

BIOFORGE

Marchi Registrati: Origin e We create worlds sono marchi registrati della Origin Systems, Inc. Bioforge è un marchio della Origin Systems, Inc. Electronic Arts è un marchio registrato della Electronic Arts

Prodotto e distribuito da: C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
Prodotto sotto autorizzazione
Tutti i diritti riservati

Copyright: © Copyright 1995 Origin Systems, Inc.
Prima edizione: 1995
Seconda edizione: Febbraio 1996

ASSISTENZA TECNICA

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell' assistenza tecnica al n. tel. 051-755600.

GARANZIA

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell' acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell' importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all' acquirente avverrà sempre in porto franco.

E' vietata la riproduzione

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla Origin ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell' acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della Origin e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

CONTENUTI

AVVIO DEL GIOCO	3
DATI PERSONALI IMPORTANTI.....	3
Inventario.....	4
Diagnostica.....	4
Giornale di Bordo	5
Opzioni (Uscire, Salvare, Suono, Avviare e Caricare)	6
MOVIMENTO	7
Comandi.....	7
Arrampicarsi.....	8
COMBATTIMENTO	8
Movimento	8
Attacchi	8
INTERAZIONE CON GLI OGGETTI	10
Oggetti nella mano destra.....	10
Utilizzare gli Oggetti	10
Tasti di Controllo	10
INTRODUZIONE.....	11

AVVIO DEL GIOCO

Nota: Se non hai installato BioForge, consulta la Guida d'Installazione.

Per giocare con *BioForge*:

1. Vai nel drive dov'è installato il gioco (generalmente il drive c:).
 2. Vai nella directory contenente il tuo gioco.
(Se scegli la directory default, digita CD\BIOFORGE **[Enter]**.)
 3. Entra nel gioco digitando BIOFORGE **[Enter]**.
 4. Scegli il livello di difficoltà.
- Il livello **EASY (FACILE)** ti aiuta a mettere i tuoi avversari fuori uso e li ostacola nel loro tentativo di metterti K.O.
- Il livello **MEDIUM (MEDIO)** garantisce l'equilibrio fra te ed i tuoi avversari.
- Il livello **HARD (DIFFICILE)** dà vantaggio ai tuoi avversari durante il combattimento. Ogni loro colpo ti danneggia, mentre i tuoi li danneggiano meno. Il livello **HARD** è molto difficile.
- Se, quando lanci il gioco, non senti né la musica né alcun suono, dovrai controllare la Configurazione della tua Scheda Sonora (vedi cap. Guida d'Installazione).
- Se il tuo schermo è troppo scuro o troppo chiaro, controlla la tua Correzione Gamma (p. 9).

Esci dal gioco in qualsiasi momento premendo **[Alt X]**.

DATI PERSONALI IMPORTANTI



Premi **[P]** per attivare l'opzione Personal Inventory Manager (PIM).

Il PIM è più di un semplice inventario contenente informazioni utili. Da questa schermata puoi accedere alle Opzioni, alla Diagnostica che ti aggiorna sulle tue condizioni di salute e di energia, al tuo giornale di bordo — e naturalmente al tuo inventario.

Selezione dal menù

Usa **[↓]**, **[↑]**, **[←]** ed **[→]** per "muovere" il tuo dito sul tasto, poi premi **[Enter]** o **[Spacebar]** per selezionarlo.

0 Premi la prima lettera del menù tasto.

0 Usa il mouse per muovere il tuo "dito" sul pulsante, poi clicca con la sinistra per selezionarlo.

INVENTARIO

Metti tutti gli oggetti della mano sinistra nel tuo inventario premendo **I**.

Accesso al tuo Inventario

Premi **I** quando la mano sinistra è vuota.

0 Seleziona INVENTARIO dal PIM.

Vionare un oggetto dell'Inventario

Clicca con la sinistra sul nome dell'oggetto.

0 Usa **↑** oppure **↓** per evidenziare i diversi articoli presenti nel tuo Inventario.

Metti un oggetto dell'Inventario nella tua mano sinistra

Clicca con la sinistra il nome dell'oggetto per evidenziarlo, poi clicca su **READY**.

0 Clicca con la sinistra sull'immagine corrispondente all'articolo.

Ciò ti riporta al gioco, pronto ad utilizzare qualunque oggetto selezionato..

Ritornare al gioco senza selezionare un oggetto

Clicca con la sinistra su **EXIT**.

0 Premi **Esc**.

0 Clicca con la destra.

DIAGNOSTICA


 Il tempo ed il combattimento continuano mentre sei nella Diagnostica.

Per accedere alla schermata della Diagnostica

Premi **D** mentre stai giocando.

0 Seleziona DIAGNOSTICA dalla schermata PIM.



 Il tempo e il combattimento continueranno mentre sei nell'Inventario.



TRASFERIMENTO

Hai una batteria interna che può trasferire energia alle tue riserve vitali — facendoti guarire. Quando sul tasto **BIOLOGICAL REPAIR** (STATO BIOLOGICO DI SALUTE) leggi **INACTIVE** (INATTIVO), significa che non c'è alcun trasferimento di energia in corso.

Per trasferire l'energia

Premi il tasto su cui appare la scritta **INACTIVE** per iniziare il trasferimento.

Potrai leggere **ACTIVE** (ATTIVO) e il trasferimento continuerà fino a quando non sarai completamente guarito o interromperai per tua volontà il trasferimento. Ogni barretta della linea di **ENERGIA** corrisponde a due barrette della linea di **RISERVE VITALI**.

Sospensione del trasferimento

Premi di nuovo il tasto **ACTIVE**, spegnendolo.

0 Aspetta di essere completamente guarito. Il trasferimento si blocca automaticamente e il tasto diventa **INACTIVE**.

RISERVE VITALI

La tua linea di RISERVE VITALI va da 0 a 100. Quando tutte le barrette della linea sono blu, sei guarito al 100%. Quando metà delle barrette sono marroni, significa che hai il 50% di riserve vitali. Quando la linea delle riserve vitali è tutta marrone, muori.

ENERGIA

La tua linea di ENERGIA va da 0 alla capacità massima della batteria disponibile. Non tutte le batterie sono cariche quando si trovano e, la loro capacità varia. Come avviene per la linea delle RISERVE VITALI, quando è blu, la batteria è carica al 100%.

Per installare una nuova batteria, prendila e premi **[Spacebar]**.

PROTOTIPO PFD

Il Prototipo PFD è il tuo fucile interno. Devi avere un certo tipo di batteria per usarlo.

Una volta installata questa batteria, premi il tasto **INACTIVE**. Quando quest'ultimo è in funzione, leggerai **ACTIVE**.

Quando il PFD è carico, spara premendo sul tasto **[5]**. Anche se stai tenendo un'altra arma, premendo **[5]** sparerei con il PFD al posto dell'altra arma.



GIORNALE DI BORDO

 Tempo e combattimento continuano mentre sei nella schermata Giornale di Bordo.




Accesso al tuo Giornale

Premi **[J]** dal Gioco.

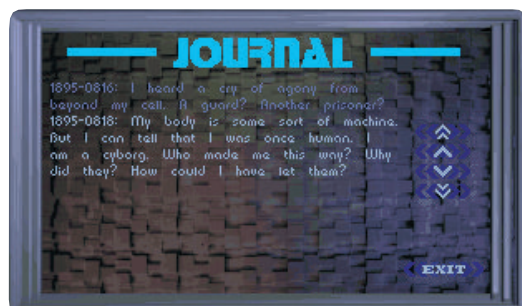
0 Seleziona **JOURNAL** (GIORNALE DI BORDO) dalla schermata PIM.

Il tuo giornale viene aggiornato automaticamente, senza che tu ne sia a conoscenza. Informazioni utili appariranno nel giornale. Quando si aggiunge una nuova informazione, si sentirà una musicchetta e una luce gialla brillerà sul tuo braccio sinistro.

Per guardare le nuove informazioni

 e  scorre l'elenco per vedere le nuove entrate;  e  per scorrere riga per riga.

Clicca sulle frecce in alto a destra della schermata del giornale di bordo.



OPZIONI

Accesso alle Opzioni

Premi **[O]** dal gioco.

- 0 Seleziona OPZIONI dalla schermata PIM.


Per uscire dal gioco

[Esc] ritorna al prompt del DOS.

Premi **[Alt][X]** in qualsiasi momento.

- 0 Scegli **C:>** dalla schermata OPZIONI.



 Il tempo si ferma fino a quando rimani nella schermata Opzioni, o in qualsiasi altra schermata.

Per salvare una partita

[Save] salva la partita fino al punto in cui sei arrivato. In alcuni momenti, particolarmente difficili, la funzione save (salva) è disattivata.

1. Clicca su un numero da 1 a 9.

- 0 Premi da **[1]** a **[9]** sulla tastiera.
- 0 Usa **[Left]** **[Right]** per localizzare.
- 2. Digita una piccola descrizione.
- 3. Premi **[Enter]**.

Note: Non salvare la partita sempre nello stesso punto. Se è possibile salvala in un punto in cui non puoi vincere.

Correzione audio e dialoghi

[Volume] modifica il volume del gioco. (Se hai eseguito l'installazione senza suono o musica, non puoi attivarli da qui. Consulta la Guida d'Installazione.)

[SFX] controlla gli effetti sonori. Disattiva del tutto gli effetti sonori premendo il pulsante relativo (disattivandolo), o modificando il volume cliccando sui tasti **[+]** e **[-]** a sinistra — un effetto sonoro ti farà sentire il volume. Quando la linea su questi tasti è completamente blu, il volume è al 100%.

levetta per attivare e disattivare i sottotitoli. Quando quest'icona non è evidenziata non apparirà nessun dialogo..

[Music] controllo della musica. Puoi eliminare la musica premendo il pulsante relativo (disattivandolo), o modificando il volume cliccando sui tasti **[+]** e **[-]** a destra — la musica ti farà capire il livello del volume. Quando la linea sopra questi tasti è tutta blu, il volume è al 100%.

Avvio e caricamento del gioco

[Load] ti permette di caricare una partita salvata o di caricarne una nuova.

1. Clicca su un numero scelto precedentemente per la partita salvata, o localizza le partite salvate usando **[Left]** e **[Right]**. (Lo sfondo mostra la scena salvata.)
2. Premi **LOAD (CARICA)** per ritornare alla partita mostrata sullo sfondo.

Altre opzioni



ritorna nel gioco nel punto interrotto per entrare nelle Opzioni.

Gamma modifica la luminosità del gioco.

Save registra i tuoi cambiamenti e ti riporta alla schermata delle opzioni.

Cancella ti riporta alle Opzioni con la stessa funzione Gamma di prima.

Crediti ti fanno scorrere la lista di tutti coloro che hanno lavorato per realizzare *BioForge*.



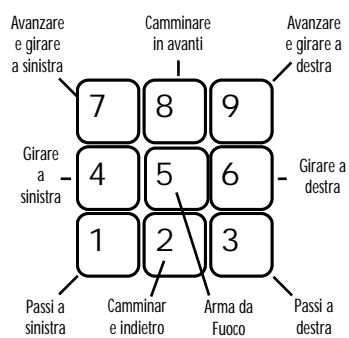
MOVIMENTO

COMANDI

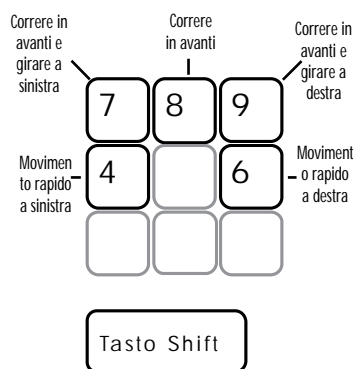
Ogni movimento è controllato dal tastierino numerico.

(Nella Modalità Combattimento, tutti i movimenti sono predisposti al combattimento.)

NORMALE



VELOCE



Puoi combinare anche le funzioni dei tasti. Esempio:

Mantieni **[Shift]** mentre premi **[7]**, **[8]** o **[9]** per cambiare il camminare in corsa.

Modifica la tua traiettoria mentre cammini o corri premendo anche **[4]**, **[7]**, **[9]** o **[6]** in addition. (**[8]** e **[6]** ti fanno camminare in avanti e girare a destra simultaneamente.)

SCALATA

Scalare le superfici

Cammina (non correre) su una superficie da scalare.

Quando ti avvicini al centro di un muro dritto da scalare, il movimento per scalare è automatico.

Arrampicarsi sulle scale a corde

Avvicinati alla scala, poi premi **[Spacebar]**.

Dopo aver cominciato a scalare, continuerai fino a quando non avrai raggiunto il livello successivo.



COMBATTIMENTO

BioForge ha guardie, marines, creature aliene e robots di sicurezza. Non tutti gli stranieri, gli umani, o gli altri esseri sono tuoi nemici, ma la base pullula di gente che cercherà di ucciderti se ne avrà l'opportunità. Quindi il combattimento è una parte vitale del gioco.

I livelli **NORMALE** e **DIFFICILE** sono predisposti in modo che la stessa mossa se usata due volte di fila è meno efficace.

Puoi già dare l'ordine per la mossa successiva (ma solo una) mentre la prima è ancora in corso.

Per entrare nella Modalità di Combattimento

Premi **[C]**.

MOVIMENTO

Nella Modalità di Combattimento, un passo normale (un comando del tastierino numerico senza **[Alt]** o **[Ctrl]**) in un cauto combattimento, è simile ad un movimento di non combattimento.

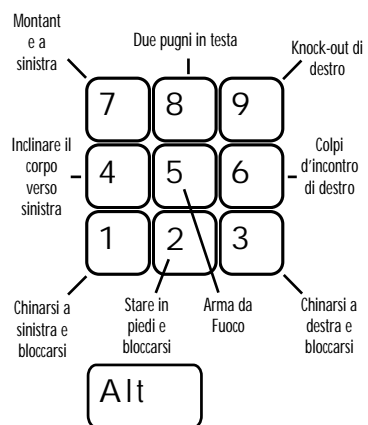
ATTACCHI

Durante il combattimento, i tasti superiori danno *generalmente* inizio agli scontri di testa, i tasti di controllo laterali a quelli del tronco.

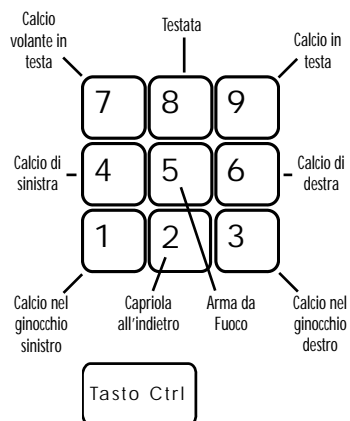
Uscirai dalla Modalità Combattimento mentre corri, e vi rientrerai automaticamente quando rilascerai il **[Shift]** tasto.

Premendo il **[5]**, non importa se ci sono altri tasti premuti contemporaneamente, a sparare sarà sempre l'arma nella tua mano a meno che non vi sia il PFD carico. In quel caso premendo il **[5]** spara il PFD.

MANI



PIEDI



INTERAZIONE CON GLI OGGETTI

Tutti gli oggetti presenti in *BioForge* possono essere divisi in due gruppi: oggetti nella mano sinistra ed oggetti nella mano destra. Gli oggetti contenuti nella mano sinistra possono essere messi nell'inventario. Gli oggetti nella mano destra possono essere solo tenuti. Non puoi avere due oggetti contemporaneamente nella mano destra; devi lasciarne cadere uno prima di prenderne un altro.

OGGETTI NELLA MANO DESTRA

Gli oggetti nella mano destra, batterie ed altri articoli grandi possono soltanto essere tenuti nella tua mano destra, uno alla volta. Non possono essere messi nell'inventario, sebbene tu puoi installare da solo le batterie.

USO DEGLI OGGETTI

Per prendere gli oggetti

Avvicinati all'oggetto da prendere.

Premi **[Enter]** per raccogliarlo.

Premi **[I]** per spostare l'oggetto dalla tua mano sinistra all'Inventario.

Puoi anche prendere gli oggetti dai cadaveri. Dirigiti verso il cadavere e lascia cadere gli oggetti che hai nella mano destra (e metti gli articoli della mano sinistra nell'Inventario). Poi premi **[Spacebar]** per raccogliere l'oggetto nuovo.

Lasciare gli oggetti.

Metti l'oggetto nella mano. (Sia raccogliendolo o prendendolo dall'Inventario.)

Premi **[Enter]** per lasciarlo.

Per usare un oggetto

Un oggetto può anche trovarsi vicino a te ma tu non puoi prenderlo — come una porta o i controlli o qualcosa che tieni in mano.

Premi **[Spacebar]**.

Se stai tenendo un oggetto mentre sei in piedi vicino ai controlli (porta, pannello ecc.), userai i controlli non gli oggetti tenuti in mano. Se sei vicino ai controlli, ma dalla parte sbagliata, non userai né il controllo, né l'oggetto.

TASTI DI CONTROLLO

Ci sono due tipi fondamentali di controlli:

Il tasto Information (Informazione) che ti fornisce i dati o il testo.

I pannelli di controllo Interattivi che controllano i robots, le porte ecc.

Uso del tasto di controllo

Posizionati sul tasto e premi **[Spacebar]**.

Muovi il tuo dito per controllare i tasti usando le frecce o il mouse. Per i tasti che hanno del testo, puoi usare la tastiera per digitare la prima lettera del messaggio riportato.

INTRODUZIONE

- Non esitare ad usare **[Spacebar]** per tutto.
- Ricorda di leggere attentamente i giornali di bordo che trovi. Leggili tutti tenendo premuto **[Spacebar]**.
- Supera gli ostacoli camminandovi (non correndo) in mezzo. Sali sulle scale rimanendovi vicino e premendo **[Spacebar]**.

[C].....Per entrare in Modalità di combattimento.

[Alt 7] e **[Alt 9]**Colpisci il nursebot fino a quando non comincia a girare più lentamente.

[Ctrl 9]Dai un calcio al nursebot spingendolo verso le barre di forza.

[8], **[7]** o **[9]**.....Dirigiti verso il giornale di bordo.

[Enter]Prendi il giornale di bordo (mettilo nella mano sinistra).

[I]Sposta il giornale di bordo dalla mano sinistra all'Inventario.

[P]Accesso alle Informazioni Personali Importanti (PIM).

[J].....Seleziona IL GIORNALE DI BORDO. (Puoi semplificare il tutto premendo **[J]** dal gioco e andando alla schermata PIM.)

[Esc].....Quando hai finito di leggere, seleziona EXIT o **[Esc]** per rientrare nel gioco.

[8], **[7]** o **[9]**.....Vai verso la porta.

[Shift 8].....Corri verso le porte quando vedi che stanno per chiudersi.

Corridoio della Prigione.

Guarda dentro la cella n° Uno. (Tutte le celle sono numerate)

[Enter]Prendi l'arma di Caynan fuori dalla cella n° Uno..

Dirigiti verso le porte della Prigione.

[Spacebar]Prova a forzare le porte della Prigione.

Consulta l'anteprima non preannunciata della *Guida Ufficiale della ORIGIN* per BioForge per ottenere un maggiore aiuto.

