

STRANGELOOP

CBM64 VGA 6008

Adattamento in italiano non ufficiale. Roberto/Ready64 Maggio 2024 v1.0

VIRGIN GAMES presenta **STRANGELOOP**, della nuova generazione di prodotti software. Essendo un'enorme avventura arcade, **STRANGELOOP**, crediamo, rappresenta uno dei giochi più avvincenti mai visti sul mercato. Il gioco è progettato non solo per offrire ore di intrattenimento ma anche giorni e settimane. Per semplificarti la vita, è dotato di una funzione **SALVA GIOCO** in modo che tu possa tornare a giocare dal punto esatto in cui lo avevi interrotto. La tua missione è riprendere il controllo di una **FABBRICA DI ROBOT**, situata ai margini di un lontano sistema solare. I **ROBOT** fabbricati automaticamente qui svolgono tutto il lavoro e il lavoro ingrato della vita quotidiana sulla **TERRA** - almeno fino ad ora! La fabbrica è stata **INVASA** da potenti forze aliene che hanno riprogrammato i robot per **DISTRUGGERE LA TERRA**. La tua unica missione è riprendere il controllo della fabbrica. Non ne esiste alcuna mappa, anzi sono passati cento anni dall'ultima volta che l'uomo vi ha messo piede. Tutto quello che sai è che l'ambiente è **DISPERATAMENTE OSTILE**, adatto solo a **ROBOT INDISTRUTTIBILI**, temperature vertiginose, assenza di ossigeno, gravità zero e rifiuti industriali affilati come rasoi. **250 STANZE** si trovano tra te e il **CENTRO DI CONTROLLO**, molte di queste stanze sono state progettate per essere **IMPENETRABILI** e ora, per la prima volta, solo tu riuscire a spezzare queste difese nella tua **EROICA MISSIONE PER SALVARE LA RAZZA UMANA**.

Tutto ciò che hai è la tua tuta spaziale di decima generazione e la tua pistola laser per mantenerti in vita, mentre inciampi sempre alla ricerca della **SALA DI CONTROLLO**. Inizi a chiederti perché hai accettato questa missione... arrenditi e la **TERRA È CONDANNATA**, continua e...

"...Sei pronto per la missione?"...

- Un enorme Arcade Adventure con tonnellate di incredibile grafica.
- Opzione di salvataggio del gioco.
- Caricamento ultra rapido (più veloce del disco).
- 250 locazioni uniche dettagliate, molte delle quali contengono sorprese nascoste ed elementi utili al completamento del gioco.
- Controllo tramite tastiera.
- Controllo tramite joystick.
- Funzione Raccogli/Utilizza oggetti.

...non giorni, non settimane ma MESI di divertimento...

Programmato da Gang Of Five / Sviluppato da un'idea originale di Charles Goodwin

----- LO SCHERMO MOSTRA -----

- in quale stanza ti trovi (immagine grande),
- la disposizione delle stanze intorno a te, incluso ingressi e uscite (mappa 5x5),
- il tuo **STATO DELLA TUTA** ovvero quante perdite ha subito,
- il tuo **STATO DELLE TOPPE**, ovvero quante toppe stai portando con te per riparare la tua tuta,
- il tuo **STATO DI CARICA**, ovvero quante ricariche laser hai,
- il tuo **STATO DELLA TASCA** cioè quali oggetti stai portando,
- il tuo stato di carburante,
- il tuo stato di ossigeno,
- vite rimaste,
- bussola della sala di controllo.

INIZIARE IL GIOCO

Per caricare, assicurarsi che il nastro sia completamente riavvolto. Premere i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP** sul computer, premere **PLAY** sul registratore.

Questo nastro utilizza il sistema di caricamento rapido **FLASHLOAD**.

VITE

Inizi il gioco con **8** vite. All'inizio del gioco, e dopo aver perso una vita, sullo schermo appare un teletrasporto. Basta spostare il teletrasporto nella posizione dello schermo da cui desideri iniziare, quindi premere il pulsante del joystick.

PAUSA, SALVA E CARICA

Se premi **P** metterai in pausa il gioco, magari per prepararti una tazza di caffè nelle prime ore del mattino! Premi **R** per **RIAVVIARE**.
Ti darà anche diverse opzioni. **SALVA** ti permetterà di salvare su nastro tutte le informazioni rilevanti su dove ti trovi, cosa stai trasportando e cosa hai fatto. Avrai bisogno di un nastro vuoto inserito nel registratore, quindi segui le istruzioni che appaiono sullo schermo. Per **CARICARE** queste informazioni in un secondo momento, carica Strangeloop normalmente, premi **P** per accedere a queste opzioni, inserisci il nastro contenente i dati salvati, premi **L** e segui le istruzioni che appaiono sullo schermo.

----- GAMEPLAY -----

GIOCO CICLO DEL JET

Abbandonata in fabbrica c'è un vecchio Jet a reazione. Questo ti aiuterà enormemente nei tuoi viaggi. Tuttavia, è piuttosto assetato di carburante, quindi dovrai tenere d'occhio l'indicatore del carburante e continuare a raccogliere le taniche di carburante che sono state lasciate in giro.

LA TUA TUTA SPAZIALE

Poiché non c'è ossigeno in questa fabbrica, dipendi dalla tua fornitura di ossigeno per il supporto vitale. Sfortunatamente, però, i detriti volanti nella fabbrica sono taglienti come rasoi e ti foreranno la tuta se ne entri in contatto. Il numero di perdite che subisci determinerà la quantità di ossigeno che stai perdendo attraverso la tuta spaziale. Puoi comunque riparare la tua tuta raccogliendo le toppe contenute negli zaini di pronto soccorso che trovi in giro, e ricaricare la tua scorta di ossigeno con le bombole di ossigeno che troverai.

Un consiglio da tenere presente è che puoi portare con te solo un massimo di **99** cerotti, quindi se non hai perdite e stai trasportando **99** cerotti non prenderne un altro perché lo distruggerai semplicemente.

RICARICHE

Puoi trasportare fino a un massimo di **99** cariche laser, che possono essere utilizzate per farsi strada attraverso la maggior parte (!) dei detriti e degli alieni, ma fai attenzione poiché c'è solo una quantità limitata di munizioni che sono state lasciate in fabbrica.

OGGETTI E TASCA

Per raccogliere un oggetto è sufficiente passarci sopra dentro. Appena prendi in mano un oggetto, nel settore "tasca" dello schermo apparirà una sua rappresentazione grafica.

USANDO UN OGGETTO

Per utilizzare un oggetto premi la barra spaziatrice, quindi posiziona il cursore (un quadrato viola nell'angolo in alto a sinistra della sezione tascabile) sull'oggetto utilizzando il joystick. Premi il pulsante per utilizzare l'oggetto o premi la barra spaziatrice per riprendere il normale controllo. Se hai utilizzato con successo un oggetto, sentirai un effetto sonoro dal computer.

A volte potresti voler regalare un oggetto che stai portando a uno dei robot o degli alieni che incontrerai. Per fare ciò devi spostarti sul personaggio a cui desideri donare l'oggetto e poi utilizzare l'oggetto nel modo normale.

BUSSOLA SALA CONTROLLO



L'ago punterà sempre in direzione della sala di controllo per darti un orientamento ovunque tu sia nella fabbrica.

SPARARE

Se uccidi **TUTTI** gli sfridi in una stanza, non riappariranno in quella stanza.

MAPPA

Questa mappa 10 x 25 mostra le stanze circostanti quella in cui ti trovi. Questo ti aiuterà a pianificare il tuo percorso. Vieni sempre mostrato come il quadrato ciano centrale. I quadrati rossi indicano che Megaswarf è presente in quella stanza! Un quadrato giallo indica la tua destinazione finale - la Sala di Controllo. Gli altri tipi di quadrati sono da decifrare!

Tutti i diritti del produttore e del proprietario di questo lavoro sono riservati. Copie, prestiti, rappresentazioni pubbliche e trasmissioni televisive non autorizzate di questa cassetta sono proibiti. L'editore non si assume alcun tipo di responsabilità in caso di errori o di guasti derivati dall'uso del prodotto.

ATTENZIONE: questi programmi vengono venduti secondo i termini commerciali e le condizioni di vendita di VIRGIN GAMES LTD. Le cui copie sono disponibili su richiesta © 1985 VIRGIN GAMES LTD © 1985 VIRGIN GAMES LTD.