



Un'altra discesa verso il pericolo.



INFOCOMTM

INTERACTIVE FICTION

FANTASY

ADVANCED LEVEL

POTETE FIDARVI!

***“Probabilmente non guarderò la TV per un anno,
adesso che ho ZORK II!”***

Jennie, 21, Studentessa
Logan, Utah

“Assoluti capolavori di logica.”

PLAYBOY magazine

***“ZORK è l'unico programma che suscita l'interesse
di tutta la mia famiglia e di gran parte dei miei amici.”***

Bob, 37, Ferroviere
Blaine, Minnesota

“Molto interessante... Ti costringe a PENSARE.”

Peggy, 50, Moglie e Madre
Davisburg, Mississippi

***“Ancora una volta i maestri dell'avventura della Infocom
ci hanno spinto nello stimolante, terrificante
e talvolta minaccioso mondo di ZORK...
ZORK II è un'avventura degna dei maestri dell'avventura.”***

SOFTLINE magazine

“Solo testo? Ottimo! La mia immaginazione è migliore di qualsiasi grafica.”

Dean, 13
Seattle

“ZORK mi farà andar fuori di testa.”

Sally Ride, Astronauta

“Adesso mia moglie odia i vostri giochi (ah ah)”

John, 48, Artista
Goldthwatte, Texas

IL G.I.S.

CON NOVE ZORK MID AL GIORNO



Guida Turistica
del
Grande Impero Sotterraneo
di Lester Foozilbarmumboz

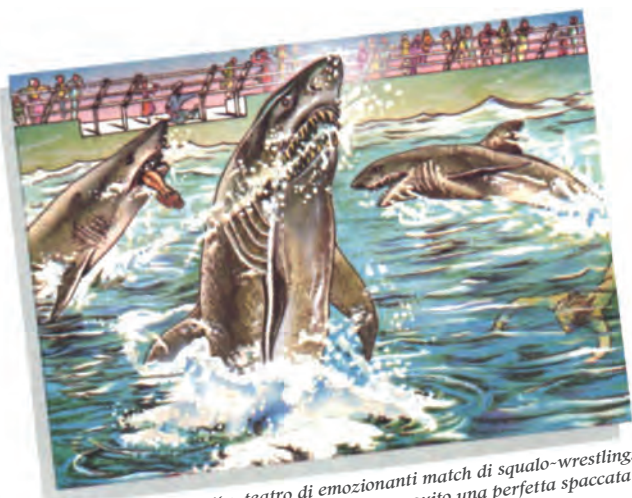


FESTERON TOWN LIBRARY

03/35/874	07/07/876	03/02/881
05/11/874	09/02/876	06/14/883
09/01/874	02/13/877	04/22/917
01/29/875	03/09/878	02/21/948
04/34/875	07/35/878	
06/10/875	01/03/879	
04/21/876	08/06/879	

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

ANTHARIA



Lo Stadio Testapiatta, teatro di emozionanti match di squalo-wrestling. Nell'immagine, un cittadino ha appena eseguito una perfetta spaccata.



GOVERNO LOCALE: Antharia è governata da un consiglio di quattro "Anziani": uno rappresenta la Gilda dei Carpentieri, uno la Gilda dei Minatori di Cereali Tostati, uno la Gilda dei Tagliapietra e l'ultimo "Da Emu", il bar più famoso del porto.



TRASPORTI: Antharia è raggiungibile esclusivamente via nave. (È anche possibile assoldare Incantatori esperti di teletrasporto, ma sono costosi e talvolta inaffidabili). Un biglietto per il tragitto di sola andata in terza classe può arrivare a costare fino a 17 zorkmid nel mese che precede il concorso di Miss Marmo.



CLIMA: Se si escludono gli occasionali uragani di fine estate, il clima anthariano è praticamente perfetto. Lasciate pure il vostro ombrello a casa, ma non dimenticate il costume e la muta da sub!



ALLOGGIO: Il famoso Hotel Zilton, situato nel centro di Anthar, offre una sistemazione d'alta classe e un rapido accesso a quasi tutte le bellezze dell'isola. I prezzi variano da 6 a 24 zorkmid a notte. Il bucolico Pterodactyl Inn offre alloggi più economici; ogni stanza si affaccia direttamente

sulle incantevoli scogliere che sovrastano le spiagge settentrionali. I prezzi vanno da 2 a 8 Zormid a notte.



CIBO: Da non perdere il Coltello Arrugginito a West Anthar. Il tempo minimo di attesa per un tavolo è circa un'ora. La specialità della casa è il filetto di serpente marino ai ferri (costo: 1,25 Zm). Altri ottimi ristoranti di pesce includono la Finhouse (0,50/1,50 Zm) e "Da Zilbar" (0,35/1,50 Zm).



ATTRAZIONI: I cantieri navali di South Anthar sono davvero imperdibili; passateci almeno mezza giornata. Le visite guidate partono ogni ora dall'alba al tramonto e costano 1,25 Zm. L'attivissima industria del marmo offre molte attrazioni: le miniere di Val Peltoide, le gilde di taglio e pulitura, il nastro trasportatore lungo 20 bloit nel porto di Marba. Nonostante la ridotta produzione in seguito alle Rivolte dei Cereali Tostati, le miniere di cereali tostati a nord meritano una visita, se sopportate l'odore. Nessun soggiorno sull'isola sarebbe completo senza un giro sulla Bella Nawsea, l'unica barca ad Antharia con il fondo di vetro. La gita inizia un'ora prima di mezzogiorno e costa 2,25 Zm (bambini sotto i 12 anni, 1,50 Zm).

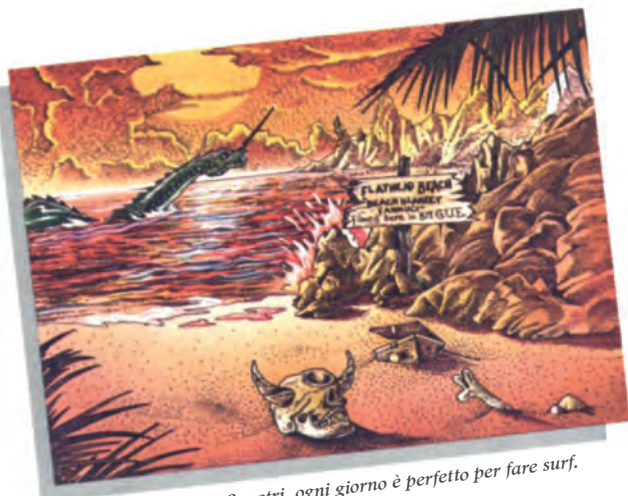


EVENTI STAGIONALI: Il concorso di Miss Marmo, che si tiene ogni anno in primavera, è sicuramente consigliato, ma durante il mese del concorso gli alloggi si fanno scarsi e i prezzi aumentano vistosamente. Gli incontri di squalo-wrestling, che si svolgono ogni fine settimana durante l'estate allo Stadio Testapiatta di Anthar, rappresentano un'eccitante esperienza, se sopportate la violenza spinta (ingresso: 0,75 Zm).

INFO:
Superficie: 959 bloit quadrati
Capitale: Anthar
Nomignolo: La provincia insulare
Fiore: Spensifolia
Motto: "Hicya wizka" ("Ehilà, marinaio")



GRAN BORPHEE



Con onde alte 12 metri, ogni giorno è perfetto per fare surf.



GOVERNO LOCALE: Gran Borphée è amministrata da un team di manager part-time volontari le cui decisioni sono ratificate da una serie di assemblee locali che si riuniscono almeno tre volte all'anno, ma non più di una volta ogni due settimane.



TRASPORTI: Borphée è senza dubbio il luogo di vacanza più accessibile di tutto l'Impero. Da qualunque punto della Val Borphenia è possibile prendere una navetta rapida ed economica. Se volete viaggiare via mare, Borphée può vantare un ottimo porto dotato di tutti i servizi. Via terra, la Strada Costiera collega Borphée con tutte le antiche città del nord e con i popolosi territori meridionali.



CLIMA: Grazie al vicino oceano, Borphée ha un clima temperato. La stagione delle piogge copre gran parte dell'inverno e le estati tendono a essere umide.



ALLOGGIO: Lo Spell Motel è la tipica trappola per turisti piena di pacchianate come le tessere dotate di incantesimo REZROV al posto delle classiche chiavi. I prezzi delle camere partono da 5 zorkmid. Attenzione: i clienti che non rispettano il check-out vengono trasformati in rospi e i loro bagagli in guano di pipistrello. Il Borphée Inn, di proprietà della Società Hotel Magici Frobozz, è confortevole e molto economico. Sebbene le suite arrivino a costare anche 33 zorkmid a notte, le stanze nel seminterrato vengono offerte a soli 3 zorkmid (consigliamo di prenotare per tempo).



CIBO: Il Pozione Magica, all'interno del Borphée Inn, offre un menu ricco di prelibatezze incantate. Al Palazzo i camerieri sono un ricordo del passato, poiché le vostre menti saranno scandagliate per scoprire i vostri gusti e far così apparire il pranzo perfetto per voi direttamente sul vostro tavolo. Il cabaret serale include uno show con ninfe danzanti; programmate di spenderci almeno 4 Zm. Consigliato anche lo Sbafo di Fumo, dove persino il pasto più abbondante costa meno di uno zorkmid.



ATTRAZIONI: Borphée è la prima città industriale del regno per quel che concerne la crescita economica: le fabbriche di pergamene magiche e di pozioni lavorano a ritmo continuo. Sia la Incantatori Inc. sia la Taumaturghi Uniti offrono delle visite gratuite nei loro stabilimenti. (Il "tour deluxe" presso la sede della Incantatori Inc. costa 3 Zm, ma include un incantesimo di viaggio nel tempo che vi garantirà tre ore extra da spendere come più vi aggrada nel resto della giornata). La GIS Tech, ultima nata tra le università della Cerchia, plasma i giovani Incantatori del futuro.

Molti laureati hanno fondato nuove compagnie magiche e hanno dato origine a una sottocultura i cui membri sono detti "Ipster", o "Intraprendenti Professionisti del Sottosuolo Terrestre".

Pochi chilometri a sud della città si trova una delle più belle spiagge che si affacciano sull'Oceano Testapiatta, dove è anche possibile trovare le dune tra cui fu girato "Le sabbie ardenti di Fanucci". La vita notturna di Borphee è nota in tutto l'Impero. Allo Studio Frob, famoso club del porto, potete bere un ottimo Phlog & Tonic per 0,25 Zm. Attenzione: la Torre d'Osservazione di Borphee è una completa perdita di tempo e di denaro. L'ingresso costa 7 Zm e l'aria di Borphee non permette una visibilità superiore al quarto di bloit.



EVENTI STAGIONALI: Borphee è la sede dei Campionati Imperiali di Doppio Fanucci. Ogni anno, durante la prima settimana d'autunno, l'area si riempie di fanatici di Doppio Fanucci provenienti da tutto il regno. I biglietti per gli incontri della fase finale costano 3 zorkmid, ma vanno esauriti nel giro di poche ore. I bagarini possono chiedere fino a 20 zorkmid per un buon posto. A fine primavera, la GIS Tech organizza le Magicompetizioni, una serie di sfide tra Incantatori e Stregoni aperte al pubblico e gratuite. Il momento culminante dell'anno scorso è stato quando, durante la sfida di Spelling, Magic O'Leary ha stupito tutti con un incantesimo di chiaroveggenza che gli ha permesso di vincere prima ancora che le parole venissero rivelate.

Ogni inverno, le colline di Borphee si animano con il ritmo (o gli schiamazzi) dei più atroci cantanti del regno. Tale evento, noto come Festival di Male in Peggio, permette a questi pessimi musicanti di guadagnarsi un po' di fama mentre si sfidano per ottenere l'ambito premio: un paio di tappi per orecchie in oro a 18k. Gli abitanti della

zona sono soliti approfittare delle due settimane del concerto per sottoporsi a interventi chirurgici o per presenziare in tribunale; è dunque possibile affittare appartamenti o case a poco prezzo.

Il primo giorno d'estate, migliaia di persone raggiungono il porto di Borphee per assistere alla Regata delle Barchette. Per l'occasione, centinaia di antichità galleggianti gettano le loro mini-ancore nel bacino antistante il molo e sparano razzi, bengala e fuochi d'artificio per annunciare il loro arrivo. L'accesso a bordo è consentito solo a chi è alto meno di un metro e mezzo. L'ingresso è gratuito: chi tardi arriva, male alloggia.

INFO:

Abitanti: 1.107.810

Superficie: 754 bloit quadrati

Capitale: Borphee

Nomignolo: La provincia industriale

Fiore: Rosa Bussola

Motto: "Borphee: fixum rixa poo nastik"

("Borphee: meglio di quanto pensiate")



Lo Stadio del Doppio Fanucci, dove i biglietti per i campionati di Doppio Fanucci possono costare fino a 20 zorkmid l'uno.

LA VALLE DEL FIUME FRIGIDO



Le Montagne Testapiatta, inaccessibile periferia del Grande Impero Sotterraneo



GOVERNO LOCALE: Nessuna forma di governo.



TRASPORTI: A meno che non viaggiate su un tappeto volante, scoprirete che questa regione è virtualmente isolata dal resto dell'Impero. Potete provare ad aprirvi la strada con un machete attraverso le foreste costiere, o ad attraversare le Montagne Testapiatta da est, o a risalire il Fiume Rigido, affrontando le più violente correnti e le rapide più pericolose del mondo. Noi vi consigliamo di prendere un volo.



CLIMA: Molto imprevedibile, ma probabilmente passerete gran parte del tempo nel sottosuolo.



ALLOGGIO: I Tunnel dell'Amore sono la sistemazione preferita dagli sposi in luna di miele e si trovano a un tiro di schioppo dalle Cascate Aragain. I Tunnel sono noti per il loro dedalo di passaggi e sono molte le coppie di sposini che sono diventate coppie di nonni prima di riuscire a trovare la loro stanza. I prezzi vanno da

2 Zm per una stanza a 10 Zm per la Suite Luna di Miele. La Casa sulla Rupe, presso la Spiaggia delle Bianche Rupi, è economica (2 Zm a notte) e comoda per raggiungere tutte le attrazioni turistiche.



CIBO: La Rotonda, a due passi dalla Sala Circolare, è specializzata in piatti di drago. I prezzi variano da 0,30 Zm a 0,80 Zm a portata. L'Acquedotto offre delle pietanze di buona qualità e una vista mozzafiato su uno dei principali canali acquiferi dell'Impero. Un po' caro (da 1,20 Zm a 2,20 Zm a portata).



ATTRAZIONI: La Diga dell'Area di Espansione #3 è un'opera di ingegneria che va assolutamente visitata per rendersi conto della sua imponenza. A poca distanza sorge Aragain, la Capitale delle Lune di Miele del Grande Impero Sotterraneo. Più distante troviamo il Museo Reale, le cui lunghe procedure di sicurezza (servono tre settimane prima di essere ammessi all'interno) scoraggiano molti visitatori. Se amate arrampicare, le Montagne Testapiatta offrono un'ottima sfida.



EVENTI STAGIONALI: Il primo giorno d'estate, la gente si ammassa lungo le rive del Fiume Frigido per assistere a uno spettacolo straordinario: l'annuale apertura delle paratoie della DAE #3, che abbassa il livello dell'acqua nel bacino retrostante. Non è raro che sia il re in persona a dare il via alla procedura.

INFO:

Abitanti: 98.330
Superficie: 15.232 bloit quadrati
Capitale: Aragain
Nomignolo: La provincia profonda
Fiore: Felce Gemmata
Motto: "Blippi burz fliggin"
("Scavare noi dobbiam")



GURTH E MITHICUS

INFO:

Abitanti: 2.883.190

Superficie: 21.545 bloit quadrati

Capitale: Gurth City

Nomignolo: La provincia vacanziera

Fiore: Morgia

Motto: "Utribiz oomum flaxil zobz"

("Non mangiare pane ammuflito")



GOVERNO LOCALE: Un'assemblea informale di tredicimila cittadini si riunisce tre volte al giorno per dirimere dispute e approvare il bilancio della provincia.



TRASPORTI: Prendete la Strada Costiera a sud di Borphée o raggiungete via mare il porto di Miznia. Il viaggio dalle terre occidentali non dovrebbe costare più di 5 zorkmid.



CLIMA: Assolutamente magnifico per gran parte dell'anno, ma può diventare terribilmente caldo nei mesi centrali dell'estate; portate con voi una tenda antizanzare.



ALLOGGIO: A Gurth, provate l'Hotel Re Zilbo, un elegante edificio antico con stanze a partire da 2,50 Zm. A Mithicus consigliamo la Locanda Senza Fronzoli, di recente apertura. Una stanza costa solo 0,75 Zm, ma quasi tutto il resto è considerato un extra: i letti costano 0,50 Zm a notte, i cuscini 0,20 Zm e così via.



CIBO: La Lanterna Rotta nel villaggio di Grubbo sul Mare serve un ottimo stufato di pappagallo, nonché altre prelibatezze locali in un ambiente tranquillo e intimo. I dolci della casa sono famosi in tutto il mondo: la torta di radici di morgia è un must. Un pasto costa in media 1,50 Zm, dolci esclusi.

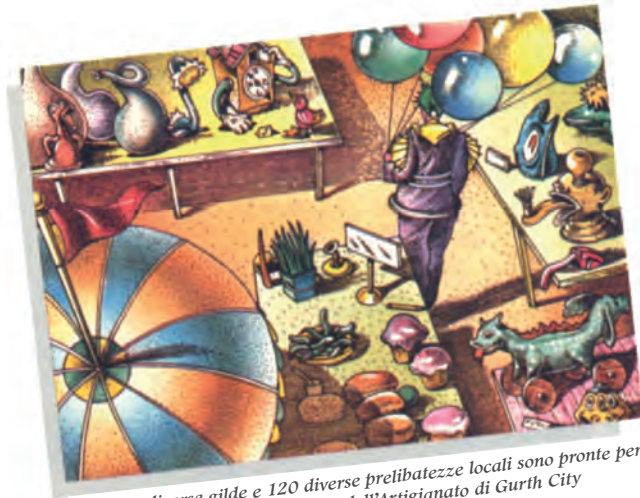


ATTRAZIONI: Le terre del sud sono famose per i loro abili artigiani.

È sufficiente contattare le varie gilde per avere l'opportunità di vedere carpentieri, incisori, scultori, vasai e tessitori all'opera. La regione è anche molto popolare come meta di vacanze. Salto con gli sci, lotta con i tori, surf, pattinaggio su sapone e glurking; avete solo l'imbarazzo della scelta. I prezzi variano a seconda della stagione, ma una giornata dedicata a una di queste attività costa non più di 2 o 3 zorkmid. Se avete tempo, esplorate le giungle di Miznia, ma state alla larga dalle zone infestate dai sainguisughi, a meno che non siate in compagnia di una guida esperta. I tour guidati costano a partire da 8 Zm al giorno.



EVENTI STAGIONALI: L'enorme Fiera dell'Artigianato di Gurth City si tiene ogni weekend di primavera. I migliori prodotti di oltre 80 diverse gilde sono esposti e venduti al pubblico. Ogni anno, all'inizio dell'autunno, la Festa del Raccolto anima la provincia per due settimane con pittoresche celebrazioni in cui è possibile conoscere meglio cibi, bevande, canti e balli locali.



Oltre 80 diverse gilde e 120 diverse prelibatezze locali sono pronte per essere scoperte alla Fiera dell'Artigianato di Gurth City

LE MONTAGNE GRIGIE



GOVERNO LOCALE: Le questioni locali sono tutte risolte da un tirannico governatore che viene scelto una volta al mese tramite una lotteria.



TRASPORTI: Raggiungere questa lontana regione si è di recente fatto più semplice grazie al completamento della tratta est della Grande Autostrada Sotterranea. Il pedaggio può arrivare a costare sino a 3 Zm a seconda del punto di partenza.



CLIMA: Grazie alle sorgenti termali, la temperatura delle caverne sotterranee rimane sempre a un livello ideale. Tuttavia, sulla superficie la temperatura è quasi sempre inferiore allo zero, con frequenti tormenti di neve.



ALLOGGIO: I volantini di Grayslopes raccomandano l'hotel Racchetta, ma evitate quel letamaio a ogni costo, a meno che non amiate pulci nel letto, acqua puzzolente e personale scortese. (Pare che Grayslopes possieda parte dell'hotel). Consigliamo invece di alloggiare presso la Locanda Maddai, che costa solo 1,30 Zm a notte. La locanda offre anche sconti sul noleggio dell'attrezzatura da neve.



CIBO: La pittoresca Sala del Ghiacciaio è un ritrovo molto apprezzato dai residenti. Oltre alle porzioni abbondanti di buon cibo, la locanda offre ingessature gratis ai commensali. Piatti a partire da 0,60 Zm. Attenzione: ignorate il consiglio dei locali e non mangiate al Tritabudella. Sebbene i residenti adorino pranzare in questo locale, consigliarlo ai visitatori è una specie di scherzo tradizionale. Dopotutto, loro con quel cibo ci sono cresciuti e comunque conoscono tutti gli antidoti a base di bromuro.



La attrezzature spara-neve delle Montagne Grigie garantiscono sempre le migliori condizioni per dedicarsi allo scavabuche nella neve

INFO:

Abitanti: 18.370

Superficie: 13.441 bloit quadrati

Capitale: Frostham

Nomignolo: La provincia del fuoco e del ghiaccio

Fiore: Muschio Frobizzano

Motto: "Mekie zimbuz"

("Magari domani")



ATTRAZIONI: Le sorgenti termali sono un po' sopravvalutate come attrazione turistica. Per quel che ci riguarda, un viaggio sulle Montagne Grigie significa soltanto una cosa: sport invernali. Un pass per Grayslopes costa 3 Zm al giorno. Pattinare sulla superficie in pendenza del Lago Lercho è un'esperienza emozionante. Il noleggio dell'attrezzatura per scavabuche nella neve costa circa 6 Zm a settimana, ma consigliamo di non tralasciare l'assicurazione extra da 1,50 Zm.



EVENTI STAGIONALI: Nessuno. Sulle Montagne Grigie non ci sono stagioni.

Manuale d'istruzioni ZORK II: Il Mago di Frobozz

Manuale d'istruzioni per ZORK II: Il Mago di Frobozz

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.

In ZORK II esplorerai una regione dell'Impero rimasta nascosta per molti secoli. Una regione oggi dominata dal Mago di Frobozz. Il Mago era un tempo un rispettato Incantatore, ma quando i suoi poteri cominciarono a diminuire fu esiliato da Lord Stoltonio Testapiatta l'Eccessivo. Ora, nonostante sia mezzo rimbambito, il Mago rimane comunque un avversario di tutto rispetto. Il tuo obiettivo, mentre ti addentri nel suo regno, sarà quello di evitare i suoi capricciosi trucchetti e di scoprire come mettere un freno ai suoi poteri magici.

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 fornischi 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 II (*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 II. Prova a digitare l'azione seguente:

> ESAMINA LA LAMPADA

Poi premi il tasto INVIO. ZORK II risponderà con:

La lampada è spenta.

Ora prova:

> ACCENDILA

Dopo aver premuto il tasto INVIO, ZORK I risponderà:

(Preso)

Adesso la lampada è accesa.

Salvare e caricare: ci vorranno probabilmente diversi giorni per completare ZORK II. 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 ardua. 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

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 II 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.

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.

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

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.

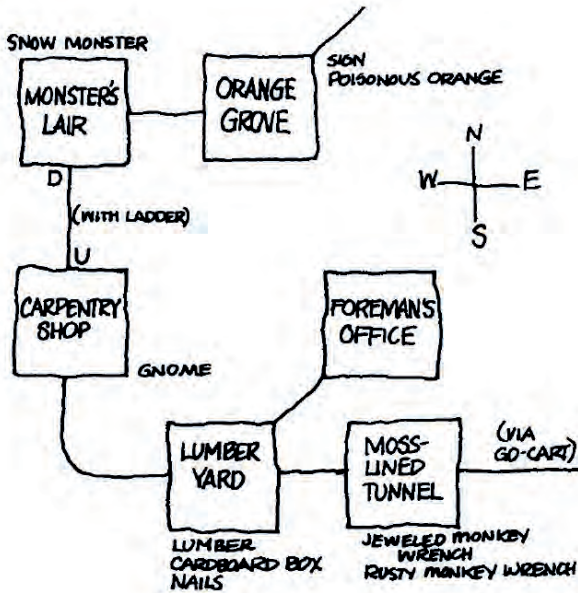
NON PUOI USARE MOLTEPLICI OGGETTI (IN) DIRETTI CON “(tuo verbo)”. Solo alcuni verbi ti consentono di interagire contemporaneamente con più oggetti. Tra quelli più utili **PRENDI**, **POSA** e **METTI**.

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

Presa.

> OVEST

Segheria

Ti trovi in un'enorme stanza piena di scaffali di metallo.

Ci sono uscite verso est, nordest 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 costruire 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.

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.

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.



**Potresti non rivedere
mai più la luce del sole!**

E sarà così se il Mago di Frobozz deciderà in tal senso. Questo insidioso signore ha tutta l'intenzione di ostacolare le tue esplorazioni di una enorme e ben nascosta regione del Grande Impero Sotterraneo. Egli fu esiliato qui in epoche ormai remote e sebbene i suoi poteri si siano fatti più deboli e abbia perso una rotella o due, è ancora in grado di usare la sua magia a scopi malvagi, se si tratta di avere a che fare con un semplice essere umano come te.

La tua unica speranza è superare in astuzia questo antico negromante e i suoi incantesimi, risolvere una raffica di enigmi diabolici e, infine, rimettere i poteri del Mago sotto controllo. Se non sarai sveglio e coraggioso, potresti essere condannato a vagare per l'eternità nelle infinite catacombe di questo vasto regno sotterraneo.

Buona fortuna nella tua nuova discesa, animo impavido. Vorremmo tanto riuscire a gridare più forte per farti giungere tutti i nostri più sentiti incoraggiamenti una volta che ti sarai addentrato nelle profondità, ma non c'è che buio alla fine del tunnel, da quel che possiamo vedere. Dev'esserci il Mago, laggiù, che ti aspetta.



BOZBARLAND

UN FUTURISTICO
PARCO GIOCHI FANTASY
NEL
GRANDE IMPERO SOTTERRANEO

INGRESSO
1 ZORKMID

PIÙ DI 200 GIOSTRE DIVERSE,
GIOCHI E PADIGLIONI

- Il Grande Splash
- Deliziosi Snack Bar
- Lotto Volante con Girandole
- E molto, molto altro per tutta la famiglia

APERTO 365 GIORNI!

Seconda Grande Autostrada Sotterranea
Tratto Ovest
Bozbarbo Village
Grande Impero Sotterraneo

Bozbarland

Un futuristico
parco giochi fantasy
con più di 200
giostre diverse,
giochi e padiglioni!

APERTO 365 GIORNI!

Seconda Grande Autostrada Sotterranea
Tratto Ovest
Bozbarbo Village
Grande Impero Sotterraneo

Esceo alcune delle grandi attrazioni di Bozbarland

Bozbarland

è davvero a due passi da voi, all'estremità occidentale della Grande Autostrada Sotterranea. L'ingresso costa solo uno zorkmid e il parco è aperto tutto l'anno! Non dimenticate di visitare anche i numerosi luoghi storici nei pressi di Bozbarland, come l'antico Castello di Egreth, dimora del vecchio re Duncanthrax. Fate in modo che la vostra vacanza includa una sosta a Bozbarland!



IL GRANDE SPLASH: Questa giostra acquatica ricca di schizzi e gavettoni non ha eguali nel mondo. Dopo averla provata, imparerete a non fidarvi mai più di navi, barche, canoe e natanti d'ogni tipo!



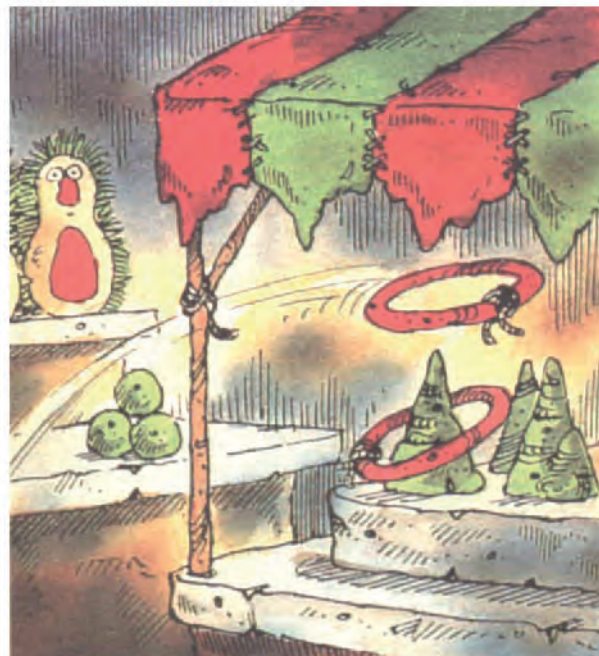
LA CASA STREGATA: L'unica vera casa stregata in cui metterete mai piede, con fantasmi, goblin, spiriti ed ectoplasmi giunti da ogni angolo del Regno. Non dimenticherete mai la vostra visita... SE mai ne uscirete vivi!



IL LOTTO VOLANTE: Tenetevi forte! Viaggerete più veloci di quanto abbiate mai viaggiato. Magia e Tecnologia si uniscono per creare la più emozionante delle esperienze. Sopravvivere? Un vero terno al lotto!



IL CASINÒ DI BOZBARLAND: Preferite le emozioni del tavolo verde? Eccole! Roulette, Doppio Fanucci, Burfle, Blackjack e molto altro! Vi divertirete un casino e potreste anche uscire da quelle porte con un milione di zorkmid nelle vostre tasche!



LA MEZZAVIA: Dove altrimenti potreste trovare quasi un intero bloit tappezzato di giochi d'abilità e fortuna? E banchetti di leccornie che vendono zucchero filato, dragon burger e glurz fritti?

GRAYSTOUPES

IL PARADISO INVERNALE DEL GRANDE IMPERO SOTTERRANEO



Grande Autostrada Sotterranea, tratto est Provincia delle Montagne Grigie

- Il più grande comprensorio sciistico del G.I.S. • Piste da sci alpino e da sci di fondo • 8 skilift che collegano 22 diversi tracciati
- Piste divise per grado di difficoltà • E poi toboga, pattinaggio su ghiaccio e molto, molto altro!

Per informazioni
chiamare
02-8510-1111

LISTINO PREZZI

Skipass:

<i>Una giornata, adulti</i>	3,00 Zm
<i>Una giornata, bambini (sotto i 12 anni)</i>	2,00 Zm
<i>Tre giornate, adulti</i>	8,00 Zm
<i>Tre giornate, bambini</i>	5,00 Zm
<i>Vitalizio (valido solo per le piste impossibili)</i>	35,00 Zm

Altri abbonamenti:

<i>Pass per sci di fondo, una giornata</i>	2,00 Zm
<i>Pass per sci di fondo, mezza giornata</i>	1,50 Zm
<i>Affitto pista da toboga, 5 corse</i>	1,50 Zm
<i>Affitto campo da furbish (mezzo campo)</i>	3,00 Zm
<i>Affitto campo da furbish (campo intero)</i>	2,50 Zm

Noleggio:

<i>Attrezzatura da sci alpino, al giorno</i>	1,50 Zm
<i>Attrezzatura da sci di fondo, al giorno</i>	1,25 Zm
<i>Pattini da ghiaccio, al giorno</i>	0,50 Zm
<i>Mazze da furbish, al giorno</i>	2,10 Zm

Corsi:

<i>Sci alpino (2 lezioni)</i>	4,00 Zm
<i>Sci di fondo</i>	1,50 Zm
<i>Furbish, difesa</i>	2,00 Zm
<i>Furbish, attacco</i>	2,00 Zm

Tutti i prezzi possono subire delle modifiche in base alle condizioni atmosferiche



Grayslopes è l'Esperienza definitiva per gli amanti dello sci. Con 22 piste tutte diverse tra cui scegliere, non vi annoierete mai qui a Grayslopes. E, con otto skilift a vostra disposizione, non dovrete mai stare fermi in coda!

E se desiderate una vacanza ancor più variegata, Grayslopes offre anche più di 60 bloit di magnifici percorsi per sci di fondo, quattro attrezzatissime piste da toboga, campi e mezzi campi da furbish e tre splendide piste da pattinaggio su ghiaccio.

Il nostro Sparaneve Magico Frobozz fa sì che possiate sempre godervi le vostre sciare in condizioni perfette, anche quando la temperatura sale sopra i 57°Q.



Il Gelone, il nostro splendido rifugio alpino, è dotato di un ottimo ristorante, di un economico snack bar e di un confortevole pub con caminetto.

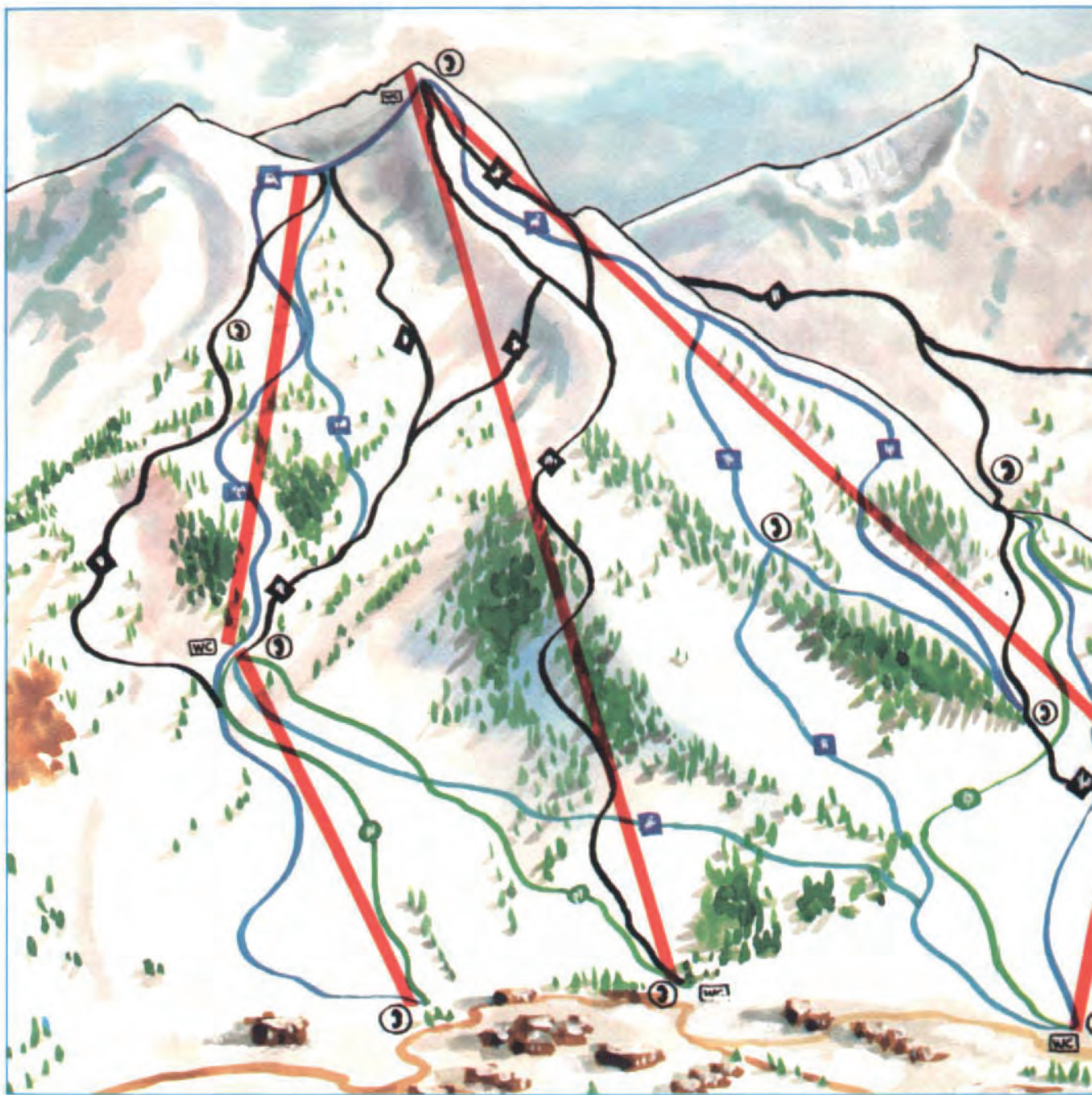
I nostri paramedici sono equipaggiati con gli ultimi e potenti ritrovati della magia ortopedica.

Per il massimo della comodità, alloggiate presso l'incantevole hotel Racchetta, distante solo cinque minuti da Grayslopes. Questo resort di categoria GGG dispone delle camere migliori della Provincia e offre buoni sconto per tutte le attrazioni del comprensorio di Grayslopes.

La nostra Neve Frotzata™ è l'unica al mondo a permettere lo sci notturno. Scendere lungo i pendii fluorescenti è un'esperienza indimenticabile.

Il negozio di sci presso il rifugio Gelone vende ogni tipo di attrezzatura da sci a prezzi scontati, come la Sciolina Magica Frobozz. Potrete anche scegliere tra una vasta selezione di souvenir per ricordare il vostro soggiorno a Grayslopes.





Nomi delle piste

1. La Scivolata Π
2. Le Gambe Molli Θ
3. Il Crepaccio Δ

4. Le Mammolette Θ
5. La Freddo-Boia Δ
6. La Sfida del Cadavere Δ
7. La Grayslopes Standard Π

8. La Pisciasotto Sp. Θ
9. La Sterminatrice Δ
10. La Rivincita di Zarg Δ
11. L'Ingessatura Π
12. La Spaccata Doppia Δ



13. La Morte Certa Δ
 14. L'Amica dell'Ortopedico Δ
 15. La Pista di Fred Π
 16. La Tre Metri Θ
 17. La Vai-Tu Prima Δ

18. Il Golfo del Pazzo Δ
 19. La Conveniente Π
 20. La Pista di Eddie Π
 21. La Due Gradi Max Θ
 22. Le Fauci della Morte Δ

Legenda
 Θ Facile
 Δ Difficile
 Π Impossibile



Evocati per sbaglio in ogni scatola di Zork II da un mago distratto: il disco di Zork II, la guida turistica ufficiale del Grande Impero Sotterraneo e due volantini dei migliori resort presenti su questo lato del sottosuolo.

Il Mago appare dal nulla, fluttuando con noncuranza nell'aria accanto a te. Ti rivolge un ghigno a mezza bocca.

Il Mago intona l'incantesimo "Fantasizza", ma non accade nulla. Scuote la bacchetta. Non accade nulla. Dopo averti rivolto uno sguardo piuttosto imbarazzato, il Mago scompare.

ASPETTATI L'INASPETTABILE SE AFFRONTERAI ZORK II: IL MAGO DI FROBOZZ

Mentre esplorerai il regno sotterraneo di Zork sarai continuamente messo di fronte a nuove sorprese. Prima in ordine d'importanza è il Mago stesso, che farà tutto il possibile per disorientarti con i suoi capricciosi poteri. Ma soprattutto affronterai una sfida che mai hai affrontato prima d'ora.

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. 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.