

\*\*\*Nota per Stefano: nel testo c'è scritto "andate all'isola ?????". Non è un errore, l'isola si chiama proprio così. Misteri della Core Design...

## LA FESTA DI TGM TIRA IN MEZZO ANCHE I VICHINGHI!

Siamo giunti al numero cento, perciò abbiamo voglia di esagerare. Nonostante la soluzione di Universe sia sufficientemente lunga di per sé, ci aggiungiamo pure quella di Heimdall 2. Un gioco già risolto ma che, apparentemente, dà ancora qualche problema ad alcuni di voi. Nell'attesa che Vulcan, Aurora e Clickboom si decidano a far uscire le avventure promesse ricordo a chi non lo fa che, anche per quanto riguarda l'Amiga, potete segnalare a FBS i giochi sui quali vi serve aiuto. Se poi me lo fate sapere via posta elettronica, sarà più facile per me reperirli in tempo utile.

Alessandro La Spada

- Iniziamo a sezionare Heimdall 2:

L'avventura inizia al portale dei mondi, dal quale accedere a tutte le altre zone del gioco. Le uscite si attivano solo quando avete l'amuleto giusto. Prima di partire, tenete presente che il miglior modo di combattere è sempre quello del "mordi e fuggi": aspettate che il nemico si avvicini e colpitelo, spostandovi subito dopo senza dargli la possibilità di reagire. Un po' più lungo, ma vi eviterà un sacco di morti premature. Quando avrete l'incantesimo di guarigione, inoltre, fatene buon uso.

Prima di attraversare l'unica uscita disponibile, quella per Midgard, raccogliete l'arco e le frecce e usate la borraccia con la fontana. Per usare un oggetto, tanto per capirci, dovrete averlo in mano (nello spazio giusto dei due disponibili) e stare vicino alla zona dello scenario con cui vorreste attivarlo. Un'animazione o un jingle vi comunicheranno che avete fatto bene.

Dopo aver raccolto oggetti e acqua, lanciatevi su Midgard.

- Midgard:

Tirate una freccia al più lontano dei due menhir per far apparire un ponte. Se la tirate all'altro, evocherete una guardia. Nella successiva locazione c'è un guardiano che non vi lascerà passare: il suo villaggio, quello di Rurik, è in guerra con quello di Eadric, e i suoi non vogliono correre il rischio di un'invasione. Voi spostatevi a destra per saltare di sotto, ed entrate nel tunnel. Al suo interno dovete superare tre teschi rotolanti: il segreto sta nell'avvicinarsi il più possibile e passare quando sono quasi all'apice del rotolamento. Se anche foste colpiti, comunque, verrete solo ritrasportati all'inizio della stanza.

Usciti dall'altra parte, recuperate la borraccia e proseguite a sinistra per trovare una scialuppa. Recatevi al villaggio di Rurik. Potete entrare in uno dei due edifici, dove troverete del cibo e degli scatoloni. In quelli sullo scaffale addossato al muro più lontano, esaminandoli, Chi-guerriero troverete l'anello di Rurik. Ora dovrete proseguire a nord-ovest (in questi giochi con visuale isometrica spiegare le direzioni è sempre difficile), dove arriverete al palazzo di Rurik. Al suo interno parlate prima con il vecchio consigliere, e poi con Rurik stesso. Uscite e tornate alla scialuppa, per fare rotta verso Eadric. Fate un salto alla taverna, il primo edificio che incontrate, e parlate con tutti per scoprire il motivo del contendere: il figlio del re di Midgard è stato rapito, e sia Rurik sia Eadric si sospettano a vicenda. Per sentire tutto dovrete uscire e rientrare un'altra volta. Recuperate gli oggetti di fianco alla taverna, risalite le scale e proseguite. Nella nuova locazione prendete la bottiglia di vino avvelenato ed entrate nel palazzo di Eadric. Andate a destra e rubate il denaro, salite le scale ed entrate nella stanza del capo. Come spiegato prima, mettetevi l'anello in mano e premete il pulsante quando siete a contatto con lui. Soddisfatto del gesto d'amicizia, egli vi darà una lettera da consegnare a Rurik. Fatto ciò, Rurik vi darà un pass per entrare nel castello del re: vi siete guadagnati il diritto di aiutarlo a trovare il figlio smarrito.

Una volta all'interno del castello, proseguite dritto per arrivare al cospetto del re. L'ipotesi più accreditata è che il bambino sia stato rapito da suo fratello: sono spariti entrambi. Voi tornate indietro, andando nel corridoio a sinistra e poi in giardino. Qui troverete una pergamena, una pozione e una spada, oltre che la moglie del re. È molto preoccupata sia per la sorte di suo figlio che per quella del marito, visibilmente cambiato da quando si avvale del nuovo consigliere che avete visto. Tornate all'ingresso e proseguite a destra, oltre la guardia, per arrivare in cucina. Parlate con la cuoca, che vi svelerà l'esistenza di un passaggio segreto. Prima di andare, fate piazza pulita di cibo e pozioni sugli scaffali. Il passaggio segreto si trova nel corridoio che porta al giardino, dietro un dipinto che dovete premere. Giunti nella camera del re, premete allo stesso modo un bottone sulla parte anteriore destra del letto, e una piccola nicchia nel muro si aprirà. Al suo interno, l'anello del re di Midgard. Prima di uscire, non dimenticate di prelevare il libro runico.

Mostrate l'anello alla guardia per passare oltre alle scale. Nella prigione fate fuori l'Hakrat e poi avvicinatevi alle sbarre. Fate come vi dicono e non passate dalla porta (pena: morte immediata e irrevocabile). L'uomo che vi parla è Snorri, il fratello del re. Non è stato lui a rapire il bambino, anzi: sono stati imprigionati quaggiù dal consigliere, un uomo ben più losco di quanto già non vi sia sembrato. Snorri vi darà una lettera da portare al fratello: quando gliela darete, il consigliere svanirà nel nulla. Nella stanza in alto a destra dovete tirare una freccia in ciascun'apertura, per far apparire le caselle mancanti. Tenete presente che una freccia è andata a buon fine solo quando scompare nel buco. Nel quadro successivo c'è il primo pezzo del Ro'Geld, il talismano che dovete ricostruire. Potete farlo apparire spostandovi a destra della statua. Potete tenere sotto controllo lo stato del Ro'Geld dalla schermata dell'inventario.

Andate ora al rifugio del pescatore, dove (dopo aver menato un po' di guardie) entrerete nella sua casa e aprirete l'armadio. Una volta liberato, il pover'uomo vi spiegherà che sua figlia è stata portata al tempio di Loki. Prendete il simbolo di Thor e andateci di corsa.

Nel tempio ci sono due portali attraversati da scariche d'energia. Buttandovi dentro quella di sinistra, quando la luce è blu, dovrete trovarvi teletrasportati in cima al rialzo. Uscite dalla stanza e saltate di sotto, prendete le frecce e andate nella stanza del sacrificio. Libererete la ragazza avvicinandovi dal corridoio centrale, ma prima di farlo curatevi di avere spazio nell'inventario e le mani vuote: quando vi danno un oggetto, in questo caso il talismano di Utgard 1 (ce ne sono due), se non avete spazio non riceverete nulla e dovrete ricaricare la partita.

Tornate nella stanza delle punte e premete il muro alla sinistra della statua. Le piastrelle in alto a destra si trasformano in un atipico ascensore, con il quale salire e tornare all'ingresso. Dovete ora premere un bottone, nascosto in uno di questi due punti: o nella colonna in mezzo ai portali, o vicino all'acqua sul muro a destra. Si attiverà un ulteriore ascensore, che vi permetterà di raggiungere la pergamena runica. Appena la prenderete, la piattaforma ritornerà automaticamente al suolo. Con Midgard avete finito, potete tornare al portale dei mondi e accedere al regno di Utgard.

- Utgard:

La prima locazione di Utgard contiene un focolare, del quale scopriremo prestissimo la funzione. Verso destra si trovano le mura di una città, ai cui piedi giace un ammasso di corpi morenti. Un soldato ha ancora la forza di parlarvi, ma solo per darvi appuntamento nel Mondo di Mezzo, il luogo da cui i morti ascendono al Valhalla (se ne sono degni). Ma come raggiungere questa dimensione parallela? Tornate allo schermo precedente e lanciate una borraccia piena sul fuoco. La luce nello schermo si farà più flebile, segnalando il passaggio al Mondo di Mezzo. Tornate sul luogo della battaglia e il guerriero, che è il figlio del re, potrà dirvi che il suo popolo è in guerra contro gli Hakrat e i giganti. A loro serve qualcuno che dia una mano, e vi pregherà di cercare aiuto tra i villaggi vicini. Vi darà una pergamena da portare a suo padre, spiegandovi che per entrare in città dovete indossare la sua corazza. Tornate al fuoco, gettateci altra acqua, poi indossate la corazza comparsa nel campo di battaglia. Per indossare un'armatura, come dice il manuale e come dovrete sapere, dovete metterla nell'apposito spazio dell'inventario.



La guardia sulle mura vi lascerà entrare e potrete visitare re Danak. Dategli la lettera del figlio, e questi ve ne darà un'altra da portare a un villaggio vicino. Vi parlerà inoltre di un macchinario che illumina a giorno l'isola dei giganti. Prima di uscire dalla città andate in cucina, salite le scale e recuperate l'anello nella locazione a destra del negozio. Tornate nell'ingresso e andate a destra: da qui si può andare in tutta Utgard. Voi, per ora, visitate la temuta isola dei giganti

Nella prima stanza, dove c'è un idolo immerso nel fuoco, recuperate la borraccia e il libro runico. Nella successiva, dove c'è da affrontare un gigante, capirete l'utilità del mordi-

e-fuggi di cui vi parlavo. Usate la borraccia con l'acqua per riempirla. Usatela nuovamente con il liquido infuocato della stanza prima, poi tornate in questa locazione: noterete che è comparso un ponte. Per passare il baratro successivo fate come Indiana Jones in cerca del Graal: "Manca la passerella? Mi basta la fede", con il risultato che se vi buttate nel vuoto comparirà la casella mancante. Salite le scale, recuperate il talismano di Utgard 2 e, nella stanza con la sfera luminosa a mezz'aria, schivate il gigante e lanciatele contro l'anello di re Danak. La sfera magica che illumina il posto smetterà di funzionare. Uscite dall'isola dei giganti e andate al loro quartier generale ("Giants HQ" anche nella versione italiana).

Evitate le gocce di lava rimbalzante, nella prima schermata, prendete il denaro e, nella successiva, evitate il guerriero Hakrat e salite le scale. Arriverete nella sala dei piani di guerra, colpevolmente abbandonati su un tavolo. Avvicinatevi e spingete la candela (fate come se doveste usarla), questa darà fuoco alle carte. Tra le loro ceneri compare il fondamentale talismano di Her Ker'Yn. Dato che qui avete fatto abbastanza danni, vale la pena di sfruttare il talismano di Utgard 2. Tornate alla porta dei mondi ed entrate nel nuovo cancello.

L'accoglienza però sarà tutt'altro che piacevole. Sarete colpiti alla testa e vi risveglierete in cella. Spingendo il pane infilato nella grata susciterete l'attenzione del topolino che, poi, salterà sulla leva liberando l'uscita. Saltate nel fiumiciattolo e uscite dalla locazione. Nello schermo seguente potete provare a prendere l'oggetto sulla destra, che però

sparirà improvvisamente. Non resta che proseguire, arrivando al cospetto del re. Se gli date la pergamena di Danak, questi, contento di sapere che c'è chi potrebbe aiutarlo, vi darà una lettera di risposta affermativa. Per voi, invece, c'è in premio un pezzo di Ro'Geld: lo troverete giù dalle scale, insieme con una pergamena runica. Per trovarlo dovete avvicinarvi allo scheletro e, con le mani libere, premere il pulsante. Oltre al solito jingle, potete controllare nella schermata dell'inventario che il Ro'Geld sia effettivamente più completo di prima.

Ora tornate dal re e proseguite nella stanza delle fiamme. Fate due calcoli sulla frequenza con cui queste si alternano e saltate al momento giusto: se non siete finiti arrosto, uscite dal cancello sulla destra per tornare al portale dei mondi.

Portate la lettera appena ricevuta a re Danak e avrete in cambio il talismano di Kelar'Yn. Dato che ve lo hanno suggerito con l'amuleto, tanto vale andare a dargli un'occhiata.

- Kelar'Yn:

Questo regno, come tra poco scoprirete, si compone di tre reami distinti. Visto che avete solo il talismano di Her Ker'Yn, per ora potete andare solo là. Giungerete in una foresta, dove un druido si sta riposando. Svegliatelo, e parlerete con lui e con il dio Ander, materializzatosi per l'occasione. Egli vi darà appuntamento a Tal Ker'Yn, il suo dominio. Il druido, invece, vi spiegherà che Kelar'Yn è la dimora ufficiale degli dei. I tre territori di cui sopra sono Her, Tal e Sho Ker'Yn, per ognuno dei quali ci vuole un monile apposito. Raccogliete la borraccia e il talismano di Niflheim (l'ennesimo mondo, ma ci andremo in seguito), poi proseguite verso destra per arrivare al villaggio dei Dakta. Guardate la foto e dite la verità: c'è qualcosa che faccia presumere l'esistenza di un'ulteriore schermo verso destra? Una freccia sul bordo della locazione che indicasse "di qui si può proseguire", come fanno tanti giochi, ci sarebbe stata male? La sua mancanza significa costringere il giocatore a scoprirla per caso, un enigma irrazionale che ci fa solo perdere tempo.

Proteste a parte, ora dovete andare al villaggio. Evitate di attaccare la guardia all'ingresso, altrimenti il pescatore finirà in acqua e voi sconterete in seguito la sua morte. Entrate in città e buttatevi nella prima porta a sinistra. Si tratta di una forgia, dove uccidendo la guardia Dakta avrete liberato gli schiavi e ottenuto una spada grandiosa. I Dakta tengono gli abitanti in schiavitù per produrre armi e armature, in vista di un attacco contro Midgard e Utgard. Uscite ed entrate nella successiva porta a sinistra, dove un cittadino sarà picchiato e voi dovete lavare l'onta facendo fuori il guerriero. Non rinunciate al combattimento: la morte di questo Dakta, come il fatto che il pescatore del molo sia ancora vivo, vi tornerà utile più avanti. Scendete le scale ed entrate nella prima porta: qui ci sono un guerriero e un mago, entrambi da uccidere prima di proseguire. Dal corpo del guerriero Dakta cadrà una pergamena con l'incantesimo di resurrezione: prelevate e imparate all'istante.

Oltre la successiva porta, una simpatica palla puntuta fa la spola tra un'estremità e l'altra di uno stretto budello. Saltate al momento giusto, poi correte e infilatevi nell'apertura sulla sinistra. C'è un bottone sullo stipite a nord (visibile anche a occhio nudo), premetelo e compariranno i gradini mancanti. Salite la scala ed entrate nella porta a sinistra. Questa è la stanza del tesoro, dove dovete svuotare entrambi i forzieri. Se anche il serpente guizza e vi morde, usate l'incantesimo di "antiveleno" e di "antidoto". Entrambi li avete trovati in precedenza. Salite le scale e premete la cartina più grande: si aprirà un passaggio segreto. Nella nuova stanza, un mago vi farà scontrare contro voi stessi. Sbarazzatevi della copia e del mago per recuperare il talismano di Tal Ker'Yn. Dopo di ciò, recatevi all'isola con il nome più bello della storia dei videogiochi: ?????? (...e non è un errore!).

Nella prima schermata dribblate con agilità i guerrieri Dakta. In quella dopo c'è da superare un altro passaggio alla Indy 3: basandovi sul testo decisamente allusivo della pergamena per terra, dovete camminare sulle mattonelle giuste rispetto



alle rune che rappresentano. Calpestate fuoco, guarigione, movimento, rifiuto, cambiamento, incantesimo, chiamare, divino, spirito, e vi ritroverete dall'altra parte. Nella versione DOC di questo testo, quella con le immagini, ho evidenziato il percorso giusto. Altrimenti guardate nella directory dedicata a questa soluzione: troverete un'immagine dal nome "Percorso.tif", apribile con un qualsiasi programma di grafica che supporti il formato TIF. Nello schermo successivo dovete tirare una freccia in ognuna delle bocche. Ciò fatto, un nuovo pezzo del Ro'Geld si aggiungerà alla vostra collezione. Tornate alla porta dei mondi e andate a visitare Tal Ker'Yn.

Qui Ander vi aveva dato appuntamento, infatti lo troverete pronto a spiegarvi dettagliatamente cosa sta succedendo. In

principio gli dei erano tutti uniti contro Ashok, l'unico malvagio tra loro. Peccato che Ashok fosse il più forte di tutti.

Un dio, Odino, lo convinse a reclamare il titolo di dominatore. Incontrastato. Nella guerra che ne seguì molte furono le

vittime, anche tra gli dei, e Ander fu tra i pochi a salvarsi. Il Ro'Geld è lo strumento che consentirà di sconfiggere Ashok. Per poterne recuperare l'ultima parte, però, bisogna aprire il portone sulla sinistra. Servono sei talismani, che gli dei daranno solo a chi guadagnerà la loro fiducia. Ognuna delle sei stanze di Tal Ker'yn, che contengono un enigma a testa, è dedicata a uno di loro.

La prima sulla destra è quella di Mirin, la dea della morte. Mandate Heimdall e Ushra a impalarsi sul tronco pieno di punte, e Mirin vi aprirà un varco verso nord. Soddisfatta del coraggio mostrato, vi regalerà una corona, un'ascia e il primo pezzo del talismano. Uscite e andate nella sala a fianco, quella di Jarok. Fate fuori prima il servitore che cerca di prendervi a frecciate (pan per focaccia è l'ideale), poi Jarok stesso. Si materializzerà un ponte grazie al quale recuperare la sua parte di talismano. La terza stanza sulla destra è dedicata a Mira, la dea dei tranelli. Ancora una volta dovete lanciarsi in un percorso sospeso nel vuoto, partendo dalla freccia più a sinistra. Quando vi trovate su una casella, la precedente e la successiva si materializzano. Non è un passaggio difficile, dall'altra parte potrete prendere il pezzo di talismano.

La prima stanza sulla sinistra è quella di Siri, la dea della giustizia. Depositare la corona sul busto ai suoi piedi (basta averla in mano e premere il pulsante vicino alla statua), e la dea vi proporrà di affrontare il suo giudizio. Entrate nel cerchio e capirete perché al villaggio controllato dai Dakta avevo precisato di seguire fedelmente le istruzioni: il fatto che il pescatore sia vivo, e che voi avete vendicato il paesano colpito, indurranno Siri a concedervi il suo amuleto. Proseguite poi nella stanza di Ketar, il dio delle nuvole. I cinque teletrasporti vi portano ognuno in un punto diverso. Dovete uscire dallo schermo nella direzione più vicina e recuperare l'armatura, lo scudo e l'elmo del dio. C'è anche una pergamena runica, con il solito incantesimo.



L'elmo di Ketar emana uno strano calore: se mettete addosso l'armatura, lo scudo come arma secondaria e l'elmo tra gli oggetti in mano, Ketar interverrà aprendovi la strada. Recuperate pozioni e pezzo del talismano, poi proseguite nell'ultima stanza. Qui si trova Ander: portatevi di fronte al dio, poi prelevate un seme dalle seguenti piante: quella praticamente attaccata alla zolla erbosa, quella alla sua destra e quella nell'angolo in basso a sinistra. A scanso di equivoci: sono tutte diverse tra loro e restano esclusi i "ciliogioni". Buttando in sequenza i tre semi sull'erba nascerà una pianta ai piedi di Ander, il cui frutto è un pezzo di talismano. Con questo, li avete tutti. Usateli, tenendoli in mano, in corrispondenza dei sei spazi davanti al portone. Questo si aprirà, permettendovi l'accesso alla stanza del Consiglio. Entrate, recuperate il libro di magia runica e poi mettete lo scudo di Ketar nella fessura di fronte al laser. Il grosso diamante piomberà al suolo, liberando un altro pezzo di Ro'Geld. Tornate da Ander e prendete un nuovo pezzo di talismano, che porterete al druido di Her Ker'Yn. Questi aprirà una porta magica nella vegetazione, al di là della quale troverete una pergamena, cibo e del denaro. Camminate verso destra fino a che non vi chiamano: verrete teletrasportati dall'altra parte del fiume, dove uno spirito del fuoco vi riporterà al portale dei mondi. Qui, per ora, non avete più niente da fare: è giunto il momento di andare nel Niflheim.

- Niflheim:

Superate la lava con la barca creata dallo spirito, poi recuperate i quattro denti del drago. Alcuni, se non li trovaste, sono nascosti dietro la sua testa. Entrate nel palazzo ed evitate la lava, liberandovi nel frattempo dei guerrieri nemici. Salite le scale e, per aprire il passaggio verso la stanza successiva, colpite le tre teste quando hanno la bocca aperta. La stanza successiva è quella di Hela, la figlia di Loki. Dopo che le avrete parlato, potrete aprire una porta segreta sul muro all'estrema destra dello schermo: come al solito, dovete far avvicinare il personaggio e poi premere il pulsante di fuoco. La stanza successiva contiene delle teste di drago e una serie di cerchi, incisi per terra. Lasciate cadere un dente di drago per ogni cerchio, di modo che lampeggino e s'illumini il pentacolo più grande. Entrateci e sarete teletrasportati. Recuperate il gioiello, nell'angolo in basso a sinistra, e mettetelo nella cavità orbitale della testa del drago (in quanto a ornamenti, Loki non ha proprio fantasia).

Giunti, finalmente, nella stanza di Loki, sarete derubati del Ro'Geld e imprigionati insieme con Baldur. Fortunatamente egli è riuscito a nascondere un talismano al dio. Con questo potreste finalmente entrare nell'ultimo mondo e affrontarlo. Ma come uscire dalla cella? Ci pensa Ander, naturalmente, riportandovi al portale dei mondi. Entrate dunque nell'ultimo cancello rimasto, quello che porta a Sho Ker'Yn.

- Morte agli dei ribelli!

Entrate nella prima stanza e fate in modo di premere il muro nella zona in alto a destra: si aprirà un passaggio segreto, oltre il quale vi attende un nuovo puzzle runico. La pavimentazione della stanza può essere di tre tipi: le caselle vuote si possono calpestare senza problemi, quelle con le rune rosse feriscono il personaggio e quelle con il simbolo viola vi riportano all'inizio. Cercate di individuare le piastrelle che si liberano, quando cambiano i colori, e raggiungetele con una certa rapidità. Ovviamente prima di provare salvate il gioco: un paio di tentativi sbagliati e poi ce la farete. La prova successiva è abbastanza simile a quella del quartier generale Dakta: portate Heimdall sulla sinistra, vicino alla sua immagine, che si animerà e vi affronterà in combattimento. Dopo averla fatta fuori, ripetete la stessa cosa con Ushra per

poter proseguire. Passate attraverso l'uscita centrale e andate a sinistra, camminando sui circoli illuminati finchè non raggiungete le scale. Al piano di sopra vi attende un'altra strana pavimentazione: vi muovete insieme alla vostra ombra, con la complicazione che i suoi movimenti sono speculari ai vostri. Anche qui non esiste una tattica precisa, prendetevi il tempo necessario e fate attenzione alle caselle con il teschio. Al termine di questo snervante percorso si trova il Ro'Geld, preso il quale uscirete dalla stanza per trovarvi circondati di guerrieri nemici. Fate in modo di tagliare la corda dietro al legno per far scendere il ponte levatoio, passatelo di corsa e affronterete il più debole dei due dei (fantastica quest'assonanza! Sembra la risposta che un demente darebbe a "din don dan"...), il dio (ora basta!) della morte Ashok. Come fare a sbarazzarvi di un immortale? Pensate alle parole di Ander, che disse che l'unico strumento per sconfiggere il dio della morte era il Ro'Geld: lasciatelo avvicinare e, girati verso di lui, abbandonate l'amuleto dalla schermata dell'inventario in modo che gli vada addosso. Sarà rinchiuso in una specie di campana di vetro, e voi potrete andare ad affrontare Loki. Ricordatevi la tecnica del "mordi e fuggi", se per caso l'aveste dimenticata, visto che i suoi colpi fanno male. Quando anche lui andrà giù, finalmente, appoggiatevi allo schienale e finite il cibo che avevate ovviamente accumulato di fianco. Asgard è salva un'altra volta.