

FULL THROTTLE!

"Ogni volta che sento odore d'asfalto penso a Maureen. E' stata l'ultima sensazione che ho avuto prima di perdere i sensi... l'odore pungente dell'asfalto. Poi, quando mi ripresi, vidi il suo viso... disse che avrebbe riparato la mia moto... gratis, senza che gli dovessi niente. Avrei dovuto sapere che le cose non sarebbero state così semplici. Sì, quando penso a Maureen mi vengono in mente solo due cose: asfalto e guai!"

Forse non lo sapete ma sulla cartella che uso per gironzolare alle varie fiere, oltre alle spille dei vari Doom, Mortal Kombat 3 e Lucas Arts, sulla tasca inferiore c'è il mitico simbolo della Corley Motors... Sì, perché questo gioco mi è davvero rimasto nel cuore, ancora di più di The Dig e Indy 4. Nonostante l'abbia finito in sole 5 ore di gioco (in effetti la longevità è il suo problema principale), sono tuttora convinto che Full Throttle sia a dir poco incredibile, soprattutto sotto il profilo della "sceneggiatura" e delle musiche.

Purtroppo, nella versione italiana, la voce di Ben ha perso tutto il fascino che aveva nell'originale, facendo apparire il nostro eroe come un semplice motociclista e non come il duro che tutti gli anglofili conoscono... un vero peccato! Comunque sia, qui di seguito vi sarà la soluzione passo passo di tutta l'avventura (scritta in modo da farvi apprezzare appieno anche la trama; i fans di Ben certamente me ne saranno grati), anche se sono convinto che non dobbiate nemmeno guardarla di sfuggita, sapete com'è: già è corta, se poi decidete di accorciarla ancora di più... la scelta sta a voi, io il mio dovere l'ho fatto. Buon divertimento!

Fabio "FBS" Simonetti

TARADADA' TARADADA' TARADADAA TATTATATATA...

Dopo la fantasmagorica presentazione accompagnata dalle musiche dei Gone Jackals (contenute nell'album "Bone to Pick" prodotto dalla Blue-Black Records), vi ritroverete in un cassonetto dei rifiuti, sporchi, incazzati e con un mal di testa da gara.

Cliccando con il pulsante sinistro sul coperchio del bidone, riuscirete a uscire di lì e correre immediatamente alla vostra amata moto. Dovete tentare a tutti i costi di raggiungere la vostra gang, anche se non capite esattamente perché quel tizio in giacca e cravatta vi abbia colpito e gettato nella spazzatura, per poi portarsi via i vostri "Polecats".

Raggiungendo il vostro bolide, vi accorgete che qualcuno ha fregato le vostre chiavi, magari al bar "Kick Stand" si sono accorti di ciò che è successo... Dopo aver bussato un paio di volte, sarete costretti a tirarla giù con un bel calcio.

Parlate con il proprietario; Quohog si dimostrerà parecchio scontroso nei vostri confronti, rispondendo in modo dispersivo alle gentili domande che gli porrete. Mettendogli una mano in faccia il ciccone deciderà di parlare, vi restituirà le chiavi della moto e oltre tutto vi dirà anche di aver sentito che i tizi volevano farvi fuori facendo passare il tutto per un incidente, questo per impedirvi di ostacolare un'imboscata ai danni della vostra gang... fareste meglio a muovervi, ma perché fare un'imboscata ai Polecats?

Dopo aver dato un bel calcio al pianoforte ed essere usciti ancora una volta nel "parcheggio", inserite le chiavi e partite alla volta di Corville.

Sulla strada verrete avvicinati da uno della banda dei Rottwheeler. Non avete molto tempo da perdere, qui si sta facendo sul serio e l'idiota ama scherzare un po' troppo... dopo averglielo date di santa ragione (ricordate che col pulsante destro potrete cambiare "arma), scoprirete a vostre spese che gli uomini di Ripburgher, non contenti di avervi malmenato, hanno anche manomesso la vostra moto. Dopo un volo di parecchi metri, vi ritroverete al suolo in fin di vita; nella vostra testa echeggeranno le ultime parole che vi sono state ripetute da Quohog, dopodiché intorno a voi tutto inizierà a diventar confuso e verrete inghiottiti dall'oscurità...

IL MIO NOME E' MAUREEN

Riprenderete i sensi in un capanno; una fotoreporter vi ha trovato e ha pensato bene di portare voi e la vostra moto da qualcuno in grado di aiutarvi: Maureen, un meccanico... e apparentemente anche un buon dottore!

La ragazza, per qualche strana ragione, ha deciso di darvi una mano rimettendo a posto la vostra motocicletta. Dopo avergli parlato, scoprirete che le servono solo tre oggetti per finire il lavoro: un paio di forcelle nuove, il suo saldatore e una tanica di benzina... nulla di più semplice! Se volete fermatevi a chiacchierare del più e del meno, l'importante è che prima di uscire dal capanno raccogliete il contenitore della benzina, il tubo di gomma a destra e date un'occhiata alla foto lì vicino: è una rappresentazione della ragazza e di suo zio in un allevamento di visoni (il Mink Ranch). Maureen vi dirà che quando cerca un po' di tranquillità è solita andare in questo posto... buono a sapersi!

Fuori è ormai notte fonda; la fotografa che vi ha salvato la vita starà leggendo un giornale. Parlatele dell'imboscata e chiedetele un passaggio, la tizia vi dirà di essere arrivata lì facendo autostop, ma non appena inizierete ad allontanarvi, lei salterà su una macchina ben occultata e se la darà a gambe... un'altra persona a cui dovrete fare un discorsetto!

Ora ecco come stanno le cose: vi trovate in un piccolo agglomerato urbano composto fondamentalmente da 4 luoghi principali - la casa di Mò; una roulotte abitata da Todd il rottamaio; un enorme complesso adibito a

sfasciacarrozze; e una grossa torre della benzina.

Per prima cosa andate a fare una visitina a quel panzerotto di Todd, alla roulotte. Avvicinandovi, vedrete delle luci sospette provenienti da una finestra: sembra che qualcuno stia usando un saldatore e, chissà perché, avete tutta l'impressione che sia proprio quello che è stato fregato a Maureen. Bussando alla porta, sentirete il rumore di un ascensore e poi la voce del proprietario dall'altra parte della porta. Senza lasciargli il tempo di andarsene, date un calcio all'uscio: la serratura cederà con uno schianto e Todd finirà lungo disteso su un mucchio di stracci. Visitando il posto, aprite l'armadietto a sinistra, prendete l'affare per scassinare le serrature (lockpick, nella versione inglese) e poi date un'occhiata al frigorifero al centro dello schermo. Aprendolo troverete una bella bistecca... vi state forse chiedendo come fare a scendere di sotto? Basterà salire su quella specie di stoino color marrone chiaro. Prendete il saldatore e Ben tornerà automaticamente da Maureen. Ora un bel viaggetto alla torre della benzina. Forzate il lucchetto grazie a quella specie di forcina che avete preso da Todd, raccoglietelo da terra (non Todd, il lucchetto) e poi superate il cancello. Lì intorno sarà tutto tranquillo, troppo tranquillo. Una scaletta salirà verso la zona dei vostri desideri: la cima dell'ambaradan, il luogo dove potreste recuperare il secondo oggetto che vi serve: una tanica di benzina!

Non appena toccherete la scala, farete scattare l'allarme; senza perdere tempo, cliccate sul silos azzurro a sinistra della torre, Ben scapperà lì dietro e si nasconderà nell'ombra.

Di lì a poco dovrebbe giungere un Hovercar della polizia... non vedendo nessuno, il pilota deciderà di atterrare per controllare se siete saliti di sopra. Non appena potete, uscite dal nascondiglio e andate al mezzo dei tutori della legge.

Aprite il serbatoio del veicolo, infilateci il tubo di gomma, appoggiateci sotto la tanica vuota e poi, usando le labbra sul tubo, fate in modo che esca della benzina. Dopo un bel sorso, sarete pronti ad andare alla ricerca delle forcelle, anche se ora tutte le pattuglie della California daranno la caccia al fantomatico "ladro di benzina!".

L'unico luogo che non avete ancora visitato è l'edificio dello sfasciacarrozze. Giunti qui, per prima cosa mettete il lucchetto al gancio situato sotto alla serranda del garage, dopodiché arrampicatevi sulla catena. Vi troverete su una balconata dalla quale potrete vedere lo spiazzo dell'enorme discarica illuminato solo dalla luce delle stelle e da un paio di neon... tutto è tranquillo, un fatto tutt'altro che positivo. Su un mucchio di ferraglia, proprio al centro dello schermo, ci saranno le tanto agogniate forcelle!

Tentando di recuperarle, scoprirete come mai le avventure grafiche si chiamano così: un enorme mastino assetato di sangue salterà fuori e tenterà di azzannarvi il sedere! Dopo una fuga strategica, scendete nuovamente nello spiazzo e questa volta proseguite fino all'estrema destra. Dovreste arrivare in una zona occupata da diverse vetture di diverso colore; il cagnaccio continuerà a saltare da l'una all'altra... gettate la carne che avevate preso dal frigorifero di Todd in una di quelle all'estrema sinistra in modo d'attirarci dentro il cane. Tornate allo spiazzo precedente per poi salire verso sulla torre col magnete (il passaggio per raggiungerla si trova in alto a destra rispetto all'entrata della locazione delle macchine).

Grazie alla manopola a croce, spostate la calamita sulla vettura con dentro il cane; abbassatela con il joy a sinistra, dopodiché premete il pulsante verde. La macchina si attaccherà all'affare e a voi non resterà che tirarla su fino in cima (sempre con il joy di sinistra) per poi andare a prendere le forcelle!

Siamo a cavallo, la moto è ormai pronta e potrete finalmente scoprire che diamine sta succedendo! Maureen oltre tutto, ha anche voluto prepararvi una piccola sorpresa sulla moto: un impianto a combustione nitrosa che definire "turbo" è poco! Dopo averla ringraziata di tutto, sarete nuovamente sulla strada, anche se prima dovrete fregare per la seconda volta i poliziotti sugli Hovercar! I poverini avranno infatti istituito un posto di blocco sulla strada per Corville, nel tentativo di fermare il misterioso "ladro" che già una volta era riuscito a fargliela in barba. Voi tornate alla torre della benzina, fate suonare ancora l'allarme e, mentre gli imbecilli torneranno stupidamente indietro, Ben potrà fuggire indisturbato.

"BEN, CI STIAMO CACCIANDO NEI GUAI?"

"NO, CI SIAMO GIA' IN MEZZO!"

Dopo qualche tempo raggiungerete la vostra banda, ferma a una stazione di servizio a causa della... ehm, vescica del vecchio Corley. Se le vostre sensazioni sono giuste, Malcolm è in pericolo di vita e Ripburgher potrebbe essere il suo carnefice.

Quando finalmente riuscirete a raggiungere i bagni, ormai sarà troppo tardi: il più importante produttore di motociclette della contea sarà a terra, colpito a morte... le sue ultime parole riguarderanno l'uomo che l'ha ucciso e colei che dovrà prendere il suo posto nella compagnia: sua figlia Maureen!

Lasciando perdere tutto il resto, Ben si metterà in marcia verso la casa della ragazza, sperando che i gonzi di Rip non abbiano ancora fatto in tempo a raggiungerla.

Esaminando i resti della capanna di Mò, troverete una macchina fotografica senza rullino e la foto del Mink Rach... forse la poverina si è recata lì per essere al sicuro, anche se non capite proprio la funzione della macchina fotografica aperta.

Saltate nuovamente sulla moto, prendete la strada verso nord e tentate di tornare al bar "Kick Stand": quello dal quale siete partiti. Lì fuori vedrete posteggiato un camion pieno di fertilizzante chimico... entrate nel

vicolo che conoscete bene; nel cassonetto dove avete dormito l'ultima volta, ci troverete la fotoreporter. Miranda vi dirà di aver scattato delle foto a Rip mentre colpiva a morte il vecchio Corley, anche se poi uno dei tirapiedi dell'assassino è riuscito a beccarla fregandogli la macchina. Dopo avervi spiegato tutto questo, vi regalerà delle carte d'identità dell'FBI fasulle.

Entrando al bar vi chiarirete le idee una volta per tutte: guardando la TV verrete a sapere che la polizia ha arrestato la vostra banda con l'accusa di omicidio, e che i federali e le forze dell'ordine vi staranno cercando per mettervi al fresco. Naturalmente Ripburgher aveva pianificato tutto sin dall'inizio, altro che "semplice scorta"!

Scambiate le solite quattro chiacchiere con Quohog e con il camionista seduto al tavolo. Emmet, questo è il suo nome, vi spiegherà la posizione del famoso Mink Ranch, dicendovi che comunque la strada pullula di posti di blocco e di piedi piatti. Allungandogli la carta d'identità fasulla riuscirete a convincerlo a caricarvi a bordo del camion; l'uomo nasconderà la vostra moto in mezzo al concime (non preoccupatevi, non è quello che credete, è solamente una strana polvere giallastra) e voi vi risveglierete il giorno seguente, dopo aver fatto una dormitina nel vano motore della motrice.

Uscendo da lì, scoprirete di aver superato illesi i posti di blocco e di trovarvi nello spiazzo antistante la "Casa dei Visoni". Emmet starà riparando il suo camion e appena vi vedrà arrivare, vi saluterà in fretta e furia e fuggirà via... vi state chiedendo il motivo? Controllate la vostra moto e ve ne accorgete: il bastardo ha fregato il tubo dell'alimentazione della Corley per aggiustare il suo mezzo! Morirà per questo!

IL VECCHIO CANYON

Infilatevi in casa (l'entrata è a destra), guardate sotto al cuscino del letto di Maureen e usate la spranga per sbloccare la cassa ai piedi del giaciglio. All'interno, oltre alla ferraglia inutile, troverete un tubo che fa al caso vostro.

Tornando alla moto, vedrete la porta del garage del Ranch spalancarsi e Mò schizzare fuori con una motocicletta. Ben correrà alla sua, l'aggiusterà al volo e inizierà immediatamente l'inseguimento. Purtroppo per voi però, la ragazza ha pensato bene di togliervi il combustibile alla Nitro che vi aveva gentilmente regalato, perciò tutto quello che potrete fare sarà avere un po' di pazienza e scoprire dove diamine porta la strada che ha preso. Riuscirete così a raggiungere il camion di Emmet; lo s*****o, per impedirvi di superarlo, vi speronerà, e proprio in quell'istante entrerete nel territorio dei Cavefish!!!

Un gruppo di tre moto vi supererà e andrà dritto dritto verso il camion con il concime. Dopo che Emmet staccherà il carico per sbarazzarsi dei brutti ceffi, uno dei Cavefish riuscirà a sparargli dietro un candelotto di dinamite che farà saltare in aria il camionista e anche l'unico ponte che sarebbe stato in grado di condurvi verso Mò! Non perdetevi d'animo comunque, penseremo a qualcosa.

Dando un'occhiata al poster sulla destra del baratro, scoprirete che un certo Ricky Myran è riuscito a saltare l'enorme burrone con una moto truccata... con se aveva solo una rampa, recentemente fregata dalla banda dei Cavefish, un turbo compressore alla nitro (pork, quello prima l'avevate!) e un sistema di sollevamento modello Hovercar. Ora almeno sapete cosa diamine cercare!

Andate al rimorchio pieno di fertilizzante; grazie alla spranga, allentate i bulloni delle ruote, date un calcio al camion e tutto il suo contenuto si riverserà sulla strada. Prendete una manciata di polvere gialla, dopodiché fate marcia indietro verso il Mink Ranch. Non appena arriverete, troverete ad aspettarvi Nestor e Bolus, i due imbecilli al soldo di Rip, che inizieranno a inseguirvi a bordo di una Hovercar (!). Cercate di portarli verso il camion del compianto Emmet e, passando sul diserbato, otterrete proprio ciò che volevate: un incidente di proporzioni epiche... non dovevano scherzare con voi!

Di lì a poco, arriverà la limousine del loro capo e i due toglieranno il disturbo. Andate a vedere la loro macchina; grazie alla solita barra di ferro, staccate il pannello, raccogliete la ventola e montatela immediatamente sulla vostra moto. Ora non dovrete far altro che trovare della nitro e la tana dei Cavefish per la rampa.

LA FASE ARCADE

Non appena potete, imboccate una delle strade laterali, il luogo dove solitamente le altre bande di motociclisti si scontrano per dimostrare la loro superiorità. Il primo uomo che incontrerete sarà Padre Torque, l'ex capo dei Polecats ormai in "pensione". Parlandogli verrete a conoscenza di diverse tecniche per prendervi cura delle bande che gironzolano da quelle parti. Oltre tutto saprete che i Cavefish utilizzano degli speciali occhiali computerizzati in grado di vedere nell'oscurità e indicare la direzione da prendere per raggiungere la loro caverna segreta... qualcosa mi dice che dovrete ottenerne un paio!

Dopo aver abbandonato il vostro "padrino", verrete di volta in volta avvicinati da diversi motociclisti che dovrete sfidare. Ognuno di loro avrà delle armi caratteristiche, ogni volta che ne batterete uno ve ne impossesserete. Dovrete per prima cosa mettere le mani sulla catena del tizio di colore con gli occhiali (sfruttate la spranga nel combattimento), grazie ad essa potrete tirare giù quello col pizzetto che avrà sulla sua moto la nitro che vi serve.

Per quanto riguarda gli occhiali speciali, ecco il sistema: usando il fertilizzante sulla ragazza con la cresta

rossa, avrete la motosega (Doom Rulez); grazie a quest'ultima potrete far fuori il Rottwheeler pelato col codino che vi farà ottenere una bella asse di legno... nonostante quest'ultima possa sembrarvi ridicola, sarà l'unica arma capace di abbattere un Cavefish: cercate di calcolare bene i tempi, comunque, visto che se sbaglierete, il vostro avversario lascerà giù dell'olio che vi farà cascare come dei salami. Il momento giusto è quando il sabbipode si alzerà dalla moto.

Una volta avuti gli occhiali, indossateli premendo il tasto destro del mouse e gironzolando cercate l'entrata della caverna (quando in basso a sinistra lampeggia la scritta "cave" premete il tasto sinistro).

E così, dopo tanta fatica, eccovi finalmente nell'antro del nemico: una grotta a dir poco inquietante, nella quale la rampa farà bella mostra di sé al centro di un piccolo spiazzo. Senza porre attenzione alle voci e agli urli che sentite in lontananza, scendete da cavall... ehm, dalla moto e usate due volte la mano sulla rampa (la prima per spostarla, la seconda per attaccarla al vostro veicolo). Muovetevi verso l'uscita, ma, prima di andarsene definitivamente, usate ancora una volta la mano sulla rampa: così facendo Ben sfrutterà quest'ultima per staccare i catarifrangenti posti sulla strada, rendendo ciechi i Cavefish.

Il piccolo inseguimento si concluderà con la caduta dei vostri antagonisti in un burrone, ora sarete pronti a saltare l'enorme gola per raggiungere Maureen...

"HO MODIFICATO LA MIA MOTO ABBASTANZA!"

Dopo uno spettacolare volo di una cinquantina di metri, atterrerete illesi dall'altra parte del baratro. Il vostro girovagare vi porterà inaspettatamente alla Corley Motors, dove il vecchio Malcolm avrebbe dovuto tenere il suo discorso con gli azionisti...

Dirigetevi nella parte bassa della locazione, verso l'entrata dello stadio dei Demolition Derby. Qui vi sarà un vecchio che starà vendendo gadget di diverso tipo. Usate la macchinina radiocomandata fino a quando non ne esaurirete le pile, dopodiché, parlando col vecchietto, chiedetegli informazioni sulle magliette alle sue spalle. Non appena si girerà, fregate il coniglietto giallo e datevela a gambe tornando verso la moto. Saliteci e proseguite fino all'estrema sinistra, continuando poi verso nord.

Arriverete nel territorio dei Vultures, la gang alla quale apparteneva Mò. Davanti a voi ci sarà un placido campo deserto e, subito oltre, quello che sembrerebbe essere un edificio abbandonato. In realtà quello che vi si presenta dinanzi non è altro che un vero e proprio campo minato (Windows insegna!); fateci andare il coniglietto e poi recuperate le pile che cadranno per terra dopo la sua esplosione!

Nuovamente dal vecchietto, inserite le nuove batterie nella piccola macchinina e riniziate a giocare. Da veri furbetti, guidatela verso destra e fatela passare sotto alle sbarre che conducono all'interno dello stadio.

L'uomo deciderà di andarla a cercare e voi diverrete i fieri possessori di un'intera scatola di coniglietti a pile! Bene, bene, ora sarete in grado di superare il campo minato, tutto ciò che dovrete fare sarà rovesciare l'intera confezione di conigli sul terreno, raccattarne il più possibile (dovrete farlo mooolto velocemente; come minimo ne dovrete avere 5) e poi usarli uno alla volta cercando di spostarvi sempre più avanti (seguite le "impronte" di volta in volta).

Dopo un po' raggiungerete il quartier generale dei Vultures: un enorme aereo da trasporto ormai inutilizzabile. Non appena Maureen vi vedrà, ordinerà a quelli della sua banda d'incatenarvi a dovere... in fin dei conti lei pensa ancora che siate l'uomo che ha ucciso suo padre!

Vi troverete così tra quattro motociclette pronte a squartarvi a mo' di jeans Levi's. Rimanendo uomini tutti d'un pezzo (hahaha... scusate!), dite alla ragazza che se non vi lascerà andare la chiamerete con il suo nomignolo: Diaper Dynamo, proprio l'epiteto che vi aveva sussurrato Malcolm prima di morire. Così facendo convincerete Mò a sviluppare il rullino che aveva trovato addosso a Bolus e convincersi della vostra innocenza.

La donzella v'informerà sui recenti sviluppi: Ripburgher ha deciso che fino a quando non verrà trovato l'assassino del vecchio Corley (voi, in sostanza), l'assemblea degli azionisti non inizierà, e per cercare di farvi cadere in trappola, ha organizzato una gara allo Smash-A-Torium, mettendo in palio la prima moto che Maureen fece con suo padre! Inutile dire che la ragazza c'è molto affezionata...

DESTRUCTION DERBY

Il piano è questo: voi e Mò parteciperete alla gara travestiti; su ciascuna delle vostre macchine sarà montata una carica esplosiva, dovrete tentare di fare un frontale e, mentre la folla rimarrà allibita di fronte allo scontro, i Vultures ruberanno la moto!

La cosa bella è che poco prima dell'esplosione la vostra socia verrà catapultata fuori dalla vettura, mentre voi scenderete dall'auto in preda alle fiamme! Davvero un ottimo piano!

Così eccovi alla gara. Voi guiderete la macchina rossa, Maureen sarà sulla gialla, mentre a sorpresa, Bolus e Nestor appariranno in quella blu. Per prima cosa saltate sulla rampa a sinistra, atterrando sull'auto arancione... Ben scoprirà così che il punto debole di quelle auto è il tetto: non appena lo si schiaccerà la macchina smetterà di funzionare. Cercate di spingere il veicolo arancione fino sulla rampa nell'angolo in basso a destra, dategli una bella spinta fino a farlo cadere giù e poi saltate a vostra volta: in questo modo rimbalzerete su Nestor e Bolus che non potranno più far nulla per impedirvi lo scontro con l'auto gialla!

Se il piano va come dovrebbe, dovrete trovarvi in fiamme in mezzo al campo. Passate sui bordi e fate in

modo che prenda fuoco tutto lo stadio, dopodiché, non appena la macchina blu tenderà di portarvi sotto, salite prima sul tetto dell'auto ferma e da qui su quello della macchina dei due idioti. Non appena pensate sia il caso di agire, saltate giù e dirigetevi verso le macchine in fiamme: la blu vi seguirà e rimarrà bloccata facendo finire Bolus e Nestor nel paradiso dei maiali arrosto!

IL TESTAMENTO DI CORLEY

Tornando al velivolo dei Vultures conoscerete l'amara verità: in effetti Maureen non ha voluto recuperare la moto per qualche motivo sentimentale, ma solo perché aveva sentito da suo padre che conteneva una chiave in grado di aprire la cassaforte nella quale si trovava il suo testamento.

Analizzando inutilmente tutte le singole parti del mezzo, fatto a pezzi per l'occasione, tutto ciò che troverete saranno una serie di numeri senza senso... oltre tutto non avete neanche idea di come fare per entrare nell'edificio, visto che senza dubbio la porta principale sarà bloccata dai buttafuori.

Mò, dopo avervi dato le foto dell'assassinio di Malcolm, vi parlerà di un passaggio segreto che era solita usare quando era bambina: dovrete andare sul retro della Corley Motors, aspettare che tutti e tre i contatori mostrino la linea nera (si sentirà una specie di scatto) e in quell'istante dare un calcio a una certa sezione di muro.

Voi andateci di filato e fate quello che vi è stato detto, ricordando che il pezzo da calciare è quello a forma di triangolo al centro della parete (lievemente a sinistra). Una volta dentro all'edificio, vedrete una cassaforte sul pavimento. Per forza di cose, l'unica combinazione che andrà bene sarà la 154492 (potevate trovarla su uno dei pezzi della moto). Al suo interno vi sarà una carta magnetica e un nastro... procedete a destra.

Usate il pass nel lettore accanto alla porta e arriverete nella stanza del proiezionista; dalla finestrella potrete vedere Ripburgher in una specie di un salone di un cinema, che sta tenendo un comizio. Dovrete tentare di fermare il suo discorso... spostate la leva a sinistra tutta in basso (il motore del proiettore si fermerà), dopodiché aumentate la luminosità spingendo in alto quella a destra: in questo modo il nastro brucerà e voi attirerete l'attenzione della vecchietta addetta al mantenimento dei macchinari.

Ora potrete raggiungere la stanza accanto, avrete la possibilità di mandare in onda il testamento di Malcolm Corley, facendo poi vedere le foto della sua morte sul telone alle spalle di Rip, davvero un colpo da maestro!!! L'uomo, messo alle strette, cercherà di giustificarsi di fronte a centinaia di azionisti; Maureen, che nel frattempo sarà riuscita a sgattaiolare tra il pubblico, salterà sul palco e, mentre il vostro antagonista fuggirà, lei racconterà di come l'uomo abbia tentato di mettere le mani sulla compagnia, rivelando a tutti le vostre eroiche gesta. Fallendo il tentativo di acchiappare Rip, a Ben non resterà che salire sul palco, dove un coro di urla d'approvazione e applausi coronerà il suo successo.

NON POTETE BATTERE UNA CORLEY!

Ben e Mò, insieme sulla stessa motocicletta, si staranno allontanando dalla Corley. C'è ancora una banda da scarcerare e soprattutto bisognerà scoprire come mai i Vultures non si sono fatti vivi per aiutarvi... immediatamente, da dietro le vostre spalle, apparirà il camion di Ripburgher. Ogni tentativo di fuga sarà vano e alla fine l'uomo riuscirà a tamponare i nostri eroi... la moto di Ben s'incasterà malamente al veicolo di Rip e voi vi troverete attaccati al paraurti.

Con un incredibile colpo di scena, l'enorme aereo dei Vultures apparirà subito dietro al rimorchio, il portello di carico aperto e pronto a caricare il veicolo di Rip.

Senza perdere tempo, aprite il cofano e, non appena il vecchietto tenderà di chiuderlo con il suo bastone, voi afferrateglielo e, aprendo il vano motore, usatelo per bloccare la ventola. Passando attraverso quest'ultima, raggiungerete la parte posteriore della motrice. Usate la spranga per svitare il tubo della benzina già bendato, sarà proprio allora che Rip vi vedrà e, girandosi di scatto con l'intenzione di spararvi, verrà assalito da Maureen risalita sul veicolo. Tutto questo si concluderà con il camion, ormai senza alimentazione, ingoiato dall'aereo degli Avvoltoi...

Non contento del macello che ha combinato fin ora, Rip, ancora al sicuro nel suo mezzo, inizierà a sparare all'impazzata grazie alle piccole mitragliatrici del camion. Questo manderà fuori uso i controlli e voi non potrete più fermare l'aereo... fare un viaggetto potrebbe essere ok, peccato che vi troviate sulla strada che conduce al ponte crollato!

Salite velocemente alla cabina di pilotaggio; accendete il monitor e scegliete dal menù i seguenti comandi: Take-off, Post Take-off, Gear, Raise Gear. I carrelli dell'aereo verranno ritirati e l'enorme bestione inizierà a scivolare sulla pancia! Ben salterà al volo sul camion di Rip e proprio in quell'istante il Jumbo raggiungerà il ponte incagliandosi di botto... la motrice verrà spinta in avanti, sfonderà la parte anteriore dell'aereo e rimarrà a fare da contrappeso all'enorme struttura ciondolante.

Voi sarete ancora al posto di guida del camion, mentre il vostro antagonista sarà stato sbalzato fuori e sarà attaccato per il colletto della giacca a uno dei mitragliatori.

Voi accendete il monitor di controllo del camion, selezionate Main Menu, poi Defense Menu, Machine Guns, Systems Off. Il sistema di difesa, nella fattispecie i mitragliatori, verrà ritirato e Rip, dopo essersi inutilmente attaccato alla targa del veicolo (grandissima l'idea!), cadrà nel baratro.

Tornate all'interno dell'aereo; tutti se ne saranno già andati e sarete gli ultimi a dovervene andare. Tra breve

tutto salterà in aria, perciò dovrete essere a dir poco lesti. L'ultima mossa sarà andare alla sinistra del camion, saltare sulla vostra motocicletta e... beh, non mi sembra il caso di rovinare uno dei migliori finali a cui io abbia assistito!

Che posso dirvi ancora? Alla prossima e ancora Buon Anno dal vostro FBS!