

DREAMWEB: LA SOLUZIONE COMPLETA

Nonostante Dreamweb sia un'avventura piuttosto datata, a giudicare dal numero di richieste di aiuto che ci sono arrivate, sono ancora molti quelli che ci stanno giocando. Certo bisogna ammettere che già alla sua uscita il gioco Empire non si era fatto notare per l'eccezionale grafica e, a qualche anno di distanza, la stupenda trama e l'ottima atmosfera sono ancora in grado di tenere acceso l'interesse di molti dei nostri lettori.

Prima di lasciarvi alla lettura solo un'ultima cosa: per cercare di semplificarvi la vita ho raccolto alla fine dell'articolo tutti i codici per accedere alle varie locazioni e le password per abilitare i vari messaggi che troverete nel Network, se quindi ne avete perso qualcuno correte a controllare.

Buona avventura a tutti!

RED

DAVID CRANE

La rete dei sogni ci condiziona a livello subconscio, mentre dormiamo, e se questa dovesse, per qualche motivo, cadere nella mani del male, le conseguenze per tutta il genere umano sarebbero terribili. La rete trae la sua forza da sette persone scelte casualmente e, alla morte di una di queste, un'altra prenderà il suo posto, garantendo così una certa dinamica alla nostra vita. Ora, però, queste sette persone sono malvagie e il guardiano della rete sta entrando nei vostri sogni per chiedervi di ucciderle. Il vostro nome è Ryan, voi siete il salvatore, l'esecutore, il cacciatore dei sette: è come uccidere Hitler.

Vi risvegliate dall'ennesimo incubo nella stanza da letto della vostra ragazza, Eden. Prendete il vostro portafoglio che la sera precedente avevate appoggiato sulla scrivania, scambiate qualche parola con Eden poi oltrepasate la porta a destra per ritrovarvi in cucina. Impossessatevi della cartuccia rossa (contiene importanti informazioni alle quali potrete accedere tramite il network a casa vostra) e aprite il forno a microonde per trovare la chiave che vi permetterà di ritornare dalla rete dei sogni. Lasciate l'appartamento (per aprire la porta premete il pulsante alla destra della porta), prendete l'ascensore e usatene i comandi per farvi condurre al livello stradale. Vi ritroverete in un garage, trafugate il cacciavite appoggiato sulla macchina e, solo per precauzione dato che sono quasi certo che non sia necessaria per portare a termine il gioco, raccogliete la chiave inglese ben visibile su uno dei mobiletti. Ora potete uscire dall'edificio e andando verso sinistra avrete accesso alla mappa della città.

Usando le frecce nella parte alta dello schermo fate scorrere le varie destinazioni e, una volta selezionato il vostro appartamento, usate la figura posizionata in basso per raggiungerlo. L'ascensore vi porterà automaticamente al piano corretto, seguite il corridoio verso l'alto per raggiungere la vostra porta e osservate il tastierino numerico posto sulla sinistra: il numero da inserire (lo trovate nel manuale e in un fogliettino nel vostro portafoglio) è il 5106. Una volta all'interno prendete la tazza che trovate appoggiata a uno dei mobili (più avanti nel gioco vi servirà qualcosa per raccogliere dell'acqua), la cartuccia rossa vicino al terminale (la riconoscerete esaminandola poiché vi troverete scritto "importante") e il coltello che è rimasto sul letto come risultato di un pasto frugale. Adesso dovete connettervi al Network e occorre che abbiate ben chiaro il suo utilizzo. L'attrezzatura che vi permette di collegarvi è composta da due strumenti principali: il monitor che vi garantisce l'accesso e un'interfaccia (la vedete sulla sinistra) nella quale inserire delle cartucce che volete leggere (vedetela come una specie di lettore). Altra cosa da imparare sono i pochi comandi che vi permetteranno di reperire le varie informazioni: digitate una volta LIST e riceverete un elenco dei vari servizi che possono essere attivati (banca, posta elettronica, notiziario in linea e, se presente, la cartuccia che avete inserito), specificate una di queste voci dopo il comando LIST per vedere a quali articoli avete accesso (ad esempio LIST CARTRIDGE o LIST CARTUCCIA se avete la versione italiana), usate il comando READ seguito dal nome di uno degli articoli per leggerne il contenuto. Sfortunatamente molte sezioni sono protette da una password e, se chiederete di vederle, vi sarà negato l'accesso e vi verrà segnalato il nome del proprietario di quelle aree. Durante il gioco vi imparerete in questi codici (il primo, il vostro, lo trovate nel manuale) e quando vorrete inserirli dovrete impartire il comando LOGON seguito dal nome del proprietario: a questo punto vi verrà chiesta la parola d'ordine corrispondente. Se comunque non avete ancora chiaro come eseguire tutte le operazioni non preoccupatevi dato che, di volta in volta, vi darò tutte le indicazioni che dovrete seguire. Cominciate allora inserendo la cartuccia rossa nell'interfaccia (usate l'interfaccia poi selezionate la cartuccia dal vostro

inventario), accedete al Network (usate il monitor), chiedete una lista generale (LIST), inserite la vostra password (LOGON RYAN e poi digitate BLACKDRAGON), sfogliate la posta (LIST MAILBOX) e leggete quello che vi hanno scritto Sparky e Louise (READ SPARKY, READ LOUISE): il primo vi dirà che siete stati licenziati, il secondo vi chiederà di andare a trovarlo. Ora passate a esaminare la cartuccia (LIST CARTRIDGE) e con il comando READ PRIVATE verrete a conoscenza di due codici: il 2865 vi permetterà di introdurvi nell'appartamento di Eden, il 5238 in quello di Louise. Spegnete il Network (EXIT), togliete la vostra cartuccia e inserite quella che avete sottratto a Eden: rientrando nella rete e leggendone il contenuto scoprirete un altro numero, il 7833, che vi tornerà utile più avanti per entrare nell'edificio di Sartain.

Lasciate la vostra confortevole casa (usate l'ascensore per farvi condurre al livello della strada) e come vi è stato chiesto andate a far visita al vostro amico Louise. Appena entrati nell'edificio un malvivente armato di frusta laser vi stordirà e, una volta rinvenuti, scoprirete che siete stati derubati delle vostre scarpe. Incamminatevi lungo il corridoio in basso, esaminate il tastierino accanto alla porta a sinistra e inserite il numero di Louise (5238) per introdurvi nell'appartamento. Troverete il vostro amico intento in una delicata operazione: parlategli comunque e quando gli confiderete che avete bisogno di una pistola lui vi indirizzerà a una sala da biliardo. Prendete le scarpe che trovate nel bagno e indossatele (per far questo dovete aprire il vostro inventario e usarle una alla volta) poi frugate il mobiletto sul quale è appoggiato il forno a microonde, per rinvenire l'indispensabile tessera della sala da biliardo: esaminatela per scoprirne l'indirizzo.

Tornate alla mappa della città e da qui dirigetevi al bar di Sparky. Parlate al prepotente gestore (per far questo prima dovete sedervi sul seggiolino a sinistra) che non mancherà di ricordarvi che siete stato licenziato: fortunatamente vi deve ancora dello stipendio arretrato e quindi non andrete via a mani vuote. Per farvi dare quello che vi spetta accedete all'inventario, aprite il portafoglio ed estraetene la carta di credito (spostatela in una delle altre caselle disponibili), ora osservate il bancone del bar e usate il lettore che vi è posato sopra: vi sarà data la possibilità di decidere con quale degli oggetti che vi portate appresso volete usarlo e voi naturalmente selezionerete la carta di credito. Fatte queste operazioni potrete osservare come il vostro capitale ora ammonti a circa 1200 dollari. Prestate adesso attenzione all'uomo seduto accanto a voi, parlategli e prima che si renda conto delle strane domande che gli state ponendo, vi avrà già rivelato una preziosissima informazione: David Crane, la prima persona che dovete uccidere, alloggia al Regency Hotel.

Con un po' di soldi in tasca potete ora fare visita a Mr. Silverman alla sala da biliardo. Appena arrivati parlate con il barista che, quando saprà che vi manda Louise, vi darà un codice e annuncerà all'uomo d'affari il vostro arrivo. Andate a sinistra per due schermate, inserite il numero che vi è appena stato dato (5222) nel tastierino (che come di consueto è situato nelle vicinanze della porta) e, giunti da Silverman, dite che avete bisogno di una pistola: basterà usare la carta di credito con il lettore appoggiato sul tavolo per guadagnare la pratica arma. Questa locazione adesso non vi è più di alcuna utilità e potete andarvene tranquillamente (non dimenticatevi comunque la pistola sulla scrivania).

E' finalmente giunto il momento di affrontare il primo dei sette malvagi, dirigetevi all'Hotel e chiedete una camera alla gentile receptionist: passate ancora una volta la carta di credito nel lettore e prendete il pass per l'ultima camera libera dell'albergo. Premete il pulsante per chiamare l'ascensore e una volta all'interno usate il pass che avete appena pagato per farvi trasportare al quarto piano. La vostra suite si trova a destra, voi invece percorrete il corridoio verso sinistra e prendete l'ascia che troverete sul fondo (dovete aprire il vetro prima). Tornate all'ascensore, usate il coltello per aprire il pannello di controllo poi tagliate il filo verde che avrete portato alla luce: così facendo disattiverete il funzionamento dell'ascensore.

Osservate adesso la parete destra e noterete una piccola maniglia: tiratela per aprire una botola sul soffitto. Siete abilmente riusciti a raggiungere il piano dove è situata la camera del cantante (a questo punto vi consiglio vivamente di salvare), ora usate l'ascia per aprire una breccia nella porta (come al solito dovete usare la porta e poi selezionare l'ascia dall'inventario) e vi introdurrete nei locali di Crane. Al vostro ingresso troverete due guardie: sbarazzatevi della prima colpendola con l'ascia (questa volta dovete aprire l'inventario e usare semplicemente il comando "usa"), ed eviterete così il proiettile che il secondo uomo vi ha nel frattempo sparato, poi fate ricorso alla pistola per liberarvi anche della seconda presenza indesiderata. Se siete stati abbastanza veloci sarete ancora vivi e potrete proseguire verso sinistra e poi verso il basso per giungere nella camera da letto di Crane. Lo troverete intento in una piacevole pratica, aspettate che la donna si nasconda sotto al letto, poi sparategli (se volete prima potete anche parlargli ma fate in fretta altrimenti arriveranno altri scagnozzi): vedrete la sua energia che si

trasferirà nel vostro corpo.

Vi troverete teletrasportati nel dreamweb, parlate con il guardiano che vi dirà il nome della seconda persona da uccidere: il generale Sterling. Scendete per due schermate, prendete la gemma incastonata nel muro (questa non vi serve subito ma è meglio portarsi avanti con il lavoro), andate a destra e usate il primo portone: appoggiandoci sopra le mani si aprirà. Avvicinatevi al centro della strana stanza alla quale adesso avete accesso, osservate la serratura e infilateci la chiave che avevate trovato nel forno a microonde di Eden: tornerete nella vostra dimensione.

IL GENERALE STERLING

Tornate nel vostro appartamento, collegatevi al Network, sfogliate gli articoli del notiziario (LIST NEWSNET) e leggete lo speciale televisivo (READ TVSPECIAL) per scoprire che il generale Sterling si trova agli studi televisivi del canale sei per un'intervista.

Correte immediatamente agli studi, parlate con la guardia all'ingresso che vi vieterà l'ingresso poi fate il giro dell'edificio (due volte a destra, tre volte verso il basso e infine a sinistra) per giungere all'entrata secondaria. Parlate con il guardiano, provate a mentirgli dicendo che avete un appuntamento e quando vi negherà l'accesso sparategli: ora potete usare tranquillamente i comandi per aprire la porta sul retro. Dopo esservi macchiati di un nuovo omicidio girate intorno alla sbarra, passate nella schermata a sinistra e oltrepassate la porta in alto per entrare nell'edificio.

Raccogliete il depliant sul bancone che cela un pass al vostro sguardo, raccogliete quest'ultimo (il depliant, se volete, potete buttarlo) e andate a destra. Aprite la porta in basso con la tessera che avete appena scoperto e una volta all'interno del magazzino esaminate la scatola dei fusibili sulla destra (lasciate perdere gli altri scatoloni che non contengono nulla di utile): apritela con il cacciavite e raccogliete il fusibile che troverete all'interno. Tornate verso l'ingresso, proseguite verso destra, passate la porta in alto (è aperta) e arrampicatevi lungo la scaletta: giungerete su una passerella che domina gli studi televisivi. Notate la cassa appesa al gancio poi concentratevi sui controlli posizionati più in basso: aprite il pannello, togliete il vecchio fusibile e sostituitelo con quello trovato nel magazzino, infine azionate i comandi per spostare la cassa sopra la testa del generale per poi lasciarla cadere.

Anche il secondo dei sette è stato così ucciso e voi verrete teletrasportati ancora nel dreamweb. Parlate nuovamente con il guardiano che vi dirà il terzo nome (l'industriale Sartain) e che vi consiglierà di prendere la gemma in fondo al corridoio (se non l'avete con voi dovete prenderla ora). Scendete per due schermate, andate a sinistra e usate la prima porta. Come per la volta precedente usate la chiave nella serratura per tornare nella vostra dimensione.

SARTAIN

La prima tappa per raggiungere Sartain è l'appartamento di Eden. Accanto alla porta del garage c'è come di consueto il solito tastierino numerico (fateci attenzione poiché questa volta è davvero minuscolo) e il numero da inserire (letto nella vostra cartuccia) è il 2865. Chiamate l'ascensore con il pulsante sulla destra e introducetevi nell'appartamento. Nella cucina, se non l'avete ancora fatto, potete impossessarvi della cartuccia contenente il codice per l'edificio di Sartain, mentre in camera da letto, parzialmente coperta da una maglietta, si trova una agenda con degli indirizzi: sfogliatela per trovare la posizione delle industrie.

Dalla mappa della città come prossima destinazione selezionate appunto le industrie Sartain e, giunti alla porta di ingresso, inserite il codice 7833. Entrate, sbarazzatevi del sistema d'allarme con la pistola, dirigetevi a sinistra (qui vi conviene salvare il gioco) e prendete l'ascensore. Quando le porte si apriranno vi troverete circondati da uomini armati, non perdetevi tempo e usate la gemma che avete trovato nel dreamweb: Sartain riuscirà a fuggire ma le sue guardie del corpo moriranno. Correte verso il basso, aprite la valigetta, prendete gli appunti che troverete all'interno (leggendoli scoprirete l'indirizzo di altri due membri dei sette e verrete a sapere che i superstiti stanno organizzando di uccidere la compagna più debole per assorbirne l'energia) poi continuate a seguire l'industriale passando per la porta a destra e salendo lungo le scale che portano al tetto. Spostatevi nella schermata a sinistra per vedere che siete arrivati appena in tempo: Sartain sta scappando con un aereo. Sparate al motore per far esplodere il velivolo e per uccidere il terzo uomo della setta.

Finirete come al solito nel dreamweb, parlate ancora al guardiano che vi consiglierà di contattare la donna più debole che potrebbe aiutarvi, poi andatevene passando per la porta a destra nel corridoio

centrale e seguendo la procedura usuale.

CHAPEL & UNDERWOOD

Riapparirete in un parcheggio, andate a sinistra, prendete le cesoie ben in vista sul camion e uscite percorrendo due schermate verso l'alto.

Andate alla casa della Chapel (l'indirizzo l'avete scoperto dagli appunti di Sartain), proseguite verso destra e verrete così a sapere che la bomba piazzata dalla setta è già esplosa. Sul luogo dell'incidente troverete un poliziotto che non vi lascerà passare, tornate allora verso sinistra e usate il muro per scalarlo. Perlustrate quel poco che rimane della casa, osservate il quadro raffigurante una chiesa (la conoscete ma non vi ricordate l'indirizzo) e raccogliete la cartuccia blu. Qui non troverete altro quindi scavalcate nuovamente il muro e tornate al vostro appartamento.

Inserite la cartuccia trovata nell'interfaccia, collegatevi al Network e chiedete una lista della cartuccia (LIST CARTRIDGE): l'accesso vi sarà negato ma verrete a sapere che il proprietario della cartuccia è Beckett, uno dei membri della setta. Digitate ora LOGON BECKETT e quando vi verrà chiesta la password inserite SEPTIMUS (è il nome della chiesa: lo scoprite leggendo il manuale del gioco). Chiedete nuovamente la lista della cartuccia e leggendo l'articolo che vi è contenuto scoprirete l'indirizzo della chiesa. Non rimane più nulla da fare nel vostro appartamento ma, se non l'avete ancora fatto, raccogliete una tazza.

Dalla mappa della città dirigetevi alla casa sulla spiaggia della Underwood. Appena arrivati staccate la sbarra di ferro che funge da ringhiera poi avvicinatevi al condotto che sfocia in mare: usate la tazza (o un altro contenitore) per raccogliere dell'acqua. Spostatevi nella schermata a destra e osservate il pannello in alto a sinistra parzialmente nascosto dalla sabbia: usatelo per ripulirlo, sfruttate la sbarra di ferro per aprirlo e buttateci dentro l'acqua per mandare in corto circuito il sistema d'allarme. A queste vostre azioni dovrebbe seguire un'esplosione che aprirà un buco nella balconata e un altro in una finestra della casa: usate il primo per arrampicarvi e il secondo per introdurvi nel fabbricato. Troverete la donna agonizzante (l'esplosione è stata molto forte), parlatele (ho giocato la versione parlata e questo dialogo è incredibilmente d'effetto) poi sparatele: ancora una volta vedrete l'energia penetrare in voi e ancora una volta vi ritroverete nel dreamweb.

Parlate per l'ultima volta con il guardiano poi ritornate nella vostra dimensione passando per la porta a sinistra nel corridoio di sinistra.

IL PRETE & BECKETT

Andate subito alla chiesa, aprite il cancello usando le cesoie trovate nel parcheggio e introducetevi nel luogo sacro. Troverete uno scheletro, lasciate perdere il teschio ma raccogliete la mano, poi proseguite per due schermate verso il basso fino a giungere all'altare. Togliete tutti gli oggetti che vi sono sopra (il tessuto bianco e i due candelabri) e abbandonateli pure da qualche parte, inserite la mano nel buco inciso nella pietra (prima questa incavatura non era visibile) e infine spingete l'altare per rivelare un passaggio segreto: scendete attraverso l'apertura.

Vi trovate ora in una cripta, aprite la giara e prendete la gemma rossa che trovate all'interno, poi aprite anche la cassa di pietra per trovare, oltre a qualche detrito, una roccia e altre due gemme: prendete tutto. Osservate la griglia al centro della stanza e noterete che ci sono esattamente tre fori: infilateci le tre gemme rosse e la porta a destra si aprirà permettendovi di proseguire.

Raccogliete le due pietre abbandonate lungo il muro (in totale ve ne servono otto), andate a nord e soffermatevi ad esaminare la statua: noterete un disegno composto da due parti scorrevoli e interagendo prima con la parte superiore e poi con quella inferiore dovete assemblare una figura particolare.

Teoricamente questo disegno da comporre dovrebbe essere riportato nel manuale del gioco ma, a quanto pare, l'edizione economica edita da Jackson libri (appartenente alla collana Big Games) non riporta questa informazione: riporterò quindi di seguito come superare questo enigma. Nella parte bassa della figura dovete far in modo che appaia un semplice semicerchio mentre, nella parte alta, dovete cercare un semicerchio tagliato da tre righe (spero comunque che il disegno risulti chiaro dalla foto): fatto questo premete il pulsante viola e il cancello in basso a sinistra si aprirà (sentirete un rombo). Scendete per due schermate, proseguite a destra per entrare in una camera da letto dove dovete raccogliere la roccia situata nell'angolo in alto a destra. Tornate a sinistra, camminate per tre schermate, prendete la quinta roccia poi spostatevi verso l'alto dove troverete il carrello nel quale depositare tutte le pietre raccolte.

L'ennesima roccia si trova nell'angolo in alto a destra mentre le ultime due sono nella schermata a sinistra. Con otto pietre il carrello sarà abbastanza pesante e spingendolo verso il basso aprirete una breccia nel muro. Andate verso il basso, oltrepassate il buco, girate a sinistra poi ancora verso il basso: troverete i resti del prete che ha ormai completato la trasformazione (per lui non potete fare più niente). Calatevi nel buco, andate a sinistra, salite di due schermate lungo la metropolitana e infilatevi nel buco a sinistra per trovare Beckett comodamente seduto a guardare la televisione. Ascoltatevi il lungo discorso poi, appena ne avrete la possibilità, scappate a destra: lo psicopatico vi inseguirà ma poco prima di riuscire a raggiungervi verrà travolto dalla metropolitana: e con questo i sette sono tutti morti.

Verrete contattati un'ultima volta dal guardiano del dreamweb che si congratulerà con voi e che vi dirà che ora potete tornare alla vostra vita normale. Uscendo però dalla chiesa troverete un gran numero di poliziotti pronti a ricevervi: a quanto pare i vostri crimini sono stati scoperti. Vi verrà ordinato di lasciare cadere a terra la pistola ma un vostro movimento brusco metterà in agitazione i poliziotti che non esiteranno a spararvi.

CODICI DELLE PORTE

RYAN: 5106

EDEN: 2865

LOUISE: 5238

MR. SILVERMAN: 5222

INDUSTRIE SARTAIN: 7833

CODICI NETWORK

LOGON RYAN: BLACKDRAGON

LOGON BECKETT: SEPTIMUS