

BENEATH A STEEL SKY, PIU' CHE UNA SOLUZIONE UN TOCCASANA!

Dopo qualche mese di attesa, ecco la soluzione di un gioco che ha dato filo da torcere a diverse persone. Nonostante il problema principale sia quello della mancanza dei codici anti-pirata di Linc nella confezione "Budget" del gioco (che naturalmente non ci è dato di fornire per ovvi motivi), la soluzione è stata redatta per tutti quelli che sono riusciti a superare la suddetta sezione con mezzi propri (non chiedetemi quali siano perché non ne ho proprio idea, ho meglio, preferisco non averne...) o rintracciando un originale da amici.

Comunque sia, in BASS (Beneath a Steel Sky) non potrete rimaner bloccati per non aver fatto qualcosa e pertanto la vostra missione non dovrebbe risultare frustrante come altri giochi del genere (anche se purtroppo qui potrete perdere la vita per aver fatto qualcosa di stupido). Se comunque non doveste riuscire a cavarvela neanche utilizzando questo testo, magari proprio per i codici mancanti, allora avete due possibilità: spalmare il CD o i dischetti con della Nutella per poi lanciaarli al negoziante che ve li ha venduti, oppure andare a Lourdes: magari in una delle piscine troverete i codici che galleggiano placidamente in vostra attesa... Buon divertimento e occhio al cielo d'acciaio!

FBS

BLOCCATI NELLA FONDERIA

Dopo la presentazione (e il fumetto, se avete la versione completa), sarete fuggiti dall'elicottero della corporazione e Foster, il vostro personaggio, verrà inseguito fin dentro a una fonderia. Vi troverete su di un traliccio; staccando dalla parete a sinistra un paletto, forzate la porta a destra; automaticamente accederete alla balconata e v'imboscherete dietro alla porta... la guardia che precedentemente vi stava braccando, sentendo rumori sospetti, vi seguirà ma, non trovandovi, tornerà indietro uscendo dalla fabbrica.

Voi, senza perdervi d'animo, tornate all'interno della fonderia e scendete al piano terra. Nella stanza sarà presente un droide da trasporto, esaminatelo e poi usate, sui rottami nella parte bassa dello schermo, la scheda che avrete con voi. Come per miracolo il vostro Joey tornerà in vita. Salite sull'elevatore al centro della locazione e subito un allarme inizierà a suonare; giungerà il tecnico che tenterà di spegnere il tutto... senza perdere tempo entrate nella camera a destra, aprite lo sportello sotto alla console e imboscatevi la chiave inglese.

Di lì a poco arriverà il meccanico Hobbins, discorreteci (siate certi di avegli chiesto cosa diamine ha il robot nell'altra stanza) e successivamente tornate alla camera dell'ascensore. Parlando al vostro robotino fategli attivare il droide trasportatore. Quando questo ammasso di latta tornerà nella stanza e userà l'elevatore per portare giù i barili, voi scendete nella tromba dell'ascensore e arriverete nel cuore della fornace.

Di lì a poco Joey vi raggiungerà svolazzando; fategli scassinare la serratura e, non appena l'uscio si aprirà, Reich, il capo della sicurezza, entrerà per saltarvi addosso. Con l'ennesimo colpo di scena, l'uomo verrà ucciso da un laser proveniente da una telecamera... Non fate domande, guardategli addosso e troverete quello che avete sempre desiderato: un cartoncino d'identificazione e un paio di occhiali neri modello Blue's Brothers... L'enigma si sta infittendo sempre più!

Uscite e finalmente respirerete l'aria pura (non vi dico quanto) della città.

LA CITTA': IL LIVELLO INDUSTRIALE (SECONDO PIANO)

Andate a destra ed entrate nella prima porta verso l'alto (l'ascensore per i piani sottostanti sarà stato bloccato dalla polizia). Sarete nell'ennesima fabbrica; parlate alla ragazza, una certa Anita, e con il proprietario del posto: un panzone che risponde al nome di Lamb. Ditegli di essere della security e fatevi un bel giro panoramico. Nella schermata successiva vi sarà una macchina con alcuni ingranaggi scoperti (sporacciona!). Infilategli dentro la chiave inglese e, come per magia, farete bloccare tutta la catena di montaggio.

Riprendete l'aggegino dal macchinario e dirigetevi dal robot saldatore, quello a destra dell'entrata. Usateci sopra la chiave e, parlando con Joey, aggiungerete un saldatore all'armamento del vostro piccolo amico. Nuovamente agli ingranaggi inguasciati™, tentate di attraversare i sensori a sinistra. Suonerà l'allarme anti-umani... chiedete al robot di entrare nella camera al posto vostro e al suo ritorno ditegli di friggere i fusibili che ha visto.

Una volta fatto ciò, potrete entrare anche voi nella stanza. Spostate la griglia a terra, fregate il pezzo di gomma che c'era attaccata sotto e lasciate lì il resto. Dopo una rapida perquisizione, potrete uscire dal complesso.

Un filo rosso farà bella mostra di se sulla destra dello schermo. Esaminatelo e tagliatelo grazie all'insostituibile Joey; vedrete il cavo cadere al piano di sotto... Date d'analizzare la gomma al robotino e scoprirete che l'affare non è gomma da masticare, ma un campione di esplosivo al plastico (senza zucchero!).

Seguite la strada fino all'estrema sinistra. Entrate nella stazione di controllo, usate la chiave inglese e allentate i due pulsanti posti sulla macchina col tubo rotto. Chiedendo al robot di aiutarvi, premete i due bottoni insieme (sono troppo distanti perché possiate premerli tutti e due per i cavoli vostri) e il gioco sarà fatto. Quando il guardiano se ne andrà per il troppo vapore, premete la levetta a sinistra e staccate la lampadina (fate attenzione: il bulbo dovrà essere SPENTO); al suo posto mettete il plastico e ripremete l'interruttore... Boom, e

l'anta con i controlli per l'ascensore sarà aperta.

Azionate la leva e cambiate quindi piano grazie alla carta d'identificazione (usate la sull'ascensore vicino alla fabbrica).

LA CITTA': IL QUARTIERE RESIDENZIALE (PRIMO PIANO)

Raccogliete il cavo rosso che avevate precedentemente tranciato; voltate a sinistra, entrate nel giardino e da qui, grazie alla tessera ID, accedete all'appartamento di Reich. Prendete il libro sotto al cuscino, uscite dalla camera e tornate sul viale principale.

Andando a destra arriverete a una piccola piazza con una statua. Entrate alla Travelco e in cambio del libro appena rubato... ehm, preso in prestito fatevi consegnare un biglietto turistico.

GIROVAGANDO NUOVAMENTE PER IL SECONDO PIANO

Tornando al piano superiore, cercate Lamb dalle parti dell'ascensore e consegnategli il viaggio aereo che avete ottenuto, per riconoscenza si offrirà come guida per un futuro giro nella sua fabbrica... andateci di volata e ditegli che volete farlo immediatamente.

Voi continuate sempre a destra e troverete ancora Anita; parlatele un po' e lei e si dirà disposta a copiare sulla vostra carta ID, o meglio, su quella che una volta apparteneva a Reich, un programma col quale potrete accedere ad alcune informazioni segrete della security. Oltre a ciò vi spiegherà anche come fare per interfacciarsi a Linc, il computer che controlla la città: per poterlo fare dovrete necessariamente possedere una porta Schriebmann, un buco aggiuntivo dietro alla testa, che potrete avere grazie a una semplice operazione chirurgica... avete visto Jonny Mnemonic? Bene, io no!

Cercate ancora Lamb e ringraziatelo, lui vi dirà di andare da un suo amico assicuratore: un certo Anchor. Usando il terminale Linc fuori dalla fabbrica e l'ID Card, premete nell'ordine questi numeri: 4, inserite i famosi codici anti-pirata o anti budget che dir si voglia, 2, 1, 1, e ancora 2... in questo modo avrete mandato in fallimento il povero panzone.

Tra l'altro, siccome avete annullato anche la sua carta d'identificazione, il poverino non potrà più usare l'ascensore. Cercate di parlargli e lui vi dirà di andare a dar da mangiare al suo gatto, dandovi al volo la sua IDC... l'appartamento è accanto a quello di Reich.

AL PRIMO PIANO CERCANDO DI AVERE UN NUOVO BUCO NELLA TESTA

Una volta all'interno della casa (inutile dire che dovrete usare la carta sulla serratura), fregate la videocassetta e poi uscite di volata. Parlate a Gallagher, il tizio seduto sulla panchina del piccolo giardino, e poi continuate sempre a sinistra. Giungerete ad una clinica; entrando parlate con l'ologramma e, non riuscendo a cavare un uomo-ragno dal buco, chiedete a Joey se può usare il suo fascino per fare qualcosa. Detto fatto!

In presenza del dottore, parlategli un paio di volte cercando di convincerlo a farvi l'operazione alla testa in cambio di un paio di organi interni. Tornate alla piazzola della statua ed entrate nel negozio a destra: quello del famoso Anchor. Scambiate quattro chiacchiere con il tizio dicendo che vi manda Lamb, non appena sentirà quel nome verrete sbattuti fuori!

L'unico rimedio per questo fatto, sarà parlare col dottore del problema; tornando da Anchor e facendo il nome del chirurgo sarete a cavallo! Ora, non appena l'uomo se ne sarà andato, fate fondere la statua a Joey e prendete l'ancora che si staccherà. Usandola col cavo rosso farete un simpaticissimo gancio (e il diretto? ndRocky)(è già passato, mi dispiace! ndFerroviere). Risalite al secondo piano.

COME BATMAN, ANZI MEGLIO!

Ricordate il balcone della fonderia? Tornateci di filato e usate il rampino appena fatto sul simbolo del palazzo di fronte a voi e sarete, dopo un bel volo, all'interno dell'edificio. Nella stanza attigua alla vostra vi sarà il primo affare per interfacciarsi al Cyberspace, usate l'ID Card nello slot e utilizzate la macchina.

In men che non si dica vi ritroverete connessi con la rete virtuale; prendete il programma compattato "palla" e procedete a destra. Aprite la borsa tramite il comando apposito, prendete lo scompattatore "sorpresa" e il decrittatore "lente". Il primo usatelo sul compattato "palla" e il secondo sui testi con il simbolo "?" presenti nel vostro inventario. Ora, procedendo ancora una volta a destra, dovrete risolvere un piccolo puzzle: inserendo alternativamente i pezzi di password verdi e rossi negli slot appropriati, dovrete costruirvi il passaggio verso l'uscita.

Ecco le mosse giuste: inserite il verde; andate a destra; rosso; sinistra, riprendete il verde; su, inserite il verde; destra; giù, prendete il rosso; su, riinserite il rosso; destra; giù, mettete il verde e uscite verso l'alto. Raccogliete il programma d'accesso "Phoenix" e il libro da decrittare con "lente".

Scollegatevi dal network e uscite dalla macchina. Usate il terminale Linc con la solita ID Card, premete 4, inserite i codici anti-pirata e poi 2, 2. Selezionando 0, 0, 1 potrete visionare i testi che avete precedentemente

decrittato scoprendo diverse cosette interessanti.

Potrete uscire dalla porta a destra tramite l'uso della carta magnetica... ora avrete abilitato l'accesso per il piano

terra, yuppii!

LA CITTA': IL PIANO TERRA

Usate gli ascensori e, non appena toccherete il terreno, Joey arriverà svolazzando come al solito. Per un piccolo problema tecnico però, questa volta si fracasserà al suolo... ops!

Dopo aver recuperato nuovamente la sua motherboard, proseguite a sinistra fino al club St. James. Parlando al Gorilla verrete a sapere che per entrare lì dentro dovrete essere presentati da un socio. Andate in basso a destra, verso il capanno. Analizzate la porta e aprite il lucchetto con la solita carta (vecchio trucco da film poliziesco). Fregate le pinze e uscendo parlate alla cicciona in rosa: Mrs Piermont.

Dopo aver nominato il misterioso Overmann e il club St. James, lei vi dirà di recarvi nel suo appartamento (yuk!). Seguitela senza fare storie e aspettate che entri in ascensore; premete il pulsante del campanello e lei vi dirà di salire. Dopo avervi parlato per un po', la grassona andrà a telefonare, lasciando il suo piccolo cagnolino a rompervi le balle. Inserite la videocassetta coi gatti (quella di Lamb) e la bestiacchia lascerà la sua ciotola per andare al televisore. Rovestate tra le crocchette e prendetene una manciata.

Entrate al club e parlate un po' con tutti. Uscite nuovamente e andate alla schermata con la guardia. Se tenterete di avvicinarvi al passaggio che conduce alla cattedrale, l'uomo vi bloccherà, inutile dire che dovrete trovare uno stratagemma... ho, ma che caso, il piccolo cagnolino della Piermont che gironzola nei pressi della piscina...

Posate i biscottini sull'asse di legno in bilico e, non appena la bestiacchia inizierà a mangiarli, tirate la corda collegata al sistema di carrucole: dopo un bel volo il cane andrà in orbita e cascherà dritto dritto nell'acqua! Uaz, uaz, uaz, come siete diabolici!

Mentre la guardia sarà impegnata a ripescare il barboncino, voi infilatevi nel passaggio e visitate la chiesa. Entrate nella porta a sinistra e aprite tutti gli armadietti. In uno troverete il cadavere di Anita, probabilmente la poverina ha parlato troppo e qualcuno ha deciso di chiuderle la bocca per sempre. Cosa poteva aver scoperto di così importante? La risposta potrebbe essere ancora sul suo posto di lavoro!

SECONDO PIANO: IL REATTORE!

Come al solito, entrate nell'ex-fabbrica di Lamb. Continuate a destra e, arrivati agli armadietti, apriteli fino a quando non troverete una tuta anti-radiazioni. Indossatela, aprite il portale ed entrate nel sistema di contenimento del nocciolo; raccogliete la carta ID della ragazza per poi uscire di volata.

Rimettetevi i vestiti, ritornate all'interfaccia del Cyberspace attraverso la porta nella stazione della polizia; inserite la carta di Anita nello slot e poi interfacciatevi. Fatevi un viaggio nella rete virtuale; ad un certo punto arriverete dalle parti di un gigantesco occhio (un ICE): usate il programma apposito per accecarlo, dopodiché superatelo andando verso l'alto.

Salite ancora, andate a destra e recuperate il programma "oscillatore". Tornate indietro e dirigetevi a sinistra, verso il pozzo di Anita; usate il "proiettore" lì per terra e vedrete una sorta di ologramma preregistrato: dovete andare a cercare un uomo di nome Eduardo, il giardiniere, lui saprà dirvi di più su Linc.

ANCORA AL PIANO TERRA.

Scambiate due parole con l'uomo, parlate al ragazzino e poi nuovamente col giardiniere fino a quando quest'ultimo non vi spiegherà il suo piano contro Linc.

Andate nella schermata del club, entrate nella porta a sinistra e godetevi la scenetta stile Forum, poi passate al St. James. Azionate il juke box scegliendo la canzone 1... quando il proprietario si sposterà per andare a spegnere l'affare gracchiante, voi correte al bancone e prendetegli il bicchiere pieno delle sue impronte digitali. Ora correte dal chirurgo al primo piano... he, he, he, altro che McGuyver!

PRIMO PIANO: IMPRONTE DIGITALI COME SE PIOVESSERO!

Convincete il dottore a farvi una piccola operazione alle mani; tornate al bar e aprite la porta dotata di scan digitale.

Sarete così all'interno di una cantina; usando la sbarra di ferro, spostate il coperchio della cassa più grande su quello della cassa più piccola; saliteci e, sempre grazie alla spranga, fate un buco nella grata di fronte a voi. Inserite il tagliacavi (quello che si trovava nella catapecchia, ricordate?) nell'apertura e tranciate la rete.

LA VECCHIA METROPOLITANA

Entrando nel passaggio buio, sarete negli antichi cunicoli della metro. Seguiteli scegliendo il passaggio verso l'alto. Ad un certo punto dovrete vedere una specie di crepa nel muro, se tentaste di superarla diventereste cibo per mostri. Prima di proseguire sarebbe opportuno inserire la lampadina nella presa rotonda posta sulla parete. Visto che l'ultima sezione di galleria è a dir poco pericolante, dovrete necessariamente superarla di corsa cliccando immediatamente sull'uscita.

IL PALAZZO DI LINC

Finalmente siete arrivati alla meta finale... ma che diavole sono tutte quelle parti organiche? Linc non era un computer? Assillati da questa e da altre domande, staccate dei calcinacci dal muro e, facendo leva con la spranga, prendete il mattone nascosto lì sotto. Inserite la sbarra di ferro nella vena più debole che trovate e poi picchiategliela dentro con il mattone (Sii! ndPervertito). La vena inizierà a sanguinare e immediatamente un piccolo robot medico verrà spedito nella camera... voi ripigliate la spranga e, non appena si aprirà la porta, fuggite fuori.

Entrando nel passaggio aperto sarete dalle parti dell'inceneritore. Usate il terminale; diminuite la temperatura (tasto 2); salite sulla passerella e tirate la manopola vicino alla grata che si sbloccherà immediatamente (capirete dopo l'utilità di questo gesto).

Tornate nel corridoio principale; date un'occhiata attraverso la finestrella (vedrete una guardia) e poi continuate nuovamente a destra. Inserite la scheda di Joey nello slot del robot, parlategli e ditegli di andare a visitare la stanza attigua al posto vostro... al suo ritorno, ordinatigli di aprire il tappo della vasca che alimenta gli strani rampicanti che avete visto. Quando l'avrà fatto, si formerà una grossa pozzanghera sul pavimento, entrando nella locazione, la guardia correrà verso di voi e volerà giù nella botola dell'inceneritore aperta precedentemente!

Raggiungete la stanza con il terminale del Cyberspace. Usando il computer lì accanto, aprite la porta della camera attigua ed entrateci (tasti 2, 1). Scoprirete così che anche Gallagher era un replicante, anche se purtroppo ora è tardi per fargli lo scherzo del fiore che spruzza acqua! Fortunatamente per voi, Joey vi salverà la vita sacrificandosi... non preoccupatevi, esiste sempre la sua solita scheda!

Ok, dopo aver esaminato il vostro robottino e il corpo del nemico, raccattate l'ennesima ID Card e aggiungetela alla vostra collezione. Usate quest'ultima nell'interfaccia della realtà virtuale che avevate già visto e per l'ennesima volta entrate nella rete.

Accendete il secondo occhio, proseguite fino al programma "crociato", usate "l'ira divina" su di esso e sconnettetevi. Ora inserite la carta magnetica di Anita, andate verso la locazione del "crociato" ed entrate nell'apertura finalmente liberata; usando il programma "oscillatore" sarete in grado di prendere il virus destinato a distruggere per sempre Linc!

Sconnettetevi ed uscite dall'interfaccia. Entrate nel portale della stanza a fianco e inserite la carta di Anita nella console di programmazione delle cellule viventi. Prendete le pinze chirurgiche sulla parete a destra e con esse raccogliete un campione di tessuto organico nella vasca (ora dentro ci sarà il virus). Immergete il tutto nel cilindro con l'idrogeno liquido e poi andate a destra... aprite lo sportello del secondo droide, inseriteci la scheda del vostro piccolo robot, usate il terminale premendo in successione 2, 0, 3 e Joey tornerà in vita sotto le spoglie di un replicante: Ken!

Grazie alla collaborazione del vostro nuovo amico, premete contemporaneamente i due pulsanti della porta di destra e avrete libero accesso alla sezione centrale dello stabile. Seguite il corridoio, scendete la scaletta e gettate il tessuto congelato nell'orifizio in modo da infettare Linc per renderlo inoperativo... Tornate su, legate il cavo rosso ai pilastri, scendete ancora la scala e poi sfruttate il filo penzolante per passare nella stanza di controllo.

Qui, la prima cosa che noterete sarà vostro padre direttamente connesso ai centri neurali di Linc, non appena l'uomo verrà rilasciato a causa della propagazione del virus, chiedete a Ken (ex Joey) di collegarsi al computer centrale e di dirigere tutto al posto di Linc... la situazione si calmerà e voi potrete godervi la scena finale...

Bravi, avete completato con successo un'altra avventura (almeno si spera)! Alla prossima!