

SOTTO UN SOLE CHE SCOTTA...

Non vi abbiamo proposto una recensione esaustiva di Sign of the Sun perchè, sinceramente, il primo gioco dei Project 2 non è che sia un capolavoro, ma questo non significa che dobbiamo dargli la possibilità di vantarsi coi colleghi videogiochi di non essere mai stato risolto! Una volta tanto non ho nessun consiglio da darvi, quindi mettiamoci subito al lavoro.

Alessandro La Spada

UN METALLO RIVOLUZIONARIO

Nei panni di James Mariner dovete portare a termine una missione rischiosissima (l'inizio è decisamente originale). La Terra del futuro è infatti arsa dalla luce del sole, ormai arrivata a un'intensità tale da costringere l'umanità intera a vivere sottoterra. La scoperta di un nuovo materiale, però, potrebbe risolvere la situazione. Si tratta infatti di un metallo in grado di resistere per lungo tempo alle radiazioni solari, dando quindi la possibilità agli umani di costruire le loro città sotto appositi scudi fatti proprio di questo materiale. Per sapere se questo è veramente realizzabile, è stato deciso di testare il materiale nel modo più probante: buttarlo direttamente nel sole. Voi pilota di astronavi, dovrete navigare nello spazio fino all'orbita solare e poi lanciare una capsula con dentro il metallo. Peccato che, giunti a destinazione, un'enorme lingua di fuoco si proietti dalla superficie nello spazio, avvolgendo completamente l'astronave. E' la fine? Fortunatamente no, visto che vi ritrovate vivi e vegeti in un'ampio spazio protetto da una calotta di vetro. Intorno a voi, una barriera d'energia, che si dissolve a mano a mano che le vostre molecole si solidificano. Con voi avete la tuta spaziale, un laser e il tesserino di riconoscimento. Appena usciti dalla piattaforma, due creature si materializzeranno e tenteranno di ridurvi all'impotenza. Si tratta dei Firon, bellicoso popolo alieno la cui struttura fisica è completamente fatta di fiamme. La loro forma è antropomorfa, con la piccola eccezione del fatto che si muovono svolazzando a qualche centimetro da terra. Sfoderate la pistola e fate fuori i nuovi arrivati, che nel frattempo vi attaccheranno con delle palle di fuoco. Colpendone uno quando ancora si trova sulla piattaforma, il vetro s'incrinerà. Il computer, per riparare alla depressurizzazione, aprirà una botola riequilibrare l'atmosfera. Avvicinatevi e saltateci dentro. Il lungo volo termina sulla dura roccia sottostante, in un complesso di caverne percorse dalla lava. L'impatto provoca il distacco del cristallo della vostra tuta, un dispositivo che le permette di ricaricarsi d'energia mantenendosi così al massimo dell'efficienza. Farete inoltre la conoscenza con Pam, il computer da polso che vi terrà compagnia per tutta l'avventura (in Buried in Time c'era Arthur, in questo gioco c'è Pam... Forse si può combinare un incontro!). Raccogliete il cristallo e, da qui in avanti, se Pam dovesse avvertirvi che l'energia della tuta si sta esaurendo, usatelo per ricaricarla. Andate due schermi a destra, dove sentirete delle voci in una stanza apparentemente vuota. Raccogliete la torcia e andate a sinistra, usatela vicino alla lava per accenderla, poi proseguite due schermi a sinistra e vi troverete in prossimità di un campo magnetico. Usate il cristallo per attivare la protezione della tuta e passate. Nella nuova stanza raccogliete la corda, la mezza maschera e l'uncino al quale era appesa. Tornate dove avevate sentito le voci e farete la conoscenza di una stalattite, ovviamente senziente, che vi chiederà il favore di recuperare, dall'altro lato del burrone, l'amico rimasto bloccato. Usate l'uncino con la corda e, mettendovi di fianco alla stalattite, lanciatela dall'altro lato. Salvate il gioco e cominciate la traversata sulla corda. Di tanto in tanto James si inclinerà da un lato, per evitare che cada dovrete immediatamente premere la freccia nella direzione opposta. Quando sarà finalmente arrivato dall'altra parte, andate a destra e uscite dal passaggio verso l'alto. Vi troverete in una zona altamente radioattiva che vi ucciderà in poco tempo, se non vi metterete al riparo. C'è qualcosa che luccica sulla superficie: prendetela, poi affrettatevi a passare dall'uscita in basso a destra. Nella nuova caverna prelevate la pozione curativa. Ce ne sono alcune sparse quà e là per i livelli e, una volta usate, ripristinano l'energia vitale di James. Tornate alla caverna della stalattite e raccogliete la roccia vicino all'abisso, che è in pratica il cosiddetto 'amico'. Usatelo per lanciarlo dall'altro lato, poi tornate sulla corda e rifate la camminata. A scanso di equivoci, stavolta James si bilancerà da solo. Riprendete la roccia e andate a sinistra fino alla stanza dell'altare. La porta all'estrema sinistra si chiude non appena scendete dalla piattaforma davanti all'entrata? Beh, metteteci sopra la roccia e tutto andrà a posto. Un antipatico uccello di pietra vi si farà incontro, fatelo fuori e proseguite a sinistra. Prendete il mezzo cristallo e usatelo con quello già in vostro possesso, poi tornate nella stanza dell'altare e usate il nuovo cristallo vicino all'altare. Messo nella giusta

posizione, esso vi darà la possibilità di raccogliere altri quattro cristalli dai buchi nel muro. Tornate nella stanza di sinistra, mettetevi vicino al muro e usateli. James li lancerà al loro posto e sei pezzi di pietra emergeranno dal terreno. Raccoglieteli tutti, andate a destra e poi in alto per raggiungere un portale. Dovete costruire due statue, una sulla destra e una sulla sinistra, entrambe ottenibili mettendo nel giusto ordine tre dei sei pezzi in vostro possesso. Ogni volta che metterete un pezzo al posto giusto, uno dei baffi del gatto s'illuminerà. Quando avrete costruito tutt'e due le statue, il portale si aprirà dandovi la possibilità di prelevare un occhio d'oro. Tornate nella locazione iniziale e andate in basso.

LAVA A FIUMI O FIUMI DI LAVA?

Andate a sinistra fino all'ascensore, aspettate di arrivare a terra e colpite un paio di volte il diavoletto (il gioco lo chiama lucertola, mah...). Prima di fuggire lascerà cadere un cristallo, che dovrete inserire nella fessura sul muro. Risalite sull'ascensore, andate su e prendete il bastone dal trono sulla sinistra. Tornate giù e andate a destra. Per levare l'ancora o attraccare la barca bisogna sempre usare il simbolo che compare in inventario quando salite a bordo, mentre per mantenere il controllo è necessario impugnare il bastone. Usate l'ancora e, non appena James vi comunicherà di aver perso il controllo, estraete il bastone. Dovrete affrontare un demonietto uguale a quello di prima, uccidetelo e proseguite verso destra. Andate giù e attraccate sotto la statua, usate il bastone nella stessa per caricarlo di un mistico potere: da ora in poi, per un limitato numero di volte, usandolo scaglierete delle potenti palle di fuoco. Tornate all'incrocio e posizionatevi sotto il flauto, gettate l'ancora e prendete lo strumento in questione. Andate in alto e, di fronte al serpente, improvvisate una bella melodia per farlo saltare nella lava. Salite sul cornicione e setacciate i quattro buchi (dovete mettervi davanti e premere il tasto di raccolta), trovando una chiave in uno di essi. Tornate ancora una volta all'incrocio e proseguite lentamente verso destra. Appena entrati nella nuova schermata, sparate all'enorme lucertola per farla tornare alle dimensioni naturali, dopodiché colpitela di nuovo col bastone per liberarvene una volta per tutte. Andate a nord e sparate a entrambe le rocce, prelevando successivamente il bastone. Tornate giù e attraccate in alto a destra, raccogliendo l'urna abbandonata. Andate in basso, abbandonate la nave sulla spiaggia e proseguite verso la fucina. In questo locale dovete prima di tutto usare la chiave vicino al bancone di sinistra, per aprirlo e prelevare l'oro. Mettetelo nell'urna e poi usate la stessa nel calderone sulla destra. Versate l'oro sciolto negli stampi e tirate la leva (per usare un oggetto dello scenario con le semplici mani bisogna avvicinarsi e poi selezionare la prima icona a sinistra, quella che rappresenta una mano): non funziona, qualcosa sta bloccando i tubi... Usate il bastone di fronte agli stampi per rimuovere il problema, tirate di nuovo la leva e l'oro si solidificherà. Prendete un'altra mezza maschera e due mezzi occhi. Combinare le metà di occhio e maschera. Ritornate sulla barca, dirigetevi a nord e poi a destra, usate i due occhi davanti alla porta e avrete sbloccato l'uscita del livello. Attraccate, passate il portale e poi entrate nell'ascensore sulla sinistra.

SI TORNA IN SUPERFICIE (PER UN PO'...)

Uscendo dal sottosuolo verrete praticamente investiti da un Firon e dal suo hoverboard, quella specie di tavola da surf resa famosa da Michael J. Fox in 'Ritorno al Futuro'. Avrete il tempo di rubargliela ma non di fuggire, venendo immediatamente catturati e portati nella sala degli esperimenti. Quando il campo di energia si dissiperà, liberate l'altro prigioniero premendo con le mani il pannello della sua prigione. Decisamente spiccio in quanto a convenevoli, lo Skin (questo il nome della sua razza) avanzerà deciso verso la porta a nord. Andategli dietro ma non disturbatelo, il poveraccio sta vivendo gli ultimi istanti della sua esistenza: appena giunto nella nuova stanza, infatti, sarà freddato da un Firon. Recuperate il decoder vicino al suo corpo, si tratta del dispositivo col quale potrete aprire tutte le porte di questo livello. Basterà avvicinarsi alla serratura e usare il decoder per sbloccarla.

Per ora avvicinatevi ai due piccoli contenitori piramidali, sembrano due pezzi di scenario ma invece si apriranno, permettendovi di prelevare una corda e un codice colorato. Andate a sinistra, evitate i colpi del Firon e uccidetelo. Portatevi dalle parti del grande monitor in alto e usatelo per ascoltare: gli esperimenti su di voi devono continuare, anche se probabilmente non sopravviverete. Il vostro sacrificio servirà a salvare molte vite.

Un po' imbambolati dalla scoperta che un grave pericolo è imminente, rivolgete la vostra attenzione alle luci sulla sinistra. Mettetevi davanti al macchinario e selezionate il codice colorato: usatelo quando s'illumina la luce corrispondente al suo primo colore, usatelo ancora quando s'illumina la seconda e

usatelo un'ultima volta quando s'illumina la terza. Se avete fatto tutto correttamente, a ogni utilizzo dovrebbe materializzarsi una parte della bottiglia di veleno sulla sinistra. Prendetela, selezionatela e andate a sud. Appena entrati nella stanza usate il veleno, i Firon presenti moriranno e potrete prendere il cristallo sul tavolo. Guardando il tavolo con più attenzione noterete un sensore sulla destra. Avvicinatevi e usate il decoder per disattivare l'energia intorno al taglierino laser. Prendetelo e tornate nella stanza con la grata. Qui usate il taglierino per rimuoverla, buttateci dentro il cristallo e usate infine la corda per scendere con dolcezza. A questo punto entrate nel buco, finirete ancora una volta nelle caverne. Qui potete fare un po' di pratica con l'hoverboard. Scoprirete che lo si controlla allo stesso modo della camminata sulla corda, bilanciando cioè con le frecce le oscillazioni di James verso destra o sinistra. Vedete d'imparare per bene, perché nella stanza successiva l'hoverboard vi servirà per passare un altro burrone. Giunti dall'altra parte proseguite a nord fino alla nuova porta e, per aprirla, usate il vostro tesserino ID. Al di là della porta troverete un po' di Skin che, dopo avervi catturato, appureranno che siete l'uomo delle loro profezie e vi affideranno un importante compito. Quale? E chi lo sa, gli Skin dicono solo che dovete completare una missione! Per portarla a termine vi daranno un dispositivo di mascheramento (una volta attivato vi darà l'aspetto di un Firon), ancora un po' di virus e dell'esplosivo. Sarete teletrasportati in una nuova locazione dove dovrete recuperare la tessera in mezzo al mucchio di rocce. Quando vi avvicinerete, però, le rocce si concretizzeranno in un mostro che dovrete abbattere per ben tre volte. Recuperata la carta, mettetela nella bocca per aprire l'ascensore ed entrate.

ANDIAM, ANDIAM, ANDIAMO A DETONAR!

Prima di uscire dall'ascensore usate il mantello per assumere l'aspetto di un Firon. Andate in alto e poi a sinistra, raccogliete la roccia e tornate a destra per poggiarla sotto la finestra. Saliteci sopra e prendete il macchinario per allargare gli oggetti. Riprendetevi in spalla la roccia e tornate sotto la finestra di sinistra, depositate il macigno e usate l'ingranditore per farla diventare più grossa. Saliteci sopra e recuperate la maniglia magnetica. Rientrate nell'ascensore e portatevi vicino al pannello sulla sinistra, usate la maniglia e questo verrà rimosso, rivelando la presenza di un generatore di disturbi elettromagnetici. Uscite e andate a destra, usate la maniglia vicino alla porta chiusa e rimuovete il nuovo pannello. Usate il disturbatore e l'ingresso si aprirà.

All'interno vi attende un Firon decisamente scontento della vostra presenza (nella versione di questo testo con le immagini, quella che state vedendo non è rovinata, bensì il risultato del vostro nuovo look stile Firon), uccidetelo con il virus ed egli lascerà cadere un teletrasportatore. Raccoglietelo e usatelo, dopodiché andate tre schermi a sinistra e avrete raggiunto il generatore. Ora la 'missione' degli Skin si fa più chiara... Dovete farlo saltare! Mettete l'esplosivo alla base del generatore e allontanatevi (non preoccupatevi di eventuali Firon, verranno distrutti dalla deflagrazione), dopo il botto tirate fuori il teletrasportatore e usatelo un'altra volta. Andate a sinistra e, dribblando gli spari delle guardie, entrate nel museo.

I Firon hanno messo qui il metallo che dovevate testare nel sole (prelevandolo dalla vostra astronave). Si trova nascondosto in una sfera sulla destra, insieme con una maschera da viso. Prendete entrambi, poi usate il viso sul sarcofago e avrete aperto un'uscita segreta.

SULLA TERRA

Quella che sembrava un'uscita era in realtà un teletrasporto. Vi ritroverete nella giungla, in prossimità di un tempio Maya. La zona circostante è infestata da vespe giganti. In questa locazione, nelle due laterali e in quella raggiungibile andando in alto a destra sono presenti sei pezzi di statua. Recuperateli tutti e ricostruite le due opere (un coccodrillo e un uccello). James vi farà notare se i pezzi sono disposti correttamente a mano a mano che li metterete. Nella locazione iniziale prendete anche la mazza. Quando avrete finito, tornate nello schermo con la porta, che si aprirà lasciando cadere una sfera d'oro. Prendete anche la pergamena e proseguite. Vi troverete davanti all'albero della conoscenza, per l'occasione dorato a 24 carati, che per darvi una mano chiederà prima di avere un po' d'acqua. Andate a sinistra e premete la mano sul muro per far comparire una coppa. Prendetela e dirigetevi alla statua del coccodrillo. Le vespe v'intercetteranno, rubandovi la coppa. Avvicinatevi all'albero che è il loro nido, al quale si accede tramite un piccolissimo sentiero, e usate la pergamena per ridurvi a dimensioni adeguate. Percorrete il sentiero finché James non dice di aver ritrovato la coppa, dopodiché tornerete alle dimensioni normali e la pergamena scomparirà una volta per tutte. Usate la coppa di fronte al coccodrillo e questi la riempirà con

le sue lacrime. Tornate dall'albero d'oro e dategli l'acqua, lui vi ringrazierà con un rubino. Proseguite a sinistra e poi verso l'alto, giungerete a un pozzo dei desideri nel quale gettare proprio il preziosissimo rubino: risveglierete una fenice. Ascoltate le sue richieste e tornate all'albero, il quale, per darvi un suo ramoscello, vorrebbe però in cambio una rosa. Andate a destra e premete la mano sul muro, prendete le rose e dategliele. L'albero rispetterà la promessa, dandovi un ramoscello da portare alla fenice. Questa, invece, si limiterà a restituirvi una piuma. Un po' perplessi per il regalo insignificante, proseguite due schermi a destra e date la piuma alla statua. Trattasi di una creatura di poche parole, visto che l'unica cosa che sa dire dopo essere tornato in vita è di avere molta sete. Recatevi ai piedi della statua dell'uccello e usate la coppa, tornate dalla statua e dategli il succo ivi contenuto. La statua, chissà perché di cattivo umore, vi donerà un bastone. Tornate una schermata a sinistra e piantate il bastone nel buco, tirate fuori la mazza e date una lezione alle statue guardiane. Quando le avrete distrutte, usate la palla d'oro sulla porta e proseguite all'interno del tempio.

L'INTERNO DEL TEMPIO MAYA

L'ultima parte del gioco è in pratica una lunga serie di enigmi. Appena varcata la soglia, una barriera di fuoco sorgerà a sbarrarvi la strada, di fatto impedendovi di uscire se non risolvendo l'avventura. Proseguite verso l'alto e avvicinatevi all'uovo al centro della stanza, che si aprirà rivelando una poltrona. Proseguite a nord, girate dietro la statua e prendete il pezzo di mosaico leggermente rilevato sul muro. Dietro di esso c'è anche una chiave, naturalmente da prelevare. Gli scheletri che dovessero animarsi in questa fase si possono tutti uccidere con un pugno o un calcio ben assestato. Uscite e andate a destra, in una stanza contenente quattro statue. Prendete i due pezzi di mosaico rilevati sul muro a nord, tornate alla poltrona e inserite tutti e tre i pezzi in vostro possesso. Le torce della sala si spegneranno, rilevando un guanto, cinque teschi e una pietra colorata.

E' il momento di andare a sinistra, dove si trova l'enigma sicuramente più stupido degli ultimi tempi. Dovete portarvi di fronte alle bocche infuocate e rovistare, usando il guanto per proteggervi la mano. Troverete uno spegnitoio, una leva e una chiave. Ma come si fa a trovare tre oggetti se le bocche sono solo due? Ebbene sì, la terza è invisibile! Siccome si trova sul muro attraverso il quale voi guardate la scena, essa non viene visualizzata. Ci ho messo mezz'ora a fare un ragionamento così contorto, e più che un enigma sembra un tentativo dei programmatori di non farvi risolvere il gioco!

Vabbeh, dopo che avrete preso tutti e tre questi oggetti tornate nella stanza delle statue, prendete la spada e usate la chiave per aprire la pancia della statua con il colore corrispondente. Troverete un cuore di pietra, da mettere sulla statua del felino. Metteteci sopra anche la spada di pietra e sbloccherete un pannello segreto, recuperando così una seconda leva. Usatele entrambe davanti alla poltrona e potrete finalmente sfruttare le sue proprietà. Sedetevi, camminando all'indietro una volta che siete in corrispondenza del centro, e usate le frecce destra e sinistra per ruotare le stanze del tempio. La cosa divertente è che, a ogni rotazione, cambia anche il set di stanze! Il secondo set ne contiene una con tre serpenti, da cui sgorga veleno, una con quattro ciotole sospese a mezz'aria, una con un buco al centro e una con delle caselle vuote per terra. Usate lo spegnitoio per spegnere tutte le torce di queste quattro stanze e prendete i vari oggetti che trovate. Quando avrete finito, usate la coppa con i serpenti per riempirla di veleno di un qualsiasi colore. Questo va versato in una delle ciotole, dopodiché bisogna tornare nella stanza dei serpenti e usare la coppa su uno di essi quando sta vomitando veleno di colore differente. Fate la stessa cosa per tutti e quattro i veleni e avrete risolto l'enigma. Non è importante l'ordine nel quale versate i veleni nelle ciotole, lo è invece la loro posizione: nella ciotola in alto a destra bisogna versare il veleno giallo, in quella in basso a destra il veleno blu, in quella in basso a sinistra il veleno verde, nell'ultima il veleno rosso. Se versate un certo tipo di veleno nella ciotola sbagliata, esso evaporerà. Al completamento del puzzle il pavimento scomparirà, rivelando al di sotto un idoletto circolare. Nel caso questo non avvenisse, ruotate le stanze e controllate se appare, ripetendo l'operazione fino a che non riuscirete a mettervi l'idolo in saccoccia.

Tornate al primo set di stanze e spegnete le torce con lo spegnitoio, recuperando nel contempo tutti gli oggetti disponibili. Nel secondo set di stanze raggiungete quella con le caselle per terra e usate le sei pietre che ora dovrebbero essere in vostro possesso. Anche stavolta il terreno sparirà, dandovi la possibilità di recuperare un secondo idolo.

Tornate all'ingresso, quello con l'uscita bloccata dalle fiamme, e usate i due idoli sui due dipinti lungo i muri. Compariranno due dragoni. Con le altre chiavi in vostro possesso andate nella stanza delle statue e aprite loro la pancia (ogni chiave apre la statua dotata del gioiello del suo colore): troverete un codice

colorato, alcuni teschi e un uovo di drago. Andate nella stanza con i draghi sui muri e mettete l'uovo nel buco. Emergeranno quattro enormi teste sputafuoco, che dovrete distruggere centrandole ognuna con due o tre teschi esplosivi. Voi ne avete una quindicina, più che sufficienti a completare l'opera. Per ogni testa che muore verrà rilasciato un pezzo di pietra. Prendeteli tutti e andate dai due dragoni, usando poi le pietre per completarli. Le fiamme scompariranno e il pavimento tornerà al suo posto. Ruotate nuovamente le stanze finché la stanza coi dragoni 'riparati' non si trova a nord, andateci e la porta si aprirà. Potrete entrare quindi nell'ultimo schermo, occupato da uno scheletro seduto sul trono. Metteteci sopra la maschera d'oro e godetevi il filmato finale.