una produzione ARSCOM

Epix 3001

PER COMMODORE 64/128

LA MIGLIORE RIVISTA DI ADVENTURE GAMES IN ITALIANO







3 GIOCHI + 2 GIOCHI = 5 GIOCHI

L. 10000 - N. 2

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







VAMPYR MOTEL

Considero Vampyr Motel uno special della serie Horror.
Ho diviso il gioco in due grandi parti ognuna delle quali ha un suo preciso tema e diverse idee di gioco.
La strategia è quella già collaudata nei miei precedenti giochi, ad esempio ''Rendez-vous con Halley''.
Nella prima parte le difficoltà aumentano, logicamente, man mano che il gioco va avanti e che il giocatore supera le varie prove.
Ci sono quattro stanze nel Motel da visitare, e consiglio di visitarle tutte.
C'è anche una villa a fronte delle stanze e del viale. È la villa dove abita il padrone del Motel... e non tarderete a scoprire che tipo sia...
Vi consiglio come sempre di andare fuori gioco molte volte... e di prendere nota di ciò che vi manda fuori gioco... insomma andate avanti per tentativi ed esclusioni.
La seconda parte ha una grande difficoltà inizialmente, nella cantina.
Ma con una buona dose di logica e di concentrazione potrete arrivare a superare l'ostacolo...
Dalla cantina potete accedere all'interno della villa.
Passi brevi e ben misurati, mi raccomando...
Cercate, cercate con insistenza...
Sono certo che riuscirete ad arrivare alla felice... (sob sob) conclusione...
Il gioco è coinvolgente e divertente... ha alcuni spunti ironici che vi faranno innervosire... ma devo usare tutte le tattiche possibili per sviare la vostra ricerca...
Nervi saldi e lucidità mentale... è l'unico modo per sconfiggere Vampyr!
Non sentite già un brividino correrci lungo la schiena...?

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.



LA POSTA DI JACK BYTESON

Cara Jacqueline (qual'è il tuo cognome?)
ti scrivo questa mia da quel di Pordenone. E' una giornata buia e tempestosa. Mi rivolgo a te (non per mancare di rispetto a quell'avventuriero fatto e finito che è Jack) per chiederti: Quando è che ritornerà la saga del SEGRETO DELLA FENICE ?
Da questo puoi dedurre che sono un vostro assiduo e tenace (le controversie che ho dovuto affrontare per seguirvi lo dimostrano ampiamente) giocatore che rimpiange con un po' di nostalgia il Bianco cavaliere Murnick ER JEL.
Perchè è stato interrotto?
Che fine ha fatto?
Ha proseguito le sue avventure senza che io ne sia venuto a conoscenza?
Quand'è che ritornerà?
Giampiero- Pordenone

P.S.

Credevi che me ne andassi così senza dire altro eh?
Invece no!
Complimenti per la rivista.
E' l'unica.
E' la migliore.
Grazie per essere tornati. Ero stufo di volgari imitazioni.
Sempre io.
Un bacio. (a te, non a J.B.)

Caro Giampiero
(il mio cognome? abbi pazienza...)
Non esistono particolari motivi che hanno spinto gli autori ad interrompere la saga della Fenice. Penso faccia parte dei corsi e ricorsi storici.
Er Jel è sempre in buona salute. Anche lui è in attesa di riprendere il suo lungo viaggio.
No, non temere, Er Jel non ha proseguito le sue avventure a tua insaputa.
Sarai il primo a saperlo. Promesso.
Tornerà presto. Anche perchè non sei l'unico che ha chiesto sue notizie.
Ancora un poco di pazienza.
Però, se vuoi un bacio da me, dovrai meritartelo.



C64/128

VAMPYR MOTEL

ADVENTURE IN ITALIANO CON GRAFICA IN 2 PARTI

VAMPYR HOTEL

La notte ti coglie di sorpresa e tu sei costretto ad uscire dall'autostrada.
Sei stato informato dell'esistenza di un piccolo ed isolato Motel.
Man mano che ti avvicini al Motel ti viene alla mente un fatto clamoroso accaduto qualche giorno prima.
Una ragazza scomparsa misteriosamente nel nulla dopo aver soggiornato in un piccolo Motel poco prima di Los Angeles.
Naturalmente cerchi di scacciare dalla mente qualsiasi riferimento con il Motel a cui ti dirigi.
Misteriosi ed inspiegabili brividi ti corrono lungo la schiena. Ma eccoti ormai nel viale d'accesso...

Tape: L. 7.000 + 3.000 postale
Disk: L. 8.000 + 3.000 postale.

NOVITÀ ASSOLUTA

ARSCOM

MODALITÀ 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 (010/50.47.52).
2) - Compilare un modulo normale di conto postale indirizzando a: C/C Postale N. 12357166-ARSCOM sdf di Roberto Tabacco & Co. - Via G.B. D'Albertis 25/22 - 16145 Genova - di lire 10.000 per tape, di lire 11.000 per disk. (Lire 8.000 gioco + lire 3.000 sped. postali fisse).

I Predatori della Valle dei Re
un'avventura di Jack Byteson

Adventure in italiano con grafica

Mister Cornelius ha incaricato Jack Byteson di andare in Egitto alla ricerca di un fiore molto raro che cresce solo nella Valle dei Re e che avrebbe proprietà eterne.
Il fiore di Loto Egiziano.
Jack accoglie favorevolmente l'incarico di Mister Cornelius perchè così avrà l'opportunità di dimostrare che i suoi studi e le sue ricerche fino ad ora compiute per per ritrovare un oggetto antichissimo e di enorme valore rispondono a verità. Troverà il Medaglione di Horus.
E la Valle dei Re è il regno dei predatori di tombe...
Per ricevere il gioco è necessario effettuare le operazioni indicate nella modalità d'acquisto qui a fianco.Il modulo del C/CP deve essere di Lire 12.000 (comprensive di Lire 3000 per spese spedizione)

HORROR



INTERMEZZO DI MEZZANOTTE

INTERMEZZO DI MEZZANOTTE

Diamo inizio, in questo favoloso numero due di EPIX 3001, ad una nuova serie di Adventures Games certi che essa riscuoterà il vostro consenso ed avrà il vostro plauso.
Come avete potuto notare il titolo della serie è' molto promettente e, permetteteci di dirlo, anche abbastanza inedito. Giusto quello che ci voleva per cominciare la primavera nel migliore dei modi.
I protagonisti di questa nuova serie di Adventure Games, bisogna ametterlo, sono piuttosto delle vittime, loro malgrado, delle stranezze di questo mondo oscuro e tenebroso che ci circonda.
Chi di voi non ha mai provato il desiderio di entrare in un cimitero di notte, specialmente se c'è la luna piena? E ancora meglio farlo nella notte di Valpurga, il primo di maggio?
Il desiderio ci sarà stato sicuramente. Ma la paura, e le difficoltà intrinseche in una simile impresa, vi hanno sempre impedito di realizzarla.
Come vedete la paura ci accompagna sempre e ci guida ovunque noi andiamo.
Sta di fatto che questa volta vi trovate all'interno di un cimitero e, colmo dell'ironia, non ne potete uscire. Non subito e non ancora.
Un alto muro circonda questo giardino dell'eterno riposo. Dall'altra parte c'è la luce e la vita. Al di qua, dove vi trovate voi, solo la paura e la morte.
Bella prospettiva.
Siete circondati da tombe, lapidi, tumuli, croci, cripte, e statue funerarie.
Il silenzio della notte è con voi. Silenzio fatto di mille piccoli insignificanti rumori che però assumono la dimensione dell'angoscia e dell'incubo quando non si riesce a individuarne la fonte.
Fruscii, cigolii, lamenti, il suono del vento e le improvvise e cupe ombre create dal passaggio inaspettato di una nuvola a coprire il chiarore spettrale della luna vi sommergeranno di terrore.
E voi dovete trovare il modo per uscire. Vivi.
Ecco un'avventure tutta da scoprire e da giocare per ore ed ore nelle tranquille serate di questa mite primavera che ci ha accolto dopo un rigido inverno.
Non ci sono raccomandazioni o particolari consigli che vi possiamo dare se non di non farvi prendere dal panico e cercare di mantenere la calma e il sangue freddo il più a lungo possibile. E del vostro sangue ne avrete proprio bisogno perchè c'è qualcuno che è intenzionato a sottrarvelo.
E c'è qualcuno che invece ha bisogno del vostro aiuto per poter sopravvivere. sappiate anche che questo qualcuno è anche l'unica persona che potrà aiutarvi ad uscire (vivi) dal cimitero. Ma dovrete prima trovarla e liberarla da un malefico incantesimo.
Non aggiungiamo altro.
E' giunto il momento di lasciarci. Siete in buona compagnia.
Buon HORROR.

LE AVVENTURE DI

JACK BYTESON



Il segreto della nave vichinga

POTENZE OSCURE

(secondo episodio)

RIASSUNTO

Mr.Cornelius incarica Jack Byteson si trovare il prezioso e raro fiore dei ghiacci, lo Jurgun, che nasce in Norvegia.
Per stimolare Jack in questa ricerca gli fa presente in una lettera che nella stessa regione potrà scoprire, se esso esiste, il favoloso tesoro di Erik il Rosso, il famoso capo vichingo.
Secondo certi studi condotti dal prof. Berkey, sembra infatti che nella regione di Bjorg, da qualche parte, nascosta tra i secolari ghiacci, vi sia la nave vichinga di Erik il Rosso.
Jack parte alla volta di New York per incontrarsi con Berkey ed avere ulteriori informazioni.
Ma Berkey può dirgli ben poco, e gli accenna che un suo caro amico, Yang-Fu, che vive a Chinatown, possiede un prezioso amuleto, il Tai-Gi, amuleto che è utile per scoprire il luogo dove è nascosta la nave vichinga.
Dopo queste scarne informazioni nel museo irrompe Abel Kuyr, l'odiato nemico di Jack, che dopo averlo immobilizzato rapisce il professore.
Jack deve continuare da solo.
Dopo aver depistato un taxista, incontra Yin-Fu, la sorella di Yang-Fu e con lei arriva finalmente, evitando grossi pericoli, da Yang Fu.
Ma Yang-Fu non ha più l'amuleto. Lo ha inviato ad un suo amico che vive a Bjorg.
Jack saluta i due e riprende così la ricerca dirigendosi con il fido Capt.Murphy a Bjorg, in Norvegia....

APPENDICE DI JACK BYTESON

Tai-Gy: Prezioso amuleto che ti consente di scoprire il luogo dove è nascosta la Nave Vichinga.
Prof.Berkey: Tuo caro amico fin dai tempi dell'avventura di "Rendez-Vous con Halley". Noto studioso di scienze occulte ed archeologia.
Abel Kuyr: Odiato nemico della pace e del bene. Ha giurato di ucciderti e di contrastare sempre le tue ricerche.
Mr.Cornelius: Ricco mecenate appassionato di botanica. E' il tuo finanziatore.
Scopi principali dell'avventura:
Cercare il prezioso fiore dei ghiacci.
Trovare il magico amuleto.
Scoprire la nave vichinga e il suo tesoro.
Evitare il tuo eterno nemico.

INTRUDER



PRIMA MISSIONE

Anno 2087.
Una grande industria Governativa, in tutto segreto è riuscita a creare una prima generazione di Androidi autosufficienti completamente identici agli esseri umani. Scopo finale dell'industria Governativa non era quella di aiutare il genere umano ed alleviare le sue fatiche ma quello di creare un esercito di Androidi completamente sacrificabile da mandare alllo sbaraglio nei punti caldi del pianeta terra e delle colonie spaziali. In caso di fallimento della missione di guerra o di eccidio, la colpa sarebbe naturalmente ricaduta sugli stati nemici.
Ma, come a volte succede anche nelle pianificazioni più accurate, un piccolo e semplice errore può rivelarsi catastrofico.
Così in effetti è successo.
Purtroppo gli androidi si sono rivelati imperfetti in un solo imprevedibile e piccolo particolare.
Gli androidi si sono dimostrati in grado di adempiere ai compiti loro inculcati e cioè a combattere e ad uccidere.
Quindi anche i loro creatori.
Sono diventati una minaccia incontrollabile non solo per l'industria Governativache li ha creati ma anche per tutto il genere umano.
Gli androidi sono spietati ed intelligenti. Non si possono riconoscere e distinguere dagli altri esseri umani.
Gli scienziati dell'industria Governativa che li ha creati sta studiando il prototipo Androide allo scopo di individuare un punto debole, di trovare una caratteristica che permetta agli esseri umani di distinguere ed individuare, senza incorrere in nessun tipo di errore, gli Androidi ribelli.
All'interno dell'industria Governativa esiste un'archivio segreto contenente le schede particolari di ogni androide creato.

VEGAS PINNK era un Agente Operativo Speciale costretto al pensionamento anticipato. Nonostante questo è stato richiamato sul campo per ritrovare gli Androidi ed eliminarli.
TRACE DIRK è il capo dei servizi segreti dell'Agenzia Governativa incaricata di rintracciare ed eliminare gli Androidi ribelli. Ed è lui che richiama in servizio Vegas, indifferente a ciò che Vegas vorrebbe fare. Ma non fidandosi completamente di Vegas decide di affiancargli un CYBORG, unità cibernetica-umana in grado di aiutare Vegas in caso di pericolo.
SAVAGE è il capo degli Androidi ribelli che si sono organizzati in un rifugio sotterraneo e sconosciuto.
Dal suo covo, a volte, con una maschera sul volto, per non farsi riconoscere, invia messaggi a Trace sfidandolo a sventare i suoi perfidi e loschi piani.
Personaggio mitomane e complessato, vuole sì distruggere il genere umano in una sorta di vendetta biblica, ovviamente eliminando per primi i personaggi chiave del mondo politico, militare, economico e scientifico, ma dedicandosi con particolare cura all'eliminazione di tutti coloro che sono più piccole di lui.
L'unico fatto è che Savage è un gigante alto più di due metri.
Questa prima avventura di - INTRUDER - ti farà conoscere alcuni personaggi di questa nuova serie inedita che la ARSCOM è lieta di proporre ai lettori di Epix 3001.
L'eroe, Vegas, dovrà recarsi nell'ufficio segreto di Trace per ricevere tutte le indicazioni utili allo svolgimento di questa sua prima missione.
Dopo di chè dovrà precipitarsi in Ferr Road 7, indirizzo di casa del Generale Mount Blanc per impedire che un Androide lo elimini.

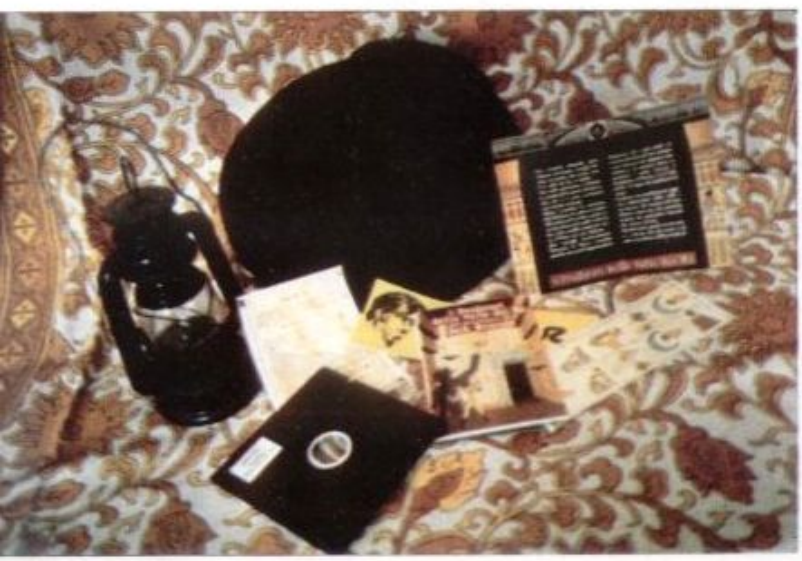
Qualcuno, se arriverà in tempo, potrà accorrere in tuo aiuto.
Buona caccia!



"I PREDATORI DELLA VALLE DEI RE"

E' una nuova eccezionale avventura della serie "Jack Byteson".
Una Super Adventure realizzata dalla Arscom per solo disco.
E' la prima volta che la Arscom realizza un'adventure per solo floppy-disk e lo ha fatto con risultati apprezzabili.
Jack è coinvolto in un'avventura ai confini con la realtà nella regione sacra ai grandi faraoni d'Egitto.
Giocando bisogna lasciare il disco nel drive e non preoccuparsi della luce rossa che rimane sempre accesa.
Un consiglio: sarà difficile staccarvi dal gioco, lo sappiamo, ma non fondete il disco nel drive... ogni due ore salvate la posizione e spegnete il drive...





- 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 appassionato 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.

HORROR. E' una serie che non ha un protagonista inteso nel senso tradizionale del termine. Si può dire che il protagonista è HORROR, una strana inquetudine, un po' angoscia, un po' paura e un po' terrore. Una strana atmosfera che avvolgerà tutti coloro che si avvicineranno a questa nuova serie, abbastanza inedita ed originale, per il vero, riservata al genere Adventure.
Le vittime sarete sempre voi, i giocatori. Sia che vi troviate a girare di notte in un cimitero, che a perlustrare una casa deserta, magari infestata dagli spiriti, sia che vi troviate in una strada deserta in un luogo che vi è completamente sconosciuto , sia che vi troviate a casa vostra davanti al computer.
Vi troverete quindi al cospetto di forze non umane ma soprannaturali, delle quali non conoscete quasi nulla, e che dovrete affrontare lo stesso, pena la morte fra atroci sofferenze.
A volte vi converrà informarvi preventivamente nel caso dobbiate affrontare un lupo mannaro , uno zombie, un vampiro, una strega, i riti voodoo, la magia nera e così via.
Che le forze della notte siano con voi. Ne avrete bisogno.

VEGAS PHINK è il protagonista di questa serie di avventure ambientate nel futuro del pianeta terra. Vegas vive in una città sospesa nel vuoto chiamata Hobbx City. Una città che rischia di precipitare in un mare solforoso qualora i controlli che ne regolano la sopravvivenza vengano a mancare. Vegas lavorava in una agenzia Governativa in qualità di agente operativo. Non ancora arrivato ai trent'anni ma dotato di buone caratteristiche investigative è però stato messo anticipatamente a riposo dal proprio capo, Trace Dirk. Costui è un essere rude e violento con una toppa su di un occhio che lo fa assomigliare più ad un pericoloso malvivente che al capo di un organismo di sicurezza. Incompatibilità di carattere fu il motivo del suo prepensionamento. Ciò non impedisce a Trace di richiamare Vegas in servizio quando si accorge di aver bisogno di un suomo capace ma anche sacrificabile per il bene di una società ormai senza più scrupoli.

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

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-

LE AVVENTURE DI JACK BYTESON *(primo episodio)*

-andiamo New York-seguo Berkey-continua Berkey-seguo Berkey-s-esamino studio-tolgo libri-leggo foglio-s-è California-andiamo Chinatown-interrogo ragazza-è Jack Byteson-è Yang-Fu-seuo Yin-Fu-salve Yang-Fu-continua Yang-Fu-esco cantina-andiamo Bjorg-

CAVE QUEST - Le ragazze farfalla

esamino foresta-guado fiume-slego nano-prendo corda-interrogo nano-seguo sentiero-lego corda-uso corda-esamino armi-prendo stiletto-seguo sentiero-esamino tasche-esamino foresta-seguo orme-vedo un sogno-portatemi caverna nera- esamino caverna nera-entro caverna nera-esamino caverna nera-apro porta-entro porta-spingo muro-prendo pozione-esamino antro-spingo muro-esamino porta-parola d'ordine-recido bozzolo-do pozione-

ZONA QUARTA - Acropoli insanguinata

tolgo tuta-esamino veicolo-prendo tunica-indosso tunica-nascondo veicolo-e-esamino bosco-raccolgo frasche-o-corpo veicolo-uso frasche-s-s-interrogo mendicante-n-n-e-s-osservo scala-salgo scala-s-o-esamino tempio-prendo gallina-inseguo gallina-catturo gallina-n-scendo scala-o-s-dono gallina-n-e-salgo scala-e-n-n-esamino casa-raccolgo denaro-e-s-s-s-aspetto guardia-spingo filosofo-o-o-n-dono denaro-scendo scala-o-n-tolgo frasche-entro veicolo-

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 - autorizzazione 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 - EPIX 3001 è realizzato dalla ARSCOM sdf - Le storie, i personaggi, i titoli, i disegni sia per computer che per il periodico ed il software sono (c) ARSCOM 1987 by Arscom sdf.

più di 60 disegni
in caricamento
continuo!!
musica e.....

JOHN BRENNER

investigatore privato

adventure game per CBM 64/128

a settembre su disco