

Zork Grand Inquisitor



Port Froozle

Sei a un bivio, voltati a dx e vedi due strade, prendi quella più a dx e avanza, voltati a dx e prendi il cappio. Ritorna al bivio e vai dritto per il villaggio, sulla sx c'è un contenitore del pesce, prova a prendere la lattina ma scatterà un allarme, sulla dx c'è un aggeggio per regolare il volume: premi il pulsante verde per aumentare il volume e poi prendi il porta lattine e la lattina dal contenitore del pesce. Vai sul molo a sx e usa il cappio sull'amo, tira la leva per vedere un pesce parlante, usa il porta lattine sull'amo, abbassa la leva per recuperare una cassa. Prendi la lanterna e voltati completamente, vai verso la casa davanti con i due lampioni e bussa sulla porta usando la lanterna e apparirà: "Sberla" che ti farà entrare, appena si allontana prendi un sigaro dalla scatola che si accenderà e poi sarai cacciato senza lanterna. Vai in fondo a sx e vicino a un barile vedrai un giocattolo con la forma dell'inquisitore, incendialo con il sigaro e nasconditi nel barile. Sberla sarà arrestato e puoi tornare nella sua casa per prendere la lanterna anch'essa parlante, usaci la lente e ti dirà di andare sottoterra.

Sottoterra attraverso il pozzo

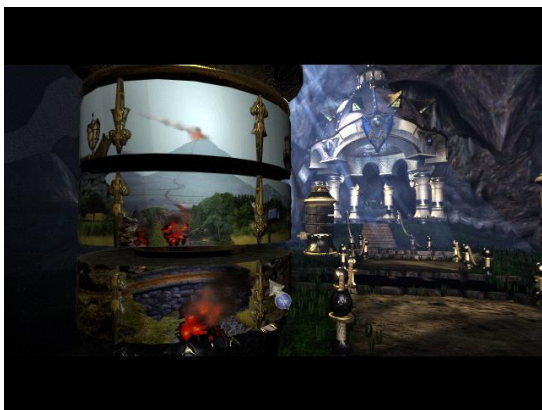
Ritorna al bivio e vai a sx verso il pozzo, usaci la corda e scendi, la lanterna ti parlerà e ti presenterà l'incantatrice che ti dirà di recuperare tre oggetti magici e ti darà un libro magico. Guarda nel secchio a dx e prendi il gettone, voltati verso la porta chiusa e dal libro usa l'incantesimo "Rezrov" per aprirla, avanza e sarai portato sotto. A sx dalla bacheca prendi il martello, richiudila e rompila con il martello per prendere la spada e la mappa, vai a sx e osserva gli strani fiori viola. Voltati completamente e in fondo raccogli il "Totem parlante" che contiene un drago, avanza e sulla sx vedrai un percorso verso un'apertura con dei rami verdi, usaci la spada per tagliarli e entra.

Dungeon Master (La casa nel giardino)

Appena entrato apri il gabbiotto sulla dx e prendi la pala e la magia "Throck", avanza un volta verso la casa e osserva la pianta-uovo e sulla sx la pian morsicante, vai verso la casa ma un sistema di allarme alquanto strano non ti farà passare. A dx e sx hai due vasche, su quella di sx usaci il sigaro per mettere fuori uso un ramo dell'antifurto, sulla vasca a dx usaci la lattina di idromele ma non basta, ce ne vuole ancora. Vai a dx della casa dove c'è un macchina utile per muoversi che in altre locazioni semplicemente inserendo la mappa, inseriscila e scegli il crocevia. Avanza nel passaggio davanti con le sbarre blu, inserisci il gettone e sarai nella metropolitana. Avanza osserva il cartellone illeggibile, per ora non puoi fare nulla e quindi ritorna sopra premendo il pulsante rosso delle scale automatiche. Avanza supera il ponte, voltati a dx e avanza fino alla porta chiusa in fondo che aprirai con la magia "Rezrov".

Università della magia

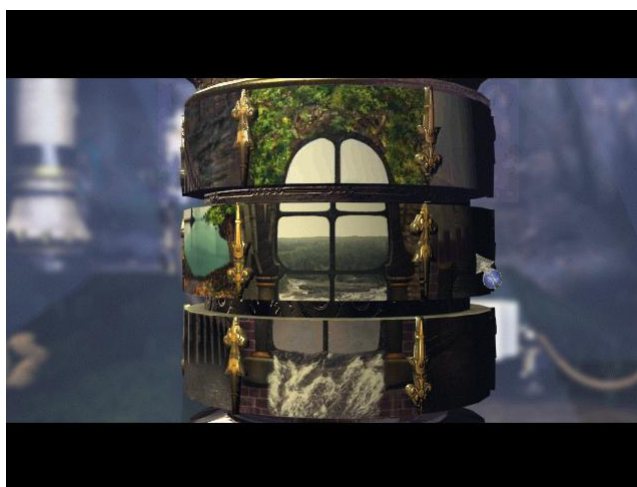
Hi davanti 3 grandi cilindri con 3 fasce rotanti che devi disporre in un certo modo per superare il fossato. Sotto ci sono le immagini di come vanno disposti.



Primo cilindro



Secondo cilindro



Terzo cilindro

Entra nella finestra del terzo cilindro e sarai dentro l'università. Vai in fondo a sx e osserva i distributori, ma sei senza monete e per ora non puoi far nulla. Ritorna alla fontana e esci dalla grande porta, voltati e sarà sparita, ritorna dentro e osserva il mucchio di terra alla dx della fontana, usaci la pala e prendi la magia "Kendall". Vai a sx verso il trasportatore e usaci la mappa per il crocevia, vai nella metropolitana e usa la magia che hai appena trovato sul cartellone per renderlo leggibile. Vedrai 3 locazioni: Diga, Ade, Monastero, premi il pulsante per la diga e posizionali sulla pedana dietro per prendere il metrò.

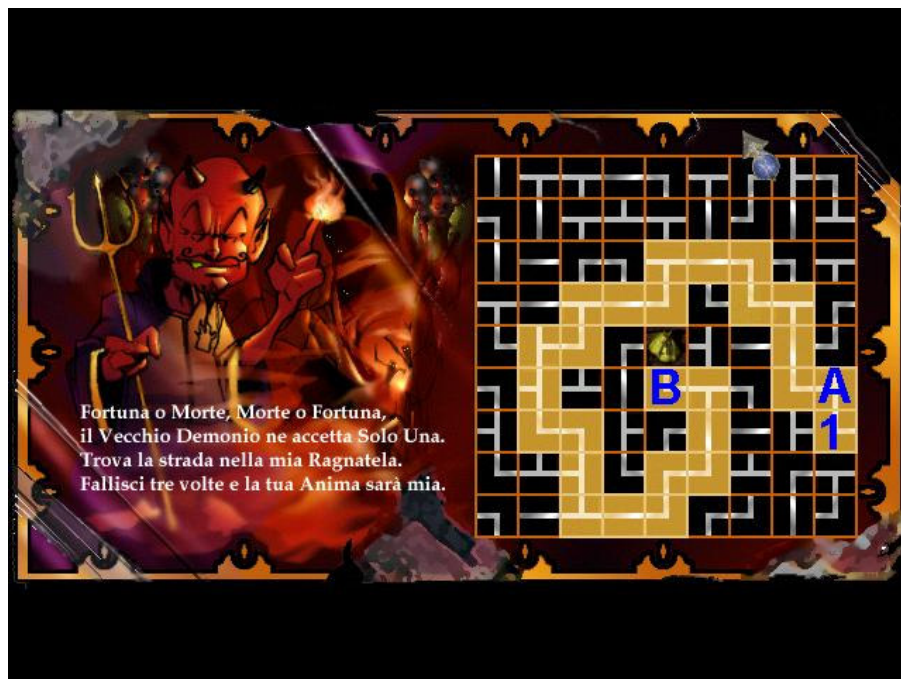
Diga

Vai a sx e osserva la taglierina, voltati completamente e sul tubo di scarico a sx usa la magia "Throck" sul muschio per farlo crescere, prendilo e vai in fondo al pannello di controllo della diga, sulla sx apri il libro e prendi la magia "Golgatem" e poi vai sul pannello di controllo, premi i pulsanti da far in modo che 3 pannelli siano aperti, quindi usa la magia "Rezrov" sul pannello chiuso per aprirlo, in modo da averli tutti aperti, e poi premi i pulsanti per chiuderli tutti e farli esplodere. *(Non posso dirti la sequenza giusta perché se li hai già spostati non andrebbe bene, comunque è semplice e dopo qualche tentativo ce la farai).*

Torna indietro sul pannello sul muro e scegli L'ade, vai sulla pedana per salire sul metrò.

Ade

Avanza in fondo dove vedi lo scheletro sulla poltrona, leggi il libro sulla sua mano dx e poi prendi dall'altra mano una scheda, osservalo nell'inventario e gioca per guadagnare dei soldi. **SALVA IL GIOCO.** Sotto c'è il percorso per vincere.



La casella "1" è la partenza. Inizia dalla "A" e segui il percorso fino alla "B".

Vincerai 500 Zorkmid. Ritorna indietro e dalla mappa seleziona il crocevia, Sali le scale mobili poi inserisci la mappa nel trasportatore per andare a G.U.E. Poli.

G.U.E. Poli

Scendi le scale e entra nella finestra nel cilindro per entrare nell'università. Avanza verso le macchinette in fondo e vai su quella piccola per cambiare la banconota in monete. Ritorna indietro e leggi i foglietti sulla bacheca dove su uno c'è scritto che mangiare Zork-Rock mentre si beve Cola può essere pericoloso. Voltati completamente e posiziona dopo la fontana davanti al corridoio, alza lo sguardo e leggerai: infiniti corridoi, usa la magia "Ingram" su "infiniti" e avrai il corridoio non più infinito. Avanza fino in fondo e poi voltati a dx verso gli armadietti: a terra c'è un pezzo di carta, ritorna indietro alle macchinette e vai sulla prima a dx, inserisci una moneta e premi il tasto N°8 ma lo Zork-Rocks si incasterà. Esci dalla schermata e vai sul foro in basso della macchinetta, usaci l'aspirapolvere che hai nell'inventario, premi il pulsante per risucchiarlo, apri l'aspirapolvere e recupera il gelato. Vai alla macchinetta più a sx, metti una moneta e apri lo scomparto di dx per avere la magia "Obidil" per ora inattiva, vai nella macchinetta centrale e metti il gelato dove di solito si mette il bicchiere, inserisci una moneta e premi il pulsante "Blam Classica". Ritorna agli armadietti e metti il gelato esplosivo nel secondo da sx della serie centrale, allontanati e aspetta il botto.

Ritorna agli armadietti e prendi la tessera, ritorna alla macchina dei gelati, inserisci una moneta e premi il pulsante N°11 ma non ottieni nulla..mmmhhh..torna agli armadietti e noterai che si è aperto quello corrispondente alla macchina dei gelati, prendi l'uovo e leggi i libri.

Voltati a sx verso il portone e usa la tessera per aprirlo, entra e delle spade ti bloccheranno il passaggio, prendi la spada, avanza e taglia le corde per far crollare il ponte. Usa la magia "Golgate" per creare un ponte, avanza e subito dopo il ponte apri la cassa a dx per prendere un foglio vuoto e inseriscilo nelle macchine secondo questo ordine:

Originazione – Modificazione – Replicazione – Interpretazione – Trasformazione magica – Verificatore e avrai la magia "Beburff", inserisci sempre nel verificatore la magia "Obidil" per renderla attiva. Ritorna alla fontana, apri il portone, esci e rientra e nel trasportatore inserisci la mappa per ritornare al crocevia. Vai nella metropolitana e seleziona la diga, vai a sx e inserisci una moneta nella taglierina per avere un tagliacarte. Ritorna al crocevia e vai dove c'era la bacheca nel

punto iniziale, vai verso l'albero dei fiori blu e usaci la magia "Beburff" per avere la magia "Zumdor". Voltati completamente, avanza e a sx entra nel giardino.

Dungeon Master (La casa nel giardino)

Avanza verso la casa e usa la magia "Beburff" sulla vasca di dx per aumentare la quantità di idromele e far addormentare l'ultimo ramo della pianta e far aprire la porta. Non entrare ancora ma vai dietro la casa dove vedrai un grosso fungo, usaci la magia "Throck" per trasformarlo in una molla, ritorna davanti alla casa e poi dalla pianta carnivora, dagli l'uovo con le pasticche per addormentarla e tagliala con la spada. Metti la pianta carnivora sul fungo a molla e entra in casa.

Leggi i libri sugli scaffali e su quello più grande prendi la caramella, il lardo e gli insetti nel barattolo. Voltati verso la porta e osserva il libro alla dx che ti indica come usare il fungo a molla e poi sull'albero di sx prendi la tazza rossa. Esci fuori e vai verso l'alveare, usaci il lardo per far scappare le api, riprendi il lardo e con la spada dividi l'alveare prendendo il miele. Ritorna in casa e sotto la stuoia ascolta la segreteria premendo ognuno dei tre fiori rossi. Voltati e vai verso l'albero e appoggiaci la tazza rossa, poi usaci il lardo, la caramella, il barattolo e poi la pianta verde per ottenere la magia "Yastard": riprendi il vasetto.

Voltati verso la stuoia a sx e alzala, vedrai un castello camminare, usaci la magia "Obidil" per farlo venire verso di te. Sei davanti a un cuore, guarda in alto e prendi la magia "Narwile", vedrai anche tre cuscini rossi dove dovrai mettere i tre oggetti magici che troverai.

Ritorna in casa e vai nella stanza alla dx dello scaffale più piccolo, entra nello specchio e ti accorgerai subito che tutto è all'incontrario, persino la freccia del mouse. Ritorna nella stanza normale e sulla finestra prendi il pezzo di pergamena. Leggi il libro sul letto e poi apri la porta vicino all'entrata: è un tunnel del tempo. Usaci l'incantesimo "Narwile" per attivarlo e poi "Yastard" sul totem nell'inventario per mandarlo nel tunnel.

La casa bianca

Apri la cassetta della posta e prendi la lettera, osservalo nell'inventario: "666 Speciale Ade", voltati completamente e avanza verso le fiaccole che non puoi prendere, ritorna alla casa e giraci intorno a dx, vedrai il tunnel del tempo e una pergamena che devi mettere nella busta e poi nella cassetta della posta alzando la leva rossa. Vai nel tunnel del tempo per tornare indietro.

Dungeon Master

Vai dietro la casa verso il fungo a molla e usaci il martello per avere un altro pezzo di pergamena.

Osserva bene le pergamene e vedrai che sono scritte al contrario, quindi entra nella casa e poi nella stanza dello specchio, entraci e sul davanzale metti il pezzo di pergamena con scritto "Vig", ripassa attraverso lo specchio e dietro la casa usa il martello sul fungo per avere la scritta della pergamena nel verso giusto, ritorna nello specchio e metti quest'ultima sul davanzale e poi entra nello specchio, metti il secondo pezzo di pergamena e poi vai dietro la casa colpendo sempre il fungo per avere la scritta nel verso giusto, ritorna nella casa e poi nella stanza per prendere il pezzo di pergamena sul davanzale. Unisci i pezzi sul ripiano nell'inventario e dovrai poi usarla sul verificatore.

Vai dietro la casa al trasportatore, inserisci la mappa e scegli: G.U.E. Poli. Entra nella solita finestra sul cilindro e poi vai nei corridoi in fondo per il laboratorio di magia, usa la magia "Snavig" nel verificatore e si aggiungerà nel libro. Torna indietro e dopo il ponte inserisci la mappa nel trasportatore per andare al crocevia, scendi nella metro e scegli come destinazione: Ade.

Ade

Usa il telefono per ascoltare la segreteria telefonica logorroica, premi i numeri: 8-2-8-9-5 appena inizia le domande per far arrivare il traghetto di Caronte. Dagli due monete e sarai portato dall'altra parte dove il classico mostro con due teste non ti farà passare. Guarda alla sx del cancello e nella cassetta prendi la busta e aprila con il tagliacarte per avere la magia "Glorf". Vai verso Caronte e usaci la magia "Snavig" per prendere le sue sembianze, ritorna dal Cerbero che ti farà passare. Voltati a sx e in terra prendi il totem dov'è custodito "Brog". Attiva il tunnel del tempo con la magia "Narwile" e poi infilaci il totem a sx nell'inventario usandoci la magia "Yastard".

Isole del Drago

Guardati in giro e vedrai degli isolotti, vai su quello a sx con tre “unghie”, premi l’unghia di dx e farai emergere un isolotto, vai e avanza tra i relitti dove devi prendere un pupazzo gonfiabile e un canotto. A sx e dx vedrai due isolotti a forma di mano, vai sull’isolotto di sx e prendi la pompa, ritorna indietro sull’isolotto principale e avanza su quello in fondo che fuma, voltati completamente e vai versi i fori, usaci il canotto e il pupazzo e poi la pompa per gonfiarli: si aprirà la bocca di un drago. Entra e sentirai una voce, avanza e prendi la noce di cocco e il tipo sotto ti tirerà una corda, voltati e prendi il dente dorato del drago, voltati completamente e usa la corda sul dente a sx per farla scendere. Voltati completamente, avanza verso l’uscita e in alto usa la noce di cocco sul canotto, rientra e riprendi al corda, esci e usala sul canotto, rientra e in alto della bocca fora il pupazzo con il dente e esci subito, Voltati completamente e vai verso il canotto per recuperare il la noce: emergerà il castello e dentro metti la noce sull’unico cuscino dove te la farà mettere.

Voltati e rientra nel tunnel del tempo. Esci dal cancello dell’Ade e usa la magia “Svanig” su Cerbero per avere le sue sembianze, vai da Caronte che ti porterà fuori. Usa la mappa su trasportatore e vai al Dungeon Master, entra in casa e poi nella stanza dove c’è il tunnel del tempo, usa la magia “Yastard” sul totem a dx nell’inventario e sarai alla casa bianca.

La Casa bianca

Togli le assi dalla porta ma non entrare, metti l’asse che hai in mano nell’inventario e vai verso i ruderi, prendi la torcia di dx, entra nella casa e scendi. Sulla dx mangia le rocce e poi davanti prendi le uova, sali sopra e sulla sx metti le uova nel pentolino e accendi il fuoco con la torcia, riprendi l’uovo sodo e scendi. Sulla sx lancia l’uovo per far crollare il soffitto e poter avanzare. Usa l’asse sul macchinario e prendi il teschio che metterai sul cuscino nel castello. Entra nel tunnel del tempo.

Uscita dai sotterranei

Ritorna a piedi nel punto di arrivo dove c’era la bacheca e risali per il fondo del pozzo, non usare la corda o sarai catturato, usaci invece la magia “Glorf” per recuperare la corda. Torna indietro e nella metropolitana scegli il Monastero. Vai a sx e sui ruderi guarda in alto, nell’inventario usa la spada con la corda e lancia il tutto nella botola in alto e poi sali e sarai nel laboratorio di totemizzazione.

Laboratorio di totemizzazione

Per uscire da qui devi totemizzarti ma in maniera naturalmente reversibile, vai verso il cartello sul muro e vedrai che la permalizzazione la rende irreversibile, quindi devi disattivarla. Vai verso i cilindri centrali dove c’è la luce gialla e gira la ruota per spegnerla, vai a dx in fondo e premi il pulsante per scegliere il salone dell’inquisizione, vai in fondo a sx dove c’è il pannello di controllo con la luce verde e tira la leva.

Salone Museo

Guardati in giro e vedrai un tunnel del tempo chiuso con delle assi, sulla sx vai nel contenitore e prendi il totem che contiene una sensitiva. Ritorna la tunnel del tempo e premi il pulsante rosso, l’omino inizierà a picchiare le assi, premi il pulsante per fermarlo e abbassa la leva per aumentare la velocità, ripremi il pulsante ma romperai il martello. Quello dell’inventario non va bene quindi devi trovarne un altro. Vai nella porta in fondo a dx e esci, leggi il cartello in fondo e poi vai sul macchinario a sx , premi il pulsante rosso e prendi il martello centrale, rientra e usalo sul robot che stavolta romperà le assi. Sul tunnel usa la magia “ Nerwile” e poi “Yastard” sul totem della sensitiva.

Port Froozle prima dell’inquisizione

Entra nel pub davanti e dal tavolo verde prendi le carte, torna indietro e sulla dx dove c’è il tiro delle freccette vedrai un moscone girare, usa la carta N°4 per farlo diventare un 5 e poi ritorna sul tavolo verde per giocare inserendo le carte nelle feritoie da sx a dx in questo ordine: 5-1-3-2, vincerai e sarai chiamata per giocare col titolare a un famoso gioco. Per vincere facile basta usare i tuoi poteri su di lui. Avrai il cubo da mettere nell’ultimo cuscino nel castello. Entra nel tunnel e sarai prigioniera.

In prigione

Guarda la grata in alto a dx e usaci il tagliacarte per togliere le viti e poi usalo sull'apertura, ti arriverà una magia per creare la serratura, usala sulla porta e poi prendi il manifesto sulla parete, mettilo sotto la porta e spingi la chiave con il tagliacarte, recuperala, apri la porta e esci. Vai verso il pannello di controllo a sx, inserisci il codice: 31-AB e poi premi il pulsante per liberare "Sberla".

Comizio dell'inquisitore e finale

Ti verrà data una magia per invertire quelle sul libro, usala sul libro e poi vai verso la tenda alla dx dell'antenna, usaci la magia "Vorzer" per sigillarla. **SALVA IL GIOCO.** Ritorna nel castello prendi i tre oggetti, vai verso l'antenna e usaci la magia "Margi" e vedrai il reticolato di corrente, segui il filo a sx e stacca la spina, vai verso l'antenna e taglia il reticolato con la spada, avanza e sul supporto in basso metti il teschio, richiudi il coperchio e ali le scale dell'antenna. Alla prima fermata vai avanti e metti il cubo nel buco, sali e voltati, nella bilancia metti: il cocco e la lanterna per bilanciarlo. Usa la spada sul cavo di dx in alto e poi la magia "Maxov" sull'antenna per vedere il finale.

Soluzione di Mac