

Mistero a Villa Martini



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 serra, 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 indagare: 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) usata, lasciandosi dietro il corpo della vittima, otto persone sospette e solo undici armi.

Mentre giri per la Villa, usa carta 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 oltre 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 nasconderli 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.

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.

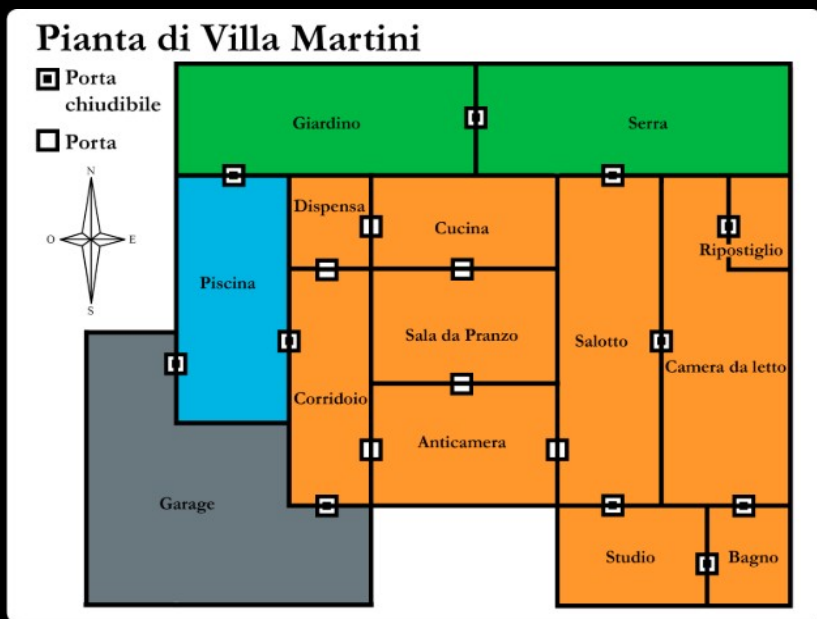
Per aiutarti a mantenere il segreto il computer ti chiede di introdurre una "parola d'ordine" al tuo primo turno.

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 computer 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 dell'anticamera) il tuo movimento verrà bloccato.

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



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 ti descrive ciò che hai attorno. Ti dice in che stanza sei, cosa porti con te, elenca tutte le persone e gli oggetti visibili ed in fine ti comunica quali sono gli altri giocatori presenti nella stanza.

```
Ti trovi nell'Anticamera.  
Non hai con te nessun oggetto.  
Vedi quanto segue:  
  Il giocatore n. 2.  
  Il giocatore n. 3.  
  Il giocatore n. 4.  
  Il giocatore n. 5.  
  Il giocatore n. 6.  
  
Premi RETURN per le opzioni....
```

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 30% 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 occulti 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 nascondersela nella stanza. Le uniche cose che non puoi occultare sono te stesso o un altro giocatore. Tutto ciò serve a rendere più difficile 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 "la scia" 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 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.

Nota alla versione per VIC20

La versione per VIC 20 cambia per qualche particolare. Gli effetti sonori non sono presenti nel gioco e il titolo è stato limitato.

Non sono usati codici segreti e non esistono chiavi e porte che si possono chiudere.

L'investigatore può passare da una stanza all'altra liberamente.

La ricerca ha il 60 % di probabilità di concludersi con esito positivo.

Infine l'opzione del "nascondere" è stata eliminata.

Non potendo usare questa opzione, e non essendo disponibili nella versione per VIC 20 le chiavi delle varie porte, l'opzione che verrà usata più frequentemente sarà "prendere".

Mistero a Villa Martini

E' stato importato e localizzato dal Gruppo Editoriale Jackson

Super VIC & C64 numero 6 del dicembre 1984

Jackson Soft Compilation numero 6

Versione originale: Mystery at Marple Manor

© Compute!'s Publications, 1984

© Gruppo Editoriale Jackson, 1984

© Manuale a cura di Ready64.org Novembre 2025