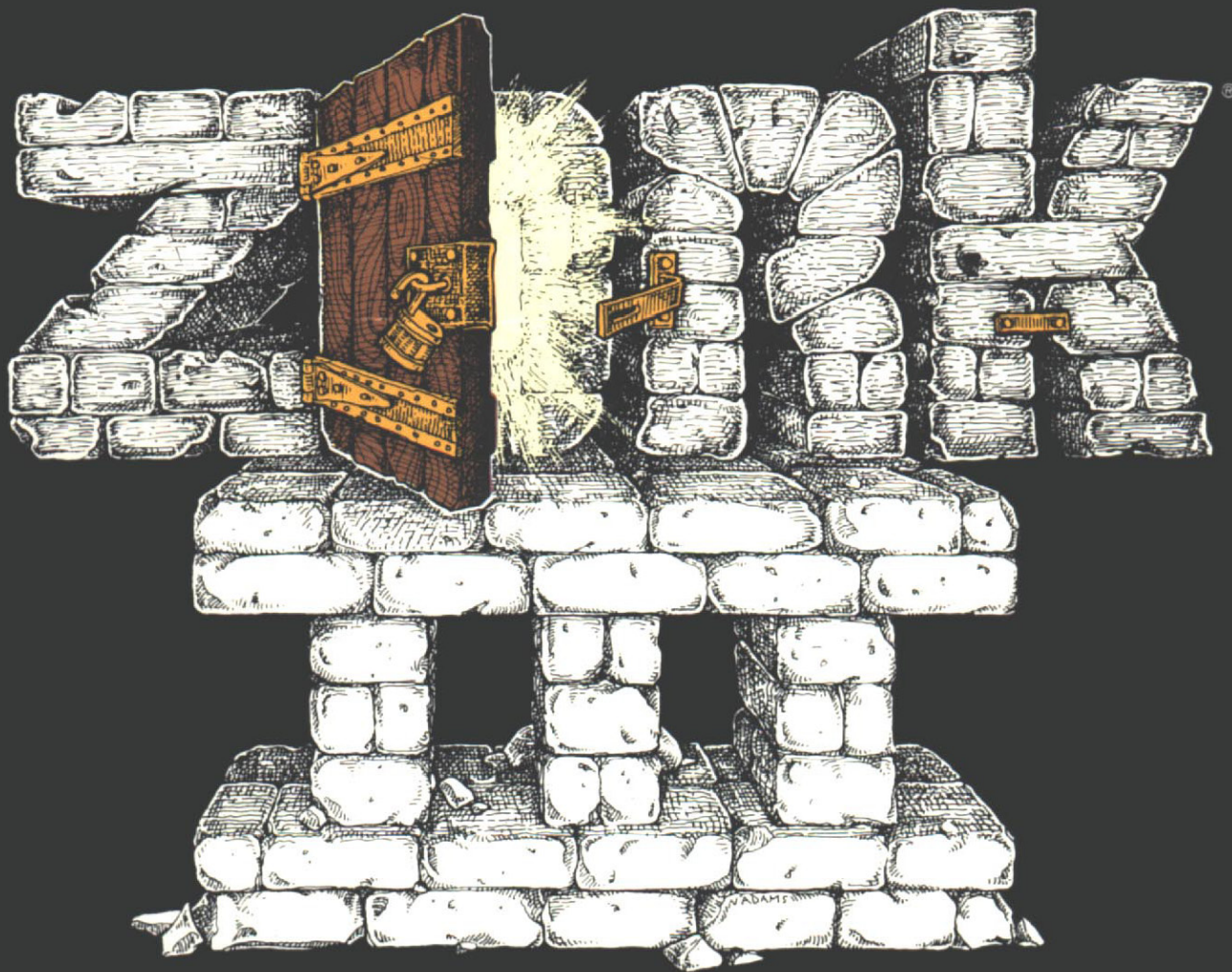




Finalmente abbiamo toccato il fondo.



INFOCOMTM

INTERACTIVE FICTION

FANTASY

ADVANCED LEVEL

POTETE FIDARVI!

*“Se sono le 2 di notte, deve trattarsi di ZORK.
Nemmeno Ted Koppel è in grado di tenere sveglia un’intera nazione fino a così tardi.”*
THE WASHINGTON POST

“Questo è il sesto gioco Infocom che compro. Ne esistono di simili? No!!”
Nicole, 34, Casalinga
Garland, Texas

*“Eccezionale. Adoro giocare e interagire con il mio PC.
Molto meglio degli sparatutto delle sale giochi.”*
Mark, 33, Designer
Elkhart, Indiana

“Straordinarie avventure interattive.”
THE NEW YORK TIMES BOOK REVIEW

“Magnifico! Mi fa usare il cervello. Molto stimolante.”
Paul, 14
Staten Island, New York

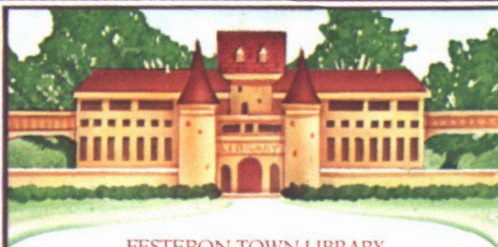
*“Ha fatto in modo che i miei figli si avvicinassero finalmente
al mio computer ‘da lavoro’.”*
Eugene, 42, Ingegnere
Mobile, Alabama

*“Con le sue sfide spremi-meningi e splendide descrizioni...
non stupisce che la trilogia di ZORK sia diventata un classico del suo tempo.”*
ELECTRONIC GAMES magazine

“Splendido. Pieno di sorprese.”
Ted, 60, Professore
Whittier, California



FrobozzCo International
Rapporto Annuale
778 GIS



FESTERON TOWN LIBRARY

05/18/781		
01/32/811		
09/11/846		
02/07/902		
02/21/948		

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

UN ANNUNCIO PER I NOSTRI AZIONISTI

Il 778 è stato un anno che ha visto una crescita continua da parte della FrobozzCo e delle sue consociate. L'introito lordo è aumentato del 14% e i ricavi del 22%. Il tasso di occupazione attuale è pari al 98,7% di tutta la forza lavoro del Grande Impero Sotterraneo ed è limitato soltanto dal tasso di natalità e dalla grandezza della Famiglia Reale.

In seguito al completamento del Museo Reale, la Società Grotte Magiche Frobozz, la nostra più grande consociata, ha deciso di aumentare il numero dei propri dipendenti per portare a regime l'avanzamento degli ormai celeberrimi lavori alla Diga e al Vulcano. La Società Grotte Magiche si appresta inoltre a costruire il quartier generale mondiale della FrobozzCo, un edificio di 400 piani nel centro di Testapiattopoli che si prevede sarà completato nel 781.

Negli ultimi 12 mesi, oltre 18.000 nuove consociate sono state create o acquisite, aumentando le capacità del nostro impero industriale. Oggi la FrobozzCo produce di tutto: dagli abachi agli zòpoli.

Mi auguro che lei, in quanto azionista, possa leggere questo rapporto e scoprire almeno una parte delle molte incredibili cose che accadono ogni giorno alla FrobozzCo. Il 778 è stato sicuramente un anno incredibile, ma ci aspettiamo di vivere un 779 ancor più incredibile!

John D. Testapiatta
Presidente e Direttore del Consiglio,
FrobozzCo International



FROBOZZCO INTERNATIONAL
Rapporto Annuale
778 GIS

SOCIETÀ GROTTA MAGICHE FROBOZZ



La Società Grotte Magiche Frobozz ha vinto una impareggiabile quantità di premi, tra cui l'ambitissimo riconoscimento "Il badile più sporco di tutto il Grande Impero Sotterraneo".

Prima fra le innumerevoli consociate della FrobozzCo, la Società Grotte Magiche fu creata oltre un secolo fa per dar vita all'imponente progetto di scavi voluto da Re Duncanthrax. Oggi, la Società Grotte Magiche è coinvolta in una fitta rete di progetti di costruzione sotterranei.

Ma sui tavoli da disegno della Società Grotte Magiche si trovano anche i piani di alcune delle più ambiziose opere ingegneristiche mai tentate prima d'ora. I lavori

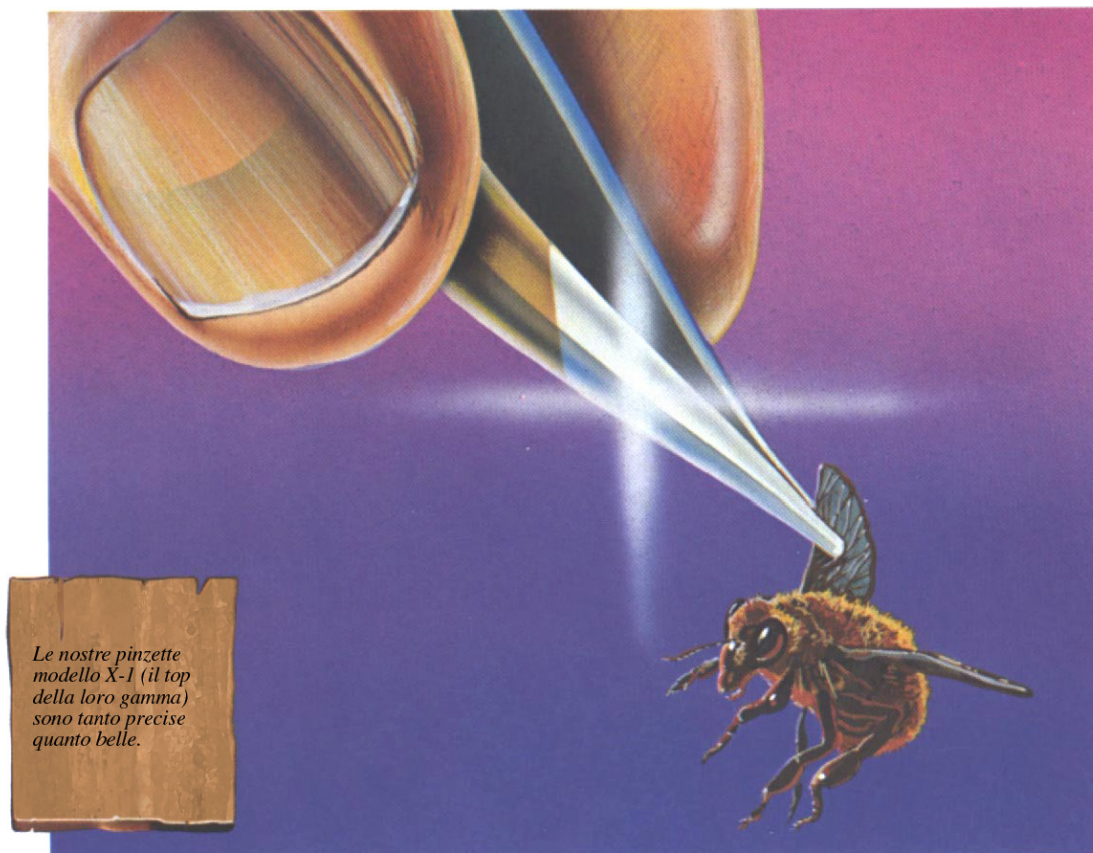
per realizzare una diga di colossali dimensioni lungo il corso del Fiume Frigido sono iniziati già da qualche mese. Conosciuta con il nome provvisorio di Diga dell'Area di Espansione #3, l'opera sarà pronta entro il 783 GIS e costerà un totale di 37 milioni di zorkmid.

Gli ingegneri della Società Grotte Magiche stanno definendo gli ultimi dettagli di un incredibile progetto che prevede lo spegnimento e il successivo svuotamento di un enorme

vulcano. I lavori sono stati portati avanti nella massima segretezza e Lord Stoltonio Testapiatta ha seguito personalmente ogni singola fase del loro sviluppo.

Oltre a questi due progetti titanici, quest'anno la Società Grotte Magiche ha creato altri 46.000 bloit piani di gallerie, inclusi i circa 200 bloit del prolungamento della Grande Autostrada Sotterranea, nonché 8.000 bloit cubi di ulteriore spazio nelle grotte.

SOCIETÀ PINZETTE MAGICHE FROBOZZ



*Le nostre pinzette
modello X-1 (il top
della loro gamma)
sono tanto precise
quanto belle.*

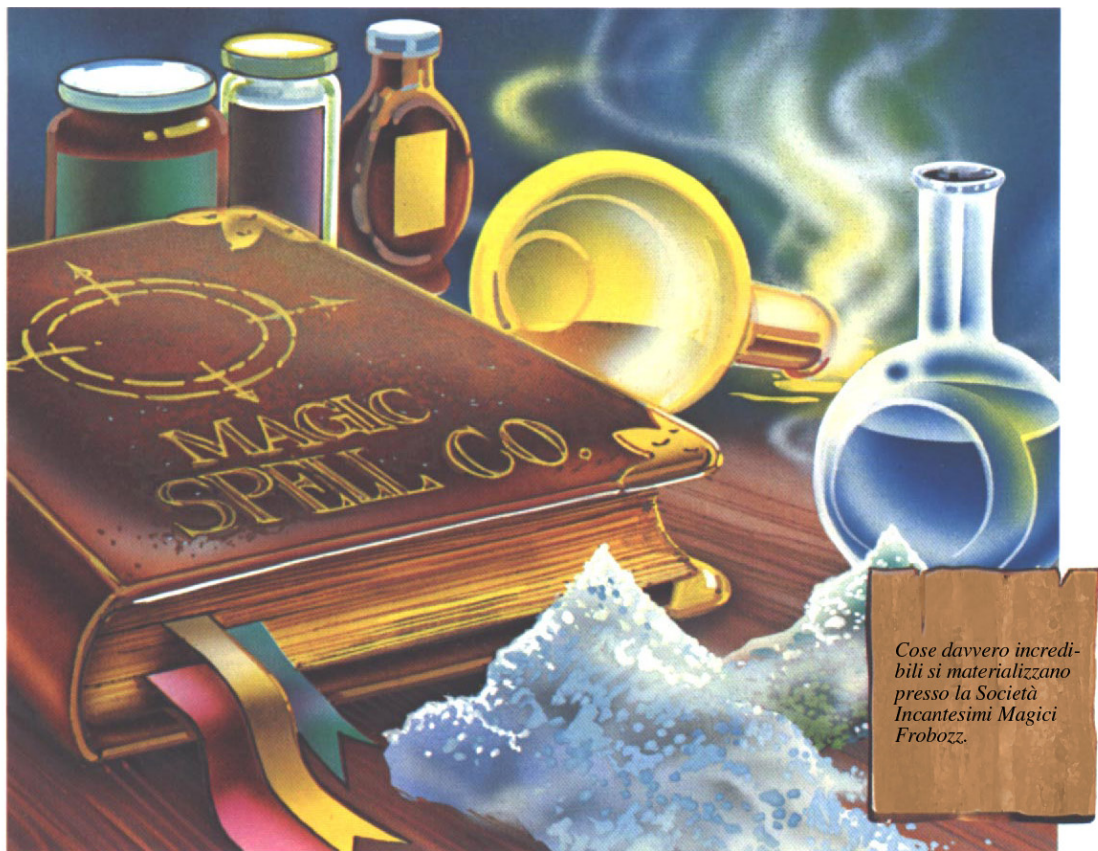
Una delle più recenti e prestigiose consociate della grande famiglia FrobozzCo, la Società Pinzette Magiche è stata creata dopo che una ricerca di mercato costata 652.000 zorkmid ha rivelato che tra la popolazione del Grande Impero Sotterraneo c'è un forte e diffuso bisogno di pinzette di qualità e tecnologicamente avanzate.

Dopo diversi anni di progettazione e sviluppo, le Pinzette Magiche Frobozz Modello A-1 sono finalmente

pronte a uscire dalle catene di montaggio per entrare in milioni di case in tutto il Grande Impero Sotterraneo. Le A-1, che saranno vendute a 0,29 Zm, hanno riscosso un enorme successo nei nostri *test market*. Entro sei mesi, nei negozi sarà disponibile il Modello X-1, una versione top di gamma che sarà venduta a 0,79 Zm. Altri sei modelli, nonché diversi accessori, sono già in fase di ideazione sui tavoli da disegno dei nostri ingegneri.

Il Consiglio dei Direttori della FrobozzCo dà il benvenuto alla Società Pinzette Magiche Frobozz ed è estremamente convinto che questa nuova divisione si rivelerà una ricca fonte d'introiti per la compagnia principale.

SOCIETÀ INCANTESIMI MAGICI FROBOZZ



Cose davvero incredibili si materializzano presso la Società Incantesimi Magici Frobozz.

Se è vero che la facoltosa Gilda degli Incantatori rimane il target di riferimento per la Società Incantesimi Magici Frobozz, l'invenzione delle pergamene con auto-incantesimi ha creato un nuovo, enorme mercato per la tecnologia magica.

Le vendite sono aumentate dell'11% nel corso del 778, confermando la ventennale striscia positiva di crescita per questa consociata così redditizia. Per rispondere alla crescente domanda di accessori

per incantesimi magici, all'interno della FrobozzCo sono state create diverse nuove divisioni, tra cui la Società Ripiani Magici per Pergamene Frobozz, la Società Grimori Magici Frobozz e la Società Confezioni Magiche per Pergamene Frobozz.

Quest'anno sono stati aggiunti quattro nuovi incantesimi al catalogo della Società Incantesimi Magici, un vero e proprio record per la Società Incantesimi Frobozz e la testimonianza dell'ottimo

lavoro svolto dai maghi del famoso Magiclab FrobozzCo. I quattro nuovi incantesimi sono DRILBO (rimuove la cera ingiallita dai pavimenti), BORCH (mette a dormire gli insetti), GIZGUM (preannuncia visite di parenti) e QUELBO (trasforma noci di cocco in oro).

SOCIETÀ REPELLENTI MAGICI PER GRUE FROBOZZ



La Società Repellenti Magici per Grue è una delle divisioni più di successo della FrobozzCo. Nell'anno appena trascorso, le vendite di repellente sono quasi triplicate, spinte da drastici e importanti miglioramenti dei prodotti e da una campagna promozionale molto aggressiva. I direttori della Società possono essere fieri del calo del 31% di morti causate dai grue e della conseguente riduzione del 31% della popolazione di grue nel GIS.

La scoperta di un nuovo additivo particolarmente efficace ha aumentato del 45% l'efficacia del repellente. Studi indipendenti dimostrano che molti grue non si avvicinano a meno di 20 metri da chi ha usato il Repellente Migliorato. Il nuovo additivo, chiamato G-17, ha una maggior durata e può essere ricavato da semplice sabbia!

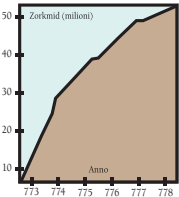
La Società Repellenti Magici per Grue ha inoltre ampliato il catalogo con l'introduzione di sette nuove fragranze: uova marce, pesci morti, gas

mefitici, polpette scadute, armadetto di palestra, cane bagnato e menta.

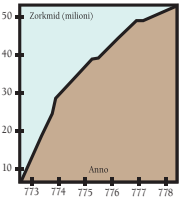
Le campagne promozionali hanno avuto grande successo. La promozione "l-molletta-da-naso-in-ogni-scatola" è durata un mese e ha aumentato le vendite del 92%. Positivi anche gli spot con corpi straziati mandati in onda prima e durante i periodi di vacanza. La joint-venture con la Società Lampade Magiche, infine, ha dato vita al Kit Anti-Grue Frobozz che ha spinto le vendite nel periodo di fine anno.

FROBOZZCO

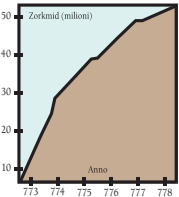
RAPPORTO FINANZIARIO



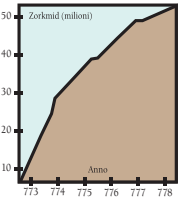
VENDITE



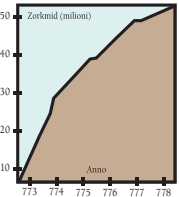
PROFITTI



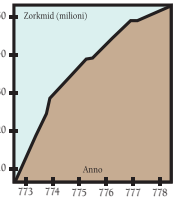
NUMERO DI
CONSOCIATE



NUMERO DI
DIPENDENTI



RICONOSCIB.
DEL BRAND



CONSOCIATE
C. TOSTATI

FrobozzCo International - Conto Economico

(in milioni di Zorkmid)

	Anno fiscale 778	Anno fiscale 777
Fatturato:		
Vendita di beni e servizi	Zm5.431.922	Zm5.108.113
Vendita di immobili	350.585	---
Altri introiti	<u>812.913</u>	<u>656.106</u>
TOTALE FATTURATO	<u>6.595.420</u>	<u>5.764.219</u>
Spese:		
Costi di beni e servizi	2.773.119	2.655.288
Distribuzione, amministrazione, corruzione	1.243.984	1.256.712
Ammortamento	127.353	112.499
Beneficienza alle ONLUS Reali	888.307	888.307
Stampa del Rapporto Annuale	<u>285.238</u>	<u>279.540</u>
TOTALE SPESE	<u>5.318.001</u>	<u>5.192.346</u>
REDDITO NETTO	<u>Zm1.277.419</u>	<u>Zm 571.873</u>
Dividendi per azione straordinaria	Zm 2,72	Zm 1,54
Operazioni amministrative	<u>(0,03)</u>	<u>(0,02)</u>
Operazioni di chiusura		
REDDITO NETTO PER AZIONE STRAORDINARIA	<u>Zm 2,69</u>	<u>Zm 1,52</u>

FrobozzCo International - Utili non distribuiti

(in milioni di Zorkmid)

	Anno fiscale 778	Anno fiscale 777
Utili non distribuiti a inizio anno	Zm1.204.225	Zm1.162.556
Reddito netto	1.277.419	571.873
Dividendi per azioni straordinarie	(894.017)	(529.971)
Dividendi per azioni aversate	<u>(24)</u>	<u>(13)</u>
Utili non distribuiti a fine anno	<u>Zm1.587.823</u>	<u>Zm1.204.225</u>

FrobozzCo International - Stato Patrimoniale

(in milioni di Zorkmid)

	Anno fiscale 778	Anno fiscale 777
Patrimonio:		
Liquidità	Zm 393.459	Zm 219.067
Beni inventariati	556.790	465.634
Prestiti alla Famiglia Reale	1.125.000	900.000
Fondo organizzazione feste	107.374	135.252
Impianti e macchinario	778.833	596.025
Altro	<u>325.939</u>	<u>294.606</u>
PATRIMONIO TOTALE	<u>Zm3.297.395</u>	<u>Zm2.610.584</u>
Passivo:		
Debiti a breve termine	Zm 456.872	Zm 388.431
Deduzioni salariali accumulate	594.311	435.923
Tangenti dilazionate	216.343	209.575
Altre passività	<u>95.647</u>	<u>80.293</u>
PASSIVO TOTALE	<u>1.363.173</u>	<u>1.114.222</u>
Capitale Sociale:		
Azioni straordinarie	345.287	291.054
Azioni aversate	1.112	858
Utili non distribuiti	<u>1.587.823</u>	<u>1.204.225</u>
CAPITALE SOCIALE TOTALE	<u>1.934.222</u>	<u>1.496.137</u>
TOTALE PASSIVO + C. SOCIALE	<u>Zm3.297.395</u>	<u>Zm2.610.359</u>



Prima Sede Centrale
Costruita nel 667



FROBOZZCO INTERNATIONAL

“Pensate a qualcosa: noi la produciamo”

Manuale d'istruzioni ZORK III: Il Dungeon Master

Manuale d'istruzioni per ZORK III: Il Dungeon Master

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 III affronterai la tua sfida più grande, addentrando nelle profondità più profonde del Grande Impero Sotterraneo. Il tuo spirito e il tuo coraggio saranno messi alla prova dall'enigmatico Dungeon Master che ti complicherà la vita con insidie e pericoli. La tua avventura ti porterà a scoprire il suo obiettivo segreto, mentre i suoi occhi non ti perderanno di vista nemmeno nel momento del tuo trionfo... o della tua distruzione!

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 16) e dare un'occhiata all'appendice dedicata ai verbi riconosciuti (a pagina 23).

Indice dei contenuti

Introduzione	Pag. 16
• Cos'è l'interactive fiction?	
• Muoversi	
• Turni e punteggio	
Consigli per neofiti	17
Nove utili dritte riguardo all'interactive fiction	
Comunicare con ZORK	18
• Frasi semplici	
• Frasi complesse	
• Parlare con gli altri personaggi	
• Limiti del vocabolario	
Avviare e chiudere	20
• Avviare ZORK	
• Salvare e caricare	
• Abbandonare e riavviare	
Appendice A: Informazioni di base	21
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	22
Appendice C: Esempi di verbi riconosciuti	23
Appendice D: Comandi non validi	24
Appendice E: Esempio di avventura e mappa	25
Appendice F: Non siamo mai soddisfatti	27
Appendice G: In caso di problemi tecnici	27
Appendice H: Biografie degli autori	28
Appendice I: Garanzia e Copyright	28

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 III tiene traccia del tuo punteggio. Tuttavia, siccome questo punteggio esprime soltanto il tuo *potenziale*, potresti accumulare tutti e sette i punti previsti molto tempo prima di esser prossimo a completare l'avventura.

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 consono 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 III (*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 III. Prova a digitare l'azione seguente:

> ESAMINA LA LAMPADA

Poi premi il tasto INVIO. ZORK III risponderà con:

La lampada è spenta.

Ora prova:

> ACCENDILA

Dopo aver premuto il tasto INVIO, ZORK III risponderà:

(Preso)

Adesso la lampada è accesa.

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

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 III 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.

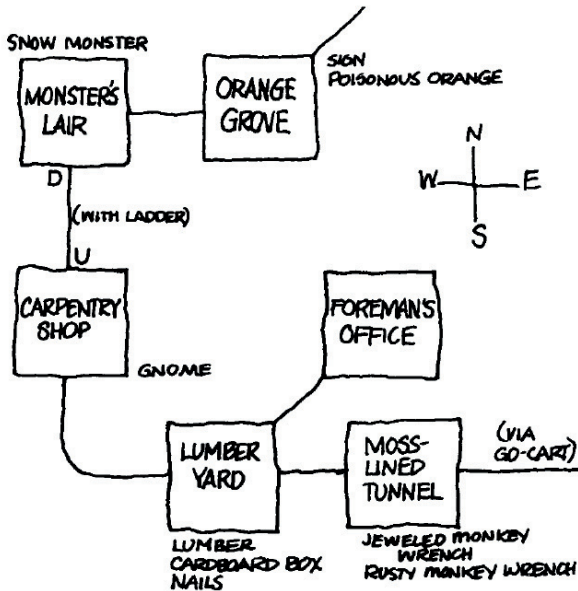
NON PUOI USARE MOLTEPLICI OGGETTI (IN) DIRETTI CON “(tuo verbo)”. Solo alcuni verbi ti consentono di interagire contemporaneamente con più oggetti. Tra quelli più utili **PRENDI**, **POSA** e **METTI**.

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
Aaarr! 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 sostituiamo 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.

**Se nutri dei dubbi sul tuo coraggio
o sulla tua scaltrezza, vattene subito!**

Non mancano che pochi passi per raggiungere l'abisso più mistico e profondo del Grande Impero Sotterraneo - il Sancta Sanctorum del potente e misterioso Dungeon Master. Egli metterà a dura prova la tua mente e il tuo spirito, mettendoti di fronte a sfide che mai hai conosciuto prima. La sua stessa esistenza è un enigma che sfugge ogni spiegazione e rappresenta un grande pericolo per te. Se sarai in grado di risolvere i suoi intriganti indovinelli, potrai capovolgere la situazione e scoprire le sue intenzioni segrete e la tua ricompensa sarà inestimabile. Ma se fallirai, i suoi poteri ti distruggeranno.

Buona fortuna, coraggioso avventuriero... ti avevamo avvertito!

L'indice dei contenuti del manuale si trova a pagina 15. Buttaci un occhio per capire se hai bisogno di leggere tutto prima di giocare.



FrobozzCo International
1533 Stoltonio Boulevard
Borphee, provincia di Gran Borphee
"Pensate a qualcosa: noi la produciamo"

33/9/947

FrobozzCo International - Consociate

Società Abachi Magici Frobozz
Società Abat-jour Magiche Frobozz
Società Abbacchio Magico Frobozz
Società Abbazie Magiche Frobozz
Società Abbecedari Magici Frobozz
Società Abbigliamento Magico Frobozz
Società Abbonamenti Magici Frobozz
Società Abrasivi Magici Frobozz
Società Accessori Magici Frobozz
Società Accette & Asce Magiche Frobozz
Società Accordi Magici Frobozz
Società Acidi Magici Frobozz
Società Acqua Magica Frobozz
Società Acquaragia Magica Frobozz
Società Acquarelli Magici Frobozz
Società Acquari Magici Frobozz
Società Acquisantieri Magiche Frobozz
Società Acquedotti Magici Frobozz
Società Acquitrini Magici Frobozz
Società Acronimi Magici Frobozz
Società Acrostici Magici Frobozz
Società Adattamenti Magici Frobozz
Società Adpoidz Magici Frobozz
Società Aeroplani Magici Frobozz
Società Affettatrici Magiche Frobozz
Società Alghe Magiche Frobozz
Società Aeroplani Magici Frobozz
Società Alabarde Magiche Frobozz
Società Allergeni Magici Frobozz
Società Alligatori Magici Frobozz
Società Aloni Magici Frobozz
Società Amebe Magiche Frobozz
Società Amuleti Magici Frobozz
Società Androidi Magici Frobozz
Società Anti-Acne Magico Frobozz
Società Appigli Magici Frobozz
Società Archi Magici Frobozz
Società Armadi Magici Frobozz
Società Armadilli Magici Frobozz
Società Artefatti Magici Frobozz
Società Artifici Magici Frobozz
Società Arxiv Magici Frobozz
Società Asfalto Magico Frobozz
Società Automobili Magiche Frobozz
Società Avocado Magici Frobozz
Società Avvocati Magici Frobozz
Società Baba & Bigné Magici Frobozz
Società Bagni Magici Frobozz
Società Balli Magici Frobozz
Società Balsa Magica Frobozz
Società Banane Magiche Frobozz
Società Banche Magiche Frobozz
Società Baracche Magiche Frobozz
Società Barbe Magiche Frobozz
Società Barbecue Magici Frobozz
Società Barche Magiche Frobozz
Società Bare Magiche Frobozz
Società Barilli Magici Frobozz
Società Barometri Magici Frobozz
Società Battaglie Navali Magiche Frobozz
Società Batterie Magiche Frobozz
Società Bauli Magici Frobozz
Società Bazooka Magici Frobozz
Società Beach Volley Magico Frobozz
Società Belletti Magici Frobozz
Società Bengala Magici Frobozz
Società Biblioteche Magiche Frobozz
Società Biciclette Magiche Frobozz
Società Billardi Magici Frobozz
Società Bilkwishum Magici Frobozz
Società Bingo Magico Frobozz
Società Binocoli Magici Frobozz
Società Birilli Magici Frobozz
Società Biscotti Magici Frobozz
Società Bluse Magiche Frobozz
Società Bolle Magiche Frobozz
Società Bombe Magiche Frobozz
Società Botole Magiche Frobozz
Società Bottiglie Magiche Frobozz
Società Briciole Magiche Frobozz
Società Buchi Magici Frobozz
Società Burle Magiche Frobozz
Società Bussole Magiche Frobozz
Società Bustarelle Magiche Frobozz

Gentile Azionista,

Il 947 è stato un altro anno di successi per la FrobozzCo, come di certo lei saprà. Tutti i membri del Consiglio della FrobozzCo si uniscono a me nel ringraziarla del suo continuo supporto come investitore.

Grazie alla nostra costante crescita e al profitto record raggiunto nel 947, il Consiglio Direttivo è lieto di annunciare un ritorno azionario nella formula del due per uno. Troverà le sue nuove azioni in allegato alla presente.

Non dimentichi l'assemblea degli azionisti che si terrà al Centro Civico di Borphee il 1/2/948. Spero non avrà difficoltà a confermare la nomina di John D. Testapiatta come Direttore del Consiglio. Nel caso in cui non potesse presenziare, non manchi di inviare la sua delega.

Infine, dato che il 947 è stato un anno incredibile, la sua azienda si augura che l'anno che va ad aprirsi sia (come amava dire il mio bis-bis-bis-bis-bis-bis-bisnonno) ancora più incredibile.

In fede,

John D. Testapiatta IX
Direttore del Consiglio
FrobozzCo International



In conformità
alle leggi vigenti
nel Grande Impero
Sotterraneo



2-349-792-Z03
CERTIFICATO
DI PROPRIETÀ

FrobozzCo I

Si certifica che:

È proprietario di:

Azioni straordinarie, pagate e
di uno zorkmid per azione.

La Banca di Zork

Joh
Pr





AZIONI STRAORDINARIE

Questo certificato
è trasferibile
nell'Impero e
nelle sottocaverne
di detto Impero

nternational



non tassabili, del valore

John D. Testapiatta IX
Presidente e Direttore del Consiglio

2-349-792-Z03





Conservati per i poster in questa e in tutte le scatole di Zork III: il disco di Zork III, il rapporto annuale della FrobozzCo, un certificato ufficiale di possesso di azioni e un'importantissima lettera firmata dal Direttore del Consiglio in persona.

Un vecchio dall'aspetto insolitamente giovanile si gira verso di te, lentamente. I suoi lunghi capelli grigi danzano intorno al suo volto, spinti da una brezza gentile. "Sei giunto alla prova finale, amico mio! Ti sei dimostrato sveglio e capace, ma non è ancora abbastanza! Vienimi a cercare quando riterrai di esserne degno!"

ZORK III: IL DUNGEON MASTER IL MAGO DI FROBOZZ

ti conduce nelle profondità più remote e misteriose del Grande Impero Sotterraneo. Qui nulla è come sembra. E il responsabile di questi oscuri sortilegi e arcane magie - il Dungeon Master - è il mistero più grande di tutti.

Gli innumerevoli pericoli che affronterai metteranno a dura prova la tua mente e il tuo spirito. Ma ciò che ti attende al termine della tua odissea val bene il rischio!

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, scegline 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.