

Kisky Woods



MANUALE



ELECTRONIC ARTS®



I VECCHI MONACI ERANO SAGGI...

INDEX

In realtà erano i monaci che proteggevano la saggezza della Terra Perduta. Fino a quando non sono arrivati Draxos e le sue malvagie legioni. Hanno trasformato i monaci in statue; adesso prevale il male, cadaveri putrefatti errano per i boschi, i bambini non sono al sicuro, e il mondo è un luogo terribile per i buoni e per i giusti. Fortunatamente, voi, nei panni del giovane guerriero Rohan, state per portare morte e giustizia alle orde del male. Con le armi in mano, dovete entrare nei Risky Woods e liberare i monaci dalla loro cattività pietrificata. Soltanto dopo aver liberato i monaci e rimandato Draxos all'inferno la saggezza verrà ristabilita per sempre.





INDICE

Istruzioni Di Caricamento — Amiga	5
Schermo della fase attuale	6
Lo Schermo Del Gioco	6
Comandi del gioco	7
Come controllare Rohan	7
Life (Vita)	8
Coins (Monete)	8
Come Liberare I Monaci	8
Eye Keys (Chiavi A Forma Di Occhio) & Porte a Forma Di Occhio	9
Stages (Fasi) & Guardiani	10
Ye Olde Shoppe	10
Punteggio	12
Come Abbandonare Il Gioco	13
Icone	13



ISTRUZIONI DI CARICAMENTO — AMIGA

Per giocare a *Risky Woods*, avete bisogno di un Amiga con almeno 512K di memoria libera. Il vostro sistema deve girare sul Kickstart 1.2, 1.3 o 2.0.

COME CARICARE Risky Woods:

1. Se il vostro Amiga è acceso, spengnetelo.
2. Inserite Disk One nell'unità DF0: Utenti con unità floppy multiple: inserite Disk Two nella seconda unità del disco.
3. Accendete il computer.
4. Il gioco vi chiede di identificare un oggetto in una cassa.

Please enter the EIGHTH object
in chest number 26



Aprire il manuale e cercate la cassa richiesta sullo schermo. Contate (da sinistra a destra) per trovare l'oggetto richiesto. Una volta che avete identificato l'oggetto (nell'esempio sopra mela), usate il joystick o i tasti cursore per spostare il riquadro evidenziato sullo stesso oggetto sullo schermo. Premete il pulsante del joystick o la barra spaziatrice per selezionare l'oggetto. Per iniziare a giocare, dovete rispondere correttamente a due domande.

Dopo che avete risposto correttamente alla domanda della protezione da copia, il gioco si carica automaticamente. Utenti con una unità floppy: sarete sollecitati ad inserire Disk Two in qualsiasi unità. Togliete Disk One ed inserite Disk Two, e poi aspettate che il gioco finisca di caricarsi.

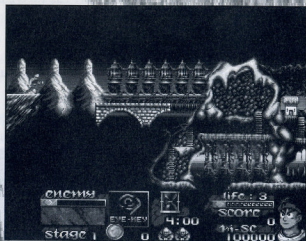
5. Dopo qualche minuto, compare lo schermo dei titoli. Per incominciare premete il pulsante del joystick o la barra spaziatrice.





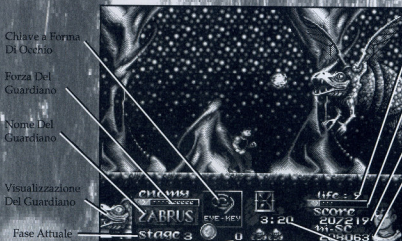
SCHERMO DELLA FASE ATTUALE

Lo schermo della fase attuale vi indica quale fase state per giocare.



Per incominciare premete il pulsante del joystick o la barra spaziatrice.

LO SCHERMO DEL GIOCO



Chiave a forma Di Occhio

Forza Del Guardiano

Nome Del Guardiano

Visualizzazione Del Guardiano

Fase Attuale

Vite rimaste

Vita

Punteggio

Punteggio alto

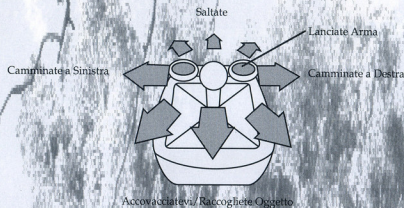
Monete in vostro possesso Monaci in Questo Livello Tempo Restante



COMANDI DEL GIOCO

Per interrompere il gioco, premete P. Quando siete pronti per continuare, premete di nuovo P o premete semplicemente il pulsante del fuoco sul joystick.
Per riavviare il gioco, premete Esc.

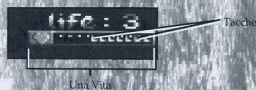
COME CONTROLLARE ROHAN





LIFE (VITA)

Incominciate con tre vite. Ogni vita è fatta da 11 tacche. Ogni volta che un nemico vi colpisce o cadete dalla piattaforma, perdetene una certa quantità di tacche della vostra vita attuale. Se perdetevi 11 tacche perderete una vita.



COINS (MONETE)

Quando uccidetevi un mostro, questi può lasciar cadere per terra la sua paghetta. (Guadagnate uccidendo.) Raccogliete quanti più spiccioli potete: ne avrete bisogno per comprare armi, potere e via a Ye Olde Shoppe.

COME LIBERARE I MONACI

La vostra missione è quella di liberare i monaci che sono stati pietrificati. Quando incontrate una statua, lanciate armi fino a quando non si frantumano.



I monaci che compaiono in nero e bianco rappresentano il numero di monaci che dovete liberare in questa fase. I monaci colorati rappresentano il numero di monaci che avete già liberato.

Attenzione! In alcune delle statue si nascondono dei monaci malvagi. Potete riconoscerli dall'energia maligna che rilasciano, e dal danno che infliggono quando li liberate. Ricordatevi dove sono e evitate di sparare loro quando compaiono di nuovo.

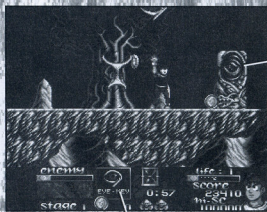


EYE KEYS (CHIAVI A FORMA DI OCCHIO) & PORTE A FORMA DI OCCHIO

Mentre giocate troverete le metà delle Eye Keys. Raccoglietene sempre. (Dopo che le avete prese, esse compaiono sulla tabella dei punteggi.) Quando prendete due metà, esse formano una chiave intera a forma di occhio.



Di tanto in tanto incontrerete delle porte vigilanti a forma di occhio che vi sbarreranno la strada. L'unico modo per superare una porta a forma di occhio è di rilasciare il potere di un'intera chiave a forma di occhio. Per usarla, premete e tenete premuto il pulsante del joystick o la barra spaziatrice. Nota: la chiave a forma di occhio viene distrutta se rilasciate il potere della stessa.



Chiave intera a forma di occhio

Potete usare la chiave a forma di occhio anche come arma fino a quando non compare la porta a forma di occhio. Premete e tenete premuto il pulsante del joystick o la barra spaziatrice per uccidere tutti i nemici sullo schermo.





STAGES (FASI) & GUARDIANI

Durante il vostro percorso dovete combattere quattro zone, ognuna con due fasi di combattimento. In ogni fase dovete liberare i monaci e raggiungere la fine prima che finisca il tempo. Se non liberate tutti i monaci, dovete ripetere la fase.

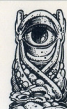
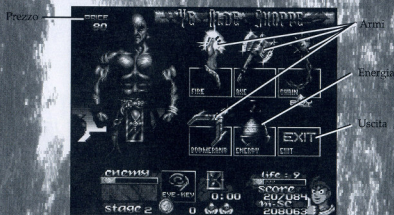
Alla fine di ogni zona c'è una cava che conduce alla zona successiva. Ogni cava è protetta da un orribile guardiano con un fiato nauseante ed un odio eterno verso di voi, giovane guerriero. O lo uccidete voi (e continuate) o vi uccide lui (e siete morti).

Mentre combattete, la forza attuale del guardiano è indicata sulla tabella dei punteggi. Questi guardiani sono piuttosto forti, quindi prima di sfidarne uno fermatevi a Ye Olde Shoppe per aumentare la potenza delle vostre armi:

YE OLDE SHOPPE

Alla fine di ogni fase comparirà l'icona Shoppe: state all'erta, perché questa vi porta allo Ye Olde Shoppe, dove potete comprare armi più potenti e ottenere la vita. Lo shoppe non è un'organizzazione di beneficenza: dovete pagare le armi e la vita con le monete che raccogliete.

Per entrare nello shoppe, dovete mettervi di fronte all'icona Shoppe. (Se non volete entrare non state di fronte all'icona...)



ARMI

Possedete un numero illimitato di coltelli, ma a volte dovrete raccogliere un oggetto più potente per distruggere il mostro. Usate il joystick o i tasti cursore per spostare il riquadro evidenziato sull'arma che volete comprare. Il prezzo dell'oggetto compare nell'angolo in alto a sinistra. Per selezionare l'arma premete il **pulsante del joystick** o la **barra spaziatrice**. Se volete aumentare il potere dell'arma che avete appena comprato, premete di nuovo il **pulsante del joystick** o la **barra spaziatrice**. Potete raddoppiare (2x) o triplicare (3x) il potere di qualsiasi arma, a patto che abbiate il denaro per farlo.

Nota: se perdete una vita, 1x è detratto dal potere della vostra arma. Per esempio, se state usando un'ascia da 3x e perdete una vita, il potere dell'ascia scenderà a 2x.

Se scegliete un'arma e poi decidete di volere un'arma *diversa*, potete cambiarla senza perdere del denaro. Basta selezionare l'arma nuova e il computer aggiungerà o sottrarrà la differenza automaticamente.

Ogni arma è più efficace contro alcuni avversari e in alcune zone: provate per trovare il miglior posto dove utilizzarle.



Chain (Catena) (60 monete): le catene fanno a pezzi i vostri nemici. Quando le lanciate esse seguono una linea dritta.



Fire (Fuoco) (70 monete): le palle di fuoco sono più veloci delle catene e arrecano più danno delle catene. Come le catene anche le palle di fuoco seguono una linea dritta.





Axe (Axcia) (90 monete): le asce possono essere lanciate in alto; cadono formando un arco sulla testa degli avversari.



Boomerang (160 monete): l'arma che non perdetevi mai! Ideale quando siete completamente circondati.

ENERGY (ENERGIA)

Ogni tacca di vita vi costa 20 monete. Usate il joystick o i tasti cursore per spostare il riquadro evidenziato su **Energy**. Premete il pulsante del joystick o la barra spaziatrice per ogni tacca di vita che volete comprare.

EXIT (USCITA)

Una volta che avete fatto le vostre compere, selezionate **Exit** per ritornare al gioco.

PUNTEGGIO

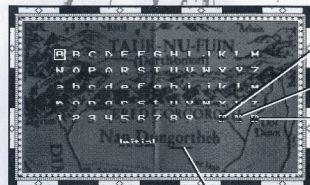
Il vostro scopo principale è quello di ottenere punti, molti punti. Possibilmente più dell'altro tipo. (Nota: ottenete una vita extra ogni volta che guadagnate 100.000 punti.) Il gioco non salva il vostro punteggio alto sul disco, quindi fotografatelo per provarlo.

FINE DEL GIOCO

Alla fine del gioco potete risultare vincenti o perdenti: vincenti se riuscite a superare tutte le quattro zone del gioco e a uccidere Draxos; perdenti se perdete tutte le vostre vite e quindi morite.



Quando il gioco è finito, compare lo **Schermo Inserisci il nome**:



Le Vostre Iniziali

Rub (Cancellare la Lettera)

Space (Spazio)

End (Ritornate al gioco)

Usate il joystick o i tasti cursore per spostare il riquadro e evidenziare le lettere; premete il **pulsante del joystick** o la **barra spaziatrice** per inserire la lettera.

Selezionate **SP** se volete inserire uno spazio vuoto; **RB** se volete cancellare una lettera; o **ED** quando avete finito.

Dopo che avete inserito il vostro nome, vi verrà chiesto se volete giocare di nuovo. Usate il joystick o i tasti cursore per evidenziare **Yes** (per giocare di nuovo o **No** (per ritornare allo schermo dei titoli), e poi premete il **pulsante del joystick** o la **barra spaziatrice**.

COME ABBANDONARE IL GIOCO

Per abbandonare il gioco, spegnete il computer o reinizializzate.

ICONE

Spesso troverete borse e casse. Colpitele con un'arma e esploderanno, svuotando il contenuto di icone e monete. Poi potete raccogliere i seguenti oggetti nello stesso modo in cui raccogliete monete:





Mela: 10.000 punti o vi addormenta (perdete tempo)!



Freccia: 10.000 punti o vi riporta a un punto precedente del livello!



Stella & bocca: 5.000 punti.



Croce: 10.000 punti.



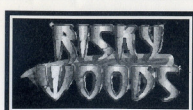
Anello & pietra preziosa: 50.000 punti.



Cuore: +3 tacche di energia.



Pozione: +6 tacche di energia.



Teschio: 6 tacche di energia o mette tutto sotto sopra!



Clessidra: +1 minuto di tempo.



Fulmine: vi rende temporaneamente immuni ai danni.



Palla di fuoco: lancia una palla di fuoco che vi segue per un po' e uccide i nemici.



Continua: di tanto in tanto un Rohan in miniatura salta fuori dalla cassa. Cercate di prenderlo. Se riuscite a intrappolarlo per tre volte, otterrete una vita extra e potete continuare a giocare una volta che il gioco è finito.





TITOLI

Elaborazione del gioco: Zeus Software, in associazione con la Dinamic Software

Progettazione del gioco: Ricardo Puerto e Raúl López

Grafica: Raúl López

Software Amiga & Atari: Ricardo Puerto

Software PC: Ricardo Puerto, Asier, Tal y Tal

Musica: José A. Martin

Digitalizzazione: Luis Irisarri

Produttore: John Roberts, Victor Ruiz

Collaudo del prodotto: Jason A.S. Whitley, Matthew Webster, Rupert Easterbrook

Direttore della produzione: Neil Thewarapperuma

Documentazione: David Luoto

Impaginazione della documentazione: Colin Dodson

Garanzia di qualità: Richard Gallagher

Ringraziamenti: Pablo Ariza, Snatcho, José Pedro Rodríguez, Miguel, Montxo (Techno 2000), e soprattutto i collaudatori della Electronic Arts.



A PROPOSITO DELLA DINAMIC SOFTWARE



La Dinamic Software ha cominciato la sua attività nel 1984 a Madrid (in Spagna). In soli otto anni ha prodotto 56 progetti sia per computer che per i video giochi a gettoni, variando da giochi per sale giochi, ad avventure grafiche e simulazioni di sport.

Risky Woods è (se sapete contare l'avrete già indovinato) il cinquantasettesimo progetto realizzato dallo staff di artisti prolifici della Dinamic Software. Gli esperti dei giochi per sale giochi sono: Ricardo Puerto, programmatore, e Raúl López, ideatore della grafica, entrambi della Zeus Software; José Antonio Martin, compositore della colonna sonora e pianista; e Victor Ruiz, direttore del software.





AVVISO PER I DIRITTI D'AUTORE

Questo programma è tutelato dai diritti d'autore del Regno Unito e non può essere copiato, affittato o riprodotto, o altrimenti modificato senza l'autorizzazione del proprietario dei diritti d'autore.

AVVISO: QUESTO E RIVOLTO A VOI!

Costituisce atto illegale vendere, affittare, offrire o mettere in vendita, o comunque distribuire delle copie illegali di questo programma per computer e coloro che trasgrediscono tale ordine saranno perseguitati a termine di legge. Tutte le informazioni riguardanti il plagio devono essere trasferite a: FAST. Telephone: (0628) 660377

Software © Misoftsa Dinamic

Tutti i diritti riservati.

© 1992 Electronic Arts. Tutti i diritti riservati.

Amiga è un marchio depositato registrato della Commodore-Amiga, Inc.



AVVISO

ELECTRONIC ARTS SI RISERVA IL DIRITTO DI APPORTARE MIGLIORAMENTI AL PRODOTTO DESCRITTO IN QUESTO MANUALE IN QUALUNQUE MOMENTO E SENZA PREAVVISO.

QUESTO MANUALE, ED IL SOFTWARE IN ESSO DESCRITTO, SONO SOGGETTI A COPYRIGHT. TUTTI I DIRITTI DI PROPRIETÀ SONO RISERVATI. NESSUNA PARTE DI QUESTO MANUALE O DEL SUDDETTO SOFTWARE PUÒ ESSERE COPIATA, RIPRODOTTA, TRADOTTA O RIDOTTA A QUALSIASI FORMA ELETTRONICA O A QUALSIASI FORMA DI LETTURA MECCANIZZATA SENZA IL PREVIO CONSENSO DELLA SOCIETÀ ELECTRONIC ARTS. ELECTRONIC ARTS NON RILASCIÀ GARANZIE, ESPRESSE O IMPLICITE, RELATIVAMENTE A QUESTO MANUALE, LA SUA QUALITÀ, COMMERCIALITÀ, O IDONEITÀ A USI PARTICOLARI. QUESTO MANUALE È FORNITO "NELLO STATO IN CUI SI TROVA". LA SOCIETÀ RILASCIÀ ALCUNE GARANZIE LIMITATE RELATIVAMENTE AL SOFTWARE E AL SUO SUPPORTO. VEDERE LA GARANZIA ALLEGATA AL PRODOTTO.





ELECTRONIC ARTS
Langley Business Centre
11-49 Station Road
Langley
Berkshire
England
SL3 8YN

E2111IM