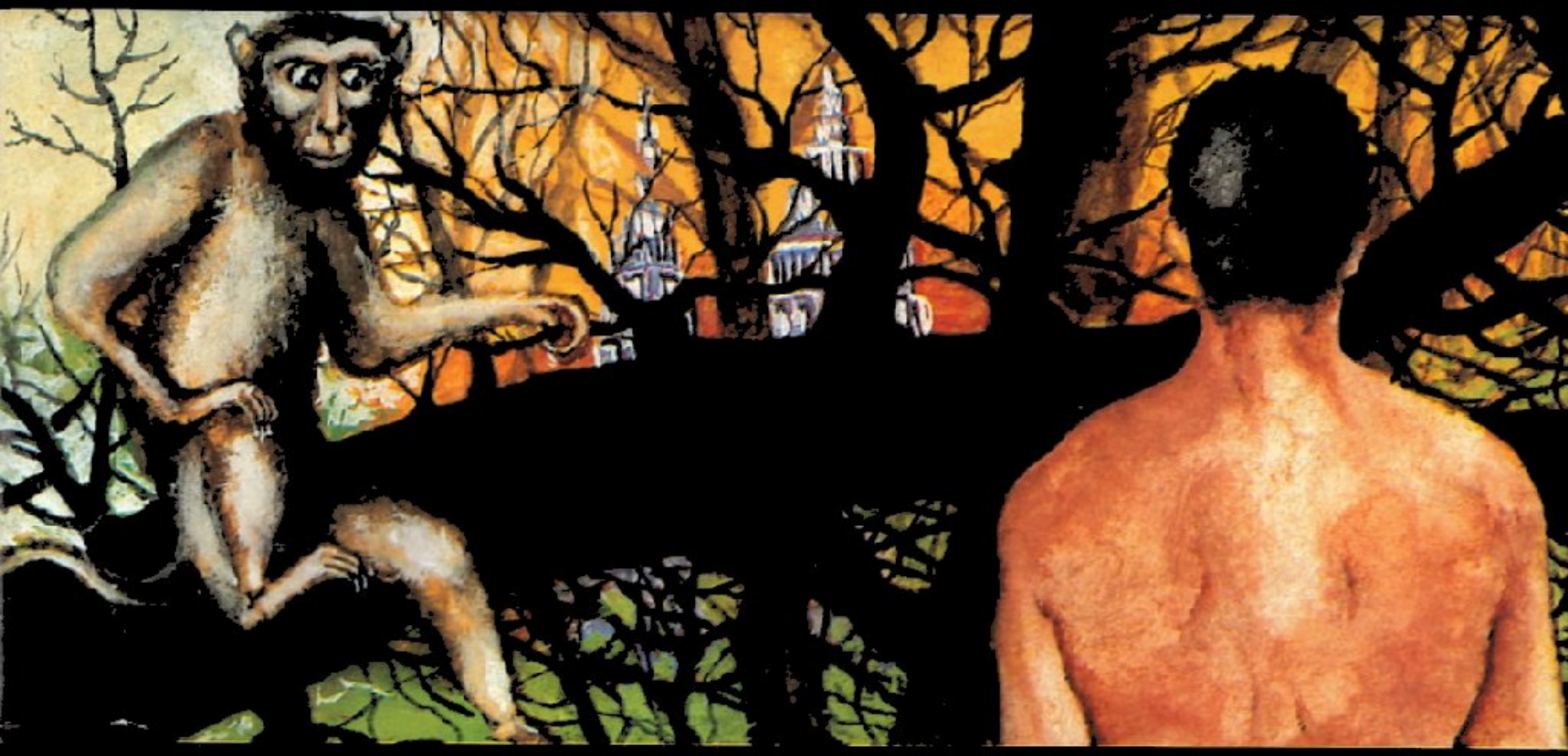
una produzione ARSCOM

Epix 3001

ADVENTURES PER C64/128



L. 10.000 - N. 4

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

2 GRANDI ADVENTURES CON GRAFICA



C64/128

VAMPYR MOTEL

ADVENTURE IN ITALIANO CON GRAFICA

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

ARSCOM

I Predatori della Valle dei Re



Disk: L. 9.000 + 3.000 postali

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 9.000 gioco + lire 3.000 postali fisse).

ARSCOM ADVENTURE CLUB



Non sei ancora socio?
Compila il tagliando
spediscilo
ed avrai la Tessera.

Entrerai anche tu nell'Arscom Adventure Club. Una grande iniziativa della Arscom, sarai sempre aggiornato sulle novità, conoscerai le grandi Adventures, potrai iscriverti e partecipare alle competition, conoscere altri soci, essere protagonisti di nuove ed eccezionali Adventures, avere aiuti.

Invia in busta chiusa con un francobollo di L. 600 per la spedizione al seguente indirizzo:
ARSCOM sdf - Via G.B. D'Albertis 25/22 - Genova.

☐ nome .....
☐ cognome .....
☐ data di nascita .....
☐ via e n. .....
☐ città ..... cap. .....
☐ telefono .....

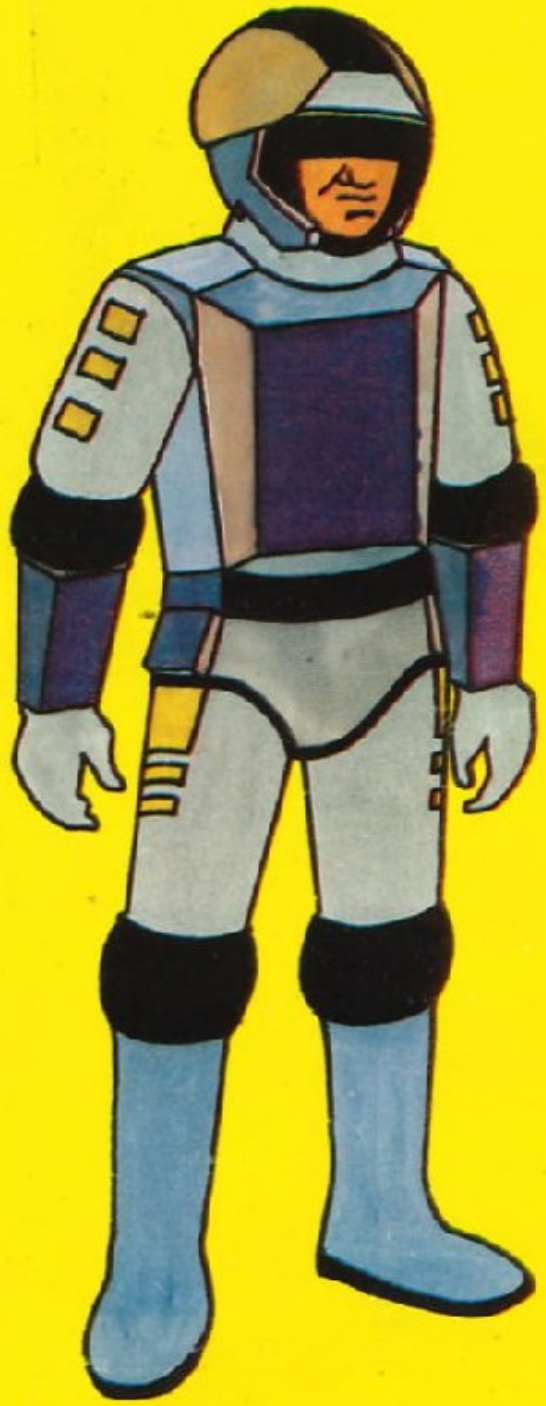
Rispondi a queste domande:
Possiedo un Floppy-disk: ☐ SI ☐ NO
Possiedo una stampante: ☐ SI ☐ NO

Per poter accedere ai servizi della Arscom Adventure Club devi possedere la Tessera. La tessera dà solo il diritto di essere aggiornati sulle novità.

STRACHIP

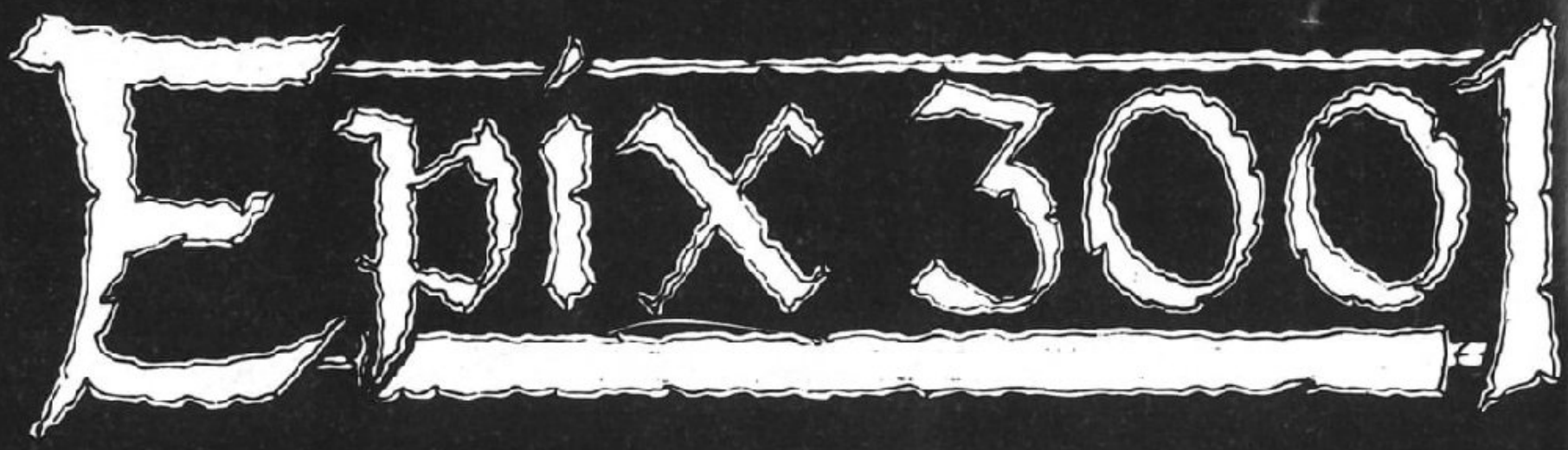
FIRE-MACHINE

Quando Strachip si risveglia si trova nel cuore dell'Africa centrale, 1000 anni dopo che è stato ibernato.
Ben presto si renderà conto degli sconvolgimenti avvenuti durante questo lungo periodo.
Infatti già dal lontano 1987 alcune rivelazioni scientifiche avevano fatto scoprire che l'atmosfera della regione Artica 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 del tempo trascorso questa situazione è andata sempre più peggiorando, a tale punto da decimare la popolazione mondiale.
Naturalmente le popolazioni africane, abituate 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 sopravvissuti, abitanti dell'Africa, dopo interminabili stenti dovuti alla particolare situazione creata dal buco d'ozono si trovano impotenti a combattere contro un nemico sconosciuto: la macchina, unica sopravvissuta e testimone della tecnologia occidentale avanzata.
Il Episodio:
John Starchip ha appena terminato la sua prima missione (Epix 3001 n. 2): ha distrutto il bunker nemico che rappresentava una grave minaccia per la popolazione indigena.



Prima di lasciare i ruderi del bunker esploso, John sa che deve cercare qualcosa... qualcosa che gli faccia comprendere la funzione di ciò che lui ha appena distrutto.
Aiutalo in questa prima parte...
III Episodio:
Informazioni da computer base World-peace:
"Inizio registrazione codice: ail css-Salve John, sei stato in gamba a recuperare il disco. È stato programmato dagli ultimi uomi civilizzati di questa zona. Le loro testimonianze sono preziosissima...
"Le potentissime macchine da noi create hanno cominciato una terribile caccia all'uomo. Ormai la grande civiltà raggiunta dall'uomo è custodita nelle menti di pochi sopravvissuti che vivono nascosti temendo di essere localizzati e uccisi dagli sterminatori comandati dai computer tramite una antenna radio che costituisce il loro unico tallone d'Achille.
Fine registrazione codice: ail css"
La missione è ora nelle tue mani.
Nelle vesti di John Starchip combatterai le macchine e la loro potenza, e come sempre, riuscirai a sconfiggerle.

IL MESE PROSSIMO COMPRA:



SEMPRE PIÙ LA TUA CASSETTA DI EMOZIONI!

LE AVVENTURE DI

JACK BYTESON



LA TOMBA DEI NAVAJO

Iniziamo in questo numero, a grande richiesta, una serie di Riedizioni di adventures creati dalla Arscom.
Sono i primi giochi con grafica di avventura realizzati in Italia.
E non tarderete a scoprire quanti progressi da allora siano stati fatti.
Ad ogni modo, vi assicuriamo, come sempre che il divertimento non mancherà.
Questa volta il nostro eroe si trova nella splendida e gigantesca Monument Valley alla ricerca della Tomba dei Navajo, e del Prezioso e raro fiore della Gran Luce richiesto da Mister Conelius.
La tomba è nascosta in qualche luogo nell'immensa Monument Valley e custodisce il mitico totem dagli occhi d'oro.
Una Tomba misteriosa e segreta Piena di trappole ed insidie.
I pericoli aumentano quando un gruppo di indiani ribelli viene a sapere che Jack è alla ricerca del Totem e della pianta della Grande Luce per Mister Cornelius.
I comandi speciali per questo gioco sono:
I = inventario - C = comandi di gioco - A = Aiuto - Voc = vocabolario.

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.



JACK BYTESON

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

INTERMEZZO

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 Rosso 7-entro casa-esamino casa- sparo robot-esco casa-chiamo taxi-segui auto-interrogo maitre- entro sala-n-esamino separè-sparo maitre-inseguo maitre-mi-abbasso-

---

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)

PIÙ DI 60 VIGNETTE
MUSICA E...
SUSPENCE!

JOHN BRENNER
investigatore privato

adventure game per CBM 64/128

ADVENTURA

IL SUPERDISCO IN EDICOLA DAL 27 NOVEMBRE