

CHAMONIX CHALLENGE

QUOTA 2000

«Il cielo si stava coprendo, sarebbe presto nevicato ed io non avevo vie d'uscita; avevo già perso minuti preziosi alla ricerca di un passaggio. La roccia era piuttosto scivolosa... Bisognava che terminassi l'ascensione di quella parete al più presto! Cadevano già i primi fiocchi di neve... Provai a spostare il piede verso destra e sentii un appiglio. Sembrava resistere sotto il mio peso; la fortuna era con me! Riuscii ad issarmi su una piccola piattaforma ed preparare il bivacco prima della tempesta...»

Eric ESCOFFIER

CONFIGURAZIONE

QUOTA 2000 funziona con il microcomputer PC128. E' indispensabile l'uso del joystick.

CARICAMENTO ED AVVIAMENTO

Assicuratevi che tutti gli elementi siano collegati correttamente.

- Inserite la cassetta nel registratore
- premete il tasto di lettura
- dopo la visualizzazione della pagina iniziale del PC128, selezionate Basic 1.0 (premendo il tasto 2)
- digitate LOADM"CASS:"
- premete il tasto ENT.

Il registratore inizia a girare e la prima parte del programma viene caricata.

AVVIAMENTO DEL GIOCO

Il gioco è suddiviso in due parti.

1 - Preparazione della scalata.

Parte dove si sceglie il percorso da seguire e dove si prepara lo zaino.

2 - La scalata

La grande Avventura!

1 - PREPARAZIONE

Premete il pulsante FUOCO, quindi scegliete il numero di percorsi (da uno a tre

percorsi concatenati). Per fare ciò, spostate il cursore per selezionare la scelta, quindi premete il pulsante FUOCO.

Se questa non è la prima volta che giocate, probabilmente avete già salvato una partita. Potete scegliere di continuare quella partita. Per questo, spostate il cursore su LOAD, inserite la cassetta su cui avete salvato quella partita e premete il pulsante FUOCO.

- *Scelta del percorso:*

I percorsi sono segnati sulla montagna. Per ottenere le caratteristiche di ciascun percorso, posizionate il cursore sul riquadro giallo che si trova alla base di ogni percorso e premete il pulsante FUOCO.

Livelli di difficoltà dei percorsi:

F = FACILE

PD = POCO DIFFICILE

AD = ABBASTANZA DIFFICILE

D = DIFFICILE

MD = MOLTO DIFFICILE

ED = ESTREMAMENTE DIFFICILE

Questi livelli di difficoltà sono a volte seguiti da un simbolo + o - che precisa un valore intermedio. Ad esempio: D+ significa più che Difficile, ma non Molto Difficile.

Per selezionare un percorso, posizionate il cursore sul simbolo SI e premete il pulsante FUOCO.

– *Preparazione dello zaino:*

Attenzione: siete già equipaggiati con una cintura, con una piccozza e con due martelli-piccozza che non si trovano nello zaino. Il vostro zaino è già stato riempito. Gli oggetti in esso contenuti sono visualizzati sullo schermo su diverse «videate.»

Per visualizzare gli altri oggetti, posizionate il cursore su ALTRI e premete il pulsante FUOCO. Per conoscere le caratteristiche (peso, quantità, nome) di ogni oggetto, posizionate il cursore sull'oggetto stesso (le caratteristiche vengono visualizzate nella parte inferiore).

Se siete soddisfatti del contenuto dello zaino, posizionate il cursore su ACCETTA e premete il pulsante FUOCO.

Se invece intendete rifare lo zaino, posizio-

nate il cursore su RIFIUTO e premete il pulsante FUOCO.

Lo zaino viene mantenuto vuoto e sullo schermo viene visualizzata una serie di oggetti.

– Per visualizzare un'altra serie di oggetti, posizionate il cursore su ALTRI e premete il pulsante FUOCO.

– Per inserire un oggetto nello zaino, posizionate il cursore sull'oggetto e premete il pulsante FUOCO. Ogni volta che premete il pulsante FUOCO ottenete un'unità di quell'oggetto.

Ad esempio, se volete inserire nello zaino 10 sacchetti di minestra, posizionate il cursore sul sacchetto di minestra e premete 10 volte il pulsante FUOCO.

– Per togliere un oggetto dallo zaino, posizionate il cursore sull'oggetto (che ovviamente si trova nello zaino) e premete il pulsante FUOCO.

N.B.: Gli oggetti vengono riposti nello zaino a strati. Occorre quindi inserire le cose più importanti per ultime, in modo che si trovino nella parte superiore dello zaino. Dopo aver completato lo zaino, posizionate

il cursore su FINE e premete il pulsante FUOCO.

– *Ora della partenza*

Posizionate il cursore sul simbolo + oppure – per aumentare o diminuire l'ora di partenza. Confermate quindi posizionando il cursore sull'ora e premete il pulsante FUOCO.

Allo stesso modo, selezionate se volete partire in inverno o in estate (la scelta della stagione influenza le condizioni meteorologiche).

N.B.: In qualsiasi momento è possibile premere il tasto STOP per ricominciare la partita.

2 – LA SCALATA

La scalata può aver luogo su ghiacciai, pendii innevati o roccia e a volte capita di cadere in crepacci. Queste condizioni provocano la visualizzazione di quattro diversi tipi di schermo (chiamati modalità).

Alcuni indicatori e comandi sono comuni alle quattro modalità.

– **PROFILO.** Questo profilo del monta-

naro è un indicatore interessante in quanto potete vedere nei suoi occhiali il riflesso di quello che lo aspetta (se si trova davanti a un pendio, una parete rocciosa o davanti a un ghiacciaio).

– **INDICATORI NUMERICI.** In questa finestra vengono indicate con precisione l'ora, la temperatura ambiente e l'altitudine.

– **INDICATORE DELLO STATO DI SALTUTE.** Il viso del personaggio appare con un'espressione che vi deve indicare se ha fame, sete, freddo, caldo o se è stanco. Se il viso non appare, significa che tutto va bene.

– **INDICATORE DI AVANZATA.** Questo indicatore non è visibile in modalità ghiacciaio. La posizione della teleferica dà un'indicazione di dove vi trovate lungo il percorso (essa indica la distanza che rimane da percorrere per arrivare alla cima).

– **INDICATORE DI SICUREZZA/RISVEGLIO.** Questo indicatore serve unicamente quando è necessario agganciarsi per sicurezza ad una parete o quando si dorme, per svegliarsi.

– Per svegliarvi quando vi trovate sotto

la tenda, o nell'amaca. spostate il cursore su RISVEGLIO e premete il pulsante FUOCO.

– Per agganciarvi alla parete: vedere il paragrafo SICUREZZA.

COMANDI

Il personaggio viene spostato agendo sulla leva del joystick. Per utilizzare un oggetto che si trova nello zaino o sul personaggio, premete la barra SPAZIATRICE per ottenere il cursore.

Posizionando il cursore sullo zaino e premendo il pulsante FUOCO viene visualizzata la lista degli oggetti contenuti nello zaino.

Posizionando il cursore sul corpo del personaggio (sulla testa quando è visualizzato da dietro) e premendo il pulsante FUOCO, viene visualizzata la lista degli oggetti indossati dal personaggio.

Per prendere ed utilizzare uno di questi oggetti, spostate il cursore per selezionare l'oggetto desiderato e premete il pulsante FUOCO (questa azione viene confermata da un segnale acustico).

Ad esempio, per togliervi gli occhiali e riportarli nello zaino, posizionate il cursore sul corpo del personaggio, premete il pulsante FUOCO e se gli occhiali sono compresi nella lista, convalidateli. In seguito potete controllare se gli occhiali sono nello zaino: eccoli!

Attenzione: lo scalatore non può aprire lo zaino quando è in piena scalata (su neve o su roccia), a meno che non si assicuri alla parete (con la cinghia – vedere AGGANCIAMENTO CORTO).

SICUREZZA

– SICUREZZA IN AVANZATA

Per agganciarsi, occorre selezionare la corda nello zaino. A quel punto il programma verifica se siete in possesso di quanto necessario (chiodo, chiodo da ghiaccio o gancio, moschettoni, martello...).

Sulla neve dovete avere:

- chiodi da ghiaccio
- moschettoni
- una corda

Sul ghiaccio dovete avere:

- chiodi da ghiaccio
- moschettoni
- una corda

Sulla roccia dovete avere:

- chiodi o ganci
- moschettoni
- una corda

I punti di ancoraggio sono:

- i chiodi
- i chiodi da ghiaccio
- i ganci

INDICATORE DI SICUREZZA

Sullo schermo appaiono i seguenti indicatori:

SICUREZZA
RECUPERO
ABBANDONO

RECUPERO/ABBANDONO servono quando non avete più bisogno delle misure di sicurezza (ad esempio, dopo essere usciti da un crepaccio).

RECUPERO significa che utilizzate una leva Jumard (il programma verifica se la possedete) per recuperare tutti gli elementi che vi sono serviti per assicurarvi alla parete. ABBANDONO significa che recuperate

esclusivamente la corda e che lasciate il resto sul posto.

Selezionate RECUPERO o ABBANDONO utilizzando il cursore ed il pulsante FUOCO. **ATTENZIONE:** l'indicatore SICUREZZA lampeggia quando siete arrivati alla fine della corda. A questo punto occorre recuperarla o abbandonarla (nel caso in cui abbiate dimenticato la leva Jumard) e ricominciare le operazioni di sicurezza a partire da questo punto (selezionate la corda nello zaino).

- AGGANCIAMENTO CORTO

La CINGHIA permette di riposarsi o di prendere qualcosa nello zaino quando vi trovate in un crepaccio, su un pendio o sulla roccia. Per questo tipo di sicurezza è necessario lo stesso materiale impiegato per la SICUREZZA INAVANZATA (punti di ancoraggio a seconda del terreno). Selezionate la cinghia nello zaino.

Un indicatore viene visualizzato nel caso di aggancio corto: sullo schermo appare un personaggio agganciato alla parete.

Non appena il personaggio riparte, l'aggancio corto scompare automaticamente.

COMANDI DEI MOVIMENTI

1 - Sui ghiacciai

Azioni	Joystick	Note
Proseguire	← →	ritmare regolarmente
Saltare	↑	per saltare i crepacci
Sondare	pulsante FUOCO	per controllare se il terreno solido

N.B.: Per proseguire, è necessario sincronizzare il movimento del joystick sul movimento delle gambe dell'alpinista. Cominciate con la sinistra.

2 - Sui pendii innevati o i crepacci

Azioni	Joystick	Note
Piantare i martelli-piccozza	↑	potrebbero essere necessari diversi tentativi a seconda del materiale impiegato...
Puntare i piedi	↓	
Issarsi	pulsante FUOCO	

Occorre conficcare i martelli-piccozza, poi puntare i piedi, issarsi, quindi spostare i

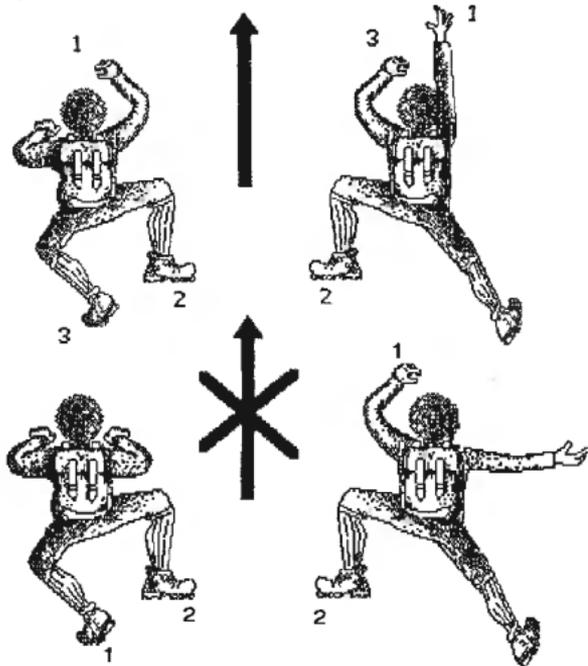
piedi, ecc... Attenzione: se impiegate troppo tempo ad effettuare il movimento completo rischiate di scivolare.

3 - Sulla roccia

Azioni	Joystick	Note
Selezio-nare un arto	pulsante FUOCO	L'arto che si sposterà lampeggia
Alzare l'arto	↑	
Abbassare l'arto	↓	
Issarsi	↑ pulsante FUOCO	Gli arti devono essere ben piazzati (contemporaneamente).
Scivolare verso il basso	↓ pulsante FUOCO	
Spostamento a sinistra	← pulsante FUOCO	Per le posizioni di partenza del movimento vedere più avanti
Spostamento a destra	→ pulsante FUOCO	
Evitare una caduta di pietre	← oppure →	Bisogna essere molto veloci

- SCALATA

Gli arti devono essere ben puntati per assicurare una buona avanzata allo scalatore. Ciò significa che almeno tre arti devono essere posizionati in modo da spingere (gambe) o tirare (braccia) permettendo un'estensione nella direzione desiderata.



Mentre scalate, ogni appiglio ha un valore più o meno elevato. Potete controllare questi valori per mezzo dello schermo di controllo sul quale sono rappresentati due piedi e due mani.

Se la mano destra (ad esempio) non è visualizzata, significa che non ha appiglio. Se la mano lampeggia, significa che ha un appiglio piccolo. Sarebbe consigliabile non sostare a lungo su un appiglio piccolo. Potete attaccarvi ad appigli molto deboli a condizione di essere molto rapidi e ben allenati. Esistono appigli grandi che tengono all'infinito, ma in generale gli appigli hanno un valore decrescente.

Attenzione alle cadute di pietre!

COMANDI SPECIALI

Attenzione: se vi è accaduto qualcosa di grave, potete ricominciare il gioco premendo il pulsante FUOCO. Potete inoltre fare una pausa premendo il tasto STOP.

SALVATAGGIO DI UN PARTITA IN CORSO

Vi siete equipaggiati con un dischetto nel vostro zaino? Se non lo avete ratto, non

potete salvare la partita in corso.
Se ci avete pensato, aprite lo zaino e prendete il dischetto.
Inserite una cassetta nel registratore, mettetelo in stato di registrazione e premete il pulsante FUOCO.

I CONSIGLI DI ERIC ESCOFFIER

«Una scalata deve essere preparata coscienziosamente.

– Quando preparate il vostro zaino, equipaggiatevi per la notte, pensate anche ai rischi di intemperie (soprattutto in inverno), non dimenticate né cibo né bevande: il rhum o il vino rosso scaldano... ma attenzione agli effetti secondari!

*– Portate almeno tre chiodi (o ganci)
– Attenzione al sole ad alta quota: equipaggiatevi con occhiali e crema protettiva
– Non dimenticate la lampada tascabile: può servire per cercare qualcosa in piena notte!*

– In piena ascensione, preoccupatevi di fare dei nodi di sicurezza, per evitare una caduta lunga.

– I ramponi sono fortemente sconsigliati sulla roccia.

IL MATERIALE DELL'ALPINISTA

Amaca: permette di installarsi per dormire su una parete rocciosa.

Casco: protegge dalla caduta di pietre.

Chiodo: punto di ancoraggio che necessita di un martello.

Chiodo da gh.: chiodo da ghiaccio, punto di ancoraggio sul ghiaccio (necessita di un martello).

Copertura: copertura di sopravvivenza o copertura isolante.

Dinamite da utilizzare con prudenza!

Dischetto: dischetto su cui si salva una partita quando si intende interromperla e riprenderla in un secondo tempo. La situazione viene memorizzata sul dischetto.

Fornello: fornello a gas senza ricarica di gas (solo il bruciatore).

Gancio: punto di ancoraggio su roccia che non necessita di martello per essere piantato.

Lampada: lampada tascabile inesauribile che serve per vedere il contenuto dello zaino di notte.

Leva Jumard: specie di «ascensore meccanico» per recuperare l'aggancio.

Magnesia da mettere sulle mani per aderire meglio durante la scalata.

Martello: permette di piantare chiodi e chiodi da ghiaccio.

Maschera: per proteggersi dalla nebbia.

Moschettone: permette di agganciare la corda al punto di ancoraggio.

Occhiali: è assolutamente necessario averli quando il sole è allo zenit!

Pala da neve: pala utilizzata per costruire gli igloo.

Plumino: giacca a vento.

Ramponi: si fissano alle scarpe e permettono di non scivolare sui pendii innevati, sui ghiacciai o sulle creste.

Rivoltella: può servire nei casi disperati.

Sacco a pelo l: sacco a pelo leggero.

Sacco a pelo p: sacco a pelo pesante.

Scarpette: calzature da scalata (migliore aderenza).

Staffa: presa artificiale da piede, a volte

utile sulle pareti rocciose (necessita di un chiodo e di un moschettone).

Stringhe: a volte potrebbe essere utile un paio di stringhe di ricambio per le scarpe da montagna...

Suppellettili: piatti, recipienti, ecc...

Tenda: tenda d'alta quota. Se avete deciso di passare la notte sul ghiacciaio.

QUOTA 2000 è una realizzazione
INFOGRAMES

Programmazione: Alain VIALON
Grafica: Didier CHANFRAY
Musica: Charles CALLET

© 1988 INFOGRAMES-OLIVETTI PRODEST
TUTTI I DIRITTI RISERVATI

OLIVETTI PRODEST
Via Caldera 21
20 153 MILANO

IMPRIMÉ EN FRANCE

IMPRESSION CAAV - BP 28 - 06338 GRASSE CEDEX