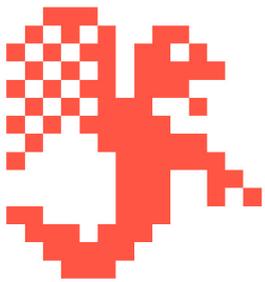
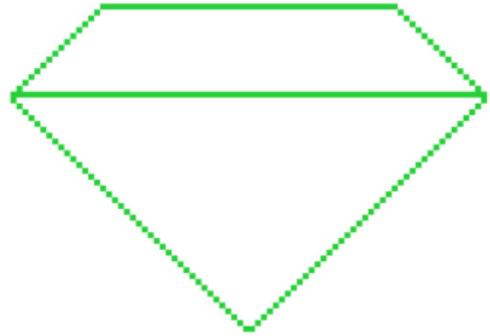
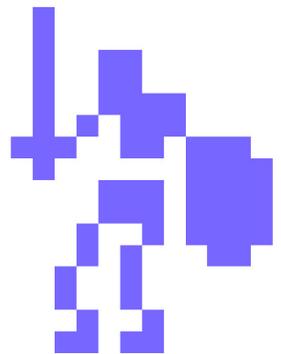


LE RUBIS SACRAE



Il mago della prigione maledetta ha rubato il rubino sacro che assicura l'equilibrio nel mondo di Oz.

Puoi uccidere il Mago e riportare il Rubino Sacro su Oz?



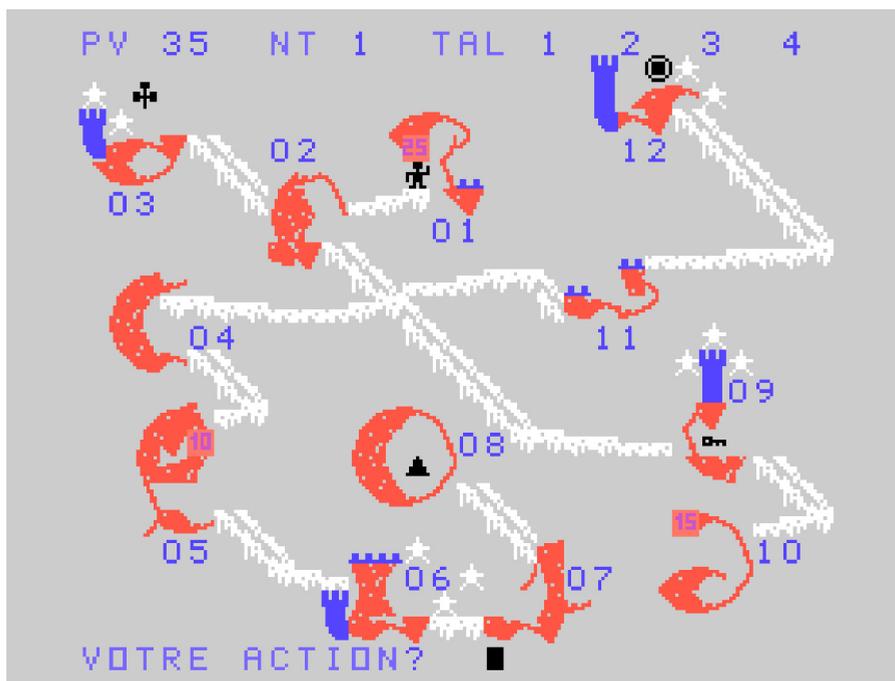
COPYRIGHT IVAN HARY 1984

Il tuo mondo (Oz) è stato suddiviso in 12 piccoli luoghi, numerati e collegati fra loro tramite dei ponti. Non ci si potrà spostare da un luogo all'altro se non sarà presente un ponte di collegamento diretto.

Alcuni luoghi di Oz (i numeri 10, 5 e 1) possono far acquisire Punti Vita (PV); il numero dei PV che verranno aggiunti è indicato in un piccolo rettangolo rosso. In caso che i PV dovessero arrivare a zero, si perderà la missione e il Mago diventerà il padrone del tuo mondo.

La propria posizione su Oz sarà indicata da un omino '♣'.

Dalla perdita del Rubino Sacro, in tutto il mondo di Oz, si manifestano anche delle radiazioni malefiche che fanno perdere *Punti Vita*, sia stazionando più di una volta in uno stesso luogo o anche tornando più di sette volte su Oz dalla prigione del Mago.



Insieme alle radiazioni malefiche, in alcuni luoghi (3, 6, 9 e 12) sono anche apparse delle Stelle. Queste fungono da portali permettendo di viaggiare dal mondo di Oz a quello del mago. Ognuno di questi portali ha una corrispondenza precisa nell'universo parallelo del Mago; Si avrà quindi la possibilità di tele-trasportarsi da un mondo all'altro usandoli.

Nei luoghi 3, 12, 9 e 8, vengono prodotti alcuni talismani. Questi si potranno raccogliere e trasportare anche nel rifugio del Mago. Una volta utilizzati, torneranno nella loro posizione nei rispettivi luoghi di origine su Oz.

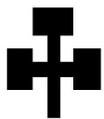
LISTA DEI TALISMANI



permette di aprire i forzieri;



danno una possibilità su due invece che una su tre per vincere durante i combattimenti;



permette di tornare su Oz se la stanza in cui ci si trova è vuota.

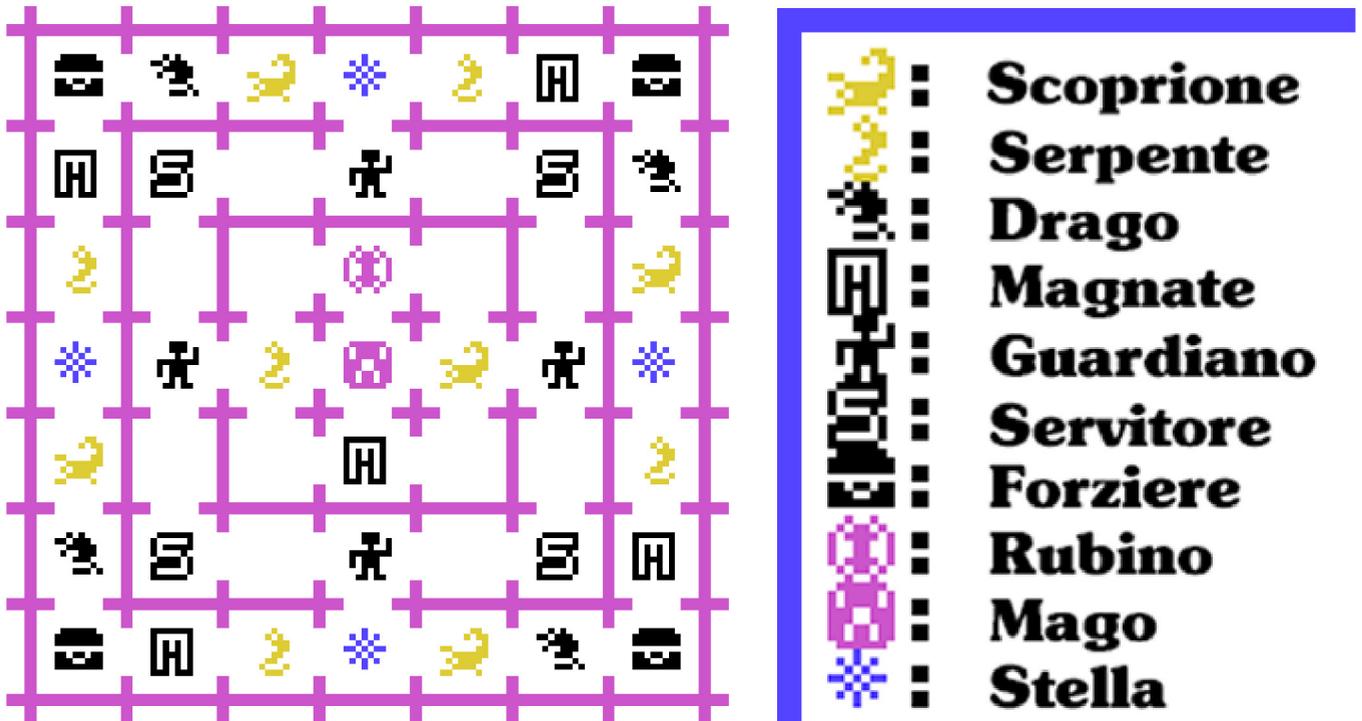
Tele-trasportandosi nel rifugio del malvagio Mago, invece, ci si ritroverà in un labirinto tridimensionale con visuale in prima persona. Come prima stanza, si avrà sempre quella con la Stella collegata con il portale di partenza.

Lo scopo sarà quello di esplorare le stanze e raggiungere, uno dopo l'altro, tutti i 4 forzieri presenti, aprirli usando il talismano a forma di chiave, e scoprire la lettera contenuta in essi.

Quando ci si troverà di fronte al Mago, per sconfiggerlo, sarà necessario essere a conoscenza di tutte le 4 lettere perché scrivendole nello stesso ordine in cui sono state trovate, andranno a formare la parola magica da inserire quando verrà richiesta.

Ovviamente arrivare al Mago non sarà semplice per niente visto che il rifugio è popolato da pericolose creature al suo servizio, un vero esercito da affrontare!

MAPPA DEL RIFUGIO DEL MAGO



- La Stella a *nord*, è collegata con il luogo *n.3* di Oz;
- La Stella a *sud*, è collegata con il luogo *n.6* di Oz;
- La Stella a *ovest* (a sinistra sulla mappa) è collegata con il luogo *n.9* di Oz;
- La Stella a *est* (a destra sulla mappa) è collegata con il luogo *n.12* di Oz.

(Queste relazioni tra il rifugio del Mago e Oz, sono valide anche all'inverso).

AZIONI POSSIBILI SU OZ

Il computer porrà sempre la domanda: **“Quale mossa?”**

- premere **‘D’** se ci si vuole spostare; quindi alla domanda: **“Movimento?”**, scrivere il numero del luogo che si desidera raggiungere.
- premere **‘T’** se invece si vuole prendere il talismano del luogo in cui ci si trova.
- premere **‘M’** per trasferirsi nel mondo del mago (ciò è possibile solamente se ci si trova in un luogo con le stelle).

Tutti gli spostamenti come anche le azioni non permesse, faranno perdere dei Punti Vita e ogni azione o spostamento farà incrementare di una unità il numero dei turni (NT). Si dovrà cercare di completare la propria missione di recupero del Rubino Sacro accumulando il numero minore di turni possibile.

AZIONI POSSIBILI NELLA PRIGIONE DEL MAGO

Alla domanda **“Quale mossa?”**, digitare:

- **‘N’** per andare a nord;
- **‘S’** per andare a sud;
- **‘O’** per andare a ovest;
- **‘E’** per andare ed est;
- **‘T1’**, **‘T2’**, **‘T3’** o **‘T4’** per usare i talismani 1,2,3,4;
- **‘R’** per non fare niente;

Ogni volta che ci si ritroverà nella stanza di una Stella, la domanda che il computer subito ci porrà, sarà la seguente: **“Vuoi tornare ad Oz?”** - rispondere con **“S”** per sì oppure **“N”** per no.

Se invece la stanza dovesse contenere un forziere o un mostro e si è in possesso dei talismani: ,  oppure , questi verranno utilizzati in modo automatico.

Nel caso di vittoria di un combattimento, il nemico annientato sparirà definitivamente dal labirinto, per tutta la partita.

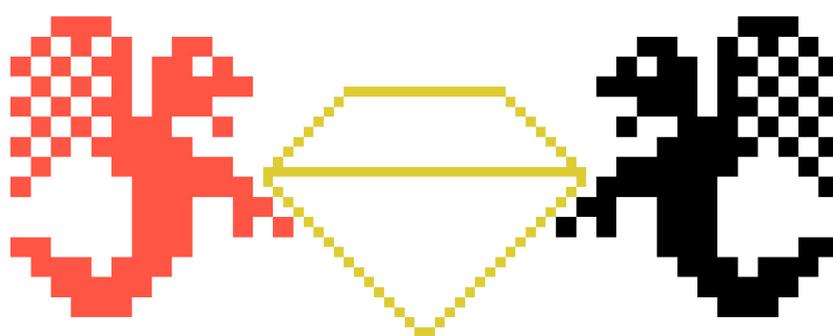
Nella prima linea dello schermo, sono sempre visualizzati i 'PV', gli 'NT' e i talismani in possesso. Esempio:

PV: 010 NT: 003 TA: 1  2  4 

Il Rubino potrà essere recuperato solamente una volta che si sarà riusciti ad uccidere il Mago, poi bisognerà trovare il modo per tornare su Oz.

Con la morte del Mago, tutte le forze maligne presenti nel labirinto saranno liberate e con loro anche le radiazioni maligne! Ci si ritroverà da soli in un labirinto che appare deserto e tutto uguale; Inutile tentare di utilizzare il talismano per tornare sul proprio mondo!

La sola via di salvezza, sarà il riuscire a trovare l'unica Stella rimasta in tutto il labirinto in modo che usandola si sarà in grado di raggiungere nuovamente Oz. Come se non bastasse, ogni passo nel labirinto farà perdere un *Punto Vita*. Sarà molto importante, quindi, concentrarsi per scovare la Stella al più presto possibile...



Italian Version of the manual by:

TI-99 Italian User Club (www.ti99iuc.it)

Thanks to: Gianfranco Gunnella for
the Italian translation and adaptation.