

PROGRAM

ADVENTURE 64

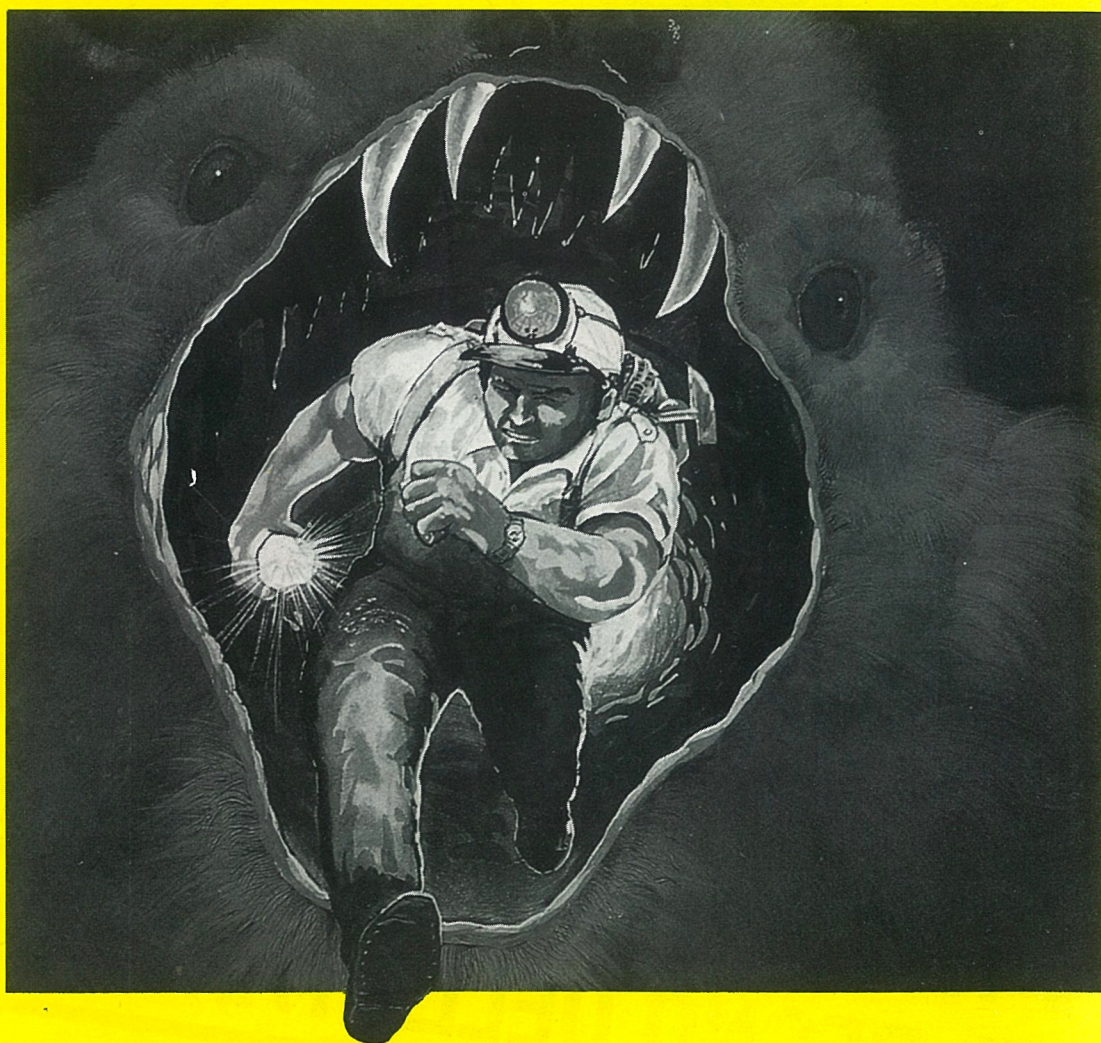
32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL CBM 64



**4 FANTASTICHE AVVENTURE
NEL REGNO DELLA FANTASIA**

NEL REGNO DEL MISTERO

C'era una volta un piccolo segreto. Consisteva nel... Ci dispiace proprio, non possiamo rivelarlo nemmeno a voi che avendo acquistato il secondo numero di Program Adventure 64 avete dimostrato di essere di quelli svegli, e tanto! A parte gli scherzi abbiamo voluto in questo secondo numero ripetere l'esperimento magico già riuscito qualche mese fa: darvi la possibilità di giocare a tre avventure su cassetta e a una, bellissima, che potete crearvi da soli con molta attenzione, calma e anche con un pizzico di fantasia. Dopo alcune spiegazioni sulla prima avventura, infatti, potete trovare il listato e qualche consiglio su come affrontare una stupenda avventura in un'isola misteriosa. Vi chiediamo solo di superare lo scoglio della lingua inglese. Un po' di esercizio non fa mai male!



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

spostate 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. ■

ISTRUZIONE

Per facilitare l'esecuzione dei giochi ci sono dei comandi fondamentali, normalmente comuni a tutti gli adventure, che ci permettono di comunicare con il computer tramite un'unica istruzione o quasi. Essi si dividono in due categorie: di Movimento e di Gestione.

MOVIMENTO

n; n-e; e; s-e; s; s-o; o; n-o;

GESTIONE

- a Come "aiuto". Questo comando vi sarà utile (?) nei momenti di maggiore difficoltà.
- i Come "inventario". Questo comando serve a visualizzare gli oggetti in vostro possesso.
- g Come "guarda". Questo comando, ripristina la descrizione della locazione.

r Come "ripeti". Questo comando invece vi permette di ricominciare il gioco mantenendo il possesso di tutti gli oggetti raccolti. Ciò vi sarà particolarmente utile nei casi disperati.

esamina Questa istruzione è particolarmente utile per curiosare nelle varie locazioni.

save Vi sarà utile per salvare la posizione in cui vi trovate.

load Serve a richiamare la situazione che abbiamo salvato con il save.

Per quanto riguarda la sintassi delle frasi di input, bisogna ricordare che essa non comprende solo il verbo ed il sostantivo ma bensì richiede l'emissione della frase completa.

Es. "prendi il foglio dalla busta gialla" e non "prendi foglio".

Il dialogo con il computer viene svolto in seconda persona.



SHAANA "asteroid"



La distanza del pianeta Marcab dalla Terra si fa sentire pesantemente, tutto ciò che è moda, arte e costume impiega anni prima di approdare su questo avamposto della Lega Astrale. Questo stato di cose disturba particolarmente Shaana, lei era abituata a leggere molto, a seguire con particolare interesse la produzione degli scrittori più giovani ed era altresì abituata a dedicare le sue giornate di libertà alla visita di mostre d'arte o alle proiezioni di triform. Ma tutto ciò accadeva sulla Terra, quando era a capo della sezione Intervento

Spaziale. Ora tutto ciò le sembra non abbia nemmeno fatto parte della sua vita, talmente tanto è il tempo trascorso da allora. Un bel giorno la chiamò il suo diretto superiore e dopo essersi congratulato con lei per il suo scatto di grado, le diede la buona nuova: doveva partire entro quarantott'ore alla volta di Marcab, nella costellazione di Pegaso e lì prendere il comando delle Forze Terrestri.

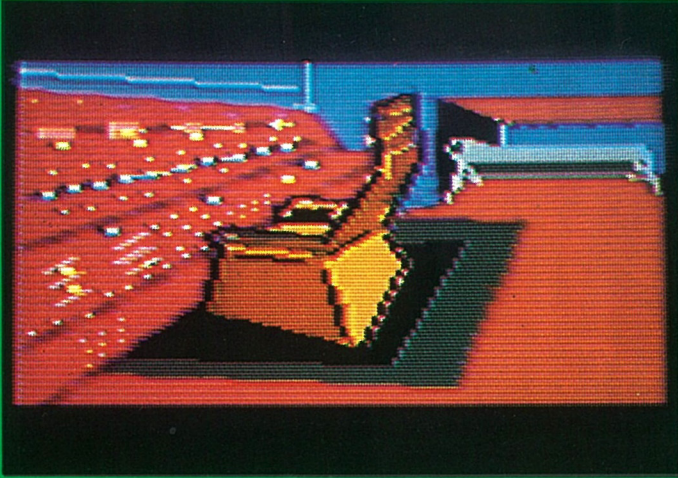
Il pianeta Marcab, ha più o meno le dimensioni e le caratteristiche della Terra, anche se la superficie dei suoi mari non supera il qua-



ranta per cento della superficie totale e la temperatura dell'aria ne è di qualche grado maggiore. Marcab ha un'importanza strategica fondamentale perchè è l'ultimo pianeta della Lega Astrale prima dei domini della Confederazione di Orhnee. Fra la Lega e la Confederazione, non è mai corso buon sangue, ma da circa duecentocinquanta anni, un trattato di non belligeranza regolamenta i loro rapporti in modo soddisfacente. Altro motivo dell'importanza del pianeta Marcab, è la sua vicinanza al pianeta Ersel, noto per le sue miniere di metalli pesanti, ma completamente dipendente da Marcab per i propri approvvigionamenti. Gyus, il capo supremo della Confederazione di Orhnel, ha posto in essere un terribile piano per impossessarsi del pianeta Er-

sel senza per questo suscitare le ire terrestri. Se per caso il pianeta Marcab venisse distrutto, gli abitanti di Ersel, a causa dell'enorme distanza dal pianeta terrestre più vicino, morirebbero tutti di fame, ma ciò provocherebbe le ire della Lega che troverebbe certo il modo di fare giustizia. Se invece l'evento fatale fosse d'origine naturali, non solo Gyus potrebbe impadronirsi dei metalli ma, donando generosamente derrate alimentari alla popolazione, rafforzerebbe la propria immagine nelle galassie conosciute.

Un tragico pomeriggio, mentre Shaana è seduta nella sala controllo, l'insistente lampeggio di una spia segnala un pericolo. Sullo schermo appare un enorme asteroide che sta dirigendo verso Marcab.

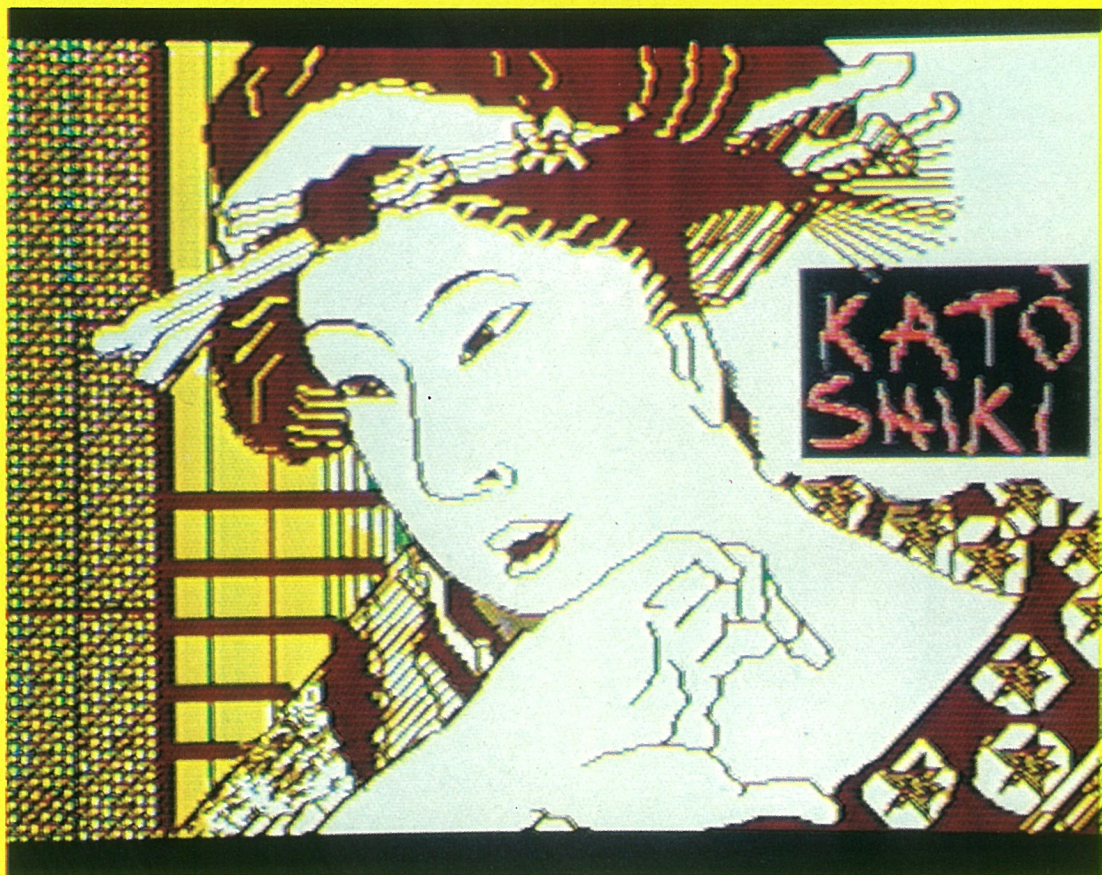


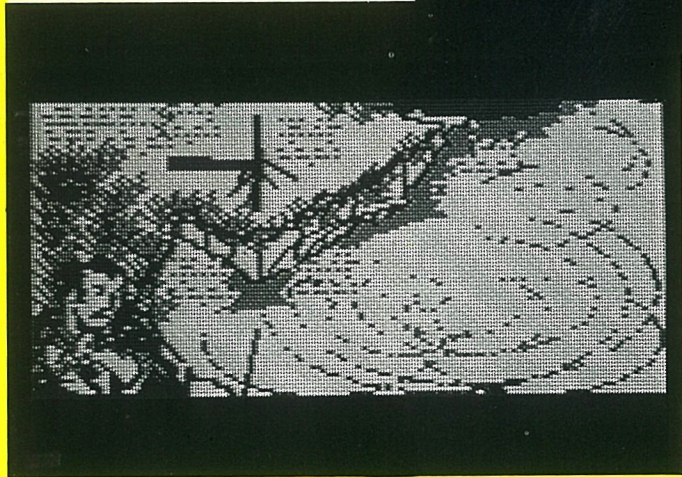
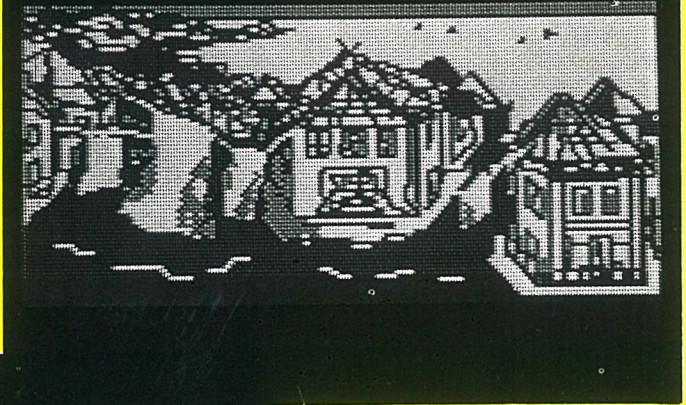
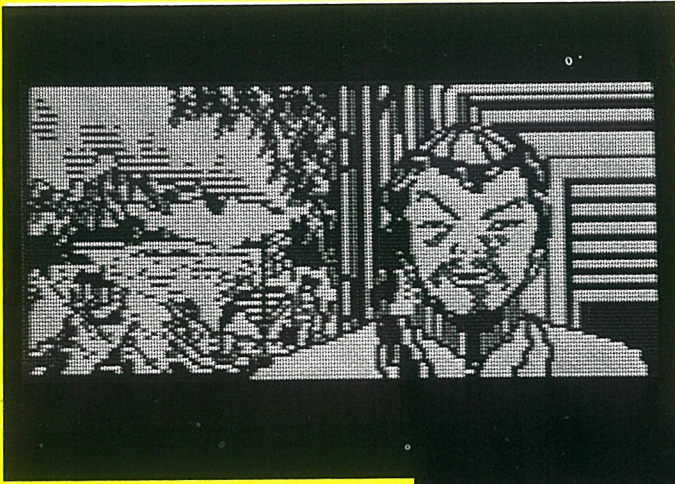
KATO SHIKI:

“la strada verso la luce”

La nostra storia si svolge nel Giappone medioevale, quando la nobiltà terriera aveva a sua disposizione, quali fedelissimi combattenti, i Samurai. Diventare Samurai era tirocinio lungo e difficile, dato che congiuntamente alla preparazione fisica e all'addestramento alle arti marziali, erano richieste agli aspiranti particolari doti morali, quali l'obbedienza, la no-

biltà d'animo e la perseveranza. Oltre alle discipline del corpo e dello spirito, veniva tenuto in grande considerazione l'insegnamento della strategia, attraverso il cui studio, gli aspiranti Samurai dovevano imparare ad affrontare le più disparate contingenze belliche. Dopo tali difficoltà, erano pochi coloro i quali riuscivano a giungere alla meta, ma essi erano

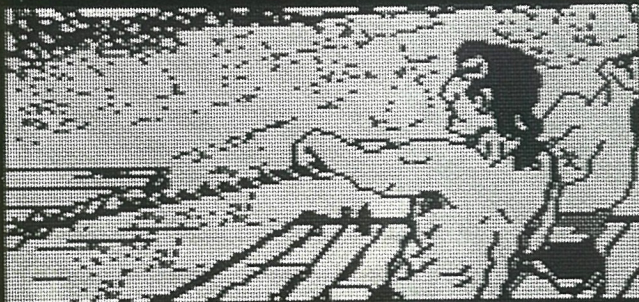




considerati dei veri signori della guerra e dei subalterni fidatissimi, disposti a perdere la propria vita per il proprio Signore.

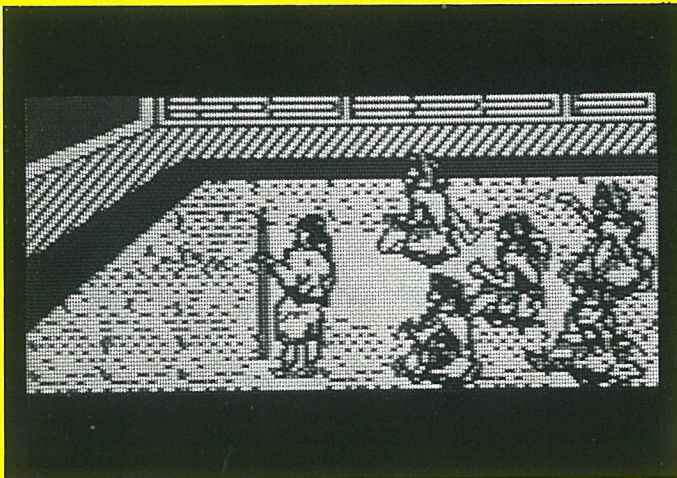
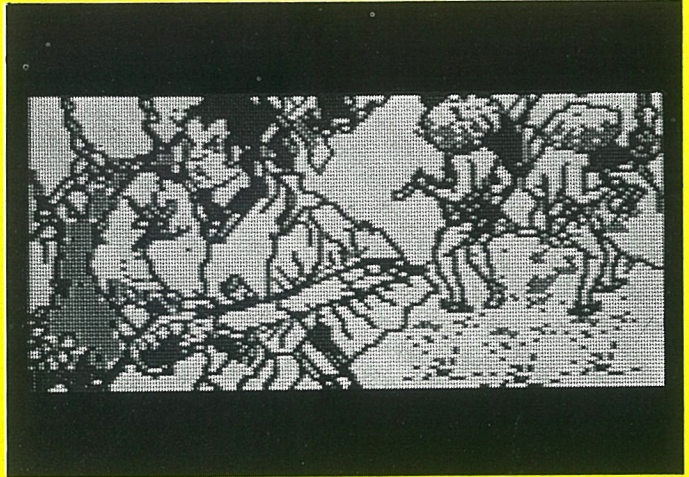
Katò Shiki ha studiato per dieci anni nella scuola del nobile Rotho Fuhji ed ora è giunto alla fine dei propri sforzi; fra non molto sarà nominato Samurai. La grande Scuola Bianca sorge nella città di Otsu, sul lato di sud-ovest del lago Biva, ed è proprio da questa località che prende le mosse la nostra storia.

Un vecchio amico del Maestro Rotho Fuhji, il maestro Sukury Sahto, non molto tempo fa gli aveva fatto pervenire una lettera in cui richiedeva i suoi servigi per una questione molto delicata e importante, cosicché il nostro Katò viene incaricato di recapitare la risposta del proprio Maestro, direttamente nelle mani del nobile Fuhji a Tayama. Il viaggio si preannuncia particolarmente lungo e difficile, a tale scopo Sukury Satho consegna al suo discepolo,



oltre alla lettera, un coltello e due soldi, con la raccomandazione di non farne un uso avventato. Come ultima disposizione, viene intimato a Katò Shiki di non leggere assolutamente la lettera contenuta nella busta, anche se quest'ultima non è sigillata. Il gioco non nasconde insidie particolari, an-

che se richiede una sufficiente capacità d'immaginazione con lo spirito del personaggio descritto. Ben presto vi accorgete che in questo viaggio c'è qualcosa di strano, ma ora basta, altrimenti il finale a sorpresa non sarà più tale per nessuno. Buon divertimento!



JIM COLLEY

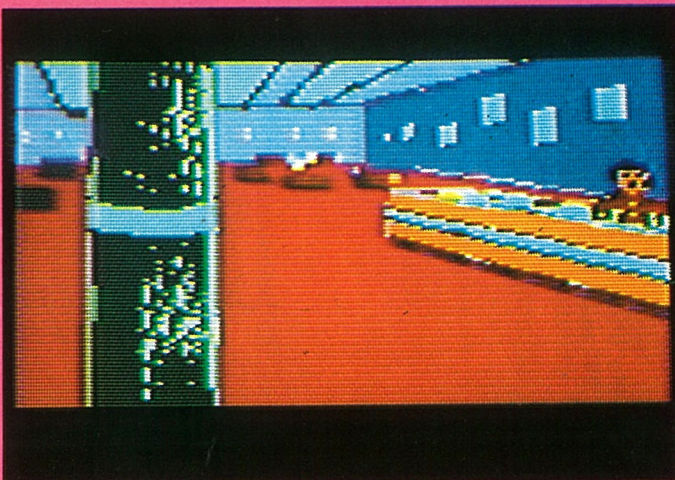
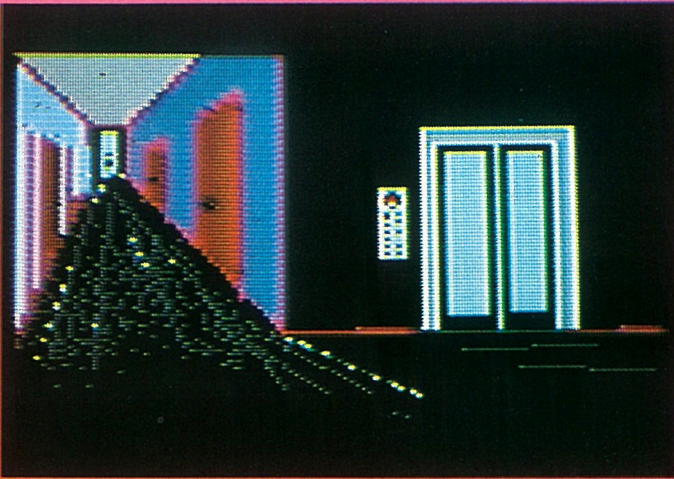
belle donne a Singapore

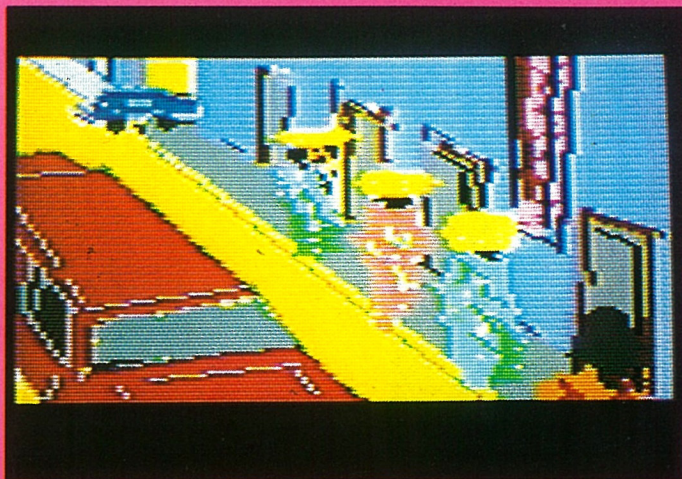
Jim Colley è un corrispondente americano che sta facendo la gavetta in un rotocalco di moda; in realtà egli aspira a diventare un giornalista di cronaca nera e non rinuncia mai a cercare il lato giallo anche quando deve effettuare un banale servizio sulla collezione

primavera-estate. Finora non ha avuto molta fortuna, infatti ogni volta che immagina di trovare lo scoop per affermare la propria firma, ha sempre finito per rimangiarsi le sue fantasticherie.

Ora è stato inviato a Singapore al seguito di







una sex symbol e famosa modella brasiliana, Lory Angel, che conta di sfondare anche nel mondo del cinema con il suo primo film "TRAMONTO A SINGAPORE", che inevitabilmente narra una storia di spionaggio: d'altra parte quale posto potrebbe essere più suggestivo di questo nido di contrabbandieri e spie? Intanto però Jim Colley è convinto che sotto la facciata mondana che circonda i viaggi della bellissima Lory ci sia un ingente traffico di droga e perciò non molla la preda, e che preda, nemmeno un attimo. Stabilitosi in un alberghetto vicino al centro della città, raccoglie varie informazioni riguardanti la ragazza e scopre che alloggia nella suite corrispondente al n. 1024 dell'Hilton Palace, albergo da mille e una notte, o mille dollari a notte,

a seconda dei punti di vista.

A questo punto Jim deve trovare il modo di raccogliere delle prove concrete per confermare i suoi sospetti. L'unica difficoltà sta nel sapere i movimenti della modella durante le ventiquattro ore, infatti i numerosi piantonamenti effettuati all'albergo, dall'ingenuo Colley, sono risultati sempre infruttuosi, egli è stato regolarmente beffato dai trucchi usati dai gorilla di Lory Angel per eludere la stampa, i fans, ed i curiosi come lui.

Comunque, una buona notizia lo raggiunge nella sua camera: dopo una telefonata viene a sapere di una conferenza stampa nella sala delle orchidee dell'Hilton Palace tenuta proprio dall'affascinante L. Angel. Potrebbe essere l'occasione giusta per...



L'ISOLA DEI SEGRETI

In un lontano e oscuro passato il cielo era azzurro e l'alba era verde. Gli Antichi avevano costruito la Piramide e avevano stabilito una comunicazione col Popolo del Cielo. Era addirittura previsto che uno o due terrestri appositamente scelti visitassero la Terra del Cielo.

Il primo (ma doveva essere anche l'ultimo) terrestre a visitare il Cielo fu Omegan, figlio minore del più influente degli Antichi. Egli rimase affascinato da ciò che vide: il Popolo del Cielo conosceva tante cose di cui i terrestri erano all'oscuro.

Poco dopo il ritorno di Omegan, si accesero conflitti tra il Popolo del Cielo e gli Esterni. I messaggeri del Cielo discesero sulla Piramide e diedero un oggetto a ciascuno degli Antichi, raccomandando loro di nascondere gelosamente.

Gli Antichi si domandarono perchè mai il Popolo del Cielo avesse dato loro degli oggetti così ordinari, ma non osarono obiettare e partirono alla ricerca dei nascondigli più adatti: non immaginavano che non si sarebbero mai più rivisti.

Per il Popolo del Cielo era ormai palese che una grande guerra era inevitabile, e così ad Omegan venne affidata una missione. La guerra avrebbe oscurato la Terra, gli dissero, ma alla sua conclusione Omegan avrebbe radunato gli oggetti segreti, e liberando il potere che era stato racchiuso in essi avrebbe riportato la Terra alla normalità.

Gli diedero poi il Manto dell'Entropia, essenziale per liberare la potenza degli oggetti, e gli svelarono il segreto della longevità, poichè per la sua missione una vita sola non gli sarebbe bastata.

La guerra fu ancor più catastrofica di quanto avesse previsto il Popolo del Cielo. Un'enorme nuvola nera avvolse la Terra, sottraendole la luce e il calore, il suolo si fendette dando origine al Canyon Purpureo e i laghi restarono avvelenati.

Omegan diede inizio alla propria missione, ma ben presto si accorse della sua immensa ed incredibile difficoltà. Non sapeva cosa stesse cercando nè dove cercarlo, e nemmeno quanti oggetti dovesse trovare.

Cominciò a rendersi conto che il Manto possedeva un grandissimo potere, tanto che col suo aiuto si costruì un castello e si allestì le attrezzature segrete per prolungare la propria vita. Che gliene importava ormai se anche la Terra fosse rimasta buia? Nessuno avrebbe mai potuto trovare tutti quegli oggetti, e il Manto ormai era suo..

Questo accadde molto tempo fa...

... Ma la Terra è ancora buia, e Omegan vive ancora sull'Isola dei Segreti. Nessuno ha trovato gli oggetti nè ha scoperto il segreto della longevità di Omegan, anche se si dice che qualcuno ci abbia provato...

Si dice ad esempio che un vagabondo di nome Median entrò un giorno nel Castello dei Segreti e ne fece addirittura una mappa che mise in una bottiglia e gettò nel lago. Chi può dire se tutto ciò sia vero?

È una missione impossibile, pensa Alphan: egli è certamente saggio e intelligente, ma anche troppo debole e ingenuo per potersi opporre ad Omegan. Dalla sua c'è però il fatto che possiede la mappa lasciatagli dal nonno esploratore. E se fosse davvero lui a riportare la Terra alla normalità?

I PERSONAGGI

Le bestie del canyon

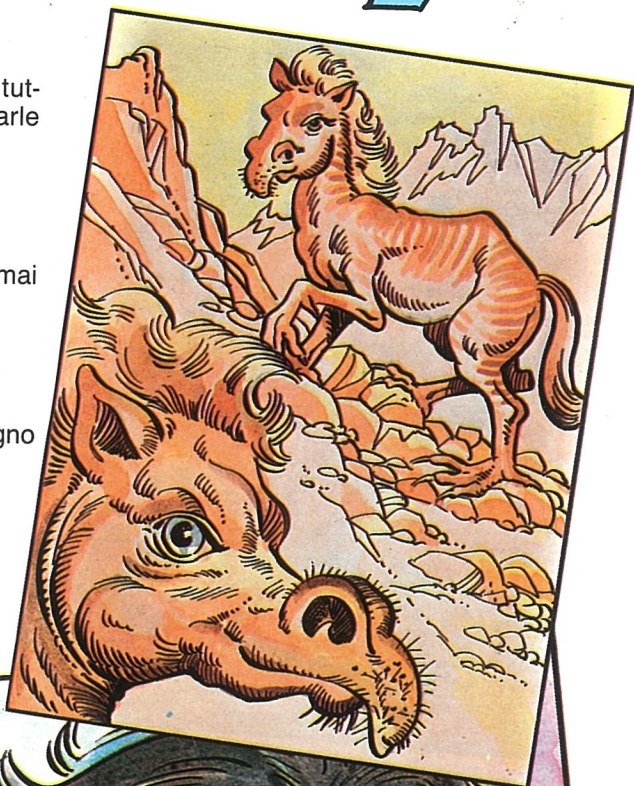
Potrete incontrare le bestie del canyon in tutta la foresta, ma non riuscirete a catturarle senza l'aiuto di qualcuno.

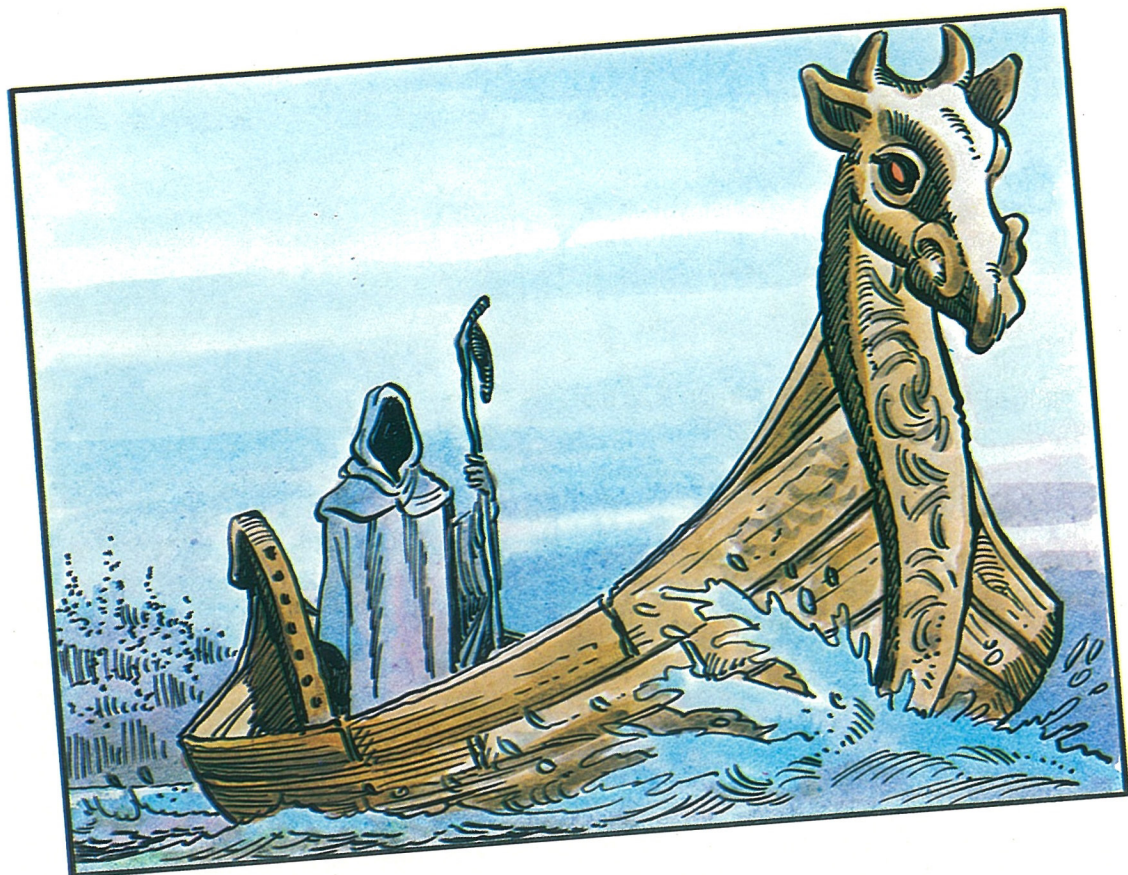
Omegan

Si sposta per il castello, e quindi non si sa mai quando ci si può imbattere in lui.

La pietra parlante

Malgrado il suo nome, questo strano macigno vetroso resta solidamente silenzioso.





L'uomo della palude

Vive nei ceppi dei grandi alberi azzurri piantati dai suoi antenati. È un nemico giurato dei boscaioli, ma non può lasciare la palude per vendicarsi né per procurarsi il liquore che secondo lui potrebbe restituire gli alberi alla loro antica gloria.

Il barcaiuolo

Persino le intrepide bestie del canyon non gli si avvicinano, quindi attenzione! In ogni caso, sarà saggio che prima o poi lo avvicinate durante il vostro viaggio.

I boscaioli

Questi brutti ceffi sono perpetuamente in cerca di divertimenti. Il loro liquore preferito è un distillato incredibilmente forte che essi stessi producono. Tra le loro attività c'è la distruzione degli ultimi alberi azzurri dell' Est.

Median

Un celebre studioso dell'epoca degli Antichi, scomparso in circostanze misteriose.

Il robivecchi

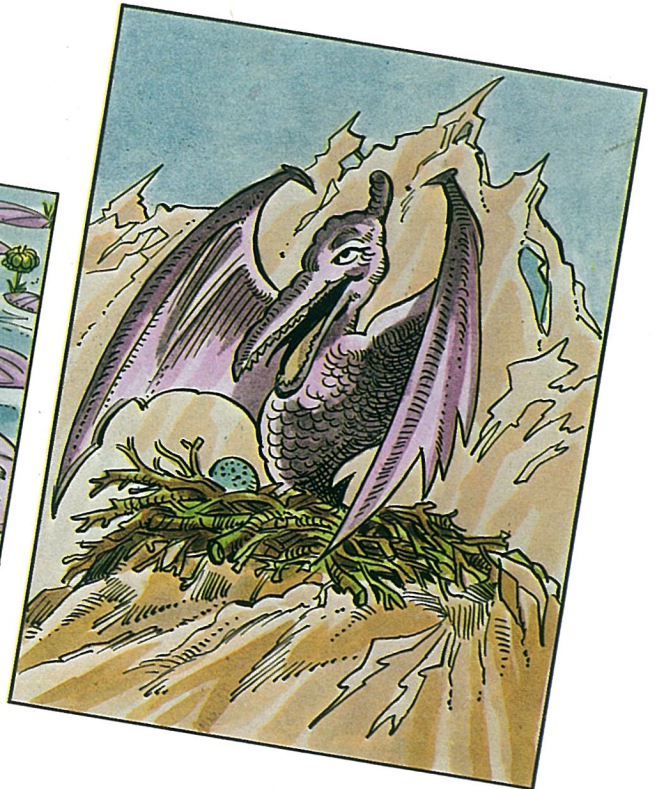
Deve aver perso la memoria, ma in qualche modo Alphan lo aiuterà a ricuperarla.

La saggia delle ninfee

Ha meditato talmente a lungo che ormai riesce a muovere solo la testa. Negli ultimi 500 anni è stata vagamente preoccupata da una lieve ma persistente irritazione alla schiena. Le ninfee a cui fa la guardia sarebbero in grado (si dice) di ridestare vecchi ricordi.

Dactyl

Custodisce qualcosa di prezioso, e dovrete dimostrarle la vostra serietà.





Alberi carnivori.

Cespugli mordaci.

Partenza.

La mia capanna.

La capanna
dei boscaioli.

I megaliti.

La collina
sculpta.

La Piramide.

Il villaggio
pietrificato.

LA MAPPA DEL NONNO

Le nuvole
soffocanti.

La foresta
impenetrabile.



Resti dell'antica
università.

La terra
devastata.

Il Lago
dei Segreti.

Ceppi di alberi
azzurri.

I LUOGHI





La capanna del nonno

Il nascondiglio che si costruì il nonno di Alphan.

Il forziere del nonno

Il nonno ci teneva delle cose utili.

La Piramide

Da qui il panorama è eccezionale, però state attenti a dove mettete i piedi... e soprattutto a un certo tipo di pietra dura e grigia.

Il Pozzo della Debolezza

Non vi avvicinate se non vi sentite in forze. Può darsi che Omegan sia nelle vicinanze.

Le pietre che si scontrano

Se le osservate attentamente, potrete leggere a malapena la seguente iscrizione: 'Un silenzio di pietra non è da noi / parole di pietra dovrai dir se puoi'.

Il villaggio pietrificato

Vi farete un'idea di come si viveva anticamente, dato che la lava ha travolto così rapidamente questo villaggio che tutto è rimasto pietrificato.

La capanna dei boscaioli

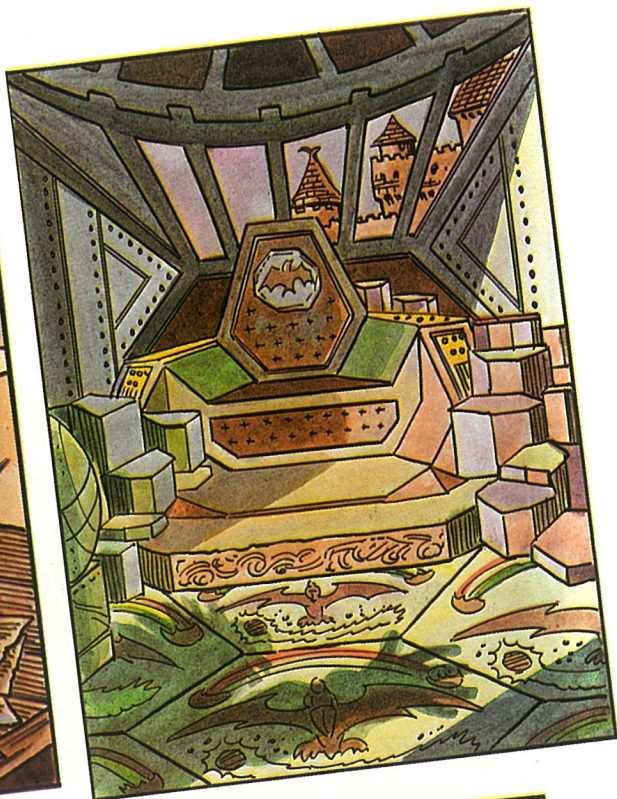
Non soffermatevi troppo qui dentro. Spesso la refurtiva viene lasciata sul tavolo.

Fabbrica di cloni

Che sia questo il segreto della longevità di Omegan?

La tana di Snelm

Sembra che uno degli Antich abbia lasciato un oggetto a Snelm. Cercate un pezzo di antica 'carta'.



Casetta di mattoni

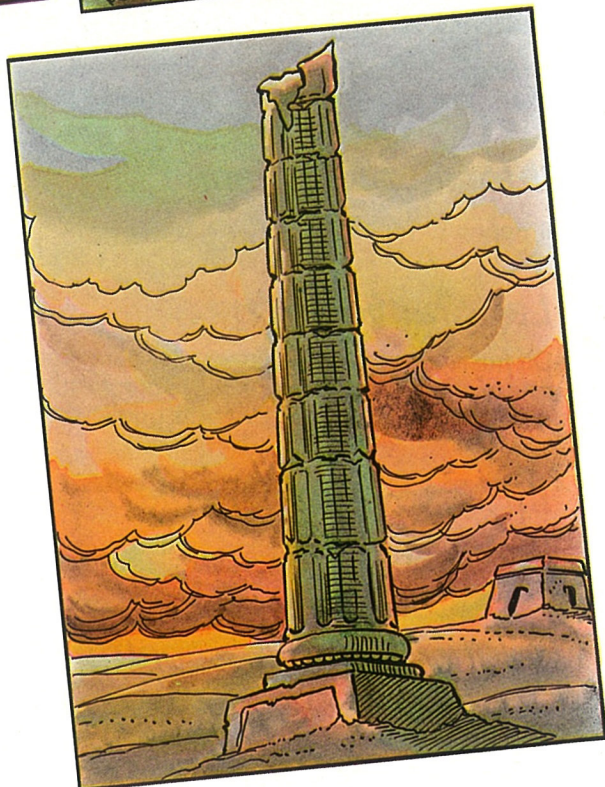
Sembra che qualcuno l'abbia occupata di recente, ma non ha lasciato traccia di sé.

Il covo di Omegan

Siete alla fine del vostro viaggio, e quale che ne sia l'epilogo non potrete sfuggirvi. Anche qui, state attenti a dove mettete i piedi.

La colonna di marmo

È tutto ciò che rimane dell'università degli Antichi.



IL PROGRAMMA

Come battere il programma: la lista è lunga, quindi digitatela lentamente e con cura. **Ecco alcuni consigli:**

- 1) assumete una posizione confortevole.
- 2) Usate un righello o un foglio di carta per sottolineare la riga che state digitando, oppure chiedete a qualcuno di leggersi la lista (badando a leggere tutta la punteggiatura).
- 3) Controllate ogni riga prima di premere RETURN ed assicuratevi di non aver saltato nessuna riga.
- 4) Dopo aver digitato ogni pagina, fermatevi e passeggiate per qualche minuto nella stanza.
- 5) Non appena cominciate a sentirvi nervosi o irritabili, fermatevi. Potete sempre memorizzare ciò che avete già fatto e continuare in seguito.

Come si fa a giocare

- 1) Dopo aver immesso la lista ed averla controllata accuratamente, digitate RUN e RETURN. In cima allo schermo apparirà la parola 'initializing', il che significa che il computer sta leggendo i dati. Dopo qualche secondo, il vostro schermo dovrebbe essere così.
- 2) Ora siete pronti a cominciare, e il computer attende che gli diciate cosa volete fare — però riconosce solo alcune parole, e quindi non capirà tutto ciò che gli direte. Nella maggior parte dei casi richiede ordini di due parole, come ad esempio GET WATER. **Invece di GO NORTH ecc., potete usare N, S, E, o W.**
- 3) A volte, come nella situazione qui illustrata, vi verrà rivolta una seconda domanda, alla quale dovrete rispondere con una parola sola. Come vedrete poi, ci sono anche dei comandi particolari di una sola parola per memorizzare, caricare e lasciare il gioco.

4) Non appena comincerete a muovervi, noterete che il "tempo rimanente" indicato sullo schermo in alto a destra continua a diminuire.

5) Noterete inoltre che i vostri coefficienti di forza e di saggezza variano man mano che il gioco procede. Potete aumentare la vostra forza mangiando e bevendo (sempre che abbiate dei cibi e delle bevande di riserva). L'unico modo di aumentare la propria saggezza sta purtroppo nell'azzeccare tutte le mosse del gioco.

Se la vostra forza e la vostra saggezza scenderanno a zero, siete destinati a perdere. Aumentate la forza usando EAT e DRINK.

6) Digitate INFO, e il vostro schermo diventerà come sopra. Potete far ciò in qualsiasi fase del gioco per appurare cosa possedete. Comincerete il gioco con due unità ciascuna di cibo e di bevande a disposizione, e potrete aumentarle impossessandovi di tutti i cibi e le bevande che troverete strada facendo. **I cibi e le bevande vengono semplicemente aggiunti all'apposito punteggio, ma non vengono elencati voce per voce.**

7) Potete interrompere la partita in qualsiasi punto e memorizzarla fino a lì: basta digitare XSAVE, come si vede sopra. Assicuratevi fin dall'inizio di aver collegato il registratore e di avere una cassetta pronta. **Se state per tentare qualcosa di azzardato, prima ricordatevi di memorizzare la partita.**

8) Quando volete riprendere il gioco, caricate il programma come al solito e poi come prima istruzione digitate XLOAD: potrete così riprendere il gioco da dove l'avete interrotto.

9) Se a metà della partita non sapete più che pesci pigliare e volete smettere, basta digitare QUIT e il computer vi fornirà il vostro punteggio (senza bonus per il tempo, però.) ●

LE DIECI REGOLE DELL'ERRORE

Per quanto abbiate digitato meticolosamente una lista, è inevitabile che contenga qualche errore — del quale magari vi accorgete soltanto dopo aver giocato per un po'. Ecco qui una lista dei problemi più comuni in cui ci si può imbattere. Un consiglio: fatevi leggere la lista a voce alta (punteggiatura e tutto) mentre voi la leggete sullo schermo.

1) Avete immesso tutte le conversioni per il vostro computer? Controllate soprattutto RND e 'clear screen'.

2) È facile cadere nell'errore di omettere delle parentesi. Controllate che in ogni riga ci sia un numero uguale di parentesi aperte e chiuse.

3) È facile anche omettere le virgolette: assicuratevi che in ogni riga siano in numero pari.

4) Controllate di non aver omesso o confu-

so i segni di punteggiatura.

5) Avete girato due righe insieme o ne avete accidentalmente divisa una in due?

6) Attenti quando in una lista trovate due righe simili vicine: l'occhio tende a confonderle.

7) Attenzione a non confondere la O con lo zero, la I con l'uno e la G col sei.

8) Alcune righe della lista sono in codice: controllate lettera per lettera per accertarvi che siano giuste.

9) Le righe di dati terminano con un gruppo di uno e di zeri. Assicuratevi che in ogni gruppo ci siano quattro numeri (quelli esatti!).

10) Controllate che tutti i numeri GOSUB della riga siano esatti e di non aver trascurato qualche riga RETURN.



PROGRAMMA DELL'ISOLA DEI SEGRETI

5

```

10REM ISLAND OF SECRETS
20GOSUB2820
30LET D=R:IF R=20 THEN LET D=FNR(80)
40GOSUB650:GOSUB2770 :PRINT"ISLAND OF SECRETS","TIME REMAINING:";L
50PRINT B;TAB(10)"STRENGTH = ";INT(Y);TAB(23)"WISDOM = ";X;PRINTB;
60PRINT"YOU ARE ";I;VAL(LEFT$(A$,1));" ";GOSUB270:LET N=0
70FOR I=1 TO Y
80LET C=0:READ C#
90IF L(1)=R AND F(1)<1 THEN LET C=1
100IF N>0 AND C=1 THEN LET A=A#C#
110IF C=1 THEN LET A=A#C# "Y#";LET N=N+1
120NEXT I
130IF N>0 THEN LET A=A#*Y SEE*A#;GOSUB2720
140PRINT:PRINT B;F#
150PRINT:PRINT"WHAT WILL YOU DO?";
160INPUT E#
170LET C#="";LET I#="";LET A=0:LET D=52:LET L1=LEN(E#)
180FOR I=1 TO L1
190IF MID$(E#,I,1)="" AND C#="" THEN LET C#=LEFT$(E#,I-1)
200IF MID$(E#,I,1)<>" " AND C#="" THEN LET I#=RIGHT$(E#,L1-I);LET L1=I
210NEXT I
220IF I#="" THEN LET C#=#E#
230IF LEN(C#)<3 THEN LET C#=#C#*"??"
240FOR I=1 TO V
250IF LEFT$(C#,3)=MID$(V#,3+(I-1)*1,3) THEN LET A=1
260NEXT I
270GOSUB760
280LET B#="";IF A=0 THEN LET A=V+1
290IF I#="" THEN LET F#="MOST ACTIONS NEED TWO WORDS"
300IF A#V OR D=52 THEN LET F#=#A#C#* "Y#
310IF A#V AND D=52 THEN LET F#="WHAT"
320LET L=L-1:LET Y=FNR(2)
330LET B#=#B#(0)+STR$(L(0))+STR$(F(0))+STR$(R)
340INT(A/10)+1:GOSUB 590,600,610,620,630,640,650,640
350IF R#61 THEN LET Y=1-FNR(2)+1
360IF R=14 AND FNR(3)=1 THEN LET Y=Y-1:LET F#="YOU ARE BITTEN"
370IF F(3)<1 AND -R<F(22) THEN LET F(3#)=F(3#)+1:LET L(3#)=R:LET Y=Y-1
380IF R<L(16) AND L(16)>0 THEN LET L(16)=1+FNR(4)
390IF R<L(39) THEN LET L(39)=10+FNR(5)-1)+7+FNR(3)
400IF R=L(39) AND R<L(43) AND F(13)=1 THEN LET Y=Y-2:LET X=X-2
410IF R<78 THEN LET L(32)=78+FNR(2)
420IF R=33 OR R=57 OR R=73 AND FNR(2)=1 THEN LET L(25)=R
430IF R=L(32) AND FNR(2)=1 AND F(32)=0 THEN GOSUB310
440IF R=19 AND Y<70 AND F(43)=0 AND FNR(4)=1 THEN LET F#="PUSHED INTO THE PIT":LET F(W)=1
450IF R<L(41) THEN LET L(41)=2+1-FNR(3)+10+FNR(2)
460IF R=L(41) THEN LET F(41)=F(41)-1:IF F(41)<4 THEN GOSUB1230
470IF F(43)=0 THEN LET L(43)=R
480IF L(43)<18 AND R<9 AND R<10 AND F(W)=2<1 THEN GOSUB1330
490IF R=18 THEN LET Y=Y-1
500IF Y<50 THEN LET D=FNR(9):GOSUB1530:IF L(0)=R THEN LET F#="YOU DROP SOMETHING"
510IF L(900 AND R=23 AND F(36)>0 AND FNR(3)=3 THEN GOSUB1360
520IF R=47 AND F(8)>0 THEN LET F#=#F#* "YOU CAN GO NO FURTHER"
530IF F(8)+F(11)+F(13)=3 THEN LET F(W)=1:GOSUB2800
540IF F(W)=0 AND L(X) AND Y(1) AND X(1) THEN GOTO30
550IF L(1 OR Y(1) THEN LET F#="YOU HAVE FAILED, THE EVIL ONE SUCCEEDS"
560PRINT:PRINT F#;PRINT"YOUR FINAL SCORE=";INT(X+Y*(ABS(L(7#(L(640))))))
570PRINT:PRINT:PRINT"GAME OVER"
580END
5900N A GOSUB 810,810,810,810,810,1080,1080,1390,1530:RETURN
6000N A=9 GOSUB 1540,1630,1670,1710,1730,1080,1760,1760,1760,1760:RETURN
6100N A=19 GOSUB 1820,1820,1820,1820,1910,2100,2210,2270,2270,1080:RETURN
6200N A=29 GOSUB 2500,2500,2300,2300,2330,2350,2400,2400,2470,2540:RETURN
6300N A=39 GOSUB 2600,2600,2720,2440
640RETURN
650LET D=#0+10+L#R
660RESTORE D
670READ A#
680LET D#=#RIGHT$(A#,4):LET A#=#LEFT$(A#,LEN(A#)-4)
690IF R=39 THEN LET D#=#MID$(101110100,"FNR(5),4)
700IF R=20 THEN LET D#=#1110"
710GOSUB270:RETURN
720FOR I=2 TO LEN(A#):LET E#=#MID$(A#,I,1)
730PRINT E#;IF E#="" AND FNR(2)>2 THEN PRINT
740NEXT I
750PRINT " ";LET A#="" :RETURN
760IF LEN(X#)<3 THEN LET I#=#X#*"??"
770FOR I=1 TO W
780IF LEFT$(X#,3)=MID$(Z#,3+(I-1)*1,3) THEN LET D=1

```

```

790NEXT I:IF D=0 THEN LET D=52
800RETURN
810LET D=0:LET C=0:IF D=52 THEN LET D=A
820IF D<4 AND D<N THEN LET D=0-C4
830IF B#="500012"OR B#="500053" OR B#="500045" THEN LET D=4
840IF B#="500070"OR B#="500037"OR B#="510011"OR B#="510041" THEN LET D=1
850IF B#="510043"OR B#="490066"OR B#="490051" THEN LET D=1
860IF B#="510060"OR B#="480056" THEN LET D=2
870IF B#="510044"OR B#="510052" THEN LET D=3
880IF B#="490051"AND F(29)=0 THEN GOSUB2110:RETURN
890IF R=L(39)AND (X+Y<180 OR R=10) THEN LET F#=#A# "LEAVE!":RETURN
900IF R=L(32)AND F(32)<1 AND D=3 THEN LET F#="HE WILL NOT LET YOU PASS":RETURN
910IF R=47 AND F(44)=0 THEN LET F#="THE ROCKS MOVE TO PREVENT YOU":RETURN
920IF R=28 AND F(7)<1 THEN LET F#="THE ARMS HOLD YOU FAST":RETURN
930IF R=45 AND F(40)=0 AND D=4 THEN LET F#="HISSSS!":RETURN
940IF R=25 AND F(16)+L(16)<1 AND D=3 THEN LET F#="TOO STEEP TO CLIMB":RETURN
950IF R=51 AND D=3 THEN LET F#="THE DOOR IS BARRED!":RETURN
960IF D>0 THEN IF MID$(D#,D,1)="" THEN LET R=R+VAL(MID$(10+10+01-01",D#3-2,3)):LET C=1
970LET F#="OK"
980IF D<1 OR C=0 THEN LET F#=#B# "GO THAT WAY"
990IF R=33 AND L(16)=0 THEN LET L(16)=FNR(4):LET F(16)=0:LET F#="THE BEAST RUNS AWAY!"
1000IF R<L(25) OR D<52 THEN RETURN
1010LET F#="";LET A#="YOU BOARD THE CRAFT "
1020IF I<60 THEN LET A#=#A#5#
1030LET A#=#A#7#
1040GOSUB2740:GOSUB2760:GOSUB2760
1050IF I<60 THEN LET A#="TO SERVE OMEGA FORTY":LET F(W)=1
1060IF X<59 THEN LET A#="THE BOAT SKINS THE DARK SILENT WATERS":LET R=57
1070GOSUB2750:GOSUB2760:GOSUB2760:RETURN
1080IF (F(0)=0 AND F(0)=1)OR (D(0)=0 AND C(0)=1) THEN LET F#="WHAT *I#*?" :RETURN
1090IF B#="3450050" THEN LET Y=Y-8:LET I=X-5:LET F#="THEY ARE CURSED":RETURN
1100IF B#="3810010" THEN GOSUB1370
1110IF (A=15 AND D(0)=0 AND C(1)=0)OR (A=29 AND D(0)=0)OR (D(0)=0 AND C(3)=1) THEN LET L(0)=0:LET A=-1
1120IF L(0)=R AND L(0)<1 OR (F(0)=1 OR D(0)=1) AND C(3)=1 THEN LET L(0)=0:LET A=-1
1130IF D=16 AND L(0)<0 THEN LET L(0)=R:LET F#="IT ESCAPED":LET A=0
1140IF D(0)=1 AND D(0)=2 THEN LET F#=#2:LET A=1
1150IF D(0)=2 AND D(0)=3 THEN LET L(0)=B#2:LET A=-1
1160IF D(0)=1 AND D(0)=3 THEN LET L(0)=1-#1
1170IF A=-1 THEN LET F#="TAKEN!":LET I=X+4:LET E#=#1:IF F(0)=1 THEN LET F(0)=0
1180IF B#<"246046"OR L(11)=0 THEN RETURN
1190LET F#=#B#LET L(0)=R:IF FNR(3)<3 THEN RETURN
1200LET A#=#A#4#R#
1210LET R=#3+FNR(6):LET L(16)=1:LET F#=""
1220GOSUB2740:RETURN
1230GOSUB2770 :LET F#="" :LET A#="THE LOGNEN *M#
1240LET F(41)=0:LET Y=Y-4:LET L=X-4
1250IF R<34 THEN LET A#=#A#* "YOU IN THE WATER":LET R=32
1260IF R<33 THEN LET A#=#A#* "TIE YOU UP IN A STOREROOM":LET R=51
1270GOSUB2750:GOSUB2760
1280FOR I=3 TO 4
1290IF L(I)=0 THEN LET L(I)=42
1300NEXT I:RETURN
1310LET A#="*THE SWAMPMAN TELLS HIS TALE"
1320GOSUB2740:LET F(32)=1:RETURN
1330LET F#="MEDIAN CAN DISABLE THE EQUIPMENT"
1340IF L(8)=0 THEN LET F#=#F#* "AND ASKS YOU FOR THE PEBBLE YOU CARRY"
1350RETURN
1360LET F(36)=1-FNR(4)+6:LET F#="*A STORM BREAKS OVERHEAD!":RETURN
1370FOR X=1 TO 30:GOSUB2770 :PRINT"//LIGHTNING FLASHES!":NEXT X
1380LET L(39)=R:LET Y=#B:LET L=X-2:RETURN
1390IF (D<24 AND L(0)=0) OR D=52 THEN LET F#="YOU DON'T HAVE THE *I#*":RETURN
1400PRINT"GIVE THE *I#* TO WHOM";INPUT I#
1410LET D=0:GOSUB760:LET N=0:LET D=0
1420IF R<L(0) THEN LET F#="THE *I#* IS NOT HERE":RETURN
1430IF B#="10045" AND N=40 THEN LET L(0)=B:LET F(40)=1:LET F#="THE SNAKE UNCOILS"
1440IF B#="2413075"AND N=30 AND D(1) THEN LET F(1)=0:LET F#="HE OFFERS HIS STAFF":LET B=#1
1450LET B#=#LEFT$(B#,3):LET F#="IT IS REFUSED"
1460IF B#="300"AND N=42 THEN LET I=X+10:LET L(0)=B1
1470IF B#="120"AND N=42 THEN LET I=X+10:LET L(0)=B1
1480IF B#="40"AND N=32 THEN LET F(W)=1:LET L(0)=B1
1490IF LEFT$(B#,2)="#0"AND N=43 THEN LET L(0)=B1:GOSUB1560
1500IF L(0)=B1 OR (D=24 AND L(1)=0 AND B(0)) THEN LET F#="IT IS ACCEPTED"
1510IF N=41 THEN LET L(0)=5:LET F#="IT IS TAKEN"
1520RETURN
1530IF D=4 AND L(0)=0 THEN LET L(0)=B:LET I=X-1:LET F#="IT BREAKS!":RETURN
1540IF L(0)=0 AND D<C1 THEN LET L(0)=R:LET F#="DONE":LET E=#1
1550RETURN
1560LET A#="*HE TAKES IT *IF R<0" THEN LET A#=#A#* "RUNS DOWN THE CORRIDOR,"

```

```

1570GOSUB2740:LET A$="AND CASTS IT INTO THE CHEMICAL VATS, PURIFYING THEM WITH"
1580LET A$="A" A CLEAR BLUE LIGHT REACHING FAR INTO THE LAKES AND RIVERS BEYOND"
1590LET F(0)=-1:GOSUB2750:GOSUB2760:GOSUB2740:RETURN
1600IF L(1)<0 AND I(1) THEN LET I=1+I:GOTO1600
1610IF L(1)=0 THEN LET L(1)=R:LET F(1)=0:GOSUB1540:LET F$="YOU DROP SOMETHING"
1620RETURN
1630IF (D<C1 OR D<C3) AND X<0"???" THEN LET F$="M$+C$+" *X$:LET X=X-1:RETURN
1640LET F$="YOU HAVE NO FOOD":IF D(0) THEN LET F$="I$+L$+Y$+10:LET F$="OK"
1650IF D=3 THEN LET X=X-5:LET Y=Y-2:LET F$="THEY MAKE YOU VERY ILL!"
1660RETURN
1670IF D=31 THEN GOSUB2380:RETURN
1680IF X<0"???" AND (D<21 OR D<C3) THEN LET F$="M$+C$+" *X$:LET X=X-1:RETURN
1690LET F$="YOU HAVE NO DRINK":IF D(0) THEN LET D=6-1:LET Y=Y+7:LET F$="OK"
1700RETURN
1710IF LEFT$(D$,4)=""1600" THEN LET F(0)=-1:LET F$="IT ALLOWS YOU TO RIDE"
1720RETURN
1730IF B$="2444044" THEN LET F$="CHEST OPEN":LET F(6)=9:LET F(5)=9:LET F(15)=9
1740IF B$="2951151" THEN LET F$="THE TRAPDOOR CREAKS":LET F(29)=0:LET X=X+3
1750RETURN
1760LET Y=Y-2:IF B$="357077" AND L(9)=0 THEN LET F(23)=0:LET L(23)=R
1770IF V(15) AND V(19) AND (L(9)=0 OR L(15)=0) THEN LET F$="OK"
1780IF B$="1250150" OR B$="2750150" AND L(15)=0 THEN LET F(12)=0:LET F(27)=0:LET F$="CRACK!"
1790IF LEFT$(B$,4)=""1100" AND R=10 THEN GOSUB1980
1800IF A=18 AND (D(29) AND D(34) OR (D(38) AND D(44) OR D=16 THEN GOSUB1900
1810RETURN
1820LET Y=Y-2:LET X=X-2:IF R<(D) AND L(D)<0 THEN RETURN
1830IF D=39 THEN LET F$="HE LAUGHS DANGEROUSLY"
1840IF D=32 THEN LET F$="THE SWAMPMAN IS UNMOVED"
1850IF D=33 THEN LET F$="M$+TOUCH HER!":LET L(3)=0:1
1860IF D=41 THEN LET F$="THEY THINK THAT'S FUNNY"
1870IF R=46 THEN GOSUB1200
1880IF LEFT$(B$,4)=""1400" AND R=(39) THEN GOSUB1980
1890LET Y=Y-0:LET X=X-5:RETURN
1900IF L(9)<0 THEN RETURN
1910LET Y=Y-12:LET X=X-10:LET F$="THAT WOULD BE UNWISE!"
1920IF R<(D) THEN RETURN
1930LET F(N)=1:LET A$="*THUNDER SPLITS THE SKY!":LET F$="**
1940LET A$="IT IS THE TRIUMPHANT VOICE OF ONEBAN." GOSUB2740
1950LET A$="WELL DONE ALPHAN! THE MEANS BECOME THE END."
1960LET A$="I CLAIM YOU AS MY OWN! HA HA HA!":GOSUB2750
1970GOSUB2740:LET X=0:LET L=0:LET Y=0
1980GOSUB2770 L=0 N=0 GOSUB2010,2040,2060,2060
1990LET X=X+10:LET L(D)=0:LET F(0)=1:GOSUB2720:GOSUB2760:GOSUB2760
2000RETURN
2010LET A$="IT SHATTERS RELEASING A DAZZLING RAINBOW OF COLOURS:"
2020IF L(2)<R THEN RETURN
2030LET A$="R" THE EGG HATCHES INTO A BABY DAKTYL *0$
2040LET L(39)=0:LET L(2)=0:LET F(2)=-1:LET Y=Y+40
2050RETURN
2060IF L(13)<R THEN RETURN
2070LET A$="R" THE COAL BURNS WITH A WARM RED FLAME":LET F(13)=1
2080IF R=10 AND R=(39) THEN LET A$="A$+" WHICH DISSOLVES ONEBAN'S CLOAK":LET Y=Y+20
2090RETURN
2100IF R<(51 OR F(29))>0 THEN LET F$="M$+C$+" HERE":LET X=X+1
2110LET X=X-1:LET R=R-F(5):GOSUB2770 :PRINT"SWIMMING IN THE POISONOUS WATERS"
2120LET J=0:LET B$="" :LET F$="YOU SURFACE":PRINT"YOUR STRENGTH = ":INT(Y)
2130FOR I=1 TO R
2140IF Y<15 THEN PRINT"YOU ARE VERY WEAK"
2150PRINT"WHICH WAY?":INPUT X$:LET X$=LEFT$(X$,1):LET B$="B$+X$:NEXT I
2160FOR I=1 TO R
2170LET Y=F(N)-3:IF MID$(B$,I,1)="" THEN LET J=J+1
2180NEXT I:IF R/2<J AND Y<1 THEN GOTO 2110
2190IF Y<2 THEN LET F$="YOU GOT LOST AND DROWNED"
2200LET R=30+F(3):RETURN
2210IF F(36)=1 THEN RETURN
2220GOSUB2770:PRINT"YOU CAN RUN TO SHELTER IN":PRINT"1) GRANDPA'S SHACK"
2230PRINT"2) CAVE OF SNELM":PRINT"3) LOG CABIN":PRINT"CHOOSE FROM 1-3":INPUT A$
2240IF A$="0" AND A$="4" THEN LET R=ASC(MID$(A$,2),VAL(A$))-1:21:LET F(22)=-R
2250PRINT"YOU RUN BLINDLY THROUGH THE STORM":LET F$="YOU REACH SHELTER"
2260GOSUB2760:RETURN
2270IF B$="3075075" OR B$="3371071" THEN LET F$="HOW WILL YOU DO THAT"
2280IF B$="3371071" AND A=20 THEN LET F(3)=0:LET F$="SHE NODS SLOWLY":LET X=X+5
2290RETURN
2300LET F$="EXAMINE THE BOOK FOR CLUES"
2310IF LEFT$(B$,3)=""600" THEN LET F$=0
2320RETURN
2330IF B$="40041" THEN LET F(4)=-1:LET F$="FILLED"
2340RETURN
2350LET F$=I$+IF I$=H$ AND R=47 AND F(8)=0 THEN LET F(44)=1:LET F$=J$
2360IF I$<P$ OR R<(42) OR L(3)<01 OR L(12)<01 THEN RETURN
2370LET F$="HE EATS THE FLOWERS- AND CHANGES":LET F(42)=1:LET F(43)=0:RETURN
2380IF F(4)<(4)<-1 THEN LET F$="YOU DON'T HAVE *X$:RETURN
2390GOSUB2770:PRINT"YOU TASTE A DROP AND...":GOSUB2760:LET F$="WOUGH!":LET Y=Y+4:LET X=X-1
2400GOSUB2770:FOR I=1 TO ABS(F(36))+3
2410LET L=L-1:IF Y<100 OR R=F(22) THEN LET Y=Y+1
2420PRINT"TIME PASSES":GOSUB2760
2430NEXT I
2440IF L>100 OR F(36)<1 THEN LET X=X+2:LET F(36)=1
2450IF A=37 OR A=36 THEN LET F$="OK"
2460RETURN
2470IF R=(25) THEN LET F$="THE BOATMAN WAVES BACK"
2480IF LEFT$(B$,3)=""700" THEN LET F(7)=1:LET F$="M$+L$+X=X+8
2490RETURN
2500LET F$="A-DUB-DUB":IF LEFT$(B$,4)<"2815" THEN RETURN
2510IF F(0)=1 THEN LET F(0)=0:LET F$="K$:RETURN
2520IF L(5)=0 THEN LET F(8)=0:GOSUB1080:LET F$="THE STONE UTTERS *H$
2530RETURN
2540GOSUB2770:PRINT" INFO - ITEMS CARRIED":GOSUB2780
2550PRINT B$;TAB(0):" FOOD=";F;TAB(23):" DRINK=";G;PRINT B$;LET F$="OK"
2560FOR I=1 TO C4

```

7

8

9

10

11

12

13

```

2570READ Y$:IF L(1)=0 THEN PRINT Y$
2580NEXT I
2590PRINT B$:GOSUB2730:RETURN
2600LET C$="LOAD":IF A=1 THEN LET C$="SAVE"
2610PRINT"PREPARE TO *C$:GOSUB2750
2620IF A=0 THEN OPEN L,1,0,"ISDATA"
2630IF A=1 THEN OPEN L,1,1,"ISDATA"
2640IF A=1 THEN LET F(50)=R:LET F(49)=Y:LET F(48)=X:LET F(47)=F:LET F(46)=G:LET F(45)=L
2650FOR I=1 TO M
2660IF A=0 THEN INPUT#1,L(1):INPUT#1,F(1)
2670IF A=1 THEN PRINT#1,L(1):PRINT#1,F(1)
2680NEXT I
2690CLOSE 1
2700IF A=0 THEN LET R=F(50):LET Y=F(49):LET X=F(48):LET F=F(47):LET G=F(46):LET L=F(45)
2710LET F$="OK":RETURN
2720LET F(W)=1:LET F$="YOU RELINQUISH YOUR QUEST.":LET L=1:RETURN
2730INPUT"PRESS RETURN":A$;RETURN
2740GOSUB2770
2750GOSUB2720:GOSUB2760:RETURN
2760FOR D=1 TO 2000:NEXT D:RETURN
2770CLS:RETURN
2780RESTORE LR+810
2790RETURN
2800LET A$="THE WORLD LIVES WITH NEW HOPE!":GOSUB2750
2810LET F$="YOUR QUEST IS OVER":RETURN
2820PRINT"INITIALISE"
2830LET LR=2840:LET Z=39:LET Z=INT(L+R)
2840LET Y=42:LET W=51:LET C4=43
2850M=147
2860M=L(52):F(52)
2870DATA"4THE FURTHEST DEPTHS OF THE FOREST1001"
2880DATA"4THE DEPTHS OF THE MUTANT FOREST1000"
2890DATA"7A PATH OUT OF THE OVERGROWN DEPTHS1000"
2900DATA"6A CARNIVOROUS TREE1000"
2910DATA"4A CORRAL BENEATH THE CRIMSON CANYON110"
2920DATA"7THE TOP OF A STEEP CLIFF1011"
2930DATA"4THE MARSH FACTORY1001"
2940DATA"4THE SLUDGE FERTILISATION VATS110"
2950DATA"7THE UPPERMOST BATTLEMENTS1001"
2960DATA"4ONEBAN'S SANCTUARY110"
2970DATA"4SNELM'S LAIR0001"
2980DATA"2A DARK CAVE000"
2990DATA"1BROKEN BRANCHES100"
3000DATA"1A THicket OF BITING BUSHES0000"
3010DATA"1A HUGE GLASSY STONE110"
3020DATA"7THE EDGE OF CRIMSON CANYON0011"
3030DATA"4A STRETCH OF THE CLONE FACTORY0101"
3040DATA"4A CORRIDOR OF CLONE STORAGE CASKS1100"
3050DATA"7EDGE OF THE WELL000"
3060DATA"4THE ROOM OF SECRET VISIONS1110"
3070DATA"4SNELM'S INNER CHAMBER0111"
3080DATA"3THE SOUTHERN EDGE OF THE FOREST0101"
3090DATA"7A LEAFY PATH1000"
3100DATA"3A FORK IN THE PATH0100"
3110DATA"7AN APPARENTLY UNCLIMBABLE ROCKY PATH1100"
3120DATA"7A LEDGE ATOP THE CRIMSON CANYON0010"
3130DATA"4A TALL ENTRANCE CHAMBER1101"
3140DATA"4A LOW PASSAGE WITH ARMS REACHING FROM THE WALLS1010"
3150DATA"7THE APPROACH TO THE WELL OF REPAIR0001"
3160DATA"4A DIM CORRIDOR DEEP IN THE CASTLE1010"
3170DATA"4THE STAGNANT WATERS OF THE CRAWLING CREEK1001"
3180DATA"4A SHALLOW POOL OF THE CREEK1100"
3190DATA"7A LOG PIET, JUITING OUT OVER THE CREEK0000"
3200DATA"4A STRETCH OF FEATURELESS DUNES1100"
3210DATA"1A GROUP OF TALL TREES1010"
3220DATA"7A NARROW LEDGE AT THE SUMMIT OF THE CANYON0011"
3230DATA"2A MONSTEROUS PORTAL IN THE CASTLE WALL0011"
3240DATA"4A CHAMBER INCHES DEEP WITH DUST0001"
3250DATA"4HERE1111"
3260DATA"2A CARVED ARCHWAY0010"
3270DATA"4A SMALL HUT IN THE LOG SETTLEMENT0111"
3280DATA"1A HUGE SPLIT-LOG TABLE1001"
3290DATA"4THE PORCH OF THE LOGMEN'S CABIN0110"
3300DATA"4GRANDPA'S SHACK1101"
3310DATA"3A CLEARING IN THE TREES BY A RICKETY SHACK0010"
3320DATA"4THE NEST OF A HUGE DACTYLO1111"
3330DATA"6THE CASTLE OF DARK SECRETS BY TWO HUGE STONES0011"
3340DATA"4A ROOM LITTERED WITH BONES0111"
3350DATA"4THE CELL OF WHISPERED SECRETS0111"
3360DATA"4THE LIBRARY OF WRITTEN SECRETS0111"
3370DATA"4A REFRESHING STREAM STORED000111"
3380DATA"4THE LOGMEN'S HALL0000"
3390DATA"5A LOG BUILDING1000"
3400DATA"7A RUTTED HILLSIDE1100"
3410DATA"7A WINDSWEPT PLAIN AMONGST STONE MEGALITHS0100"
3420DATA"4THE STEPS OF AN ANCIENT PYRAMID1010"
3430DATA"7THE ISLAND OF SECRETS0111"
3440DATA"1A BROKEN MARBLE COLUMN1001"
3450DATA"7AN EXPANSE OF CRACKED, BAKED EARTH1000"
3460DATA"4A DESERTED ADDBE HUT0101"
3470DATA"4A LIVID GROWTH OF MAD ORCHIDS1011"
3480DATA"4A CORNER STREIN WITH BROKEN CHAIRS0111"
3490DATA"7THE BRIDGE NEAR TO A LOG SETTLEMENT0011"
3500DATA"1A CRUMBLING MASS OF PETRIFIED TREES1011"
3510DATA"3THE EDGE OF THE PYRAMID1101"
3520DATA"7THE ROOF OF THE ANCIENT PYRAMID100"
3530DATA"3AN IMPASSABLE SPLIT IN THE STONE1110"
3540DATA"7A BARREN BLASTED WASTELAND0001"
3550DATA"4AN EXPANSE OF BLEAK, BURNT LAND1100"

```


SOLUZIONI

SHAANA

Esamina la sala; s-o; i; esamina la branda; apri il cassetto; prendi la scheda; esamina la cabina; apri lo sportello; prendi la pistola; esci; o; sali sulla Light Star; decolla; esamina il computer; infila la scheda; esamina l'astronave; apri l'armadietto; prendi la citura; indos-

sa la tuta; scendi; mettiti la citura; n; spara alla parete; calati nell'apertura; esamina il soffitto; raggiungi l'apertura; esamina il soffitto; raggiungi l'apertura più alta; esamina i macchinari; esamina il monitor; e; digita WXQ-52. ●

KATÒ SHIKI

i; esci; s-o; o; sali sul tragheto; scendi; dagli un soldo; i; s; avvicinati alla ragazza; aiuta la ragazza; s-e; pagale da mangiare; esci; n-o; taglia delle canne; prendi una canna; e; sali

sul tragheto; scendi; e; s; affronta i rapitori; e; n-o; o; sali sul tragheto; scendi; s; n-o; s; s; leggi il foglio; esamina i panni; entra nella casa del panno rosso; consegnagli la lettera.

JIM COLLEY

Esamina la camera; esamina il comodino; prendi il taccuino; esamina il tavolo; prendi il punteruolo; esci dalla camera; esci dall'albergo; n; o; entra all'Hilton; ascolta l'annuncio; entra nell'ascensore; leggi gli appunti; decimo; esamina il corridoio; esamina la porta; a;

usa il punteruolo; a; esamina il tavolino; prendi il foglio; leggi il foglio; o; scendi; esci dall'ascensore; esi dalla hall; e; n; entra nella cabina; esamina il telefono; chiama la polizia; esci dalla cabina; e.

L'ISOLA DEI SEGRETI

Non leggete questa pagina a meno di non sapere davvero che pesci pigliare: contiene dei consigli per risolvere alcuni degli enigmi dell'Isola dei Segreti. Se poi il programma non funziona oppure vi avvisa che c'è un errore, controllate meticolosamente ogni riga servendovi delle istruzioni per il debugging.

Ecco una lista di parole che il computer comprende: get, take, go, give, drop, leave, eat, drink, ride, open, pick, chop, chip, tap, break, fight, strike, attack, hit, kill, swim, shelter, help, scratch, catch, rub, polish, read, examine, fill, saywait, rest, wave, info, quit, apple, egg, flower, jug, rag, parchment, torch, pebble, axe, rope, staff, coal, flint, hammer, canyonbeast, loaf, melon, biscuits, mushrooms, water, wine, sap, boat, chest, column, stone, trapdoor, villager, liquor, swampman, sage, books, roots, wraiths, cloak, omegan, snake, logmen, scavenger, median, north, south, east, west, up, down in out.

Il covo di Snelm: Visto il frammento di pergamena? Dev'essere certamente una traccia. Per leggerlo bisogna prima aprire il forziere del nonno.

Il nido di Dactyl: Dovete dimostrare a Dactyl d'essere seri. Recatevi prima al villaggio pietrificato.

Il sentiero invalicabile: La bestia del canyon

può arrivare fin quassù, e forse vi porterà con sé, ma prima vi occorrerà qualcosa con cui catturarla.

Il villaggio dei boscaioli: Se vi prendono, i boscaioli vi sottrarranno delle cose, che però potrete poi riprendere. Guardate sul tavolo di tronchi....

Le ninfee: Forse potrete far qualcosa per il prurito della Saggia. Le ninfee fanno tornare la memoria, quindi prendetene qualcuna.

La tana di Omegan: Guardate bene il pavimento, e forse capirete cosa fare. Per riuscire dovete aver trovato tutti e cinque gli oggetti del potere.

Il robivecchi: Tra lui e Median c'è un legame molto stretto. Provate a restituirgli la memoria. Dovrete dargli due cose e anche dirgli qualcosa.

La pietra parlante: Qui vi sarà utile uno straccio. Continuate a tentare se la prima volta non succede niente.

La colonna di marmo: Può darsi che serva a smuovere la memoria di Median. Scheggia-tene un pezzetto e state a vedere.

I ceppi degli alberi azzurri: Nascondono qualcosa di interessante, ma per sapere cosa dovete fare un regalo all'uomo della palude.

**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...**



**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 25 - in edicola il 12 settembre**



**PER IL CBM 64
N. 16 - in edicola il 2 settembre**