**INTRODUZIONE**

Hai commesso un crimine sulla Terra e sei stato condannato a vivere in isolamento per 5 anni in una navicella spaziale, obbligato a svolgere le faccende “di casa” e riparare i circuiti danneggiati dell’astronave.  
La prigionia è dura e snervante, tuttavia hai visto una teca contenente dei biscotti che potrebbero sollevarti un po’ il morale. Chissà come si apre!  
L’astronave è gestita da un’intelligenza artificiale che esegue i tuoi comandi.

**HELP**

Ricordati che per utilizzare le tue funzioni motorie dovrai utilizzare i seguenti comandi: **NORD**, **SUD**, **OVEST**, **EST** per spostarti. O più semplicemente **N**, **S**, **O/W**, **E**.  
Per usare gli occhi digita il comando **GUARDA** o **OSSERVA**.  
Se vuoi sembrare arguto digita il comando **ESAMINA (QUALCOSA)**.  
Inoltre la tua tuta spaziale può contenere vari oggetti, per vederne il contenuto digita il comando **INVENTARIO** o ‘**I**’.  
Cimentati nell’arte del bricolage digitando **APRI (QUALCOSA) CON (QUALCOSA)**.  
Ci potrebbero essere pericoli, ricordati di salvare la partita con **SALVA**. Per caricare la partita precedente usa **CARICA**.  
Se hai una memoria di pochi byte e ti dovessi dimenticare tutto, digita il comando ‘**?**’ per rivedere questa schermata.  
Probabilmente ce ne sono altri… Ma di certo non te li posso dire tutti io!

**CAMERA DI EQUILIBRIO**

Ti trovi nella Camera di equilibrio, permette il passaggio di persone e materiali tra due ambienti con atmosfere diverse.  
**GUARDA**: Vedi, tra varie attrezzature, una di quelle tute da astronauta, utilizzate per resistere all’atmosfera esterna.  
Inoltre vedi un’enorme porta che si affaccia all’esterno. Non ti consiglio di uscire!  
**ESAMINA TUTA**: È una tuta spaziale, di quelle che vedi nei film.  
**ESAMINA PORTA**: Un'enorme porta che si affaccia all'esterno. Non ti consiglio di uscire!  
**ESCI/APRI PORTA**: La porta si sta aprendo… Vieni risucchiato all’esterno dell’astronave, il tuo cervello esplode… E MUORI. Il tuo corpo fluttuerà per sempre nello spazio più profondo.

**MODULO 1**

Ti trovi nel Modulo 1, una stanza pressurizzata di grandi dimensioni, intorno a te vedi alcuni oggetti spaziali dalla dubbia utilità.  
**OSSERVA:** Vedi un montacarichi, probabilmente è utilizzato per spostare carichi e rifornimenti da un Modulo all’altro.  
**ESAMINA MONTACARICHI**: Trovi un pacco di Space Amazon. Incredibile! Amazon spedisce anche nello spazio.  
**APRI PACCO:** È vuoto.  
**APRI PORTA CON CHIAVE**: Hai aperto la porta!

**MODULO 2**

Sei nel modulo 2, una semplice stanza di passaggio.   
**OSSERVA:** Non c’è niente qui.

**MODULO 3**

Sei nel modulo 3, è simile al modulo 1.  
**OSSERVA:** Vedi un tastierino numerico fissato al muro.  
**ESAMINA TASTIERINO:** Necessita di un codice. Potrei provare a inserire qualche combinazione.  
**USA TASTIERINO:** <<apri tastierino ~~swing~~>>

**CUCINA**

Sei in una “spaziosa” cucina. Sembra che qualcuno abbia fatto rifornimento da poco.  
**GUARDA**: Vedi un frigorifero, un tavolo con delle sedie, alcuni scaffali…  
**ESAMINA FRIGORIFERO:** Chissà se c'è qualcosa di buono.  
**APRI FRIGORIFERO:** Vedi birra.  
**PRENDI BIRRA**: <<sposta nell’inventario>>  
**BEVI BIRRA**: Era alla ciliegia! Che schifo… <<rimuovi dall’inventario>>  
**ESAMINA SCAFFALI:** Vedi un accendino, sembra nuovo.  
**PRENDI ACCENDINO:** <<sposta nell’inventario>>  
**ESAMINA TAVOLO:** Non c’è niente.  
**ESAMINA SEDIE**: Niente di interessante.

**STIVA**

Sei nella stiva. Che disordine!  
**GUARDA**: Vedi un sacco di robaccia e un armadietto.  
**PULISCI**: Non mi va! Lo farò più tardi…  
**ESAMINA ARMADIETTO**: È chiuso, la serratura sembra rotta. Potresti far leva con qualcosa.  
**APRI ARMADIETTO CON CACCIAVITE**: Hai forzato la serratura! <<mostra contenuto: chiave>>  
**PRENDI CHIAVE:** <<sposta nell’inventario>>

**CABINA DELL’EQUIPAGGIO**

Sei nella cabina dell’equipaggio. Attualmente è qui che dormi.   
**OSSERVA**: Ci sono dei letti a castello, il tuo è quello più vicino alla porta.  
**ESAMINA LETTO/I:** Comodi letti in lattice, il tuo ha le lenzuola rosa… Quasi quasi viene voglia di farti una pennichella.  
**DORMI:** Ti sembra il momento?!

**BAR**

Sei nel bar della navicella, sembra molto accogliente.  
**OSSERVA:** Vedi un lungo bancone sul quale ci sono dei bicchieri da cocktail usati. Il vecchio equipaggio sembra aver fatto baldoria.  
**ESAMINA BANCONE**: Ci sono dei bicchieri da cocktail usati.  
**ESAMINA BICCHIERE/I**: È sporco, ha un odore di menta e lime.  
**PULISCI BICCHIERE/I:** Non mi va! Lo farò più tardi…

**SALA MOTORI (NORD)**

Sei nella sala motori, ci sono dei macchinari in movimento. Senti dei cigolii strani, spera che non ci siano problemi.  
**OSSERVA:** Ci sono tanti macchinari in funzione.  
**ESAMINA MOTORI**: I motori utilizzano una particolare miscela di idrogeno e delle celle ad energia solare. Sembra davvero innovativa!

**SALA MOTORI (SUD)**

<<senza accendino>> **OSSERVA:** Non vedi niente.  
**ACCENDI LUCI:** La luce lampeggia a intermittenza e si spegne...  
**OSSERVA:** Sei nella sala motori, questa stanza mantiene attiva la navicella. Ci sono molteplici macchinari, qui vedi anche una cassetta degli attrezzi.  
**ESAMINA MOTORI:** I motori utilizzano una particolare miscela di idrogeno e delle celle ad energia solare. Sembra davvero innovativa!  
**ESAMINA CASSETTA**: Una semplice cassetta degli attrezzi, forse contiene qualcosa di utile.  
**APRI CASSETTA:** <<cacciavite>>  
**PRENDI CACCIAVITE:** <<sposta cacciavite nell’inventario>>

**CUPOLA DI OSSERVAZIONE**

Sei nella cupola di osservazione, piccolo modulo progettato per l’osservazione delle operazioni di riparazione effettuate al di fuori della navicella.   
**OSSERVA:** Vedi 6 finestre laterali, ognuna delle quali è dotata di serrande per la protezione dalla contaminazione e dalle collisioni con detriti orbitanti.  
**ESAMINA FINESTRA/E:** Che vista spettacolare, da qui riesci a vedere anche il pianeta Terra.

**TOILETTE**

Ti trovi nella toilette. L’aria di questa stanza viene sottoposta ad un processo di igienizzazione per rimuovere odori e batteri.   
**OSSERVA:** Vedi un wc e un lavandino. Affianco al lavandino vedi un condotto di aerazione.  
**ESAMINA WC:** È un comune water. Chissà dove finiscono le mie defecazioni. **ESAMINA LAVANDINO:** È sporco di dentifricio.  
**PULISCI LAVANDINO/WC:** Non mi va, lo farò più tardi.  
**ESAMINA CONDOTTO**: Sembra che ci si possa passare… chissà dove porta.  
**ENTRA NEL CONDOTTO/ATTRAVERSA IL CONDOTTO:** <<vai nella stanza medica>>

**CAPSULA DI SALVATAGGIO**

Sei nella capsula di salvataggio, un dispositivo di fuga installato per l’abbandono della navicella in caso di pericolo.   
**OSSERVA:** Vedi un pulsante e una leva. **PREMI PULSANTE:** La capsula di salvataggio viene immediatamente espulsa, vaghi nello spazio. Spera che qualcuno si accorga di te. Buona fortuna.  
**TIRA LEVA:** Hai acceso l’aria condizionata, brrr…

**STANZA MEDICA**

Sei nella stanza medica, fondamentale per la cura dell’equipaggio.

**OSSERVA:** Vedi un lettino utile per visitare i pazienti e una siringa.  
**ESAMINA LETTINO:** E’ fatto di spugna, niente di eccezionale.  
**ESAMINA SIRINGA:** C’è uno strano liquido fluorescente al suo interno.  
**PRENDI SIRINGA**: <<sposta nell’inventario>> **USA SIRINGA:** Inizi a vedere tutto verde, il tuo corpo si gonfia, i tuoi vestiti si strappano…la tua massa corporea diventa superiore a quella della navicella provocando un’enorme esplosione. SEI MORTO.

**SALA RIUNIONI**

Sei nella sala riunioni, qui il comandante e l’equipaggio discutono le decisioni da prendere, ma visto che sei da solo non credo ci sia molto di cui discutere.  
**GUARDA**: Vedi un sacco di poltrone, dei quadri e una gigantesca scrivania posta al centro della stanza.  
**ESAMINA POLTRONA/E**: Un sacco di poltrone color arcobaleno, sembrano molto comode...  
**ESAMINA QUADRO/I:** Dei quadri raffiguranti quello che probabilmente erano il precedente comandante dell’astronave, in compagnia del suo equipaggio.  
**ESAMINA SCRIVANIA:** Una gigantesca scrivania, è di mogano. Sembra molto pregiata.

**STANZA DI COMANDO**

Sei nella stanza di comando. All’epoca gestita dal comandante, ora controllata dall’intelligenza artificiale dell’astronave.  
**OSSERVA**: Riesci finalmente a vedere la teca contenente i biscotti, che acquolina!  
**ESAMINA TECA**: È chiusa. Sembra possa essere aperta tramite una particolare tessera.  
**APRI TECA CON TESSERA**: <<FINE DEL GIOCO>>

**SALOTTO**

Sei nel salotto, stanza utilizzata frequentemente dall’ultimo comandante della navicella.  
**OSSERVA:** Vedi un divano e un enorme proiettore olografico.   
**ESAMINA DIVANO:** Un bizzarro divano a 7 piazze.  
**ESAMINA PROIETTORE:** Un proiettore di ultima generazione che trasmette immagini a 5 dimensioni.  
**ACCENDI PROIETTORE:** Compare un logo di colore bianco e arancione.

**CABINA DEL COMANDANTE**

Sei nella cabina del comandante, è molto più spaziosa a differenza della tua.   
**OSSERVA:** Vedi una scrivania, un pianoforte e una chitarra.   
**ESAMINA SCRIVANIA**: <<swing: foto con plettri>> **ESAMINA PIANOFORTE:** Un vecchio pianoforte in mogano, avrà un centinaio di anni... Sembra funzioni ancora.  **SUONA PIANOFORTE:** Stai suonando “Clair de Lune” di Debussy, ti rilassa molto… **ESAMINA CHITARRA:** Una chitarra acustica, non ha le corde.  **SUONA CHITARRA**: Senza corde mi sembra difficile…

**LABORATORIO DI RICERCA**

Sei nel laboratorio di ricerca, qui venivano condotti esperimenti e altre ricerche in un ambiente a gravità zero impossibile da riprodurre sulla Terra.   
**OSSERVA:** Vedi un microscopio, un libro e un tastierino numerico… Appesa al muro c’è anche una tavola periodica degli elementi.  
**ESAMINA MICROSCOPIO:** Un microscopio ottico con zoom fino a 1500x e un limite di risoluzione teorica di circa 0,2 µm. **USA MICROSCOPIO:** Non è messo a fuoco, non sei un ricercatore, lascia perdere.  
**ESAMINA LIBRO:** Un libro di biochimica  
**LEGGI LIBRO:** Vedi solo formule organiche, non capisci niente di questa materia.  
**ESAMINA TAVOLA:** <<swing: foto tavola degli elementi>>  
**ESAMINA TASTIERINO:** Necessita di un codice. Potrei provare a inserire qualche combinazione.  
**USA TASTIERINO**: <<apri tastierino ~~swing~~>>

**LABORATORIO SEGRETO COVID-19**

Sei entrato in una stanza dall’aspetto molto cupo e tenebroso, sulla targhetta della porta da cui sei entrato leggi “Laboratorio segreto Codiv-19”.  
**OSSERVA:** Il soffitto è pieno di pipistrelli e sulle pareti ci sono delle antenne. Noti anche una foto appesa al muro.  
**ESAMINA PIPISTRELLI**: Sembra stiano dormendo, io li lascerei in pace. **CACCIA/UCCIDI PIPISTRELLI**: Si innervosiscono, ti attaccano in massa, ti trasmettono il Covid… E MUORI. **ESAMINA ANTENNA/E**: Delle antenne 5G di ultimissima generazione. **ESAMINA FOTO**: Una normalissima foto del plurimiliardario Bill Gates, noti una tessera attaccata.  
**ESAMINA TESSERA**: Sembra si possa prendere, qui sopra c’è scritto “Stanza di comando”.  
**PRENDI TESSERA**: <<sposta nell’inventario>>

**FINE DEL GIOCO**

La teca si apre, riesci a prendere i tuoi tanto agognati biscotti!  
Dopo averli mangiati tutti, vieni sorpreso dalle telecamere di sorveglianza. Per questo sgarro la tua pena è stata prolungata di 2 settimane, e anche la tua dieta.  
Alla fine non ti è andata così male, quei biscotti erano troppo buoni!

Grazie per aver giocato alla nostra avventura.

***Space Cookies*** *by* ***DLC*** *© 2020****D****onatello Scigliuto,* ***L****uigi Vulcano,* ***C****ristiana Sorrenti*[*https://github.com/DLC-Adventure/SpaceCookies*](https://github.com/DLC-Adventure/SpaceCookies)