una produzione ARSCOM

Epix 3001







L 10000 - N.1

SOFTGRAF

Edizioni SOFTGRAF srl - P.zza S.M. alla Fontana 1 - Milano - Distribuzione ME.Pe. v.le Famagosta 75 - autorizzazione richiesta al tribunale di Milano

QUESTIONARIO

Nome ..... Cognome .....
Età..... Sesso: ☐ M ☐ F
Indirizzo..... Città.....

1/ Come sei venuto a conoscenza dell'esistenza di "EPIX 3001"?
L'ho trovato in edicola.....
Me lo ha detto un amico .....

2/ Quale giudizio complessivo esprimi su "EPIX 3001"?
La trovo buona.....
La trovo sufficiente.....
Non mi piace.....

3/ Qual è secondo te il livello di gioco di questo numero?
Lo trovo troppo facile.....
Lo trovo giusto .....
Lo trovo troppo difficile .....
Lo trovo difficile.....

4/ In media quanto tempo (complessivo) impieghi
per risolvere una Adventure?
Impiego circa .....

5/ Come preferisci giocare una Adventure?
Lo gioco da solo .....
Lo gioco in compagnia .....
Chiedo consigli in qualche passaggio .....

6/ Quali sono i requisiti di una buon Adventure?
.....
.....

7/ Hai già giocato le Adventures della Arscom?
☐ SI ☐ NO
(ecco alcune serie: Jack Byteson, Dust Hanter, Duca Lynce, Kalabur, Ceppo 02K, Ring, Zona Quarta, Horror, Terminal, Rendez-Vous con Halley, Wanted, Fuga dal Laos, etc)
Quali di queste serie preferisci?
.....
.....

8/ Possiedi un Disk Drive?
☐ SI ☐ NO

9/ Se hai giocato Adventures di produzione straniera puoi dire se li preferisci ai nostri e perchè?
.....
.....

Indirizza a: EPIX 3001 c/o ARSCOM
Via G.B. D'Albertis, 25/22 - 16124 Genova

JACK RISPONDE

Salve a tutti!
Ho acconsentito di curarmi di questo spazio con molta riluttanza, non certo per voi, ma per il mio dannato carattere.
Scusatemi ma non sono un uomo da tavolino.
Però le lettere sono sempre così numerose ogni mese che mi sento veramente obbligato verso di voi a rispondervi.
Ho allora incaricato una mia cara amica, Jacqueline , che è la redattrice di una rivista inglese molto importante e che sta lavorando intorno ad una colossale mia biografia di prendersi cura di voi.
Ogni tanto mi raggiunge telefonicamente in qualche parte del mondo per rivolgermi domande a cui anche lei non sa rispondere ed io do la risposta.
Vi assicuro che lei conosce molto bene le mie avventure presenti e passate e che di lei mi posso fidare ciecamente. Quindi vi metto in buone mani, sicuro che capirete il perchè non possso rispondere io direttamente alle vostre richieste.
Jacqueline puoi iniziare....Arrivederci amici.

Cari avventurieri eccomi a voi.
Grazie innanzitutto dei complimenti che ci rivolgete, ogni volta che apriamo una lettera e come se un raggio di sole entrasse in redazione.
Questo ci stimola a fare sempre meglio.
Per questo primo numero direi di mettere da parte le lettere, che inizierò a pubblicare dal prossimo numero.
I vostri scritti sono sempre molto interessanti e devo dire originalissimi.
Ringrazio anche tutti coloro che ci danno utili consigli che fanno in modo di migliorare ogni volta i nostri giochi.
In questo primo numero di Epix 3001' troverete una Adventure della serie di 'Zona Quartà completamente testuale.
Già in passato presentammo una situazione del genere in una rivista oggi ritorniamo a questa formula,poichè siamo convinti dalle vostre stesse richieste che una Adventure se è bella è bella anche senza schermate grafiche.
Sappiamo che le nostre schermate grafiche sono al pari delle storie molto apprezzate da tutti voi.
Ma le richieste di 'solo testò sono tante che non potevamo ignorarle.
Eppoi provate a giocare anche senza schermate...vi accorgerete che l'emozione e l'interesse sarà lo stesso.

COME GIOCARE

I comandi che seguono sono comuni ai giochi di questo numero-.
Per muoverti da un posto all'altro sarà sufficiente digitare le lettere iniziali dei quattro punti cardinali.
Se, ad esempio, vuoi andare a nord sarà sufficiente che tu digiti solo la lettera -n-.
Lo stesso procedimento vale per le altre tre direzioni.
S=sud. O=ovest. E=est.
In certi casi però, questi semplici comandi di direzione, non sono sufficienti perchè la situazione di gioco nella quale ti trovi attende da te una risposta più precisa e più particolare.
Un esempio di risposta può essere - entro stanza -. Questo comando ti farà accedere immediatamente all'interno della stanza.
Questo tipo di risposta prende il nome di risposta articolata.
Quindi, come già visto e cambiando esempio devi dire -.apro porta -.
In certi casi il gioco accetta anche l'uso dei sinonimi, sia per quello che riguarda i verbi che i sostantivi.
La disposizione legale della tua risposta deve seguire sempre questa regola: - Verbo + Sostantivo.-
Esempio: sparo pistola -.
Sono anche a tua disposizione tutta una serie di comandi comuni, ripetibili durante lo svolgiimento del gioco.
Esistono due verbi comuni di gioco. Essi sono: - Prendere - e - Esaminare-.
Ricordati sempre di usare il verbo alla prima persona singolare (a meno che non si tratti di un ordine impartito ad altre persone).
Altri comandi comuni sono:
Se digiti la lettera -i- puoi accedere all'inventario. Cioè vedere quali sono gli oggetti che tu hai raccolto nel corso dell'avventura.
Se digiti la lettera -g- rivedrai la schermata grafica e potrai rileggere le informazioni base che l'accompagnano.
Se digiti la lettera -f- esci dal gioco.
Ogni singolo gioco è in grado di riconoscere tutta una serie di verbi speciali che dovranno essere man mano individuati ed usati per poter proseguire nel gioco.
Tu dovrai semplicemente digitare con la tastiera la frase che ritieni più giusta e logica per poter proseguire nel gioco. Dopodichè premi il tasto - Return -.
Il computer ti risponderà:
Se la risposta che hai scritto era quella esatta il gioco proseguirà e una nuova serie di problemi dovranno da te essere risolti.
Ecco altre utili informazioni di gioco.
Ti consigliamo di usare spesso il comando di salvataggio posizion (r).
Se dovessi commettere qualche errore e finire Fuori Gioco basterà che tu richiami la posizione per tornare al punto da cui sei uscito.
Per registrare e salvare la posizione basterà che tu digiti la lettera R.
Usciranno 2 opzioni, potrai salvare la posizione sia su disco che su nastro.
Segui le indicazioni che ti vengono date.
Naturalmente se vuoi registrare su disco(operazione più veloce) scegli l'opzione D dopo aver inserito un disco formattato.
Il programma eseguire velocemente l'operazione
Quando vorrai richiamare la tua posizione basterà che digiti la lettera L (Load).
Scegliere l'opzione Disco o Nastro (a secondo di dove tu hai registrato la posizione) quindi il programma andrà a prendere la posizione ed in pochi secondi ti ritroverai nel luogo salvato in precedenza.

ATTENZIONE:
se salvi una posizione del gioco n.1 devi richiamarla nel gioco n.1 e non in altri giochi.
Ti consigliamo inoltre se usi il nastro di usare il nastro sempre all'inizio.
Puoi naturalmente registrare più momenti diversi di gioco, ma lo devi fare in dischi e nastri diversi.Se usi lo stesso disco o nastro la posizione precedente viene cancellata e sostituita dalla nuova.



- J.B.(JACK BYTESON) è il protagonista di questa serie di Adventure ambientate ai nostri giorni.

- J.B. vive a Londra ed è un giovane archeologo un po' avventuriero.

- Ha circa 23 anni ed ha una grande passione: raccogliere oggetti antichi sparsi per il mondo.

- Qualche mese prima che abbiano inizio le sue prime avventure J.B. ricevette una lettera da parte di un ricchissimo ed anziano signore di nome Mister Cornelius, il quale avendo letto una serie di articoli sulla archeologia scritti da J.B decise di aiutarlo nelle sue ricerche e di dargli i finanziamenti necessari per portarle a termine ma ad un patto. Essendo Mister Cornelius un appassionnato di Botanica,chiese a J.B.di ricercare nei suoi giri intorno al mondo alcuni fiori o piante rare che troverà negli stessi posti in cui si dovrà recare.

- Naturalmente il nostro eroe non si lascia scappare questa occasione unica ed accetta.

CAVE QUEST - L'eroe di questa avventura ambientata nel magico e pericoloso regno della fantasy è stato chiamato ad affrontare una pericolosissima missione, in quanto è l'unico, il PRESCELTO, che può portarla a termine con successo.
IL malvagio principe SKINO, in cui risiedono le forze del male, ha fatto rapire il vecchio e saggio re NAGOR dai suoi guerrieri, i perfidi TROLL.
I fidi del vecchio re ti hanno dato le indicazioni giuste per poter raggiungere il sovrano rapito.

Però prima di lasciarti al tuo destino uno di questi ti ha sussurrato in un orecchio la seguente frase: LA GENEROSITA' E' SEMPRE FONTE DI FORTUNA.
Dovrai quindi raggiungere il luogo segreto dove il vecchio re NAGOR è tenuto prigioniero in un bozzolo sospeso al centro di una caverna e donargli la libertà.Ma attento, per liberarlo completamente dovrai anche fargli bere una magica pozione.

RUPERT TOWARDS è uno scienziato del futuro che ha inventato uno speciale Veicolo in grado di attraversare la Zona Quarta, la dimensione temporale, permettendogli di tornare nel passato. Il suo intento è quello di impedire la realizzazione di omicidi avvenuti nel passato, in epoche e luoghi diversi, dei quali non si è mai riuscito a scoprire i colpevoli, quindi ad assicurarli alla giustizia. Pochi sono i dati in possesso di Rupert; pochi ma essenziali che gli permettono di impedire l'omicidio. Conosce: la data, l'ora ed il luogo dell'omicidio, il nome della vittima e poco altro. Deve quindi cercare di arrivare sul luogo del delitto prima che esso venga compiuto, trovare l'assassino ed impedirgli di compiere il misfatto. La sua permanenza nel passato è molto limitata, non più di un certo numero di ore, in relazione all'epoca in cui si trasferisce. Deve impedire, inoltre, che venga scoperto il velivolo che gli permette di attraversare la Zona Quarta, cercando di arrivare lontano dal luogo dell'azione, in luoghi isolati e nasconderlo attentamente. Poi, compiuta l'azione, dovrete tornare sul posto per ripartire per il futuro. Infine, per non alterare l'equilibrio temporale, non si possono portare nel futuro oggetti del passato.

LE AVVENTURE DI
JACK BYTESON



Il segreto della nave vichinga

(primo episodio)

Caro Jack,

Ti invio i soldi perchè tu possa iniziare una nuova avventura.
Ho deciso di darti una mano dopo aver incontrato il caro Prof. Berkey di New York.
Lui mi ha parlato di alcune importanti ricerche fatte in Norvegia.
Secondo quanto da lui raccoclto sembrerebbe che l'esistenza della mitica nave vichiinga di Erik, il rosso, sia certa!
Berkey non ha voluto ,per ovvie ragioni, rivelarmi il luogo esatto dove la nave è sepolta.
A me poco importa.Non sono i favolosi tesori che io cerco, ma i rari fiori per il mio Museo Botanico.
In quella stessa regione Berkey mi ha infatti segnalato la presenza del rarissimo Jurgun, il fiore dei ghiacci.
Cercalo per me!
Se la leggenda vichinga è vera allora troverai anche il favoloso tesoro nascosto nella nave.

M. Cornelius

Eccoti così all'aeroporto di Londra pronto a partire per la destinazione che tu sai, dopo aver letto la lettera.
Da alcuni studi che tu stesso hai compiuto sai che le storie legate intorno alla mitica nave vichinga sono molte e tutte più o meno fantasiose....
Si dice sia nascosta tra i ghiacci, custode di un terribile segreto capace di scatenare forze occulte e misteriose.
Ma tu non hai paura!
Sappi, però, che prima di arrivare nella Località dove si presume sia sepolta la nave Vichinga di Erik il Rosso, devi raccogliere informazioni (possibilmente giuste) in altri luoghi.
Non c'è bisogno di metterti in guardia contro un tuo mortale ed eterno nemico...il terribile Abel Kuyr, della Setta di Stonehenge.
Egli ti segue, lo sai da tempo, come una malefica e diabolica ombra...
L'avventura ti presenterà parecchi inganni, ma tu riuscirai senza problemi a risolverla.

Cave Quest



Le ragazze farfalla

Bentornato nel regno della fantasia.
Come ben ricorderai, nel libro che contiene la storia del mondo c'è una pagina che ti riguarda.
Scritta in caratteri arcaici da una mano vecchia come il tempo ma salda come la roccia di fonte e coperta dalla polvere dei secoli, la pagina narra di una tua storia che prima o poi nel corso del tempo deve accadere.
Ed è quello che ti è successo.
Vuoi che essa continui ancora?
Bene. Allora il tuo coraggio è confermato.
E questa è la dote a cui dovrai attingere ancora una volta per arrivare in fondo a questa pagina.
E' solo una pagina ma in essa è contenuta la storia della tua vita, e purtroppo per te, se fallirai, essa contiene anche la storia della tua morte.
Perchè infinite sono le vite che noi possiamo vivere. Anche i sogni sono differenti modi di vivere. Anche i semplici pensieri e le speranze. Senza contare tutte le possibili vite che non riusciamo neppure ad immaginare.

In questa pagina devi portare a termine una importantissima missione cominciata molto tempo fa. Sta a te dimostrare di essere degno di tanto onore.
Una missione molto pericolosa. Infiniti potranno essere i pericoli che troverai sul tuo cammino. Infinite le trappole che ti intralceranno il percorso. Come infinite dovranno essere le tue risorse per permetterti di superare tutti gli ostacoli che ti verranno posti dinnanzi.



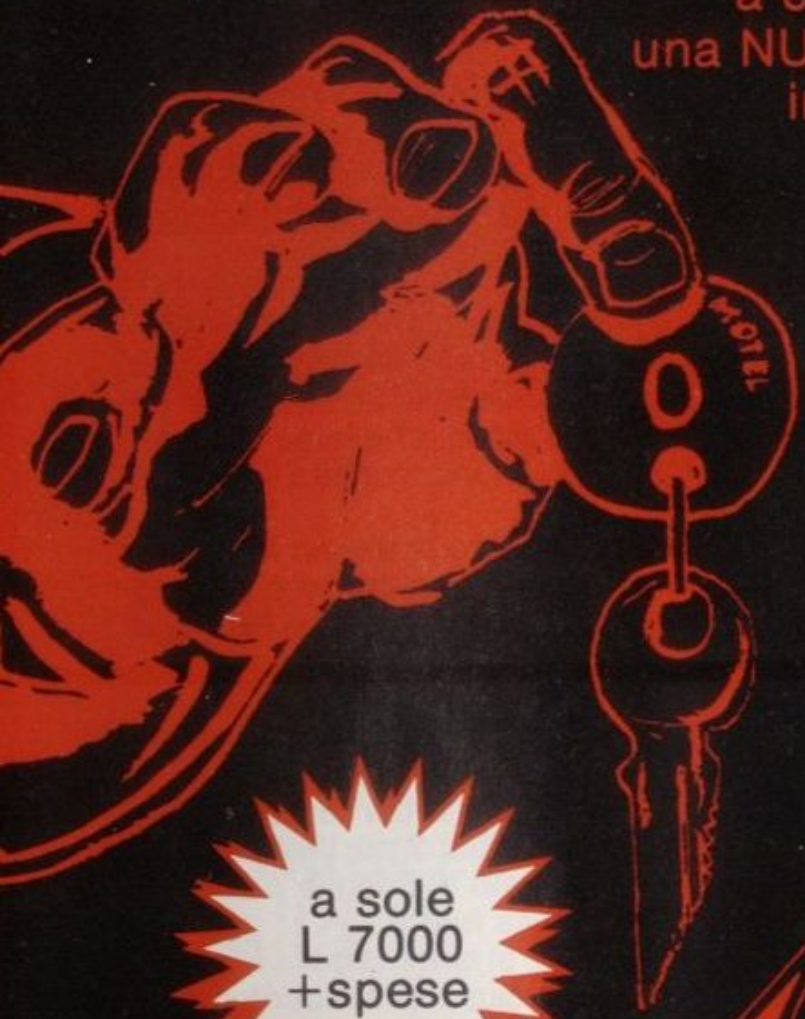
La missione iniziata tempo fa e che ora devi portare a termine consiste nel cercare e salvare il vecchio Re NAGOR.
Dovrai quindi errare nella Foresta Oscura che fa parte del Reame di Re Nagor, dove incontrerai mille e una difficoltà che ti impediranno di portare a termine con successo la missione.
Nel tuo pellegrinare per la Foresta Oscura potrai trovarti davanti a situazioni che necessiteranno del tuo intervento.

Sappi riconoscere ciò che è giusto da ciò che è sbagliato.
Incontrerai nani in difficoltà. Persone fisicamente piccole ma enormemente sagge.
Potrai imbatteri nei terribili guerrieri del principe SKINO, i temibili Troll, perfidi e spietati ma non del tutto privi di intelligenza. Vedrai le stupende Ragazze Farfalla, splendide fanciulle dalle ali di farfalla ancora più meravigliose, che forse ti potranno aiutare, se tu saprai meritare il loro prezioso aiuto.
Infatti loro e solo loro potranno indicarti e non solo indicarti la via migliore per raggiungere la Caverna Nera, dove Re Nagor aspetta la tua venuta liberatrice.
E altri pericoli ancora.
Questa è la missione o coraggiosa persona, che dovrai portre a termine.
Mi auguro che tu non abbia cambiato idea, perchè ora è troppo tardi per tirarsi indietro senza venir tacciato di infamia per tutto il resto della tua vita futura.
Come ricordarai, al termine della missione felicemente conclusa precedentemente, eri riuscito ad entrare in possesso di una magica pozione, l'unica che fosse in grado di guarire Re NAGOR dal tremendo maleficio che gli era stato lanciato contro dal malvagio principe SKINO.
Ed è questa pozione magica che devi portare con te per poter liberare Re NAGOR.

Consiglii su come devi comportarti di fronte ai pericoli non te ne possono essere dati.
Così vuole il libro.
Ricordati però che tutto dipende dalla tua ferma volontà, dalla tua capacità di analizzare nel giusto modo le situazioni che dovrai affrontare per trovare così la soluzione migliore per superarlę.
Sii cauto. Non essere impulsivo e temerario.
Affidati al tuo istinto e non dimenticare di essere curioso. E' un mondo strano quello che attraverserai. Cerca di capirlo e solo così potrai affrontarlo con successo. Vai. Il destino ora è nelle tue mani.



In nessun negozio, in nessuna edicola, ma direttamente a casa vosta! Dalla ARSCOM una NUOVA GRANDE AVVENTURA in due parti per CBM 64/128



ti aspetto nel mio motel per sfidarti! WAMPYR

a sole L 7000 +spese

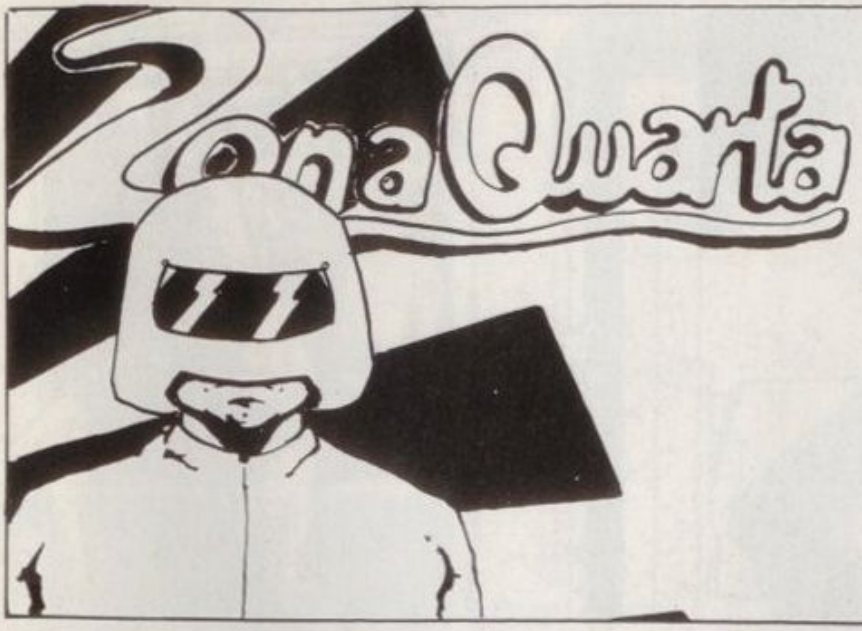
VAMPYR MOTEL

MODALITA' DI ACQUISTO

Per ricevere il gioco nel minor tempo possibile consigliamo di effettuare le seguenti operazioni:

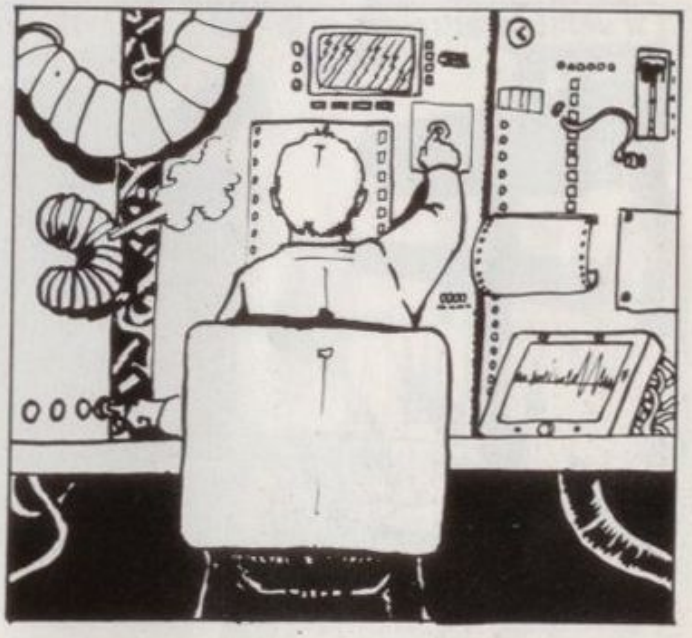
1 - prenotazione telefonica :Il vostro indirizzo viene memorizzato e preparata la spedizione già dal momento della telefonata.

2 - Effettuare in posta un versamento di L 10.000 sul C/C postale N. 12357166 intestato a: ARSCOM sdf DI ROBERTO TABACCO -VIA G.B.D'ALBERTIS 25/22- 16143 GENOVA (L 3.000 aggiuntive rappresentano il costo di spedizione)



Parmenite, filosofo ateniese, venuto a conoscenza di un attentato contro Alfiate, decide di avvisare il grande uomo. Ma un sicario lo aspettava sull'acropoli e lo uccide buttandolo giù dal dirupo.

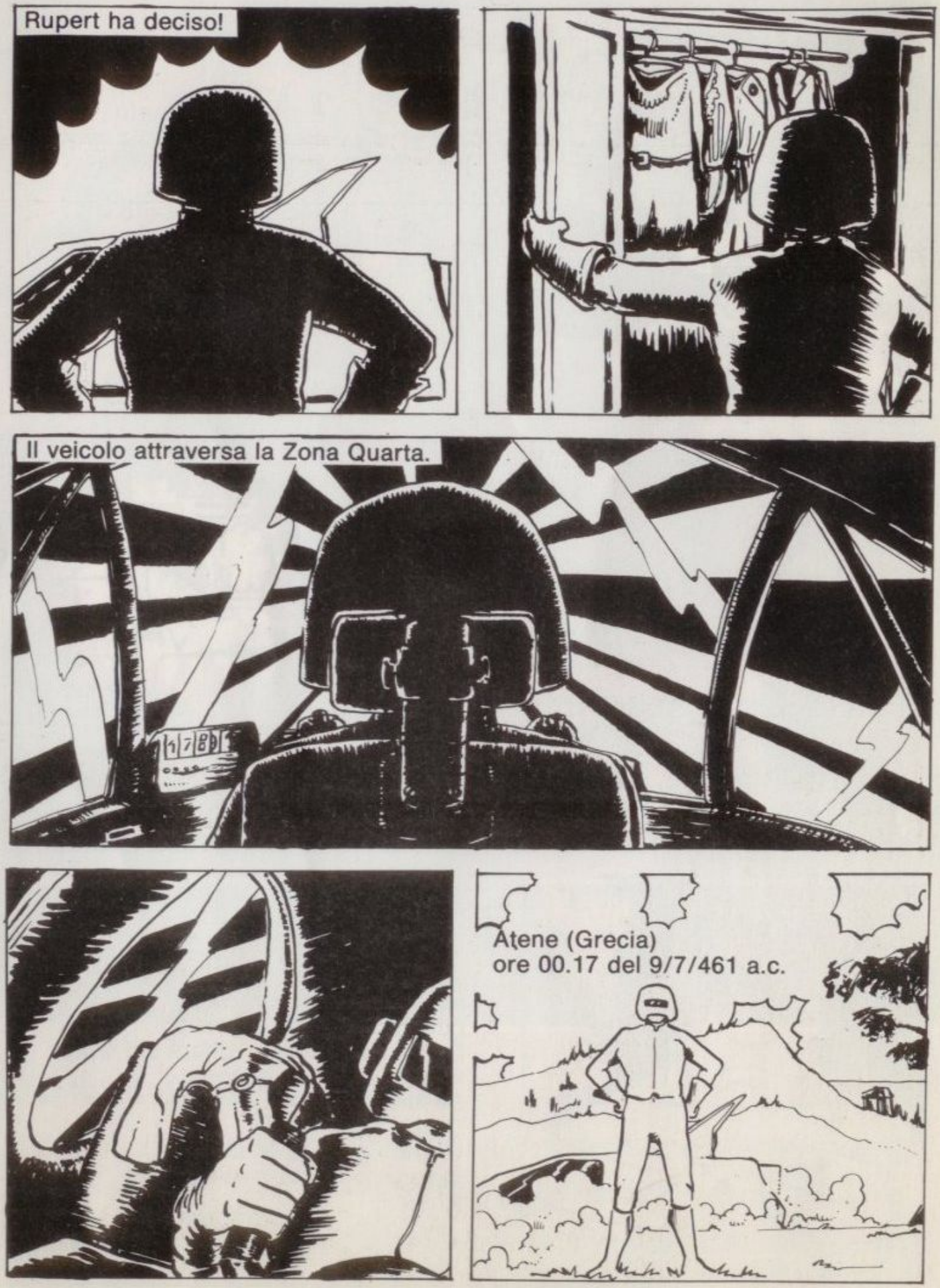






Morte: ore 03.12 del 9/7/461 a.c.
Località: Atene (Grecia)
Luogo della morte: Acropoli
Causa della morte: rottura del collo
Responsabile: sconosciuto
Destinazione: bosco sacro
Orario arrivo 00.17
Orario partenza 04.00
Indicazioni: una persona può aiutarvi.

W L'AVVENTURA




?
?
?
FINE

Nel prossimo numero:

Jack Byteson

Il segreto della nave vichinga
(secondo episodio)

Intruder

Una nuova fantastica serie, contro gli invasori della 49 galassia!

Lo scudo dei Farkan

Un nuovo eroe fantasy, in un episodio completo

RENDEZ-VOUS CON HALLEY *(prima parte)*

- no - andiamo professore - esamino apertura - esamino porta - tolgo sbarra - spingo porta - entro stanza - prendo targa - esamino targa - leggo scritta - esamino nicchia - esamino buca - prendo statuina - scendo scala - o - s - percorro passaggio - vado biblioteca - n - mostro targa - seguo Abel Kuyr - mostro targa - continua vecchio - è la cometa di Halley - getto statuina - g - andiamo aeroporto -PARTE SECONDA - metto paracadute - apro porta - mi lancio - tolgo paracadute - entro baracca - apro armadio - prendo pistola - tolgo legna - prendo medicine - esco finestra - do medicine - cerco monaco - e - s - apro porta - entro budda - esamino collana - è Abel Kuyr - interrogo pappagallo - alzo botola - scendo passaggio - leggo pagina - tasto RETURN - o - esamino pergamena - esamino mappa- esco passaggio - andiamo in Iraq- PARTE TERZA - andiamo scavi - interrogo ferito - cerco magazzino- vado magazzino - cerco lampada - prendo lampada - accendo lampada - g - prendo occhiali - esamino occhiali - esco magazzino - uso occhiali - striscio sotto raggi - scendo scala - s - esamino monaco - esco apertura - vado a Los Angeles - andiamo 25th Avenue - continua professore - è Stonehenge - seguo professore - è Abel Kuyr - PARTE QUARTA - uno Abel Kuyr- due Stevenson- tre laboratorio - aprite cassa - togliete lasergun - seguo operaio- prendo smeraldo - è Abel Kuyr - s - leggo incisione - uso smeraldo - e - e - s - ascolto capo - n - o- s - entro tenda- esamino vaso - rompo vaso - prendo statuina - tolgo vestiti - tolgo tappeti - slego professore - tolgo bavaglio - usciamo tenda- g - n- n - o - depongo statuina - aziono lasergun - FINE-

CAVE QUEST 1

-n-o-offro smeraldo-prendo spada-e-e-uso spada-prendo rosa-o-s-e-offro rosa-prendo diamante-o-s-o-apro botola-scendo scala-e-e-lancio spada-prendo spada-attraverso ragnatela-n-interrogo drago-s-attraverso ragnatela-o-o-salgo scala-e-n-o-n-offro moneta-prendo coppa-s-e-s-o-scendo scala-e-e-attraverso ragnatela-n-offro coppa-prendo pozione-FINE-

WANTED 2

-esamino pistola-esamino cavallo-prendo borraccia-esamino borraccia-s-s-s-salve capo indiano-n-n-n-e-e-e-s-o-esamino miniera-riempo borraccia-e-n-o-o-o-s-s-s-dono borraccia-prendo coltello-n-n-n-e-e-e-s-esamino miniera-taglio corda-prendo corda-o-s-lego corda-scendo pozzo-esamino pozzo-prendo pala-salgo pozzo-slego corda-prendo corda-percorro galleria-esamino galleria-colpisco ragni-esamino galleria-prendo rete-percorro galleria-esamino galleria-lancio rete-percorro galleria-esamino galleria-salto crepaccio-lego killer-FINE-

DUST HANTER 2

-esamino scrivania-apro cassetto-prendo soldi-prendo chiave-esco sala-chiamo taxi-andiamo Chelsea Park 74-pago taxi-entro edificio-uso chiave-apro porta-s-esamino tavolo-apro cassetto-n-o-guardo sotto il letto-perquisico morto-prendo piastra-esamino piastra-s-esamino soffitto-esamino botola-e-prendo sedia-o-poso sedia-salgo sedia-esamino botola-apro botola-entro botola-e-esamino condotto-prendo documenti-esamino documenti-e-esamino condotto-esco botola-esamino documenti-n-e-entro edificio-uso piastra-entro sala-esamino scrivania-apro cassetto-scarico pistolalaser-chiudo cassetto-aspetto Faber S. Strange-ho capito tutto-erano nel condotto-FINE

REDAZIONE: c/o ARSCOM - via G. D'Albertis 25/22 - Genova - tel 010/504752

Edizioni SOFTGRAF srl - P.zza S.M. alla Fontana 1 - Milano - Distribuzione ME.Pe. v.le Famagosta 75 - autorizzaione richiesta al tribunale di Milano - Direttore responsabile: Paolo Maffezzoli - Vicedirettore: Roberto Tabacco - Grafica adventure e art-director: Hans Più - Collaboratore tecnico: Pierluigi Pesaro - Disegni: Alessandro Zunino - Impaginazione: Cino Maffezzoli - EPIX 3001 è realizzato dala ARSCOM sdf - Le storie,i personaggi, i titoli, i disegni sia per computer che per il periodico sono (c) ARSCOM 1987 by Arscom sdf.

256K di grafica
in caricamento
continuo!!
musica e .....

JOHN BRENNER

investigatore privato

adventure game per CBM 64/128

prossimamente su.....