

FUTURE WARS: TIME TRAVELLERS

L'anteprima di Little Big Adventure 2 che ho scritto il mese scorso mi ha fatto ricordare più o meno tutti i titoli della grandissima Delphine. Cosa c'è di meglio che andarseli a rigiocare e, eventualmente, aiutare qualcuno in difficoltà? Ok, forse qualcosa c'è, ma non è questo il momento.

Alessandro La Spada

SOLUZIONE:

Il testo è diviso in capitoli, dato che lo svolgimento dell'avventura dà la possibilità di individuarli con precisione. Potrete così consultarlo quando vi serve senza rovinarvi, accidentalmente, le scene successive.

1. Presente:

Quando comincia il gioco prendete il secchio vuoto ed esaminate la balaustra. Premete il pulsante rosso per far salire il montacarichi fino all'altezza giusta, quella della finestra. Apritela ed entrate. All'interno del palazzo raccogliete la borsa di plastica dal cestino e usate il secchio con il lavandino per riempirlo. Aprite la porta del bagno e raccogliete la bandierina, poi camminate sul tappeto e sollevate uno degli angoli per ritrovare una chiave. E' il momento di fare ciò che ogni bravo dipendente vorrebbe fare almeno una volta nella vita: appoggiate il secchio sulla porta semiaperta e aprite l'altra. Il capo, vigile come al solito, spalancherà l'uscio per impedirvi di curiosare e finirà lavato dalla testa ai piedi. Approfittatene per sgattaiolare dentro. Usate la chiave sull'armadio per aprire le ante e trovare una macchina da scrivere, esaminando la quale verrete a conoscenza di un codice (da segnarsi da qualche parte). Ora esaminate la scrivania e aprite il cassetto, nel quale sono accuratamente nascosti dei fogli bianchi. Esaminate la mappa sul muro e usate la bandierina con l'unico buco vuoto: si farà da parte per lasciarvi accedere a una stanza molto particolare, probabilmente utilizzata per spremere le arance. Esaminate il tastierino numerico e, prima che il soffitto vi schiacci, battete la combinazione ritrovata prima. Se siete stati abbastanza veloci potrete uscire sani e salvi dal locale ed esaminare la fotocopiatrice. Premete il bottone verde, poi usate i fogli nell'apertura e premete il bottone rosso. Raccogliete i documenti e spostatevi sotto il fascio di luce, per essere teletrasportati nel passato.

2. Medio-evo:

Vi rimaterializzerete in una viscida palude, il cui fondo è più insidioso di quello di San Siro. Sono riuscito a spostarmi in relativa sicurezza solo non facendo mai più di mezzo passo per volta e, soprattutto, restando sul tracciato della zona verdastra. Arrivati vicino alle zanzare usate l'insetticida per farle fuori, poi proseguite bellamente a sinistra fino a che non noterete un

luccichio: si tratta di un medaglione. Continuate verso ovest ed esaminate la base dell'albero per trovare un'utilissima corda, usatela sul ramo e arrampicatevi. Arriverà un poveraccio, convinto di essere da solo, al quale non potrete trattenervi dal rubare i vestiti, poi indossateli e proseguite il cammino. La nuova bardatura, molto più adatta al periodo in cui siete andati a finire, vi consentirà di parlare senza problemi con la guardia e di mostrarle il medaglione, convincendola a farsi da parte. Entrate nella prima locanda e parlate con il locandiere, poi proseguite a sinistra fino all'albero e scuotetelo. Setacciando il terreno là intorno salterà fuori una medaglia d'argento, da dare al locandiere per sentire un po' di chiacchiere. Ritornate dalla guardia e parlate con il signorotto locale, assistendo a una non brevissima scena d'intermezzo e cominciando finalmente a capire qualcosa di quello che sta succedendo. Uscendo, rubate la lancia alla guardia e usatela per prendere la tunica appesa all'albero. Indossatela e recatevi al lago di prima, per riempire la borsa dell'acqua e scoprire che è bucata e si svuota a vista d'occhio. Vi toccherà scattare fino all'ingresso del monastero, sorvegliato da un lupo meccanico. Usategli la borsa addosso, stando attenti a non avvicinarvi troppo, e l'amico farà un bel botto.

Entrate nel covo dei monaci, e se volete evitare di farvi catturare ogni volta che attraversate l'atrio ricordatevi di camminare lungo le pareti e nel loro stesso senso di marcia. Entrate nella porta a sinistra e parlate con chi trovate, poi in quella a destra e prendete gli ordini dal priore. Ritornate a sinistra, dove ora potrete rubare la coppa, poi uscite nell'atrio e visitate la porta centrale. Scendete in cantina e riempite la coppa, usando una delle botti piene, poi portatela al priore, a cui basta un solo bicchierino per ubriacarsi senza speranza. Intanto che l'uomo non capisce nulla perquisitelo e rubategli una specie di telecomando, da utilizzare sul mobiletto nella stessa stanza per ritrovare una tessera magnetica. Uscite e tornate in cantina, dove userete il telecomando per scovare un altro passaggio segreto: dovete puntarlo verso il barile centrale in alto. Nella stanza successiva fate attenzione al terreno dalle parti della teca di cristallo, visto che c'è una lattina difficilmente individuabile ma essenziale ai fini del gioco, poi usate la tessera magnetica sul terminale per liberare la ragazza e terminare questo periodo storico.

3. Anno 4315:

I teletrasportatori, si sa, non funzionano mai come dovrebbero, perciò vi ritroverete in un settore del pianeta che non è sicuramente quello preferibile. Esaminate il terreno vicino al bordo destro dello schermo, poi proseguite e, guardando bene per terra anche nello schermo successivo, recuperate la scatola dei fusibili e trovate il tombino. Apritelo e accederete a una sezione fognaria del pianeta. Camminate a destra finché non trovate sul muro una manopola, con cui usare l'estintore trovato all'esterno per caricarlo a dovere. L'aggeggio si rivela utilissimo entro poche schermate: un mostro immondo sta minacciando una pulzella, quindi non ponete tempo in mezzo e inondatelo a più non posso.

Giunti davanti alla stazione usate la lancia sulla videocamera, per aprire la porta, poi entrate ed esaminate la gettoniera dell'edicola, ricavandone... un gettone (incredibile ma vero). Usatelo nello slot una prima volta, senza evidenti risultati, rifatelo e otterrete un giornale. Prendete al volo la metropolitana e, una volta arrivati, parlate con la cassiera. Per quanto proviate a fare i "portoghesi", la guardia all'imbarco non si farà ingannare. Dovete creare un diversivo: scendete le scale e usate i fusibili nel loro alloggiamento, così da riattivare la televisione. Bussate quattro volte sulla porta più a destra e ritornate nell'androne, dribblando l'ispettore di prima rapito dalla puntata di "Quando si ama".

A bordo dell'aereo ci siete saliti, ma le sorprese non sono ancora finite e verrete rapiti dai Crughon. Una volta svegli nella loro prigione, usate la chiave sulla grata per rimuoverla. Buttate nel buco la lattina e usateci subito sopra il giornale di carta, per non morire avvelenati, poi aspettate un attimo e osservate i risultati. Con lo sfiatatoio bloccato dall'esemplare del vostro "Corriere del 4315", il gas tossico ha invaso la sala comandi sterminando gli alieni. Uscite dalla porta e aspettate (entro qualche istante arriveranno i rinforzi) poi mettetevi comodi e godetevi un altro po' di cinématique.

4. Cretaceo:

Siamo giunti al capitolo finale. Andate con attenzione a sinistra, portandovi dietro Lo'Ann, e fate fuori tutti i Crughon della scena. Ricordatevi di sparare prima a quelli evidenziati con il quadretto, perché sono quelli che stanno per farvi fuori. L'amata Lo'Ann resterà a terra ferita, urge una cura: esaminatela due volte e poi usatele sopra il medaglione per teletrasportarla a casa. Addosso al Crughon morto troverete un'altra scheda magnetica, da usare nello slot apposito a bordo dell'astronave. Usate la teca per recuperare la coperta, poi mettetela sulla telecamera in modo da neutralizzarne il visore e sdraiatevi sulla panca. Nel miglior Alien-style il pilota automatico si mette in moto e partirete per un viaggio non si sa quanto lungo. Giunti a destinazione state pronti: dovete usare la pillola per rendervi invisibili e sgusciare sotto gli occhi delle guardie, ma la durata della stessa è piuttosto limitata. Conviene farlo proprio mentre i Crughon stanno entrando, così da massimizzare il tempo utile per la fuga.

Scendete la scala e nascondetevi nello scatolone più a sinistra, poi uscite dall'altra parte e usate la mappa. Comincia l'ultima sezione arcade del gioco, durante la quale dovete percorrere su e giù le varie piattaforme alla ricerca della strada giusta per la stanza del supercomputer (si trova, ovviamente, al livello più basso). Non ci sono Crughon in giro, il percorso però è abbastanza intricato e dovete prepararvi una mappa della disposizione di scale e piattaforme. Avete due minuti e mezzo per trovare la stanza, usare la tessera magnetica nella console, uscire e raggiungere l'entrata dell'hangar (per fortuna si trova a metà strada, quindi non dovete rifare tutto il percorso). Tirate finalmente un sospiro di sollievo, uscite dalla locazione e, mentre ripensate alle peripezie passate, fatevi un bicchierino di birra.