

Marchi Registrati: Adeline Software International e il suo logo sono marchi di Adeline Software International, S.A. 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

Copyright: Tutti i diritti riservati
Documentazione © 1994 Electronic Arts.
Software © 1994 Adeline International Software.

Prima edizione: 1994
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 Electronic Arts 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 Electronic Arts 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).

Little Big Adventure

Avvertenza per il giocatore

Mostrando la scheda rossa

Twinsen non riesce ad introdursi nel Museo senza la Scheda Rossa. Se cerca di forzare la porta dell'ingresso principale senza la scheda, non riuscirà ad andare avanti nel gioco. Per ottenere la scheda rossa, Twinsen deve andare prima dall'imbroglione che si trova nella prigione di Funfrock sull'isola Principale. (A questo punto, se non ha ancora ottenuto il Jet-Pack, va a trovare lo scienziato ad Ovest della città)

Salvataggio delle partite

Giocate con una sola partita salvata, non usate l'opzione copia. L'azione "Salva" salverà solo il vostro inventario attuale ma non la posizione in cui vi trovate. Alcune azioni, o "azioni chiave" nel gioco innescano una funzione automatica di salvataggio, e se venite catturati, o uccisi, la partita terrà conto delle vostre ultime azioni.

SOMMARIO

Benvenuti in Lba!	3
Requisiti di sistema	4
Installazione del gioco	5
Inizio Del Gioco	8
Menu Selezione del gioco	8
I viaggi nel mondo	9
Per osservare i dettagli	10
Tipi di comportamento	11
I comandi di azione	12
Comunicare con le creature	14
Gli oggetti che servono durante il gioco	14
L'inventario	16
Menu Opzioni	18
Regolazione del volume	19
Gestione dei giochi salvati	20
Opzioni avanzate	21
Salvataggio e caricamento dei giochi	22
Uscita dal gioco	22
Per effettuare una pausa:	22
Suggerimenti e trucchi	23
Problemi con il gioco?	25

Benvenuti in Lba!

Durante la progettazione e la realizzazione di questo gioco, abbiamo cercato di seguire una filosofia di gioco basata sui seguenti principi:

- Un'interfaccia semplice che consente al giocatore di concentrarsi sul gioco e non sui controlli, ma che consente anche di vivere un'esperienza di gioco ricca e profonda.
- Interazione completa con l'ambiente di gioco. E' infatti possibile interagire con lo sfondo oltre che con i personaggi. Il giocatore non è costretto a seguire un unico percorso, e le scelte effettuate durante lo svolgimento del gioco hanno effetti concreti sull'ambiente e sul risultato del gioco stesso.
- Abbiamo cercato di riprodurre un ambiente realistico ma con uno stile che si ispira ai cartoni animati. Speriamo che ciò renda il gioco ancor più gradito e che intensifichi la miscela di umorismo e dramma che sta alla base di esso.

LBA Twinsen's Adventure è™ un misterioso e strano viaggio in un mondo surreale e pericoloso. Il vostro ruolo sarà quello di Twinsen, un giovane Quetch che, incaricato dalla Dea Sendell, dovrà riportare nel mondo la pace e l'armonia. Inizierete la ricerca dalla prigione. Fin da subito sarà difficile stabilire chi dovrete ascoltare e dove dovrete andare. Il tiranno Dr. Funrock ha conquistato il vostro mondo, Twinsun, e ha imposto i suoi brutali metodi di controllo sull'intera popolazione. La sua arma principale consiste nella sua capacità di clonare le diverse specie per poi teleportare i cloni nelle varie zone del pianeta. Su Twinsun vivono quattro specie: i Quetch, di cui fa parte anche Twinsen, caratterizzati da lunghe code di cavallo, i Grobo, dall'aspetto di elefante, i Bobolli, tipi tracagnotti a forma di sfera, e i Lapinoidi, dalle sembianze di coniglio.

Tutte queste specie sono assoggettate al regno di terrore del Dr. Funrock, e pochi sono in grado di resistere a questa malvagia creatura. Voi dovrete cercare chi potrà aiutarvi. Durante la vostra ricerca, dovrete compiere lunghi viaggi per salvare il mondo e fermare il terribile Dr. Funrock. In qualsiasi momento i vostri nemici tenteranno di soggiogarvi, impedendovi così di proseguire nella ricerca della Leggenda. Prestate attenzione a tutto, siate cauti: solo così riuscirete a salvare il vostro mondo.



Requisiti di sistema

- 486 a 25 MHz o superiore (consigliato 486DX2-65 o superiore)
- 4MB di RAM (consigliati 8MB)
- 11MB di spazio su disco fisso (consigliati 36MB per memorizzare i file vocali su disco fisso per un accesso più rapido durante il gioco)
- Scheda grafica a 256 colori SVGA compatibile VESA con 512KB di RAM
- MS-DOS 5.0 o versioni successive
- Unità CD-ROM a velocità singola (consigliato a velocità doppia)
- Scheda Sound Blaster o compatibile consigliata

Installazione del gioco

1. Avviate il computer e inserite il CD-ROM *Little Big Adventure* nell'unità CD. Per giocare è necessario che il CD si trovi nell'unità.
2. Dal prompt del DOS, spostatevi sull'unità CD-ROM (in genere D:).
3. Al prompt D:>, digitate **install** e premete **INVIO**. Comparirà il menu Lingua.
4. Per evidenziare la lingua desiderata, utilizzate i tasti freccia verso il basso e verso l'alto. Premete **INVIO**; comparirà a questo punto il menu di installazione.
5. Evidenziate **LEGGERE IL FILE README.TXT** e premete **INVIO** per visualizzare le informazioni che eventualmente sono state aggiunte dopo la stampa del presente manuale.
 - Per scorrere il testo, premete i tasti **PAG SU/PAG GIU'**.
 - Per tornare al menu di installazione, premete **ESC**.
6. Evidenziate **INSTALLAZIONE SU DISCO FISSO** e premete **INVIO**.

Dopo aver selezionato la configurazione adatta al vostro sistema, la fase di installazione terminerà e tornerete al prompt del DOS.

- Per iniziare a giocare, digitate **LBA** al prompt C:\LBA>. Compariranno il logo, il titolo e le sequenze iniziali del sogno. Per saltare queste videate, premete **ESC**. Comparirà il menu Selezione del gioco.

Il menù contiene le seguenti opzioni:

CONFIGURAZIONE SCHEDA VIDEO: Selezionate questa opzione per selezionare da un menù di schede grafiche fornite. Se non sapete quale scheda avete, selezionate **DON'T KNOW**.

CONFIGURAZIONE SCHEDA SONORA (MUSICA): Selezionate la scheda dalla lista delle schede fornite. A seconda della scheda selezionata, vi verrà chiesto di selezionare altri parametri. Selezionate **NESSUNA MUSICA** se non avete una scheda sonora installata.

CONFIGURAZIONE SCHEDA SONORA (SUONI): Selezionate la scheda sonora per gli effetti sonori nello stesso modo col quale avete selezionato la scheda per la musica.

Nota: Se avete una Pro Audio Spectrum 16, selezionate Sound Blaster 1.

CONFIGURAZIONE DELLE VOCI: Questa opzione visualizza il menù delle Opzioni delle Voci con le seguenti possibilità:

SCelta DELLA LINGUA PARLATA: evidenziate questa opzione e premete **ENTER** per selezionare il linguaggio che vorreste sentire parlare.

VISUALIZZARE I TESTI NEL GIOCO: Alterna fra **SI** e **NO** per attivare il testo sullo schermo.

CONSERVARE I FILE VOCE SUL DISCO FISSO: Alterna fra **SI** e **NO** per attivare i file di testo del vostro disco rigido per un più rapido accesso durante il gioco (25 MB spazio aggiuntivo richiesto dal disco rigido).

CANCELLARE SUBITO I FILE VOCE: Cancellate tutti i file parlati immagazzinati nel vostro disco rigido .

RITORNO: Ritornate al menù Configurazione.

Nota: Durante il gioco, viaggerete verso isole diverse. Ognuna di essa possiede un suo file per il parlato che verrà caricato quando raggiungete l'isola. Quando arriverete all'isola, il sistema cancella automaticamente il file precedente se non disponete di sufficiente spazio su disco. Se non avete ancora abbastanza spazio su disco, il sistema accede al file del parlato direttamente dal CD, in questo caso la Musica CD non sarà disponibile. Quando abbandonate il gioco, il sistema cancella automaticamente tutti i file del parlato dal disco rigido, a meno che non abbiate selezionato MANTENERE I FILE PARLATI SUL DISCO RIGIDO. Questa procedura risparmia dello spazio sul disco, ma obbliga il sistema a caricare i file ogni volta che riavviate il programma.

SALVARE LE CONFIGURAZIONI: Salvate i parametri correnti in un file di configurazione sul disco rigido.

DISINSTALLAZIONE COMPLETA: Cancella del tutto *Little Big Adventure* dal disco rigido. Se selezionate questa opzione, vi verrà chiesto di confermare con SI' o di tornare al menù di Configurazione con NO.

LEGGERE IL README.TXT: al punto 5 per leggere le istruzioni.

RITORNO A DOS: Ritornare al prompt del DOS. Selezionate questa opzione per riniziare a giocare.

Nota: Se in seguito volete cambiare la configurazione, digitate setup e premete ENTER dalla directory \LBA del vostro hard disk. Apparirà il menù di configurazione.

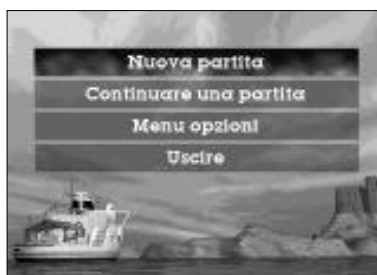
INIZIO DEL GIOCO

Dopo aver completato l'installazione e aver selezionato la configurazione appropriata per il gioco, ritornate al prompt del DOS.

- Per iniziare a giocare, digitate lba al prompt C:\LBA. Appariranno il logo, i titoli e le sequenze d'introduzione. Premete **ESC** per saltare queste schermate. Apparirà così il menù di Selezione del Gioco.

Menu Selezione del gioco

Le opzioni elencate sono: NUOVO PARTITA, CONTINUARE UNA PARTITA SALVATO, MENU OPZIONI e USCIRE.



- Per selezionare un'opzione, utilizzate i tasti freccia verso il basso e verso l'alto e premete **INVIO**.

Se è la prima volta che giocate, selezionate NUOVO PARTITA. Comparirà una Tabella dei personaggi. Digitate il nome del gioco; il gioco viene salvato con questo nome.



Per digitare un nome:

1. Digitate sulla tastiera il nome desiderato, oppure usate i tasti freccia per evidenziare un personaggio sulla tabella.
 - Se utilizzate i tasti freccia, premete **SPAZIO** per confermare il personaggio desiderato. I personaggi compaiono nel riquadro di testo sopra alla tabella.
2. Continuate con questo procedimento fino a quando avrete terminato. Per uscire da questa videata e passare alla sequenza introduttiva, premete **INVIO**, oppure selezionate OK nella tabella dei personaggi.

La sequenza introduttiva fornisce alcune informazioni su Twinsen e sul crudele Dr. Funrock.

- Per scorrere il testo, premete i tasti freccia verso il **basso** o verso l'alto.
- Per saltare questa sequenza, premete **ESC**.

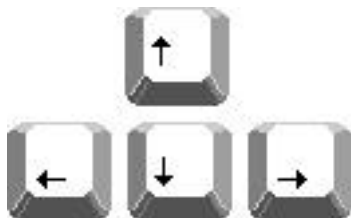
Quando il caricamento del gioco sarà completato, vi troverete, nei panni di Twinsen, all'inizio dell'avventura. E' questo il momento giusto per attirare l'attenzione di qualcuno per cominciare con le vostre ricerche. Buona fortuna!

I viaggi nel mondo

Per far muovere Twinsen, usate i tasti freccia della tastiera.

La freccia verso l'alto fa spostare Twinsen in avanti

La freccia verso sinistra lo fa girare in senso antiorario



La freccia verso destra lo fa girare in senso orario

La freccia verso il basso lo fa arretrare

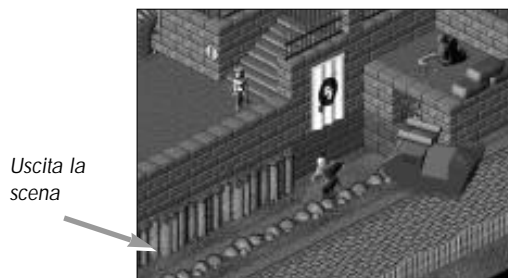
Quando Twinsen giunge ai bordi della videata di gioco, potrete centrarlo per avere una panoramica più chiara sul luogo in cui si trova.

- Per centrare Twinsen, premete **INVIO**.

Nota: Se la trama impone che una scena venga mostrata secondo una determinata angolatura, non potrete centrare la scena stessa.

Il gioco presenta molti luoghi, e ogni luogo comprende molte scene.

- Per uscire da una scena, fate spostare Twinsen al bordo della scena stessa e continuate a spostarlo. Dopo una dissolvenza, comparirà la scena successiva.



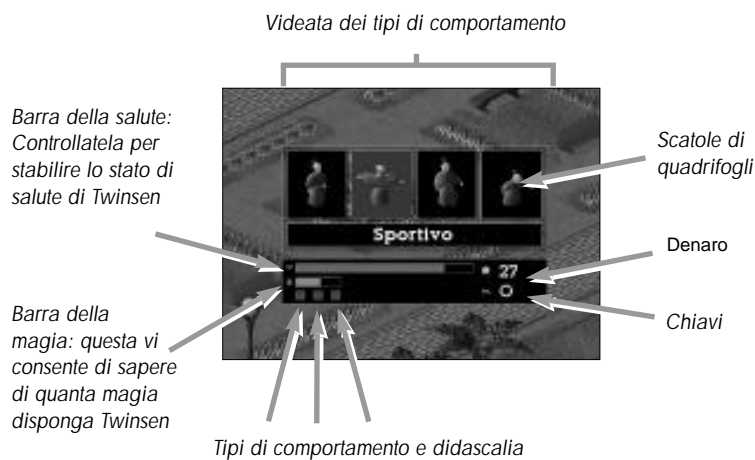
Per osservare i dettagli

Se desiderate, potete zoomare una scena per osservarla nei dettagli.

- Per zoomare una scena, premete **F5**. Per tornare alla visualizzazione normale, premete **F5** ancora una volta.

Tipi di comportamento

Ogni situazione in cui vi troverete può essere affrontata in modi diversi. Sarete voi a stabilire come Twinsen dovrà comportarsi. Esistono quattro tipi di comportamento; quello di default è NORMALE, ma potrete cambiare tipo di comportamento ogniqualvolta lo riterrete opportuno.



Per cambiare tipo di comportamento:

1. Premete **CTRL** e tenetelo premuto. Il gioco si arresta e compare la videata dei tipi di comportamento, comprendente quattro finestre, una per ciascun tipo di comportamento.
2. Utilizzate i tasti freccia verso **sinistra** e verso **destra** per evidenziare il tipo di comportamento desiderato. Una volta effettuata la selezione, rilasciate il tasto **CTRL**. Il gioco riprenderà e Twinsen si comporterà in base a quanto avrete selezionato.

Per cambiare il tipo di comportamento velocemente, è sufficiente premere un solo tasto. Ogni tipo di comportamento corrisponde a un tasto, come elencato qui di seguito.

Normale

In questa modalità, Twinsen si sposta con andatura rilassata. Premete **F1** per selezionare questo comportamento.

Sportivo

Per uscire rapidamente da una situazione pericolosa, utilizzate questo tipo di comportamento, in cui Twinsen corre come se avesse le ali ai piedi. Per selezionarlo, premete **F2**.

Aggressivo

Automatico o manuale. In questa modalità, Twinsen è sempre circospetto, prudente e pronto a combattere. Per selezionare questa modalità, premete **F3**. Potete passare da Aggressivo automatico ad aggressivo manuale. Consultate in proposito la sezione sottostante, *I comandi di azione*, oppure il *Menu Opzioni* a pagina 18.

Discreto

Se dovete passare sotto il naso di un nemico senza farvi vedere, oppure se state esplorando un'area sospetta, selezionate questa modalità, in cui Twinsen camminerà in punta di piedi per evitare eventuali ostacoli o avversari. Per selezionare questa modalità, premete **F4**.

I comandi di azione

In ogni tipo di comportamento, potrete eseguire diverse azioni. Per esempio, se siete in modalità NORMALE, potete parlare alle persone, utilizzare oggetti, tirare o spingere leve, esaminare quanto vi sta attorno, aprire cassetti, porte, ecc.

- Per eseguire un'azione, premete **SPAZIO**. In base al tipo di comportamento scelto, Twinsen agirà di conseguenza.

Con il comportamento SPORTIVO, il comando di azione fa sì che Twinsen salti. Potete modificare la direzione del salto utilizzando i tasti freccia mentre premete **SPAZIO**. Per bloccare Twinsen a mezz'aria durante un salto, premete il tasto freccia verso il **basso**.

Con il comportamento **AGGRESSIVO**, il comando di azione fa sì che Twinsen combatta. I movimenti di combattimento di cui dispone Twinsen sono tre, cioè un calcio e due tipi di pugno. Man mano che Twinsen raggiunge un nuovo livello di magia, la forza dei suoi colpi aumenta. Il comportamento aggressivo presenta due opzioni di gioco, Automatico e Manuale.

In modalità aggressiva automatica, Twinsen lotta automaticamente se tenete premuto **SPAZIO**.

In modalità aggressiva manuale, dovrete usare le seguenti combinazioni di tasti per far lottare Twinsen:

SPAZIO + freccia a sinistra	Pugno a sinistra
SPAZIO + freccia verso l'alto	Calcio
SPAZIO + freccia a destra	Pugno a destra

Suggerimento: In determinate circostanze, il modo migliore per sconfiggere un avversario è quello di combattere in modalità aggressiva manuale.

Per passare da modalità aggressiva automatica a modalità aggressiva manuale:

1. Premete **F6** per visualizzare il menu Opzioni.
2. Selezionate **OPZIONI AVANZATE** dal menu Opzioni. Comparirà il menu Opzioni avanzate.
3. Selezionate **AGGRESSIVO** dal menu Opzioni avanzate e premete **INVIO** per passare da automatico a manuale o viceversa. Per maggiori informazioni sul menu Opzioni, andate a pagina 18.

Con il comportamento **DISCRETO**, Twinsen si accoccola a terra e, talvolta, diventa invisibile ai nemici.

Comunicare con le creature

Per scoprire le informazioni necessarie per portare a termine il gioco con successo, dovrete parlare a diverse creature e a numerosi personaggi. Talvolta otterrete informazioni interessanti, talvolta le creature saranno veramente crudeli.

- Per parlare con un personaggio, attivate la modalità normale e premete **SPAZIO** o **INVIO**.
- Per scorrere il testo, premete i tasti freccia verso l'**alto** e verso il **basso**, **SPAZIO** o **INVIO**.
- Per interrompere la conversazione (nel caso abbiate già sentito quanto vi viene detto), premete **ESC**.

La medesima procedura va utilizzata per leggere cartelli e indicazioni e per comprare le caramelle.

Gli oggetti che servono durante il gioco

In *Lba*, sono nascosti cuori, quadrifogli, scatole, flaconi, soldi e chiavi. Tutti questi oggetti vi serviranno per proseguire nel gioco. Senza essi, Twinsen non potrà giungere fino al livello conclusivo del gioco. Alcuni di questi oggetti sono sorvegliati dai cloni, e per guadagnarli dovrete sconfiggere i cloni. La videata dei tipi di comportamento (v. pagina 7) comprende un inventario grafico degli oggetti che avete accumulato.

CUORI: Forniscono salute addizionale. Ogniqualvolta raccogliete un cuore, il livello riportato sulla Barra della salute aumenta. Se verrete colpiti, il livello scenderà. Durante il combattimento, quando sul capo di Twinsen compare una stellina, significa che avete subito un danno. Quando la Barra è completamente rossa, significa che avete il massimo numero di punti di salute. Se terminate la salute e non disponete di vite aggiuntive, il gioco termina.

QUADRIFOGLI PORTAFORTUNA: Questi quadrifogli portano veramente fortuna a Twinsen, perché gli regalano una vita in più oppure ripristinano completamente il suo potere. Se raggiungete il minimo della salute e disponete di un quadrifoglio, ottenete automaticamente una vita in più. Potete anche utilizzare i quadrifogli per ripristinare salute e magia prima di perdere la vita.

- Per utilizzare un quadrifoglio, accedete all'inventario premendo **SHIFT** (v. *Inventario* a pagina 10 per maggiori informazioni).

Se avete un quadrifoglio a disposizione, questo verrà visualizzato nel vostro inventario e nella videata dei tipi di comportamento. Quando utilizzate il quadrifoglio, i livelli di salute e magia tornano al livello massimo. Ciò può risultare utile, ma utilizzate i quadrifogli con prudenza, perché ognuno di essi vi sottrae una vita.

Se morite e non disponete di quadrifogli, il gioco riprende a un punto predeterminato (in genere all'inizio di un'isola), con i massimi livelli di vita, magia e quadrifogli disponibili.

SCATOLE DI QUADRIFOGLI: Queste scatole servono per contenere i quadrifogli che troverete. Inizierete il gioco con due scatole (che vengono mostrate nella videata dei tipi di comportamento). Se troverete un terzo quadrifoglio, non potrete prenderlo finché non avrete trovato una terza scatola. Il numero di scatole nascoste nel gioco non è infinito, quindi cercatele con attenzione, poiché sono realmente preziose.

FLACONI: Ogni flacone azzurro contiene il potere magico che aiuta Twinsen nella lotta contro Funrock e i suoi scagnozzi. Il livello riportato sulla barra della magia, di colore azzurro, cresce man mano che raccogliete i flaconi, e diminuisce quando utilizzate la Sfera magica. Il vostro potere magico potenziale aumenta anche ogniqualvolta raggiungete un determinato livello del gioco.

KASH (denaro): Avrete bisogno di denaro per comprare oggetti durante la vostra avventura. Come nel mondo reale, nessuno regala niente per niente... Alcuni oggetti devono essere acquistati per poter proseguire con il gioco, quindi accumulate quanto più denaro possibile.

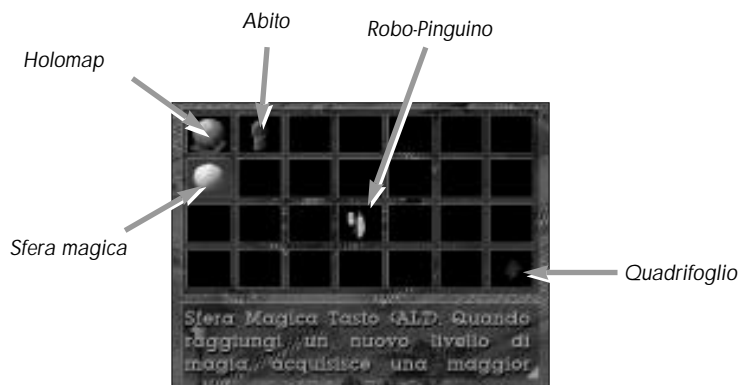
CHIAVI: Aprono le porte chiuse a chiave. Utilizzate le chiavi nei luoghi in cui le trovate, dato che perderete la chiave una volta abbandonata la zona. Nel caso non l'utilizzate subito, dovete tornare nello stesso posto, ritrovare la chiave e utilizzarla. Dopo averle usate, le chiavi non sono più disponibili. Se sono aperte, le porte si aprono al solo tocco. Non tentate di sfondare una porta chiusa a chiave, non funzionerà. Tornate in seguito per stabilire come entrare.

- Per trovare i vari oggetti, in comportamento **NORMALE**, portate Twinsen di fronte all'oggetto (ad esempio un armadio) e premete **SPAZIO**. Se un oggetto è nascosto, esso comparirà quando eseguirete questo comando. Accertatevi di esplorare accuratamente tutti i luoghi.
- Per prendere un oggetto, portate Twinsen sopra l'oggetto. Questo verrà raffigurato nell'inventario.

L' inventario

Oltre agli oggetti sopra descritti, durante il viaggio troverete, comprenderete e ruberete altri elementi che finiranno nel vostro inventario.

- Per accedere al vostro inventario, premete il tasto **SHIFT**.
- Per evidenziare un elemento dell'inventario, utilizzate i tasti freccia. La finestra di testo contiene una descrizione dell'oggetto. Premete **SPAZIO** per proseguire con la lettura del testo.
- Per selezionare un elemento dell'inventario, premete il tasto **INVIO**. Se l'elemento non è utilizzabile in una determinata situazione, non potrete selezionarlo.
- Per uscire dal riquadro dell'inventario senza selezionare elementi, premete **SHIFT** o **ESC**.



Esempi di oggetti dell'inventario:

Holomap

L'holomap indica la posizione di Twinsen sul pianeta e mostra i luoghi da analizzare. Se viene menzionato un luogo, questo comparirà subito sulla mappa. Le frecce rosse indicano i posti da visitare per portare a termine determinati compiti. Quando avrete portato a termine un compito, la freccia scomparirà. Se Twinsen si trova su una freccia, significa che siete arrivati nel posto giusto! Potete visualizzare l'Holomap dall'inventario, oppure potete richiamarla digitando h.

- Per visualizzare i posti sulla Holomap, premete i tasti freccia verso sinistra e verso destra. Il riquadro di testo presenta informazioni sui vari luoghi.
- Per ruotare la mappa, premete **CTRL** e un tasto freccia.

Sfera magica

La sfera magica è l'arma migliore contro determinati nemici. Può essere anche utilizzata per recuperare chiavi e attivare pulsanti.

- Per lanciare la Sfera magica a boomerang, premete **ALT**. La sfera tornerà indietro ogniqualvolta la tirerete, quindi non dovrete andare a recuperarla. Ogniqualvolta lancerete la sfera, la vostra riserva di potere magico diminuirà. Potete comunque lanciare la sfera anche se non avete più potere magico, ma il suo effetto risulterà indebolito.

Nota: la traiettoria della sfera cambia in base al tipo di comportamento. Quando combattete con alcuni nemici, provate a utilizzare tutti i comportamenti disponibili.

Quadrifoglio

Il quadrifoglio riporta ai massimi livelli la salute e il potere di Twinsen. I quadrifogli vengono visualizzati nell'inventario e nella videata dei tipi di comportamento.

Robo-Pinguino

I Robo-Pinguini possono essere utilizzati per distrarre alcuni cloni, ma ricordate che funzionano solo in determinate circostanze. Possono essere attivati esclusivamente in un luogo piano e sgombro da oggetti, e mai ai bordi della scena. Se in un determinato momento risulta inutile utilizzarli, non potrete selezionarli dall'inventario.

Menu Opzioni

Il menu Opzioni permette di regolare il volume del gioco, salvare diversi giochi e modificare l'aspetto del gioco.

- Per selezionare opzioni da questo menu e dai suoi sottomenu, utilizzate il metodo descritto per il menu Selezione del gioco (v. pagina 5).

Dal menu Selezione del gioco, selezionate MENU OPZIONI. Quest'ultimo contiene le seguenti opzioni:



TORNARA AL MENU PRECEDENTE: Selezionate questa opzione per confermare le selezioni e tornare al menu Selezione del gioco.

Regolazione del volume

Questa opzione vi consente di regolare il volume. Le opzioni disponibili sono:

TORNARE AL MENU PRECEDENTE: Selezionate questa opzione per confermare le selezioni e tornare al menu Opzioni.

VOLUME DELLA MUSICA: Selezionate questa opzione per regolare solo il volume della musica.

VOLUME DEI SUONI: Con questa opzione potete regolare il volume delle voci e degli effetti speciali.

VOLUME DEL CD: Questa opzione vale esclusivamente per gli utenti che dispongono di un'unità CD-ROM interna con un cavo audio diretto collegato alla scheda audio.

VOLUME LINE IN: Questa opzione vale esclusivamente per gli utenti che dispongono di un'unità CD-ROM esterna con un collegamento jack-to-jack con la scheda audio.

VOLUME GENERALE: Regolate questa opzione per alzare o abbassare il volume globale, cioè sia quello della musica che quello degli effetti speciali.

SALVARE LE IMPOSTAZIONI: Selezionate questa opzione per salvare le impostazioni effettuate.



Nota: Le opzioni sopra riportate potrebbero non comparire, a seconda del tipo di scheda audio di cui disponete. Vi consigliamo di provare diverse regolazioni per ottenere la qualità del suono ottimale per il vostro sistema.

- Per regolare il volume, usate i tasti freccia verso **sinistra** e verso **destra**.
- Per salvare le regolazioni effettuate, selezionate SALVARE LE IMPOSTAZIONI e premete **INVIO**.

Gestione delle partite salvate

Selezionate questa opzione per copiare e cancellare i giochi salvati. Comparirà un menu con le seguenti opzioni: TORNARE AL MENU PRECEDENTE, COPIARE UNE PARTITA SALVATA e ELIMINARE UNA PARTITA SALVATA.

Per copiare un gioco:

1. Selezionate COPIARE UNA PARTITA SALVATA. Comparirà la lista dei giochi salvati. Selezionate il gioco che desiderate copiare e premete **INVIO**.
2. Comparirà la videata Tabella del personaggio. Digitate un nuovo nome e premete **INVIO**. Il gioco verrà salvato con il nuovo nome e comparirà nella lista dei giochi salvati.

A questo punto tornerete automaticamente al menu Gestione dei giochi salvati. Selezionate TORNARE AL MENU PRECEDENTE e poi RETORNO per continuare con il gioco in corso.

Per cancellare un gioco:

1. Selezionate ELIMINARE UNA PARTITA SALVATA. Comparirà la lista dei giochi salvati. Selezionate il gioco che desiderate cancellare e premete **INVIO**.
2. Vi verrà chiesto di selezionare ANNULLA o ELIMINARE. Selezionate ELIMINARE e premete **INVIO**. Il gioco verrà cancellato. Selezionate ANNULLA per tornare alla lista di giochi salvati.

- Per uscire dalla lista dei giochi salvati, premete **ESC**.

Opzioni avanzate

Il menu Opzioni avanzate contiene opzioni che modificano l'aspetto del gioco.

- Per passare da un'opzione all'altra, premete **INVIO**.

Le opzioni disponibili sono:

AGGRESSIVO: Scegliete AUTOMATICO o MANUALE. V. I comandi di azione a pagina 7 per una descrizione completa delle due modalità di controllo del gioco.

DETTAGLIO DEI POLIGONI: Scegliete COMPLETO, MEDIO o BASSO. Quanto maggiore è il dettaglio dei poligoni, tanto più gradevole risulta l'aspetto estetico del gioco; tuttavia, se volete che il gioco proceda più velocemente, potete scegliere impostazioni inferiori.

OMBRE: Selezionate questa opzione per stabilire quante e quali ombre debbano comparire nel gioco. Avete tre opzioni: (TUTTE), OGGETTI ANIMATI, NESSUNA OMBRA oppure OMBRE SOLO PER GLI OGGETTI PRINCIPALI (per es. non per i proiettili, le armi, ecc.). Anche questo parametro ha effetto sulla velocità del gioco.

NESSUNO ZOOM DELLA SCENA/ZOOM ATTIVATO: Se disattivate (OFF) questa opzione, il gioco non effettuerà automaticamente zoomate in determinati momenti del gioco. Potete comunque zoomare manualmente premendo **F5**.

Nota: Durante il gioco, potete accedere al menu Opzioni premendo F6. In questo caso, TORNA AL MENU PRECEDENTE è sostituito da RITORNO.

Salvataggio e caricamento dei giochi

In Lba, il gioco viene automaticamente salvato in alcuni punti cruciali, solitamente all'inizio di un'isola, ma ciò dipende dalla vostra posizione. Vogliamo che vi divertiate durante il gioco, senza che dobbiate preoccuparvi di salvarlo. Consultate Gestione dei giochi salvati a pagina 12 per maggiori ragguagli su come copiare e/o cancellare i giochi salvati.

Per caricare un gioco salvato:

1. Potete tornare a un gioco selezionando **CONTINUARE UNA PARTITA** dal menu Selezione del gioco. Comparirà una lista di giochi salvati.
 - Se la lista è lunga, scorretela con i tasti freccia verso il **basso** e verso l'**alto**.
2. Selezionate il gioco desiderato e premete **INVIO**. Tornerete al gioco nell'esatto punto in cui lo avete lasciato.

Uscita dal gioco

Per uscire dal gioco:

1. Premete **ESC** in qualsiasi punto del gioco. Comparirà un menu con due opzioni, cioè **CONTINUA** o **LASCIARA LA PARTITA**. Selezionate **LASCIARA LA PARTITA** con i tasti freccia verso il **basso** o verso l'**alto** e premete **INVIO**.
2. Comparirà la videata Selezione del gioco. Selezionate **ESCI** e premete **INVIO**. Tornerete al DOS e il gioco sarà salvato all'ultimo punto cruciale superato.

Per effettuare una pausa:

- Per effettuare una pausa durante il gioco, premete **P**. Premete qualsiasi tasto per proseguire. Anche con **ESC** è possibile effettuare una pausa. Selezionate poi **RITORNO** per tornare al gioco.

Suggerimenti e trucchi

- Quando Twinsen viene colpito da qualcosa o da qualcuno, compaiono alcune stelline sopra il suo capo; esse indicano la perdita di punti di vita. Questi punti non sono necessariamente uguali ai punti di salute ottenuti con un cuore. Avversari e armi diverse infliggono danni di entità diversa.
- Se quando Twinsen colpisce qualcuno non compaiono stelline, significa che il suo colpo non è sufficientemente forte (e cioè che non ha raggiunto un determinato livello di magia) oppure che il metodo di combattimento che sta usando non è adeguato.
- Fate attenzione ai Grobocloni bianchi! Se venite colpiti da una delle loro sfere del sonno, tornerete in carcere e dovrete ricominciare da capo!
- Ispezionate tutto quanto vedete, cassetti, bidoni della spazzatura, cesti, vasi di fiori, per trovare soldi, chiavi, magia, ecc. Ricordate anche di parlare a tutti i personaggi che incontrate, e di leggere tutti i cartelli.
- Le chiavi possono essere trovate ovunque. Provate a uccidere un dottore: vedrete cosa succede! Se viene gettata una chiave e non riuscite a trovarla, lanciate la vostra sfera magica per recuperarla.
- Ogniqualvolta Twinsen viene colpito, cade automaticamente all'indietro. Se venite attaccati, oppure siete sotto tiro, tentate di spostarvi all'indietro invece di scappare correndo.
- Non abbiate esitazione nello spendere denaro, nel comprare oggetti; interagite in tutti i modi possibili con le persone e le cose che vi circondano. Non verrete penalizzati, e troverete tutti gli oggetti necessari per completare il gioco.
- Se con un determinato tipo di comportamento non avete successo, sceglietene uno diverso. Questo vale per quando parlate con la gente, per quando vi spostate e per quando lottate.
- Potete sempre ritornare su un'isola se non avete trovato gli elementi che vi servono, oppure se non avete portato a termine i compiti che dovete eseguire.
- Se Twinsen si trova dietro a uno scenario e non siete in grado di stabilire la direzione verso cui è rivolto, visualizzate la videata dei tipi di comportamento; in essa viene mostrato il suo orientamento nella scena.

CREDITO

Adeline Software International

Gioco creato e sviluppato da : Adeline Software International
Progettazione di: Adeline Software International da un'idea originale di Frédéric Raynal
Programmazione: Frédéric Raynal, Laurent Salmeron, Serge Plagnol, Frantz Cournil, Olivier Lhermite
Oggetti 3D & animazioni: Didier Chanfray
Grafica degli scenari: Ya'l Barroz, Jean-Marc Toroella
Storia & progettazione: Frédéric Raynal, Ya'l Barroz, Jean-Jacques Poncet, Didier Chanfray, Laurent Salmeron
Dialoghi: Jean-Jacques Poncet
Compilazione della storia: S_bastien Viannay, Frantz Cournil, Jean-Jacques Poncet
Sequenze video: Frédéric Taquet, Didier Chanfray
Musiche composte da: Philippe Vachey
Effetti sonori: Little Phil. V
Test eseguiti da: Nicolas Viannay, Alexis Madinier, Lionel Chaze, Vijay Maharaj
Controllo della qualità: Emmanuel Oualid e Frédéric Bailly e Laurent Kloeble da Paroles d'Images.
Voci dei personaggi/ versione CD-ROM:
Versione francese:
Lapinoidi femmine: Catherine Margailan (Kimi)
Zoé, Elves, e Sendell: Julie Bataille
Cavalli, Dino-Fly, Dr. Funrock, e voce fuori campo: Pierre-Alain de Garrigues
Twinsen, Quetch civili e soldati, Grobo e Grobocloni, Bobolli e Lapinoidi: Sylvain Caruso
Versione americana:
Zoé e Sendell: Trish Kessler-Caffrey
Lapinoidi femmina e Elfi: Vivienne Vermes
Voce fuori campo, Cavalli e Bobolli: Ian Marshall
Dino-Fly, Dr. Funrock, Grobo e Grobocloni: Christian Erickson
Twinsen: Dana Westberg
Quetch civili e militari, Lapinoidi: Joe Sheridan
Versione tedesca:
Zoé e Lapinoidi femmina: Doris Streibl
Elfi e Sendell: Sabin Kreft:
Voce fuori campo, Grobo e Grobocloni, Dino-Fly, Bobolli: Y_rg Schnass
Quetch civili e militari, Cavalli: Micka'l Jacob
Twinsen, Dr. Funrock e Lapinoidi: Roland Waden
Colonna sonora originale e voci registrati presso lo Studio Delphine, Paris, France
Tecnico del suono per la musica: P. Sigwalt
Programmazione: O. Balenghien
Assistente: Bertrand
Ideazione del package: Frédéric Taquet
Tecnici del suono per le voci: Yves Robourbon, François Zinzin
Il team di Adeline Software international è stato diretto da Frédéric Raynal
Ringraziamenti speciali a: Delphine Software International e Art of Words.

Electronic Arts:

Produttore: Randy Breen
Viceproduttore: AL King
Product Manager: Matt Wolf, Al King
Ideazione del package: E. J. Sarraille
Illustrazioni del package : Caroline Arthor
Package Art Direction: Nancy Fong
Documentazione: Valerie E. Hanscom
Stesura della documentazione: Chris Morgan
Responsabile test: Al Roireau
Tester principale: Mike Yasko
Test del prodotto: Ivan Foong, Anji Mayfield, Joanna Pataki
Qualità: Walt Ianneo, Graham Wood, Rafael Colantonio
Speciali ringraziamenti a: Colin McLaughlin, John Williams

PROBLEMI CON IL GIOCO?

Se, durante l'installazione, oppure giocando, notate che qualcosa non va, oppure ricevete messaggi d'errore, leggete questa sezione.

Innanzitutto, accertatevi di aver letto con attenzione le sezioni *Installazione del gioco* e *Requisiti di sistema*.

Se avete seguito le indicazioni riportate nella documentazione e sperimentate comunque problemi nell'installare o nell'utilizzare il programma, leggete qui di seguito i suggerimenti per la risoluzione dei problemi.

Nota: Prima di tentare di risolvere il vostro problema con i suggerimenti sotto riportati, accertatevi di conoscere i comandi DOS che vengono indicati. Consultate in proposito il manuale del DOS.

Compatibilità della scheda audio

LBA supporta specificamente diverse schede audio, segnatamente: Sound Blaster, schede compatibili al 100% con Sound Blaster, Sound Blaster 16 e Gravis UltraSound. Durante la configurazione del gioco vi viene presentata la lista completa delle schede audio supportate (v. *Installazione del gioco*, pagina 5). Controllate la lista per vedere se comprende la vostra scheda.

Compatibilità della scheda video

LBA supporta tutte le schede video conformi allo standard VESA. Il menu principale di configurazione riporta l'elenco di tutte le schede e i chipset supportati. Per accedere a questo menu e consultare l'elenco, digitate **Setup** nella directory LBA. Se non riuscite a risolvere il problema, utilizzate il vostro driver VESA standard.

Programmi residenti, driver di dispositivo e shell del DOS

Un programma residente è un programma che viene lanciato automaticamente quando accendete il computer. In genere il comando è contenuto nel file AUTOEXEC.BAT (nella directory principale, in genere C:\). Anche i driver e le shell del DOS vengono caricati automaticamente, ma dal file CONFIG.SYS (che a sua volta si trova nella directory principale, in genere C:\).

Questi programmi residenti e driver di dispositivo interferiscono talvolta con il funzionamento del nostro programma, oppure occupano grandi quantità di memoria che potrebbero essere utilizzate invece dal nostro programma. Vi consigliamo di non usare questi programmi, driver e shell durante l'uso del nostro software.

CONTROLLO DELLA QUANTITA' DI MEMORIA DISPONIBILE

LBA richiede la memoria estesa (XMS). Talvolta, caricando i driver e i programmi residenti nella memoria bassa (convenzionale) la XMS viene liberata. A tal fine è consigliabile disattivare i gestori della memoria espansa; in questo modo driver e programmi non vengono caricati nella memoria alta. Se giocando notate che l'azione si svolge troppo lentamente, seguite le istruzioni sotto riportate per liberare ulteriori quantità di memoria estesa.

Come creare un dischetto di avvio per LBA

Qui troverai il procedimento da seguire per creare un dischetto di avvio DOS. Se non conosci molto bene i comandi del DOS, per ulteriori informazioni consulta il manuale MS-DOS.

IMPORTANTE: Per creare un dischetto di avvio DOS hai bisogno di un dischetto vuoto della stessa grandezza e della stessa densità dell'unità A:.

1. Digita **C:** e premi **Invio**.
2. Inserisci un dischetto vuoto nell'unità A:.
3. Digita **FORMAT A:/S** e premi **Invio**.
4. Ti verrà chiesto di inserire un dischetto vuoto nell'unità A:.
INSERISCILO se non lo hai ancora fatto e premi **Invio**.
5. Quando il dischetto è stato formattato, ti verrà chiesto di dare un nome al dischetto. Digita il nome nell'etichetta o premi **Invio** per non dargli nessun nome.
6. Adesso ti verrà chiesto se vuoi formattare un altro dischetto. Digita **N** e premi **Invio**.
7. Adesso sul dischetto di avvio devi creare un file config.sys digitando quanto segue al sollecito C:

EDIT A:\CONFIG.SYS e premi **Invio**

Quando apparirà la videata composizione blu, digita:

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DOS=HIGH

FILES=30

BUFFERS=30

DEVICE=C:\(PERCORSO PER IL DISPOSITIVO GESTORE DEL CD-Rom)

Aggiungi dispositivo di gestione del cd-rom alla riga precedente appena apparirà nel file config.sys file nella directory radice del disco fisso. Per visualizzare questo file, digita quanto segue dal sollecito di Dos;

TYPE C:\CONFIG.SYS e premi **Invio**.

Quando il file sarà visualizzato, cerca la riga che si riferisce all'unità CD-Rom e annotala su un foglio. Per esempio, la riga comune per un'unità CD Panasonic collegata a una SoundBlaster 16 sarà:

```
device=c:\sb16\drv\sbcd.sys /d:miscd001 /p:220
```

8. Esci e salva questo file premendo

ALT-F

X

Y

9. Sul dischetto di avvio avrai bisogno anche di un file AUTOEXEC.BAT. Per crearlo, digita:

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT e premi **Invio**.

Quando apparirà la nuova videata, digita:

PROMPT \$P\$G

PATH=C:\DOS

C:\(percorso)\MSCDEX (tutti parametri come quelli che appaiono nell'AUTOEXEC.BAT) sull'unità c:

Aggiungi il tuo MSCDEX alla riga precedente appena questa apparirà nel file autoexec.bat nella directory radice del disco fisso. Per visualizzare questo tipo di file, digita quanto segue al sollecito di Dos:

TYPE C:\AUTOEXEC.BAT e premi **Invio**.

Quando il file verrà visualizzato, cerca la riga che contiene MSCDEX ed annotala su un foglio di carta. Per esempio, la riga comune per un'unità CD Panasonic collegata a una SoundBlaster 16 sarà:

```
device=c:\dos\MSCDEX /d:miscd001 /v /m:15
```

C:\(percorso per il gestore VESA, es: c:\vesa\vesa.com)

Importante: se la tua scheda video possiede un gestore VESA incorporato nel ROM BIOS, quest'ultima riga potrebbe non essere necessaria (per ulteriori informazioni sui gestori VESA consulta *Compatibilità delle schede video*).

10. Esci e salva questo file premendo:

ALT-F

X

Y

IMPORTANTE: Ricorda di caricare il PC dal dischetto di avvio DOS tutte le volte che installi il gioco e tutte le volte che giochi LBA (*vedi più avanti*).

Per avviare il computer utilizzando il dischetto di avvio DOS:

1. Inserisci il dischetto di avvio DOS nell'unità A:, quindi riavvia la macchina. Il computer si carica al sollecito A:>.
2. Digita **C:** e premi **Invio** per ritornare sul disco fisso.

Per ulteriori informazioni consulta il manuale utenti DOS.

Compatibilità schede video

L'alta definizione grafica di LBA richiede una scheda video SVGA compatibile VESA e un'Estensione VESA Super VGA BIOS installata prima di cominciare il gioco. La sigla VESA significa Video Electronics Standards Association (Associazione Standard Video e Elettronica). Questo standard consente di mostrare la grafica su tutte le schede video che sono compatibili con la VESA senza che i programmatori di gioco sappiano esattamente come funziona ogni singola scheda.

Se quando provi a girare il gioco nella modalità ad alta definizione, la videata apparirà vuota o alterata, probabilmente la tua scheda video richiederà che il gestore VESA venga caricata prima di cominciare a giocare. Per le istruzioni su come caricare il gestore, consulta il manuale ed il programma che accompagnano la scheda video altrimenti contatta la ditta produttrice della scheda video.