

**Marchi Registrati:** ® e/o <sup>TM</sup> rappresentano marchi commerciali della, o sotto licenza, Sierra On-Line, Inc. Tutti i diritti riservati.

**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:** © 1994 Coktel Vision

**Prima edizione:** Marzo 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**

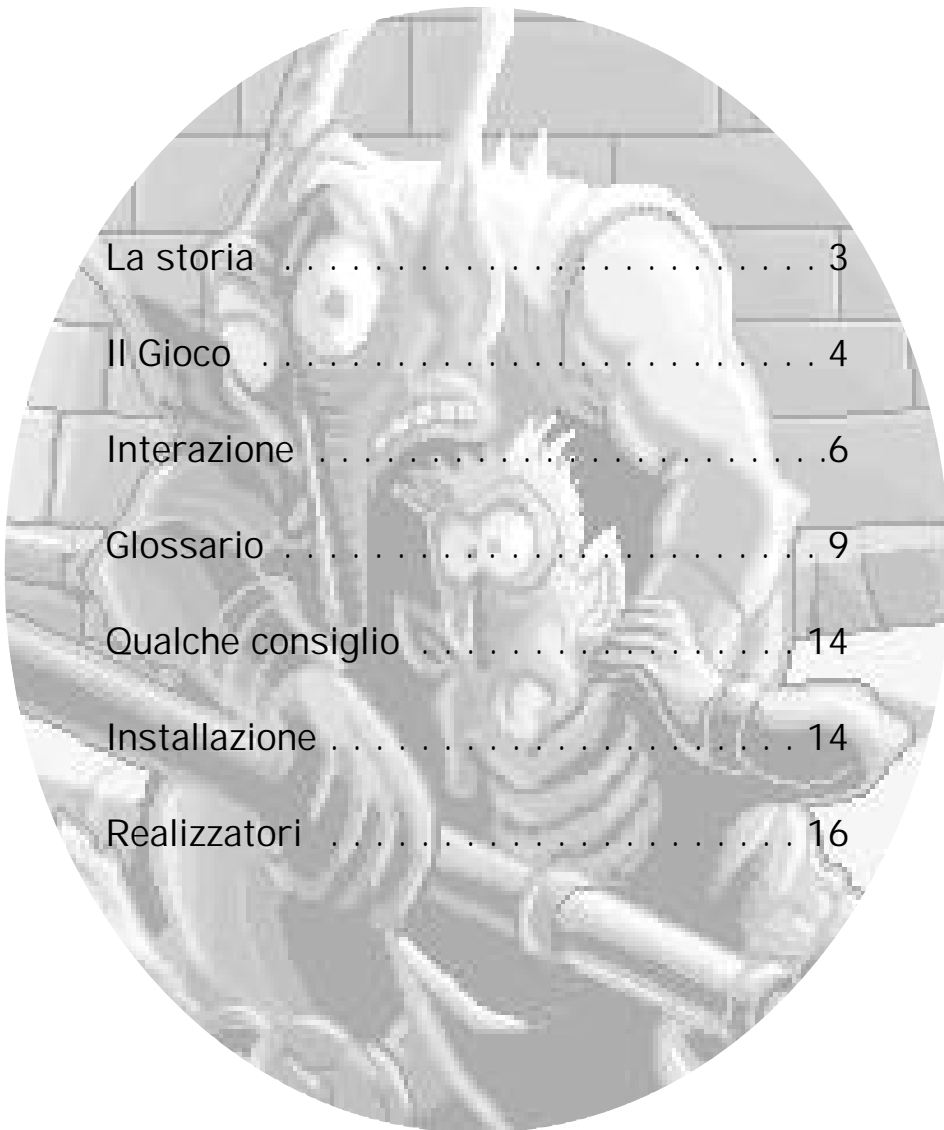
La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi 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 Coktel 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 Coktel 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).



# INDICE DEGLI ARGOMENTI



|                         |    |
|-------------------------|----|
| La storia .....         | 3  |
| Il Gioco .....          | 4  |
| Interazione .....       | 6  |
| Glossario .....         | 9  |
| Qualche consiglio ..... | 14 |
| Installazione .....     | 14 |
| Realizzatori .....      | 16 |





## LA STORIA



**Q**uando gli esseri umani sopravvissuti alle ultime guerre atomiche poterono finalmente abbandonare il sottosuolo, scoprirono che la Terra era completamente invasa dalla Giungla. Fortunatamente, esisteva ancora un luogo ( la Collina Purpurea), nel quale si era nel frattempo sviluppata una nuova razza: i *Boosook*, popolo saggio e pacifico. Credendo invece di aver a che fare con dei guerrieri, gli umani li sterminarono senza pietà nel corso della *Grande Battaglia*. Dopodiché costruirono *la Città*, un agglomerato urbano verticale, in cui i poveri abitavano in basso e i ricchi in alto. Questa città era del tutto autosufficiente, grazie ai campi che la circondavano e all'unica fonte di energia disponibile: il vento. I Boosook sopravvissuti, emarginati e oppressi, furono costretti a imparare a vivere come gli umani. A capo del governo umano c'è il *Presidente*, coadiuvato dal *Contestabile*, suo braccio destro. All'epoca dei fatti, il *Contestabile* sta soffocando di imposte la Città, inoltre c'è in giro una *Bestia* che rapisce e uccide i cittadini.

La filosofia dei Boosook. Essi hanno un *Re* e un *Consiglio dei Saggi* che vive accanto al monarca in una specie di *Tempio*. Ogni *Saggio* possiede una qualità, caratterizzata da una *Sillaba* sonora. Queste *Sillabe*, combinandosi, donano poteri magici. I *Boosook* sono pacifici perché i loro *Saggi*, tramite cerimonie rituali, riescono a canalizzare il *Male* e a rinchiuderlo in un recipiente sacro: il *Chprotznog*. Ora, che l'ultimo *Chprotznog* è scomparso in seguito al saccheggio che i *Boosook* hanno subito da parte degli umani, i *Saggi* sono stati colpiti da un'amnesia che ha disperso la maggior parte delle loro *Sillabe*. L'attuale *Re* non ha alcun potere: ha solo un dente e passa la giornata a bere birra e a guardare il *tobozon*. Anche il *Consiglio* è deserto: a che scopo andarci?

Woodruff, Azimuth e lo Schnibble: Il *Professor Azimuth* è uno scienziato noto per le sue ricerche sul *Tempo*. Ha molta simpatia per i *Boosook* e fa del suo meglio perché cessi la loro schiavitù. Ma per il potere, è solo un dissidente. Vedendo le cose andare sempre peggio, decide di agire... e presto nella Città circola una sola parola: lo *Schnibble*.

Temendo una possibile rivoluzione, il *Contestabile* e i suoi uomini in nero fanno irruzione a casa di *Azimuth* che ha appena il tempo di nascondere Woodruff, mettendogli in testa un *viblefrotzer*. Sotto gli occhi terrorizzati del giovane, il *Contestabile*, dopo avergli ucciso l'orsacchiotto, rapisce il professore...



## Scopo del Gioco

All'inizio del gioco, Woodruff esce dalla casa di *Azimuth*, diventato adulto prematuramente grazie all'azione del *viblefrotzer*, senza ricordare nulla: né il proprio nome, né cosa deve fare. Il suo scopo, che scoprirà un po' alla volta, è di ritrovare *Azimuth* e di sconfiggere il *Contestabile*.

*Non si tratta di un' enigma lineare, infatti tutti gli indizi che permettono di risolverlo sono disseminati un' po' ovunque, quindi non è affatto inutile tornare in un luogo già esplorato. Un posto scoperto troppo presto, potrebbe rivelarsi utile solo più avanti.*

## La Città

*La Città* è composta, tra interni ed esterni, da una quarantina di schermate. Tali schermate sono disposte su vari piani, formati da 3 a 5 schermate che comunicano circolarmente. Per sapere come sono collegate le varie schermate, è utile disegnarsi una mappa. Woodruff inizia l'avventura dai piedi della *Città*, mentre la sfida finale si svolge in cima.



## Il Sistema Boosook de Numerazione

*I Boosook* hanno 12 cifre che sono:

KAH ZIG STO BLAZ DRU GOZ LRZ POO TBZ GNEE BNZ GLAP.

Queste cifre formano il digicodice e i numeri del *tobozon*, tutti di 4 cifre. Una tastiera numerica boosook si utilizza nello stesso modo di una umana.

## Il Denaro

L'unica moneta è lo *strul*.

All'inizio, Woodruff non ha denaro, quindi dovrà conquistare il suo primo *strul* e poi farlo fruttare tramite vari giochi.



## I Saggi e le Sillabe Boosook



Il Consiglio è composto da 7 Saggi, le cui abitazioni sono distribuite sui tre piani del Tempio *Boosook*. C'è il Saggio del Verbo (detentore della Parola *boosook*), il Saggio del Tempo (guardiano della Memoria *boosook*), il Saggio della Forza (possessore dell'Energia *boosook*), il Saggio della Fertilità (garante della Fecondità *boosook*), il Saggio del Talento (possessore di tutte le Arti *boosook*), il Saggio della Salute (responsabile del benessere fisico dei *Boosook*) e il Saggio del Gusto, gran produttore di *boosooioli*.

Esistono 9 Sillabe, per la maggior parte di proprietà dei Saggi: la Sillaba Elementare, la Sillaba Temporale, la Sillaba Energetica, la Sillaba Verde, la Sillaba Artistica, la Sillaba Curativa, la Sillaba Intuitiva, la Sillaba Dirigente e la Sillaba Consigliere.

Da sole, le Sillabe non servono a nulla, ma vanno composte in Formule. Prima, però bisogna trovarle.

## Le Formule Boosook

Sono in tutto 7: c'è la Formula della Memoria, che fa tornare i ricordi; quella della Felicità, che fa venire voglia di cantare e di ballare; la Formula del Sapere, che svela le astuzie; quella della Crescita, che fa diventare grandi; la Formula del Passato, che rimanda indietro nel tempo; quella della Forza, che fa diventare forti e la Formula della Diagnosi, che permette di stabilire l'origine del male.



# INTERAZIONE



LO SCHERMO è suddiviso in 3 parti:

La finestra di bordo, che appare in alto, quando il cursore a "freccia" viene spostato sulle prime tre linee dello schermo.

Il centro, dove si svolge l'avventura, che talvolta "scrolla" da sinistra a destra o dall'alto in basso.

La riga di comando, o ultima riga dello schermo.

## LA FINESTRA DI BORDO

Per ottenerla, basta spostare il cursore in cima allo schermo; appariranno così 3 icone. Scegliete la funzione desiderata, cliccando sull'apposita icona con il pulsante sinistro del mouse.

1-GESTIONE: un menù SALVARE, CARICARE, USCIRE



- salvare: sono disponibili su disco rigido alcuni spazi per salvare la situazione in corso. Scegliete una riga e apparirà automaticamente il titolo della schermata. E' possibile modificare questo nome.
- caricare: si può ricominciare da ciascuna posizione salvata.
- uscire: permette di abbandonare il gioco.

2-INVENTARIO:



Un modo per accedere all'inventario è cliccare su questa icona usando il pulsante sinistro del mouse. Altrimenti vi si può accedere da qualunque punto, usando il tasto destro del mouse.

3-OPZIONI:



- Musica: permette di accendere o di spegnere la musica di sottofondo
- Info: mostra la data, l'ora e il tempo di gioco.



## LE FUNZIONI DEL CURSORE



Quando spostate il cursore "freccia" sullo schermo, siete in funzione esaminare.

Quando passate su una zona attiva, appare una scritta sulla linea di comando.



Questa permette di trovare:

- gli oggetti o i luoghi importanti,
- li personaggi: potete mostrare o dare loro un oggetto o farli parlare
- l'uscita: il cursore si trasforma da "freccia" a "porta" e sulla linea di comando appare la destinazione.



Quando cliccate con il cursore "freccia", premendo il pulsante sinistro del mouse,

- a terra: Woodruff si dirige verso il luogo indicato
- su una zona attiva: Woodruff raggiunge il luogo indicato ed effettua l'azione corrispondente. Es: preme un pulsante.
- su un oggetto: Woodruff si dirige verso di esso e lo prende. L'oggetto finisce direttamente nell'inventario.

Per usare un oggetto posseduto, selezionate l'inventario nella finestra di bordo, oppure premete il tasto destro del mouse: apparirà una finestra con il disegno di ciascun oggetto. Cliccate con il cursore "freccia" sull'oggetto scelto. Questa operazione fa apparire il cursore "oggetto" (freccia sbarrata) che significa che avete l'oggetto in mano. Sulla linea di comando appare la scritta "USARE (nome dell'oggetto) SU". L'oggetto può venire utilizzato subito o riposto nell'inventario (sia premendo in qualsiasi posizione il pulsante destro del mouse, sia cliccando il cursore "oggetto" sull'icona inventario nella finestra di bordo).

## COME SI USA IL TOBOZON

*Il tobozon* è una specie di tele-video-fax.



Cliccate sul *tobozon* nell'inventario. Appare così una finestra con a destra uno schermo, a sinistra una tastiera numerica boosook e un bloc-notes il cui contenuto può venire fatto tramite le frecce su/giù. Componete sulla tastiera il numero scelto.

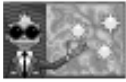
Grazie al tobozon potrete accedere ai canali video del servizio meteorologico, della trasmissione "*Cuore a corpo*" e della conferenza di *Azimuth*, oltre che ai numeri dell'*Arruolatrice*, della trasmissione della *Puh-Let*, della stessa *Puh-Let* e dell'esattoria.

## COME SI USA IL TRASPORTOZON

Cliccare sul *trasportozon* nell'inventario. Apparirà una lista di luoghi già visitati. Cliccate sul luogo desiderato per tornarvi istantaneamente. L'uso del *trasportozon* è senza effetti quando Woodruff apparisce in primo piano.



## COME SI USA IL METEO



Comporre sul *tobozon* il numero del canale meteo e ascoltate attentamente il bollettino (uno alla volta). Recatevi sul luogo della perturbazione indicata (pioggia, temporale, caduta di meteoriti). In questa schermata, usate l'orologio del *meteozone* per determinare esattamente il punto di impatto.

## IL SACCO DELLE SILLABE BOOSOOK

Durante l'avventura, Woodruff deve recuperare le Sillabe boosook. Per prenderle, è sufficiente che qualcuno le pronunci davanti a lui. A questo punto vanno a mettersi automaticamente nell'inventario, dentro il sacco delle Sillabe boosook. Per usarlo, cliccate sull'icona del sacco nell'inventario. In un sotto-menù appariranno, sotto forma di pictogrammi, le Sillabe in vostro possesso. Cliccate su una Sillaba per averla a cursore, quindi potete utilizzarla come un qualunque oggetto. Così facendo, Woodruff emette il suono corrispondente.

## COME COMPORRE LE FORMULE



Le Sillabe servono per comporre le Formule boosook.

Per comporre, bisogna possedere almeno 3 Sillabe. A questo punto, cliccate sull'icona "Comporre una Formula". Apparirà una finestra con Woodruff in mezzo e nella parte superiore le Sillabe che avete. Ogni volta che cliccate su una Sillaba, essa appare in un riquadro in basso in ordine di scelta, in prima, in seconda o in terza posizione.

Quando ce ne sono 3, Woodruff emette il nuovo suono relativo alla combinazione. Se la combinazione corrisponde a una Formula, essa va a porsi nella parte inferiore della finestra. Nel sacco delle Formule, ritroverete tutte quelle composte.

## IL SACCO DELLE FORMULE BOOSOOK

Per usare le Formule boosook, cliccate sull'icona del sacco delle Formule. In un sotto-menù compariranno le Formule in vostro possesso. Cliccate su una di esse per averla a cursore, quindi usatela come un qualsiasi oggetto.

## IL SACCO DEI POTERI DEL MAESTRO

Ogni volta che lo incontrate, il Maestro vi insegnerà uno dei suoi Poteri. Cliccate sull'icona del sacco dei Poteri. In un sotto-menù compariranno i Poteri in vostro possesso. Cliccate su uno di essi per averlo a cursore. Potete utilizzarlo come un qualsiasi oggetto. Quando Woodruff avrà raccolto tutti i Poteri del Maestro, avrà una sorpresa...







## GLOSSARIO



**Azimuth:** Il Professor Azimuth. Importante personaggio scientifico e politico della *Città*. I suoi esperimenti sull'invecchiamento cellulare lo pongono ai livelli più alti della ricerca moderna. Nonostante ciò, le sue attività politiche a favore della liberazione dei *Boosook* ne fanno un oppositore al potere in carica. È lo scopritore dello *Schnibble*.

**Blustro:** Frutto a forma di noce con un guscio particolarmente duro. Il *Boosook* ne apprezzano tanto più la sua polpa che sono troppi scansafatiche per romperne il guscio.

**Boosoioli:** Tipico piatto *boosook*, preparato dal Saggio del Gusto, il cui ingrediente principale è la spezia di *Schnaplure*. Preso in grandi quantità, questo piatto, oltre a essere estremamente energetico per i *Boosook*, possiede la caratteristica di manifestare il Male. All'epoca della nostra avventura, lo *Schnaplure* è diventato rarissimo e i *Boosook* sono ridotti a mangiare burker come gli umani.

**Boosook:** Popolo pacifico, che prima dell'arrivo degli umani, abitava sulla Collina Purpurea. Benché dopo la *Grande Battaglia* siano stati ridotti in schiavitù, non manifestano alcuna reazione violenta nei confronti degli umani. Sono apatici e poco laboriosi.

Sembra che questo stato sia dovuto alla perdita dei Poteri dei loro Saggi.

**Brotoflatron:** Apparecchio distributore di foto-tessere veramente istantanee.

**Bucassie:** Jeff il Bucassie. Ex-portiere del club dei Moralisti. Questo pudibondo uccello aspetta un compratore al mercato degli animali.

**Buco del Culto:** Luogo di deposito delle donazioni fatte alla Setta dello *Schnibble*

**Burker:** Unico piatto della gastronomia umana che rammollisce i *Boosook*.

**Bussolotto:** Gioco d'azzardo e di denaro che consiste nell'indovinare sotto quale delle 3 tazze capovolte si trova un occhio di *morfoplastoc*.

**Camera Iniziatica:** Luogo in cui possono accedere solo gli iniziati della Setta dello *Schnibble*, per ricevere la rivelazione.

**Capomastro:** Incaricato della sorveglianza del lavoro nel cappellificio *boosook*. Quando c'è lui è meglio che nulla slotti!

**Casa della Felicità:** Ospedale psichiatrico della *Città*. Si sospetta che venga utilizzato dal *Contestabile* per imprigionarvi gli oppositori del regime.



Cavaliere Boosook: Membro dell'ordine cavalleresco *boosook*. Durante la cerimonia d'investitura, il cavaliere riceve dal Re un'insegna onorifica: il portachiavi dei Cavalieri Boosook. In seguito all'arrivo degli umani e alla *Grande Battaglia*, quest'ordine cavalleresco è praticamente scomparso.

Censori: Membri del Club dei Moralisti.

Cerimonia del Chprotnog: cerimonia durante la quale, grazie alle loro tranci, ai loro canti polifonici e all'assunzione di grandi quantità di boosoioli, i Saggi riescono a esteriorizzare il Male, per poi rinchiuderlo in un contenitore sacro. Da quando i Saggi hanno perduto le Sillabe, questa cerimonia non si svolge più.

Chprotnog: Contenitore sacro destinato a rinchiudere il Male durante l'apposita cerimonia rituale.

Cibernaso: Naso cibernetico del *Contestabile*. Arma temibile.

Città: La città di Vlurxtrznbnaxl. Edificata tutto in altezza dagli umani sulla Collina Purpurea, dopo la *Grande Battaglia*, è governata da un *Presidente* e dal suo Braccio Destro, il *Contestabile*. Umani e *Boosook* vi coabitano sia bene che male, essendo questi ultimi schiavizzati e sfruttati. I cittadini sono suddivisi nella *Città* in base alla classe sociale di appartenenza: i poveri in basso e i ricchi in alto.

Club dei Moralisti: Associazione di benpensanti che si incaricano di man-

tenere l'ordine morale della *Città* nel nome dello *Schnibble*, per mezzo della Sana Censura.

Coccomut: animutante che vive nella Giungla attorno alla *Città*, ottenuto dall'incrocio tra un coccodrillo e un mammut, o viceversa.

Comandante: Capo dell'esercito umano ai tempi della *Grande Battaglia*. Se ne può ammirare la statua nel Memoriale.

Compiuter: Calcolatore della *Setta dello Schnibble*. Il suo utilizzo è a pagamento.

Consiglio dei Saggi: Assemblea dei Saggi boosook. Questi 7 Saggi hanno poteri in campi diversi come l'Arte, l'Energia o il Tempo. Tuttavia, all'epoca dei fatti, li hanno perduti tutti a causa di una misteriosa amnesia collettiva. Era durante le riunioni del *Consiglio* che compivano la *Cerimonia del Chprotnog*.

Contestabile: Braccio destro del *Presidente* e seconda autorità di governo. I suoi rudi interventi nella gestione della *Città* ne fanno un personaggio così temuto dagli umani e dai *Boosook* che sembra avere misteriosi poteri e armi incredibili.

Cuore a Corpo: Trasmissione briconica realizzata e presentata al *tobozon* dalla *Puh Let*. Costei è riuscita a proteggere la propria trasmissione dalla censura dei *Moralisti*, grazie ad appoggi altolocati.

Digicodici delle stanze dei Saggi: Serrature a codice installate su richies-



ta del Saggio del Verbo che perde sempre le chiavi, ma anche così non ha risolto il problema perché ne dimentica sempre la combinazione.

Esattore: Personaggio ben poco popolare, incaricato di riscuotere le numerose imposte che si abbattano sulla Città. Caro giocatore, se non hai pagato tutte le tasse, guardati dall'Esattore!

Fabbrica Poohsmurgl: Cappellificio boosook. Questa fabbrica ha notevoli problemi di personale. In effetti, il confezionamento dei cappelli boosook è difficile e non è raro che la catena di montaggio *slotti*, cosa che fa imbestialire il *Capomastro*.

Floppatore: Strumento luminoso riflettente, multiuso.

Funzionario: Impiegato amministrativo della Città. Individuo piuttosto ottuso.

Glippatore: Altro strumento luminoso riflettente, multiuso.

Gran Sacerdote: Colui che svolge le cerimonie della Setta dello *Schnibble* e secondo in ordine di importanza all'interno di essa. Il personaggio principale resta anonimo (a causa di tasse che sono state evase a quanto dicono le malelingue e l'Esattore).

Grande Battaglia: Scontro che oppone l'esercito umano a quello *boosook*, durante il quale si distinse il *Comandante*, capo delle truppe umane. Questa guerra si concluse con il massacro delle forze *boosook* e la

fondazione della Città.

J.F. Sebastian: Intellettuale, noto frequentatore dei bar dei quartieri bassi della Città. Sembra essere sempre al corrente degli ultimi avvenimenti.

Male: Elemento fondamentale della filosofia pacifista boosook. Materializzazione dei mali boosook presenti nell'inconscio collettivo.

Mantra: Frase di meditazione recitata dai membri della *Setta dello Schnibble* allo scopo di giungere allo stadio di Conoscenza Primordiale. Non superare le dosi consigliate.

Meteo: Bollettino informativo diffuso regolarmente al *tobozon*, molto seguito dagli umani e dai *boosook*. Argomento favorito di due cittadini che si incontrano. Dato che sulla Città il tempo è piuttosto variabile, i bollettini valgono solo per pochi minuti.

Miss Puh Let: Importante personaggio della nobiltà cittadina. Conduttrice del programma *tobozon* "Cuore a Corpo".

MLB: Movimento di Liberazione Boosook. Gruppo terroristico boosook contro il potere, i cui atti più violenti consistono in scritte sui muri.

Morfoplastoc: Sostanza utilizzata per la fabbricazione di protesi.

Occhiali azzurranti: Come dice il nome, sono occhiali che rendono gli occhi azzurri.



Orologio a rospertola: Clessidra boosook funzionante grazie a una *rospertola*. Purtroppo ne rimane un solo esemplare che non funziona.

Orologio meteozonico: Strumento di rilevazione del luogo di impatto dei fenomeni meteorologici. Uso sconsigliato ai bambini di età inferiore ai 36 mesi.

Pochtron: Personaggio poco raccomandabile, dedito al bere. Avete molte possibilità di incontrarlo nel *Vicolo dei Pochtron*.

Presidente: Misterioso personaggio a capo del governo cittadino. Le sue apparizioni in pubblico si limitano a interventi tobozonici. Notevolmente assecondato dal *Contestabile*.

Ramino: Gioco di carte molto popolare tra i carcerieri. Per conoscerne le regole, contattate la F.A.R. (Federazione degli Amici del Ramino).

Re boosook: Sovrano *boosook* privato dei suoi poteri e del ruolo di capo spirituale e militare. Attualmente vegeta nel *Tempio boosook*.

Reclutatrice: Persona incaricata di assumere operai per la fabbrica *Poohsmurgl*. Usa criteri di selezione severissimi.

Riri: Maestro spirituale boosook. I suoi corsi di aerobica sono riservati a pochi privilegiati.

Rospertola: femmina del ramana, anmutante ottenuto dall'incrocio di specie anfibie ormai estinte.

Schnaplure: Pianta da cui si ricava una spezia che può venire utilizzata come condimento. Il saggio del Gusto la usa per preparare il suo *boosooioli*.

Schnibble: Oggetto leggendario scoperto dal *Professor Azimuth*, durante le proprie ricerche. A parte le innumerevoli congetture fatte dalla massa, si sa ben poco su questo oggetto. Secondo alcuni, la sua scoperta riporterà la prosperità e la gioia nella Città. Secondo altri, si tratta di un oggetto di culto, di cui solo i grandi iniziati della setta ad esso dedicata conosceranno la natura.

Setta dello Schnibble: Setta molto esclusiva che ha come oggetto di culto lo *Schnibble*. Gli adepti giungono alla Conoscenza Primordiale grazie alla meditazione e alla recitazione del *mantra*. Una volta iniziati, tramite la cerimonia de "l'iniziato del giorno", hanno accesso alla rivelazione dello Schnibble. Per donazioni rivolgersi al *Buco del Culto*. Si accettano assegni in strul e carte tobozo-bancarie.

Slottare: Termine che indica un cattivo funzionamento, una situazione anormale. Es: "*Questa cosa slotta*" significa che "qualcosa non funziona, non quadra".

Sparato: Oggetto posticcio (camicia e cravattino) che permette di sembrare ricco, pur non avendone i mezzi.



*Strul: Unità monetaria della Città.*

*Tasse: Somme prelevate regolarmente agli abitanti della Città per assicurare il buon funzionamento. Questo dovere civico crea inspiegabilmente malcontento tra la popolazione.*

*Tempio boosook: Edificio di tre piani, situato nella parte alta della Città, che comprende le stanze dei Saggi e la Sala del Trono.*

*Terrazza dei Nobili: Uno dei luoghi di svago della nobiltà cittadina. L'accesso è strettamente riservato ai soci.*

*Tobozon: Agenda-tele-video-fax. Equipaggiamento indispensabile al cittadino moderno. Esistono modelli portatili. Funziona a vento solare.*

*Trasportozon: Il veicolo del cittadino moderno. Trasporta istantaneamente in un luogo di vostra conoscenza. Grazie a esso, sono finiti i problemi di*

*caricamento delle schermate e di scrolling troppo lenti.*

*Trottola: Donna boosook che, ai tempi del loro splendore, faceva parte dell'entourage dei Saggi come Segretaria del Re. Per colpa della disoccupazione, è diventata una donna di bassa lega al Quartiere dei Piaceri.*

*Viaggio virtuale: Gioco di realtà virtuale creato da un ingegnoso Boosook ormai scomparso e commercializzato da Ernst Blist che spesso si rivolge al Saggio della Salute per ripararlo.*

*Viblefrotzer: Invenzione del Professor Azimuth che accelera o inverte il processo di invecchiamento delle cellule. Ha l'aspetto di un casco.*





## QUALCHE CONSIGLIO



- Quando vi trovate in una nuova schermata, cominciate con l'individuare le zone e gli oggetti più importanti.
- Scoprite i passaggi da una schermata all'altra e fatevi una mappa della Città.
- Non fissatevi su una sola schermata: esplorate quelle adiacenti per raccogliere ulteriori indizi.
- Gli elementi per risolvere un'enigma non sono necessariamente nello stesso luogo, ma possono trovarsi anche lontani fra loro.
- Cliccate più di una volta sullo stesso personaggio: è probabile che vi dica cose diverse.
- Man mano che recuperate le Sillabe, costruite le Formule e utilizzatele con giudizio.



## INSTALLAZIONE



### Installazione :

Inserire il CD nell'apposito lettore e quindi lanciare Windows. Fare un doppio click sull'icona GRUPPO PRINCIPALE, poi su GESTIONE DEI FILES. Fate poi un doppio click sull'icona raffigurante il lettore CD ROM per fare apparire il contenuto del disco e quindi su SETUP.EXE.

Ora che siete nel menù principale del SETUP, cliccate sull'icona INSTALLARE per mettere il programma nella directory COKTEL, seguendo le istruzioni che appaiono sullo schermo. Poi, terminata l'installazione, cliccate sull'icona USCITA.

### Inizio :

Per far partire il gioco, inserite il CD nell'apposito lettore, lanciate Windows e poi fate un doppio click sull'icona del gioco nella directory COKTEL.





# REALIZZATORI MITWIRKENDE



Capo progetto/  
Projektleitung

*Muriel TRAMIS*

Scenario/  
Szenario

*Pierre GILHODES  
Stéphane FOURNIER*

Grafici/  
Grafik

*Rachid CHEBLI  
Patrick DUMAS  
Jacques DIMIER  
Pierre GILHODES*

Con la partecipazione di/  
Unter der Mitwirkung von

*Christophe GAUVRIT  
Christian LALY  
Pascal PAUTROT  
Richard PELTIER*

Programmazione/  
Programmierung

*M. D. O.  
Roland LACOSTE  
Eric THOMMEROT  
Hélène POKIDINE*

Testi/Texte

*Muriel TRAMIS*

Effetti sonori/  
Toneffekte

*Adrien HERMANS  
Fabrice VAN BRABANDT*

Musica/Musik

*Charles CALLET*

