

C'E' DEL MARCIO A FORTE TESCHIO

Ero veramente ansioso di installare e caricare per la prima volta Dungeon Master 2, vista la passione che nutro per l'originale, ma in realtà mi trovai di fronte a un gioco deludente. Come dissi nella recensione, in più di un lustro la FTL non è stata capace di aggiornarlo minimamente, né dal punto di vista dell'interazione (hey, basta con il puro hack'n'slash!) né da quello dell'interfaccia, in tutto e per tutto uguale all'originale. Ah, già, la novità sarebbe un "mezzo passo" automatico tra una casella e l'altra che, alla fine, dà persino fastidio. Che dire? Forse questa scelta ha una sua logica, il roleplayer è più interessato alla continuità della saga che alla tecnica fine a se stessa, ma resto dell'opinione che qualche passo in avanti lo si doveva fare. Gli altri boss dei giochi di ruolo "vecchio stile" hanno già recepito il messaggio: la Sirtech rinnoverà tutta l'interfaccia di Arkania e Wizardry, la New World Computing farà lo stesso nel prossimo Might & Magic. Staremo a vedere...

Attenzione: le versioni Amiga e PC di Dungeon Master 2 sono apparentemente identiche, questa soluzione andrà bene per entrambi.

Alessandro La Spada

CHI BEN COMINCIA...

Nei panni di Torham Zed vi ritrovate spediti in missione per controllare se davvero Dragoth, emissario del male di un'altra dimensione, ha preso possesso di Forte Teschio (libera traduzione di "Skullkeep"). Per far arrivare i suoi accoliti Dragoth si avvale di portali dimensionali. La donna del clan della Luna confermerà i vostri dubbi prima di essere uccisa dai mostri, e con le sue ultime parole forse vi spiegherà come risolvere la questione: entrate nella fortezza e riparare lo Zo-Link, col quale entrerete nel vuoto interdimensionale e affronterete Dragoth. Attualmente la porta della fortezza è chiusa con una chiave particolare, spezzata in quattro parti, ognuno dei quali è assegnato a un clan. Eccovi qualche consiglio prima di buttarvi nella missione.

Siate oculati nella scelta dei personaggi, prendete almeno un mago e mettetelo nelle retrovie. Il gioco è dotato del cheat più stupido della storia (ai tempi del primo DM fece ridere tutti): nei giochi di ruolo la cosa più importante è l'esperienza, no? Ebbene, in Dungeon Master 2 potete fare esperienza combattendo... da soli, in pratica allenandovi prendendo a demolire gli alberi con tutto l'arsenale magico e non di cui disponete. Di tanto in tanto il gioco vi notificherà la crescita delle caratteristiche. Naturalmente non riceverete lo stesso quantitativo di esperienza ottenibile nei combattimenti veri e propri, ma soprattutto nelle fasi iniziali un giochetto del genere fa la differenza. L'unico inconveniente è che maghi e preti devono aspettare un po', quando finiscono il mana, per ricaricarsi prima di continuare l'allenamento negli incantesimi.

Di armi e armature magiche ce ne sono molti, mi limito a segnalarvi quelli più efficaci: la mitica Vorpall blade per colpire gli esseri immateriali, gli Excysmyr che vi danno due attacchi e fanno davvero male, il Numen staff in grado di scagliare tre palle di fuoco. Quest'ultimo vale veramente la pena di recuperarlo, visto che poi lo si può ricaricare all'infinito intingendolo nel calderone dei Vexirk. Per quanto riguarda le protezioni, largo spazio va dato al Cloak of Night che vi dà dieci punti in più di destrezza. La Fireplate aumenta automaticamente di 1 il livello del guerriero che la indossa, il Techshield è in grado di teletrasportarvi. Quando trovate un oggetto dai supposti poteri magici, il discorso è sempre lo stesso: indossatelo e controllate nella schermata di status se qualche punteggio è cambiato.

Tenete d'occhio il livello di fame e stanchezza, in alcuni casi i corpi dei nemici morti si possono usare come cibo. Bevete sempre dalle fontane. Fate pratica con l'interfaccia, visto che è importante destreggiarsi coi tasti di movimento. La struttura "a caselle" vi consentirà, se ne sarete capaci, di spostarvi e attaccare i nemici di fianco, quando entrano nella vostra locazione precedente, senza dargli il tempo di reagire. Tutte le indicazioni di direzione si basano sulla mappa che trovate nella stessa directory della soluzione (file Mappa.tif), per la quale ringraziamo Miriam e Daniel. Ma ora bando alle ciance, c'è una missione da completare!

IL VILLAGGIO

Dopo aver risvegliato i membri del party, salite le scale ed entrate nella stanza a destra. Raccogliete le torce e memorizzate la posizione dell'altare, visto che potrete usarlo per recuperare gli eroi morti. In questo modo essi perdono un po' di punti vita, come in AD&D, ma mantengono tutta l'esperienza. Tornate nella prima sala, raccogliete i soldi e la borraccia sul tavolo. Aprite il forziere e prendete le pozioni, poi spingete il tavolo e prendete il dipinto alle sue spalle: troverete un po' di cibo, una chiave, che apre la porta di fianco, un contenitore per le monete e, soprattutto, una mappa magica. Una volta attivata essa vi fornirà la visuale dall'alto della zona circostante. Aprite la porta e combattete i mostri blobbosi nel corridoio, poi procedete e uscite all'esterno. Attenzione ai fulmini, anche se non vi colpiranno quasi mai, e agli altri mostri amorfi che dovrete uccidere. Nel caso qualcuno muoia, portate le ossa sull'altare della prima stanza. Ripulita la zona potrete dare un'occhiata in giro, trovando per terra un'inesplicabile croce rossa su sfondo nero e una fontana piena d'acqua. Esaminandola ci troverete delle monete e, naturalmente, potrete usarla per riempire la borraccia. Raccogliete il bastone, che dà cinque punti di mana in più al mago che lo utilizza e può lanciare due magie: luce magica e apertura/chiusura a distanza delle porte.

Visitate i negozi a ovest, comprate ciò che vi serve e non sfidate le guardie all'ingresso, perché sono imbattibili. Che cosa comprare? Sicuramente una borraccia per tutti, poi una bussola e una corda. Nel negozio di cibo troverete una fontanella e la chiave del Sole in bella vista su un tavolo. Tornate a nord e superate il corridoio dal quale siete usciti, troverete una porta con una serratura con il simbolo della chiave appena trovata. Questa è una costante del gioco. Apritela e proseguite nella prossima zona.

SCUSI, VORREI UN CHILO DI CHIAVI...

Percorrendo questo sentiero noterete un cancello sulla destra, che si può aprire dall'altro lato, andando dritto arriverete a Skullkeep. Non si passa neanche di qua, visto che vi servono tutti e quattro i pezzi della chiave dei Clan, ma il locale è comunque utile visto per lasciarci tutti gli oggetti in eccesso.

Uscite e proseguite a ovest, nella zona dei vermi giganti. Per ucciderli basta aspettare che escano, avvicinarsi, colpirli e scappare, ottenendo così un sacco di utili razioni di cibo. Lungo i cespugli a nord noterete una porta con il simbolo del fulmine, per la quale avete bisogno dell'apposita chiave, a sud invece si trova una scala che porta alle caverne dei pipistrelli: state attenti al loro veleno. Quando avete finito, proseguite verso ovest nel territorio dei behemoth, in pratica dei manzi che, se uccisi, si trasformano in succulente bistecche da conservare. Contro di loro sarà meglio mettere in atto la "tecnica della matrice" cui vi accennavo nell'introduzione: vi spostate, vi girate, attaccate appena il behemoth entra nella casella di fianco e poi vi spostate di nuovo. Curiosando giro troverete un arco e un po' di frecce in terra, oltre a un sentiero (a sud-ovest) che, passando sotto un arco, conduce alla zona dei tornado. Per ora non potete ferirli, dunque schivateli camminando lungo il perimetro e raccogliendo tutti i fiori del mana: in seguito potrete usarli in congiunzione con un bastone per fare uno Snake staff o mangiarli per aumentare il vostro mana. Seguite la strada e arriverete all'area dei monoliti: avvicinatevi all'altare centrale e recuperate la Lightning key, il pezzo della chiave dei Clan e la scout map. Ce ne sono altre nel gioco, come la porter map, ognuna con la sua funzione peculiare. La scout map invoca un occhio magico (il "minion") che potrete mandare in esplorazione. Ne seguirete i progressi sulla mappa, non mi soffermo sul significato dei bottoni visto che vi basterà provarli.

Ora che avete la Lightning key tornate al portale, vicino all'entrata della caverna, e apritelo. La zona seguente è infestata dai luridi nanetti che, quando vi colpiscono, vi rubano anche gli oggetti. Schivateli o fateli fuori a distanza (consigliato, visto che sono molto ricchi), è utile individuare il loro covo a nord per sapere dove andare a cercarli in caso vi mancasse qualcosa dall'inventario. Il cancello a nord richiede la Moon key, chiave che troverete a ovest nella zona dei lupi. Queste bestiacce è meglio lasciarle stare, hanno la brutta tendenza a chiamare gli altri quando vengono attaccate e, in breve tempo, vi troverete ad affrontare un intero branco invece di un singolo individuo. Potete lasciarvi cadere intenzionalmente nelle buche o scendere con la corda, che per questo motivo vi avevo consigliato di comprare. Una volta di sotto si possono anche spingere i massi sotto le buche, affinché non cadiate quando ci passerete un'altra volta. Trovate e prendete l'osso dalla nicchia, tiratelo ai lupi e riuscirete a distrarli quanto basta per individuare l'altare della luna, razzare gli oggetti che ospita (Moon key, pezzo di chiave dei Clan e mappa magica) e abbandonare l'area. Raggiungete il Moon gate e usate la chiave per aprirlo.

Proseguite verso est abbattendo i vermi giganti, troverete un altro portale con il simbolo dell'energia: incredibile ma vero, che vi serva una Energy key? Andate a nord ed entrerete nella zona dei giganti, si

tratta di tizi abbastanza duri da uccidere che, però, una volta fatti fuori, lasciano per terra le loro ottime asce. Al di là dell'arco a ovest troverete un po' di cibo e tre negozi. Avrete notato che al centro di questa zona si trova un altare, avvicinatevi e prendete agilmente sia la Energy key che il pezzo di chiave dei clan. Così facendo potrete aprire il cancello a sud e passare nella prossima zona.

...ANZI, ME NE DIA QUALCUN'ALTRA!

In questa zona ritrovate quei simpaticoni dei tornado, naturalmente da evitare intanto che andate a sud e poi a ovest. Siete praticamente dall'altro lato del cancello che prima non avete potuto aprire, di fianco all'entrata di Skullkeep... Beh, evidentemente gli siete diventati simpatici, visto che avvicinandosi da questo lato si apre automaticamente. Perquisite i cespugli che delimitano quest'area per trovare l'arma più importante del gioco, la Vorpall blade. Dicevamo ad esempio che i tornado sono invincibili? Non più, grazie alla Vorpall, che da qui in poi vi darà la possibilità di colpire gli esseri immateriali. Tornate indietro e proseguite a sud, attraverso l'arco che segna l'ingresso del cimitero.

Attraversate questa zona particolare e vi troverete nel cimitero, il cui cancello si chiude ermeticamente appena attraversato. Che fare? Proseguite a nord entrando nel tempio, un serpente volante si farà avanti per combattere: distruggetelo con la Vorpall. Andate nella stanza successiva e guardate a est, noterete un bottone premendo il quale apparirà la Fire key. Questa stanza è particolarmente dura da attraversare a causa delle buche semoventi, dovrete avvalervi della scout map e dell'incantesimo di velocità (ci vogliono il mago e le sillabe OH, IR, ROS). Un buon modo è far muovere il minion una casella per volta e poi farlo seguire dal gruppo, finché non sarete arrivati alla porta a est che aprirete con l'apposita chiave. Distruggete le mummie con la spada Vorpall, oppure dribblatele con lo stesso incantesimo di velocità, raggiungete il drappo rosso e, rimuovendolo, troverete molti oggetti oltre alla chiave dell'Aria. Tornate nella stanza delle buche e aprite la porta a nord, con all'interno un semplice tavolino. Metteteci sopra una moneta et voilà, comparirà un negoziante piuttosto etereo che vi consegnerà l'ultimo pezzo della chiave dei Clan.

Tornate ancora una volta nella stanza delle buche, uscite dall'arcata sulla sinistra e, esaminando le due fontane, recuperate la gemma rossa. In fondo al corridoio a sud troverete un negozio di oggetti magici, molto utile in seguito.

Avete praticamente fatto il giro di Skullkeep, tutti e quattro i pezzi della chiave dei Clan sono nelle vostre mani e si tratta solo di radunarli nella serratura: tornate all'ingresso del castello, metteteli nel muro e la porta si aprirà. Attenzione: prima di entrare buttate via tutto quello che non vi serve e riempitevi di cibo, all'interno non ce n'è molto.

DENTRO SKULLKEEP

Appena entrati il portale si chiude, per aprirlo vi servirà la chiave d'oro. Davanti a voi un occhio rosso e uno scheletro, curiosamente posizionato proprio su una mattonella sensibile. Saliteci e tornate subito indietro, o vi beccherete una fireball nei denti. La trappola funziona una volta sola per cui ora potete passare. Sarete subito bloccati da tre cancelli, uno più chiuso dell'altro. Giratevi verso i tre bottoni, volgendo le spalle alle porte, e preparate la magia velocizzatrice. Senza girarvi premete prima il bottone sinistro, poi quello destro e infine quello centrale, dopodiché correte all'indietro attraverso tutt'e tre i cancelli. Passando l'ultima resteranno definitivamente aperte. Nella nuova stanza prendete la chiave d'oro e la porter map. Nella stanza successiva ci sono delle buche, una scala e una spada, per prendere la quale è necessario avvalersi proprio della porter map. Scendendo avrete a che fare con un sacco di vermi, con i quali banchettare ancora un po', inoltre con la scout map potrete individuare una stanza segreta con all'interno un crystal shield. Quando sarete pronti, andate sulle scale.

La stanza seguente è quella dei Vexirk, ma non è necessario affrontarli tutti (o, quantomeno, è preferibile...). Tirate la corda marrone per richiamarli, poi continuate a mandargli contro dei fighter minion (ZO, EW e KU lanciati da un mago) finché non sono molto indeboliti o addirittura tutti morti. Attenzione al capo, che ha il Numen staff di cui si parlava all'inizio. Dopo averli uccisi recuperate il Numen staff e gli oggetti dalle alcove. Ci sono anche delle stanze segrete. Il bastone potrete ricaricarlo nell'apposito calderone. Passate attraverso la porta a fianco per trovarvi in una stanza, dove la mattonella speciale fa

aprire la porta per un tempo troppo breve a passare. Mettetevi davanti alla porta, usate la porter map per mandare un minion con una moneta sulla mattonella e, quando la lascia cadere, passate in fretta dall'altra parte. L'interruttore dall'altro lato vi consente di riaprire la porta. Ora dovete mettere fuori uso gli occhi magici, che altrimenti riempiranno di fireball il corridoio successivo: lo si può fare arrivando alle spalle, rimuovendo la copertura e poi l'occhio magico stesso. Attivate la scout map per identificare i finti muri, giungerete alle spalle del primo occhio magico e potrete disattivarlo. Troverete un bottone, premendolo sposterete un muro nascosto che consente di raggiungere il successivo. Studiate la posizione dei falsi muri per disattivare gli ultimi due. La stanza oltre il corridoio ospita una porta assolutamente bloccata, un'altra con degli ingranaggi, una scala per scendere e un'alcova, con un anello e un altro ingranaggio. Scendete al livello inferiore, distruggete i fantasmi e rimettete a posto la torcia: nell'alcova vuota comparirà una spada Vorpal. Tornate di sopra e avvicinatevi alla porta con gli ingranaggi. Mettete al suo posto quello che avete trovato nell'alcova, premete il pulsante e recuperatelo, quindi ripetete il giochetto per tutte e quattro le porte. Siate molto veloci o cadrete di sotto e dovrete rifare tutto. Nella nuova locazione ci sono alcuni nemici da far fuori e una Earth key. Leggete le due placche, poi mettetela nella prima serratura. Uscite dall'alcova e tirate la leva lì vicino: la chiave finisce nei sotterranei e dovete andare a riprendervela.

I SOTTERRANEI

Tirate la leva vicino alla scala per farla abbassare e scendere di sotto. Perquisite questo livello alla ricerca di un'altra scala, che vi permetterà di scendere al livello inferiore. La chiave si trova in questo livello nelle mani di un troll di nome Dru-Tan, fortissimo e per di più velenoso. Lo potete combattere tradizionalmente, nel qual caso sarà un avversario temibile anche per un gruppo esperto, oppure usare un metodo più subdolo e raffinato. Localizzate la zona dei cavernicoli e la trappola, costituita da una mattonella a pressione che attiva un muro semovente coperto di spuntoni. Fatevi inseguire da Dru-Tan in questa stanza, quando vi è alle spalle correte verso il lato opposto mettendo in funzione la trappola. Sul muro opposto c'è un bottone, nascosto, che funziona una volta sola: premetelo e uscite, usate il bottone dall'altro lato per chiudere la porta e dire addio a Dru-Tan. Fate il giro e tirate la leva che rimette a posto la trappola, tornate dall'altro parte e recuperate la Earth e la Blood key. Aprite la porta che richiede la Blood e, all'interno, premendo un bottone attiverete un teletrasportatore. Usatelo e andate a est per raggiungere la fornace, distruggete i nemici cosicché i cavernicoli possano tirare il carburante nel macchinario. È importante che non si fermino mai, quindi create qualche minion guardiano (ZO, EW, NETA combinati da un prete) per controllare la zona. Usate la scala per tornare alla stanza del boiler, dove userete nuovamente la chiave della Terra per aprire la seconda porta. Per passare il nuovo pozzo vi serve una scout map: il baratro si apre e si chiude in base alle scariche d'energia, spedite il vostro minion nel posto giusto per bloccarle e potrete passare. Usate la scala e salite al livello superiore.

UN PO' DI PUZZLE

Fate fuori i lucertoloni velenosi, poi razziate le alcove e avvicinatevi alle porte: una ha una serratura d'argento, l'altra ha bisogno di un fusibile. Dove trovarlo? Beh, se è un oggetto magico... forse dal negoziante che li vende! Tornate al negozio visto fuori dal tempio e compratelo, oppure potete conquistare uno distruggendo il forziere volante che appare camminando sulle placche speciali di questa locazione (purtroppo non sono riuscito a stabilire l'ordine). In un modo o nell'altro, mettete il fusibile al suo posto e la porta si aprirà. Cercate le due stanze segrete, una di esse contiene la Master key per aprire la serratura argentata. Non lasciate la chiave. La stanza successiva contiene una porta bloccata e un po' di leve, mettetele tutte verso l'alto e le porte non daranno problemi fino all'ultima. Intanto che ci arrivate, distruggete tutti i barili e raccogliete gli oggetti. L'ultima porta potete aprirla con la Master key, che ancora una dovete portarvi dietro. Fate fuori i nuovi nemici e poi tirate le leve per attivare il macchinario. Mettete al suo posto un altro fusibile e recuperate la Cross key, tirate la leva nella colonna centrale e una scaletta vi consentirà di scendere. Ve la ricordate ancora la stanza dei lucertoloni verdi? Tornateci, esaminate la zona e troverete una porta con una X al di sotto. Usate la Cross key e una scala scenderà a darvi una mano.

Nella nuova stanza distruggete i tavoli che si frappongono tra voi e le pompe. Per passarle ci vuole un buon tempismo e, soprattutto, l'uso dell'incantesimo di velocità. Naturalmente è consigliabile salvare. Proseguite nella stanza successiva. Identificate il bersaglio delle fireball, poi usando le leve posizionate il riflettore centrale e quelli laterali per colpirlo e far sparire i baratri nel pavimento. Continuate fino alla scala che porta di sopra, troverete una porta per ora inaccessibile. S'impone il passaggio per il corridoio elettrificato, come al solito usate la magia di velocità e prendete bene il tempo per non finire abbrustoliti. Una volta dall'altra parte usate la leva per spegnere tutto. L'alcova contiene due chiavi, una delle quali deve sempre restare al suo interno. Per ora prendete la Onyx e aprite la porta.

IL VUOTO

Siamo arrivati allo Zo-Link e ciò significa che siamo più o meno alla fine. Tirate la leva sulla destra, poi rimettete a posto la Onyx key e prendete la Skull key. Rientrate nella stanza e raggiungete il portale blu, dal quale con la scala abbassata dalla leva (che avete tirato in precedenza) raggiungerete lo Zo-Link. Usate la Skull key sulla rispettiva serratura e attiverete un teletrasportatore: entrateci. Tirate una palla di fuoco al riflettore più vicino per distruggere un tavolo, poi spaccate l'altro. Spingete fuori tutti i riflettori e allineateli di modo che le fireball che li colpissero andrebbero contro la gemma. Tirate l'interruttore che si trova nella zona più piccola, poi uno di quelli sul muro a sud. Una serie di fireball colpirà la gemma. Usate l'altro interruttore per sparare altre fireball alla gemma, infine quello sul muro nord che attiva i lampi elettrici. Lo Zo-Link dovrebbe funzionare, altrimenti 1) la fornace è spenta, andate a controllare; 2) le fireball non colpiscono la gemma tutte insieme, sincronizzate il meccanismo.

Tornate nella stanza dello Zo-Link e tirate tutti e quattro gli interruttori. Usate il Numen staff direttamente sulla gemma e il portale si aprirà. Per passare le piattaforme semoventi usate l'incantesimo di velocità. Dragoth, che vi aspetta a braccia aperte, naturalmente è il nemico più forte del gioco e ci metterete un po' a farlo fuori. Continuate a sparargli contro i minion e state attenti ai suoi, non lesinate gli attacchi magici perché anche lui farà altrettanto. Sfruttate a fondo il Numen staff e continuate a muovervi: Una volta sconfitto, Dragoth fuggirà dal suo padrone che, naturalmente, non è proprio di buon umore... Beh, almeno il finale non voglio rovinarvelo. Ora scusate ma vado a fare colazione, tutti questi scontri mi hanno messo appetito.