

SOLUZIONE DI LITTLE BIG ADVENTURE

Perché andare avanti mesi e mesi riproponendo le medesime risposte nel National, che poi il Mirkone si addormenta? Questa è la ragione principale che mi ha condotto tosto ad accettare la solla che il buon Luca Berto mi ha proposto da quel di Lodi; è chiaro che se poi mi metto a pensare alla terra natia degli autori di questo gioco mi imbruttisco (quella Italia-Francia me la sono legata al dito, che volete, sono duro di cozza), quindi passo in batta ai consigli per gli acquisti.

Massimo “abbruttit, messieur” Svanoni

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Non dimentichiamoci di guardare in ogni singolo vaso di fiori, in tutti i bidoni della spazzatura, in ciascun armadio per trovare monete e bonus. Ogni angolo deve essere oggetto di nostra attenzione. Dovremo avere almeno 200 monete prima di raggiungere la fine della prima parte. Se non ne avremo abbastanza ci complicheremo troppo la vita per avanzare con velocità e decisione nel corso del gioco.

EVVIA!

Per uscire dalla prigione cambiamo il nostro atteggiamento in Modo Aggressivo per far accorrere la guardia, picchiamolo e saltiamo sulla piattaforma. Uccidiamo le prossime due guardie prima che loro possano usare il buzzer, raccogliamo la chiave e corriamo attraverso la porta chiusa.

Uccidiamo anche la guardia successiva prima che attivi l'allarme poi entriamo nella prima stanza destra, afferriamo gli oggetti dagli armadietti e cambiamoci i vestiti dietro al paravento. Usciamo e saliamo la scalinata principale fino al livello successivo, uccidiamo la guardia vicina all'allarme e poi uccidiamo l'altra per ottenere una chiave. Entriamo nell'apertura e passiamo al Modo Discreto, strisciamo dietro la sentinella fino al cumulo di immondizia, parliamo a Rabbibunny e nascondiamoci nella spazzatura. Dopo che il camion ci avrà portato in salvo, entriamo nella prima porta e apriamo il baule per prendere un po' di denaro, poi usciamo dal sentiero a sud. Nella schermata successiva vedremo l'entrata delle fogne: fermiamoci sopra e premiamo la barra spaziatrice mentre siamo in Modo Normale. Parliamo al coniglio, raccogliamo tutti gli oggetti, saltiamo sopra al buco ed usciamo dalla grata. Torniamo in superficie, corriamo a destra e saltiamo sopra al muro sulla sponda più in basso, saltiamo giù e corriamo velocemente verso sud, evitando gli spari della guardia. Continuiamo ad andare verso sud fino a quando non incontriamo la nostra ragazza. Una volta entrati in casa, due Grobocloni arriveranno alla porta, corriamo velocemente nel bagno ed attiviamo il Modo Discreto, poi premiamo la barra spaziatrice per nasconderci. Una volta che le guardie se ne saranno andate, esaminiamo l'armadio per trovare delle monete, nella scrivania per trovare la nostra tunica e la palla magica, poi guardiamo in ogni vaso e armadio per accumulare più denaro e bonus possibili (ignoriamo per ora il passaggio segreto nella cantina). Scappiamo dalla casa dal caminetto poi dirigiamoci a nord, parliamo con i cittadini che ci diranno di andare alla taverna che è a destra della piazza del paese. Evitiamo di incontrare i droidi che individuano il movimento, semplicemente ascoltando il rumore delle loro ruote e stiamo fermi in piedi se appaiono sullo schermo.

Nella taverna parliamo con l'elefante al primo piano a compriamo da lui un drink parlando con il coniglio energetico. Usciamo e corriamo a nord della piazza per trovare la farmacia. Non appena possibile entreremo il proprietario spegnerà l'allarme, così corriamo velocemente intorno per ucciderlo e poi torniamo indietro, evitiamo il Grobo e usciamo dal negozio.

Ora entriamo ancora nel negozio in piena tranquillità e prendiamo lo sciroppo allo sherry. Ora andiamo a sud, passiamo la sentinella e dirigiamoci verso il porto. Uccidiamo la prossima guardia con la nostra palla magica, prendiamo la chiave ed entriamo nella cancellata. Parliamo con l'elefante e aiutiamolo a risolvere il suo problema. Passiamo nell'altra stanza e sistemiamo le casse fuori posto sulle X. Una volta finito usciamo e parliamo all'elefante per un'altra volta: ora avremo il biglietto per poter salire sulla barca. Imbarchiamoci per proseguire nel gioco. Andiamo a destra e uccidiamo la sentinella e il coniglio robot con la nostra palla magica. Corriamo a nord fino a quando non troviamo la biblioteca, parliamo con tutti i presenti per avere più informazioni possibili, specialmente con il coniglio arancione. Prima di lasciare l'edificio, uccidiamo il librario. Suonerà l'allarme, così dovremo uccidere la guardia e poi correre immediatamente a sud per evitare i colpi che riceveremo.

Cerchiamo allora di parlare alla gente del posto che però non ci eviterà parecchio, quindi eliminate il coniglio robot per dimostrare che siamo dalla loro parte. Parliamo quindi alla coniglietta nella casa al livello terra per scoprire qualcosa di interessante a proposito di qualcuno in Peg Leg Street.

Parliamo al coniglio sulla sinistra della casa della coniglietta e lui ci mostrerà un'entrata segreta per la casa dell'astronomo, seguiamolo e poi seguiamo il suo amico per ricevere una chiave dal fabbro. Con questa chiave passiamo attraverso la porta vicina alla bottega del fabbro, evitiamo il Grob ed entriamo nel negozio. Copriamo una latta di benzina e un Meca-pinguino, poi usciamo e andiamo a parlare alla coniglietta che sta ferma fuori. Seguiamola e lei ci porterà oltre il prossimo Grobo, aspettiamo che sia al di fuori dello schermo per muoverci. Saliamo le scale e corriamo a destra, continuiamo a salire fino a quando non troveremo una grata poi saliamoci su e saltiamo. Dentro la casa, ascoltiamo l'astronomo e prendiamo il denaro, usciamo e strisciamo fuori attraverso il passaggio. Una volta fuori, muoviamoci con cautela dietro al Grobo per saltare giù dal muro a sinistra. Usciamo dalla città e andiamo verso sud verso Peg Leg Street. Parliamo alla coniglietta nella casa e poi usciamo ad ovest, dove troveremo una moto, prendiamola per andare alla cisterna dell'acqua. Arrampichiamoci sui bidoni verso la grata ed entriamo nel palazzo, raccogliamo tutti gli oggetti possibili. Avviciniamoci all'imboccatura superiore e versiamoci dentro tutto lo sciroppo di sherry che abbiamo con noi. Torniamo a Peg Leg Street con la moto e poi torniamo alla biblioteca. Ascoltiamo ora quello che ha da dirci il coniglio arancione. Quando avremo saputo della leggenda possiamo anche uscire, dirigerci verso ovest e quando saremo nella schermata successiva, saltiamo direttamente sui sacchi di sabbia di fronte a noi. Poi dirigiamoci verso nord, girando intorno al campo fino a quando non troviamo un coniglio verde e facciamoci indicare la via verso Porto Beluga. Parliamo con il coniglio che sta pescando e chiedetegli un passaggio per il Deserto della Foglia Bianca.

N.B.: Se veniamo catturati e mandati in prigione, parliamo semplicemente con la guardia e quando questa entra nella cella, uccidiamola. Prendiamo i nostri vestiti dall'armadietto e caliamoci giù dalla finestra, poi se qualche altra guardia ci ferma, ditegli che stiamo riparando le antenne.

Attiviamo il Modo Discreto e strisciamo dietro il Grobo e poi torniamo in città. Arrivati alla nuova isola, saltiamo sulle rocce per raggiungere la zona principale stando attenti ad evitare i colpi delle guardie. Corriamo a sud, superando le tende e, una volta allo steccato, attiviamo il Modo Discreto per muoverci intorno alla palizzata. Uccidiamo le guardie e prendiamo la chiave, stando sempre molto vicini al recinto per evitare i colpi delle guardie (facendo il giro completo troveremo anche un quadrifoglio). Andiamo verso il deserto attraverso l'entrata principale, Camminiamo verso est e troveremo un vecchio coniglio seduto sotto un albero. Parliamogli e poi saltiamo dentro il camino per arrivare al Tempio. Passiamo al Modo Atletico e corriamo verso destra per evitare gli scheletri e poi saltiamo sopra i pilastri. Continuiamo ad andare a destra e seguiamo il sentiero (ignoriamo il primo interruttore ma pigiamo il secondo). Quando troveremo il meccanismo di una bomba incassata nel pavimento, corriamo a sinistra, colpiamo l'interruttore sul muro, poi torniamo indietro ed usciamo attraverso le scale. Velocemente giriamoci e quando il tronco inizia a rotolare, iniziamo a correre. Nascondiamoci nella nicchia a sud, saliamo le scale e colpiamo l'interruttore, poi torniamo indietro e usciamo dal nuovo passaggio a nord. Con molta attenzione passiamo attraverso le lame e le palle di fuoco, fino a quando non troveremo una statua di Sendell. Spingiamola verso destra e poi dietro le lame e le palle di fuoco sopra la piattaforma che è comparsa quando abbiamo attivato il secondo interruttore. Saltiamo sopra al muro davanti alla piattaforma e poi saltiamo giù verso la rampa di scale sottostante. Colpiamo l'interruttore successivo per muovere ancora la statua e poi spingiamo ancora la statua sull'altra piattaforma sotto le guardie addormentate. Uccidiamo le due guardie con la palla magica e utilizziamo la leva. Spingiamo la statua sul basamento dall'altra parte (evitando le palle di fuoco) per aprire la porta.

Passiamo attraverso la porta, seguiamo il sentiero e usciamo dalla traiettoria del tronco che rotola per evitare un incontro poco piacevole, fino a quando non troveremo il Sacro Libro di Bù. D'ora in poi avremo l'abilità di leggere le rune e di parlare agli animali, oltre a permetterci di salire di un livello di magia. Torniamo nel deserto e parliamo al vecchio coniglio per avere altre informazioni a proposito della nostra avventura.

Torniamo alla barca e quindi all'Isola della Cittadella. Dirigiamoci a casa nostra. Scendiamo giù dal camino e poi attraverso il passaggio segreto bloccato da un barile giù in cantina per entrare nella grotta segreta. Altrimenti possiamo correre verso sinistra (rispetto a casa nostra) e superare la spiaggia per raggiungere un'altra entrata della caverna. Avendo il Sacro Libro di Bù, potremo ora leggere le rune sulla porta e così facendo scopriremo come la chiave di questa porta è stata rubata dal pirata chiamato LeBorgne. Ora dovremo trovarlo ma prima torneremo all'Isola Principale con il ferry dell'elefante che abbiamo aiutato. Corriamo al Vecchio Borgo e troveremo il Rabbibunny in piedi, vicino al muro. Ci darà alcune informazioni a proposito del diario del nostro pirata. Andiamo al negozio e chiediamo al proprietario a proposito di questo diario. Ci dirà che è stato venduto al Bibliotecario. Andiamo alla biblioteca e scopriremo che è custodito al Museo dell'Isola di Proxima. Lasciamo la biblioteca e, usando la jeep militare, torniamo a Porto Beluga. Al momento non potremo reclutare il coniglio ma dovremo invece comprare un catamarano per 200 monete (se non ne abbiamo ancora abbastanza, setacciammo tutti i vasi di fiori e secchi che sono sull'isola). Una volta sbarcati sull'isola Proxima, parliamo con gli abitanti del luogo e in particolare con Rabbibunny da cui dovremo comprare un asciugacapelli. Poi dirigiamoci a

sinistra nella casa dell'inventore, un elefante con cui scambiare l'asciugacapelli per avere in cambio un proto-pack con cui saremo in grado di sollevarci da terra di pochi (ma utilissimi) centimetri.

Passiamo nella casa accanto e uccidiamo la guardia che ci comparirà davanti con la palla magica per avere la chiave della porta. Entriamo e parliamo con il coniglio che vi è stato rinchiuso che ci consegnerà una chiave magnetica rossa se andremo da suo fratello nella prigione di FunFrock sull'Isola Principale. Andiamo a parlare con lui (è nella parte destra) e torniamo qui per avere la chiave magnetica. Con questa chiave potremo entrare nel museo senza troppi problemi ma non dovremo toccare nulla per evitare di far scattare tutti gli allarmi. Invece usciamo dalla grata sul pavimento che ci condurrà nelle fogne. Dalle fogne dirigiamoci alla prigione ed usiamo l'ascensore per risalire. Uccidiamo la guardia ed azioniamo la leva per disattivare l'allarme. Ritorniamo al museo facendo a ritroso la stessa strada dell'andata. Una volta nel Museo azioniamo il proto-pack per sollevarci da terra e passare al piano rialzato. Lì prendiamo la bandiera dei pirati e, passando nella stanza ad ovest, il tesoro del Pirata (la chiave per cui siamo venuti). Ora possiamo uscire dal museo passando dalle fogne.

Torniamo a casa nostra, nel nostro nascondiglio segreto per trovare sotto la porta due oggetti molto importanti. Il Corno di Gawley e il Medaglione di Sendell, poi leggiamo l'iscrizione sul muro. Torniamo al nostro catamarano, usiamo la bandiera dei pirati sulla nostra imbarcazione per poter arrivare tranquillamente sull'Isola dei Ribelli. Dirigiamoci verso il bunker e parliamo con il coniglio, che ci dirà di guidare una jeep fino ai capi della ribellione. Arrivati al quartier generale, cerchiamo l'ufficiale dei ribelli nascosto sotto la mimetizzazione per ricevere la nostra missione: dovremo infiltrarci nell'installazione militare sulle Montagne Himalayi di FunFrock per liberare il Colonnello Krompton. Usciamo dalla trincea. Torniamo al porto, raccogliamo il maggior numero di latta di benzina e poi andiamo a parlare con il soldato coniglio che deciderà di seguirci nella nostra missione. Arriveremo nel bel mezzo dello scontro tra i Ribelli e gli uomini di FunFrock e dovremo farci largo eliminando tutte le guardie che cercheranno di fermarci. In questa fase potremo avvalerci dell'aiuto del soldato di prima, ma nel caso muoia, dovremo tornare indietro ed arruolarne un altro per poter entrare dentro la base nemica. Proseguiamo verso l'installazione e mettiamo fuori uso le antenne del primo padiglione. Continuiamo a combattere fino a quando il nostro fedele alleato non deciderà di irrompere nella base con un carro armato. Quando sarà stata aperta una breccia nell'installazione, uccidiamo le guardie per ottenere una prima chiave ed entriamo nella porta F. Corriamo su per le scale e uccidiamo le due guardie per ottenere due altre chiavi e lo scienziato per prenderne una terza(esaminiamo l'armadetto per trovarne una quarta), poi usciamo attraverso la porta a destra. Poi apriamo il cancello e uccidiamo la guardia per avere un'altra chiave, poi liberiamo il Colonnello. Passiamo nella stanza a destra e scappiamo dal buco nel muro.

Prendiamo lo snowboard e scendiamo dalla montagna. Arrivati giù parliamo con il tipo dello ski-lift e poi andiamo verso destra fino a due alberi, per raggiungere una nuova sezione. Troveremo un villaggio raziato dai mutanti, uccidiamoli tutti. Finito lo scontro, andiamo nel centro del villaggio per avere udienza dal capo-villaggio che ci chiederà di distruggere la fabbrica degli insetti mutanti in cambio della Sacra Carota. Accettiamo la missione e prima di muoverci parliamo con il coniglio scozzese per aver in regalo un quadrifoglio. Seguiamo poi la coniglietta che ci indicherà un passaggio segreto per una specie di metropolitana con cui raggiungere la fabbrica.

Uccidiamo la guardie e parliamo con l'addetto alla manutenzione per poter usare la metro. Una volta arrivati a destinazione, uccidiamo lo scienziato prima che preme il bottone dell'allarme. Continuiamoci a muovere evitando di scontrarci con le guardie e poi uccidiamo le creature sul tavolo e corriamo a sinistra per trovare le uova dei mutanti da distruggere. Torniamo da dove siamo venuti, dirigiamoci verso il corridoio verso nord (rispetto ai tavoli del laboratorio) e saremo arrivati nella stanza di controllo. Tiriamo la leva di destra prima per aprire la porta e poi la leva nel mezzo. Usciamo dalla porta e caliamoci per scendere, corriamo poi attraverso la porta per scappare. Una volta usciti, dovremo essere pronti ad uccidere un Grobo e poi saltare sulla jeep per tornare al villaggio. Troveremo il coniglio che ci aspetta al centro del villaggio che ci mostrerà la Sacra Carota. Ora avremo a disposizione un hovercraft ma per ora non potremo usarlo perché dovremo cercare una chiave magnetica blu. Torniamo al passaggio segreto che ci aveva mostrato prima la coniglietta e andiamo verso sinistra, con molta attenzione camminiamo lungo il percorso ghiacciato e stiamo attenti alle torrette. Saltiamo dietro la palizzata e continuiamo a correre a sinistra per ritrovare il nostro catamarano. Ora possiamo tornare nel Deserto della Foglia Bianca con il catamarano e cercare una S di Sendell dove suonare il nostro corno per aprire un'entrata al labirinto.

Dentro al labirinto dovremo cercare un Elfo che ci darà un pass speciale se lo liberiamo. Ora trasferiamoci sull'Isola Proxima e prendiamo la bicicletta per andare alla Pietra dell'Eclisse. Giunti alla pietra ci verrà consegnata la parola d'ordine, poi prendiamo la jeep e dirigiamoci al Pietra Marcata. Usiamo il corno con il simbolo S di Sendell e saliamo attraverso il buco per trovare la Pietra Marcata, dove riceveremo un'altra parola d'ordine. Ora torniamo alla Pietra dell'Eclissi per prendere il flauto magico poi, per recuperare la nostra energia vitale e magica, torniamo ancora alla Pietra Marcata. Andiamo sulla Catena Hamalayi e dirigiamoci al passaggio

dietro alla Sacra Carota, corriamo a sinistra fino alla guardia e al cancello di metallo; uccidiamo la guardia per guadagnare una chiave. Superiamo le guardie e saliamo verso il cancello chiuso, dove potremo usare la carta dataci dall'Elfo per poter entrare. Scendiamo giù per la scaletta che troveremo sulla destra e poi seguiamo il sentiero dietro al muro per trovare il Laghetto di Acqua Limpida. Qui usiamo il flauto per guadagnare un altro livello di magia.

Ritorniamo all'hovercraft e dirigiamoci all'Isola di Tippet. Andiamo su quest'isola e cerchiamo il coniglio vestito con dei pantaloni bianchi per i Centri di Clonazione e di Teletrasporto. Troviamo il coniglio che pesca per avere una chiave e poi cerchiamo il cancello di metallo a nord del coniglio e corriamo dentro il bar per evitare brutti incontri. Parliamo con il coniglio sul palcoscenico e poi con il Grobo dietro il bancone; così scopriremo un passaggio segreto ma per entrarci dovremo trovare una chitarra. Torniamo quindi al Deserto della Foglia Bianca, cerchiamo il vecchio coniglio nel deserto e scambiamo il nostro flauto con la sua chitarra. Torniamo al bar sull'Isola di Tippet e diamo la chitarra al barman per poter scendere giù nel passaggio. Siamo alla base della scalinata e poi usiamo il nostro Proto-pack per saltare sopra il granchio mutante poi, quando si avvicina al sentiero a nord, ritorniamo a terra. Gironzoliamo per i tunnel (buttiamoci nel buco largo per trovare una chiave che aprirà il cancello di metallo) e, alla fine, ci dovremo ritrovare sulla cima di una collina. Da qui un dinosauro volante ci prenderà e ci porterà all'Isola della Fortezza.

Parliamo con tutti i conigli per sapere che sono pronti ad aiutarci ad entrare nella Fortezza per distruggere il Centro Teletrasporto. Ora però dobbiamo tornare dal barman dell'Isola di Tippet per avere i piani della Fortezza. Diamogli 50 monete e ci confesserà che i piani si trovano sull'Isola Principale.

N.B.: per evitarci grossi problemi nel trasporto, usiamo il dinosauro volante per andare sulle Montagne Hamalayi e poi prendiamo l'hovercraft per andare su Tippet Island. Adesso dovremmo avere due tessere di sicurezza e dovremo usarle dentro la prigione di FunFrock. Una volta dentro liberiamo il coniglio per sapere tutto sul percorso della fuga. Poi passiamo nell'ufficio di FunFrock per liberare l'elefante e aprire la cassaforte: i piani della fortezza saranno finiti all'architetto dell'Isola della Cittadella. Andiamo a fargli visita e parliamoci. Ci darà un pass per il Centro Teletrasporto. Con un po' di pazienza dovremo allora tornare al Centro Teletrasporto e usare il pass per guadagnare l'entrata. Andiamo a sinistra, prendiamo la scaletta e usiamo il corno sul dipinto bianco. Una volta dentro passiamo nella seconda stanza (la chiave per il cancello chiuso è dietro ai barili) ed usiamo la sciabola, manomettiamo gli interruttori di controllo di tutti i teletrasporti. Ignoriamo le sirene e usiamo la sciabola per distruggere il computer al livello inferiore. Saltiamo oltre il muretto rotto e andiamo verso sud e facciamo cadere la statua di FunFrock, poi torniamo sull'Isola della Fortezza con l'aiuto del dinosauro volante.

Incontreremo subito un coniglio disposto ad aiutarci ma dovremo aprirgli la strada verso il perimetro della Fortezza. Arrivati abbastanza vicini scaverà un tunnel per penetrare di nascosto all'interno del perimetro. Ci ritroveremo nelle fogne sottostanti la Fortezza dove incontreremo un mutante che sarà un vero problema da abbattere. Quando risalirete in superficie, troveremo Zoe in una cella ma quando la liberemo scopriremo che è solo un clone. Fortunatamente potremo scappare dalla cella saltando sulla piattaforma che apparirà, per la stessa strada da cui siamo scappati all'inizio del gioco. Il nostro bagaglio sarà di nuovo stato messo nell'armadietto, così prendiamo le nostre cose e poi andiamo nella stanza per la clonazione che sarà piena di robot. Non attacchiamoli; invece andiamo al muro più lontano dove troveremo un'altra S di Sendell. Usiamo il corno e rompiamolo; quindi usiamo la fiaschetta d'acqua con le rune e osserviamo la distruzione della Fortezza. Dirigiamoci ora al sito in costruzione e parliamo con il Grobo per avere il permesso di usare il bulldozer. Creiamo un passaggio verso nord e troveremo il Sigillo di Sendell. Prima di salire sul Sigillo, eliminiamo i tre operai e poi scaliamo la parte di roccia per trovare il Dr. FunFrock e Zoe in cima.

Ora è il momento di vedere quanto siamo bravi con la sciabola e usiamola per spingere FunFrock fino al burrone della montagna. Una volta che avremo parlato con Zoe, lasciamo cadere FunFrock. Sembrerà tutto finito, invece dovremo confrontarci un'altra volta con lui usando la sciabola per porre la parola fine alla nostra avventura.