

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: ©1993 COCKTEL VISION
Edizione Collezione CD-Rom: Aprile 1997

ASSISTENZA TECNICA

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell'assistenza tecnica al n. tel. 051-755600 dalle 10 alle 12 e dalle 15 alle 17,30.

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.

SONO VIETATI LA RIPRODUZIONE E IL NOLEGGIO

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla COCKTEL VISION 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 COCKTEL VISION 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).

RICONOSCIMENTI



Creato da: Muriel TRAMIS e Pierre GILHODES
Responsabile del progetto: Muriel TRAMIS
Programmazione: MDO - Roland LACOSTE, Emmanuel MAGUET,
Christophe GANGUILLIN
Grafica: Pierre GILHODES - Pascal PAUTROT - Rachid CHEBLI - Jeff
REY - Christian LALY - Jean-Christophe CHARTER
Musica e Effetti Sonori: Charles CALLET
Traduzione Italiana: Maria Teresa BOZZINI
Publishing: Manuelle MAUGER, Anne-lise PRODEL
Impaginazione: Anne-Sophie BAILLY
Pubbliche Relazioni: Emmanuelle KREUZ
Supervisore alla Produzione: Roland OSKIAN



COKTEL VISION

Produzione:





LA STORIA

Da millenni i due regni della Regina XYNA e del Re Bodd sono contapposti in un'acanita lotta per la conquista di un labirinto situato nel cuore della Montagna di Foliandre. Secondo la leggenda, il goblin che supererà con successo le prove del Labirinto di Foliandre assicurerà al suo popolo un benessere eterno. Per ora tutti i concorrenti che vi si sono cimentati sono tornati folli e un fiume d'amaro che sgorga dalla Montagna continua a lambire in egual misura i due regni nemici...

Questa lotta ancestrale appassiona da molto tempo i più grandi storici di tutti i tempi, ma in modo particolare i lettori del "GOBLINS NEWS". BLOUNT, uno dei giornalisti di maggior talento del giornale, sogna da tempo di fare uno scoop strepitoso.

Ma è accaduto un fatto nuovo: BEHORN, il guardiano del labirinto, solo garante dello svolgimento leale delle prove, è morto di vecchiaia. Ancora più inquietante: la chiave d'entrata è sparita! Ancora più grave: sua figlia WYNONA, a cui spetta di diritto la successione, è diventata introvabile!

WYNONA è stata rapita? È in pericolo? E ora i campioni come faranno a tentare le prove senza chiave? L'avrà rubata uno dei monarchi per poter esplorare con comodo il labirinto a dispetto del regolamento?

BLOUNT vuole trovare le risposte a tutte queste domande. È deciso! Si recherà sul posto e, come osservatore naturale, otterrà un'intervista dai due belligeranti. Ne approfitterà anche per fare loro un ritratto, visto che nessuno conosce l'aspetto dei due monarchi nemici.



IL VIAGGIO

BLOUNT comincia con l'affittare una nave volante dato che la Montagna di Foliandre è situata molto lontano. Ma il giorno successivo alla partenza, uscendo dalla sua cabina si accorge che il Capitano, l'equipaggio e anche i topi hanno abbandonato la nave...Il vascello è stato inspiegabilmente bombardato con delle pietre. Già grossi buchi cominciano ad apparire sullo scafo e la nave affonda lentamente. Senza dubbio BLOUNT deve assolutamente abbandonare la nave prima che questa affondi...

E questo é solo l'inizio di una serie di avventure rocambolesche... Molto presto BLOUNT incontrerà WYNONA, che gli sbirri di Re BODD hanno davvero ridotto male. Affrontando prontamente la situazione si troverà faccia a faccia con un lupo: un incontro davvero che, oltre a lasciarlo mezzo morto, lo trasforma in Lupo Mannaro ogni volta che si espone alla Luna. BLOUNT, costretto a trovare un mezzo di trasporto, dovrà preparare lui stesso, nel laboratorio di un alchimista, delle pozioni straordinarie... come l' "Alixir" o "pozione delle ali", che lo porterà nei regni di XYNA e BODD.

Egli otterrà sicuramente le sue interviste. Verrà persino condotto, grazie alla sua doppia personalità, a tentare le prove del labirinto diventando allo stesso tempo il campione di XYNA e BODD... Forse allora risolverà con successo il conflitto che oppone questi due popoli...



SCOPO DEL GIOCO



BLOUNT deve penetrare nei castelli del Re BODD e della Regina XYNA. I luoghi da attraversare sono raggruppati in piccoli mondi formati da 2 o 3 schermate, collegate tra loro. Ogni mondo contiene un mistero i cui elementi risolutivi sono disseminati nelle schermate che lo costituiscono. BLOUNT parte solo ma incontra altri personaggi durante il gioco.

C'è CHUMP il perok, FULBERT il boa-boa e Ooya il magico. Se potete selezionarli e spostarli come BLOUNT, questi non raccoglieranno oggetti e agiranno poco puntualmente. BLOUNT riuscirà nelle proprie azioni solo combinandole con quelle dei personaggi che l'accompagnano. Per esempio: mentre FULBERT fa dondolare il lampadario, BLOUNT vi si può appendere

In questo caso il tempo é essenziale: per riuscire non bisogna agire né troppo tardi, né troppo presto.



INTERATTIVITÀ

Quando BLOUNT e uno dei suoi compagni sono sullo schermo nello stesso momento, possono essere mossi simultaneamente. Ma gli ordini devono essere dati alternativamente attivando un personaggio alla volta. Nel momento in cui è attivato, il personaggio selezionato si mette di profilo sullo schermo. Per cambiare personaggio è sufficiente premere il pulsante sinistro del mouse direttamente su di lui.

LO SCHERMO è suddiviso in quattro zone:

- **il quadro di bordo** che appare nella parte alta dello schermo quando il cursore freccia viene portato sulle prime tre linee dello schermo;
- **la parte centrale** dove si svolge l'avventura, che occupa più di una schermata;
- **la finestra dei dialoghi**;
- **la linea di comando** ovvero l'ultima linea dello schermo.

IL RUOLO DEI CURSORI:



Quando fate scorrere il cursore "freccia" sullo schermo, questo corrisponde all'azione da esaminare. Un testo viene visualizzato sulla linea di comando quando passate su una zona da evidenziare.

Questo permette di individuare:

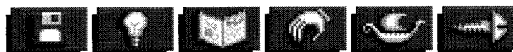
- **gli oggetti** o i luoghi da evidenziare,
- **i personaggi**: potete mostrare o dar loro un oggetto, o permettere che si esprimano
- **l'uscita**: il cursore "freccia" si trasforma in cursore "porta".

Quando premete sul cursore "freccia":

- **al suolo**: il goblin si sposta fino al posto indicato
- **su una zona attiva**: il goblin si sposta fino alla zona indicata e compie l'azione corrispondente. Per esempio: su un pulsante, premere.
- **su un oggetto**: il goblin si sposta verso l'oggetto e lo raccoglie. Questo fa apparire il cursore "oggetto" (freccia sbarrata). Ciò significa che avete l'oggetto in mano. La frase "UTILIZZARE (nome dell'oggetto) CON" appare sulla linea di comando. L'oggetto può essere utilizzato immediatamente o messo in inventario.



IL QUADRO DI BORDO



Per ottenerlo é sufficiente posizionarsi con il cursore sulla parte alta dello schermo: appariranno sei icone. Scegliete una funzione cliccando con il pulsante sinistro sull'icona desiderata.



1

- 1. GESTIONE:** una lista "**SALVARE**", "**CARICARE**", "**ABBANDONARE**"
- **salvare:** si visualizzano posizioni per mantenere lo stato del gioco su hard-disk o su un dischetto esterno.
 - **caricare:** ognuna delle posizioni può essere ripresa. Troverete il gioco nello stato in cui avete voluto mantenerlo.
 - **abbandonare:** permette di uscire dal gioco.



2

- 2. JOLLY:** disponete di alcuni jolly che in certi punti vi daranno alcune indicazioni complementari nel caso in cui vi blocchiate.



3

- 3. GOBLINS NEWS:** la prima di tutte le edizioni, costituisce un riassunto preciso dei fatti e delle gesta del nostro eroe, può essere consultata in ogni schermata.



4

- 4. INVENTARIO:** un altro modo per aprire l'inventario.



5

- 5. SCOPO DELLA TAPPA:** un pro memoria dell'enigma locale appare su una carta generale che indica ancora una volta il luogo in cui vi trovate.



6

- 6. OPZIONI:**
- **Musica:** permette di sopprimere o riattivare il sonoro; un ">" indica che l'opzione "musica" é stata attivata.
 - **Informazioni:** fornisce data, ora e tempi cumulativi del gioco.



QUALCHE CONSIGLIO

- Sul nuovo schermo cominciate a ritrovare le zone e gli oggetti da evidenziare.
- Non restate in un solo schermo, ma esplorate gli schermi adiacenti per poter prelevare indizi a destra e a manca.
- Cliccate più volte sullo stesso personaggio, potrebbe dire cose diverse ogni volta.
- È inutile attendere che un personaggio abbia terminato un'azione per attivarne un'altra.
- Non esistono delle situazioni bloccate, gli oggetti chiave sono inesauribili
- I personaggi non muoiono mai, quindi; se un'azione finisce male, basta ricominciare.
- Non dimenticate di provare ogni personaggio su ogni zona: il loro modo di agire non è mai lo stesso, e può dare dei risultati diversi.
- Utilizzate spesso gli oggetti sulle zone con ogni personaggio e secondo le combinazioni più stravaganti. Non dimenticate che i personaggi sono birichini.

AVVIAMENTO

CD-ROM PC

Inserisci il CD nel lettore CD-ROM.

Dal drive del CD (per esempio D:), digita INSTALL e segui le istruzioni visualizzate sullo schermo. Dopo l'installazione, per rilanciare il gioco, basta posizionarsi nella directory COKTEL digitando CD COKTEL, premendo poi il tasto Invio e successivamente digitando GOB3, Invio.

OSSERVAZIONI:

In seguito, se desideri cambiare la configurazione del tuo PC (scheda sonora e lingua), posizionati nella directory COKTEL\GOB3 digitando CD COKTEL, Invio, CD GOB3, Invio, poi lancia il gioco digitando SETUP e premendo il tasto Invio. Un quadro ti permette di modificare la vostra configurazione.

SE LA CAPACITÀ DELLA RAM NON È SUFFICIENTE:

Accertati di disporre di un gestore di memoria estesa di tipo HIMEM.

Per aumentare lo spazio della memoria convenzionale puoi:

- Ridurre il numero di "files" e di "buffers" specificato nel file CONFIG.SYS. Per modificare questo archivio, consulta le istruzioni per l'uso del tuo PC. Dopo l'utilizzazione del gioco, riporta imperativamente il file CONFIG.SYS al suo stato iniziale. N.B. I file devono essere almeno 16.

- Creare un dischetto di boot a partire da un dischetto vergine. Per fare ciò, conformati alle istruzioni del manuale dell'MS-DOS. Per tutte le utilizzazioni del gioco, inserisci questo dischetto nel lettore prima di accendere il computer. Lancia quindi il gioco come indicato precedentemente.

Per una migliore utilizzazione delle capacità della tua macchina, comprimi spesso il tuo disco rigido (es: con l'utility COMPRESS).

Se vi fossero dei problemi, dopo aver verificato tutti i precedenti punti puoi regolare la configurazione della tua scheda sonora (canale DMA e numero di IRQ). Per fare ciò, utilizza l'opzione configurazione avanzata del menu di selezione.

