

## L'UNIVERSO E' BELLO PERCHE' E' VARIO...

*Risolvendo in redazione questo gioco della Core, visto che quando uscì non ero arrivato in fondo, ho raccolto pareri contrastanti. TGM gli aveva giustamente dato un buon voto, ma c'è anche chi tra i redattori ne ha apprezzato solo il modo innovativo di visualizzare i colori. Personalmente mi è piaciuta l'interfaccia, organizzata bene per minimizzare i clic del mouse. Peccato per un bug grosso come una casa, a metà della versione italiana, che potrebbe addirittura impedirvi di finire il gioco. Di cosa si tratta? Leggete la soluzione e lo saprete.*  
**Alessandro La Spada**

### **- L'inizio:**

Il giovane Boris, cioè voi, è un tipo piuttosto curioso. In casa di suo zio, appassionato d'astronomia e vita sulle stelle, il ragazzo mette in moto uno strano marchingegno somigliante ad un cabinato da sala giochi. Senza colpo ferire, Boris si ritrova sparato in una dimensione parallela, su un asteroide che non conosce di un pianeta altrettanto alieno. Dopo aver ascoltato i suoi dubbi iniziali, andate a sinistra e percorrete il condotto fino a saltare sull'asteroide. Si tratta di una zona di quattro schermi per quattro, senza limiti di sorta di modo che rientrerete ad est del primo se uscite ad ovest del quarto. Per orientarvi tenete d'occhio gli oggetti sullo sfondo. Andando due volte a sud troverete una barra di metallo piegata, proseguendo due volte a nord e due ad est un pezzo del quadro dei comandi. C'è anche una piccola roccia, non indispensabile, che potete rintracciare e prelevare. Portatevi nella schermata in cui il pianetino da cui venite è più vicino, attendete il passaggio dell'asteroide roteante e saltateci sopra. Da qui, saltate sul tubo per tornare all'inizio. Inserite la barra di metallo nella base dell'antenna per liberare il quadro comandi, raccogliete il pannello di metallo e inserite il quadro in vostro possesso. Ora potete usarlo per attivare il terminale: prima di tutto collegate il condotto di servizio al Mondo Gavric, poi attivate due volte il sistema d'immissione con lo stesso mondo in modo da accenderlo e poi spegnerlo. Andate a nord e avvicinatevi alla presa d'aria sulla sinistra: in quella più alta potete "spingere/tirare", scivolandoci dentro e finendo su un altro pianetino. Vicino a voi c'è della spazzatura, nella quale si nasconde un utilissimo specchio. Saltate sull'asteroide roteante, tornate al Mondo Gavric e andate a nord: vi ritroverete in una piazzetta laterale. Aspettate che il robot guardiano esca dallo schermo a sinistra, poi lanciate lo specchio contro la porta sorvegliata dai laser. Un alieno abbastanza scorbutico vi intimerà di rivolgervi a Silphinaa, che abita nella casa in alto. Per parlarle dovete usare la console sulla destra della porta, dopodiché la donna vi lascerà entrare. Ditele la frase numero 1, poi ascoltate il resto finché i droidi di guardia non arrivano alla porta. Silphinaa vi intimerà di andare di sopra, cosa che potete fare attaccando con la barra di metallo il tastierino numerico sulla sinistra della porta. Al piano di sopra aprite l'armadio e indossate il vestito ganzo (purtroppo il suo nome è proprio questo). L'abito possiede anche un computer da polso, che in seguito vi servirà per molte cose: ora usatelo con la console sopra il letto per attivarla, poi usatela di nuovo per aprire la persiana. Avvicinatevi alla finestra e saltate. Per vostra fortuna c'è una specie di hovercar abbandonato nel vicolo retrostante, che potete accendere usandoci sopra il computer da polso. Saltateci dentro, usate la scheda d'accesso nello slot sulla sinistra e poi la tastiera antifurto sulla destra del cruscotto. Il codice giusto è 87764,

grazie al quale fuggirete appena in tempo.

Il computer dell'hovercar può regolare la rotta, scendere verso un pianeta, lasciarne l'orbita e, quando siete vicini al terreno, scegliere il quadrante dove atterrare. Prima di mettervi in viaggio avrete una visione di colui che sarà il più temibile antagonista: il Barone Kaleev, fedele servitore dell'imperatore Neiamises. Poco dopo arriverà la navicella di Snorglat, un pirata interstellare che vuole qualcosa come riscatto per la vostra vita. Fategli capire che siete dei poveracci (frasi 1, 1) e ci rinuncerà. Ora potete cominciare la prima serie di vagabondaggi nello spazio.

### **- A spasso per l'infinito, prima parte:**

Il modo di viaggiare lo spieghiamo una volta sola: dovete prima di tutto cliccare al centro del cruscotto, per attivare il computer, poi scegliere l'opzione di navigazione e comparirà la mappa del settore in cui vi trovate. Cliccate dove volete per visualizzare una descrizione del pianeta. Quando avete deciso dove andare, selezionate l'icona in basso a sinistra e poi uno dei luoghi sulla mappa. Prima di atterrare su un pianeta dovete scendere verso la superficie, prima di abbandonarlo dovete salire in quota. Una volta a contatto con la superficie, infine, potete selezionare il quadrante preciso in cui atterrare.

Ora fate rotta su Balkamos 7: il quadrante giusto è quello a nord-est. Se ci fate caso, un alieno vi sta spiando da lontano. Per ora andate a nord, dove recupererete un droide modello 5 (praticamente un "tuttofare"), poi andate ad est e due volte a sud per trovare una bomboletta. Combinatela con il droide, andate due volte ad ovest e poi a nord per trovare l'hovercar assediato dagli alieni. Usateci sopra il droide modificato e ve ne libererete. Saltate in macchina, decollate e andate su Jor-Slev 4. Il quadrante giusto è quello a nord-ovest, dove dovrete andare a est, prendere la roccia e poi tirarla all'alieno. Sensi di colpa per il suo mal di stomaco a parte, usate il droide sui morbidoni per aspirarli. Tornate alla macchina, saltateci dentro e andate nel quadrante sudorientale del pianeta. Una volta a terra andate due volte a sinistra e parlate con il vecchio alieno finché non potrete chiedergli di cosa si nutre. Offritegli i morbidoni e lui, grato di cotanto pasto prelibato, vi darà in cambio del carvite (un minerale particolarmente prezioso). Tornate all'hovercar e raggiungete il gruppo di asteroidi Pfanellop, dove troverete il caro Snorglat. Stavolta è più minaccioso di prima, ma voi fortunatamente potete offrirgli il carvite. In cambio Snorglat vi porterà sul Wheelworld: è là che si trova il contatto indicatovi da Silphinaa, o almeno così si spera. L'attracco all'astronave di Snorglat non è automatico: dovete guidare con il pulsante sinistro del mouse il vostro hovercar, premendo quello destro al momento giusto per "acchiapparlo" con il gancio. È qui, signore e signori, che la versione italiana del gioco è irrimediabilmente bacata (abbiamo riscontrato il malfunzionamento su due copie diverse): il clic del pulsante destro non viene rilevato, dunque se non provate le altre versioni penserete di stare sbagliando. Caricatevi la versione inglese e questo semplice arcade diventa finalmente risolvibile: Snorglat vi porterà al Wheelworld, ponendo fine al primo giro tra i pianeti della galassia.

### **- Contatto con i ribelli:**

A Snorglat non interesserà molto ciò che gli direte: vi paralizzierà comunque e se ne andrà con il carvite. Quando vi rialzerete, saltate in macchina e andate nella zona di attracco "40e". Ci troverete un droide da lavoro, che potete spingere nel buco e derubare del cavo dentro la scatola. Recatevi alla zona "1h", andate due volte a est, a nord e ancora a est. Uno dei terminali sullo

sfondo è un distributore e si può usare per fare acquisti. Avvicinatevi e inserite la vostra carta d'identità, dal menu seguente selezionate l'ordinazione e avrete della carvite sintetica. Andate a sinistra e, passando per la porta più a nord, entrate nel bar. Esaminando i clienti ne vedrete uno seduto da solo. Avvicinatevi alla console alle sue spalle e usatela: farete una partita a Space Invaders. Quando avrete finito provate a parlargli: si tratta di un alto graduato dell'esercito, un uomo pieno di se' che è meglio non far arrabbiare. Selezionate le frasi 2, 2, 2 e poi andate al banco a ordinare da bere. Combinare il brandy di Gh'Narl con la carvite sintetica e avrete un cocktail esplosivo. Riparlate con il militare per offrirgli il brandy e farlo cadere addormentato: Boris gli ruberà automaticamente il distintivo. Ora uscite dal bar e andate a sud, per giungere proprio sulla scena di un pestaggio ai danni di un povero guaritore: dei figure muniti di jet-pac vogliono addirittura rubargli una mano!

Chiedetegli se ha bisogno di aiuto con la frase 3, gettandovi subito dopo all'inseguimento degli uomini volanti. Inizia così la seconda fase arcade, dove cercherete di colpirli con il laser intanto che li raggiungete. Se non lo fate, dovrete farli cadere speronandoli lateralmente. Lo speronamento, però, lentamente consuma la resistenza dell'hovercar: se malauguratamente doveste scontrarvi troppe volte precipiterete al suolo e morirete. Supponendo che vada tutto per il verso giusto vi troverete a faccia a faccia con uno degli assalitori. L'uomo è ferito, e vi dirà che la loro missione era portare la mano del guaritore al Barone Kaleev, perché potesse sostituirla alla sua. In questo dialogo selezionate le frasi 1, 2, 1: riavrete la mano del guaritore e potrete andare a est, nord e ancora est per incontrarlo sul luogo dell'appuntamento. Parlategli e seguitelo, ma purtroppo non potete ancora stare tranquilli: Kaleev vi ha trovato, e vi toccherà fuggire.

### **- Fuga dai droidi:**

Boris arriverà automaticamente all'ascensore. Andateci sopra e si attiverà da solo, salvo bloccarsi a metà strada. Prima esaminate la piattaforma e poi usateci sopra il cavo, calandovi così sulla superficie. Continuate a est, in mezzo ai palazzi, per arrivare ai binari del treno. Andate sul ponte e, al momento giusto, saltate di sotto. Quando il treno si fermerà alla stazione saltate sul traliccio a destra, e scenderete automaticamente sul tetto. Andate ancora a sinistra e saltate di sotto per arrivare a livello del portone. Aprirlo, però, sembra un problema.

Provate a usare il droide sulla presa d'aerazione a sinistra della porta: questi passerà dall'altra parte e vi aprirà il portone, pagando con la vita il suo gesto coraggioso (se di vita possiamo parlare). Usate la carta d'identità sul terminale al quale si era collegato e comprate un biglietto per Mekanthallor. Per aprire la porta sulla sinistra dovete "usarla", poi usate il biglietto sul terminale e passerete dall'altra parte. Usate il tastierino numerico sulla porta della nave per entrare: appena in tempo!

Date un'occhiata al salone e usate la porta sulla sinistra, che in realtà è un ascensore. Andate al primo livello, dove troverete due personaggi che parlano dei guaritori. Fatevi avanti, selezionando le frasi 3, 1, poi andate a sinistra e avrete raggiunto la vostra stanza. Per entrare dovete usare la console a destra della porta. Le forze ribelli hanno inviato un ologramma che vi avvertirà di un imminente attentato. Usate il terminale sulla destra per attivare l'interfono, poi selezionate il terzo livello e provate a chiamare Myrell. Se non risponde, fate un giro per il piano e riprovate: vi dirà di raggiungerlo nella stanza 5 del terzo livello. Partendo dalla porta dell'ascensore, la stanza di Myrell si raggiunge andando a est, nord e due volte a est. Per entrare usate la solita console. Ascoltate Myrell che vi parla della resistenza selezionando le frasi 1, 1, 1, poi uscite. Un sicario (coi capelli lunghi e i tacchi alti) ha deciso di riscuotere la taglia sulla

vostra testa, e vi minaccerà con una pistola. Guadagnate tempo con le frasi 1, 2 e un'esplosione le farà perdere conoscenza. Raccogliete l'arma e esaminatela, dopodiché rubatele la tessera dalla cintura. Tornate all'ascensore e scendete alla baia di lancio. Saltate sul terzo hovercar da destra (quello blu) e abbandonerete l'astronave. Siete definitivamente sfuggiti a Kaleev. Una nuova visione vi mostra la flotta dell'imperatore in avvicinamento: è tempo di iniziare il secondo tour interstellare.

#### **- A spasso per l'infinito, seconda parte:**

Andate su Ankarlon 5 e atterrate nel quadrante nordoccidentale. Andate a ovest e tirate i rottami per trovare una barra di metallo. Combinare i due pezzi della mappa siderale e poi combinate quest'ultima con la barra. Tornate all'hovercar e andate prima a Mekanthallor e poi su Daarlor-Korv. La limitatezza del mezzo non vi permette di fare il viaggio diretto. Atterrate sul quadrante nord-est di questo pianeta, andate due volte a est e inserite la mappa stellare nella base della statua. Si attiverà uno strano teletrasporto che vi porterà in un luogo ancora più strano. Andate a est e raccogliete la piccola roccia nell'angolo in basso, poi date un'occhiata alla placca sulla sinistra. Essa mostra un diagramma con sei mattonelle evidenziate. Per liberare la gemma dai laser dovete calpestare velocemente ognuna delle sei caselle, che disattiveranno un laser ognuna, poi fermarvi sull'ultima e lanciare una pietra alla gemma stessa. Il percorso più rapido parte dalla mattonella in basso a sinistra (guardando il diagramma di prima) e prosegue in senso orario per giungere alla mattonella che aveva traballato quando siete arrivati. Ovviamente bisogna correre.

Se sarete abbastanza veloci, quando la gemma cadrà al suolo l'intero posto comincerà a crollare. Raccoglietela velocemente e tornate al portale, saltando la voragine quando il ponte vi crolla davanti. Entrate nel portale nero per tornare a Daarlor-Korv.

Tornate su Ankarlon 5, nello stesso posto dove avevate trovato la barra. Esaminando la parte sinistra dell'astronave a forma di millepiedi scoprirete un terminale. Inseriteci la barra metallica per liberare il tastierino, poi usateci sopra la gemma e usate il computer da polso per interfacciarvi. Nella schermata del terminale selezionate il secondo simbolo per attivare un teletrasporto. Entrandoci, finirete all'interno dell'astronave dove farete la conoscenza di un Mekalien. Ditegli le frasi 2, 3, 2 ed egli vi congederà con un dispositivo mimetico in regalo. Combinatelo con la gemma per dargli energia. Tornati all'hovercar dovrete recarvi nella galassia mekanthalloriana ancora una volta: una nave ribelle vi catturerà, senza sapere chi voi siate realmente. Dite al suo capo, Man-Brute, le frasi 2, 1, 2, 1 e poi selezionate il teletrasporto alle vostre spalle. Andrete a finire su Coros, dove ha luogo l'episodio finale dell'avventura.

#### **- Come rompere le scatole a un imperatore:**

Appena atterrati su Coros verrete confrontati da due malviventi: ditegli le frasi 2, 2, 3 e si accontenteranno della macchina. Proseguendo a nord arriverete alle porte della città, dove dovete rivolgere la parola all'uomo in attesa. Ditegli le frasi 2, 1 e vi porterà sotto le mura. Purtroppo, però, di qui ancora non si passa. Tornate indietro e andate a sud, per parlare con le due enormi sentinelle (2, 1). Tornate ancora una volta all'ingresso e attaccate bottone con il droide ridicolo: dicendogli le frasi 1, 2 lo convincerete che le sentinelle hanno qualcosa da dirgli. Quando ritorna, deluso per il trattamento ricevuto, ditegli la frase 2 e il poveretto andrà a farsi distruggere.

Andate anche voi a sud e prendete le batterie, che potete combinare con il dispositivo mimetico del mekaliano per diventare invisibili. L'energia a disposizione è però limitata, dunque correte in mezzo alle sentinelle e uscite sulla sinistra dello schermo. Andate verso il Barone Kaleev, che vi percepirà e cercherà di spararvi: la gemma rifletterà il colpo direttamente su di lui, dando a Boris la possibilità di rubargli la tessera. Ritornate alle sentinelle e attivate il dispositivo prima di passare, o i due giganti v'inceneriranno all'istante. Raggiungete le mura cittadine e parlate con il droide più a destra: dicendogli le frasi 2, 1, 1 vi scambierà per Kaleev e obbedirà agli ordini, aprendo un buco nel muro. Inizia l'ultima sezione arcade, nella quale dovete essere molto veloci dato che sarete costantemente inseguiti dai droidi. Andate a est, su, due volte a est, arrampicatevi (e NON spingete la roccia sul droide, anche se la tentazione è forte), est, sud, est, arrampicatevi e poi andate a est. In questa stanza si trova un'enorme lucertola, famosa per mangiare un po' di tutto. Lanciate la tessera di Kaleev contro la testa dell'animale, e poi saltate sulla sua coda per nascondervi. Il robot inseguitore passerà oltre per finire sbranato, dandovi modo di recuperare le sue batterie. Combinatele con la gemma, usatela con il computer da polso e potrete passare l'enorme bocca del mostro. Andando a ovest uscirete all'aperto, proprio alle spalle di un droide di alto rango. Spingetelo per farlo malfunzionare: ucciderà i suoi colleghi e andrà lui stesso fuori uso. Potete proseguire verso nord, trovando Man-Brute ferito e in pessimo stato. Parlandogli scoprirete che la sua nave è stata attaccata. Selezionate le frasi 2, 1 e vi darà il suo guanto, proseguite a sinistra e giungerete nel bel mezzo del discorso trionfante di Neiamises. Il fedele Kaleev cercherà di farvi fuori una volta per tutte. Usate un po' d'astuzia con le frasi 1, 1, che convinceranno l'imperatore a disfarsi del suo luogotenente (un imperatore decisamente volubile...), condannandolo alla prigionia nel limbo. Senza perdervi d'animo resistete alle sue minacce, selezionando sempre la prima frase tra quelle disponibili: con l'aiuto del superguanto Boris lancerà la gemma direttamente contro il 'mech di Neiamises. Una tale scarica d'energia positiva farà esplodere il robot e vi libererà per sempre dell'imperatore. La profezia s'è avverata, la resistenza ha vinto e lo zio di Boris vi riporterà a casa con il teletrasporto. Come giustamente dirà Silphinaa, prima che abbandoniate questa dimensione per sempre, "...E che la forza sia con te!" (NdGeorge Lucas).