

**Your greatest challenge
lies ahead- and downwards.**



**An INTERLOGIC™
prose adventure**

The Great Underground Empire

 commodore

Copyright

This software product is copyrighted and all rights reserved by Infocom, Inc. It is published by Commodore under license from 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, duplicating, selling or otherwise distributing this product is a violation of the law.

This manual and packaging are copyrighted and all rights are reserved by Infocom, Inc., and Commodore. This document may not, in whole or 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 a \$10,000 fine.



Commodore Business Machines Limited
3370 Pharmacy Avenue • Agincourt, Ontario, M1W 2K4

Welcome to ZORK!

Until you've entered the world of ZORK you've never truly adventured underground.

Both ZORK I and ZORK II are designed so that you'll experience their challenges in the most realistic sense. You can communicate in complete sentences rather than two-word commands, with the largest vocabulary and widest range of command options in the genre. Because ZORK's mysteries are the most intricate you'll ever encounter, it will take all your intellectual abilities to survive and emerge victorious from the underground. And because the challenges change with every move you make, each time you re-enter ZORK you'll face new intrigues.

ZORK I: The Great Underground Empire confronts you with perils and predicaments ranging from the mystical to the macabre, as you strive to discover the Twenty Treasures of ZORK and escape with them and your life!

ZORK II: The Wizard of Frobozz takes you into new depths of the subteranean realm. There you'll meet the Wizard, who will attempt to confound your quest with his capricious powers.

Loading ZORK

To Load ZORK, follow the instructions on your Reference Card.

The copyright notice and the serial number will appear, followed by a description of the starting location of the game.

West of House

You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door. There is a small mailbox here.

Whenever you see the prompt (>), ZORK is waiting for you to type in your instructions. When you have finished typing in your instructions, press the RETURN key. ZORK will respond and then the prompt (>) will reappear. Next to the prompt (>), try typing the following:

Open the mailbox.

and press the RETURN key. ZORK responds with this:

Opening the mailbox reveals a leaflet.

You may respond to ZORK by typing:

Read the leaflet

and press the RETURN key. ZORK cooperates and tells you:

(Taken)

Welcome to Zork

Zork is a game of adventure, danger and low cunning. In it you will explore some of the most amazing territory ever seen by mortals.

No computer should be without one!

Read the RULES AND STRATEGIES section for further directions and hints.

Talking to ZORK

When you play a ZORK game, you talk to ZORK in plain English, typing in all your requests on your keyboard when you see the prompt (>). ZORK allows you to abbreviate some words, though, because you use them often.) When you have finished typing a line, press the RETURN key and ZORK will digest your request.

ZORK usually acts as though your sentence begins with "I want to . . ." although you should not type those words explicitly. ZORK then displays a response that tells you whether what you want to do is possible in the current situation, and if it is, whether anything interesting happens as a result.

All words you type are distinguished by their first six letters and all subsequent letters are ignored. For example, typing **Open the encyclopedia** is equivalent to typing **Open the Encycl.** or better still **Open the book.**

ZORK understands many different types of sentences. A sentence must contain a verb and usually an object. Some examples:

Take the gold. Drop gold. Pick up gold. Put down the gold.

Go north. North. Walk north. N. walk around the house.

Push button. Push the red button. Open wooden door.

Look at the wall. Look under rock. Look behind curtain.

Look in bag. Read a book. Read all of the books.

Drop all. Take all. Drop all but the knife.

You must separate multiple objects of a verb by the word **AND** or a comma. For example:

Take all but the knife and the lamp.

Put the gold and jewels in the trophy case.

Throw the newspaper, the red book, and the magazine in the chasm.

You can include several sentences in one input line if you separate them by the word **THEN** or a period. You don't need to type a period at the end of an input line. For example:

Take book. N. Drop book and candle.

Take the book then N. Drop book and candle.

There are only two kinds of questions that ZORK understands: **WHAT** and **WHERE**. For example:

Where is the gold?

What is a Grue?

ZORK tries to be clever about what you really mean when you don't give enough information. If you say that you want to do something, but you don't say what to do it with or to, ZORK will sometimes decide that there was only one possible object you could have meant. When it does so, it will tell you, by displaying, for example (**WITH THE ROPE**). If your sentence is ambiguous, ZORK will ask what you really meant. Most such questions (for example **WITH WHAT?**) can be answered briefly (for example: **ROPE**).

ZORK uses many more words than it "understands". ZORK's vocabulary consists of several hundred words which are nearly all you are likely to use when conversing with ZORK. However, ZORK's responses may tend toward "purple prose" at times, and ZORK will display English descriptions that it couldn't possibly analyze. Indeed ZORK's response may refer to something to which you cannot refer (perhaps to your dismay). In that case it is not essential to the story, and appears in ZORK's response only to enhance your mental imagery.

Completely mystifying sentences will cause ZORK to complain in one way or another. After making the complaint ZORK will ignore the rest of the input line. Unusual events, such as being attacked will also MAKE ZORK ignore the rest of the sentences you typed, since the event may have changed your situation drastically.

Rules and Strategies

ZORK I: The Great Underground Empire

In ZORK I, you are near a great underground labyrinth, which is reputed to contain vast quantities of treasure. No doubt you wish to acquire some of it. In order to receive full credit for treasure, you must deposit it safely in the trophy case.

In addition to treasure, the labyrinth contains various objects that may or may not be useful in your attempt to acquire the treasure: you may need sources of light, since caves are often dark, and weapons, since dungeons often have unfriendly beings wandering about in them. Reading material is scattered around as well; you might even find some of it useful.

Beware of the thief! He is a dastardly anti-social type and a skilled pickpocket. Watch out for your valuable possessions when he is near.

To measure your success, ZORK keeps track of your score. You receive points for finding treasure, for securing it in the trophy case, for performing certain actions, and for visiting certain places. There is a penalty for getting yourself killed.

In this story time passes only in response to your input. You might imagine a giant clock that ticks once per move and the story progresses only at each tick. Nothing happens in the story while you are thinking and planning your next move, so you can plan your moves slowly and carefully if you so choose.

Concepts for Exploring

Some things that you can do with objects in the story are not immediately obvious.

Containment: Some objects, called containers, can contain other objects. Some containers can be opened or closed, and some are always open. Some are transparent, and some are not. Most containers have a limited capacity, and all objects have sizes, so that it is possible to fill up containers. Similarly, some objects have surfaces on which other objects can be placed.

Characters: Some of the characters in the story can be talked to or even ordered around in a simple manner. See the section TALKING TO ZORK for details. Characters in the story will also as a rule, fight back when attacked. They may, in some cases, attack you unprovoked.

Vehicles: There are objects in the story that have the ability to transport you to mysterious regions that are inaccessible on foot. Needless to say, you face great personal peril in venturing into such regions.

Directions: The passages connecting rooms in The Great Underground Empire sometimes twist and turn unpredictably. You cannot always expect that, after going north, you can return to where you started by going south.

Commands for Exploring

The best way to move from place to place is to type the direction you want to go. Acceptable directions are **NORTH** or **N,SOUTH** or **S,EAST** or **E, WEST** or **W, NE, SE, SW** (or **NORTHEAST, NORTHWEST, SOUTHEAST** or **SOUTHWEST** respectively), and also **U** or **UP**, and **D** or **DOWN**.

When you enter a particular place (ZORK calls any kind of place a "room") for the first time, ZORK usually displays the name of the room, a description of it, and then descriptions of any interesting objects in the room with which you might want to interact. When you return to a room, ZORK normally displays just the name of the room and the names of the objects in it.

The **VERBOSE** command tells ZORK to show the descriptions of rooms and objects every time you go there, not just the first time. The **BRIEF** command tells ZORK to fully describe only newly encountered rooms and objects, as it did initially. For moving through areas you already know well, the **SUPERBRIEF** command tells ZORK to show only the name of the room (even on your first visit there), and not even to mention objects in the room. You can always get a description of the room you are in and the objects in it by typing **LOOK** (or the abbreviation **L**).

Suggestions for More Successful ZORK Playing

It is essential that you draw a map. Some of the problems in the game (the Maze in ZORK I, for one example), cannot be solved without mapping. Remember that there are 10 possible directions. In certain circumstances **ENTER, EXIT** (or **IN, OUT**) apply.

Read everything carefully. There are clues in some of the descriptions, labels, engravings, and books, etc.

Most objects in the game which can be taken are important, either as treasures or for solving problems. Sometimes treasures are also needed to solve problems.

Unlike other games with which you may be familiar, there are many possible routes to the successful completion of ZORK. There is no "correct" order for solving problems. Some problems have more than one solution, or don't need to be solved at all.

It is often helpful to play zork with another person. Different people find different problems easy, and can often complement each other.

Don't be afraid to try something bold or strange— you can always save your state first if you want. Trying the bizarre can be fun and often will give you a clue. A nonsense example:

Give the Caterpillar to the Christmas-tree Monster.

The Christmas-Tree Monster is revolted at the thought of adorning its branches with a caterpillar.

You have just learned that there is probably something which would be a decoration pleasing to the monster and possibly a solution to the problem.

How to Quit

If you want to stop playing, and never continue from this particular position again, type **QUIT**. ZORK will respond: **Your Potential is potential of a possible seven, in number moves.**

type **Y** next to the prompt (>) and press the RETURN key.

If you never want to continue from this particular position again, but you want to keep playing, type **RESTART** after the prompt (>). ZORK responds by starting the game over from the beginning.

If you want to continue playing from this particular position, but at a later time, follow the **SAVING A GAME POSITION** instructions.

Saving a Game Position

It will take you some time to play ZORK through to the end, just as it takes you some time to finish a good book. You will almost certainly not finish in one sitting. ZORK allows you to continue playing at a later time without having to start over from the beginning, just as you can place a bookmark in a book you are reading. There is a ZORK command, called **SAVE**, that makes a "snapshot" of your position in the game. If you are a cautious or prudent player, you may want to save your position before you embark upon (or after you finish) any particularly tricky or dangerous part of the journey. Having taken a snapshot, you can go back to that position even though you may get lost or killed afterward.

When the prompt (>) appears, type: **SAVE**, then press the RETURN key. Then follow the instructions on your Reference Card.

Restoring a Saved Game Position

When you want to continue playing from where you made a snapshot, follow the **RESTORE** procedure. You can **RESTORE** a save snapshot at any time during play.

When the prompt (>) appears, type **RESTORE** and press the RETURN key. Then follow the instructions on your Reference Card.

ZORK will now let you continue playing from your restored position. You can type **LOOK** for a description of where you are.

List of ZORK Commands

To simplify your adventuring, you may order ZORK to give you information by typing specific commands. These commands can be used over and over again as needed, but they are each considered one complete move. Type your command as a sentence to ZORK after the prompt (>) appears.

The list of commands is:

Again

ZORK will respond as if you had repeated your previous sentence.

Brief

This commands ZORK to fully describe only newly encountered rooms and objects. Rooms already visited and objects already seen will be described by printing the room name and the object names only.

Diagnose

ZORK gives you a medical report of your physical condition. This is particularly useful if you have just survived a dangerous battle.

Inventory

ZORK lists your possessions. If you've noticed the thief lurking about you might want to check to see if your belongings are still there. You may abbreviate **INVENTORY** by typing **I**.

Look

ZORK describes your surroundings in detail. You may abbreviate **Look** by typing **L**.

Quit

This gives you the option to quit playing. If you want to save your position, first read the instructions under **SAVING A GAME POSITION**. You may abbreviate **Quit** by typing **Q**.

Restart

This ends the game and starts the game over from the beginning.

Restore

Restores a game position you saved with

the **Save** command. See the section **RE—STORING A SAVED GAME POSITION**.

Save

Save a game position on your storage diskette. See the section **SAVING A GAME POSITION**.

Score

ZORK shows your current score with the number of moves you have made, and your rank. Your rank is your rating as a professional ZORK player and is based on the number of points you have.

Script

This command assumes you have a printer. It commands the printer to begin printing a transcript of your game session.

Superbrief

This command tells ZORK to show you only the name of the room you have entered, and no other information. It is briefer than **Brief**.

Unscript

This command stops your printer from printing.

Verbose

This command tells ZORK to show you a long description of the room and the objects in it whenever you enter a room.

Version

ZORK responds by showing you the release number and serial number of your copy of the game.

Wait

This command causes time in the game to pass. Normally, between moves, no time is passing as far as ZORK is concerned—you could leave your computer, take a nap, and return to the game to find that nothing has changed. **Wait** is used when you want to find out what will happen in the game if you do absolutely nothing while time passes. For example, if you encounter an alien being, you could **Wait** and see what it will do.

Appendix

ZORK's Responses

ZORK may occasionally have a few words for you when it wants you to clarify your instruction. Some of ZORK's responses are:

I don't Know the Word your word. The word you typed is not in the game's vocabulary. Sometimes a synonym or rephrasing will be "understood". If not ZORK probably doesn't know the idea you were trying to get across.

I can't use the word your word **here**. ZORK knows the word you typed, but the word made no sense where you put it in the sentence. "Open the take", for example.

You must supply a verb! Unless you are answering a question, each sentence must have a verb (or a command) in it somewhere.

There is a noun missing in that sentence. This usually indicates an incomplete sentence such as "Put the lamp in the," where ZORK expected another noun and couldn't find one.

Too many noun clauses. An example is "Put the troll in the basket with the shovel." A valid ZORK sentence has, at most, one direct object and one indirect object.

Beg pardon? You did not type anything after the prompt (>) and before you pressed the RETURN key on your keyboard.

It's too dark to see. In the story there was no light to see objects in the room.

I can't see any object here. In the story the object you referred to was not accessible to you.

Multiple objects cannot be used with your verb. It is legal for you to use multiple objects (that is, nouns or noun phrases separated by "and" or a comma) only with certain verbs. Among the more useful of these verbs are "take", "drop" and "put."

I don't understand that sentence. You typed a sentence that is gibberish, for example: "Give troll with sword." You might try rephrasing the sentence.

Command Summary

The following commands can be entered when the prompt () has appeared on the screen (For explanations, see LIST OF ZORK COMMANDS section).

Again

Brief

Diagnose

Inventory

Look

Quit

Restart

Restore

Save

Score

Script

Superbrief

Unscript

Verbose

Version

Wait

Sentence Syntax

- A ZORK sentence must contain at least a verb or a command (e.g. **Again**).
- Separate multiple objects of the verb by the word "**And**" or a comma (,).
- Several sentences typed to ZORK at one time must be separated by a period (.) or by the word "**Then**". A period is not needed at the end of a line of input.
- Only two kinds of questions may be abbreviated to **N, E, S, W, NE, NW, SW, SE**, and **Up** and **Down** may be abbreviated to **U** and **D**, respectively.
- The letter "**L**" may be used to abbreviate the **Look** command.
- The letter "**I**" may be used to abbreviate the **Inventory** command.

INTERLOGIC™ Reference Card for the **COMMODORE 64™**

I. What You Need

Required

- Commodore 64 Computer
- One VIC-1541 diskette drive

Optional

- One or more blank, formatted diskettes (for SAVE)
- VIC graphic printer (or equivalent) connected to the serial port (for SCRIPT)
- Second VIC-1541 diskette drive (for convenience with SAVE)

II. Loading the Game

1. Turn on the power to your Commodore 64.
2. Insert the game diskette in Drive 1 (device 8) and close the drive door.
3. Type

Load "Game", 8

When the computer responds

"Ready,"

type

"Run."

The diskette drive will spin the diskette and the program will load. A message should appear asking you to wait while the game loads (this should take no more than two minutes).

4. If nothing appears on your screen, something is wrong. (See the Troubleshooting section).

III. Talking to the Game

Whenever you see the prompt (>), the game is waiting for you to type in your instructions. You may type up to two full lines of text at a time. If you make a mistake, use the DELETE key to erase the error. When you have finished typing in your instructions, press the RETURN key. The game will respond and then the prompt (>) will reappear.

NOTE: You may use the left- and right-arrow keys in combination with the DEL and INST keys to edit your command; however, use of the up- and down- arrow keys will cause unpredictable results.

If a description will not fit on the screen all at once, (MORE) will appear in the bottom left portion of the screen. After reading the part on the screen, you will need to press the space bar to see the rest of the message.

IV. The Status Line

At the top of the screen, you will see a status line. This line is updated after every move to show your current whereabouts in the game. Depending upon the type of game, it may also show other information.

Score

In games that keep a score, such as the zork® underground adventures, the right side of the status line will show something like this:

SCORE: 245/920

The first number is your score and the second is the total number of moves you have made. In the example, you have 245 points in 920 moves.

Time

In games that keep track of the time (e.g. the mystery thriller DEADLINE™), the right side of the status line will look something like the following:

TIME: 9:22 AM

This shows the current time of day in the game.

V. Saving a Game Position

To save the current position, use the SAVE command. You may SAVE up to eight different game positions on each storage diskette and RESTORE them in any order. To keep track of these different positions, each is assigned a number (from 0 to 7). Each time you SAVE a game position, it will

overwrite any position that is already on your storage diskette with the number you specified. If you want to SAVE more than one game, you must use a different position number for each one.

When you enter the SAVE command, the game will respond:

**Please insert SAVE diskette,
—Press RETURN key to continue—**

1. If you have only one diskette drive, remove the game diskette; otherwise just insert the storage diskette in the second drive. (To prepare this diskette, see Initializing Storage Diskettes).

2. Press RETURN. The game will respond
Position (0-7) Default = 0

3. Type a number between 0 and 7 to tell the game which save position on the diskette to use (or simply press the RETURN key to select the default). The game will respond

Drive (8/9): Default = 8

4. Select whichever drive contains the SAVE diskette. Now the game will respond

—Press RETURN key to begin—

5. Press RETURN. The game will type

Saving . . .

to indicate that the game is being saved. This should take about half a minute. When

the game has been saved, it will respond

**Please re-insert GAME diskette,
—Press RETURN key to continue—**

6. Remove the storage diskette from the drive and insert the game diskette again (this step is unnecessary if you are using two drives). Close the drive door.

7. Press the RETURN key. If all is well the game will respond

OK.

If it responds

Failed.

consult the Troubleshooting section.

You may now continue playing. You can use the storage diskette and the RESTORE command to return to this position at another time.

VI. Restoring a Saved Game Position

To restore a previously saved game position, enter the "RESTORE" command. Then follow the steps (1 to 7) for SAVE above.

VII. Scripting

If you have a VIC Graphic printer (or any equivalent printer which attaches to the serial port on the Commodore 64), you may make a transcript of the game as you play it.

1. Connect the printer to the serial port on the Commodore 64.

2. Turn on the printer.

3. Load the game as described above.

4. To start the transcript at any time, use the SCRIPT command.

5. To stop the transcript, use UNSCRIPT.

6. SCRIPT and UNSCRIPT may be used as often as desired as long as the printer is left on-line.

VIII. Initializing Storage Diskettes

Storage, or "SAVE" diskettes are made using the standard Commodore diskette initialization procedures ("new" command). See either the Commodore 64 Reference Manual or the VIC-1541 diskette drive manual for detailed instructions.

IX. Troubleshooting

If the game fails to load properly or if SAVE/RESTORE fails, check each of the following items. If none of these offers a solution, call your Commodore dealer for assistance.

1. Check to see that your Commodore and disk drive(s) are plugged in correctly, connected properly, and that everything is turned on.

2. Check to see that the diskette was inserted correctly, and that the drive door is closed.

3. Inspect the diskette carefully for any visible damage.

4. Be sure that the diskette(s) is in the proper drive(s). The game diskette may only be run from the main drive (device 8). For SAVE/RESTORE, be sure that you have typed the correct drive number for the storage diskette.

5. For SAVE, be sure that the storage diskette is not write-protected (i.e. there is nothing covering the notch on the side of the diskette).

6. Also, for SAVE, be certain that the diskette has been properly initialized (formatted). As a last resort, try a different diskette.

7. If you have turned off your Commodore follow the instructions for loading the game.

8. Try again: the problem may be only momentary.

IV. Ligne d'état

Une ligne d'état apparaît en haut de l'écran. Cette ligne est mise à jour après chaque coup pour indiquer votre situation présente dans la partie. Suivant le type de jeu, elle peut aussi donner d'autres informations.

Marque

Dans les jeux donnant des points, comme les aventures au pays des ténébres de ZORK[®], le côté droit de la ligne d'état donne ce genre d'information:

SCORE: 245/920

Le premier nombre correspond à vos points et le deuxième au nombre total de coups joués. Dans cet exemple, vous avez marqué 245 points en 920 coups.

Heure

Dans les jeux qui tiennent compte de l'heure (par exemple, le mystère policier DEADLINE™), le côté droit de la ligne d'état a l'aspect suivant:

TIME: 9:22 AM

Cette information donne l'heure présente du jeu.

V. Sauvegarde d'une position de jeu

Pour sauvegarder la position présente, utilisez la commande SAVE. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à huit positions différentes

de jeu sur chaque minidisque et les rétablir (RESTORE) ensuite dans l'ordre de votre choix. Pour repérer ces différentes positions, chacune reçoit un numéro (de 0 à 7). Chaque fois que vous sauvegardez une position de jeu, elle se superpose à celle qui se trouvait déjà sur le minidisque, au numéro spécifié. Si l'on désire sauvegarder

plus d'une partie, on doit utiliser un numéro différent de position pour chacune d'elles.

Quand vous entrez la commande SAVE,

le jeu répond:

Please insert SAVE diskette,

—Press RETURN key to continue—

(Veuillez insérer le minidisque de sauvegarde et appuyez sur la touche RETURN pour continuer.)

1. Si vous n'avez qu'une unité de minidisque, sortez le minidisque de jeu et insérez le minidisque de stockage à sa place. Si vous avez une deuxième unité, insérez-y le minidisque de stockage. (Pour préparer ce minidisque, consultez la section "Initialisation des minidisques de stockage".)

2. Appuyez sur RETURN. Le jeu répond:

Position (0-7):

Default = 0
(Valeur implicite = 0)

3. Tapez un numéro entre 0 et 7 pour indiquer au jeu la position de sauvegarde à utiliser sur le minidisque. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche RETURN pour choisir la valeur implicite. Le jeu répond:

Drive (8/9):

Default = 8
(Valeur implicite = 8)

4. Choisissez l'unité qui contient le minidisque de sauvegarde. Le jeu répond:

—Press RETURN key to begin—

(appuyez sur la touche RETURN POUR COMMENCER.)

5. Appuyez sur RETURN. Le jeu tape:

Saving ... (Sauvegarde ...)

pour indiquer que la partie est en cours de sauvegarde. Cette opération doit demander trente secondes environ. Quand la partie est sauvegardée, le jeu répond:

Please re-insert GAME diskette,

—Press RETURN key to continue—

(Veuillez réinsérer le minidisque de jeu et appuyer sur la touche RETURN pour

continuer.)

6. Sortez le minidisque de stockage de l'unité et remettez le minidisque de jeu en place (cette opération est inutile si vous avez deux unités). Fermez le volet de l'unité.

7. Appuyez sur la touche RETURN. Si tout est en ordre, le jeu répond:

IX. Recherche des pannes

En cas de chargement incorrect du jeu ou

de failance des commandes SAVE/RESTORE, vérifiez chacun des points suivants. S'ils ne permettent pas de remédier au problème, demandez de l'aide au détaillant Commodore.

1. Assurez-vous que le Commodore et les unités de disque sont convenablement branchés et que tous les composants sont en marche.

2. Assurez-vous que le minidisque est bien en place et que le volet de l'unité est fermé.

3. Recherchez les traces de dommages sur le minidisque.

4. Assurez-vous que les minidisques sont placés dans les unités correspondantes. Vous ne pouvez passer le minidisque de jeu que dans l'unité principale (dispositif 8).

Pour utiliser les commandes SAVE/RESTORE, veuillez à taper le numéro correct d'unité correspondant au minidisque de stockage.

5. Pour la commande SAVE, assurez-vous que le minidisque de stockage n'est pas protégé en écriture (rien ne doit couvrir l'encoche, sur le côté du minidisque).

6. Pour la commande SAVE également, assurez-vous que le minidisque est correctement initialisé (mis en forme). En dernier recours, essayez un autre minidisque.

7. Si vous avez arrêté le Commodore suivez les instructions de chargement du jeu. 8. Recommencez, car le problème peut n'être que momentané.

Failed (Défaillance)

consultez la section de recherche des

pannes.

Vous pouvez maintenant continuer à jouer. Vous pouvez utiliser le minidisque de stockage et la commande RESTORE pour rétablir cette position à un autre moment.

VI. Rétablissement d'une position sauvegardée

Pour rétablir une position précédemment sauvegardée, composez la commande "RESTORE". Appliquez ensuite les étapes (1 à 7) de sauvegarde (SAVE) ci-dessus.

VII. Transcription (SCRIPT)

Si vous disposez d'une imprimante graphique VIC (ou d'une imprimante équivalente qui se branche dans l'accès série du Commodore 64), vous pouvez réaliser une transcription de la partie à mesure qu'elle se déroule:

1. Branchez l'imprimante dans l'accès série du Commodore 64.

2. Mettez l'imprimante en marche.

3. Chargez le jeu comme on l'a précédemment indiqué.

4. Pour commencer la transcription, utilisez la commande UNSCRIPT.

VIII. Initialisation des minidisques de stockage

Le stockage ou la sauvegarde "SAVE" des minidisques se fait en appliquant les méthodes d'initialisation normales de minidisque Commodore (commande "NEW").

Consultez le manuel de référence de Commodore 64 ou le manuel d'unité de minidisque VIC-1541 pour plus de détails.

Carte de référence INTERLOGIC™ du COMMODORE 64™

III. Conversation avec le jeu

Quand le message-guide (< >) apparaît, le jeu attend que vous tapiez vos instructions. Vous pouvez taper jusqu'à deux lignes complètes de texte à la fois. Si vous vous trompez, utiliser la touche DELETE pour effacer votre erreur. Quand vous avez fini de taper vos instructions, appuyez sur la touche RETURN. Le jeu répond, puis le message-guide (< >) réapparaît.

REMARQUE: Vous pouvez utiliser les touches de flèches à gauche et à droite avec les touches DEL et INST pour corriger votre commande. Toutefois, l'utilisation des touches de flèches vers le haut et vers le bas amène des résultats imprévisibles.

Si une description est trop longue pour un seul écran, (MORE) apparaît à la partie inférieure gauche de l'écran. Après avoir lu la partie figurant sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement pour voir le reste du message.

I. Equipement

Requis

- Ordinateur Commodore 64
- Une unité de minidisque VIC-1541

Facultatif

- Un ou plusieurs minidisques vierges,
- Imprimante graphique VIC (ou un min en forme (pour la sauvegarde)
- Imprimante graphique VIC (ou un équivalent) branchée dans l'accès série (pour l'impression)
- Une deuxième unité de minidisque VIC-1541 (plus pratique pour la sauvegarde).

II. Chargement du jeu

1. Mettez le Commodore 64 en marche.
2. Insérez le minidisque de jeu dans l'unité 1 (dispositif 8) et fermez le volet de l'unité.

3. Tapez LOAD "GAME", 8

Quand l'ordinateur répond:

"Ready,"

tapez:

"RUN."

L'unité fait tourner le minidisque, et le programme se charge. Un message doit apparaître; il vous demande d'attendre pendant le chargement (qui ne doit pas prendre plus de deux minutes).

4. Si rien n'apparaît sur l'écran, il y a un problème. (Consultez la section de recherche des pannes.)

Syntaxe des phrases

- Une phrase ZORK doit contenir au moins un verbe ou une commande (ex. **AGAIN**).
- Séparer plusieurs compléments d'objet du verbe par le mot "**AND** (ET) ou une virgule (,).

Plusieurs phrases tapées en même temps pour ZORK doivent être séparées par un point (.) ou par le mot "**THEN**" (ALORS ou ENSUITE). Il n'y a pas besoin de point à la fin d'une ligne.

On ne peut poser que deux types de questions: "**WHAT**" (QUOI) et "**WHERE**" (OU).

- Vous pouvez utiliser les abréviations suivantes pour les points cardinaux: **N, E, S, W, NE, NW, SW**, et **SE**. Vous pouvez utiliser respectivement **U** et **D** pour abréger **UP** (VERS LE HAUT) et **DOWN** (VERS LE BAS).
- Vous pouvez utiliser la lettre "**L**" pour abréger la commande **LOOK**.
- Vous pouvez utiliser la lettre "**I**" pour abréger la commande **INVENTORY**.

Résumé des commandes

Vous pouvez entrer les commandes suivantes quand le message-GUIDE (< >) apparaît sur l'écran. Pour les détails, voir la section "LISTE DES COMMANDES ZORK".

AGAIN
BRIEF
DIAGNOSE
INVENTORY
LOOK
QUIT
RESTART
RESTORE
SAVE
SCORE
SCRIPT
SUPERBRIEF
UNSCRIPT
VERBOSE
VERSION
WAIT

Pour simplifier vos péripéties aventurées,

vous pouvez ordonner à ZORK de vous donner des informations en tapant des commandes spécifiques que vous pouvez utiliser sans cesse en fonction des besoins.

Chaque commande correspond cependant à un coup complet. Tapez votre commande à ZORK sous forme de phrase, quand le message-guide (>) est apparue.

Ces commandes sont:

Again

ZORK répond comme si vous avez répété votre phrase précédente.

Brief

Cette commande demande à ZORK de ne décrire que les nouvelles salles que vous rencontrez et les objets qu'elles contiennent. Les salles déjà visitées et les objets déjà rencontrés ne sont décrits que par leur nom.

Diagnose

ZORK vous donne un compte rendu médical de votre état physique. Ce compte rendu est particulièrement utile si vous venez de vous sortir vivant d'un combat dangereux.

Inventory

ZORK énumère vos possessions. Si vous avez remarqué le voleur dans les parages, vous voudrez peut-être vérifier si vos biens n'ont pas disparu. Vous pouvez abréger l'INVENTORY en tapant I.

Look

ZORK décrit les alentours en détail. Vous pouvez abréger LOOK en tapant L.

Quit

Cette commande vous donne la possibilité de sortir du jeu. Si vous désirez conserver votre position, lisez d'abord les instructions de la section: "SAUVEGARDE D'UNE POSITION DE JEU". Vous pouvez abréger QUIT en tapant Q.

Restar

Cette commande interrompt la partie et en

Liste des commandes ZORK

commence une autre au début.

Restore

Rétablit une position de jeu que vous avez sauvegardée avec la commande **Save**.

rien n'ait changé. Utilisez **Wait** quand vous désirez savoir ce qui peut se produire si vous ne faites absolument rien quand le temps passe. Par exemple, si vous rencontrez un étranger, vous pouvez attendre (WAIT) pour suivre son comportement.

Save

Sauvegard une position de jeu sur le mini-disque de stockage; consultez la section "SAUVEGARDE D'UNE POSITION DE JEU".

Score

ZORK vous indique votre marque présente, avec le nombre de coups joués et votre rang; celui-ci correspond à votre classification professionnelle. Ce rang est basé sur le nombre de points obtenus.

Script

Cette commande suppose que vous disposez d'une imprimante. Elle ordonne à l'imprimante de commencer l'impression d'une transcription de la partie.

Supérieur

Cette commande indique à ZORK de ne vous être entre, à l'exclusion de toute autre information. Cette commande donne une réponse plus brève que **BRIEF**.

Unscript

Cette commande interrompt l'impression de l'imprimante.

Verbose

Cette commande indique à ZORK de vous donner une description détaillée de la pièce où vous êtes entré et des objets qu'elle contient.

Version

ZORK répond en vous donnant le numéro de diffusion et le numéro de série de votre copie du jeu.

Wait

Cette commande fait passer le temps de la partie. Dans des conditions normales du jeu ZORK, le temps ne passe pas entre les

Annexe

Réponses de ZORK

ZORK peut parfois vous adresser quelques mots pour vous demander d'éclaircir vos instructions. Voici quelques-unes de ses réponses:

I DON'T KNOW THE WORD (your word). (JE NE CONNAIS PAS LE MOT. . .) Le mot tapé n'appartient pas au vocabulaire du jeu.

Il arrive parfois qu'un synonyme ou une autre tournure de phrases soient compris. Dans le cas contraire, ZORK ne connaît probablement pas l'idée que vous essayez de communiquer.

I CAN'T USE THE WORD (your word) **HERE**. (JE NE PEUX PAS UTILISER LE MOT. . .) Exemple: "Open the take" (Ouvrez la prise).

YOU MUST SUPPLY A VERB! (vous devez donner un verbe) Exemple: si vous répondez à une question, chaque phrase doit contenir un verbe (ou une commande).

THERE IS A NOUN MISSING IN THAT SENTENCE. (UN NOM MANQUE DANS CETTE PHRASE.) Indique généralement une phrase incomplète. Exemple: "Put the lamp in the" (Mettez la lampe dans.) ZORK attend un autre nom et n'en a pas trouvé.

TOO MANY NOUN CLAUSES (TROP de PROPOSITIONS.) Exemple: "Put the troll in the basket with the shovel." (Mettez la truelle dans le panier avec la pelle.) Une

MULTIPLE OBJECTS CANNOT BE USED WITH your verb. (VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER PLUSIEURS OBJETS AVEC votre

verbe.) Vous ne pouvez utiliser plusieurs objets (noms ou expressions séparés par "and" (et) ou une virgule) qu'avec certains verbes. Parmi les verbes les plus utiles, citons "take" (prendre), "drop" (laisser tomber) et "put" (mettre).

I DON'T UNDERSTAND THAT SENTENCE. (JE NE COMPRENDS PAS CETTE PHRASE.) Vous avez tapé une phrase manquant de clarté. Exemple: "Give troll with sword." (Donner truelle avec épée.) Essayez de changer la tournure de la phrase.

vous pouvez attendre (WAIT) pour suivre son comportement.

temps passe. Par exemple, si vous rencontrez un étranger, vous pouvez attendre (WAIT) pour suivre son comportement.

SOMBRE POUR Y VOIR.) Dans l'histoire il n'y a pas d'éclairage pour voir les objets dans la salle.

I CAN'T SEE ANY object HERE. (JE NE VOIS PAS object ICI.) Dans l'histoire, l'objet mentionné ne vous était pas accessible.

phrases ZORK correctes contiennent un complément d'objet direct et un complément d'objet indirect au plus.

PARDON?) Vous n'avez rien tapé après le message-guide () et avant d'avoir appuyé sur la touche RETURN du clavier.

IT'S TOO DARK TO SEE. (IL FAIT TROP TROP SOMBRE POUR Y VOIR.) Dans l'histoire il n'y a pas d'éclairage pour voir les objets dans la salle.

les instructions de la section "SAUVE-
GARDE D'UNE POSITION DE JEU".

Sauvegarde d'une position de jeu

Il faut disposer d'assez de temps pour faire une partie jusqu'à la fin, comme il en faut pour terminer un bon livre. Vous ne terminerez probablement pas une partie en une seule fois. ZORK vous permet de reprendre la partie par la suite, sans que vous deviez recommencer au début, exécutement cours de lecture. La commande **SAVE** DU JEU ZORK prend une "photo" de votre position dans la partie. Si vous êtes prudent et avisé, vous pouvez désirer sauvegarder votre position avant de vous lancer dans une étape coriace ou dangereuse (ou après l'avoir passée) du voyage. Quand la "photo" est prise, vous pouvez revenir à votre position, même si vous vous égarez ou perdez la vie par la suite.

Quand le message-guide (< >) apparaît, tapez **SAVE**, puis appuyez sur la touche RETURN. Suivez les instructions de la carte de référence.

Rétablissement d'une position

Si vous désirez continuer à jouer à partir d'une position acquise, suivez les instructions de la commande **Restore** (RETA-BLISSEMENT). Vous pouvez rétablir une position sauvegardée à tout moment pendant le jeu.

Quand le message-guide (< >) apparaît, tapez **RESTORE** et appuyez sur la touche RETURN. Appliquez ensuite les instructions de la carte de référence.

ZORK vous permet ensuite de continuer à jouer à partir de cette position. Vous pouvez taper **LOOK** pour obtenir une description de cette position.

Prenons un exemple idiot:

Give the caterpillar to the Christmas-Tree Monster. (Donnez la chenille au monstre de l'arbre Noël).

The Christmas-Tree Monster is revolved at the thought of adorning its branches with a caterpillar. (Le monstre de l'arbre de Noël est indigné par l'idée de décorer ses branches d'une chenille.)

Vous verrez ainsi d'apprendre qu'il existe un ornement acceptable au monstre et capable de fournir une solution au problème.

Arrêt du jeu

Si vous désirez arrêter le jeu et ne pas continuer depuis la position où vous êtes arrivé, tapez **QUIT** (ARRÊT). ZORK répond:

Your score would be score (total of 350 points) in number moves. This score gives you the rank of rank. Do you wish to leave the game? (Y is the affirmative): < > . Votre marque est de marque (total de 350 points) en nombre coups. Cette marque vous donne le rang de rang. Désirez-vous quitter le jeu? (Y pour oui): < > .

Tapez Y à côté du message-guide (< >) et appuyez sur la touche RETURN. Si vous ne désirez plus reprendre le jeu à partir de cette position, mais si vous voulez continuer à jouer, tapez **RESTART** après le message-guide (< >); ZORK répond en recommandant le jeu au début.

Si vous désirez continuer à jouer par la suite à partir de la position acquise, suivez

et des objets qu'elles contiennent chaque fois que vous vous y rendez (pas seulement la première fois). La commande **BRIEF** indique à ZORK de décrire en détail unique-ment les nouvelles salles rencontrées, avec leurs objets. Pour vous déplacer dans des régions que vous connaissez déjà bien, la commande **SUPERBRIEF** indique à ZORK de ne vous donner que le nom de la salle (même à la première visite) et de ne pas mentionner les objets qui s'y trouvent. Vous pouvez toujours recevoir une description de la salle visitée et des objets qui s'y trouvent en tapant **LOOK** (ou son abréviation L).

Suggestions pour mieux réussir avec ZORK

Vous devez absolument dessiner une carte. Vous ne pouvez pas résoudre certains des problèmes du jeu (par exemple, le labyrinthe de ZORK I) sans carte. N'oubliez pas qu'il existe 10 directions possibles. Dans certains cas, vous pouvez utiliser **ENTER** ou **IN** (ENTRÉE) ou **EXIT** ou **OUT** (SORTIE).

Lisez tout en détail. Vous pouvez trouver des indices dans certaines des descriptions, des étiquettes, des gravures, des livres, etc. La plupart des objets du jeu que vous pouvez prendre sont importants, comme trésors ou comme solutions à des problèmes. Il arrive que les trésors soient nécessaires à la résolution de problèmes.

Au contraire des autres jeux que vous pouvez connaître, il existe plusieurs voies possibles pour arriver au but dans un ZORK. Il n'existe aucun ordre "exact" de résolution des problèmes. Certains problèmes peuvent avoir plusieurs solutions; d'autres n'ont pas à être résolus du tout. Il est souvent profitable de jouer à ZORK avec un partenaire qui peut trouver plus facilement des solutions aux différents problèmes. Les partenaires se complètent souvent.

Ne craignez pas d'essayer des solutions hardies ou bizarres; vous pouvez toujours

réceptifs. De même, certains objets ont des surfaces sur lesquelles on peut poser d'autres objets.

Personnages: Vous pouvez parler à certains personnages de l'histoire et même leur donner des ordres simples. Consultez la section "Liste des commandes ZORK" pour plus de détails. En règle générale, les personnages de l'histoire ripostent quand ils sont attaqués. Dans certains cas, ils peuvent vous attaquer sans provocation.

Véhicules: Dans l'histoire, ces objets peuvent vous transporter dans des régions mystérieuses, inaccessibles à pied. Inutile de dire que vous vous aventurerez dans ces régions à vos risques et périls.

Directions: Les couleurs qui relient les salles du Grand Empire des ténébres serpentent parfois dans des directions imprévisibles. Par exemple, si vous êtes allé vers le nord, vous ne pouvez pas toujours vous attendre à revenir à votre point de départ en vous dirigeant simplement vers le sud.

Commandes d'exploration

Pour vous déplacer d'un endroit à un autre, il est préférable de taper la direction désirée. Les directions acceptables sont: **North** (nord) ou **N**, **South** (sud) ou **S**, **East** (est) ou **E**, **West** (ouest) ou **W**, **NE** (nord-est), **NW** (nord-ouest), **SE** (sud-est) ou **SW** (sud-ouest), ainsi que **U** ou **UP** (Vers le haut) et **D** ou **Down** (Vers le bas).

Quand vous pénétrez dans un lieu particulier (pour ZORK, tout lieu est une "salle"), pour la première fois, ZORK affiche généralement le nom de la salle et sa description; il décrit ensuite les objets intéressants de la salle avant que vous ne puissiez désirer avoir des contacts. Quand vous revenez dans une salle, ZORK n'affiche normalement plus que son nom et les noms des objets qui s'y trouvent.

La commande **VERBOSE** indique à ZORK de donner les descriptions des salles

Conversation avec ZORK

Quand vous participez à ce jeu, vous parlez ZORK en anglais normal en tapant vos demandes au clavier quand le message-guide (< >) apparaît. (ZORK vous permet d'abréger certains mots que vous utilisez souvent.) Quand vous avez tapé une ligne, appuyez sur la touche RETURN, pour que ZORK assimile votre demande.

ZORK se comporte généralement comme si vous commenciez votre phrase par "I want to" (le désir); vous n'avez donc pas à taper explicitement ces mots. ZORK affiche ensuite une réponse qui indique si votre désir est réalisable dans la situation actuelle; si c'est le cas, il vous dit s'il conduit à un résultat intéressant.

Tous les mots que vous tapez se différencient par leurs six premières lettres; les lettres suivantes sont sautées. Par exemple, si vous tapez **Open the encyclopedia (Ouvrez l'encyclopédie)**, cela équivaut à taper **Open the encyclo ou mieux encore Open the book (ouvrez le livre)**.

ZORK comprend de nombreux types différents de phrases. Une phrase doit commencer un verbe et généralement un complément d'objet. Voici quelques exemples: **Take the gold. Drop gold. Pick up gold. Put down the gold. (Prenez le gold. Laissez tomber l'or. Ramassez l'or. Posez l'or.)**

Go north. North. Walk North. N. Walk around the house. (Allez vers le nord. Nord. Marchez vers le nord. Marchez vers le nord. Allez vers le nord. Nord. Marchez vers le nord. Laissez tomber l'or. Ramassez l'or. Posez l'or.)

Take the book then N. Drop book and candle (Prenez le livre. Allez vers le nord. Laissez tomber le livre et la bougie.)

Take the book then N. Drop book and candle (Prenez le livre puis allez vers le nord. Laissez tomber le livre et la bougie.)

ZORK ne comprend que deux questions: WHAT (QUOI) et WHERE (OU). EXEMPLE:

Look behind curtain. (Regardez le mur. Regardez sous la pierre. Regardez derrière le rideau.)

Look in bag. Read a book. Read all of the books. (Regardez dans le sac. Lisez un livre. Lisez tous les livres.)

Drop all. Take all. Drop all but the knife. (Laissez tout tomber. Prenez tout. Laissez tout tomber, sauf le couteau.)

Vous devez séparer les compléments d'objet multiples d'un verbe par le mot **AND** (ET) ou par une virgule. Exemple: **Take all but the knife and the lamp. (Prenez tout, sauf le couteau et la lampe.)**

Put the gold and jewels in the trophy case. (Mettez l'or et les bijoux dans le coffre du butin.)

Throw the newspaper, the red book, and the magazine in the chasm. (Jetez le journal, le livre rouge et le magazine dans le gouffre.)

Vous pouvez placer plusieurs phrases dans une ligne si vous le séparerez par le mot **Then (Alors ou Puis)** ou par un point. Vous n'avez pas à taper de point à la fin d'une ligne. Exemple:

Take the book then N. Drop book and candle (Prenez le livre puis allez vers le nord. Laissez tomber le livre et la bougie.)

ZORK ne comprend que deux questions: WHAT (QUOI) et WHERE (OU). EXEMPLE:

Where is the gold? (Où est l'or?)

What is a Grue? (Qu'est-ce qu'un spasme?)

ZORK essaie de jouer au plus malin avec ce que vous lui dites si vous ne donnez pas assez de détails. Si vous dites que vous voulez avoir un seul objet possible à l'esprit. Quand il se comporte ainsi, ZORK vous le fait savoir en l'affichant. Exemple: **(WITH THE ROPE) (AVEC LA CORDE)**. Si votre phrase est ambiguë, ZORK vous demande de préciser votre pensée. Vous pouvez brièvement répondre à ce genre de question (exemple: **WITH WHAT? - AVEC QUOI?**) Exemple: **ROPE (CORDE)**.

ZORK utilise d'avantage de mots qu'il n'est capable d'en comprendre. Son vocabulaire comprend plusieurs centaines de mots qui suffisent à votre conversion avec ZORK. Les réponses de ZORK peuvent parfois tenir du mélodrame; ZORK affichera des descriptions en anglais qu'il est incapable d'analyser. En fait, la réponse de ZORK peut se rapporter à une situation qu'il ne correspond à rien (à votre déconvenue peut-être). Dans ce cas, elle n'est pas essentielle à l'histoire; elle n'apparaît que pour stimuler vos images mentales.

Des phrases dénotantes amèneront ZORK à se plaindre d'une façon ou d'une autre. Après s'être plaint, ZORK ignore le reste de la ligne. Les situations inhabituelles, comme une attaque, amènent aussi ZORK à ignorer le reste des phrases que vous avez tapées, car votre situation peut avoir radicalement changé.

Règles et stratégies

ZORK I:

Le Grand Empire des ténébrés

Dans ZORK I, vous êtes près d'un grand labyrinthe souterrain réputé contenir d'énormes richesses. Vous voulez certainement vous en approprier quelques-unes. Pour

bénéficier pleinement du trésor acquis, vous devez le déposer dans le coffre du butin.

En plus du trésor, le labyrinthe contient différents objets qui peuvent éventuellement vous aider dans votre tentative; vous pouvez avoir besoin de lumière, car les cavernes sont souvent obscures. Il vous faudra aussi des armes, car les cachots recèlent souvent des créatures hostiles. Des indications écrites réparties ça et là peuvent parfois être utiles.

Attention au voleur! Cet individu ignore et associe vous fait les poches sans que vous vous en aperceviez. Prenez garde à vos précieuses possessions quand il est pour mesurer votre degré de réussite, ZORK suit votre marque. Vous recevez des points si vous trouvez un trésor, si vous le placez dans le coffre du butin, si vous exécutiez certaines actions et si vous visitez certaines lieux. Vous êtes frappé d'une pénalité si vous vous faites tuer.

Dans cette histoire, le temps ne passe qu'en fonction de vos lignes d'entrée. Vous pouvez imaginer une horloge géante qui ne marque le temps qu'à chaque coup. L'histoire n'avance pas quand vous réfléchissez et que vous préparez votre prochain coup. Vous pouvez donc progresser lentement et avec précaution si vous le préférez.

Concepts de l'exploration

Dans cette histoire, certaines choses réalistes avec les objets ne sont pas immédiatement évidentes.

Réceptifs: Certains objets sont des réceptifs qui peuvent contenir d'autres objets. Vous pouvez ouvrir ou fermer certains réceptifs; d'autres sont toujours ouverts. Certains sont transparents, d'autres ne le sont pas. La plupart des réceptifs ont une capacité limitée; tous les objets ont un volume. Il est donc possible de remplir des récipients. De même, certains objets ont des surfaces sur lesquelles on peut poser

ZORK vous souhaite la

bienvenue!

Si vous ne connaissez pas le monde de ZORK, vous ne vous êtes encore jamais

aventuré dans l'empire des ténébres.

ZORK I et ZORK II vous font affronter

leurs défis avec un réalisme inaccoutumé.

Vous pouvez communiquer par des phrases

complètes plutôt qu'avec des commandes

de deux mots. Vous disposez d'un vaste

vocabulaire et du choix d'options de com-

mandes les plus étendues en ce genre. Les

énigmes de ZORK sont les plus complexes

qu'il vous sera donné de rencontrer; vous

auriez donc besoin de toutes vos facultés in-

tellectuelles pour survivre dans les ténébres

et en sortir victorieux. Les difficultés évo-

luent en fonction de vos décisions; pour

cette raison, vous faites face à de nouvelles

défis chaque fois que vous pénétrez

de nouveau dans ZORK.

ZORK I: le Grand Empire des ténébres

vous place dans des situations périlleuses et

dans des mauvaises passes qui vont du

mystique au macabre, à mesure que vous

progresserez vers les vingt trésors de ZORK

dont vous voulez vous emparer . . . sans

perdre la vie!

ZORK II: le Magicien de Frobozz vous

emporte dans de nouveaux recoins de l'obs-

cur royaume. Vous y rencontrerez le Magi-

cien qui essaiera d'entraver vos efforts avec

ses pouvoirs bizarres.

Chargement de ZORK

Pour charger ZORK, suivez les instructions

de la carte de référence.

L'avis sur le droit d'auteur et le numé-
ro de série apparaissent, suivis d'une descrip-

tion du point de départ du jeu.

Inside the barrow (à l'intérieur du

monticule)

You are inside an ancient barrow

hidden deep within a dark forest.

The barrow opens into a narrow

tunnel at its southern end. You

can see a faint glow at the far

end. A sword of elvish workman-

ship is on the ground. A stran-

gely familiar brass lantern is

lying on the ground. (Vous êtes à

l'intérieur d'un ancien monticule

caché au fond d'une sombre

forêt. Sur son côté sud, le monti-

cule débouche dans un tunnel

étroit. Vous pouvez apercevoir

une faible lueur à l'autre extrêm-

ité. Une épée, fabriquée par les

luthins, est à terre. Une lanterne

en cuivre vaguement familière

est aussi à terre.)

Quand le message-guide (>) apparaît,

ZORK attend que vous tapiez vos instruc-

tions. Quand cela est fait, appuyez sur la

touche RETURN. ZORK répond puis le

message-guide (>) réapparaît. À côté de

ce message, essayez de taper:

Look at the lamp (Regardez la lampe)

et appuyez sur la touche RETURN. ZORK

vous répond alors:

The lamp is turned off. (La lampe est

éteinte.)

Vous pouvez répondre à ZORK en tapant:

Turn it on (Allumez-la)

ET APPUYEZ SUR LA TOUCHE RETURN.

ZORK obéit et vous dit:

(Taken) (Regu)

The lamp is now on. (La lampe est main-

tenant allumée.)

Lisez la section REGLES ET STRATEGIES

qui donne des conseils et des détails sur le

jeu.

Droit d'auteur

Ce logiciel est protégé par le droit d'auteur, tous ses droits réservés par Infocom Inc. Il est publié par Commodore sous licence d'Infocom Inc. Ce produit est distribué et vendu à l'acheteur initial uniquement, pour la seule utilisation avec le système d'ordinateur spécifié. L'utilisation légale de ce programme est par conséquent uniquement autorisée à lire le programme sur son support pour le mettre dans la mémoire d'un ordinateur, dans le seul but de l'exécuter. La copie, la reproduction, la vente ou la distribution de ce produit constitue une infraction à la loi.

Le présent manuel et le boîtier sont protégés par le droit d'auteur; tous les droits sont réservés par Infocom Inc. et Commodore. Ce document ne peut pas être, en tout ou en partie, copié, photocopié, reproduit, traduit ou transposé sur un support électronique ou une forme lisible par la machine sans l'autorisation écrite préalable d'Infocom Inc. Le contrevenant à la Loi sur le droit d'auteur des États-Unis est passible de dommages civils atteignant 50 000 \$ auxquels s'ajoutent les dommages réels et des peines judiciaires atteignant un an d'emprisonnement ou une amende de 10 000 \$.

ZORK™ et INTERLOGIC™ sont des marques déposées d'Infocom, Inc. © 1981, 1982 Infocom, Inc.



commodore

Commodore Business Machines Limited
3370 Pharmacy Avenue • Agincourt, Ontario, M1W 2K4

Commodore

Le Grand Empire des ténèbres

**An INTERLOGIC™
prose aventure**



vous attendent

Les périls de l'Empire des ténèbres