



**FORBIDDEN
FOREST**

by
Paul Norman

**Un gioco emozionante, audace e abilmente progettato
per i sistemi Personal Computer COMMODORE® 64™.**

GIOCHI CHE VALE LA PENA GIOCARE

CONTENUTI

PANORAMICA	3
REQUISITI DI SISTEMA	4
CARICAMENTO DEL PROGRAMMA	4
USO DEL JOYSTICK	5
GIOCARE A FORBIDDEN FOREST PER LA PRIMA VOLTA	6
LIVELLI	7
MOSTRI E SUGGERIMENTI DI GIOCO	8
PUNTEGGIO (SCORING)	10
SE NON RIESCI A CARICARE IL PROGRAMMA	10
GARANZIA	11
BIOGRAFIA DEL PROGRAMMATORE	12
NOTE SULLA TRADUZIONE	13



COSMI 904 Silverspur Road, Suite 402, Rolling Hills Estates, California 90274

© 1983 Cosmi

ISTRUZIONI



FORBIDDEN FOREST

by Paul Norman

PANORAMICA

A prima vista sembra una piacevole rada boschiva in una giornata tranquilla e mite. Attenzione! È un regno gigante! SCAPPA! Non sai come è successo; non sai come sei arrivato qui ma purtroppo sei finito nella FORBIDDEN FOREST (Foresta Proibita)! Troverai nella tua mano un arco e sulla tua schiena una faretra piena di frecce, oltre ad altre quattro faretre piene a terra accanto a te. Ne avrai bisogno.

FORBIDDEN FOREST è un posto in questo mondo ma certamente non di questo mondo. È un luogo di inesorabile terrore che ti mette a dura prova. È governato dal temuto Demogorgone, demoniaco Re dei mostri. Egli invierà la sua orda di creature macabre contro chiunque osi entrare nel suo regno. E se per miracolo, o grazie alle tue abilità, riuscissi a sconfiggere il suo esercito, ti troverai ad doverlo affrontare.

Una parola di incoraggiamento: nessuno è mai tornato vivo da FORBIDDEN FOREST!

Ci sono cinque diverse aree della foresta in cui combattere e puoi entrare in una qualsiasi di esse in qualsiasi momento correndo in entrambe le direzioni mentre fluiscono l'una nell'altra, creando un'unica grande foresta. La luna attraversa lentamente il cielo mentre vai dal tardo

pomeriggio al cuore della notte. Insieme, queste caratteristiche danno vita a molteplici e variegati ambienti. All'interno di questa arena in continua evoluzione affronterai quattro livelli di avventura sempre più difficili con sette diverse sfide in ogni livello. Fatti strada attraverso Api Giganti, Draghi Alati, Scheletri Assassini e altre minacce fino al temuto faccia a faccia con l'ultimo terrore: il Demogorgone!

REQUISITI DI SISTEMA

- 1.) La cassetta o il dischetto di FORBIDDEN FOREST
- 2.) Computer Commodore 64
- 3.) Commodore Datassette Recorder o Commodore VIC-1541™ o VIC-1540™ Floppy Disk a singola unità
- 4.) Un controller Joystick

CARICAMENTO DEL PROGRAMMA

FORBIDDEN FOREST è un programma di gioco in linguaggio macchina progettato in 28K RAM che si caricherà in qualsiasi computer Commodore 64™ standard seguendo esattamente le istruzioni riportate di seguito.

NOTA IMPORTANTE: il controller del joystick deve essere collegato nella PORTA DI CONTROLLO N.2 (non funzionerà nella PORTA DI CONTROLLO N.1).

VERSIONE CASSETTA

1. Collegare il Datassette Recorder al computer secondo il manuale di istruzioni del registratore. Accendere il computer e attendere la visualizzazione del cursore lampeggiante. Controllare che tutti i pulsanti del Datassette non siano premuti e posizionarlo il più lontano possibile dalla TV.
2. Inserire il nastro del programma della cassetta nel registratore con il lato del titolo rivolto verso l'alto. Premere il tasto di riavvolgimento sul registratore per assicurarsi che il nastro sia completamente riavvolto all'inizio. Digitare sul computer: LOAD "FF" e premere il tasto RETURN. Il computer risponderà con il messaggio: PRESS PLAY ON TAPE.
3. Premere il tasto PLAY sul Datassette. Immediatamente, lo schermo della TV diventerà vuoto e la cassetta inizierà a muoversi. Dopo un momento, lo schermo tornerà con il messaggio, FOUND FF.

4. A questo punto, premere il tasto **COMMODORE** (il tasto con il logo Commodore accanto al tasto **SHIFT** in basso a sinistra della tastiera). Lo schermo diverrà di nuovo vuoto e la cassetta ricomincerà a girare. Dopo un momento lo schermo tornerà con il messaggio **READY** e il cursore lampeggiante.

5. Ora digitare: **RUN** e premere il tasto **RETURN**. Lo schermo si svuoterà ancora una volta e la cassetta riprenderà a girare. Il programma di 28K su cassetta richiederà circa sei minuti per essere caricato. Completata tale operazione, il nastro della cassetta si fermerà e sullo schermo apparirà il programma, che inizierà automaticamente. **Nota:** è una buona idea premere il tasto **STOP** sul Datassette e poi riavvolgere il nastro all'inizio.

VERSIONE DISCO

1. Collegare l'unità disco Commodore® VIC-1540™ al computer secondo il manuale di istruzioni dell'unità disco.

2. Accendere il computer e attendere il cursore lampeggiante e il messaggio **READY**. Ora accendere l'unità disco. Aspettare che la luce rossa sull'unità si spenga.

3. Inserire il Floppy Disk e chiudere il fermo dell'unità. Digitare sul computer: **LOAD "FF",8** e premere il tasto **RETURN**. Il computer risponderà con il messaggio, **SEARCHING FOR FF**.

4. Dopo un momento, si leggerà, **FOUND FF-LOADING**. Quando il messaggio **READY** ritorna, digitare: **RUN** e premere **RETURN**. Apparirà la scheda del titolo del programma che inizierà a caricarsi automaticamente. Quando tutto verrà caricato, il gioco inizierà immediatamente. **Nota:** è una buona idea rimuovere il dischetto e riporlo nella sua custodia.

USO DEL JOYSTICK

Collegare il joystick alla **PORTA DI CONTROLLO N.2** (non funzionerà in **PORTA DI CONTROLLO N.1**) posizionandolo con il pulsante di fuoco rosso nell'angolo in alto a sinistra rivolto verso la TV. Il joystick ha diverse funzioni nel gioco e l'uso del pulsante di fuoco dipende dalla posizione della leva. Pertanto, non dovresti premere questo bottone mentre tieni lo stick, o leva, verso qualsiasi posizione tranne quella centrale, o potrebbe non funzionare. Il tasto di fuoco comanda alternativamente ricarica e sparo. La prima pressione caricherà una freccia dalla faretra all'arco. La seconda pressione scoccherà la freccia. Dovrai ricaricare l'arco ogni volta prima di sparare.

Le direzioni avanti (in alto) e indietro (in basso) della leva del joystick controllano la traiettoria di picco della freccia che viene indicata da due marcatori posti su ciascun lato dello schermo muovendosi in su e giù. Tirando indietro lo stick si fanno salire i marcatori come se si stesse sollevando l'arco, e più alti sono più in alto viaggerà la freccia. Spingendo in avanti la leva si abbassano i marcatori e la freccia viaggerà di più verso l'orizzonte. I marcatori sono visibili solo quando si cambiano le traiettorie.

Spingendo lo stick a sinistra o a destra si gira l'arciere da un lato all'altro attraverso undici diversi angoli di sparo. Combinando questi angoli con le posizioni della traiettoria puoi colpire qualsiasi punto dello schermo che vada dalla parte superiore dell'arco alla parte alta della schermata di gioco.

Se l'arciere viene diretto completamente da un lato o dall'altro e si continua a tenere lo stick in quella direzione, l'arciere inizierà a correre a sinistra o a destra finché si dà forza alla leva. Non è possibile ricaricare una freccia durante la corsa e anche se si è equipaggiati con una freccia non potrà essere usata finché non si smette di correre.

L'ultima funzione del tasto fuoco è quella di pulsante di riavvio quando lo schermo ti indica di farlo o quando l'arciere ritorna dopo essere stato distrutto da un mostro.

GIOCARE A FORBIDDEN FOREST PER LA PRIMA VOLTA

La prima schermata è una pagina di selezione del livello. Ognuno di questi, da INNOCENT a CRAZY, aumenterà nel gioco la velocità e la difficoltà. Si consiglia di iniziare con INNOCENT per la prima volta. I livelli possono essere selezionati premendo il tasto funzione appropriato (i quattro tasti grandi a destra della tastiera). Dopo aver selezionato la scelta desiderata, verrà visualizzato il messaggio PRESS FIRE BUTTON. Premi per iniziare a giocare.

Dopo che la presentazione del titolo è stata completata, l'arciere apparirà e sarà pronto per essere controllato dal giocatore. Non succederà nulla fino a quando il joystick non riceverà il primo input. Attenzione! I mostri possono attaccare improvvisamente e senza preavviso. **(Suggerimento:** la migliore mossa iniziale sarebbe quella di premere il pulsante di fuoco per caricare una freccia in modo da essere già pronti per sparare). Quando una creatura attacca, se sei pronto, puoi colpirla e ucciderla.

Nota: Il gioco è dotato di una terza dimensione con l'inserimento del senso di profondità. Pertanto, a differenza di tanti classici giochi in cui qualsiasi proiettile che entra in contatto con una parte del bersaglio costituisce un colpo a segno, le frecce, se non mirate correttamente, possono passare davanti o dietro un nemico, mancandolo. Quindi, se un mostro sembra provenire da davanti rispetto all'arciere, occorre correggere la mira girandosi da un lato o dall'altro per puntarlo. Questo può sembrare complesso, ma acquisirai questa sensibilità abbastanza velocemente.

Se l'attacco ti sorprende quando non è in guardia o con l'arco scarico, allora allontanati dal nemico e corri. La creatura ti inseguirà, quindi continua a fuggire finché non scompare dallo schermo. Se riesci ad evitarli, ma non li uccidi, i mostri continueranno ad arrivare fino a quando non inizierai ad eliminarli per il numero richiesto (vedi il capitolo punteggio/SCORING). Tuttavia, se dovessi essere distrutto, lo schermo diventerà nero per un momento, e poi tutto tornerà come prima, in attesa del tuo controllo.

Puoi sopravvivere a due attacchi di ciascuno dei vari mostri e tornare a lottare. Il tuo punteggio e il numero di uccisioni eseguite finora saranno mantenuti. Tuttavia, il terzo attacco è fatale. Il tuo punteggio sarà azzerato e il gioco ufficialmente finito. A questo punto, lo schermo diventerà nero e apparirà il titolo. Dopo alcuni secondi, la musica si fermerà e verrà stampato il messaggio CONTINUE. Puoi scegliere di annullare questa richiesta premendo il tasto RUN/STOP sulla tastiera. Se lo fai, la pagina di selezione del livello tornerà e puoi ricominciare come prima.

L'opzione continua serve principalmente per fare pratica. Premendo il pulsante fuoco, il gioco si riavvierà esattamente nel punto in cui si è fermato. Il punteggio riprenderà normalmente ad incrementarsi ma ripartendo da zero. Se dovessi sopravvivere a tutte e sette le sfide, il gioco continuerà direttamente nel livello di difficoltà successivo. (**Nota:** se desideri interrompere il gioco in qualsiasi momento, premi il tasto RUN/STOP mentre l'azione è in corso e apparirà la pagina di selezione.)

LIVELLI

LIVELLO 1 – INNOCENT (Innocente)

Questo è il livello più facile ma non è affatto semplice. Avrai una fornitura di cinquanta frecce.

Man mano che le frecce vengono utilizzate, le faretre a terra scompariranno: ognuna contiene dieci frecce. Quando non ce ne saranno più ti rimarranno solo le dieci nella faretra sulla schiena. **SENZA FRECCHE IL GIOCO TERMINA.** A questo grado di difficoltà per ogni mostro ucciso verranno riempite tutte le faretre istantaneamente. Il ritmo di gioco è impostato ad una velocità equilibrata e i requisiti di uccisione sono minimi. Pertanto questo è il miglior livello in cui allenarsi usando la funzione continua.

LIVELLO 2 – **TROOPER** (Soldato)

Una volta padroneggiato il livello 1, il secondo metterà alla prova le tue nuove abilità. Il ritmo è accelerato e sono necessarie più uccisioni su alcune creature. Tutte le frecce vengono sostituite dopo ogni trionfo.

LIVELLO 3 – **DAREDEVIL** (Scavezzacollo)

Le cose si stanno animando parecchio! I requisiti di uccisione sono raddoppiati sulla maggior parte dei mostri, il ritmo è snervante e, a peggiorare le cose, le tue frecce vengono sostituite solo due volte durante il gioco. Quindi ricordati di mirare con attenzione.

LIVELLO 4 – **CRAZY** (Pazzo)

Ecco un livello con un nome adatto. Difficilmente noterai l'aspetto di alcuni dei mostri prima che siano già su di te. Tutti i requisiti di uccisione sono diventati estremi e, a proposito, questa volta si ottiene solo una nuova scorta di frecce; approssimativamente nel bel mezzo del gioco. Per favore, non sprecare un colpo!

MOSTRI E SUGGERIMENTI DI GIOCO

Il primo attacco verrà dai Ragni Giganti. Si precipiteranno inaspettatamente contro di te da entrambe le direzioni. Se puntati tendono a schivare la freccia girando e tornando indietro. E' solo temporaneo, svolteranno subito per tornare alla carica; hanno fame! La il momento migliore per scoccare è appena mettono il muso fuori dallo schermo. Tuttavia, mancare il bersaglio si rivelerà spiacevole, quindi sii pronto a correre.

Se senti un ronzio nell'aria, fai attenzione. Probabilmente c'è un'Ape Gigante che può balzare con il suo pungiglione sopra la tua testa. Non è molto intelligente, ma è veloce e difficile da colpire. Mira con attenzione e stagli lontano.

Potresti aver visto alcune ranocchie amichevoli dalle tue parti, ma i girini troppo cresciuti della Foresta Proibita non sono mammolette. Saltano dallo sfondo e cadono dal cielo. Corri, schiva e spara quando puoi. Sono facili da colpire, ma ce ne sono tante e sono determinate a saltarti sulla tua testa per spiacciarti.

Il preferito del Demogorgone è il Drago. A volte farà un audace assalto frontale; deviando lentamente dalla distanza cercando di farti sprecare frecce su un bersaglio ingannevolmente facile. Oppure potrebbe usare l'attacco a sorpresa da entrambi i lati dello schermo. In ogni caso, finirà sempre con un'esplosione di fuoco. Se esiti per un istante diventerai la portata principale al barbecue privato del Drago. Spara alla testa; è il suo unico punto vulnerabile. Puoi accumulare punti per i colpi sul corpo, ma devi colpire la testa per ucciderlo.

Congratulazioni, sei hai sconfitto il Drago, San Giorgio sarà orgoglioso di te. Ma hai fatto arrabbiare molto il Demogorgone. Ora invierà il suo braccio destro; il Fantasma della Foresta con il suo contingente personale di Scheletri Assassini. Il fantasma si farà indietro a guardare mentre i suoi figli calcificati attaccano inesorabilmente cercando di infilzarti come uno spiedino con le loro lance. Puoi uccidere gli scheletri, ma continueranno a venire fino a quando non riuscirai a colpire a morte il loro padrone. Punta direttamente alla sua faccia incappucciata.

L'ira del Demogorgone è sfrenata. Ha rilasciato il suo animale domestico per cercarti. Chi se non il Maestro dei Mostri avrebbe un Serpente di ottanta piedi come animale domestico. Sputa veleno che ti dissolverà fino alle scarpe. Tutto quello che puoi fare è continuare a sparare a quel sinuoso busto e stare lontano dal veleno.

Ora l'hai fatto. Hai ucciso il serpente domestico del Demogorgone. Quella era l'ultima goccia (o serpente). Il cielo si oscura al suo passaggio. Il fulmine rivela il suo avvicinarsi. Nei lampi si può intravedere una figura gigantesca in lontananza. Prima è qui, poi laggiù. È invulnerabile tranne che per un piccolo punto quasi tra i suoi occhi. Si sta avvicinando. Hai poco più di sessanta secondi per scoccare. Aspetta il flash e mira alla sua testa. Ricorda questo: hai solo una possibilità contro di lui.

SCORING

LEVELS 1 - 4		KILLS REQUIRED			
		LEV 1	LEV 2	LEV 3	LEV 4
SPIDER	1000 pts	4	8	12	16
BEE	2000 pts	1	2	3	4
FROGS	500 pts	6	12	16	20
DRAGONS	4000 pts	1	1	2	3
SKELETONS	1000 pts	– UNTIL PHANTOM KILLED –			
PHANTOM	6000 pts	1	1	1	2
SNAKE	8000 pts	1	1	2	3
DEMOGORGON	10000 pts	1	1	1	1

PUNTI AGGIUNTIVI

100 punti / frecce inutilizzate dopo ogni uccisione.

100 - 500 punti per i colpi al corpo del drago. Più grande è la parte colpita, più si fanno punti.

SE NON RIESCI A CARICARE IL PROGRAMMA

1.) Controlla attentamente la tua attrezzatura per assicurarti che tutti i cavi e le connessioni siano inseriti correttamente.

2.) Rileggi la sezione del manuale CARICAMENTO DEL PROGRAMMA a pagina 4 in base al tipo di supporto acquistato; cassetta o dischetto. Riavvia la macchina e prova a caricare di nuovo. Se il programma non si carica ancora correttamente, provare a digitare con la versione a cassetta: LOAD "FOREST",1,1 o con il disco: LOAD "FOREST",8,1 e premi RETURN. Quando viene visualizzato il messaggio READY, digitare SYS 6656.

3.) Se riesci a regolare le impostazioni del volume e del tono sul tuo registratore, prova differenti impostazioni.

4.) Se possibile, carica un altro programma, che sai essere funzionante, da un nastro o da un dischetto sul tuo computer. Questo dimostrerà il funzionamento della tua attrezzatura. Prova ancora una volta a caricare il tuo gioco.

5.) Il classico motivo per cui le cassette non si caricano è il disallineamento della testina del registratore a nastro. Il tuo computer potrebbe essere in grado di salvare e caricare programmi sul proprio Datassette, ma non essere in grado di caricare nastri creati su un registratore diverso da quello in uso. Assicurati che la testina del registratore a nastro sia allineata correttamente. Il tuo negozio di computer o rivenditore locale può aiutarti in questo.

6.) Se il programma non può ancora essere caricato, inviare la cassetta o il dischetto con una descrizione del problema (ciò che il computer visualizza sullo schermo, semmai, quando si prova a caricare la cassetta o il dischetto) e cosa si è fatto per cercare di correggere il problema.

Le cassette o i dischetti difettosi saranno sostituiti gratuitamente.

Note: Il computer dispone di un dispositivo di protezione automatica per evitare danni al televisore. Periodicamente, lo schermo può trasformarsi in tonalità di colore tenui. La pressione della barra spaziatrice ripristinerà automaticamente i colori normali. Non si è verificato alcun danno alla tua attrezzatura e continuare a giocare non causerà alcun problema.

GARANZIA

Questo articolo sarà sostituito se risulta essere difettoso nel materiale e/o nella lavorazione entro 90 giorni dall'acquisto. Ciò costituisce l'unico rimedio dell'acquirente e l'unica responsabilità del fabbricante. Nella misura consentita dalla legge, quanto sopra è esclusivo e vincolante su tutte le altre garanzie o dichiarazioni esplicite o implicite, inclusa qualsiasi garanzia implicita di commerciabilità o idoneità. In nessun caso il produttore sarà responsabile per danni speciali o consequenziali.

BIOGRAFIA DEL PROGRAMMATTORE – Paul Norman

Paul Norman è uno dei nuovi programmatori di COSMI. Anche se alcuni giocatori di FORBIDDEN FOREST potrebbero pensare che Paul abbia uno “strano” senso dell’umorismo, non c’è dubbio che abbia un’immaginazione eccezionale. A causa del suo precedente background come musicista, Paul è stato in grado di scrivere tutta la musica originale per FORBIDDEN FOREST e di programmare l’intero gioco. Congratulazioni!

Nota: Commodore®64,™ VIC-1540,™ VIC-1541™ e Datassette Recorder™ sono marchi registrati di Commodore Business Machines, Inc.



© 1983 Cosmi
904 Silverspur Road, Suite 402
Rolling Hills Estates, CA 90274

NOTE SULLA TRADUZIONE

Foglio aggiuntivo in merito all'adattamento italiano e al reperimento del materiale

FORBIDDEN FOREST, a quanto ci risulta, non è mai stato importato ufficialmente in Italia e di conseguenza non è stato realizzato un manuale in italiano. Si è inteso colmare questa lacuna ponendosi come obiettivo la realizzazione di un documento quanto più possibile fedele ed aderente all'originale sia per quanto riguarda i testi che per quanto riguarda l'impostazione grafica.

Dalle verifiche effettuate in base al materiale in nostro possesso e quello reperito in rete risulta che esistono almeno due versioni del manuale (1983 e 1986) che differiscono per alcuni dettagli:

- La versione 1986 presenta in alto nella prima pagina un un numero di serie ed un riquadro con la scritta "COMMODORE 64", assente nella versione 1983
- La versione 1986 non reca la biografia di Paul Norman a differenza di quella del 1983
- L'indirizzo della sede di Cosmi è cambiato nel corso degli anni e ovviamente tale cambiamento si riflette all'interno del manuale.

Adattamento ed impaginazione by Giuliano "PHOBOS" Brunetti/Ready64.org con Roberto Nicoletti

V1.0 Febbraio 2024. Versione PDF 1.01 Maggio 2024.

