



**Una grande avventura
ti attende davanti a te...
e sotto ai tuoi piedi.**



INFOCOMTM

INTERACTIVE FICTION

FANTASY

STANDARD LEVEL

POTETE FIDARVI!

*“...il ‘Guerre Stellari’ dei giochi d'avventura per computer,
un divertimento sofisticato che stimola l'intelletto
e la produzione di adrenalina.”*

THE DETROIT FREE PRESS

“Il gioco è così reale che a volte ci parlo insieme.”

Curtis, 26, Commesso

Phoenix

*“Uso ZORK con i miei nuovi assunti per far loro prendere dimestichezza
con il computer (prima che imparino il loro lavoro).”*

Lawrence, 44, Manager

Pacific Palisades, California

*“Mentre scrivevo LEGGI IL VOLANTINO, ho sentito un brivido lungo la schiena.
Ricordo di aver avuto la stessa sensazione leggendo Edgar Allan Poe a 11 anni.
Era come se una vocina mi dicesse: ‘È strano e inquietante... ma non smettere!’
A malapena ho sentito mia moglie sgattaiolare fuori dalla stanza.”*

Da “Come ZORK ha influenzato la mia vita”

del Dr. Mike Oppenheim

MEDICAL ECONOMICS magazine

“Vocabolario vasto, situazioni arzigogolate e pensiero logico.

Posso usare il cervello!”

Diane, 14

Omaha

“Magnifico!”

Douglas, 47, Insegnante

Mountain View, California

“La più amata avventura di tutti i tempi.”

Sondaggio dei lettori di SOFTALK

“WOW!”

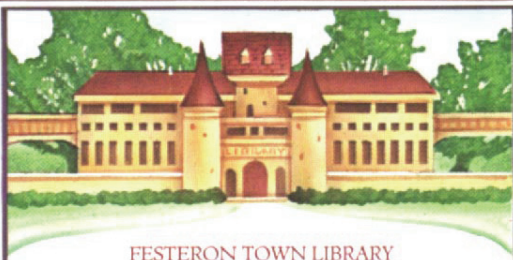
Michael, 37, Pastore Protestante

Lubbock, Texas

Cronistoria del Grande Impero Sotterraneo

di Froboz Mumbar

Società Libri Magici Frobozz
Copierato nell'anno 896. Tutti i diritti riversati.



FESTERON TOWN LIBRARY

02/06/897	09/22/918	
03/03/898	05/13/919	
09/19/900	02/21/948	
06/07/903		
01/34/917		
04/04/917		
08/32/918		

Please take care of me . . .
library books belong to everyone.

CAPITOLO PRIMO

Il re bellicoso



Nel 659 GIS*, il Regno di Quendor era relativamente piccolo: era formato da sette province e mezza sulla costa occidentale del Grande Mare, una zona agricola la cui produzione principale era cordame e tende antizanzare. Era il 31° anno di regno di Zilbo III, discendente di una dinastia sorta più di sei secoli prima con Entharion il Saggio, il primo Re di Quendor. Tuttavia, tale dinastia si estinse con l'avvento di Duncanthrax, che salì al trono nell'ultimo giorno del 659.

Poco si sa delle sorti di Zilbo dopo il 659. Alcune testimonianze dell'epoca affermano che rimase ucciso nel corso di una rivolta all'interno del palazzo, o che morì per i troppi festeggiamenti in onore dell'Anno Nuovo. Ci sono tuttavia dei documenti che attestano che fu confinato in una villa dove inventò il gioco di carte noto come Doppio Fanucci.

Parimenti, gli storici hanno idee discordanti sulla vita di Duncanthrax prima del 659. Una petizione firmata dalle guardie del palazzo nel 657, in cui si chiedeva un aumento delle forniture di tende antizanzare, reca una firma decifrabile come "Duncanthrax". Alcuni storici insistono che Duncanthrax fosse un generale della Guardia

Reale. Una leggenda afferma che fosse un demone che aveva assunto sembianze umane. Altri racconti popolari lo vogliono come un ex venditore di corde.

Quali che fossero le sue origini, Duncanthrax si guadagnò molto presto la fama di monarca crudele, aggressivo e assetato di sangue; fu per questo soprannominato "il re bellicoso". Egli formò un enorme esercito con il quale iniziò la conquista dei regni limitrofi. In soli tre anni, Duncanthrax regnava su un impero che virtualmente abbracciava ogni territorio compreso tra il Grande Mare e il Deserto del Kovalli.



Un'antica villa nei sobborghi di Mithicus, simile a quella dove Zilbo pare abbia vissuto dopo la deposizione.

*Aggiungere la dicitura "GIS" dopo l'anno diventò pratica comune solo dalla seconda metà dell'VIII secolo.

Domande, dibattiti, progetti e letture consigliate:

1. Avresti lasciato il tuo lavoro di venditore di corde per diventare Re di Quendor? Elenca i pro e i contro.
2. Individua Quendor su una mappa attuale. È un territorio vasto? Quali caratteristiche geografiche avrebbero potuto aiutare Quendor nella conquista delle lande confinanti?
3. Pensi che Duncanthrax sia stato un cattivo re per aver conquistato i regni limitrofi? Oltre alla cattiveria, quali altre ragioni potrebbe aver avuto?
4. Inscena una finta conferenza di pace, con uno dei tuoi compagni che interpreta Duncanthrax e tutti gli altri i re dei regni confinanti. Questi ultimi devono cercare di convincere Duncanthrax a non attaccarli.
5. Leggi *La rivolta dell'Anno Nuovo*, di Jezbar Foolion.

CAPITOLO SECONDO

Un Impero sottoterra

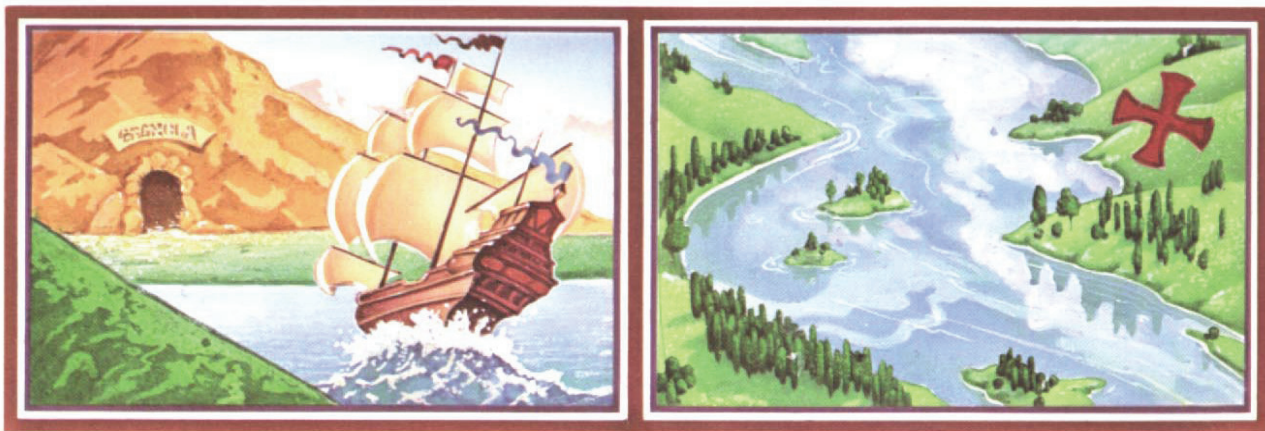


Nel 665, le forze di Duncanthrax sconfissero l'Armada Anthariana nella famosa battaglia di Fort Griffspotter. L'isola-stato di Antharia era, all'epoca, la più grande potenza marittima del mondo; questa vittoria assegnò a Duncanthrax l'indiscusso dominio sul Grande Mare e mise a sua disposizione i magnifici arsenali navali di Antharia. (La conquista di tale nazione diede a Duncanthrax anche il possesso delle famose miniere di cereali tostati di Antharia. Sfortunatamente, a nessuno degli abitanti di Quendor piacevano i cereali tostati.)

Dopo qualche mese, le navi della flotta di Quendor cominciarono a portare notizie e leggende riguardanti una terra fatata che avrebbe dovuto trovarsi sulle distanti coste orientali del Grande Mare. Duncanthrax

si infuriò all'idea di un territorio ancora libero dal suo dominio e passò molte nottate a girare per il suo castello, urlando ai suoi servitori e ai suoi consiglieri. Poi, un giorno, ebbe un'ispirazione improvvisa: assemblare una enorme flotta, attraversare il Grande Mare e conquistare le lande affacciate sulla costa orientale. Così facendo non avrebbe soltanto espanso il suo impero, ma avrebbe finalmente trovato un nuovo mercato per tutte le scorte invendute di cereali tostati.

Mentre le truppe di Duncanthrax mettevano a ferro e fuoco quei territori, venne fatta una scoperta incredibile: un enorme dedalo di caverne e cunicoli, popolato da gnomi, troll e altre razze magiche, tutte amanti dei cereali tostati. Duncanthrax rimase subito affascinato da questa formazione sotterranea naturale.



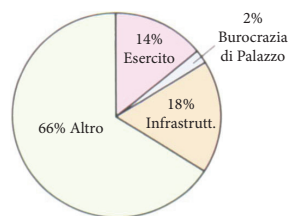
Nel 666, la flotta di Duncanthrax ritornò dalla sua spedizione sulla costa orientale del Grande Mare con racconti e testimonianze che parlavano di una magica civiltà sotterranea (a sinistra) e di una gigantesca x rossa (a destra).

Se quelle caverne e quei cunicoli erano possibili in natura, perché non avrebbero potuto esser scavate anche da esseri umani? Duncanthrax giunse alla conclusione che andando nel sottosuolo avrebbe potuto aumentare le dimensioni del suo impero di cinque o dieci volte!

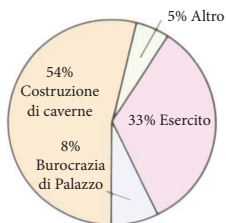
La Società Costruzioni Magiche Frobozz (il nucleo primigenio del moderno colosso industriale FrobozzCo International) fu fondata nel 668 per realizzare

questo progetto. Per i restanti vent'anni del regno di Duncanthrax, lo scavo di caverne continuò a rotta di collo. I cunicoli naturali della costa orientale furono ampliati enormemente e nuovi passaggi sotterranei furono creati in quella occidentale, soprattutto nel sottosuolo del castello di Duncanthrax, Egredh. Al tempo della sua morte, nel 688, Duncanthrax regnava su tutti i territori del mondo conosciuto, sopra e sottoterra.

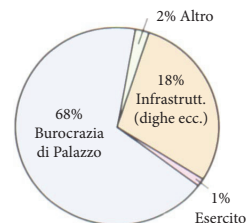
SPESE DELLA TESORERIA REALE



580 GIS



680 GIS



780 GIS

Questi grafici rappresentano le priorità fiscali dell'Impero sotto tre re che regnarono in periodi molto distanti tra loro. Bozbo IV, Duncanthrax e Stoltonio Testapiatta.

Domande, dibattiti, progetti e letture consigliate:

1. Come sarebbe vivere sottoterra? Se hai una grotta vicino casa, passa una settimana al suo interno e vedi com'è.
2. Leggi *Costruzione dell'Impero*, di Mumboz Agrippa, *Non sarebbe divertente vivere sottoterra?*, di Lorissa Frob e *Lo Snidgel settantennale*, di Harv Dornfrob.

CAPITOLO TERZO

I Testapiatta



Dopo Duncanthrax, il trono fu occupato da una lunga serie di suoi discendenti. Si trattò di modestissimi regnanti che assunsero il cognome di Testapiatta (*Flathead*) per qualche ragione oscura e non necessariamente riconducibile alla forma piatta dei loro crani. Durante questo periodo ci furono ben pochi cambiamenti nell'Impero, dacché i regni conquistati si erano ormai integrati a Quendor e gli scavi di nuove caverne si erano fatti via via meno frenetici.

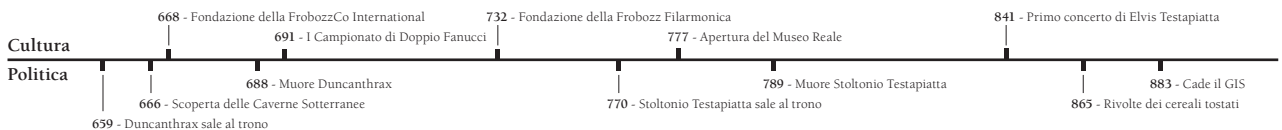
Nel 770, quasi un secolo dopo la morte di Duncanthrax, il suo bis-bis-nipote, Stoltonio Testapiatta (*Dimwit Flathead*), salì al trono. Lord Stoltonio, così amava esser chiamato, era un personaggio vivace, ma anche il peggior sovrano che l'Impero avesse mai conosciuto. La sua vanità era superata soltanto dal suo strampalato senso delle proporzioni. La sua incoronazione, per esempio, richiese 13 anni di preparativi (avvenendo, dunque, a due terzi del suo regno effettivo), durò un anno e mezzo ed ebbe un costo

pari a dodici volte il PIL dell'Impero.

Stoltonio fu il primo re a chiamare Quendor “Il Grande Impero Sotterraneo”; nel giro di poco tempo il nuovo nome soppiantò del tutto il vecchio. Il re ribattezzò anche il Grande Mare in “Oceano Testapiatta” e sembrava avere un debole per i nuovi domini sulla costa orientale. Spostò persino la capitale dell'Impero da Egreth (nei territori occidentali) a Testapiattopoli (*Flatheadia*, nei territori orientali).

Nonostante Stoltonio avesse indubbiamente ereditato l'ambizione e la personalità suadente di Duncanthrax, egli le usò in maniera per certi versi meno produttiva. Laddove Duncanthrax usò il suo potere per espandere il suo impero, Stoltonio desiderava soltanto realizzare i suoi più balzani desideri. Dopo aver alzato le tasse a qualcosa in più del 98%, il re varò una serie di grandiose iniziative che presto gli valsero il titolo di “Testapiatta l'Eccessivo”. Tra i suoi progetti si possono annoverare la mastodontica Diga dell'Area di Espansione Numero 3 (un enorme edificio senza alcuno scopo apparente,

EVENTI POLITICI E CULTURALI DI RILIEVO





Lord Stoltonio fece erigere una sua statua di nove bloit per dare forma al motto della sua dinastia: "Per un leader grande, ci vuole una statua grande."

dato che sottoterra non piove mai), la creazione di un Museo Reale (per ospitare i gioielli della corona), l'abbattimento di quattrocentomila ettari di foresta vergine nella Valle di Fublio (per erigere una sua statua alta nove bloit) e l'apertura delle enormi fonderie di cereali tostati di Plumbat.

Alcuni documenti attestano che, prima della sua morte avvenuta nel 789, Stoltonio stessee per dare il via alla realizzazione del suo sogno più grande: creare un nuovo continente in mezzo all'Oceano Testapiatta. I contorni geografici di questo nuovo territorio avrebbero dovuto rappresentare una gigantesca riproduzione del suo volto.

Domande, dibattiti, progetti e letture consigliate:

1. Quante sono le cose che hanno preso il nome dai Testapiatta? Componi un elenco.
2. Prova a raccogliere 10 zorkmid da tutti gli inquilini del tuo condominio, spiegando che ti serviranno per erigere un'enorme statua con le tue fattezze. Se necessario, usa la forza. Controlla se i tuoi vicini iniziano a odiarti.
3. Leggi *Le vite dei dodici Testapiatta*, di Boswell Barwell.

CAPITOLO QUARTO

Caduta di un Impero



ebbene Stoltonio sia stato, senza dubbio alcuno, il più indulgente sovrano nella storia del Grande Impero Sotterraneo, quasi tutti i suoi successori fecero del loro meglio per tentare almeno di eguagliarne gli eccessi. Le tasse continuarono a restare alte, ma i soldi furono impiegati sempre più spesso non per la messa in opera di grandiosi progetti, bensì per l'organizzazione di feste stravaganti e lunghe vacanze per i membri della famiglia reale dei Testapiatta.

Nell'883, dopo innumerevoli anni di decadenza e ipertassazione, il Grande Impero Sotterraneo crollò su se stesso, la Tesoreria Reale fu saccheggiata e tutti gli abitanti se ne andarono altrove.

I RE DI QUENDOR

La Dinastia Entharion

Entharion il Saggio 0-41
Mysterion il Prode 41-55
Zylon l'Anziano 55-398
Zilbo I 398-423
Bozbo I 423-429
Zilbo II 429-451
Harmonious Fzort 451-477
Bozbo II 477-481
Thaddium Fzort 481-545
Mumbo I 545-569
Bozbo III 569-575
Bozbo IV 575-619
Mumbo II 619-628
Zilbo III 628-659

La Dinastia Testapiatta

Duncanthrax il Bellicoso 659-688
Belwit il Piatto 688-701
Frobwit il Piattissimo 701-727
Timberthrax Testapiatta 727-738
Phloid Testapiatta 738-755
Mumberthrax Testapiatta 755-770
Stoltonio Testapiatta 770-789
Scemonio Testapiatta 789-813
Idiotonio Testapiatta 813-843
Barbawit Testapiatta 843-845
Idwit Oogle Testapiatta 845-881
Wurb Testapiatta 881-883

La tabella mostra i sovrani di Quendor (in seguito conosciuto come Grande Impero Sotterraneo) dalle origini fino alla sua dissoluzione nell'883 GIS.

Domande, dibattiti, progetti e letture consigliate:

1. Trova dei cavalli per te e per i tuoi compagni di classe. Cavalca nel centro della tua città, saccheggiando negozi, bruciando case e uccidendo vecchie e bambini. Fatto ciò, chiedi agli abitanti com'era vivere in città in un'epoca senza leggi.
2. Leggi *L'età oscura di Frobozz*, di Sybar Zeebin e *E così vorresti saccheggiare un Impero?*, di Zio Frobizzmus.

Manuale d'istruzioni ZORK I: Il Grande Impero Sotterraneo

Manuale d'istruzioni per ZORK I: Il Grande Impero Sotterraneo

Benvenuto a ZORK! Stai per vivere una vera esperienza fantasy interattiva, ambientata in un universo magico. La trilogia di Zork si svolge tra le rovine di un antico impero situato nelle profondità della terra. Tu, un intrepido cacciatore di tesori, ti stai avventurando in queste lande pericolose in cerca di tesori ed emozioni. Dal momento che ogni capitolo della saga di ZORK è una storia a sé stante, puoi affrontare gli episodi nell'ordine che più ti aggrada. Tuttavia, siccome ZORK I è il meno difficile dei tre, è solitamente il titolo da giocare per primo.

Molte strane leggende sono state narrate circa i favolosi tesori, le bizzarre creature e i diabolici enigmi del Grande Impero Sotterraneo. Da buon aspirante avventuriero, sarai senza dubbio in grado di trovare le ricchezze nascoste e depositarle nella tua vetrina dei trofei. Farai meglio a portarti dietro una fonte di luce (le grotte sono buie) e delle armi (alcuni abitanti di quei luoghi sono poco amichevoli – soprattutto il ladro, un abile borseggiatore e un avversario senza scrupoli).

Se sei già esperto di altre avventure Infocom, potresti non sentire il bisogno di leggere questo manuale. Tuttavia, dovresti almeno leggere la parte relativa al punteggio (a pagina 14) e dare un'occhiata all'appendice dedicata ai verbi riconosciuti (a pagina 21).

Indice dei contenuti	
Introduzione	Pag. 14
• Cos'è l'interactive fiction?	
• Muoversi	
• Turni e punteggio	
Consigli per neofiti	15
Nove utili dritte riguardo all'interactive fiction	
Comunicare con ZORK	16
• Frasi semplici	
• Frasi complesse	
• Parlare con gli altri personaggi	
• Limiti del vocabolario	
Avviare e chiudere	18
• Avviare ZORK	
• Salvare e caricare	
• Abbandonare e riavviare	
Appendice A: Informazioni di base	19
Il capitolo descrive le cose più importanti da sapere riguardo all'interactive fiction. È <i>fondamentale</i> conoscere tutte queste informazioni prima di cominciare l'avventura.	
Appendice B: Comandi importanti	20
Appendice C: Esempi di verbi riconosciuti	21
Appendice D: Comandi non validi	22
Appendice E: Esempio di avventura e mappa	23
Appendice F: Non siamo mai soddisfatti	25
Appendice G: In caso di problemi tecnici	25
Appendice H: Biografie degli autori	26
Appendice I: Garanzia e Copyright	26

Introduzione

L'Interactive fiction (o avventura testuale) è una storia in cui il protagonista sei *tu*. Saranno i tuoi ragionamenti e la tua immaginazione a determinare le azioni del tuo personaggio e a condurre la storia dall'inizio alla fine.

Ogni opera di interactive fiction della Infocom, come le tre avventure di ZORK, ti mettono di fronte a una serie di luoghi, oggetti, personaggi ed eventi. Tu sei libero di interagire con questi mondi in una svariata quantità di modi.

Per muoverti da un luogo all'altro, digita la direzione verso cui vuoi andare. Quando inizi l'avventura, è consigliabile prendere confidenza con ciò che ti circonda esplorando ogni stanza e leggendo attentamente ogni descrizione (come noterai, ZORK parla di "stanze" anche quando ti trovi all'esterno). Mentre esplori l'Impero, ti sarà utile disegnare una mappa dei tuoi spostamenti.

Un elemento importante dell'interactive fiction è la risoluzione di enigmi. Una porta chiusa o una bestia feroce non vanno intese come un ostacolo insormontabile, ma solo come degli enigmi da risolvere. Per fare ciò, è spesso necessario portarsi dietro alcuni oggetti e usarli nel modo più consono.

In ZORK il tempo passa solo in risposta ai tuoi comandi. Immagina un orologio la cui lancetta si muove solo quando digiti una frase. Nel mondo di gioco non accadrà nulla finché non avrai premuto INVIO dopo aver digitato una frase; così sei libero di giocare i tuoi turni con tutta la calma e l'attenzione che desideri.

Per misurare i tuoi progressi, ZORK I tiene traccia del tuo punteggio. I punti ti saranno assegnati quando risolverai degli enigmi, eseguirai determinate azioni e visiterai certi luoghi. Altri punti ti saranno dati quando posizionerai dei tesori all'interno della vetrina dei trofei. Se rimarrai "ucciso", potrebbero esserci dei malus.

Consigli per neofiti

1. Disegna una mappa. Tale documento dovrebbe includere ogni stanza, le uscite che si aprono su di essa e ogni oggetto importante (v. esempio a pagina 23). Alcuni enigmi sono praticamente impossibili da risolvere senza aver completamente mappato un'area. Nota che ci sono 10 possibili direzioni, più DENTRO (*IN*) e FUORI (*OUT*). E siccome alcuni passaggi prevedono delle curve, andare a NORD da un punto A a un punto B non dà la certezza che muoversi verso SUD riporti indietro al punto A.

2. La maggior parte degli oggetti che si possono raccogliere sono importanti, o perché sono dei tesori, o perché servono per risolvere un enigma, o entrambe le cose!

3. Salva spesso. In questo modo, anche se fai un errore o vieni "ucciso", non avrai bisogno di ricominciare dall'inizio. Vedi pagina 18 per maggiori informazioni.

4. Leggi con attenzione. Nelle descrizioni di oggetti e stanze (così come in etichette, graffiti, libri ecc.) sono spesso contenuti degli indizi. Anche un'azione insolita e pericolosa potrebbe fornire una dritta... o una scusa per farsi una risata! Tanto puoi sempre salvare in qualsiasi momento. Ecco un esempio divertente:

> INDOSSA IL CAPPELLACCIO

I nanetti ridacchiano e rimangono poco convinti che tu sia una strega.

Hai appena scoperto che potrebbe esserci qualcosa che potrebbe convincere i nanetti a considerarti una strega. A quel punto potrebbero persino decidere di donarti la loro scopa magica. Perché non provi a indossare anche quella palandrana blu notte che hai trovato all'inizio dell'avventura?

5. A differenza di altri "giochi d'avventura" che potresti aver affrontato, ci sono molte vie per giungere alla conclusione di ZORK. Alcuni enigmi hanno più di una soluzione, mentre altri non è nemmeno necessario che siano risolti. A volte bisognerà risolvere un enigma al solo scopo di ottenere oggetti o informazioni utili per risolvere un enigma diverso.

6. Prova ad esplorare ZORK in compagnia di un'altra persona. Giocatori diversi potrebbero essere in grado di risolvere gli enigmi in maniera differente e spesso confrontare le proprie idee rende il gioco più semplice.

7. Se continui ad avere delle difficoltà, puoi ordinare un libro degli indizi e una mappa completa usando il modulo presente nella confezione. Per apprezzare la storia non ti serve un libro degli indizi, ma potrebbe renderti più facile arrivare alla fine.

8. Leggi l'esempio d'avventura a pagina 23 per avere un'idea di come funzionano i giochi Infocom.

9. Puoi inserire i tuoi comandi in diversi modi. Per esempio, per accendere la lanterna, puoi scrivere così:

> ACCENDI LA LAMPADA
> ACCENDI LAMPADA
> ATTIVA LAMPADA
> AVVIA LAMPADA

E se la lampada è l'unica fonte di luce presente, è sufficiente scrivere ACCENDI, perché ZORK penserà che tu ti riferisca alla lampada. Maggiori dettagli nel capitolo seguente...

Comunicare con ZORK

In ZORK, i comandi vanno inseriti in italiano ogni volta che compare il prompt (>). ZORK è fatto per ricevere comandi scritti nella seconda persona singolare dell'imperativo. Articoli (IL, LA ecc.) e maiuscole possono essere usati, ma non sono indispensabili.

Quando finisci di digitare un comando, premi il tasto INVIO e ZORK elaborerà la tua richiesta, dicendoti se è possibile realizzarla a quel punto del gioco e quali conseguenze ha avuto.

ZORK riconosce le parole dalle prime sei lettere che le compongono; tutte le lettere successive alla sesta sono ignorate. Per questo motivo, CANDELa, CANDELe, CANDELabro sono tutte considerate uguali da ZORK (*caratteristica non presente nella versione italiana*).

Per spostarti da una stanza all'altra, inserisci la direzione verso cui intendi muoverti. Puoi usare le otto direzioni della bussola: NORD, SUD, EST, OVEST, NORDEST, NORDOVEST, SUDEST e SUDOVEST. Puoi anche usare le abbreviazioni N, S, E, O (W), NE, NO (NW), SE, SO (SW). In alcune stanze, inoltre, è possibile usare SU (U) e GIÙ (D), oppure IN e OUT.

ZORK riconosce diversi tipi di frasi. Ecco qualche esempio (nota che alcuni di questi oggetti non sono presenti in ZORK).

- > VAI VERSO NORD
- > GIÙ
- > NE
- > VAI A SUD
- > U
- > PRENDI SCATOLA
- > RACCOGLI LA SCATOLA DI LEGNO
- > LASCIALA
- > PREMI IL PULSANTE
- > APRI LA PORTA DI LEGNO
- > ESAMINA LA TUTA DA SUB
- > GUARDA DIETRO ALLA STATUA
- > GUARDA SOTTO LA PIETRA
- > GUARDA NEL CALDERONE BOLLENTE
- > UCCIDI L'ORSO CON LA PISTOLA
- > SPARA A ORSO CON GROSSO FUCILE

Puoi usare diversi oggetti con un solo verbo se separi ogni oggetto con la congiunzione E o con una virgola. Alcuni esempi:

- > PRENDI LAMPADA, BROCCA, FLAUTO
- > LASCIA IL COLTELLO, SPADA E MAZZA
- > METTI IL LINGOTTO E LA PERLA NELLA VETRINA

La parola TUTTO si riferisce a ogni oggetto visibile, esclusi quelli all'interno di un contenitore. Se c'è una mela per terra e un'arancia in un cassetto, PRENDI TUTTO prenderà la mela ma non l'arancia.

- > PRENDI TUTTO
- > PRENDI TUTTI I LIBRI
- > PRENDI TUTTO DALLA SCRIVANIA
- > DAI TUTTO TRANNE LA MATITA ALLA NINFA
- > LASCIA TUTTO TRANNE LA CERBOTTANA

Puoi inserire diverse frasi nella stessa riga di comando, se le separi con la parola POI o con un punto (nota che ogni singola frase vale comunque un turno). Non c'è bisogno di inserire un punto dopo l'ultimo comando. Per esempio puoi scrivere la riga seguente e poi premere il tasto INVIO:

> NORD.LEGGI IL LIBRO.LASCIALO POI BRUCIALO
CON LA TORCIA

Se ZORK non capisce uno dei comandi inseriti, o se accade qualcosa di insolito, il gioco ignorerà il resto della riga (v. "Comandi non validi" a pagina 22).

Ci sono due tipi di domande che ZORK è in grado di comprendere: COSA e DOVE. Ecco due esempi che puoi provare nel gioco:

> COS'È UN GRUE
> DOV'È LO ZORKMID? (*non implementato*)

Mentre esplori ZORK, incontrerai altre persone e creature. Ad alcuni di questi esseri puoi "parlare" scrivendo il loro nome, poi una virgola e infine qualsiasi cosa vuoi che facciano. Ecco alcuni esempi:

> GNOMO, DAI LA CHIAVE A ME
> ALBERO, APRI LA PORTA SEGRETA
> JOEL, ASPETTA QUI
> STREGONE, PRENDI IL GRIMORIO POI SEGUI ME
> MIKE, NORD. PRENDI BISCOTTO. TIRALO AL NANO

Nota come negli ultimi due esempi stai dando più di un comando nella stessa riga.

Puoi usare le virgolette per rispondere a una domanda o dire qualcosa "ad alta voce". Per esempio:

> DI' "EHILÀ, MARINAIO"
> RISPONDI "UNA ZEBRA"

Quando non fornisci informazioni sufficienti, ZORK cerca di indovinare cosa intendi. Per esempio, se dici che vuoi fare qualcosa, ma non specifichi cosa intendi fare o con cosa intendi farlo, ZORK spesso deciderà da solo l'oggetto più consona cui applicare il tuo comando. Quando esegue una simile operazione, te lo segnalerà a chiare lettere. Per esempio:

> BRUCIA IL RAMOSCELLO
(con la torcia)
Il ramoscello prende fuoco e brucia in breve tempo.
oppure
> DAI LA SPADA
(allo gnomo)
Lo gnomo, irriducibile pacifista, rifiuta il dono.

Se il tuo comando è ambiguo, ZORK chiederà cosa intendi con precisione. Puoi rispondere a quasi tutte le domande di questo tipo in maniera breve, inserendo l'informazione mancante, invece di riscrivere l'intero comando. Puoi farlo soltanto dopo il prompt immediatamente successivo alla domanda. Alcuni esempi:

> LEGA LA CORDA
A cosa vuoi legare la corda?
> ALL'ALBERO
Hai legato la corda all'albero.
oppure
> COLPISCI IL CHiodo CON IL MARTELLO
Quale chiodo? Quello lucido o quello arrugginito?
> LUCIDO
Il chiodo lucido si inficca saldamente nel pezzo di legno.

ZORK, nelle sue descrizioni, usa molti vocaboli che non sono riconosciuti se usati nella riga di comando. Per esempio potresti leggere "Sopra di te, le nubi illuminate dalla luna corrono nel cielo notturno". Comunque, se ZORK non riconosce le parole CIELO o NUBI nei tuoi comandi, puoi dedurre che né il cielo né le nubi sono importanti per il completamento del gioco, ma servono soltanto per fornire una descrizione più vivida e precisa del luogo in cui ti trovi o della situazione che ti si presenta davanti agli occhi. ZORK riconosce oltre 600 parole. Se ZORK non accetta un vocabolo, o uno dei suoi sinonimi più comuni, allora puoi essere praticamente certo che stai cercando di usare una parola che non ha rilevanza nella storia.

Avviare e chiudere

Avviare il gioco: adesso che sai cosa aspettarti quando ti avventurerai nelle caverne di ZORK, è tempo che tu faccia partire il gioco. Per avviare ZORK, segui le istruzioni contenute nel Manuale Tecnico incluso nella confezione di ZORK I (*oppure usa un interprete per file .z*, come Frotz o Gargoyle*).

Dopo le informazioni iniziali (copyright e numero di versione), sullo schermo vedrai apparire una descrizione del luogo in cui ha inizio la storia.

Ecco un rapido esercizio per aiutarti a metterti a tuo agio con i comandi riconosciuti da ZORK I. Prova a digitare l'azione seguente:

> APRI CASSETTA

Poi premi il tasto INVIO. ZORK I risponderà con:

All'interno della cassetta c'è un volantino.

Ora prova:

> LEGGI IL VOLANTINO

Dopo aver premuto il tasto INVIO, ZORK I risponderà:

(Preso)
BENVENUTO IN ZORK!

ZORK è un gioco ricco di avventure, pericoli, e astuzie. In Zork esplorerai alcuni fra i più straordinari luoghi mai visti dai mortali. Nessun computer dovrebbe essere senza Zork!

Salvare e caricare: ci vorranno probabilmente diversi giorni per completare ZORK I. Usando la funzione SALVA, potrai continuare la partita in un secondo momento senza esser costretto a ricominciare dall'inizio; è un po' come se mettesti un segnalibro in un libro che stai leggendo.

SALVA crea un "fermoimmagine" del punto della storia in cui ti trovi. Se ti ritieni un avventuriero prudente, sarà bene che tu salvi la partita prima (o dopo) aver provato un'azione pericolosa o particolarmente ardita. In tal modo potrai tornare alla posizione precedente in qualsiasi momento, anche nel caso in cui ti fossi perso o fossi "morto" nel frattempo.

Per salvare la partita, digita SALVA dopo il prompt (>), poi premi il tasto INVIO. Infine segui le istruzioni relative al tuo sistema operativo per salvare e ricaricare.

Puoi caricare una posizione salvata in qualsiasi momento. Per farlo, digita CARICA dopo il prompt (>), poi premi il tasto INVIO. Infine segui le istruzioni relative al tuo sistema operativo. A questo punto puoi continuare la storia dal punto in cui avevi usato il comando SALVA. Per avere una descrizione della stanza in cui ti trovi, puoi digitare GUARDA.

Abbandonare e ricominciare: se desideri ricominciare la storia dall'inizio, digita RICOMINCIA (che solitamente è più rapido di un semplice riavvio del gioco). Per evitare errori, ZORK ti chiederà se sei sicuro di voler ricominciare. Se sei sicuro, digita S o SÌ e poi premi il tasto INVIO.

Se vuoi interrompere il gioco, digita QUIT. Anche in questo caso, ZORK ti chiederà se è davvero ciò che desideri. Se è così, digita S e premi INVIO.

Prima di usare RICOMINCIA o QUIT, ricorda che per riprendere la storia dal punto in cui eri arrivato dovrai prima aver salvato la storia con il comando SALVA.

Appendice A Informazioni di base

L'obiettivo in ZORK I è trovare i tesori del Grande Impero Sotterraneo e metterli nella tua vetrina dei trofei.

1. Per cominciare la storia ("avviare il gioco"), consulta le istruzioni relative al tuo sistema e al tuo interprete.

2. Quando vedi il prompt (>) sul tuo schermo, ZORK sta aspettando un tuo comando. Ci sono quattro tipi di frasi o comandi che ZORK è in grado di riconoscere:

A. Comandi di direzione: Per muoverti di luogo in luogo, digita la direzione in cui vuoi andare: N (o NORD), E, S, O, NE, SE, NO, SO, U (o SU), D (o GIÙ), IN o OUT.

B. Azioni: Scrivi semplicemente quello che vuoi fare. Alcuni esempi: LEGGI IL LIBRO o APRI LA PORTA o GUARDA ATTRAVERSO LA FINESTRA.

Una volta che avrai preso familiarità con comandi semplici, puoi provare a usarne di più complessi, come quelli descritti nel capitolo "Comunicare con ZORK" a pagina 16.

C. Comandi dati a persone: Per parlare con i personaggi della storia, scrivi il loro nome, poi una virgola, poi quello che vuoi dire. Per esempio: TROLL, DAMMI L'ASCIA, oppure VECCHIO, VAI A NORD.

D. Comandi speciali: alcuni comandi speciali, come INVENTARIO, offrono informazioni specifiche o modificano il modo di comunicare del gioco. Una lista di tali comandi è presente nell'appendice "Comandi Importanti" a pagina 20.

3. Importante! Dopo aver digitato una frase o un comando, devi premere il tasto INVIO perché ZORK possa rispondere.

4. Sulla maggior parte dei computer e degli interpreti, sullo schermo sarà presente una linea chiamata "linea di stato". Al suo interno è scritto il nome della stanza in cui ti trovi, il tuo punteggio e il numero di turni che hai completato.

5. Molti degli oggetti presenti nella storia potranno essere raccolti. Per esempio, se scrivi PRENDI LA COLLANA, la raccoglierai e la porterai con te. Digita INVENTARIO per avere una lista di tutto ciò che stai trasportando.

6. Quando vuoi interrompere la storia, salva la tua posizione per riprendere in un secondo tempo, oppure ricomincia da capo. Leggi il capitolo "Avviare e chiudere" a pagina 18.

7. Se ti imbatti in un problema, fai riferimento alla sezione relativa del manuale per istruzioni più dettagliate.

Appendice B Comandi importanti

In ZORK I ci sono diversi comandi speciali che possono essere usati al posto di una frase. Puoi usarli quante volte lo desideri, ogni volta che servono. Alcuni valgono come un turno, altri no. Digita il comando dopo il prompt (>) e premi INVIO. Per motivi di compatibilità con la versione tradotta, non tutti i comandi qui riportati funzionano nel modo indicato.

ANCORA — ZORK di solito risponderà come se avessi digitato il comando precedente. ANCORA non funziona in certi casi, come quando si è appena parlato con un altro personaggio.

ASPETTA — Fa in modo che la storia avanzi di un turno. Di norma, tra un turno e l'altro, il tempo all'interno del gioco rimane fermo. Anche se abbandoni il computer, schiacci un pisolino e poi torni alla storia, il gioco sarà rimasto al punto in cui l'hai lasciato. Puoi usare il comando ASPETTA per far sì che il tempo passi anche senza fare nulla. Per esempio, se incontri un alieno, puoi usare ASPETTA per vedere cos'ha intenzione di fare. Oppure, se ti stai spostando a bordo di un veicolo, puoi usare ASPETTA per vedere dove arriverai. Puoi anche usare il comando abbreviato Z (solo in alcune versioni del gioco).

BRIEF — Dice a ZORK che desideri visualizzare la descrizione completa di una stanza solo la prima volta in cui entri in una location. In caso di visite successive, ZORK si limiterà a visualizzare solo il nome della stanza e gli oggetti in essa presenti. Quello appena descritto è il comportamento standard di ZORK, modificabile tramite i comandi VERBOSE e SUPERBRIEF.

DIAGNOSI — ZORK ti darà un rapporto medico sulla tua condizione fisica. Questo comando è particolarmente utile se sei appena sopravvissuto ad una dura battaglia o se ti trovi sotto l'effetto di un incantesimo. (*non implementato*)

INVENTARIO — ZORK visualizzerà una lista di quello che stai trasportando. Puoi usare il comando abbreviato I.

GUARDA — Dice a ZORK di fornire una descrizione completa della stanza in cui ti trovi. Puoi anche usare il comando abbreviato L (da *Look*).

PUNTEGGIO — ZORK visualizzerà il tuo punteggio e il numero di turni completati. Ti dirà anche il livello che hai raggiunto, basato sul tuo punteggio.

QUIT — Ti permette di uscire dal gioco. Se vuoi salvare la posizione prima di interrompere la storia, segui le istruzioni nel capitolo "Avviare e chiudere" a pagina 18. Puoi anche usare il comando abbreviato Q.

RICARICA — Fa ripartire la storia da una posizione creata usando il comando SALVA. Per maggiori dettagli, consulta "Avviare e chiudere".

RICOMINCIA — Interrompe la storia e la fa ripartire dall'inizio.

SALVA — Crea un "fermoimmagine" della tua posizione attuale. Puoi riprendere la storia da questo punto usando il comando RICARICA. Per maggiori dettagli, consulta "Avviare e chiudere".

SCRIPT — Dice all'interprete di creare un file .txt contenente la trascrizione della storia da quel punto in poi. Una trascrizione può aiutarti a ricordare dei passaggi, ma non è necessaria per portare a termine il gioco.

SUPERBRIEF — ZORK visualizzerà solo il nome della stanza in cui sei entrato, anche se non ci sei mai entrato prima. In questa modalità, ZORK non elencherà nemmeno gli oggetti presenti nella location. Per ottenere una descrizione, puoi usare il comando GUARDA. In modalità SUPERBRIEF, la linea bianca che divide i turni non sarà visualizzata. Tale modalità è rivolta agli avventurieri che hanno già una piena conoscenza del gioco. Vedi anche VERBOSE e BRIEF.

UNSCRIPT — Interrompe la trascrizione della storia attivata con SCRIPT.

VERBOSE — Dice a ZORK che desideri una descrizione completa di ogni stanza e una lista degli oggetti presenti ogni volta che entri in una location, anche se ci sei già entrato in precedenza. Vedi anche BRIEF e SUPERBRIEF.

VERSIONE — ZORK visualizzerà il numero di release e il numero di serie della tua copia. In caso di bug, comunica queste informazioni insieme al tipo di errore trovato.

Appendice C Esempi di verbi riconosciuti

Quella che segue è una lista parziale dei verbi riconosciuti da tutti e tre i capitoli di ZORK. Ce ne sono molti altri non citati in questa sede. Ricorda che puoi usare le preposizioni per rendere i comandi più specifici. Per esempio, GUARDA può diventare GUARDA DENTRO, GUARDA DIETRO, GUARDA SOTTO, GUARDA ATTRAVERSO e così via.

ABBASSA	ESCI	SALTA
ACCENDI	GIRA	SALUTA
ANNUSA	GONFIA	SCALA
APRI	GUARDA	SCAVA
ASCOLTA	INDOSSA	SCUOTI
ATTACCA	LANCIA	SEGUI
ATTRAVERSA	LASCIA	SERRA
BEVI	LEGA	SGONFIA
BRUCIA	LEGGI	SOLLEVA
BUSSA	MANGIA	SPEGNI
CALCIA	METTI	SPINGI
CAMMINA	MUOVI	STAI
CERCA	NUOTA	SVEGLIA
CHIUDI	POSA	TAGLIA
CONTA	PREGA	TOGLI
DAI	PRENDI	TIRA
DI'	RIEMPI	TOCCA
ENTRA	RISPONDI	UCCIDI
ESAMINA	ROMPI	VERSA

Appendice D

Comandi non validi

ZORK segnalerà i comandi che per qualche motivo lo confondono e ignorerà il resto della linea di comando. (Anche eventi insoliti, come subire un attacco, possono causare la mancata accettazione di un comando, dato il rapido mutare della situazione).

Qui di seguito alcune reazioni di ZORK a comandi non validi (*alcune delle quali non presenti nella versione italiana*):

NON CONOSCO LA PAROLA "(tua parola)". La parola che hai digitato non è contenuta nel vocabolario dell'avventura. A volte, usare un sinonimo o riformulare la frase può risolvere il problema. Se non funziona, ZORK probabilmente non riconosce il concetto che stai cercando di esprimere.

HAI USATO LA PAROLA "(tua parola)" IN UN MODO CHE NON COMPRENDO. ZORK riconosce la parola che hai digitato, ma non è stato in grado di usarla nel modo che gli ha illustrato.

Spesso ciò accade perché ZORK contiene quella parola in un vocabolario usato per altre funzioni e non per i sostantivi.

NON RICONOSCO QUESTA FRASE. La frase in questione potrebbe essere completamente senza senso, come **DAI TROLL CON SPADA**. Oppure, se la tua frase è di senso compiuto, potresti avere usato una sintassi che ZORK non riconosce. Prova a riformulare la frase.

NON C'È ALCUN VERBO IN QUESTA FRASE! Se non stai rispondendo a una domanda, ogni frase deve contenere un verbo (o un comando) da qualche parte al suo interno.

SEMBRA CHE A QUESTA FRASE MANCHI UN SOSTANTIVO! Questa è la tipica reazione che indica una frase incompleta, come **MANGIA IL BLU**.

IN QUESTA FRASE CI SONO TROPPI SOSTANTIVI. Un esempio è **METTI LA ZUPPA NELLA SCODELLA CON IL MESTOLO**, che contiene tre "frasi" con sostantivo, una in più di quanti ZORK può elaborare in una singola azione.

COME, SCUSA? Hai premuto **INVIO** senza scrivere nulla.

È TROPPO BUIO PER VEDERE. Nella situazione in cui ti trovi non c'è abbastanza luce per compiere l'azione richiesta.

NON VEDO CIÒ DI CUI PARLI. Hai usato **LUI**, **LEI** o **ESSO**, ma ZORK non è sicuro a quale persona o oggetto tu stia facendo riferimento.

QUI NON VEDI NESSUN "(oggetto)"! L'oggetto di cui stai parlando non è visibile. Potrebbe essere da qualche altra parte, all'interno di un contenitore chiuso e così via.

L'ALTRO OGGETTO DI CUI PARLI NON È QUI. Hai digitato il nome di uno o più oggetti nella stessa frase e almeno uno di essi non è presente nella stanza in cui ti trovi.

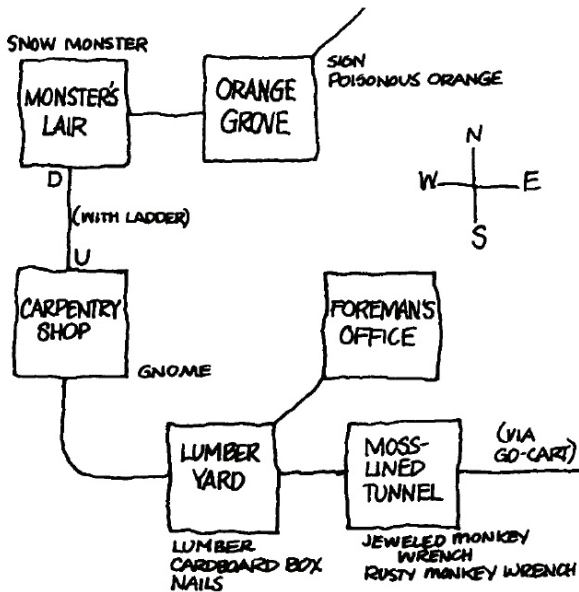
NON PUOI ANDARE IN QUELLA DIREZIONE. Non ci sono passaggi o uscite che ti consentano di spostarti nella direzione in cui hai provato a muoverti.

NON PUOI USARE MOLTEPLICI OGGETTI (IN) DIRETTI CON "(tuo verbo)". Solo alcuni verbi ti consentono di interagire contemporaneamente con più oggetti. Tra quelli più utili **PRENDI**, **POSA** e **METTI**. La stessa limitazione si applica all'uso di **TUTTO**, come nella frase **POSA TUTTO**. Per esempio, **ATTACCA** non funziona con più oggetti: non puoi usare **ATTACCA TUTTO** o **ATTACCA LO STREGONE E IL MAGO**.

Appendice E

Esempio di avventura e mappa

La trascrizione che segue non proviene da alcuna avventura esistente, ma illustra molte delle azioni più comuni che possono essere effettuate in ZORK. Contiene un certo numero di semplici enigmi e la loro soluzione e ti darà un'idea generale di come funzionano le avventure testuali Infocom. Le frasi inserite dal giocatore sono qui scritte in maiuscolo dopo il prompt (>). La mappa rappresenta il mondo di gioco contenuto in questo esempio.



> ATTIVA I FRENI

Il Go-Cart Magico Frobozz si ferma.

Tunnel ricoperto di muschio, nel Go-Cart

Ti trovi in un lungo tunnel che corre da est a ovest e i cui muri sono ricoperti da muschio verde e giallo.

Vedi una chiave inglese dorata. (fuori dal Go-Cart)

Vedi una chiave inglese piegata e arrugginita. (fuori dal Go-Cart)

> PRENDI LA CHIAVE INGLESE

Quale chiave inglese intendi, la chiave inglese dorata o la chiave inglese arrugginita?

> DORATA

Non puoi prenderla dall'interno del Go-Cart.

> OVEST

Non andrai da nessuna parte finché te ne starai seduto.

> ESCI DAL GO-CART

Sei di nuovo in piedi.

> PRENDI LA CHIAVE INGLESE DORATA

Preso.

> OVEST

Segheria

Ti trovi in un'enorme stanza piena di scaffali di metallo. Ci sono uscite verso est, nord est e ovest.

Vedi una piccola scatola di cartone.

Impilati su uno degli scaffali ci sono dei ceppi di legno.

> PRENDI LA SCATOLA E I CEPPI

piccola scatola di cartone: Presa.

ceppi di legno: Il tuo carico è troppo pesante.

> INVENTARIO

Stai portando:

una lampada (accesa)

un vasetto di vetro

Il vasetto di vetro contiene:

un po' di succo di melograno

una chiave inglese dorata

una cerbottana

una piccola scatola di cartone

> POSA LA CERBOTTANA

Posata.

> PRENDI I CEPPI

Presi.

> GUARDA DENTRO LA SCATOLA

La piccola scatola di cartone è chiusa.

> APRILA

La scatola di cartone aperta rivela una manciata di chiodi da 5 centimetri.

> ESAMINA I CEPPI

Si tratta di due pezzi di legno rettangolari, lunghi circa 3 metri e di una dozzina di altri pezzi cilindrici notevolmente più corti.

> NORDEST

Ufficio del supervisore

Questo è l'ufficio del supervisore della segheria. L'unica uscita è verso sudovest.

> SO

Segheria

Vedi una cerbottana.

> OVEST

Negozi di bricolage

Ti trovi in una stanza piena di scaffali di legno, armadietti, ripiani, cornici. Tutti gli oggetti sono di legno intarsiato. Un gran numero di strumenti di precisione adornano le pareti.

L'unica uscita è a sud... a meno che tu non consideri anche l'apertura sul soffitto.

Uno gnomo carpentiere è qui, intento a girarsi i pollici.

> SU

L'apertura è troppo in alto per essere raggiunta.

> GNOMO, COSTRUISCI UNA SCALA

"Lo farei volentieri, ma non gratis!"

> DAI LA CHIAVE INGLESE DORATA ALLO GNOMO

Lo gnomo esamina la chiave inglese dorata.

"Grazie", esclama, aggiungendola alla sua collezione di attrezzi.

> GNOMO, COSTRUISCI UNA SCALA

"Ah, sì, la tua scala. Sfortunatamente mi manca il legno."

> DAI CEPPI A GNOMO

Lo gnomo prende i tuoi ceppi di legno.

> GNOMO, COSTRUISCI SCALA

"Diamine! Ho finito tutti i chiodi."

> DAI CHIODI

(allo gnomo)

Lo gnomo prende i chiodi

> DAI LA LAMPADA ALLO GNOMO

Lo gnomo osserva la lampada e cerca invano di costruirci uno splendido set di armadietti da cucina. Alla fine, deluso, te la restituisce.

> GNOMO, COSTRUISCI SCALA

Lo gnomo sbuffa, ma costruisce una splendida scala di legno. Rimira il suo lavoro e ti consegna la scala.

> METTI LA SCALA SUL BUCO

Adesso la scala si trova appoggiata sul bordo del buco nel soffitto.

> SU

Stai trasportando troppe cose per salire la scala.

>I

Stai portando:

una lampada (accesa)

un vasetto di vetro

Il vasetto di vetro contiene:

un po' di succo di melograno

una piccola scatola di cartone

> POSA TUTTO TRANNE LA LAMPADA

vasetto di vetro: Posato.

piccola scatola di cartone: Posata.

> GUARDA

Negozi di bricolage

Uno gnomo carpentiere è qui, intento a girarsi i pollici.

Vedi un vasetto di vetro.

Il vasetto di vetro contiene:

un po' di succo di melograno

Vedi una piccola scatola di cartone.

> SU

Antro del mostro

Questa è la tana del terribile Mostro Eptacefalo delle

Nevi di Snurth. Fa piuttosto freddo, qui dentro, e il

ghiaccio ricopre il pavimento e le pareti. Una scala

spunta da un buco nel terreno e la luce del sole proviene dall'ingresso della grotta, a est.

Il Mostro delle Nevi, ruggendo, blocca l'uscita a est.

> GIÙ.SUD.PRENDI CERBOTTANA.OVEST.SU

Negozi di bricolage

Uno gnomo carpentiere è qui, intento a girarsi i pollici.

Vedi un vasetto di vetro.

Il vasetto di vetro contiene:

un po' di succo di melograno

Vedi una piccola scatola di cartone.

Segheria
Vedi una cerbottana.

Presa.

Negoziò di bricolage
Uno gnomo carpentiere è qui, intento a girarsi i pollici.
Vedi un vasetto di vetro.
Il vasetto di vetro contiene:
un po' di succo di melograno
Vedi una piccola scatola di cartone.

Antro del mostro
Il Mostro delle Nevi, ruggendo, blocca l'uscita a est.

> SPARA AL MOSTRO
Con cosa vuoi sparare al mostro?

> CERBOTTANA
Il Mostro delle Nevi cade a terra senza vita

> EST
Bosco di aranci
Un sentiero conduce a nordest. Una grotta scura si trova
a ovest. Nei pressi del boschetto c'è un cartello.

> LEGGI CARTELLO
"Attenzione! Queste arance sono velenose e letali!"

> MANGIA UN'ARANCIA
Aaarrrr! Ti brucia la lingua e la gola!

Sei morto

Una fatina appare dal nulla, con aria preoccupata.
"L'hai fatto di nuovo", dice la fatina, con un tono tra il
disgustato e il comprensivo. "Ti darò un'altra possibilità."
Ti versa un po' di polverina magica in testa e...

Ponte di legno
Vedi una lampada.

> GUARDA
Ponte di legno
Ti trovi su un solido ponte di legno.
Il fiume sottostante scorre su un letto di sassi aguzzi.
Vedi una lampada.

Appendice F

Non siamo mai soddisfatti

Noi della Infocom andiamo molto fieri della qualità delle nostre storie. Persino dopo che sono state pubblicate, noi lavoriamo costantemente per migliorarle e perfezionarle.

Il tuo contributo è importante. Non importa quante prove facciamo, sembra sempre che qualche bug riesca a sfuggirci per permettere a te di scoprirli quando ti sbizzarrisci a provare le cose più strane nel corso delle tue avventure. Se trovi un bug, o pensi che un certo enigma sia troppo difficile o troppo facile, o se hai qualche altro suggerimento, o se ti piacerebbe semplicemente farci conoscere la tua opinione su ZORK, mandaci due righe! Ci fa sempre piacere avere una scusa per smettere di lavorare e una lettera è proprio quel tipo di scusa che cerchiamo! Scrivi a:

INFOCOM, INC.
125 CambridgePark Drive
Cambridge, MA 02140
Attn: DIMWIT FLATHEAD

Appendice G

In caso di problemi tecnici

Puoi chiamare il Team di Supporto Tecnico della Infocom per segnalare bug o altri problemi tecnici, ma *non* per richiedere indizi per risolvere gli enigmi, al (617) 576-3190. Se il tuo disco sviluppa dei problemi entro novanta (90) giorni dall'acquisto, te lo sostituiremo gratuitamente. Scaduto questo periodo, sarai tenuto a pagare un contributo di sostituzione pari a 5.00 dollari americani. Se chiami per segnalare un bug, non dimenticare di indicare il tuo numero di versione, che puoi trovare digitando VERSIONE all'interno del gioco. Spedendoci la cartolina di registrazione avrai diritto di ricevere le nostre comunicazioni e di essere abbonato alla nostra newsletter, *THE NEW ZORK TIMES*.

In caso di problemi relativi alla traduzione, raggiungete il forum di OldGamesItalia e segnalate il vostro problema. www.oldgamesitalia.net

Appendice H Biografie degli autori

Marc Blank. Laureatosi al MIT e all'Albert

Einstein College of Medicine, Marc si è dedicato alla scrittura di interactive fiction già durante gli studi universitari, sul finire degli anni 70. Coautore della prima versione di ZORK per mainframe datata 1977, il suo contributo è stato fondamentale per favorire l'arrivo delle avventure testuali sui personal computer all'inizio degli anni 80.

Marc è coautore di ZORK I, ZORK II, ZORK III e di ENCHANTER e l'autore di DEADLINE, il primo giallo interattivo. Il suo impegno nello sviluppo di tecnologie interattive ha reso il nome Infocom sinonimo di avventure testuali. Sua madre avrebbe preferito praticasse medicina.

Dave Lebling. Nato a Washington, D.C. e cresciuto in un sobborgo del Maryland, Dava ha frequentato il Massachusetts Institute of Technology e ha lavorato presso il Laboratorio di Informatica del MIT. È stato il coautore della prima versione di ZORK per mainframe. È coautore di ZORK I, ZORK II, ZORK III e di ENCHANTER e ha scritto STARCROSS da solo. È sposato e vive in un sobborgo di Boston, dove la sua fame di parole stampate è limitata soltanto dallo spazio all'interno della sua casa.

Appendice I Garanzia e Copyright Limited Warranty

This software product and the attached instructional materials are sold "AS IS," without warranty as to their performance. The entire risk as to the quality and performance of the computer software program is assumed by the user.

However, to the original purchaser of a disk prepared by Infocom and carrying the Infocom label on the disk jacket, Infocom, Inc. warrants the medium on which the program is recorded to be free from defects in materials and faulty workmanship under normal use and service for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If during this period a defect on the medium should occur, the medium may be returned to Infocom, Inc. or to an authorized Infocom, Inc. dealer, and Infocom, Inc. will replace the medium without charge to you. Your sole and exclusive remedy in the event of a defect is expressly limited to replacement of the medium as provided above. This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from state to state.

THE ABOVE WARRANTIES FOR GOODS ARE IN LIEU OF ALL WARRANTIES, EXPRESS, IMPLIED, OR STATUTORY, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND OF ANY OTHER WARRANTY OBLIGATION ON THE PART OF INFOCOM, INC. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, SO THE ABOVE LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU. IN NO EVENT SHALL INFOCOM, INC. OR ANYONE ELSE WHO HAS BEEN INVOLVED IN THE CREATION AND PRODUCTION OF THIS COMPUTER SOFTWARE PROGRAM BE LIABLE FOR INDIRECT, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SUCH AS, BUT NOT LIMITED TO, LOSS OF ANTICIPATED PROFITS OR BENEFITS RESULTING FROM THE USE OF THIS PROGRAM, OR ARISING OUT OF ANY BREACH OF THIS WARRANTY. SOME STATES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU.

N.B. After the warranty period, a defective Infocom disk may be returned to Infocom, Inc. with a check or money order for \$5.00 (U.S. currency) for replacement.

Copyright

The enclosed software product is copyrighted and all rights are reserved by Infocom, Inc. It is published exclusively by Infocom, Inc. The distribution and sale of this product are intended for the use of the original purchaser only and for use only on the computer system specified. Lawful users of this program are hereby licensed only to read the program from its medium into memory of a computer solely for the purpose of executing the program. Copying (except for one backup copy on those systems which provide for it--see Reference Card), duplicating, selling, or otherwise distributing this product is a violation of the law.

This manual and all other documentation contained herein are copyrighted and all rights are reserved by Infocom, Inc. These documents may not, in whole or in part, be copied, photocopied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent, in writing, from Infocom, Inc.

Willful violations of the Copyright Law of the United States can result in civil damages of up to \$50,000 in addition to actual damages, plus criminal penalties of up to one year imprisonment and/or \$10,000 fine.

ZORK, DEADLINE, ENCHANTER and STARCROSS are registered trademarks of Infocom, Inc.

© 1984 Infocom, Inc.
Printed in U.S.A.

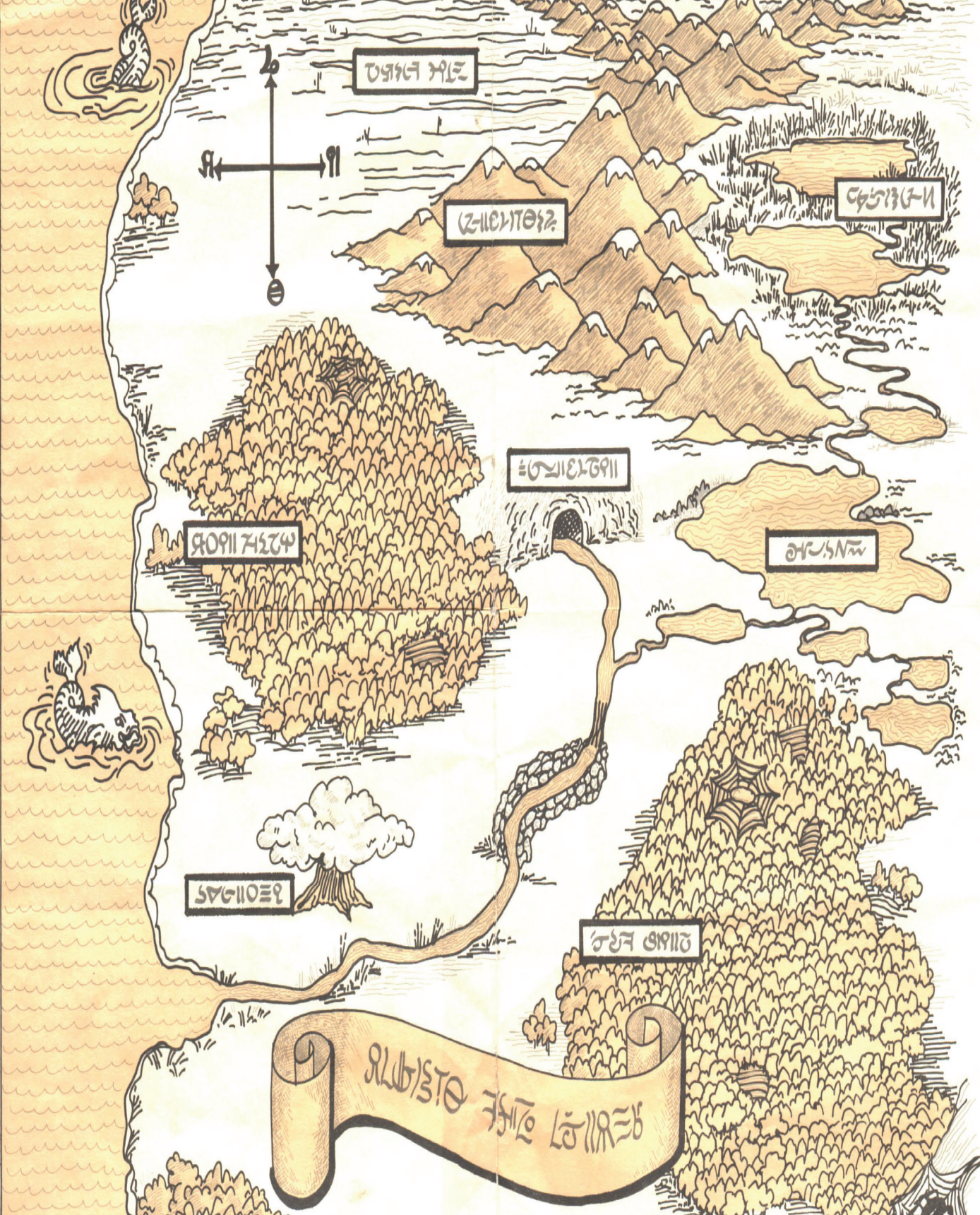
© 2001 Activision, Inc. Reproduced with permission. All right reserved.

Stiano alla larga i deboli di cuore!

I coraggiosi, invece, si preparino ad affrontare l'ignoto. Il Grande Impero Sotterraneo, un reame di magia e di mistero da lungo tempo abbandonato, non attende che voi!

Abbandonato, certo, ma l'Impero non è completamente disabitato. Nelle sue grotte e tra i suoi crepacci si nascondono ancora creature con cui dovrete competere in astuzia, abilità e coraggio: un ladro, un troll e altri trogloditi dal pessimo carattere. Le vostre speranze di sopravvivenza saranno legate alla vostra capacità di fronteggiare tali esseri e di risolvere i complessi enigmi del mondo sotterraneo. Ma prima che possiate emergere davvero vittoriosi dalle cavernose profondità di Zork, dovrete recuperare i suoi innumerevoli tesori e riportarli sani e salvi in superficie, alla luce del sole.

Coraggio, scaltrezza e logica. Ecco cosa vi servirà per vincere. Il Grande Impero Sotterraneo vi attende. Vi sfidiamo a entrare!



הַיָּם הַיָּדוּשׁ

הַר הַבְּרָכָה

הַיָּם הַיָּדוּשׁ

הַיָּם הַיָּדוּשׁ

הַיָּם הַיָּדוּשׁ

הַיָּם הַיָּדוּשׁ

הַיָּם הַיָּדוּשׁ

הַיָּם הַיָּדוּשׁ

הַיָּם הַיָּדוּשׁ



Seppelliti nelle profondità di ogni scatola di Zork I: il disco di ZORK I, la storia completa del Grande Impero Sotterraneo e un'incredibile mappa che non puoi comprare in nessuna stazione di servizio conosciuta dal genere umano.

> **Lancia sacco al troll**

Il Troll, sfoggiando una coordinazione impeccabile, prende il sacco e, essendo di bocca buona, se lo mangia in un sol boccone. L'ascia del troll ti colpisce in testa...

BENVENUTI IN ZORK I: IL GRANDE IMPERO SOTTERRANEO

Sei stato richiamato in un mondo pieno di pericoli e scoperte. Usando tutta l'astuzia di cui sei capace, ti insinuerai nelle profondità della terra in cerca degli incomparabili Tesori di Zork. Ma non si tratta di una caccia al tesoro qualunque. Durante il tuo viaggio straordinario, ti troverai faccia a faccia con creature così assurde che descriverle è impossibile. E vagherai nei meandri di un regno sotterraneo così vasto che continuerà a sorprenderti ogni volta che tornerai a visitarlo.

ENTRA IN UNA STORIA, SCEGLI UNA STORIA INFOCOM!

È come camminare all'interno di un racconto! Carica un'avventura

testuale Infocom sul tuo computer e tuffati in un mondo pieno zeppo di sorprese mozzafiato, personaggi unici e originali, enigmi logici e spesso esilaranti.

Per la prima volta non sei più un lettore passivo. Puoi parlare con la storia scrivendo intere frasi in italiano. E la storia ti risponde, comunicando con te con descrizioni vivide e precise. Ma c'è di più: puoi persino plasmare lo svolgersi del racconto scegliendo le azioni da compiere. E hai centinaia di alternative a ogni passo. C'è talmente tanto da fare e da vedere che la tua avventura può durare settimane e persino mesi.

Per scoprire quale storia interattiva della Infocom è fatta apposta per te, scegli una tra quelle indicate come appartenenti a uno dei livelli di difficoltà qui sotto riportati.

Introduttivo: La migliore introduzione all'interactive fiction, offre diversi indizi durante l'avventura. Dai 9 anni in su.

Standard: Il livello più popolare di avventure testuali Infocom, amato sia dai novizi sia dai giocatori più esperti.

Avanzato: La curva di difficoltà si impenna. Raccomandato per chi è già esperto di avventure Infocom.

Esperto: La sfida definitiva per ogni appassionato di interactive fiction.

A questo punto sei pronto per scoprire cosa vuol dire vivere all'interno di una storia. Scegli un'avventura testuale infocom. Perché in ogni avventura su disco firmata Infocom c'è posto per te!

INFOCOM™

125 CambridgePark Drive., Cambridge, MA 02140

Interactive Fiction is available for most personal computers. Call us at 617-576-3190 for availability information.

Manufactured and Printed in USA

© 1984 Infocom, Inc.

Warranty information enclosed.

ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.