

ADVENTURE 64

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL CBM 64



**3 FANTASTICHE AVVENTURE
NEL REGNO DELLA FANTASIA**

Cari amici, benvenuti nel fantastico mondo dell'avventura. Anche per le riviste del nostro gruppo editoriale è così giunto il momento di sbrigliare la fantasia e di dedicare forze e risorse al mondo degli Adventure Games. In questo primo numero della rivista abbiamo scelto quattro avventure per soddisfare ogni possibile richiesta da parte della vostra immaginazione. Due di queste avventure le troverete sulla cassetta. Sono Nippo Kid e Borzoi. Le altre due sono il Mistero della montagna d'argento e The Hobbit.

La prima è un'Avventura di nascita inglese (come quasi tutte le avventure che si rispettino) ma che è stata da noi considerata anche in possibile traduzione italiana. Per rendervi ancora più semplice il compito vi diamo nelle pagine della rivista il listato dell'avventura nel prossimo numero inseriremo la possibile traduzione dei termini inglesi. Starà alla vostra pazienza, se ne avrete voglia, di rendere italiana l'avventura.

The Hobbit è invece la più famosa delle avventure mai scritte per il vostro computer. Vi diamo le spiegazioni e qualche trucco per riuscire a procedere in quella che è stata giustamente definita l'Avventura, con la A maiuscola.

Nelle ultime pagine della rivista troverete, capovolte, le soluzioni di Nippo Kid, Borzoi e qualche aiuto per la Montagna d'argento. Ve le abbiamo volute dare ma vi chiediamo di non guardarle. C'est plus facile mais n'est pas beau!



CHE COS'È UN ADVENTURE GAME?

Quando giocate un adventure game, diventate l'eroe o l'eroina dell'avventura. Dovete fare un pericoloso viaggio di ricerca e per aver successo occorre tutta la vostra ingegnosità e abilità. Potete incontrare mostri o nemici che dovrete battere in astuzia. Potete trovarvi davanti ostacoli come un torrente scrosciante o una frana che vi bloccano la strada. Vi imbatte-terete in oggetti (per esempio una lampada o una fune) che, se usati nel modo adatto, vi aiuteranno a superare i pericoli.

A seconda del tipo di adventure game, avete una diversa missione. Potete essere un detective che risolve un caso di omicidio, una spia alla ricerca di un'informazione segreta, un pirata a caccia di un tesoro.

Nel mondo immaginario di questo gioco vi

spostatate dicendo al computer in che direzione desiderate andare (nord, sud, est ed ovest). Il computer vi descriverà dove siete e che personaggi ed oggetti ci sono lì. Battete le istruzioni che dicono al computer che cosa volete fare.

Di solito si danno al computer istruzioni fatte di due parole, tipo, ARRAMPICO ALBERO. Perdete il gioco se vi bloccate: per esempio, se arrivate a una porta chiusa e non riuscite a trovare la chiave in tempo, o se un nemico vi cattura. Però potete giocare tutte le volte che ci pare: ogni volta sarà diverse, perché dipenderà dalla strada che farete, dagli oggetti che raccoglierete, dall'uso che ne farete e da come ve la caverete con i personaggi del gioco che incontrerete.

NIPPO KID

Nippo Kid è un giovane marinaio che decide di tentare la fortuna. Ha dalla sua parte oltre alla giovinezza anche una grande dose di acume che unita alla sua esperienza marina gli darà una mano a provarci a diventare ricco. Siamo nell'anno 1765 e i tempi non erano poi così facili per chi cercava di cambiare la propria condizione sociale. Le possibilità di finire impiccato sul più alto pennone della nave erano veramente tante così come quelle

di finire come l'auto pasto dei pescecani. Comunque stessero le cose, un bel giorno un mercante assume Nippo Kid per recuperare la preziosa pietra nera rubata dai pirati. Come ricompensa il mercante promette a Nippo Kid di comprargli la nave che lui desidera sin dai primi anni della giovinezza quando dalla finestra di casa vedeva passare i velieri che sfidavano la cattiveria dei pirati e la forza indomita del mare. A questo punto della storia...





■ **Titolo** ■

IL SOLE CALA AL TRAMONTO SU DI UN MARE
COLMO DI PESCI.
SARANNO APPETITOSI PER UN TUO AMICO.

OGGETTI: PESCI

ATTENDO ISTRUZIONI: ■



■ **Titolo** ■

A POPPA UNA GOMENA CADE DA UN OBLO'.

E' GIA' NOTTE NESSUNO TI HA VISTO.

OGGETTI: NULLA

ATTENDO ISTRUZIONI: ■



■ **Titolo** ■

SEI IN UNA STIVA, DAVANTI HAI UNA PORTA.
COSA USI PER APRIRLA ?

OGGETTI: NULLA

ATTENDO ISTRUZIONI: ■



ECCO LA PIETRA PREZIOSA. ORA E' TUA!



■ **AIUTO**

PER LA CAUSA DI QUALCHE METRO DAL MARE
DEVI PRENDERE UN DOLFO. IL TUO AMICO DELFINO
TI PORTERA' A TERRA. QUALCOSA...?

OGGETTI: NULLA

ATTENDO ISTRUZIONI: ■



■ **UNO**

ADESSO SEI IN MARE APERTO.
FORZA NIPPO! IL TUO AMICO DELFINO
TI PORTERA' A TERRA!

OGGETTI: NULLA

ATTENDO ISTRUZIONI: ■

TASTI

P pausa

A aiuto

I inventario

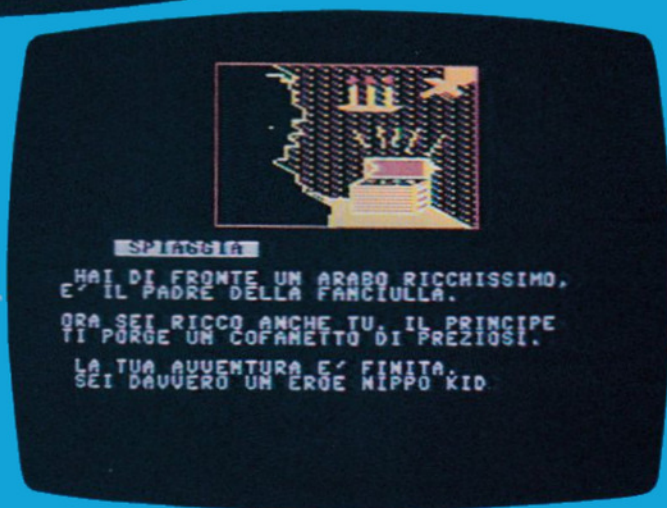
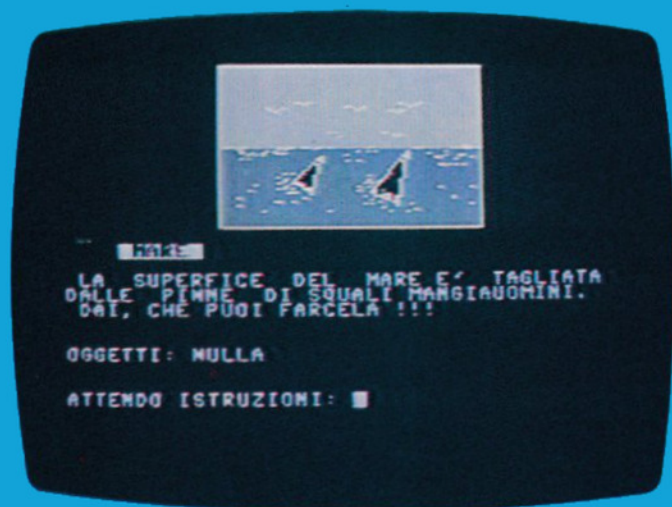
R ricomincia

C continua

F finire

N/S/E/O movimenti

usare solo verbo + sostantivo (es. tuffo ma-
re, prendo pesci).



COSÌ SI PROGRAMMA UN'AVVENTURA

Il programma Nippo Kid è costituito da una parte in Im (\$ 1BA0 \$1FFF) e una in basic, situato nella parte più alta (da \$ 6D00). Per analizzare il listato, dopo essere usciti dal programma, digitate: "POKE 44,109 POKE 46,153".

Ad ogni I/O il programma utilizza la subroutine alla linea 12000, che pulisce lo schermo e posiziona il cursore alla riga 13, dove termina la parte di schermo dedicata alla grafica. Potrete facilmente modificare le "ISTRUZIONI" che sono dalla linea 2 alla 10.

Gli oggetti dell'avventura sono 7 compresa la fanciulla che rappresenta il vero scopo, cioè quello di condurla nell'ambiente 6.

Troverete allegata la mappa per risolvere l'avventura.

Continuando a discutere sulle sub del programma la 12010 chiede di battere un tasto,

anche questa sub è presente dopo ogni indicazione data. La sub che parte con sys 7072 divide lo schermo metà in alta risoluzione e metà in modo testo. Da notare che ho utilizzato solo 4 colori. Ogni disegno occupa circa 1600 byte e i dati relativi sono da \$080A a \$1B9F, da \$3200 a \$6CC8 e da \$A000 a \$CDB8. Con la sys 7557 il disegno viene sistemato tra \$2000 e \$3000, questa sub compie anche altre funzioni. Infine la sub a 7500 oscura la parte di schermo dedicata alla grafica.

In \$0801 c'è una linea (1985 sys 8113). Poiché non ho molto software a disposizione. Per copiare il programma interamente ho dovuto registrare con un connection la parte di programma che va da \$ 0801 a \$BFFF e dopo l'autorun registrare l'altra parte da \$C000 a \$CDB8.

BORZOI

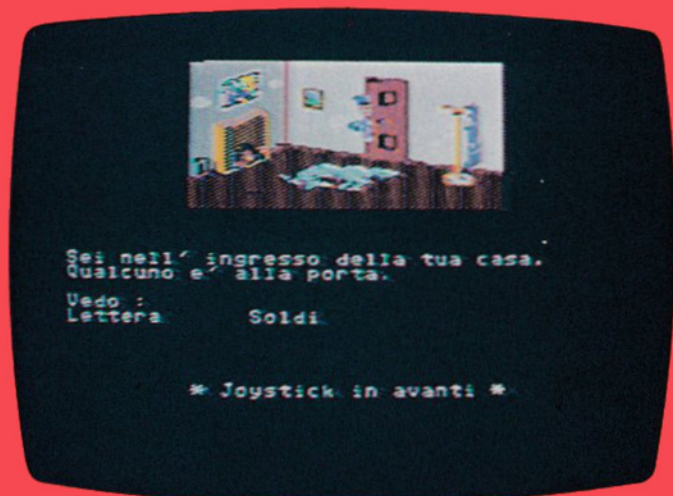
Il protagonista è un cittadino comune, uno di noi, non un Indiana Jones, James Bond, etc. ma una persona che per errore riceve un messaggio destinato ad un agente segreto.

L'avventura inizia con una notizia alla radio: «Il mondo a caccia di una formula segreta scritta da Einstein ma mai pubblicata a causa della sua pericolosità per gli equilibri di pace nel mondo». Nessuno ne conosce il valore o l'importanza ma tutte le nazioni la cercano. Il nostro scopo è di distruggere la formula per salvaguardare la pace.

Il protagonista una volta ricevuto questo messaggio decide di uscire di casa per indagare. Appena uscito dall'abitazione rischia di essere investito da un'auto. Prende una motocicletta e insegue l'auto fino ad un covo.

Qui un agente tenta di persuaderlo a rinunciare ad interessarsi al caso perché anche lui conosce il contenuto del messaggio; è tutto un bluff.

Quindi l'agente segreto cattura il nostro amico e lo rinchiude nei sottoscala. L'avventura procede in quest'ultimo ambiente e per cer-





Ecco la stazione ferroviaria. Attento,
ci sono piu' agenti segreti che mosche.

Vedo :
Chiave

* Joystick in avanti *



Ti trovi in una sala per cassette di
sicurezza. Ce ne sono a decine.

Vedo :
Combinazione Pistola

* Joystick in avanti *



Sei al binario 1

Il treno e' quello proveniente da Roma

Vedo :
Messun oggetto da prendere.

* Joystick in avanti *

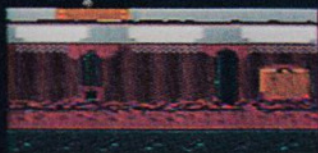
Nell'ultima stazione cioè quella di Napoli il protagonista superando tutti gli ostacoli deve neutralizzare due agenti: uno nascosto nel treno proveniente da Roma e l'altro su quel-

lo proveniente da Milano, perché i due agenti posseggono le chiavi che insieme alla combinazione nascosta in una cassetta del deposito bagagli alla stazione di Napoli consento-



C'è poca gente nel treno...
Non ti fidare.
Uedo :
Nessun oggetto da prendere.

* Joystick in avanti *



Comoda questa cabina!
Può servire da riparo... al buio.

Uedo :
Cappello Ombrello

* Joystick in avanti *



BOPZOI

no di aprire la cassaforte che è nel treno-
mostra del Giappone e di recuperare la for-
mula.

Un finale di particolare effetto è assicurato.

Dato che la storia è abbastanza lunga ho do-
vuto dividerla in tre parti. Nel programma c'è
un controllo che obbliga l'"avventuriero" a
giocare tutti gli episodi.



Questa e' la tua citta' !
La tua giungla d'asfalto.

Uedo :
Motocicletta

* Joystick in avanti *



Sei caduto su dei carboni. La porta e'
chiusa. Tre tubi affiancano il muro.

Uedo :
Accetta

* Joystick in avanti *



Dal cattivo odore nessuno potrebbe
confondere questo luogo.
Sono proprio fogne.
C' e' una sacca

Uedo :
Grata

* Joystick in avanti *

care di fuggire il protagonista risolve diversi problemi fino a raggiungere le fogne.

A questo punto termina la prima parte.

Ora bisogna uscire dalle fogne! L'unico modo è accendere una torcia di fuoco e seguire

l'inclinazione delle fiamme provocata dal vento. Ogni altra strada è pericolosa: cavi elettrici spezzati, topi e un fiume sotterraneo sbarrano la strada.

Riuscito ad uscire dal sottosuolo attraverso un



Sei in preda al panico,
decine di ratti ai tuoi piedi.
Uedo :
Nessun oggetto da prendere.

* Joystick in avanti *



Questo canale deve essere superato a
nuoto. Forza! E' un piccolo ostacolo.
Uedo :
Nessun oggetto da prendere.

* Joystick in avanti *



La stazione e' a pochi chilometri,
e' meglio prendere il treno.
Uedo :
Corda

* Joystick in avanti *

cunicolo incontra il suo cane, razza Borzoi. La terza e ultima parte si svolge con l'aiuto del cane ed è ambientata nella stazione di Napoli. Tralasciamo il come si arriva alla stazione.

Il messaggio diceva:

Il treno del Sol Levante, ROMINA, nell'ultima stazione.

In questo caso Romina non è un nome femminile, ma le sigle di Roma, Milano e Napoli.

LA LEGGENDA DELLA MONTAGNA ARGENTATA

Raggruppati in piccoli villaggi ai piedi della Montagna d'Argento, i silvani erano una volta un popolo prospero e pacifico, governato da un saggio Concilio degli Anziani. Da ogni paese giungevano viaggiatori a visitare questo popolo ospitale e a stabilirvisi.

Chiunque conoscesse i silvani sapeva anche della Pietra del Destino, tenuta dalla famiglia reale nel Palazzo in alto sulla Montagna d'Argento. La Pietra dava a un re o a una regina il potere di dirigere il destino di una persona, ma non era mai stata usata per scopi malvagi.

Sotto il regno della regina Pari Silvan, apparve una grande minaccia sotto la forma di un numeroso e malvagio esercito dei garg, intenzionato a conquistare il paese e la Pietra. Con loro c'era il loro più potente mago, Magrarg.

Disperata, la regina Pari Silvan ottenne dal suo Concilio degli Anziani il permesso di usare la Pietra. Entrò nella Camera d'Argento e, ponendo le mani sulla Pietra, gridò le parole magiche che liberavano il suo potere.

Mentre le pronunciava, echeggiò un forte rumore di tuono, con Magrarg che si lanciava in conflitto mentale con i poteri della regina e degli uomini del Concilio, concentrati dalla Pietra. Sia i silvani che i garg vacillavano sotto i colpi delle onde mentali.

Uno degli Anziani era figlio di un nomade garg che si era sistemato in pace tra i silvani. Con il cozzo delle menti che si faceva sempre più forte, egli svenne per lo sforzo delle forze in conflitto dentro di lui, e Magrarg ululò di trionfo.

Da allora i silvani hanno vissuto come schiavi nel terrore di un monarca dei garg, Ogban, e come vittime dei suoi sicari. Ogban usa la Pietra per portare la distruzione sulle famiglie e sugli amici di chiunque osi opporsi a lui.

Una volta gli Anziani silvani avevano una speranza. Pari Silvan, brutalmente uccisa dagli invasori, aveva lasciato un bambino, Kylar. Questi era stato affidato a un saggio eremita che l'aveva cresciuto. La sua identità era stata un segreto mantenuto e ben guardato.

Prima di morire, Pari Silvan aveva trasmesso un segreto nella mente del figlio: i suoi reali antenati avevano dato al popolo certi oggetti magici la cui potenza combinata avrebbe avuto la meglio su ogni forza malvagia che controllasse la Pietra del Destino.

Col passare dei secoli la collocazione di quegli oggetti apparentemente insignificanti era stata dimenticata. Kylar Silvan un giorno partì per cercare di rintracciarli. Cercò per anni, senza comunicare a nessuno i suoi progressi, temendo di mettere in pericolo la vita dei confidenti.

Un giorno, con gli Anziani che avevano ormai la sensazione che fosse sull'orlo del successo, Kylan fu ucciso da un avido garg che desiderava una spilla che lui portava, un dono dell'eremita. Tutti gli oggetti magici che aveva trovato tornarono in un attimo nei posti in cui si trovavano prima.

Da quella volta gli Anziani hanno affidato la missione a una successione di degni e fidati silvani: tutti hanno fallito. Ora dicono piangendo, a chiunque li voglia ascoltare: "Chi accetterà la sfida e ci libererà dalla tirannia?".

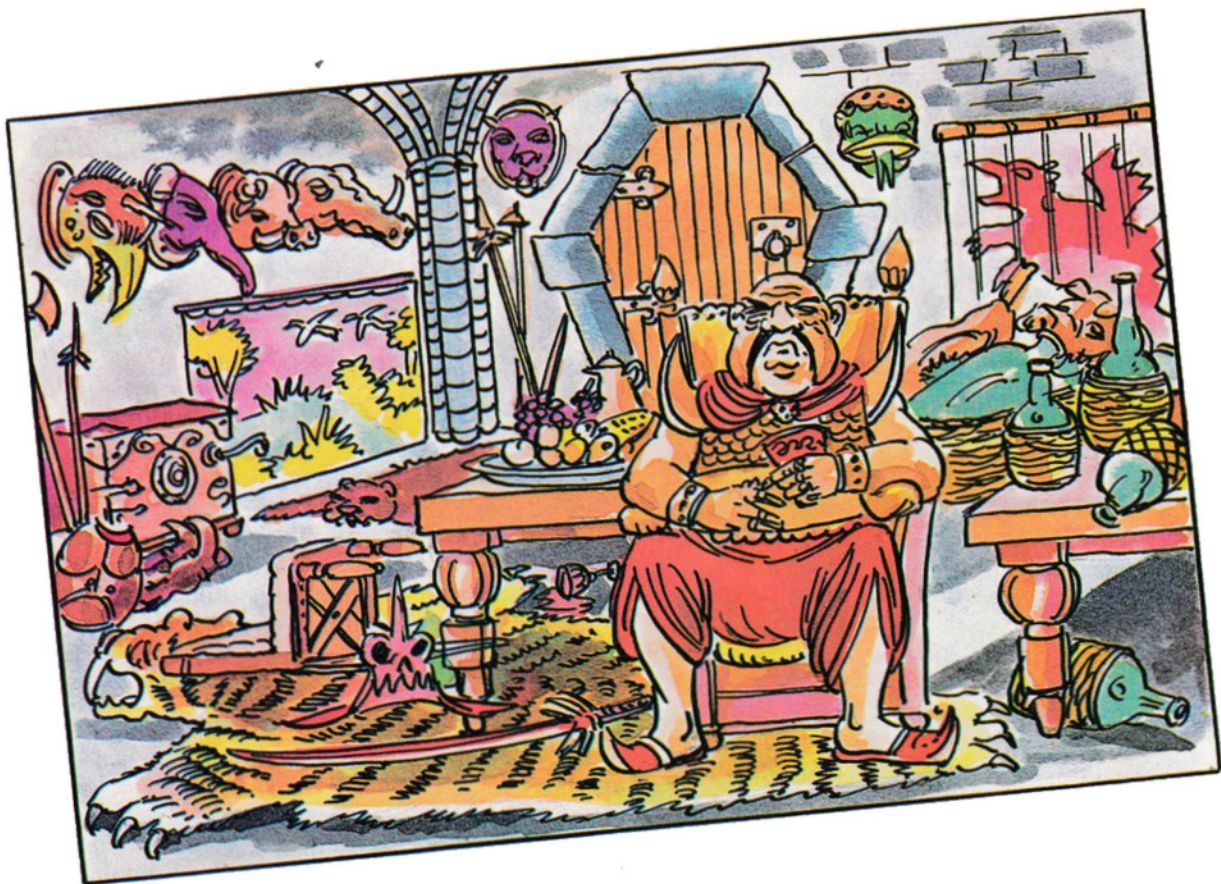
I PERSONAGGI

Lord Ogban

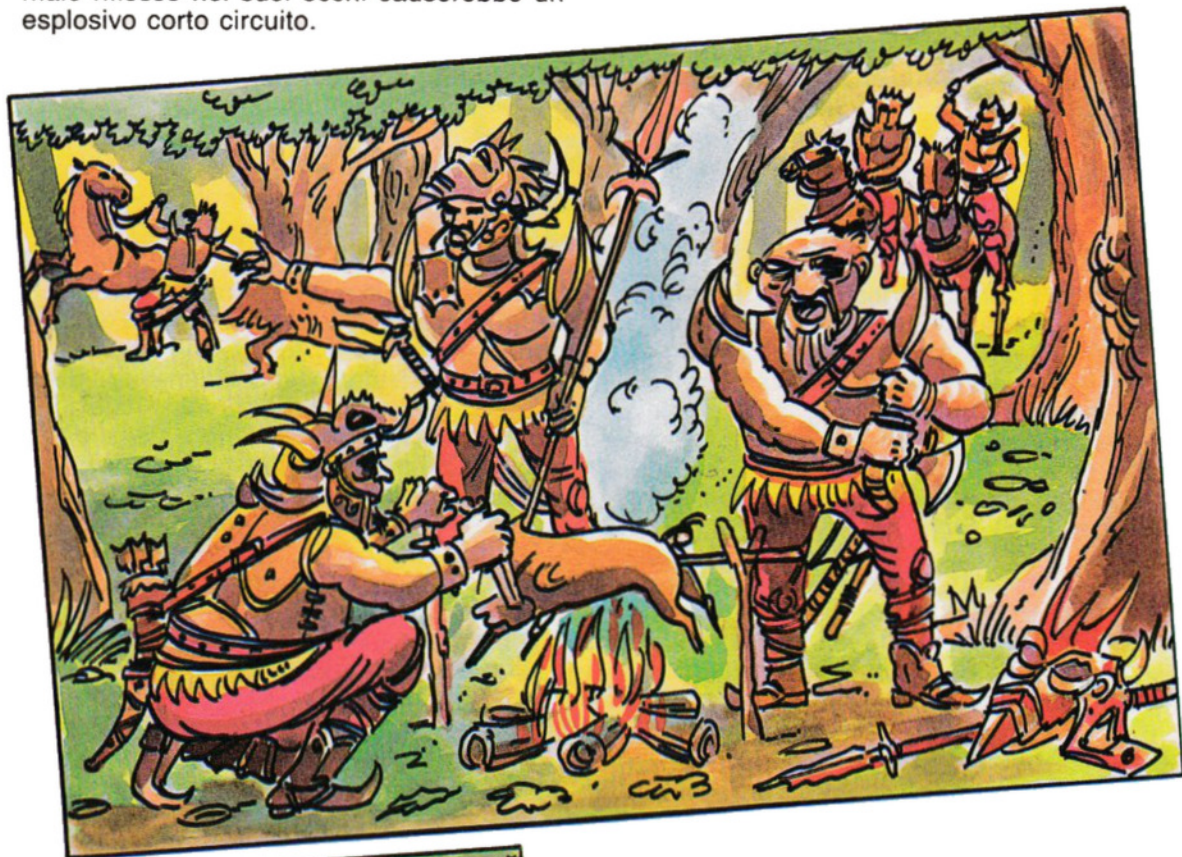
Pazzo per l'avidità e il potere, Lord Ogban lascia di rado la sua camera. Avendo perso tutte le sue naturali qualità di capo, preferisce restare vicino alla Pietra del Destino che solo lui è in grado di controllare. È ancora un avversario formidabile, anche se condivide con tutti i garg la debolezza per il cibo e il vino, portato in grandi quantità alla porta della sua camera da un servo.

Il mago Magrarg

Anche se Ogban può considerarsi il governatore del paese, in effetti è Magrarg che detiene il potere. È felice che sia Ogban a preoccuparsi di tormentare quotidianamente i silvani, lasciandolo libero di approfondire i suoi esperimenti in magia nera. Finché detiene la Pietra non c'è mago al mondo che sia in grado di contrastarlo. La sua potenza è tanto concentrata che, se si vedesse nello specchio, il



male riflesso nei suoi occhi causerebbe un esplosivo corto circuito.



I grarg

Le avidе pattuglie grarg terrorizzano la contrada. Vi cattureranno non appena vi vedono. Un gruppo dei più grossi fa la guardia al Palazzo e ogni straniero è riconosciuto all'istante. I grarg sono codardi individualmente, ma praticamente indistruttibili per la loro spessa armatura e le loro armi mortali.

Il cane

L'ultimo regalo che la regina Pari Silvan aveva fatto al figlio Kylar era stato un cucciolo. Intento a infliggere sofferenze a ogni membro della famiglia reale, anche se un animale, Magrarg ha lanciato un incantesimo sul cucciolo, condannandolo a tremare affamato per sempre fuori dai cancelli di vetro del Palazzo. Non avendo mai conosciuto gentilezza fin dalla sua prima settimana di vita, l'allegro cucciolo crescendo è diventato un feroce cane da guardia.

Il troll

Sotto il ponte vive un malvagio troll. Vi è stato messo da Ogban per impedire ai silvani di muoversi liberamente per la campagna.

Il verro di Ogban

In gioventù Ogban era un bravo cacciatore. Per questo sport il mago Magrarg creava creature fantastiche. Uno di questi orrendi animali, un verro delle dimensioni di un toro, non è mai stato preso ed ora si aggira per la campagna, predando ogni essere vivente che incontra. I guerrieri garg si rifiutano di entrare nel suo territorio, ma può darsi che voi dobbiate.

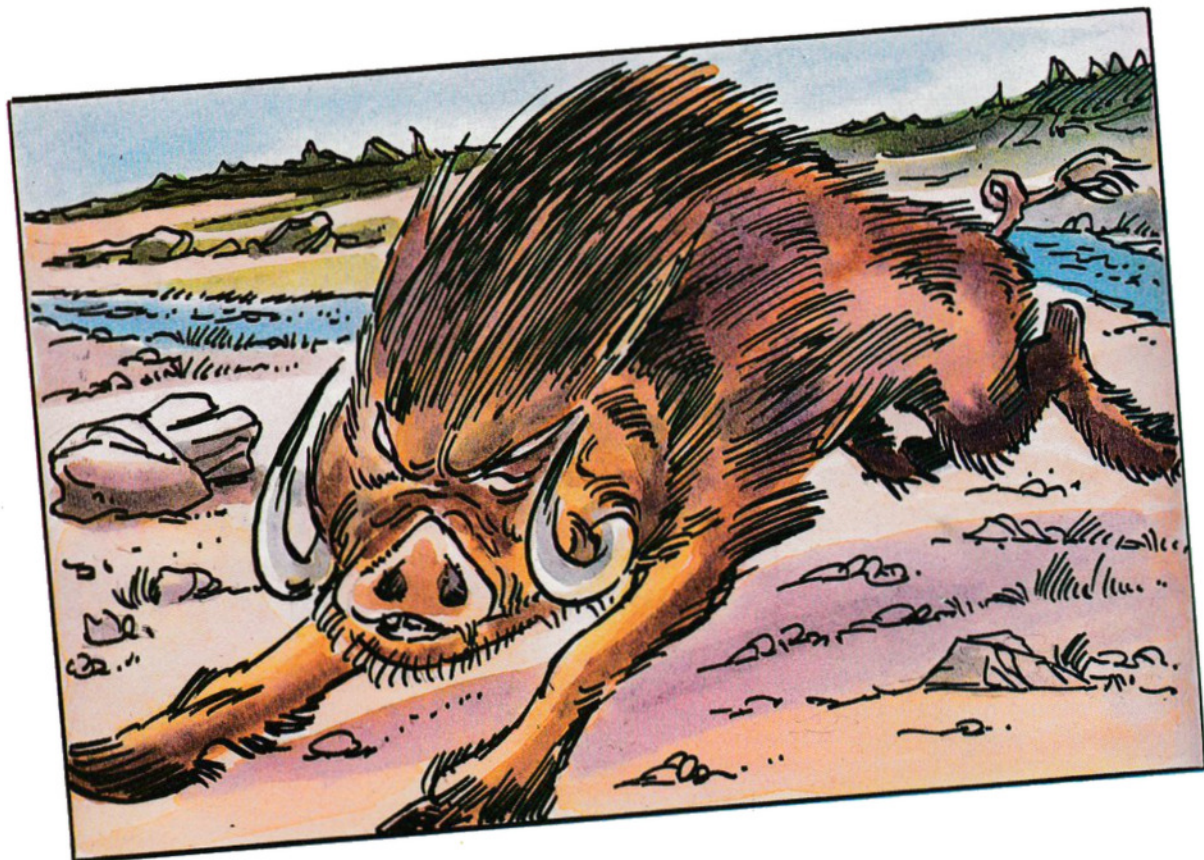
Il fantasma del goblin

In vita il goblin faceva la guardia a un passaggio segreto sul fianco della Montagna d'Ar-

gento. Quando morì, fu sepolto nel Cimitero dei Goblin, ma Magrarg gli lanciò un incantesimo, condannandolo a infestare il passaggio e ad impedire a chiunque di passare. C'è solo una cosa che può liberare l'anima di un goblin: da qualche parte il Re dei Goblin ha lanciato un indovinello pieno di simpatia per questo argomento, ma finora nessuno è riuscito a risolverlo.

L'eremita

Nel profondo della foresta vive ancora l'eremita che curò la fanciullezza di Kylar. Non cerca compagnia né si fida di nessuno che non faccia parte di quei pochi Anziani che sono finora sfuggiti all'ira mortale di Ogban. La sua vita ha percorso l'arco di molte generazioni ed egli può avere conoscenze vitali per voi, ma prima vi sarà necessario provare le vostre intenzioni.



Questa è la terra attraverso cui dovete viaggiare in cerca degli oggetti magici e affrontando i rischi che stanno sul vostro cammino. Non sapete quali siano gli oggetti magici e dovete stare all'erta per qualsiasi indizio della loro identità. E poi, quali saranno le parole magiche che liberano il potere della Pietra? Vi occorrerà tutta la vostra ingegnosità per aver successo nella missione ed entrare nel Palazzo d'Argento. Dopo di che i vostri guai non saranno affatto finiti.


Nascosti nel cuore della Montagna d'Argento vi sono dei tunnel segreti che conducono al Palazzo d'Argento. È poca la gente ancora viva che sa della loro esistenza.

Kylar ha incontrato qui la sua morte, dove non c'era nessuno a raccogliere le sue grida d'aiuto.

La campagna è pattugliata da bande di sfrenati garg. Probabilmente udirete il loro rumoroso avvicinarsi prima di vederli.

Il ponte non è sicuro come sembra.





Dentro il Palazzo d'Argento c'è la Camera d'Argento, il posto in cui riposa la Pietra del Destino. Nell'improbabile eventualità che qualcuno riesca ad entrare nel Palazzo per salvare la Pietra, il mago Magrarg ha lanciato un potente incantesimo per impedire che chiunque vi si possa avvicinare, tranne lui e Lord Ogban.

Dal picco vicino alla Montagna d'Argento comincia la sua lenta discesa un gigantesco ghiacciaio.

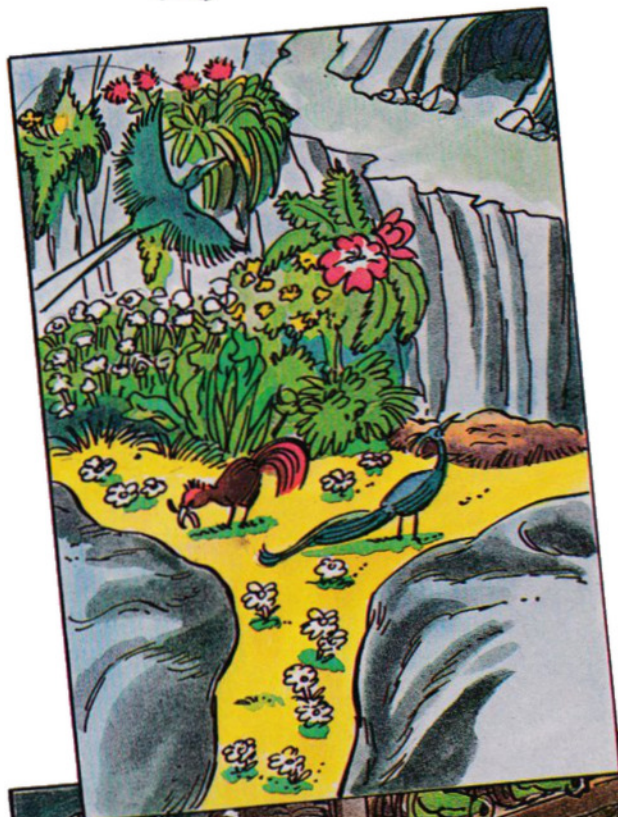
Questo antico circolo di pietre possiede una forza mistica. Può darsi che contenga segreti di valore.

Queste foreste sono scure e spaventose. Qui sono falliti tutti gli altri tentativi di liberare i silvani.

Nel villaggio gli abitanti stanno tappati in casa né osano parlare agli stranieri, temendo che siano spiegrarg. Molte abitazioni sono deserte, perché gli abitanti sono fuggiti o sono stati abbattuti dalle orde di Ogban.

LA TERRA DEI SILVANI

I LUOGHI



Il giardino roccioso

Molti anni fa la regina Pari Silvan fece questo giardino roccioso. Qui le piante fioriscono straordinariamente bene.

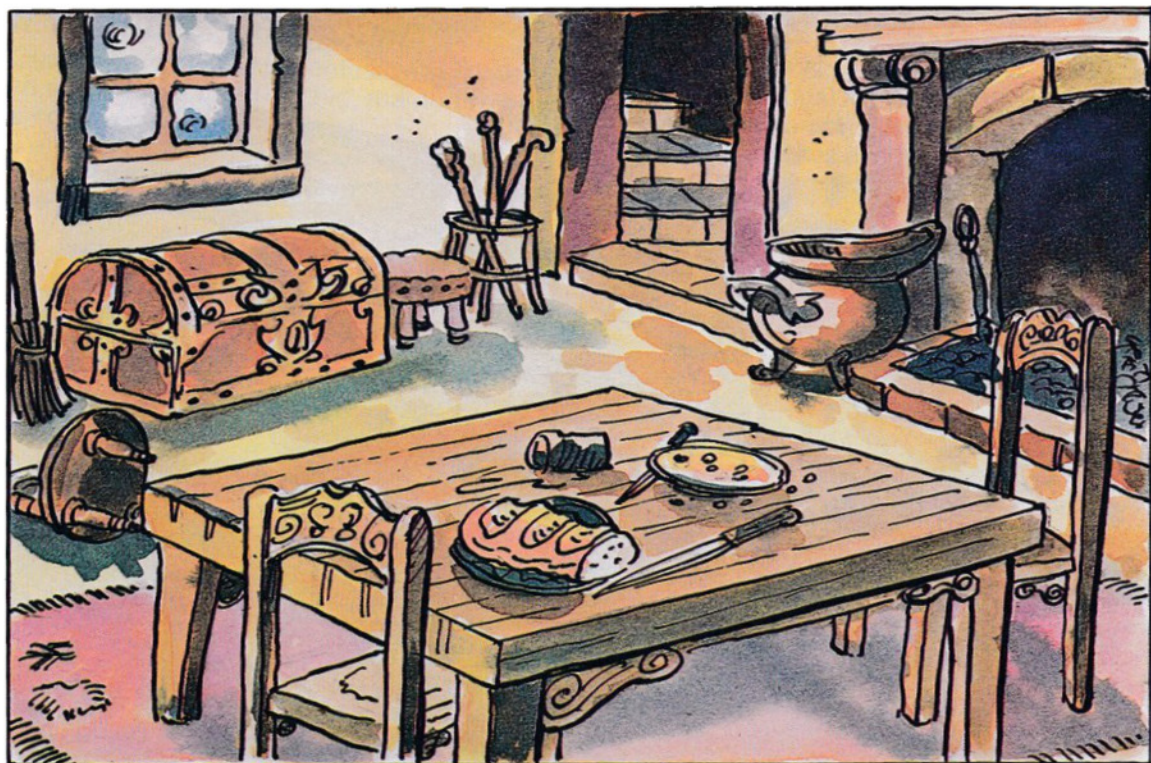
Il cottage bianco

Questo cottage appartiene a uno degli Anziani, imprigionato di recente da Ogban. Può avere qualcosa da darvi per aiutarvi nella missione.

La cantina

Ogban usa questa cantina per le sue provviste di vino. Le botti però esistevano da prima.



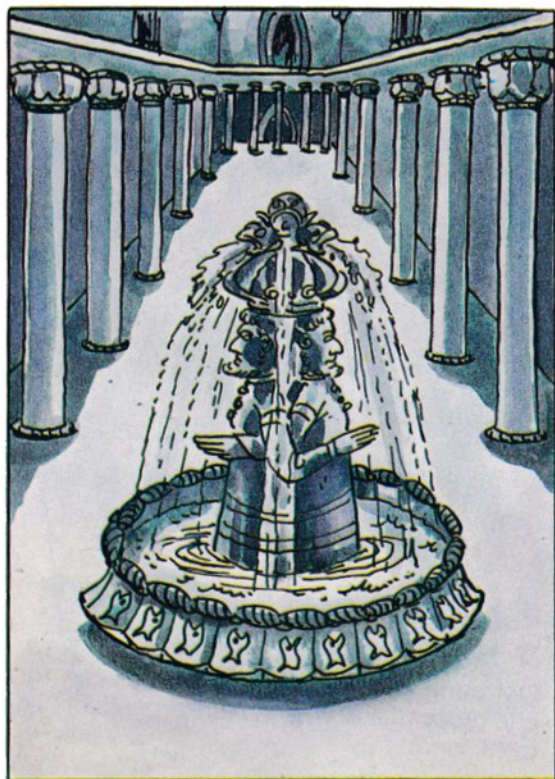


La fontana

La fontana sta in questo cortile da più tempo di quanto ciunque possa ricordare.

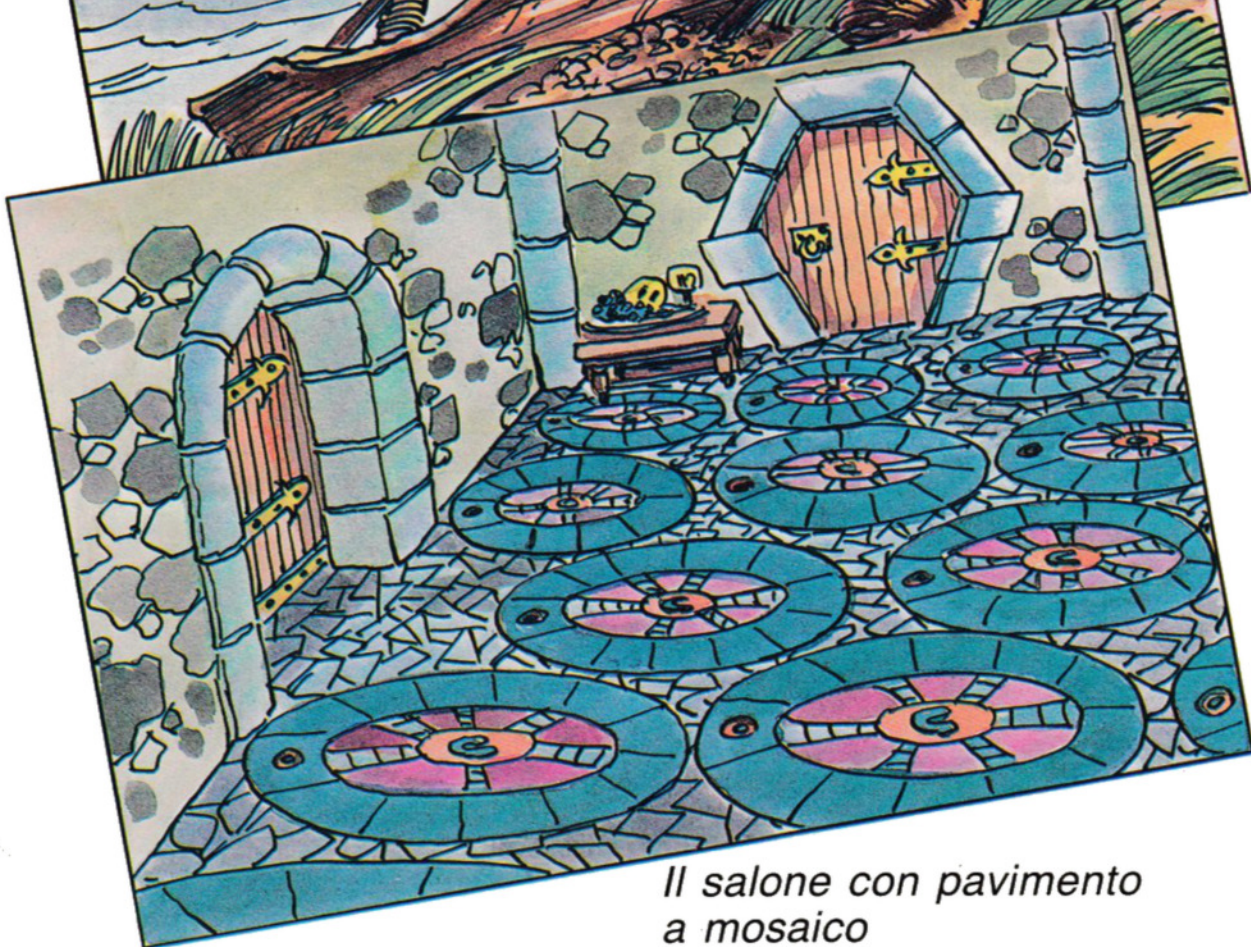
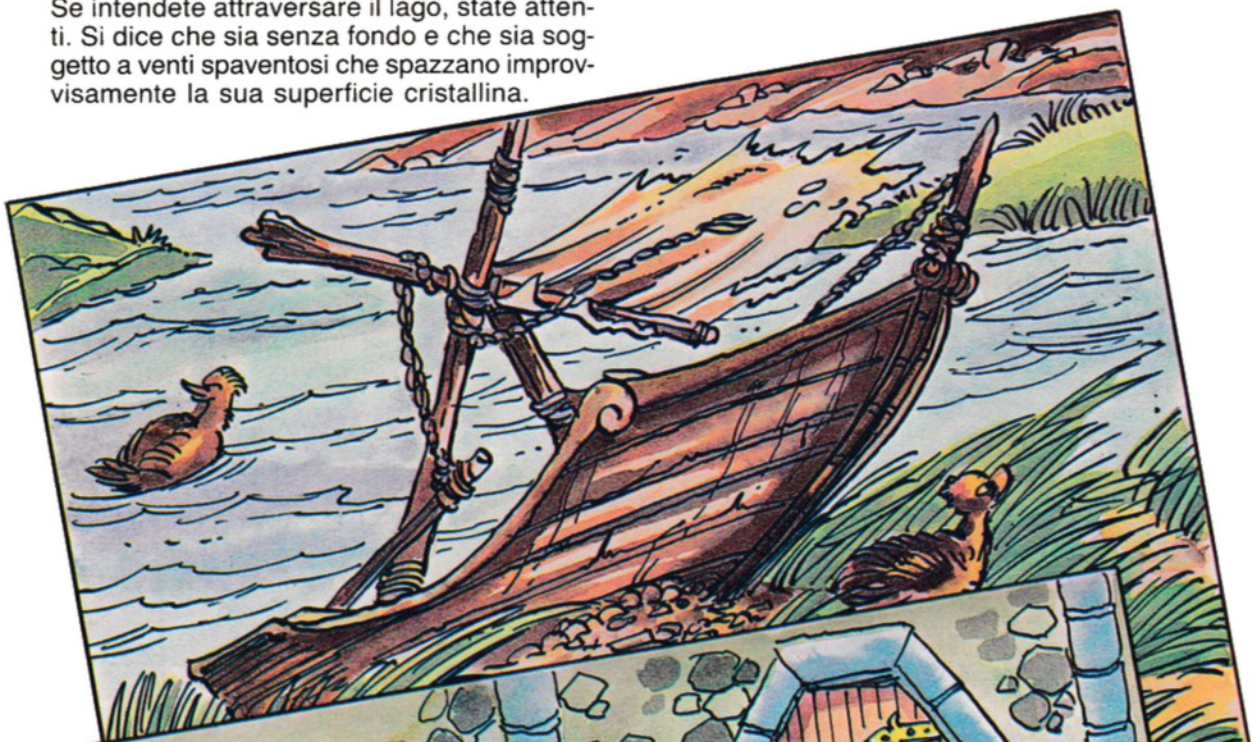
La statua

Questa statua di un antico re silvano è stata deturpata dai garg.



La riva del lago

Se intendete attraversare il lago, state attenti. Si dice che sia senza fondo e che sia soggetto a venti spaventosi che spazzano improvvisamente la sua superficie cristallina.



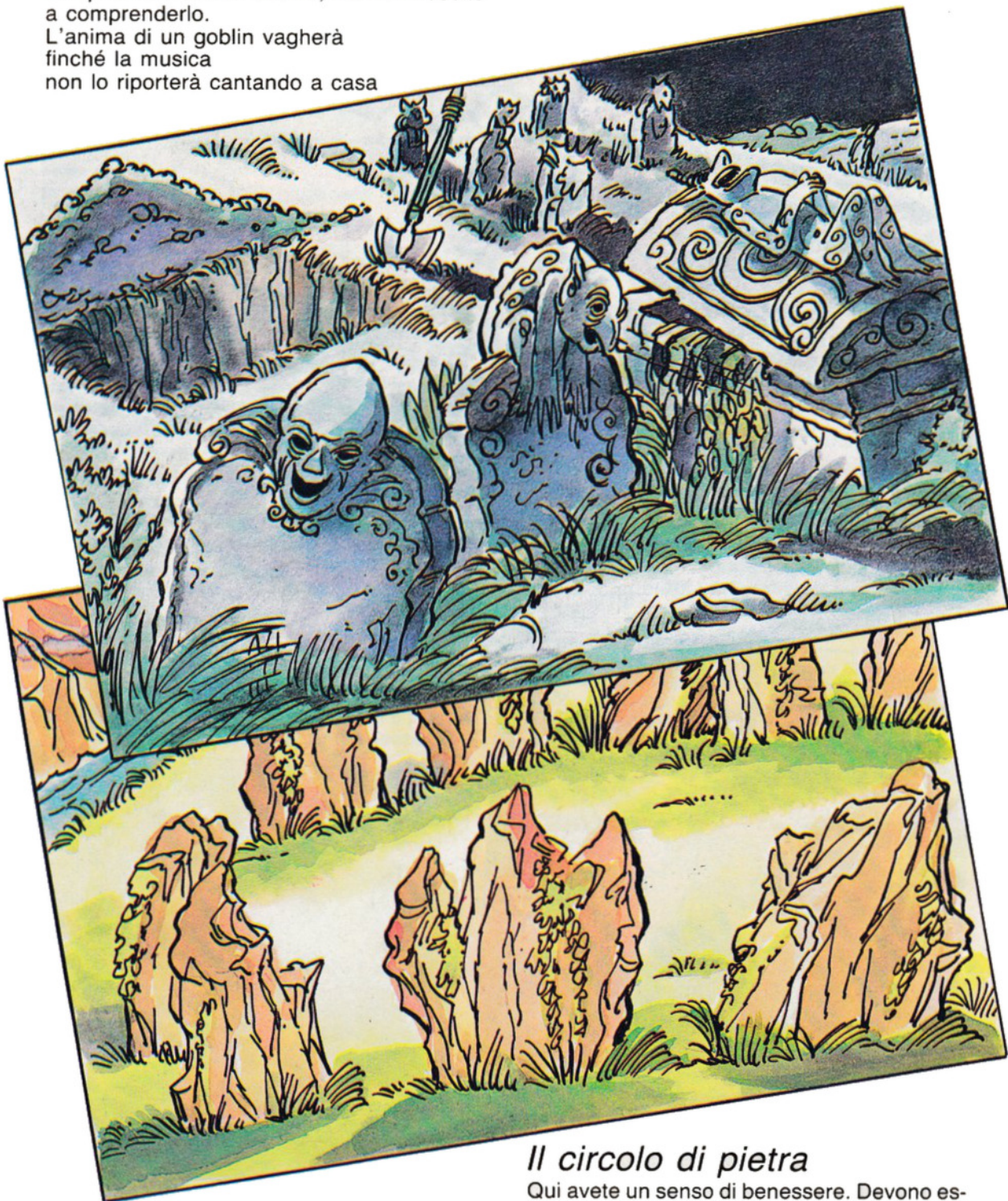
Il salone con pavimento a mosaico

Qui comincerete a sentire una strana forza che prosciuga le vostre. Non dimenticate i dintorni, però.

Il cimitero dei goblin

Questo è un posto spaventoso. Un misterioso epitaffio vi attira l'occhio, ma non riuscite a comprenderlo.

L'anima di un goblin vagherà
finché la musica
non lo riporterà cantando a casa



Il circolo di pietra

Qui avete un senso di benessere. Devono essere gli spiriti di coloro che hanno costruito il circolo a farvi coraggio.



Il salone dei banchetti

A uno dei loro frequenti banchetti questo garg ha mangiato e bevuto troppo. State attenti a non svegliarlo.



La biblioteca

Ai garg non interessa imparare, così la biblioteca è deserta e polverosa. Però c'è sono molti libri scolastici.

Sveglia - direzione - protezione - aiuto - guida

L'alto pinnacolo

Siete esausti per esservi arrampicati fin qui. Attenti a non mancare nulla, però... potrebbe non esserci una seconda volta.



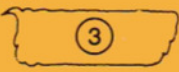
PROGRAMMA DELLA LEGGENDA DELLA MONTAGNA D'ARGENTO

Il programma per la leggenda della Montagna d'Argento incomincia qui sotto. Battetelo, esattamente come è stampato, sul vostro computer. È progettato per funzionare sul Commodore 64, sul VIC 20, sugli Apple, sui TRS 80, BBC, Electron e Spectrum. A seconda dei computer alcune righe devono essere cambiate. Queste righe sono contrassegnate da un asterisco e i cambiamenti di righe sono elencati più avanti. Quando giungete a una riga contrassegnata da un asterisco, andate a vedere a queste pagine se dovete cambiarla nella versione per il vostro computer. La battitura del programma potrà darvi qualche indizio del gioco, ma non ve lo rovinerà. Sarebbe meglio però che ve le faceste battere da un amico. Probabilmente dovrete dargli una ricompensa, perché battere il programma porta via parecchie ore. Probabilmente ci saranno anche degli errori nel programma, dovuti a quelli di battitura, così verificate il programma con molta cura e poi salvatelo su cassetta o disco.

```

*10 LET EL=39:LET NO=88:LET MV=57:LET D=28
20 GOSUB 3300
30 GOSUB 4400
40 LET LL=0
50 GOSUB 3330
*60 LET PR=INT(VAL(LEFT$(D4,1)))+"*"+VAL(MID$(D4,2,1))+"*"
*70 LET J8=R8+"*"+YOU ARE "+PR+RIGHT$(D4,LEN(D4)-2)+"*:GOSUB 4830
80 GOSUB 3330:LET J8=""
90 FOR I=1 TO 6-1
100 READ D8
*110 LET PR=VAL(LEFT$(D4,1)):GOSUB 3350
*120 IF F(1)=0 AND C(1)=R THEN LET J8=J8+"*P8+"*D8+"*
130 NEXT I
140 IF R=29 AND F(48)=0 THEN LET J8=J8+" GRASS FEASTING,"
150 IF R=29 AND F(48)=1 THEN LET J8=J8+" A SLEEPING GRASS,"
160 IF R=12 OR R=22 THEN LET J8=J8+" A PONY,"
170 IF R=64 THEN LET J8=J8+" A HERMIT,"
*180 IF R=18 AND E(18)=W THEN LET J8=J8+" AN OAK DOOR,"
190 IF R=59 AND F(68)=1 THEN LET J8=J8+" OGBAN (DEAD),"
200 IF J8="" THEN LET J8="*, YOU CAN SEE *J8
210 LET J8=J8+" AND YOU CAN GO "
220 GOSUB 4830:PRINT " "
*230 FOR I=1 TO LEN(R):PRINT MID$(R),I,1:PRINT " "
240 NEXT I:PRINT:PRINT
*250 LET R8="PARDON":PRINT "*****"
*260 PRINT:PRINT:PRINT "WHAT WILL YOU DO NOW "
270 INPUT I8
280 IF I8="SAVE GAME" THEN GOTO 4630
290 LET V8=""*LET T8="":LET V8=0:LET D=0
*300 FOR I=1 TO LEN(I8)
*310 IF MID$(I8,I,1)="" * AND V8="" THEN LET V8=LEFT$(I8,I-1)
*320 IF MID$(I8,I,1)="" * AND V8="" THEN LET T8=MID$(I8,I,1):LEN(I8)-1:LET "LEN(I8)
330 NEXT I:IF T8="" THEN LET V8=I8
340 IF LEN(I8)>3 THEN LET V8=V8+"0":GOTO 340
350 IF V8="PLAY" THEN LET V8="BLD"

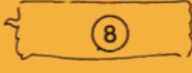
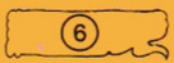
```



```

*360 _LET V8=LEFT$(V8,I)
*370 FOR I=1 TO MV:IF MID$(V8,I+3-2,1)=W THEN LET V8:=LET I=MV
380 NEXT I:LET F(56)=0
390 GOSUB 3330
400 FOR I=1 TO NO:READ D8:IF I<=6 THEN GOSUB 3350
410 IF T8=D8 THEN LET D8:=LET I=NO
420 NEXT I
430 IF D=0 AND F(56)=0 AND T8="" THEN LET T8="S":LET F(56)=1:GOTO 390
440 IF V8=0 THEN LET V8=V8+1
450 IF T8="" THEN LET R8="* NEED TWO WORDS"
460 IF V8=V8 THEN LET R8="* TRY SOMETHING ELSE"
470 IF V8=V8 AND D=0 THEN LET R8="* YOU CANNOT *+18
480 IF D=1 OR D=0 THEN GOTO 510
490 IF V8=8 OR V8=9 OR V8=14 OR V8=17 OR V8=44 OR V8=54 THEN GOTO 510
500 IF V8=V8 AND C(1)=0 THEN LET R8="* YOU DO NOT HAVE THE *+18:GOTO 30
*510 IF R=56 AND F(55)=0 AND V8(1)=7 AND V8(55) THEN LET R8="18":HAS GOT YOU":GOTO 30
520 IF V8=44 OR V8=47 OR V8=19 OR V8=57 OR V8=49 THEN GOTO 540
530 IF R=48 AND F(63)=0 THEN LET R8="19":GOTO 30
540 LET M=VAL(STR$(R)+STR$(I))
*550 ON INT((V8-1)/13)+1 GOTO 540,580,600,620,640
*560 ON V8 GOSUB 800,800,800,800,800,800,1220,1290,1290,1470,1470,1750,1890
570 GOTO 450
*580 ON V8-13 GOSUB 1960,1980,2010,2050,2070,210,2220,2310,2380,2470,2450,2470,2520
590 GOTO 450
*60 ON V8-26 GOSUB 2550,2580,2610,2650,2670,2700,2720,2730,2830,2800,2870,2730,2920
610 GOTO 450
*620 ON V8-39 GOSUB 2950,2990,3010,3050,3070,2310,2990,3070,3130,2120,3190,1470,3100
630 GOTO 450
640 ON V8-62 GOSUB 2070,3150,1290,1290,3170,3200
650 IF F(62)=1 THEN GOTO 730
660 IF R=41 THEN LET F(67)=F(67)+1:IF F(67)=10 THEN LET F(56)=1:LET R8="* YOU SANK"
670 IF R=56 AND F(55)=0 AND C(1)=0 THEN LET R8="18":GETS YOU":LET F(56)=1
680 IF F(56)=0 THEN GOTO 30
*690 GOSUB 4400:PRINT R8
*700 PRINT "YOU HAVE FAILED IN YOUR QUEST"
*710 PRINT:PRINT "BUT YOU ARE GRANTED ANOTHER TRY"
720 GOSUB 3360:RUN
730 GOSUB 4400
740 PRINT "HOODOOORRRRRRRRRRRRRRRRRRR"
750 PRINT
*760 PRINT "YOU HAVE SUCCEEDED IN YOUR"
*770 PRINT "QUEST AND BROUGHT PEACE TO"
*780 PRINT "THE LAND"
790 STOP
800 LET D=V8
810 IF D=5 THEN LET D=1
820 IF D=6 THEN LET D=3
830 IF NOT ((R=75 AND D=2) OR (R=76 AND D=4)) OR F(64)=1 THEN GOTO 850
840 LET R8="B USPPM TUPPT JPV DSPPTJH":GOSUB 4260:RETURN
850 IF F(64)=1 THEN LET F(64)=0
860 IF F(51)=1 OR F(29)=1 THEN GOTO 900
870 IF F(55)=1 THEN LET F(56)=1:LET R8="GRASS HAS GOT YOU":RETURN
880 IF R=29 AND F(48)=0 THEN LET R8="GRASS WILL SEE YOU":RETURN
890 IF R=72 OR R=42 OR R=9 OR D=10 THEN LET R8="28":LET F(55)=1:RETURN
*900 IF C(18)=0 AND ((R=52 AND D=2) OR (R=3) AND D=2) THEN LET R8="* THE BOAT IS TOO HEAVY":RETURN
910 IF C(18)=0 AND ((R=52 AND D=4) OR (R=3) AND D=2) THEN LET R8="* YOU CANNOT SWIM":RETURN
920 IF R=52 AND C(18)=0 AND D=4 AND F(50)=0 THEN LET R8="* NO POWER":RETURN
930 IF R=41 AND D=5 AND F(51)=0 THEN LET R8="* UP CPU JT T2BLJH":GOSUB 4260:RETURN
940 IF R=23 AND D=1 AND F(32)=0 THEN LET R8="* OGBAN'S BOAR BLOCKS YOUR PATH":RETURN
950 IF ((R=3) AND D=2) OR (R=4 AND D=4) AND F(45)=0 THEN LET R8="56":RETURN
960 IF R=25 AND C(13)=R THEN LET R8="* THE ICE IS BREAKING":RETURN
970 IF D=5 AND D=2 OR D=4 THEN GOSUB 4310
980 IF R=4 AND D=4 THEN LET R8="* PASSAGE IS TOO STEEP":RETURN
990 IF R=7 AND D=2 AND F(46)=0 THEN LET R8="* A HUGE HOUND BARS YOUR WAY":RETURN
1000 IF (R=28 OR R=37) AND F(50)=0 THEN LET R8="* YOU UP EBSL":GOSUB 4260:RETURN
*1010 IF R=49 AND D=2 AND F(54)=0 THEN LET R8="* MYSTERIOUS FORCES HOLD YOU BACK":RETURN
1020 IF R=49 AND D=2 AND F(68)=0 THEN LET R8="* YOU MET OGBAN":LET F(56)=1:RETURN
1030 IF R=28 AND F(45)=0 THEN LET R8="* RATS NIBBLE YOUR ANKLES":RETURN
*1040 IF R=58 AND D=1 OR D=4 AND F(66)=0 THEN LET R8="* YOU GET CAUGHT IN THE WEBS":RETURN
1050 IF R=48 AND D=4 AND F(70)=0 THEN LET R8="* THE DOOR DOES NOT OPEN":RETURN
1060 IF R=40 AND F(47)=1 THEN LET F(48)=1
*1070 IF R=27 AND D=4 AND E(17)=W THEN LET R8="* THE PASSAGE WAS STEEP":RETURN
1080 IF R=29 AND D=2 THEN LET F(48)=1:LET F(20)=0
1090 IF R=8 AND D=2 THEN LET F(46)=0
1100 LET D8="":FOR I=1 TO LEN(R):PRINT MID$(R),I,1
*1110 LET R8=MID$(D8,I,1)
1120 IF (R8="M" OR R8="U") AND D=1 THEN LET R8=R-10

```



```

1130 IF R#*E* AND D#2 THEN LET R#*H
1140 IF R#*S* OR R#*O* AND D#3 THEN LET R#*I
1150 IF R#*M* AND D#4 THEN LET R#*J
1160 NEXT I:LET R#*OK*
1170 IF R#*OK THEN LET R#*YOU CANNOT DO THAT WAY*
1180 IF I(10#75 AND D#2) OR I(10#76 AND D#4) THEN LET R#*OK, YOU CROSSED*
1190 IF F(29)=1 THEN LET F(29)=F(29)+1
1200 IF F(29)=5 AND F(29)=1 THEN LET R#*CPPT 10#F 1#50 P#U:GOSUB 4260:LET F(29)=1:LET C(3)=8:1
1210 RETURN
1220 GOSUB 3350:LET R#*OK*:LET F(4)=0
1230 PRINT "YOU HAVE "
1240 FOR I=1 TO 5:READ D#GOSUB 3350:IF I=1 AND C(1)=0 AND F(4)=1 THEN LET D#*COIN*
1250 IF I=1 AND C(1)=0 THEN GOTO 1270
1260 IF C(1)=0 THEN PRINT D#;" ";:LET F(4)=1
1270 NEXT I:IF F(4)=0 THEN PRINT "NOTHING"
1280 PRINT:GOSUB 3360:RETURN
1290 IF H#6577 THEN LET R#*HOW?*:RETURN
1300 IF H#4177 OR H#5177 THEN LET B#16:GOSUB 2380:RETURN
1310 IF B#38 THEN LET R#*TOO HEAVY?*:RETURN
1320 IF B#4 AND F(4)=0 THEN LET R#*IT IS FIRMLY NEEDED ON*:RETURN
1330 LET C#0:FOR I=1 TO 5:IF C(I)=0 THEN LET C#C#I
1340 NEXT I:IF C#13 THEN LET R#*YOU CANNOT CARRY ANY MORE*:RETURN
1350 IF B#16 THEN LET R#*YOU CANNOT GET THE *T*:RETURN

```

9

```

1260 IF B#0 THEN RETURN
1270 IF C(1)=R THEN LET R#*IT IS NOT HERE*
1280 IF F(4)=1 THEN LET R#*WHAT *T#*
1290 IF C(1)=0 THEN LET R#*YOU ALREADY HAVE IT*
1300 IF C(1)=R AND F(4)=0 THEN LET C(1)=1:LET R#*YOU HAVE THE *T#
1310 IF B#28 THEN LET C(1)=R
1320 IF B#5 THEN LET C(2)=0
1330 IF C(4)=0 AND C(2)=0 AND C(1)=0 THEN LET F(5)=1
1340 IF B#8 AND F(3)=1 THEN LET C(2)=0
1350 IF B#2 THEN LET F(3)=0
1360 RETURN
1370 LET R#*YOU SEE WHAT YOU MIGHT EXPECT*
1380 IF B#10 THEN LET R#*NOTHING SPECIAL*
1390 IF B#46 OR B#88 THEN GOSUB 2550
1400 IF H#8076 THEN LET R#*IT IS EMPTY*
1410 IF H#8080 THEN LET R#*AHA*:LET F(1)=0
1420 IF H#7029 THEN LET R#*OK*:LET F(2)=0
1430 IF B#20 THEN LET R#*NUDIFY JO DPOLF:GOSUB 4260:LET C(2)=0
1440 IF H#1648 THEN LET R#*THERE ARE SOME LETTERS *H#(2)*
1450 IF H#7432 THEN LET R#*U#2 B#F 900# USF#T:GOSUB 4260:LET F(1)=0
1460 IF H#2134 OR H#2187 THEN LET R#*OK*:LET F(1)=0
1470 IF B#35 THEN LET R#*IT IS FIRMLY NEEDED ON*:LET F(1)=0
1480 IF H#3438 THEN LET R#*OK*:LET F(2)=0
1490 IF H#242 THEN LET R#*FADED INSCRIPTION*

```

10

```

1400 IF I#1443 OR H#1485 AND F(2)=0 THEN LET R#*H#ANN#520# G#N U#F EQ#U#*:GOSUB 4260
1410 IF I#1443 OR H#1485 AND F(2)=1 THEN LET R#*SOMETHING HERE...*:LET F(2)=1
1420 IF H#2479 OR H#2444 THEN LET R#*THERE IS A HANDLE*
1430 IF B#9 THEN LET R#*U# M#C#F S#B#T Q#P#T#:GOSUB 4260
1440 IF H#4055 THEN GOSUB 3290
1450 IF H#2769 AND F(4)=1 THEN LET R#*VERY UGLY*
1460 IF H#7158 OR H#7186 THEN LET R#*THERE ARE LOOSE BRICKS*
1470 IF R#49 THEN LET R#*VERY INTERESTING*
1480 IF B#52 OR B#82 OR B#81 THEN LET R#*INTERESTING*
1490 IF H#6798 THEN LET R#*THERE IS A WOODEN DOOR*
1500 IF H#6970 THEN LET R#*YOU FOUND SOMETHING*:LET F(4)=0
1510 IF H#2066 THEN LET R#*A LARGE CUPBOARD IN THE CORNER*
1520 IF H#6865 OR H#6855 THEN LET R#*THERE ARE NINE STONES*
1530 IF H#248 THEN LET R#*8 G#E#E 1#5# - N S I*:GOSUB 4260
1540 RETURN
1550 IF R#64 THEN LET R#*HE GIVES IT BACK*
1560 IF H#6425 THEN GOSUB 3210
1570 IF R#75 OR R#76 THEN LET R#*HE DOES NOT WANT IT*
1580 IF B#62 AND F(4)=0 THEN LET R#*YOU HAVE RUN OUT*
1590 IF I#17562 OR H#7662 AND F(4)=1 AND C(1)=0 THEN LET R#*HE TAKES IT*:LET F(4)=1
1600 IF F(4)=1 THEN LET F(4)=F(4)+1:IF F(4)=10 THEN LET C(1)=R
1610 IF B#5 THEN LET R#*HE TAKES THEM ALL*:LET C(1)=R:LET F(4)=1:LET F(4)=10
1620 IF H#2228 AND C(1)=R THEN LET R#*8#*NORTH*:LET B#12
1630 IF I#1228 AND C(1)=R OR H#1225 THEN LET R#*8#*SOUTH*:LET B#22
1640 IF R#7 OR B#33 THEN LET R#*HE CATS IT*:LET C(1)=R
1650 IF H#711 THEN I#F(4)=1:LET R#*HE IS DISTRACTED*
1660 IF H#385 OR H#3824 THEN LET R#*THEY SCURRY AWAY*:LET C(1)=R:LET F(6)=1
1670 RETURN
1680 LET R#*YOU SAID IT*
1690 IF B#84 THEN LET R#*YOU MUST SAY THEM ONE BY ONE*:RETURN
1700 IF R#147 OR B#71 OR B#75 OR C(2)=1:0 THEN RETURN
1710 IF B#71 AND F(6)=0 THEN LET R#*7#*:LET F(6)=1:RETURN
1720 IF B#72 AND F(6)=1 AND F(6)=10 THEN LET R#*8#*:LET F(6)=11:RETURN
1730 IF B#F(52)=73 AND F(6)=1 AND F(6)=11 THEN LET F(6)=12:RETURN
1740 LET R#*THE WRONG SAVED WORD*:LET F(6)=11:RETURN
1750 IF B#5 OR B#10 THEN GOSUB 1290
1760 RETURN
1770 IF B#3 THEN LET F(2)=1:LET R#*2#F B#F 20#T2#C#*:LET F(5)=1:GOSUB 4260
1780 IF B#20 THEN LET F(5)=1:LET R#*2#F B#F E2#H#2#F#*:LET F(5)=0:GOSUB 4260
1790 RETURN
1800 IF B#7 OR B#14 THEN LET R#*NOTHING TO TIE IT TO*
1810 IF H#7214 THEN LET R#*IT IS TIED*:LET C(1)=1:LET F(5)=1
1820 IF H#722 THEN LET R#*OK*:LET F(4)=1:LET C(2)=72
1830 RETURN
1840 IF H#1547 AND F(3)=1 THEN LET R#*ALL RIGHT*:LET R#16
1850 IF B#14 OR B#2 THEN LET R#*NOT ATTACHED TO ANYTHING*
1860 IF H#5414 AND C(14)=54 THEN LET R#*YOU ARE AT THE TOP*
1870 IF H#7214 AND F(5)=1 THEN LET R#*GOING DOWN*:LET R#73
1880 IF H#722 AND F(4)=1 THEN LET R#17:LET R#17 IS TORN:LET C(2)=1:LET F(4)=0
1890 IF H#714 AND F(5)=1 THEN LET C(14)=1:LET F(5)=0:LET R#*IT FALLS DOWN*BUMP*
1900 RETURN
1910 IF H#522 THEN LET R#*OK*:LET F(3)=1
1920 IF B#1 OR B#2 OR B#5 OR B#28 OR B#11 OR B#24 THEN GOSUB 1750
1930 IF H#416 THEN LET R#*2#F B#F 1#F#U 8#M#P#*:LET F(3)=1:GOSUB 4260:RETURN
1940 IF H#416 THEN LET R#*IT IS NOT BIG ENOUGH*:RETURN

```

11

```

1470 LET R#*YOU SEE WHAT YOU MIGHT EXPECT*
1480 IF B#10 THEN LET R#*NOTHING SPECIAL*
1490 IF B#46 OR B#88 THEN GOSUB 2550
1500 IF H#8076 THEN LET R#*IT IS EMPTY*
1510 IF H#8080 THEN LET R#*AHA*:LET F(1)=0
1520 IF H#7029 THEN LET R#*OK*:LET F(2)=0
1530 IF B#20 THEN LET R#*NUDIFY JO DPOLF:GOSUB 4260:LET C(2)=0
1540 IF H#1648 THEN LET R#*THERE ARE SOME LETTERS *H#(2)*
1550 IF H#7432 THEN LET R#*U#2 B#F 900# USF#T:GOSUB 4260:LET F(1)=0
1560 IF H#2134 OR H#2187 THEN LET R#*OK*:LET F(1)=0
1570 IF B#35 THEN LET R#*IT IS FIRMLY NEEDED ON*:LET F(1)=0
1580 IF H#3438 THEN LET R#*OK*:LET F(2)=0
1590 IF H#242 THEN LET R#*FADED INSCRIPTION*
1600 IF I#1443 OR H#1485 AND F(2)=0 THEN LET R#*H#ANN#520# G#N U#F EQ#U#*:GOSUB 4260
1610 IF I#1443 OR H#1485 AND F(2)=1 THEN LET R#*SOMETHING HERE...*:LET F(2)=1
1620 IF H#2479 OR H#2444 THEN LET R#*THERE IS A HANDLE*
1630 IF B#9 THEN LET R#*U# M#C#F S#B#T Q#P#T#:GOSUB 4260
1640 IF H#4055 THEN GOSUB 3290
1650 IF H#2769 AND F(4)=1 THEN LET R#*VERY UGLY*
1660 IF H#7158 OR H#7186 THEN LET R#*THERE ARE LOOSE BRICKS*
1670 IF R#49 THEN LET R#*VERY INTERESTING*
1680 IF B#52 OR B#82 OR B#81 THEN LET R#*INTERESTING*
1690 IF H#6798 THEN LET R#*THERE IS A WOODEN DOOR*
1700 IF H#6970 THEN LET R#*YOU FOUND SOMETHING*:LET F(4)=0
1710 IF H#2066 THEN LET R#*A LARGE CUPBOARD IN THE CORNER*
1720 IF H#6865 OR H#6855 THEN LET R#*THERE ARE NINE STONES*
1730 IF H#248 THEN LET R#*8 G#E#E 1#5# - N S I*:GOSUB 4260
1740 RETURN
1750 IF R#64 THEN LET R#*HE GIVES IT BACK*
1760 IF H#6425 THEN GOSUB 3210
1770 IF R#75 OR R#76 THEN LET R#*HE DOES NOT WANT IT*
1780 IF B#62 AND F(4)=0 THEN LET R#*YOU HAVE RUN OUT*
1790 IF I#17562 OR H#7662 AND F(4)=1 AND C(1)=0 THEN LET R#*HE TAKES IT*:LET F(4)=1
1800 IF F(4)=1 THEN LET F(4)=F(4)+1:IF F(4)=10 THEN LET C(1)=R
1810 IF B#5 THEN LET R#*HE TAKES THEM ALL*:LET C(1)=R:LET F(4)=1:LET F(4)=10
1820 IF H#2228 AND C(1)=R THEN LET R#*8#*NORTH*:LET B#12
1830 IF I#1228 AND C(1)=R OR H#1225 THEN LET R#*8#*SOUTH*:LET B#22
1840 IF R#7 OR B#33 THEN LET R#*HE CATS IT*:LET C(1)=R
1850 IF H#711 THEN I#F(4)=1:LET R#*HE IS DISTRACTED*
1860 IF H#385 OR H#3824 THEN LET R#*THEY SCURRY AWAY*:LET C(1)=R:LET F(6)=1
1870 RETURN
1880 LET R#*YOU SAID IT*
1890 IF B#84 THEN LET R#*YOU MUST SAY THEM ONE BY ONE*:RETURN
1900 IF R#147 OR B#71 OR B#75 OR C(2)=1:0 THEN RETURN
1910 IF B#71 AND F(6)=0 THEN LET R#*7#*:LET F(6)=1:RETURN
1920 IF B#72 AND F(6)=1 AND F(6)=10 THEN LET R#*8#*:LET F(6)=11:RETURN
1930 IF B#F(52)=73 AND F(6)=1 AND F(6)=11 THEN LET F(6)=12:RETURN
1940 LET R#*THE WRONG SAVED WORD*:LET F(6)=11:RETURN
1950 IF B#5 OR B#10 THEN GOSUB 1290
1960 RETURN
1970 IF B#3 THEN LET F(2)=1:LET R#*2#F B#F 20#T2#C#*:LET F(5)=1:GOSUB 4260
1980 IF B#20 THEN LET F(5)=1:LET R#*2#F B#F E2#H#2#F#*:LET F(5)=0:GOSUB 4260
1990 RETURN
2000 IF B#7 OR B#14 THEN LET R#*NOTHING TO TIE IT TO*
2010 IF H#7214 THEN LET R#*IT IS TIED*:LET C(1)=1:LET F(5)=1
2020 IF H#722 THEN LET R#*OK*:LET F(4)=1:LET C(2)=72
2030 RETURN
2040 IF H#1547 AND F(3)=1 THEN LET R#*ALL RIGHT*:LET R#16
2050 IF B#14 OR B#2 THEN LET R#*NOT ATTACHED TO ANYTHING*
2060 IF H#5414 AND C(14)=54 THEN LET R#*YOU ARE AT THE TOP*
2070 IF H#7214 AND F(5)=1 THEN LET R#*GOING DOWN*:LET R#73
2080 IF H#722 AND F(4)=1 THEN LET R#17:LET R#17 IS TORN:LET C(2)=1:LET F(4)=0
2090 IF H#714 AND F(5)=1 THEN LET C(14)=1:LET F(5)=0:LET R#*IT FALLS DOWN*BUMP*
2100 RETURN
2110 IF H#522 THEN LET R#*OK*:LET F(3)=1
2120 IF B#1 OR B#2 OR B#5 OR B#28 OR B#11 OR B#24 THEN GOSUB 1750
2130 IF H#416 THEN LET R#*2#F B#F 1#F#U 8#M#P#*:LET F(3)=1:GOSUB 4260:RETURN
2140 IF H#416 THEN LET R#*IT IS NOT BIG ENOUGH*:RETURN

```

12

```

1750 IF R#64 THEN LET R#*HE GIVES IT BACK*
1760 IF H#6425 THEN GOSUB 3210
1770 IF R#75 OR R#76 THEN LET R#*HE DOES NOT WANT IT*
1780 IF B#62 AND F(4)=0 THEN LET R#*YOU HAVE RUN OUT*
1790 IF I#17562 OR H#7662 AND F(4)=1 AND C(1)=0 THEN LET R#*HE TAKES IT*:LET F(4)=1
1800 IF F(4)=1 THEN LET F(4)=F(4)+1:IF F(4)=10 THEN LET C(1)=R
1810 IF B#5 THEN LET R#*HE TAKES THEM ALL*:LET C(1)=R:LET F(4)=1:LET F(4)=10
1820 IF H#2228 AND C(1)=R THEN LET R#*8#*NORTH*:LET B#12
1830 IF I#1228 AND C(1)=R OR H#1225 THEN LET R#*8#*SOUTH*:LET B#22
1840 IF R#7 OR B#33 THEN LET R#*HE CATS IT*:LET C(1)=R
1850 IF H#711 THEN I#F(4)=1:LET R#*HE IS DISTRACTED*
1860 IF H#385 OR H#3824 THEN LET R#*THEY SCURRY AWAY*:LET C(1)=R:LET F(6)=1
1870 RETURN
1880 LET R#*YOU SAID IT*
1890 IF B#84 THEN LET R#*YOU MUST SAY THEM ONE BY ONE*:RETURN
1900 IF R#147 OR B#71 OR B#75 OR C(2)=1:0 THEN RETURN
1910 IF B#71 AND F(6)=0 THEN LET R#*7#*:LET F(6)=1:RETURN
1920 IF B#72 AND F(6)=1 AND F(6)=10 THEN LET R#*8#*:LET F(6)=11:RETURN
1930 IF B#F(52)=73 AND F(6)=1 AND F(6)=11 THEN LET F(6)=12:RETURN
1940 LET R#*THE WRONG SAVED WORD*:LET F(6)=11:RETURN
1950 IF B#5 OR B#10 THEN GOSUB 1290
1960 RETURN
1970 IF B#3 THEN LET F(2)=1:LET R#*2#F B#F 20#T2#C#*:LET F(5)=1:GOSUB 4260
1980 IF B#20 THEN LET F(5)=1:LET R#*2#F B#F E2#H#2#F#*:LET F(5)=0:GOSUB 4260
1990 RETURN
2000 IF B#7 OR B#14 THEN LET R#*NOTHING TO TIE IT TO*
2010 IF H#7214 THEN LET R#*IT IS TIED*:LET C(1)=1:LET F(5)=1
2020 IF H#722 THEN LET R#*OK*:LET F(4)=1:LET C(2)=72
2030 RETURN
2040 IF H#1547 AND F(3)=1 THEN LET R#*ALL RIGHT*:LET R#16
2050 IF B#14 OR B#2 THEN LET R#*NOT ATTACHED TO ANYTHING*
2060 IF H#5414 AND C(14)=54 THEN LET R#*YOU ARE AT THE TOP*
2070 IF H#7214 AND F(5)=1 THEN LET R#*GOING DOWN*:LET R#73
2080 IF H#722 AND F(4)=1 THEN LET R#17:LET R#17 IS TORN:LET C(2)=1:LET F(4)=0
2090 IF H#714 AND F(5)=1 THEN LET C(14)=1:LET F(5)=0:LET R#*IT FALLS DOWN*BUMP*
2100 RETURN
2110 IF H#522 THEN LET R#*OK*:LET F(3)=1
2120 IF B#1 OR B#2 OR B#5 OR B#28 OR B#11 OR B#24 THEN GOSUB 1750
2130 IF H#416 THEN LET R#*2#F B#F 1#F#U 8#M#P#*:LET F(3)=1:GOSUB 4260:RETURN
2140 IF H#416 THEN LET R#*IT IS NOT BIG ENOUGH*:RETURN

```

```

2160 IF B#18 OR B#7 THEN GOSUB 2470
2170 IF B#13 THEN GOSUB 2730
2180 IF B#19 THEN GOSUB 3070
2190 IF B#10 THEN GOSUB 2870
2200 IF B#16 OR B#6 THEN GOSUB 2380
2210 RETURN
2220 IF B#76 OR B#38 THEN GOSUB 1470
2230 IF H#2030 THEN LET F(1)=0:LET R#*OK*
2240 IF H#6030 THEN LET R#*OK*:LET F(1)=0
2250 IF H#2444 OR H#1870 THEN LET R#*YOU ARE NOT STRONG ENOUGH*
2260 IF H#1756 THEN LET R#*A PASSAGE*:LET E#(37)=F#W
2270 IF H#5960 THEN GOSUB 3260
2280 IF H#6970 THEN LET R#*IT FALLS OFF ITS HINGES*
2290 IF H#4870 THEN LET R#*IT IS LOCKED*
2300 RETURN
2310 IF B#10 THEN LET R#*IT DOES NOT BURN*
2320 IF B#26 THEN LET R#*YOU LIT THEM*
2330 IF H#3826 THEN LET R#*NOT BRIGHT ENOUGH*
2340 IF B#25 OR H#970 AND C(2)=1:0 THEN LET R#*OP NUDIFY:GOSUB 4260
2350 IF B#25 AND C(2)=0 THEN LET R#*8# BRIGHT *H#(1)*:LET F(5)=1
2360 IF H#6970 AND C(2)=0 THEN LET F(4)=1:LET R#*IT HAS TURNED TO ASHES*
2370 RETURN
2380 IF B#16 OR B#6 AND R#(4) OR R#(5) THEN LET R#*YOU CAPSIZED*:LET F(5)=1
2390 IF H#6516 AND C(1)=0 THEN LET R#*IT IS NOW FULL*:LET F(4)=1
2400 IF H#656 THEN LET R#*IT LEAKS OUT*
2410 RETURN
2420 IF B#322 OR R#15 THEN LET R#*DOES NOT GROW*:RETURN
2430 LET R#*OK*:LET F(37)=1
2440 RETURN
2450 IF B#22 AND F(37)=1 AND F(34)=1 THEN LET R#*2#LET F(38)=1:GOSUB 4260
2460 RETURN
2470 IF B#7 OR B#18 THEN LET R#*THANKS*
2480 IF H#5818 THEN LET R#*YOU CLEARED THE WEG*:LET F(4)=1
2490 IF H#187 THEN LET R#*THE DOOR BROKE*:LET E#(18)=H#S:LET E#(18)=H#S
2500 IF H#717 THEN LET R#*YOU BROKE THROUGH*:LET E#(17)=H#M
2510 RETURN
2520 IF B#16 THEN LET B#22:GOSUB 2450
2530 IF H#499 THEN LET R#*WHERE*
2540 RETURN
2550 IF H#4337 THEN LET V#(2):GOSUB 800:RETURN
2560 IF B#26 THEN LET R#*YOU FOUND SOMETHING*:LET F(1)=0
2570 RETURN
2580 IF R#76 THEN LET V#(4):GOSUB 800:RETURN
2590 IF R#75 THEN LET V#(2):GOSUB 800
2600 RETURN
2610 IF B#3 AND F(2)=1 THEN LET R#*TAKEN OFF*:LET F(2)=1
2620 IF B#20 AND F(5)=1 THEN LET R#*OK*:LET F(1)=0
2630 IF B#26 OR B#50 THEN GOSUB 2950
2640 RETURN
2650 IF H#3859 OR H#3339 OR H#1241 OR H#2241 OR H#751 THEN LET R#*WITH WHAT*
2660 RETURN
2670 IF H#2340 THEN LET R#*IT GOES ROUND*
2680 IF H#2445 THEN LET R#*U# NU#T P#P#U, U#F G#P#F F#U#T#*:LET F(3)=1:GOSUB 4260
2690 RETURN
2700 IF R#14 OR R#51 THEN LET R#*YOU HAVE DROWNED*:LET F(5)=1
2710 RETURN
2720 LET R#*HOW?*:RETURN
2730 IF B#0 OR B#10 THEN RETURN
2740 LET C(1)=R:LET R#*DOOR*
2750 IF H#418 OR H#518 THEN LET R#*YOU DROWNED*:LET F(5)=1
2760 IF B#8 AND F(3)=1 THEN LET C(2)=R
2770 IF B#16 AND F(3)=1 THEN LET R#*YOU LOST THE WATER*:LET F(3)=0
2780 IF B#2 AND F(3)=1 THEN LET C(2)=0
2790 RETURN
2800 IF B#62 AND F(4)=0 THEN LET R#*YOU DO NOT HAVE R#*
2810 IF H#5762 AND C(1)=0 AND F(4)=1 THEN GOSUB 3230
2820 RETURN
2830 IF B#0 OR B#10 THEN RETURN
2840 LET R#*DID NOT GO FAR*:LET C(1)=R
2850 IF H#3317 THEN LET R#*2#V 30#V#U U#F C#P#S:LET F(3)=1:GOSUB 4260
2860 RETURN
2870 IF B#10 THEN LET R#*8# D#F U#V#F:GOSUB 4260
2880 IF H#5233 THEN LET R#*WHAT WITH*
2890 IF B#83 THEN LET R#*NOW, A MUSICAL ONE*
2900 IF H#5810 THEN LET F(5)=1:LET R#*1#* IS FREE*:LET E#(5)=H#S
2910 RETURN
2920 IF B#0 OR B#10 THEN RETURN
2930 IF B#5 OR B#24 THEN LET R#*U# U#M *U#*:LET C(1)=R
2940 RETURN
2950 IF R#4 AND B#50 THEN LET F(5)=1:LET R#*YOU REVEALED A STEEP PASSAGE*
2960 IF R#3 AND B#50 THEN LET R#*YOU CANNOT MOVE RUBBLE FROM HERE*
2970 IF H#7126 THEN LET R#*THEY ARE WEDGED IN*
2980 RETURN
2990 IF B#7 OR B#8 AND C(1)=0 AND R#49 THEN LET R#*OK*:LET F(47)=1
3000 RETURN
3010 IF C(27) OR B#63 THEN RETURN
3020 PRINT:PRINT "HOW MANY TIMES?":INPUT M#1:IF M#0 THEN PRINT "A NUMBER" GOTO 3020
3030 IF M#(42) THEN LET R#*A ROCK 300# OPENS*:LET E#(27)=F#M:RETURN
3040 LET R#*2#V 1#F#U 8#M#P#U U#F C#P#S:LET F(5)=1:GOSUB 4260:RETURN
3050 IF H#584 THEN LET H#5818:GOSUB 2470
3060 RETURN
3070 IF H#4864 OR H#4819 AND C(1)=0 THEN LET R#*8#LET F(63)=1:GOSUB 4260
3080 IF B#27 THEN GOSUB 1290
3090 RETURN
3100 IF H#7549 OR H#754# THEN LET R#*WHAT WITH*
3110 IF B#1 OR B#2 THEN GOSUB 1750
3120 RETURN
3130 IF H#4870 AND C(2)=0 THEN LET R#*THE KEY TURNS*:LET F(7)=1
3140 RETURN
3150 IF H#1870 THEN LET R#*HOW*
3160 RETURN
3170 IF R#48 THEN LET R#*HOW*
3180 RETURN
3190 LET R#*ARE YOU THIRSTY*
3200 RETURN
3210 LET R#*HE TAKES IT AND SAYS *STRIF(42)=1* RINGS ARE NEEDED*:LET C(2)=R

```

13

```

2160 IF B#18 OR B#7 THEN GOSUB 2470
2170 IF B#13 THEN GOSUB 2730
2180 IF B#19 THEN GOSUB 3070
2190 IF B#10 THEN GOSUB 2870
2200 IF B#16 OR B#6 THEN GOSUB 2380
2210 RETURN
2220 IF B#76 OR B#38 THEN GOSUB 1470
2230 IF H#2030 THEN LET F(1)=0:LET R#*OK*
2240 IF H#6030 THEN LET R#*OK*:LET F(1)=0
2250 IF H#2444 OR H#1870 THEN LET R#*YOU ARE NOT STRONG ENOUGH*
2260 IF H#1756 THEN LET R#*A PASSAGE*:LET E#(37)=F#W
2270 IF H#5960 THEN GOSUB 3260
2280 IF H#6970 THEN LET R#*IT FALLS OFF ITS HINGES*
2290 IF H#4870 THEN LET R#*IT IS LOCKED*
2300 RETURN
2310 IF B#10 THEN LET R#*IT DOES NOT BURN*
2320 IF B#26 THEN LET R#*YOU LIT THEM*
2330 IF H#3826 THEN LET R#*NOT BRIGHT ENOUGH*
2340 IF B#25 OR H#970 AND C(2)=1:0 THEN LET R#*OP NUDIFY:GOSUB 4260
2350 IF B#25 AND C(2)=0 THEN LET R#*8# BRIGHT *H#(1)*:LET F(5)=1
2360 IF H#6970 AND C(2)=0 THEN LET F(4)=1:LET R#*IT HAS TURNED TO ASHES*
2370 RETURN
2380 IF B#16 OR B#6 AND R#(4) OR R#(5) THEN LET R#*YOU CAPSIZED*:LET F(5)=1
2390 IF H#6516 AND C(1)=0 THEN LET R#*IT IS NOW FULL*:LET F(4)=1
2400 IF H#656 THEN LET R#*IT LEAKS OUT*
2410 RETURN
2420 IF B#322 OR R#15 THEN LET R#*DOES NOT GROW*:RETURN
2430 LET R#*OK*:LET F(37)=1
2440 RETURN
2450 IF B#22 AND F(37)=1 AND F(34)=1 THEN LET R#*2#LET F(38)=1:GOSUB 4260
2460 RETURN
2470 IF B#7 OR B#18 THEN LET R#*THANKS*
2480 IF H#5818 THEN LET R#*YOU CLEARED THE WEG*:LET F(4)=1
2490 IF H#187 THEN LET R#*THE DOOR BROKE*:LET E#(18)=H#S:LET E#(18)=H#S
2500 IF H#717 THEN LET R#*YOU BROKE THROUGH*:LET E#(17)=H#M
2510 RETURN
2520 IF B#16 THEN LET B#22:GOSUB 2450
2530 IF H#499 THEN LET R#*WHERE*
2540 RETURN
2550 IF H#4337 THEN LET V#(2):GOSUB 800:RETURN
2560 IF B#26 THEN LET R#*YOU FOUND SOMETHING*:LET F(1)=0
2570 RETURN
2580 IF R#76 THEN LET V#(4):GOSUB 800:RETURN
2590 IF R#75 THEN LET V#(2):GOSUB 800
2600 RETURN
2610 IF B#3 AND F(2)=1 THEN LET R#*TAKEN OFF*:LET F(2)=1
2620 IF B#20 AND F(5)=1 THEN LET R#*OK*:LET F(1)=0
2630 IF B#26 OR B#50 THEN GOSUB 2950
2640 RETURN
2650 IF H#3859 OR H#3339 OR H#1241 OR H#2241 OR H#751 THEN LET R#*WITH WHAT*
2660 RETURN
2670 IF H#2340 THEN LET R#*IT GOES ROUND*
2680 IF H#2445 THEN LET R#*U# NU#T P#P#U, U#F G#P#F F#U#T#*:LET F(3)=1:GOSUB 4260
2690 RETURN
2700 IF R#14 OR R#51 THEN LET R#*YOU HAVE DROWNED*:LET F(5)=1
2710 RETURN
2720 LET R#*HOW?*:RETURN
2730 IF B#0 OR B#10 THEN RETURN
2740 LET C(1)=R:LET R#*DOOR*
2750 IF H#418 OR H#518 THEN LET R#*YOU DROWNED*:LET F(5)=1
2760 IF B#8 AND F(3)=1 THEN LET C(2)=R
2770 IF B#16 AND F(3)=1 THEN LET R#*YOU LOST THE WATER*:LET F(3)=0
2780 IF B#2 AND F(3)=1 THEN LET C(2)=0
2790 RETURN
2800 IF B#62 AND F(4)=0 THEN LET R#*YOU DO NOT HAVE R#*
2810 IF H#5762 AND C(1)=0 AND F(4)=1 THEN GOSUB 3230
2820 RETURN
2830 IF B#0 OR B#10 THEN RETURN
2840 LET R#*DID NOT GO FAR*:LET C(1)=R
2850 IF H#3317 THEN LET R#*2#V 30#V#U U#F C#P#S:LET F(3)=1:GOSUB 4260
2860 RETURN
2870 IF B#10 THEN LET R#*8# D#F U#V#F:GOSUB 4260
2880 IF H#5233 THEN LET R#*WHAT WITH*
2890 IF B#83 THEN LET R#*NOW, A MUSICAL ONE*
2900 IF H#5810 THEN LET F(5)=1:LET R#*1#* IS FREE*:LET E#(5)=H#S
2910 RETURN
2920 IF B#0 OR B#10 THEN RETURN
2930 IF B#5 OR B#24 THEN LET R#*U# U#M *U#*:LET C(1)=R
2940 RETURN
2950 IF R#4 AND B#50 THEN LET F(5)=1:LET R#*YOU REVEALED A STEEP PASSAGE*
2960 IF R#3 AND B#50 THEN LET R#*YOU CANNOT MOVE RUBBLE FROM HERE*
2970 IF H#7126 THEN LET R#*THEY ARE WEDGED IN*
2980 RETURN
2990 IF B#7 OR B#8 AND C(1)=0 AND R#49 THEN LET R#*OK*:LET F(47)=1
3000 RETURN
3010 IF C(27) OR B#63 THEN RETURN
3020 PRINT:PRINT "HOW MANY TIMES?":INPUT M#1:IF M#0 THEN PRINT "A NUMBER" GOTO 3020
3030 IF M#(42) THEN LET R#*A ROCK 300# OPENS*:LET E#(27)=F#M:RETURN
3040 LET R#*2#V 1#F#U 8#M#P#U U#F C#P#S:LET F(5)=1:GOSUB 4260:RETURN
3050 IF H#584 THEN LET H#5818:GOSUB 2470
3060 RETURN
3070 IF H#4864 OR H#4819 AND C(1)=0 THEN LET R#*8#LET F(63)=1:GOSUB 4260
3080 IF B#27 THEN GOSUB 1290
3090 RETURN
3100 IF H#7549 OR H#754# THEN LET R#*WHAT WITH*
3110 IF B#1 OR B#2 THEN GOSUB 1750
3120 RETURN
3130 IF H#4870 AND C(2)=0 THEN LET R#*THE KEY TURNS*:LET F(7)=1
3140 RETURN
3150 IF H#1870 THEN LET R#*HOW*
3160 RETURN
3170 IF R#48 THEN LET R#*HOW*
3180 RETURN
3190 LET R#*ARE YOU THIRSTY*
3200 RETURN
3210 LET R#*HE TAKES IT AND SAYS *STRIF(42)=1* RINGS ARE NEEDED*:LET C(2)=R

```

14

```

2160 IF B#18 OR B#7 THEN GOSUB 2470
2170 IF B#13 THEN GOSUB 2730
2180 IF B#19 THEN GOSUB 3070
2190 IF B#10 THEN GOSUB 2870
2200 IF B#16 OR B#6 THEN GOSUB 2380
2210 RETURN
2220 IF B#76 OR B#38 THEN GOSUB 1470
2230 IF H#2030 THEN LET F(1)=0:LET R#*OK*
2240 IF H#6030 THEN LET R#*OK*:LET F(1)=0
2250 IF H#2444 OR H#1870 THEN LET R#*YOU ARE NOT STRONG ENOUGH*
2260 IF H#1756 THEN LET R#*A PASSAGE*:LET E#(37)=F#W
2270 IF H#5960 THEN GOSUB 3260
2280 IF H#6970 THEN LET R#*IT FALLS OFF ITS HINGES*
2290 IF H#4870 THEN LET R#*IT IS LOCKED*
2300 RETURN
2310 IF B#10 THEN LET R#*IT DOES NOT BURN*
2320 IF B#26 THEN LET R#*YOU LIT THEM*
2330 IF H#3826 THEN LET R#*NOT BRIGHT ENOUGH*
2340 IF B#25 OR H#970 AND C(2)=1:0 THEN LET R#*OP NUDIFY:GOSUB 4260
2350 IF B#25 AND C(2)=0 THEN LET R#*8# BRIGHT *H#(1)*:LET F(5)=1
2360 IF H#6970 AND C(2)=0 THEN LET F(4)=1:LET R#*IT HAS TURNED TO ASHES*
2370 RETURN
2380 IF B#16 OR B#6 AND R#(4) OR R#(5) THEN LET R#*YOU CAPSIZED*:LET F(5)=1
2390 IF H#6516 AND C(1)=0 THEN LET R#*IT IS NOW FULL*:LET F(4)=1
2400 IF H#656 THEN LET R#*IT LEAKS OUT*
2410 RETURN
2420 IF B#322 OR R#15 THEN LET R#*DOES NOT GROW*:RETURN
2430 LET R#*OK*:LET F(37)=1
2440 RETURN
2450 IF B#22 AND F(37)=1 AND F(34)=1 THEN LET R#*2#LET F(38)=1:GOSUB 4260
2460 RETURN
2470 IF B#7 OR B#18 THEN LET R#*THANKS*
2480 IF H#5818 THEN LET R#*YOU CLEARED THE WEG*:LET F(4)=1
2490 IF H#187 THEN LET R#*THE DOOR BROKE*:LET E#(18)=H#S:LET E#(18)=H#S
2500 IF H#717 THEN LET R#*YOU BROKE THROUGH*:LET E#(17)=H#M
2510 RETURN
2520 IF B#16 THEN LET B#22:GOSUB 2450
2530 IF H#499 THEN LET R#*WHERE*
2540 RETURN
2550 IF H#4337 THEN LET V#(2):GOSUB 800:RETURN
2560 IF B#26 THEN LET R#*YOU FOUND SOMETHING*:LET F(1)=0
2570 RETURN
2580 IF R#76 THEN LET V#(4):GOSUB 800:RETURN
2590 IF R#75 THEN LET V#(2):GOSUB 800
2600 RETURN
2610 IF B#3 AND F(2)=1 THEN LET R#*TAKEN OFF*:LET F(2)=1
2620 IF B#20 AND F(5)=1 THEN LET R
```


- ③ Nella riga 250 dovete battere con numeri diversi a seconda del computer che adoperate.
- ④ Se avete un C64, non lasciate spazi tra le parole e tra i numeri delle righe 510, 580, 600 e 620 e tralasciate il comando LET.
- ⑤ Il messaggio dalla riga 740 a quella 780 apparirà sullo schermo se vincete il gioco.
- ⑥ Le parole della riga 840 sono in codice, così copiate con cura ogni lettera.
- ⑦ Se avete un C64, non lasciate spazi nella riga 900 e per il comando RETURN usate la forma ridotta.
- ⑧ Se avete un C64, non lasciate spazi tra le parole e tra i numeri delle righe 1010, 1040 e 1070.
- ⑨ Se avete un C64, non lasciate spazi nella riga 1200.
- ⑩ Lasciate spazi tra le virgolette dovunque siano indicati, come ad esempio alla fine della riga 1400.
- ⑪ Se avete un C64, non lasciate spazi nella riga 1600. Per il comando GO-SUB usate la forma ridotta.
- ⑫ Per copiare bene usate un righello: mettetelo sotto la riga che state copiando e poi spostatelo giù riga per riga, man mano che andate.
- ⑬ Può darsi che troviate più facile battere e controllare il programma se c'è qualcuno che ve lo legge.
- ⑭ Attenti a non confondere la I maiuscola con il numero 1 o la O maiuscola con lo 0.
- ⑮ Se avete un C64 non lasciate spazi tra le parole nella riga 3020.
- ⑯ Meglio se chiedete a qualcuno di dettarvi le righe da 3420 a 3440, perché è molto difficile copiarle correttamente.
- ⑰ Quando copiate questi dati, attenti a non saltare nulla. Sarebbe meglio che qualcuno ve li dettasse.
- ⑱ Nella riga 4430 dovete battere numeri diversi, a seconda del computer che adoperate.
- ⑲ Le righe da 4640 a 4820 salvano o caricano un gioco non finito.

CAMBIAMENTI DI PROGRAMMA PER IL 64

Ogni volta che appare nel programma, tralasciate il comando LET. Cambiate, aggiungete o tralasciate le seguenti righe: 510. In questa riga non lasciate spazi tra le parole e i numeri, TRANNE tra le virgolette.

580, 600, 620 In queste righe non lasciate spazi tra parole e numeri.

900 In questa riga non lasciate spazi. Alla fine della riga usate la forma ridotta di RETURN: battete RET e tenete abbassato il tasto shift mentre battete la T.

910, 1010, 1040, 1070, 1200, 1240 Non lasciate spazi in queste righe.

1600 Non lasciate spazi in questa riga tranne che tra le virgolette. Usate la forma ridotta di GOSUB: battete GOS e tenete abbassato il tasto shift mentre battete la lettera S.

3020 In questa riga non lasciate spazi.

```
4400 PRINT CHR$(147):PRINT
4690 OPEN 1,1,0,FL$:PRINT "OK. LOADING"
```

```
4700 FOR I = 1 TO 80:INPUT # 1,ES(I):NEXT I
```

```
4710 FOR I = 1 TO G:INPUT # 1,C(I):NEXT I
```

```
4720 FOR I = 1 TO 70:INPUT # 1,F(I):NEXT I
```

```
4730 INPUT # 1,G$(1):INPUT # 1,G$(2)
```

```
4740 CLOSE 1:RETURN
```

```
4770 OPEN 1,1,1,FL$:PRINT "OK. SAVING"
```

```
4780 FOR I = 1 TO BO:PRINT # 1,ES(I):NEXT I
```

```
4790 FOR I = 1 TO G:PRINT # 1,C(I):NEXT I
```

```
4800 FOR I = 1 TO 70:PRINT # 1,F(I):NEXT I
```

```
4810 PRINT # 1,G$(1):PRINT # 1,G$(2)
```

```
4820 CLOSE 1:RETURN
```



SOLUZIONI

IL MISTERO DELLA MONTAGNA ARGENTATA

Indizi e tracce

Non guardate questa pagina, a meno che non siate completamente bloccati. Contiene tracce che potrebbero esservi d'aiuto, ma prima dovete trovare il modo di leggerle.

Se il programma non funziona o se avete messaggi sbagliati, controllate tutto riga per riga, in cerca d'errori. Chiedete a qualcuno di leggersi tutto, inclusa la punteggiatura.

Eccovi una lista d'istruzioni che il computer capisce. Se battete un'istruzione diversa il computer non la capirà, anche se per voi ha un significato.

ESAMINO	PORTO	PRENDO
LEGGO	DO	DICO
PIGLIO	INDOSSO	LEGO
ARRAMPICO	ATTREZZO	USO
APRO	ACCENDO	RIEMPIO
PIANTO	ANNAFFIO	DONDOLO
VUOTO	IMMETTO	INCROCIO
SPOSTO	NUTRO	GIRO
TUFFO	SALATO	ABBANDONO
GETTO	INSERISCO	SCOPPIO
LASCIO	MANGIO	MUOVO
DENTRO	CIRCONDO	TAGLIO
TENGO	BRUCIO	AVVELENO
MOSTRO	DISCHIUDO	CON
BEVO	CONTO	PAGO
FACCIO	ROMPO	RUBO
RACCOLGO	RIFLETTO	

Giardino roccioso dalle alte mura

Vi serve qualcosa da piantare e qualcosa che vi aiuti a farlo crescere.

Ponte

Si paga un pedaggio.

Stagno nebbioso

Qui c'è qualcosa di misterioso. Occorre vuotare lo stagno e vedere che cosa c'è dentro.

Il verro di Ogban

Guardate in giro per l'isola in cerca di qualcosa che vi permetta di aggirare il verro.

Il salone con pavimento a mosaico

1. Che cosa c'è in fondo al salone? Se siete passati dalla cucina, potreste aver trovato qualcosa da usare qui e che impedisca a Ogban di farvi del male.

2. Avete il passaggio bloccato dai malvagi incantesimi di Magrarg. Vi sarà permesso di andare a est solo se portate con voi tutti gli oggetti magici.

Le stalle

Vi serve qualcosa della porta di legno della stalla. I grarg portano dei fiammiferi nelle loro uniformi.

La quercia caduta

Il guardiano goblin ascolta il suono del vento tra le canne delle paludi dov'è nato.

La valle boscosa

L'eremita vi crederà se gli darete qualcosa che una volta gli apparteneva.

I tunnel sotterranei

Scoprirete in che direzione viaggiare da iscrizioni non lontane.

La camera da letto nell'attico

Che cosa pensate che ci sia in una camera da letto? Esaminatela e guardate se c'è qualcosa di utile.

La Camera d'Argento.

Dovete TENERE IN MANO la Pietra del Destino e DIRE le parole magiche una per una.

BORZOI

Primo episodio

Prendo Lettera, Leggo Lettera, Prendo Soldi, Prendo Chiave n. 24, Lascio Lettera, Nord, Guardo, Prendo Motocicletta, lascio Soldi, Esamino Auto, Est (Cercare l'auto con lo stesso numero di targa di quella che ha tentato di investirci), Esamino Auto, Entro, Prendo Accendino, Prendo Accetta, Colpisco, Tubo Umido, (al rumore joy in avanti), Colpisco, Lascio Accetta, Sud.

Secondo episodio

Accendo, Prendo Grata, Esamino, Prendo Torcia elet., Miscelo, Prendo Stracci, Arroto, Accendo, Spengo, Sud, Sud, Sud, Uso, Est, Nord, Lascio Torcia di f., Nord, Accendo, Est, Nord, Nord, Uso, Prendo Corda, Comando, (Scodinzola).

Terzo episodio

Prendo Chiave, Cambio, Ovest, Uso, Prendo Combinazione, Est, Est, (Binario 1), Sud, Salgo, Comando, (Tira), Esamino, Prendo Chiave n. 1, Scendo, Nord (Binario 4), Sud, Salgo, Ovest, Abbasso, Comando, (Azzanna), Prendo Cappello, Esamino, Prendo Chiave n. 2, Est, Scendo, Nord, (Binario 6), Sud, Comando, (Scodinzola).

Al binario 6 se si è in possesso della pistola si può sparare, (Sparo), con una probabilità del 50% di concludere l'avventura. Provate ad andare in un binario diverso da quelli citati oppure fatevi catturare, sarete protagonista di uno strano gioco.

NIPPO KID

1 - Ovest: 2 - Prendo RETE: 3 - Sud: 4 - Prendo: CANOA: 5 - Lascio CANOA: 6 - Prendo CHIAVE: 7 - Est: 8 - Prendo PESCI: 9 - Lascio RETE: 10 - Est: 11 - Salgo GOMENA: 12 - Uso CHIAVE: 13 - Nord: 14 - E (velocem.): 15 - Prendo FANCIULLA: 16 - Sud: 17 - Prendo FIAMMIFERI: 18 - Nord: 19 - Ovest: 20 - O: 21 - Accendo FIAMMIFERO: 22 - Esamino SOFFITTO (prima chiave): 23 - Est: 24 - N:

25 - O: 26 - Accendo FIAMMIFERO: 27 - Esamino PANCA (seconda chiave): 28 - Est: 29 - N: 30 - Accendo FIAMMIFERO: 31 - Est: 32 - Uso (seconda-prima chiave): 33 - Prendo PIETRA - 34 - Ovest: 35 - Ovest: 36 - Lascio PESCI: 37 - Tuffo Mare: 38 - Sud: 39 - Lascio PIETRA: 40 - Ovest

**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

**CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA
CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



**32 PAGINE
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 23 - in edicola il 12 giugno**



**IMMAGNIFICI
ISETTE**

**PER IL CBM 64
N. 14 - in edicola il 2 giugno**