

# *MYSTÈRE*

*FUGA DAL CASTELLO DI LOCKNESS*

*ISTRUZIONI  
LA STORIA  
SUGGERIMENTI*

**GENIAS**



*Scrivere una prefazione, nelle istruzioni di un gioco, non é certo una cosa consueta nel campo dei videogames per computer. Di solito le istruzioni si limitano ad un fogliettino accartocciato alla meglio in una confezione di plastica, o peggio stampate dietro ad un poster.*

*Questa introduzione l'abbiamo voluta fare, innanzitutto per ringraziarvi di aver acquistato un prodotto Italiano da una nuova software-house italiana di nome Genias. La nostra speranza é che il programma Vi piaccia e ci scusiamo fin da ora per eventuali "imprecisioni" o "errori", che potreste riscontrare nelle istruzioni o nel programma (qualcosa purtroppo sfugge sempre!).*

*Il nostro intento é quello di pubblicare programmi di qualsiasi genere purché siano di elevato standard qualitativo e rifiniti bene.*

*Non vogliamo fare come alcuni editori, italiani od esteri, che pubblicano software non completamente finito o pieno di bug solo per rispettare "scadenze contrattuali" od il "momento favorevole" delle vendite. Noterete che anche noi introdurremo sul mercato i nostri prodotti nei periodi favorevoli alla vendita*

*(Natale e festività varie), ma solo perché, sono stati studiati con molti mesi di anticipo.*

## *PREFAZIONE*

*Ad esempio, **Mystere - Fuga dal Castello di Lock***

*Ness (versione Amiga), ha richiesto più di un anno di programmazione a causa di diverse modifiche e migliorie apportate dagli autori e quasi sei mesi di post-produzione da parte della Genias. Il risultato é quello che potete vedere e riteniamo che si tratti di un bel adventure che no ha nulla da invidiare nei confronti di analoghi prodotti esteri.*

*Vorremmo, inoltre, instaurare un certo "rapporto" di collaborazione tra Voi utenti finali e noi che realizziamo il prodotto.*

*Saremo quindi felici di ricevere critiche costruttive, idee, suggerimenti, genere di prodotti preferiti od altro. Il tutto verrà vagliato e preso in considerazione per la realizzazione dei nuovi e sempre migliori, videogiochi della Genias.*

*Nel lasciarvi sulla temibile isola di Lock Ness, Vi porgiamo un caloroso saluto da parte di tutto lo staff della Genias.*

Le lettere vanno indirizzate a :

**Genias**  
**Via Bentivogli 55**  
**40055 Castenaso (Bologna)**



## **ISTRUZIONI DI CARICAMENTO:**

### **AMIGA**

- Il programma funziona sia con il Kickstart 1.2 che con 1.3 ;
- Se già acceso , per altre cose , spegnere l'Amiga per una decina di secondi;
- Scollegare , a computer spento, eventuali drive esterni;
- Accendere il computer ed inserire il Mystere disco 1 (nell' A1000 inserire prima il Kickstart );
- Dopo pochi secondi compare la presentazione , clickare con il pulsante sinistro del mouse per proseguire nel caricamento.
- Alla scomparsa dello schermo che rappresenta il testamento clickare con il pulsante sinistro per proseguire;
- Nel menù di " Preferences" selezionare gli screen gadget desiderati durante il gioco:comandi iconici o testuali.La selezione viene effettuata posizionando il puntatore del mouse sull'immagine e clickando con il pulsante sinistro per la conferma;
- Dopo pochi secondi appare la richiesta di inserire nel drive DFO: il data disk (disco 2).
- Togliere il disco 1 ed inserire il disco 2 .
- Se si vuole salvare la situazione di gioco durante l'avventura é necessario che il disco 2 non sia in write protect, cioè la "finestrella" di protezione del disco deve essere chiusa.
- Al termine della prima fase di caricamento compare la prima schermata dell'avventura con le note di copyright.
- Durante il gioco non togliere mai dal drive il disco 2 dato che il computer lo utilizza per caricare le schermate e gli effetti sonori.
- Le eventuali situazioni di gioco devono essere salvate sul disco 2 quindi é consigliabile un backup ( copia di riserva per uso strettamente personale) per evitare che uno sbalzo di tensione od altro,possano rovinare il dischetto.
- Non togliere mai il dischetto dal drive quando la spia verde é accesa per evitare il danneggiamento del supporto.

### **COMMODORE 64**

Nella versione C 64 il gioco é stato suddiviso in due parti ( per problemi di memoria ). Per giocare alla seconda parte é necessario il codice di accesso ottenuto completando la prima parte dell'avventura.

- Spegnere il computer per almeno cinque secondi.
- Togliere, a computer spento, eventuali cartucce esterne.
- Inserire il Joystick in port 2.
- Riaccendere....( riferirsi alla versione cassetta o disco).

#### **CASSETTA :**

- Il lato 1 contiene la prima parte dell'avventura mentre il lato 2 contiene la seconda.
- Inserire la cassetta e riavvolgerla dal lato desiderato.
- Digitare LOAD e premere il tasto( RETURN)
- Premere il tasto PLAY o LOAD sul registratore.
- Il programma si carica e parte automaticamente.
- Seguire attentamente le istruzioni che compaiono sullo schermo.

#### **DISCO**

- Digitare LOAD "\*",8,1 e premere il tasto RETURN.
- Selezionare, tramite Joystick, la prima o la seconda parte dell'avventura.
- Seguire attentamente le istruzioni che compaiono sullo schermo.

**Nella confezione é inclusa un'audio cassetta stereo che può essere ascoltata su qualsiasi registratore stereo o mono.La colonna sonora incisa é protetta dalle leggi italiane sui diritti d'autore.Non può essere quindi duplicata, noleggiata, trasmessa o utilizzata in esecuzione pubblica.**







Sia dannato per l'eterno  
chi violerà il sigillo di  
Statumest Portum





# LA STORIA

La Scozia, molti secoli addietro, fu per molte popolazioni dell'attuale Europa terra di conquiste e di occupazione. La nostra vicenda iniziò intorno al dodicesimo secolo, periodo nel quale la regione veniva organizzata e governata secondo le forme feudali normanne. Molti furono, in quel periodo storico, gli avvenimenti riguardanti la Scozia, e molte furono le atrocità commesse dai vari Re, Baroni e Duchi che controllavano immensi territori e soggiogavano la popolazione, con l'unico scopo, di sfruttare le immense ricchezze del sottosuolo e la strategica posizione geografica.

La Scozia, per i suoi insoliti e suggestivi paesaggi, per la mentalità e costumi della popolazione e per l'influenza dovuta al contatto con altre popolazioni è sempre stata terra di strane leggende che, a tutt'oggi, vengono tramandate da padre in figlio.

Tra queste ve ne sono molte che assomigliano a quelle germaniche ma una in particolare sembra avere un fondo di verità e mistero. Il mostro di Loch Ness.

Divenuto oggetto di studio per molti illustri scienziati, il lago di Ness ha la particolarità di essere, tramite canali sotterranei, collegato con altri laghi ed il mare.

Alcuni chilometri più a sud vi si trova un altro lago, alimentato tramite un canale sotterraneo a quello di Ness, che ha la peculiarità di essere molto esteso ma poco profondo e di avere una grande isola, spesso invisibile a causa delle frequenti nebbie nel suo bel mezzo.

Questo lago, nell'undicesimo secolo fu chiamato Ness per il fatto che le sue acque sono alimentate da quello di Loch Ness, ma per via della sua diversa configurazione rispetto agli altri laghi scozzesi (Loch = bacino lacustre) fu chiamato Lock Ness che significava bacino secondario chiuso di Ness.

Un regnante fece costruire su questa innaccessibile isola un castello fortificato a cui si poteva accedere, causa gorghi e forti correnti, solo tramite delle imbarcazioni. Per difendersi dagli attacchi di certe fazioni ribelli della popolazione, il castello era dotato di numerose trappole di cui solo gli occupanti conoscevano l'esistenza.

Uno degli ospiti preferiti del Re era il mago alchimista Statumest, che per le sue stranezze e i suoi studi di botanica ed astronomia, riusciva spesso a meravigliare e divertire la corte. Numerosi furono però i suoi errori tant'è che, ancora oggi, strane piante (che non dovrebbero esistere per via del clima) crescono sull'isola e la leggenda narra dell'esistenza di animali trasformati in mostri che vivono allo stato selvaggio. In realtà il mago era il capo dei ribelli della popolazione e molte cose le faceva per aiutare chi, prima o poi, sarebbe arrivato a conquistare il castello.

Una notte di plenilunio accadde però una cosa inaspettata; nelle acque del lago comparve il mostro di Loch Ness, probabilmente passato dal suo omonimo lago tramite canali sotterranei. Il Re, terrorizzato da questa presenza, chiamò subito il mago e gli ordinò di studiare il modo di difendersi da un eventuale attacco del mostro.

In realtà l'enorme creatura se ne stava immobile, sembrava che stesse osservando la luna, mentre la sua ombra si stagliava per alcuni chilometri sulla superficie del lago. Statumest pensò che la migliore cosa da fare fosse quella di disegnare il mostro in maniera però così realistica da poterlo studiare in seguito, con calma sulla carta.

Approfittando della luce della luna piena e da un sistema di specchi e lenti utilizzati per lo studio delle stelle, riuscì a proiettarne l'enorme immagine su di una piccola tela e riprodurne perfettamente con i colori ricavati dalle piante e pietre che studiava l'immagine. Si trattava più che di un vero e proprio dipinto di una primitiva fotografia manuale. In seguito questo dipinto divenne un vero e proprio trofeo per il Re, che si vantava di essere talmente potente da essere riuscito ad immobilizzare il mostro, permettendo così di dipingere ciò che dalla popolazione veniva considerata una paurosa leggenda.

I fatti che seguono hanno poca importanza per ciò che concerne la nostra storia....fino ad arrivare ai giorni nostri.

Non capita tutti i giorni di ricevere un'eredità, soprattutto se proviene da uno zio di cui non si sapeva neppure l'esistenza. Il defunto parente non era comunque una persona comune, secondo lo studio legale incaricato di consegnare l'eredità al nipote. Si trattava di un miliardario molto eccentrico celibe ed amante dei lunghi viaggi nelle parti più sperdute del mondo. Durante questi viaggi, molte furono le sue scoperte di una certa importanza, specie nell'archeologia e solo una delle sue ricerche rimase incompiuta.

Infatti nelle sue ultime volontà vi è una clausola in cui il nipote avrebbe potuto ereditare l'intero patrimonio



*solo qual'ora fosse riuscito a ritrovare il quadro che la leggenda vuole raffiguri il mostro di Loch Ness. Questa impresa era stata iniziata da zio Larry molti anni prima, ma non fu portata a termine per causa delle gravi ferite riportate sull'isola di Lock Ness dovute a misteriosi incidenti. Per aiutare il nipote nell'impresa il defunto disegnò una mappa su cui vi è incisa una strana frase dall'oscuro significato. In questa avventura tu impersoni il nipote che per spirito di avventura (e per l'eredità) si reca sull'isola per svelare i misteri di Mystere.*

### **AVVERTENZE PER LA VERSIONE AMIGA:**

Il programma, nonostante la sua complessità, è stato studiato per funzionare su tutti i modelli di Amiga compresi quelli inespansi (512 Kb di ram). Tuttavia è possibile che, su alcuni modelli, vi sia la possibilità che si verifichino degli "errori" nel sistema a causa del superlavoro cui è soggetta la macchina.

Abbiamo verificato che in questo caso è sufficiente disattivare, terminato il caricamento dell'avventura tramite il comando MUSIC OFF, la musica durante il gioco. Dopo numerosi test effettuati su A500, A1000 e A2000 non sono stati riscontrati altri problemi inerenti al tipo di computer impiegato.

### **ISTRUZIONI**

Il modo di funzionamento del gioco è quello classico delle avventure grafico-testuali in cui lo schermo è suddiviso in due diverse zone:

- quella superiore dedicata alla grafica ed a funzioni che vedremo in seguito.
- quella inferiore dedicata alla visualizzazione del testo ed all'inserimento dei comandi.

#### **Parte grafica** (nella versione C64 vi sono alcune differenze)

La parte grafica è suddivisa in tre distinte zone:

- zona comandi (nella parte sinistra dello schermo);
- zona immagine (nella parte centrale dello schermo);
- zona direzioni (nella parte destra dello schermo).

La zona comandi può essere di due tipi (a seconda della scelta effettuata durante il caricamento sul preference - solo versione Amiga). La prima con i comandi iconici grafici cliccabili direttamente per ottenere la funzione.

La seconda con i comandi scritti per esteso, sempre però cliccabili direttamente, ma senza che vengano eseguiti. Quella ultima funzione permette, ad esempio, di tenere il puntatore sulla parola "GUARDA" ed una volta selezionata digitare, tramite tastiera, l'oggetto da guardare. È un metodo che con un po' di pratica, accelera di molto l'interattività con il gioco. Quella iconico-grafica consiste in solo 4 opzioni di utilizzo immediato (cioè cliccando si attivano immediatamente); inventario, guarda, salva e carica.

Selezionando l'icona con la freccia verso l'esterno del dischetto si attiva la procedura veloce di caricamento di una partita precedentemente salvata.

Selezionando l'icona con la freccia verso l'interno del dischetto si attiva la procedura di salvataggio veloce di una partita.

La differenza tra il salvataggio ed il caricamento veloce rispetto al normale, che vedremo in seguito, è il fatto che il file così salvato è senza nome predefinito dal giocatore;

La zona immagine rappresenta l'ambiente in cui si trova in quel momento e contiene molte indicazioni utili, a volte non descritte nel testo sottostante, per risolvere l'avventura.

La zona direzioni permette di sapere in quali direzioni è possibile muoversi e se è possibile salire o scendere in certe situazioni.

Cliccando con il mouse nella direzione voluta è possibile muoversi senza dare il comando tramite tastiera. In basso vi è una barra che indica la percentuale di avventura completata.

#### **Parte testuale**

La parte testuale, oltre a riportare le descrizioni degli ambienti visitati, permette l'inserimento dei comandi nel classico modo verbo + oggetto. Questi comandi devono essere immessi in minuscolo.

Il parser, ovvero la parte del programma che gestisce l'interpretazione dei comandi, permette una ottima flessibilità. Ciò consente, di utilizzare dei modi d'inserimento, dei comandi, più complessi.



Esempi:

- Verbo + oggetto (prendi la mela);
- Verbo + oggetto + verbo + verbo + ... (prendi la mela guardala e mangiala)
- Verbo + oggetto + oggetto + verbo + ... (prendi la mela la spada e l'anello)

I comandi di movimento (nord, sud, etc.) possono essere scritti per esteso od in forma abbreviata.

Esempi:

- nord
- n (nord)
- e (est)
- sali
- scendi

Possono essere inoltre immessi in sequenza:

- n e sali e scendi n o ...

Combinando queste ed altre caratteristiche del parser é possibile ottenere delle frasi complesse con l'unica limitazione di essere formate al massimo da 20 parole compresi verbi, oggetti od altro.

Esempio:

- n e prendi la mela e mangiala lascia la bussola e la collana e s

Naturalmente si ottiene un miglior risultato in termini di velocità con frasi brevi e sintetiche.

### **Caricamento e salvataggio**

In qualsiasi momento é possibile interrompere la partita per proseguirla successivamente. Si può fare in maniera rapida utilizzando l'icona corrispondente o scrivendo SAVE (salvataggio) senza nome.

In maniera estesa é necessario indicare un nome che può essere una lettera qualsiasi tra le prime otto dell'alfabeto (da "a" a "h").

Esempio:

- save f

Per ricaricare una situazione precedentemente salvata in maniera veloce si può utilizzare l'icona corrispondente od il comando LOAD (caricamento) senza nome. Nella maniera estesa bisogna indicare il nome (la lettera dell'alfabeto) con cui é stato salvato in precedenza.

La versione estesa (con il nome) di salvataggio e di caricamento, serve qualora si voglia salvare o caricare diverse situazioni di gioco per poi "ritornare sui propri passi" e ripartire da diversi punti all'interno dell'avventura.

Per riiniziare il gioco in un momento qualsiasi é sufficiente digitare RESTART.

### **Musica e suoni campionati** (solo versione Amiga)

Durante il gioco, a seconda delle situazioni, sono presenti diverse colonne sonore che completano l'atmosfera dell'avventura. Nel caso si voglia ascoltare la cassetta, inclusa nella confezione, o altro (magari il silenzio) é possibile disattivare la musica.

I comandi sono:

- music off (disabilita musica)
- music on (abilita musica)

Piuttosto che abbassare, più semplicemente il volume del TV/monitor, é consigliabile utilizzare questa opzione, dato che diminuiscono in maniera considerevole gli accessi al disco e quindi aumenta la velocità del gioco.

### **Comandi di uso comune in questa avventura:**

n, s, e, o, sali, scendi, inventario, prendi, raccogli, lascia, leggi, guarda, suona, spingi, osserva, esamina, apri, chiudi, sposta, accendi, vai, corri, aiuto, mangia, bevi, salta, dormi, pronuncia, entra....

Altri verbi o comandi non li possiamo svelare dato che potrebbero "aiutarti troppo" nello svolgimento del gioco.

Se hai letto, con attenzione, la storia introduttiva e queste istruzioni, sei pronto ad affrontare l'isola di Lock Ness, ma non prima di averti dato un ultimo suggerimento; nonostante le apparenze la mappa..... fornisce molte indicazioni utili.

**Buon divertimento!**