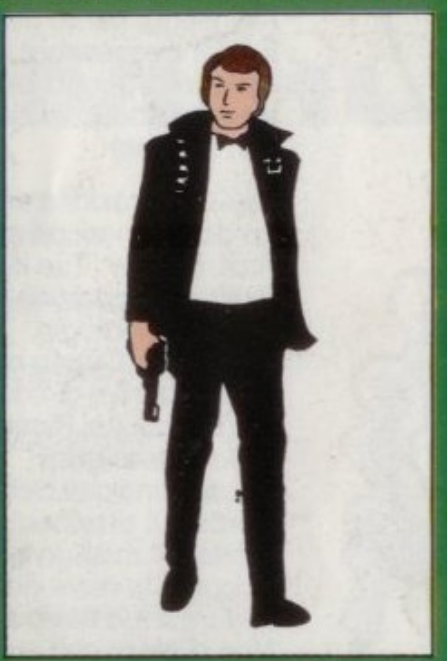
una produzione ARSCOM

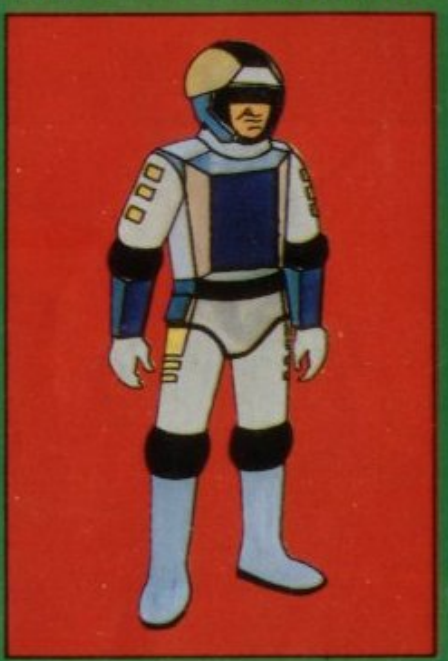
Epix 3001

PER COMMODORE 64/128

LA MIGLIORE RIVISTA DI ADVENTURE GAMES IN ITALIANO







3 FANTASTICHE AVVENTURE

L. 10.000 - N. 3

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

LE AVVENTURE DI
JACK BYTESON



Il segreto della nave vichinga
(terzo episodio)

TAY-GY

All'inseguimento dell'odiato Abel Kuyr dunque...
È lui il possessore dell'amuleto che cerchi e che può farti scoprire il luogo dove giace la nave vichinga. Riuscirai a trovare Abel? (in questo episodio, se vuoi, chiamalo solo con il nome)

Tay-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 uccederti e di contrastare sempre le tue ricerche.
Mr. Cornelius: Ricco mecenate appassionato di botanica. È il fuo finanziatore.
Scopi principali dell'avventura:
Cercare il prezioso, Jurgun, il fiore dei ghiacci.
Trovare il magico amuleto.
Scoprire la nave vichinga e il suo tesoro.
Evitare il tuo eterno nemico.
Non ci resta che augurarti Buona Fortuna!

Riassunto precedenti episodi

Mr. Cornelius incarica Jack Byteson di trovare il prezioso e raro fiore dei ghiacci, lo Jurgun, che nasce in Norvegia.
Per stimolare Jack in questa ricerca gli fa presente che nella stessa regione potrà scoprire il favoloso tesoro di Frik il Rosso. Infatti, secondo certi studi condotti dal prof. Berkey, sembra ivi nascosta, tra i secolari ghiacci, la nave del grande vichingo.
Jack parte alla volta di New York per incontrarsi con Berkey ed avere ulteriori informazioni, ma egli può dirgli ben poco, perché viene rapito sotto i suoi occhi da Abel Kuyr.
Riesce solo ad dirgli che Yang-Fu, suo amico che vive a Chinatown, possiede un prezioso amuleto, il Tai-Gi, che potrà essergli utile per scoprire il luogo dove è sepolta la nave.
Jack, dopo varie peripezie, giunge da Yang-Fu che però non ha più l'amuleto: l'ha inviato ad uno suo amico che vive a Bjorg in Norvegia.
Jack parte immediatamente.
Ma Abel Kuyr ha già disposto una serie di tranelli. Solo grazie all'aiuto di Ingrid, una bella ragazza norvegese che riesce a trovare il luogo dove Berkey è prigioniero. Una baracca in una valle isolata.
Jack dopo averla ispezionata scopre un passaggio che porta nella cantina, dove trova Berkey privo di sensi. Lo libera ma Abel Kuyr e i suoi uomini erano rientrati e li catturano.
Ancora una volta Ingrid, che era rimasta fuori, lo aiuta andando a chiamare la polizia. Nello scontro le forze di Abel Kuyr hanno la peggio, ma Abel riesce a scappare.

STARCHIP

FIRE-MACHINE

Anno 2987 - Pianeta Terra
Informazioni dal Computer Worldpeace: 14/6/2987 - Ore 04,02 - Computer Worldpeace.
La capsula d'ibernazione si aprirà esattamente tra 10 secondi...
I dieci secondi passano nel silenzio della capsula
Avvenuto risveglio del soggetto:
Condizioni fisiche normali
Nome in codice John Starchip

A questo punto inizia la tua avventura... tu sei John Starchip.
Al tuo risveglio sai che ti trovi nel cuore dell'Africa centrale, 1000 anni dopo che sei stato ibernato.
Ben presto ti renderai conto degli sconvolgimenti avvenuti durante questo lungo periodo.
Sconvolgimenti causati da cause apparentemente naturali, ma spinte dall'uomo.
Infatti già dal lontano 1987 alcune rilevazioni scientifiche avevano fatto scoprire che l'atmosfera della regione Africa stava subendo dei cambiamenti inquietanti. Il famoso "buco d'ozono".
Come certamente sai attorno al nostro Pianeta esiste una fascia atmosferica che costituisce lo scudo protettivo dalle radiazioni solari.
Nel corso nel tempo trascorso questa situazione è andata sempre più peggiorando, a tale punto da decimare la popolazione mondiale.
Naturalmente le popolazioni africana abituata da millenni alla calura erano le sole che avrebbero potuto sopravvivere.
A questo scopo la capsula con il corpo ibernato fu velocemente trasportata in una regione dell'Africa.
I sopravissuti, abitanti dell'Africa, dopo interminabili stenti dovuti a particolari situazione creata dal buco d'orzono si trovano impotenti a combattere contro un nemico sconosciuto: la macchina, unica sopravvissuta e testimone delle tecnologia occidentale avanzata.
Ti ergi quindi a strenuo difensore del genere umano.
A te ora scoprire l'unica macchina "amica" che potrà aiutarti nel bloccare l'azione sterminatrice delle altre macchine.

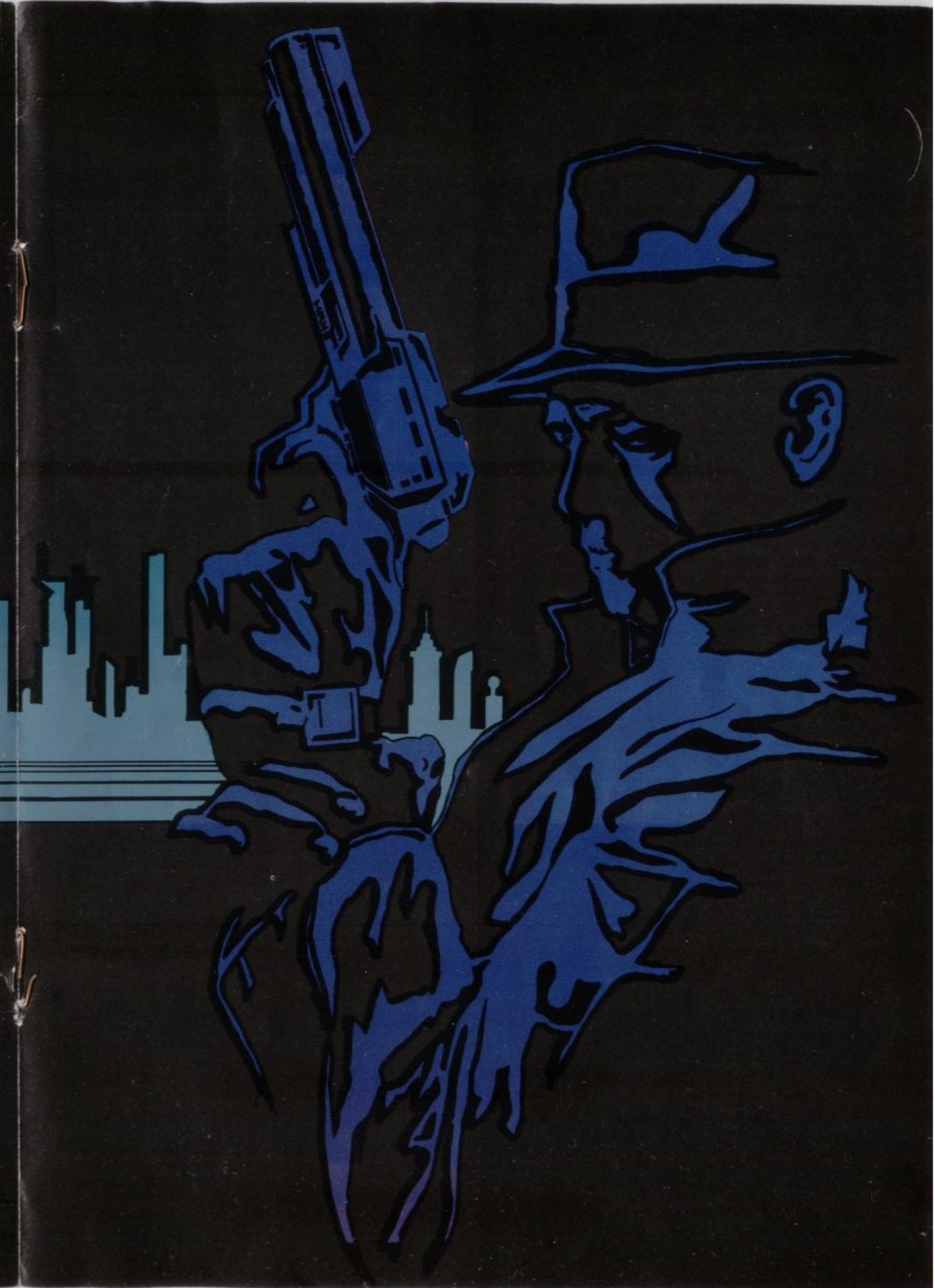


dust hanter

Le fogne di New York
(episodio completo)

Dust Hanter ha appena ricevuto una telefonata da un certo signor Graves.
Questi è preoccupato perché la figlia, una bambina di circa sette anni, per disgrazia si è infilata in un downer ed è scesa negli ultimi livelli della città. Il padre ha cercato di inseguirla, ma arrivato al decimo livello l'ha persa. Infatti la bambina può essere andata solo da una parte.
Nelle terribili fogne di New York, patria di animali mutanti vagabondi senza speranza e dignita e mostri genetico-robotizzanti.
Un mondo pericolosissimo in cui è difficile entrare ma impossibile uscirne vivo.
Toccherà a Dust Hanter, che è molto abile a cacciarsi nei guai, accettare l'incarico e a scendere oltre il decimo livello nel mondo putrido delle fogne di New York.
Raccomandazioni particolari non ce ne sono.
Avrai bisogno di tutto il tuo coraggio e del tuo acume per riuscire a districarsi nel labirinto delle fogne.
Un consiglio.
Completa la mappa delle fogne di New York, ti sarà molto utile. Senza di essa non riuscirai mai ad uscirne.
Le fogne sono tutte uguali, quindi sta a te esaminare tutto quello che troverai sul tuo cammino.
Il gioco è questa volta sprovvisto di grafica. Ma non te ne accorgerai nemmeno tante sono le innovazioni che accompagnano il gioco.
Ti possiamo anticipare che digitando la lettera "V" otterrai, se la situazione lo richiederà, una descrizione più particolareggiata del posto in cui sei.
E questa volta il gioco è dotato anche di un comando che ti permetterà di sapere a che punto della ricerca vi trovate.
Digitando "SIT" (che sta per situazione) ti verrà comunicato quanti oggetti hai preso e la loro importanza ai fini del gioco.
E non è poco, vero?
Troverai nella pagina seguente un block-notes che ti sarà molto utile per lo svolgimento del gioco.
Il resto è avventura.
Buon divertimento e attenti a dove mettete i piedi...





COME GIOCARE

Per muoverti da un posto all'altro sarà sufficiente digitare le lettere iniziali dei quttro punti cardinali.
Se, ad esempio, vuoi andare a nord sarà sufficiente che du 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 perché 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 svolgimento 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 (operazioni più veloce) scegli l'opzione D dopo aver inserito un disco formatato.
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 registratto la posizione ed in pochi secondi ti ritroverai nel luogo salvato in precedenza.

Il segreto della nave vichinga
(secondo episodio)

esco sala-salve Ingrid-andiamo Ingrid-esamino baracca-esamino finestra-rompo vetri-entro finestra-sposto poltrona-esamino buco-entro buco-prendo Berkey-esco buco-può Ingrid.

Intermezzo di mezzanotte

s-s-e-n-n-e-esamino tomba-tolgo lapide-prendo croce-o-s-entro cripta-esamino cripta-esamino bara-apro bara-entro bara-mostro-croce-esamino cripta-prendo pozione-esamino cripta-percorro passaggio-n-e-entro cripta-sfondo porta-esamino cripta-esamino bara-apro bara-sposto bara-entro passaggio-esamino passaggio-prendo chiave-percorro passaggio-s-e-s-e-entro cripta-apro porta-uso chiave-entro cripta-do pozione-esamino cripta-prendo sbarra-libero donna-seguo donna.

Intruder

esamino ufficio-rispondo telefono-esco ufficio-chiamo taxi-vado piedi-entro edificio-infilo mano-entro tenda-esco sala-n-n-compro laser-prendo laser-interrogo donna-s-chiamo taxi-o-andiamo Ferr Road 7-entro casa-esamino casa-sparo robot-esco casa-chiamo taxi-segui auto-interrogo Maitre-entro sala-n-esamino separé-sparo Maitre-inseguo Miatre-mi abbasso.

Il segreto della nave vichinga
(primo episodio)

-andiamo New York-seguo Berkey-continua Berkey-seguo Berkey-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 farfalle

esamino foresta-guado fiume-slego nano-prendo corda-interrogo mano-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.

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

Edizioni SOFTGRAF srl - Piazza S.M. alla Fortuna 1 - Milano - Distribuzione ME. Pe. viale 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 $ ARSCOM 1987 by Arscom sdf.
Stampa: Litografica srl (Gallarate) - Duplicazione: MTM srl (Cinisello Balsamo)

- 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.

SCHEDA INFORMATIVA
DI JOHN STARCHIP

Nome in codice : John Starchip
Età apparente: 18 anni
Data di nascita: 3/12/1968
Ex-professione: Studente universitario
Ultimo domicilio: Chicago (Illinois)
Attuale professione: Esploratore
Attuale domicilio: Base "Worldpeace"
Compito primario: Salvare il genere umano
Altezza: 1,82
Peso: 73 kg.

Caratteristiche fisiche: Costituzione robusta-grande agilità e straordinari riflessi-dotati di grande intelligenza-memoria e capacità di apprendimento-discreta conoscenza dei computer e delle principali lingue umane.
Nota: Il lungo periodo di ibernamento ha probabilmente cancellato molta parte della sua memoria affettiva e personale.

DUST HANTER - NEW YORK ANNO 2017 - New York è diventata una megalopoli di oltre 20.000.000 abitanti, 10 dei quali risiedono nell'isola di Manatthan. Nel corso degli ultimi 40 anni la città non ha modificato in modo evidente il suo aspetto esterno, ma esiste una città sotterranea suddivisa in innumerevoli livelli che si sono sviluppati per quasi un Km. in profondità. Una coltre di smog indistruttibile ricopre la città in modo perenne mantenendola in uno stato di notte totale. L'evoluzione tecnologica-scientifica, nonostante le previsioni, si è sviluppata in maniera molto più lenta di quanto si sia sviluppata all'inizio del secolo scorso.
Nonostante ciò, vedere volare un'automobile è fatto quotidiano.
Ed in una società di questo genere la vita comune è diventata quasi un fatto di sopravvivenza.
Proprio al centro di Manatthan abita ed ha sede l'ufficio di Dust Hanter: professione investigatore privato.

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)