ZORK NEMESIS

Tra gli adventure colmi di rompicapo gli Zork occupano certamente una posizione di prestigio e questo Nemesis non è da meno; è per questa ragione che il buon Livio D’Este si è dato per l’ennesima volta da fare massacrando ogni genere di enigma presente nel gioco. Ed è per il medesimo motivo che non potrete esimervi dal leggere perlomeno uno qualsiasi dei capitoletti seguenti...

Massimo “Il Raffreddato” Svanoni

IL SOLITO PRELIMINARE

Cominciamo innanzitutto col spiegare il vostro compito nel mondo di Zork; questo per non doverci tornare in futuro e perché vi renderà il tutto molto più comprensibile. Il mondo dove siete capitati è, infatti, talmente fitto di cose da vedere, esaminare, leggere e studiare che sarà bene chiarirvi le idee dal principio.
Il vostro scopo è quello di liberare e resuscitare Alexandria, la giovane innamorata di Lucien. Chi sono questi due personaggi lo capirete durante la storia, ma l’importante è che voi sappiate che la povera Alexandria è imprigionata (viva o morta, chissà) da qualche parte nel tempio di Agrippa, cioè la costruzione che avete di fronte al vostro arrivo. All’interno del tempio sono imprigionati, dentro alle loro monumentali bare, anche quattro alchimisti: il vescovo Malveaux, il dottor Sartorius, Madame Sophie Hamilton e Thaddeus Kaine. Questi quattro alchimisti sono stati imprigionati da uno spirito malvagio, Nemesis, responsabile, pare, anche della morte di Alexandria. Il vostro lavoro è suddiviso in tre fasi: recuperare i quattro elementi fondamentali - terra, fuoco, acqua e aria - per far rivivere gli alchimisti; ricreare i quattro metalli degli elementi nei laboratori degli alchimisti; trovare e liberare Alexandria.
Detto questo, salite la scalinata del tempio e cominciate la vostra avventura.

IL TEMPIO DI AGRIPPA
In cima alle scale del tempio vi trovate di fronte ad un muro con l’immagine del sole: girate a destra e dirigetevi verso la stanza con il portone aperto. Qui potete cliccare sul sarcofago e sulla candela per avere qualche informazione dallo spirito di Alexandria e da Nemesis. Poi, sempre rispetto al sole davanti alla scalinata, girate a sinistra e dirigetevi verso quel grande portone, che in realtà è l’ingresso al tempio. Guardate verso l’alto e dall’iscrizione dovreste capire cosa dovete fare per aprire la porta... comunque prendete la Luna della maniglia ed alzatela sul Sole (foto 1).
Entrate e vi ritroverete nel cortile del tempio, dove sentirete la minacciosa voce di Nemesis. Giratevi verso destra ed entrate nella biblioteca: lungo un bancone troverete una serie di libri da leggere, che contengono fra l’altro parecchi indizi sugli enigmi che vi aspettano nel corso della storia. Ora uscite dalla biblioteca attraverso la porta a lato del grande mappamondo, giratevi verso sinistra ed andate avanti fino a trovare, girando a sinistra, l’ingresso del laboratorio di Nemesis (ricordate comunque che nel libretto in dotazione al gioco e in uno dei libri esiste la piantina del tempio con l’indicazione di dove trovare i quattro elementi e il laboratorio). Guardatevi bene attorno, troverete parecchi oggetti da esaminare; inoltre salite la scala e sfogliate il libro, poi, nel piccolo retrobottega, leggete attentamente quanto scritto sul rotolo di carta. Qui troverete i simboli collegati ai pianeti, ai metalli e agli elementi (foto 2). A questo punto, anche grazie agli indizi trovati nei libri in biblioteca, dovreste essere in grado di collegare a quattro pianeti il nome del rispettivo alchimista e del rispettivo elemento.
Orbene, uscite dal laboratorio, voltate a destra, poi all’incrocio a sinistra e dirigetevi verso il salone centrale del tempio, passando in mezzo alle due fontane del chiostro. Qui troverete le quattro bare degli alchimisti (foto 3). Avvicinatevi e cliccando sui simboli e poi sui corpi degli alchimisti distesi potrete ascoltare una parte delle loro storie. A questo punto inizia il vostro compito: trovare i quattro elementi che Nemesis ha sottratto agli alchimisti. Potete recuperare i quattro elementi nell’ordine che volete.

IL FUOCO
Su uno dei libri in biblioteca avete trovato un indizio (“lo scorrere del tempo è circolare”) che vi invita a trovare una meridiana. Andate in biblioteca ed entrate nella porticina nell’angolo a sinistra: nel cortile troverete una meridiana dalla quale potrete prendere l’asta. Ritornate in biblioteca e dirigetevi verso i pannelli con le mappe alla parete opposta. Spostateli cliccando:
il primo verso sinistra
il secondo verso destra
il terzo verso destra
il quarto verso sinistra.
Entrate nell’arco e proseguite lungo il corridoio; al termine troverete una porta chiusa. Per aprirla dovrete ruotare la figura dell’uomo sul medaglione in modo che la testa sia in corrispondenza col simbolo del fuoco, cioè il triangolo in basso a sinistra. Entrate nella stanza, inserite l’asta nella meridiana e ruotatela in modo che l’ombra dell’asta coincida con il simbolo del fuoco (foto 4).
La meridiana attiverà un meccanismo che illuminerà una porta segreta in fondo alla stanza. Entrateci e troverete un’altra stanza piena di candele accese. Prima di andare avanti però raccogliete lo specchio che si trova alla vostra destra subito dopo la porta d’ingresso. Nella stanza delle candele ci sono dei ganci; appendete quindi lo specchio sull’ultimo gancio a sinistra e vedrete riflesse le candele: una delle fiammelle, verso destra, è azzurra (foto 5). Dovete trovare quale candela, fra tutte quelle accese, riflette la fiammella azzurra. Non è poi così difficile: la candela è bassa e si trova nella parte destra della stanza. Una volta individuata cliccate sulla fiamma e sarete trasportati al salone degli alchimisti. Sull’altare è ora comparso il fuoco che avete trovato: cliccateci sopra e vedrete che un alone luminoso investirà una delle bare. Andateci incontro e ascoltate quello che ha da dirvi l’alchimista Malveaux.

L’ACQUA
Il posto dove trovare l’acqua potete capirlo aiutandovi con la piantina, ad ogni modo dovete andare verso la scalinata a sinistra dell’altare. Vi troverete due bassorilievi: quello di sinistra con l’immagine di una faccia che suona una specie di armonica, quello di destra con dei fori che emettono zampilli d’acqua. Cliccate sulla faccia che suona l’armonica (foto 6) e sentirete delle note; il vostro scopo è ripeterle cliccando sugli opportuni zampilli d’acqua (attenzione perché il suono degli zampilli è molto vago); cliccate ad ogni modo sugli zampilli 1, 4, 5. Entrate in una delle due porte (è indifferente) e vi ritroverete in una sala circolare con una grande clessidra al centro. Inoltre sulla parte ci sono delle immagini di paesaggi. Cliccate sulla clessidra e potrete sedervi su quella che ora è una poltrona. Giratevi ora cliccando verso sinistra facendo un giro completo e sentirete uno scampanellio. Dalla finestra che avete di fronte raccogliete la sega. Ora giratevi verso sinistra per tre volte, sentendo tre scampanellii ogni volta che passerete davanti all’ingresso. Praticamente dovreste aver capito che ogni rotazione verso sinistra vi fa spostare dimensione. Ora dovreste aver di fronte l’era glaciale: con la sega potete tagliare la punta di ghiaccio sopra alla bacinella e farla cadere dentro. Ora giratevi verso destra per due volte: vi trovate adesso nell’era vulcanica e avvicinandovi alla bacinella vedrete il ghiaccio sciogliersi per l’azione del calore. Ecco a voi l’acqua (foto 7), prendetela (attenzione a non aspettare troppo, altrimenti l’acqua evaporerà e dovrete ricominciare da capo) e vi troverete di nuovo all’altare, dove cliccandoci sopra e seguendo l’alone di luce, sentirete il racconto di Sophie.

L’ARIA

Ora andate a recuperare l’aria dirigendovi verso l’angolo destro in fondo al salone, dietro all’altare. Vi troverete in una stanza dove, su un piedistallo, ci sono cinque corni colorati (foto 8). Ognuno di essi emette un rumore diverso, ma voi cliccate su quello blu per sentire il suono dell’aria. Ora guardate verso il basso a sinistra: sullo schermo circolare sono rappresentate le costellazioni con delle stelle luminose colorate. Per lasciare accese le stelle blu fate così: cliccate sulle stelle viola in modo da farle smettere di lampeggiare, poi cliccate sulla stella centrale blu. Vedrete scendere dall’alto una bellissima scala circolare che dovrete salire.
Vi troverete in una stanza con un macchinario: cinque leve sono collegate a dei tubi che attivano una sfera di vetro. Innanzitutto, per far funzionare il macchinario, dovete far buio nella stanza. Giratevi verso destra e vedrete una fila di simboli di insetti; cliccate sul grillo nero e chiuderete le serrande alla stanza. In questo modo potrete vedere i cinque gas colorati che riempiono i tubi. Il macchinario ora funziona, quindi posizionate le cinque leve:
la prima sulla terza tacca (praticamente la lasciate com’è)
la seconda sulla seconda tacca
la terza sulla terza tacca
la quarta sulla terza tacca
la quinta sulla prima tacca
e nella sfera vedrete l’aria (foto 9), che prenderete e porterete all’altare per sentire la storia dell’alchimista Sartorius.

LA TERRA

Vi resta l’ultimo dei quattro elementi. Per recuperare la Terra andate all’angolo in fondo a sinistra, praticamente quello opposto a quello dell’Aria. Troverete una porta chiusa da una serratura a forma di mani scheletriche. Sollevandone le dita vedrete sotto ad ognuno dei simboli: sollevate il primo dito della sinistra ed il secondo della destra per lasciare esposti i due simboli collegati alla Terra. Andate verso la scala, azionate la leva e vi troverete al piano sotterraneo. Qui azionate la leva del macchinario che troverete appena scesi dalla scala e risalite la scala per due volte, raggiungendo il piano superiore, dove troverete quattro telescopi. Guardandoci attraverso trovate quale dei quattro edifici è collegato al simbolo della terra (il triangolo pieno rovesciato, foto 10). Ora scendete al piano sotterraneo: guardate attraverso il cannocchiale in fondo a destra e vedrete il pezzo di terra che dovrete prendere Giratevi verso destra e salite i gradini: vedrete un pannello con quattro pulsanti. Premete quello che corrisponde all’edificio che avete visto al piano superiore che coincideva col simbolo della Terra (sul pannello è quello di destra in alto, foto 11). Salite sul carrello e alla fine della lunga corsa scendete e salendo i gradini potrete prendere la Terra.
Una volta tornati all’altare, dopo aver cliccato sulla terra, incontrerete gli alchimisti.

A questo punto apparirà anche lo spirito di Nemesis. Gli alchimisti vi porgeranno una sfera dorata, che prenderete. Vi spiegheranno inoltre che ora dovrete recarvi presso i loro laboratori segreti per ricostruire i quattro metalli degli elementi e dar loro modo di ritrovare il potere perduto. Datevi quindi da fare: dietro all’altare troverete una cupola con una scala che scende. Nella stanza sotterranea troverete un meccanismo che rappresenta il sistema solare, con due leve. Fate scorrere la leva di sinistra verso destra e appena il braccio centrale del meccanismo si alzerà verso di voi, mettetevi la sfera dorata, poi riportate la leva di sinistra verso l’alto . Ora avete ripristinato il meccanismo di rotazione dei pianeti. Un indizio in uno dei libri vi aveva detto che il pianeta doveva essere in piena luce... Usando la leva di destra potrete far ruotare l’intero meccanismo. Poiché, sempre da uno dei libri, avete visto quali sono i pianeti collegati agli alchimisti, potrete raggiungere quello desiderato ruotandoli e facendolo illuminare dal fascio di luce. Dovete fare quattro viaggi, per recuperare i metalli. Ruotate quindi la leva e cominciate dal primo (l’ordine è anche stavolta casuale, scegliete voi). Ricordate inoltre, in caso di bisogno, che cliccando sulla piccola immagine del pianeta che trovate ad ogni vostro arrivo, potrete ritornare al Tempio senza problemi.

SATURNAX - IL METALLO DEL FUOCO
Il pianeta con gli anelli è Saturnax. Dopo averlo selezionato sarete giunti ad un monastero in cima ad una montagna. Appena arrivati andate verso la porta di destra, poi voltatevi e a terra troverete una moneta, che raccoglierete. Ora andate avanti e salite la scalinata che vi conduce al monastero. Il portone è chiuso, come vi accorgerete, ma esiste un’entrata segreta, una specie di tunnel, se guardate in basso a destra. Entrateci e vi troverete nell’atrio del monastero. Vicino alla porta d’ingresso c’è una macchina nella quale dovrete inserire la moneta (foto 12): potrete recuperare sei biglietti sui quali leggerete una frase e vedrete un simbolo. I simboli rappresentano, stilizzati, sei emozioni: ira, paura, noia, piacere, dubbio, assoluzione. Se vollete potete legggere altri sei biglietti riaprendo la cassetta e riprendendovi la moneta.
Ora proseguite in avanti, verso l’interno del monastero. All’inizio del corridoio centrale, sulle pareti, troverete sei teste. Cliccando su ognuna di esse sentirete una frase espressa in un determinato tono. Il vostro scopo è quello di collegare i sei toni con le sei emozioni. I simboli delle emozioni già li conoscete: nelle bacinelle di pietra sotto alle teste troverete delle placche con i simboli; collegate quindi ogni simbolo dell’emozione con la sua testa appropriata (foto 13 e 14):
paura: 1^ testa a sinistra
ira: 2^ testa a sinistra
noia: 3^ testa a sinistra
felicità: 1^ testa a destra
assoluzione: 2^ testa a destra
dubbio: 3^ testa a destra
Ascoltatele e prendete attentamente nota dell’ordine con cui le sei teste hanno parlato (ira, dubbio, assoluzione, noia, paura, felicità), perché vi servirà per un altro enigma. Ora andate verso le scale a sinistra e salitele. Vi troverete di fronte ad una specie di organo con i tasti rappresentati da simboli: premete quelli delle sei teste nell’ordine con cui hanno parlato e vedrete scendere da una botola la corda per suonare la campana. Tirate la corda e cliccate sulla finestrella appena ci passerete davanti: potrete raggiungere un ballatoio esterno che vi condurrà alla camera di Malveaux. Qui troverete parecchie cose interessanti, ma soprattutto troverete sul comodino il diario dove, attraverso le foto, comincerete a capire come vanno le cose. Alexandria era la figlia adottiva di Malveaux, e qualcosa la collega anche a Sartorius... Inoltre la ragazza aveva grandi doti musicali, per le quali pare sia stata mandata a studiare presso il conservatorio di Madame Sophia. Date inoltre un’attenta occhiata al quadro sopra la testiera del letto: una serie di fiamme colorate... prendete nota dell’ordine dei colori (blu, giallo, rosso, arancio, bianco), perché sarà indispensabile per l’enigma finale.
Tornate al piano terra (c’è un passaggio segreto per uscire dalla camera cliccando su un libro sulla libreria accanto al comodino) e rispetto alle pareti delle teste parlanti, a destra, troverete una stanza dove vi apparirà uno dei monaci (con qualche rotella fuori posto, a dire il vero). Entrate nella stanza a destra e cliccate sull’acquasantiera: una visione vi riporterà al momento in cui i quattro alchimisti hanno battezzato la piccola Alexandria... Dopo la visione cliccate 2 volte sulla griglia a terra nell’angolo: troverete una pergamena con dei simboli (foto 15), dei quali prenderete nota. Riuscite nel corridoio, girate a destra e poi a sinistra ed entrate nel salone con i libri sui leggii: andate avanti e cliccando sul libro sul leggio vedrete un altro video: Alexandria amava Lucien, figlio di Kaine, ma al momento della promessa d’amore davanti a Malveaux, Kaine ha impedito l’unione dei due giovani separandoli... perché? Leggete i libri sugli scaffali per farvi un’idea della leggenda del monastero, poi entrate nella porta nell’angolo in fondo. E’ l’ingresso al museo del monastero.

Avanzate lungo il ballatoio fino al meccanismo centrale, premete i quattro simboli nell’ordine come li avete trovati nella pergamena (foto
16) e sentirete lo scatto dell’apertura del cancello dietro a voi. Scendete quindi al museo.
Qui sarà bene subito disinnescare l’allarme: aprite il coperchio del meccanismo al centro della sala e cliccate un pulsante. Ora dirigetevi in fondo al muro di sinistra e prendete la torcia appesa. Aprite la botola sul pavimento e scendete nel sotterraneo. Prendete la strada di destra, entrate nel cunicolo e accendete la torcia che possedete con quella appesa alla parete, poi avanzate e appendete la vostra torcia accesa sul muro (fare luce in quell’antro vi è indispensabile, altrimenti farete una brutta fine… provare per credere). Ritornate al museo al piano di sopra ed andate nell’angolo in fondo a sinistra per prendere il diamante rosso. Scendete di nuovo nel sotterraneo, andate dove avete appeso la torcia e avvicinatevi al sarcofago, cliccate sulla yarga per far comparire il nome Yoruk, cliccate sul coperchio ed entrateci. Siete dentro al sarcofago, ora e potrete notare che sul retro del coperchio c’è lo scudo fatato di Yoruk; inserite allora il diamante rosso al centro dello scudo dove manca la pietra, prendete lo scudo e uscite dal sarcofago.
Bene, avete con voi lo scudo e siete pronti ad andare a forgiare il metallo. Ritornate sui vostri passi ma invece che risalire al museo prendete la direzione di destra, dove vedete il pavimento illuminato di rosso: vi troverete in un corridoio invaso dalle fiamme, ma voi potete superarlo ponendo lo scudo al centro dello schermo, come a proteggervi. Superate le fiamme siete giunti alla fine del corridoio, senza che vi siano apparentemente altre uscite. Giratevi verso destra e vedrete cinque teschi su una nicchia: ruotano su se stessi e vanno posizionati in un certo ordine per far aprire la porta segreta del laboratorio. Posizionate allora i cinque teschi (foto 17):
il primo lasciatelo com’è
il secondo di due scatti verso sinistra
il terzo di uno scatto verso destra
il quarto di uno scatto verso sinistra
il quinto di due scatti verso destra.
Avete aperto la porta ed entrate nel laboratorio segreto di Malveaux. Dovete creare il metallo che vi serve; in questa stanza ci
sono vari macchinari, voi andate sul tavolo e prendete il pezzo di metallo. Andate al macchinario in fondo a sinistra, aprite la sfera tirando la leva ed inseritevi il metallo. Ora dal tavolo prendete la chiave e inseritela nella toppa dello sportello, girandola .Chiudete il pannello, poi abbassate la leva. Avrete capito che il marchingegno è una specie di compressore che schiaccia i metalli trasformandoli in sfere. Apritelo e prendete la sfera metallica ottenuta, portatela al macchinario all’altro lato della stanza ed inseritela nel contenitore forato. Cliccate sul contrappeso (foto 18), il contenitore con la sfera si abbasserà e la sfera verrà trasformata in argento. Ora prendetela e andate a porla nell’ultimo meccanismo, quello con la testa di leone appesa al muro. Sulla colonna centrale della stanza aprite la valvola per far defluire la lava. Sul macchinario col tubo a spirale dovete regolare le cinque fiamme secondo un ordine colorato: lo schema sulla testiera della camera di Malveaux serviva proprio a questo. Posizionate le cinque fiammelle nell’ordine blu-giallo-rosso-arancio-bianco, (foto 19) poi finalmente inserite la sfera nella bocca del leone per fonderla. Appena il metallo fuso avrà raggiunto la bacinella a terra, raffreddatelo soffiandoci col mantice e avrete ottenuto il vostro metallo.
Cliccateci sopra, per ritornare al Tempio di Agrippa e per sentire la storia dell’alchimista.

VENUSVN – IL METALLO DELL’ACQUA
Nella stanza dei pianeti ruotate la leva in modo da illuminare il pianeta Venusvn, quello verde ed arriverete al Conservatorio di Madame Sophia Hamilton (il viaggio è mozzafiato, vero?). Entrate nel conservatorio e dirigetevi verso destra, entrando nella hall del teatro. Sotto il portico a sinistra c’è un poster rovinato di Alexandria: per far rivivere i tempi del conservatorio dovete trovare un poster identico e sostituirlo. alite al piano di sopra dalla scale a fianco ed entrate nella prima stanza a destra: sono le camere delle allieve. Andate in fondo all’ultima stanza e sul letto troverete una serie di poster dove prenderete l’ultimo, uguale a quello al piano di sotto. In questa stanza troverete altri indizi (sotto una tavola del pavimento e sulla toilette) che vi serviranno a far luce sulla storia: Alexandria, separata da Lucien, fu mandata in conservatorio a studiare e a sviluppare le sue doti musicali di violinista. Anche Madame Sophia voleva tener lontana la coppia di giovani. Inoltre se entrate nella camera di Sophie potrete capire, cliccando sulla vasca dietro al paravento, che la donna era l’amante di Kaine, cioè del padre di Lucien… la faccenda si complica.
Scendete al piano di sotto e sostituite il poster (foto 20): il conservatorio tornerà indietro nel tempo. Nella hall, nell’angolo in fondo a destra rispetto alle scale, c’è il botteghino: dirigetevi e prendete il biglietto sul piatto del banco. Andate verso la porta centrale della hall e porgete il biglietto alla maschera: siete assegnati al palco C, quindi entrate nel teatro e salite tutte le scale fino in cima. Trovate il palco C ed entrateci, cliccate sui binocoli e vedrete Alexandria suonare sul palco del teatro. Ritornate ora alla hall ed entrate nella stanza di fronte al botteghino dei biglietti: è l’ufficio di Madame Sophie. Andate alla scrivania e leggete le lettere che si trovano nei cassetti, tanto per capire come vanno le cose. Inoltre su una delle lettere si parla di una chiave per aprire la lampada ad olio della scrivania: per trovarla prendete il diapason che si trova sulla scatoletta sul tavolino. Andate al pianoforte e inserite il diapason nel foro sopra la tastiera e suonatelo: ovviamente emette un LA, che voi dovrete riprodurre accordando il pianoforte suonando il giusto tasto (la nota è verso il centro della tastiera). Appena avete suonato il tasto giusto sentirete un rumore metallico, girate intorno al pianoforte e guardateci dentro: troverete una piccola chiave che vi servirà per aprire la lampada ad olio sulla scrivania. Tirate la cordicella per accenderla e sul panno verde vedrete disegnata la mappa della sala della caldaia, cioè il laboratorio segreto di Madame Sophie (foto 21).
Ora, a fianco del tavolino, troverete dei dischi: prendete il disco dell’introduzione all’orchestra (il penultimo) e andate alla sala prove, cioè prima sala che avete visto arrivando. Mettete il disco sul grammofono, azionate la leva e ascoltatelo: sentirete una breve spiegazione sugli strumenti dell’Orchestra di Zork con i relativi suoni. Sulla parete a fianco del grammofono inoltre c’è un poster che vi illustra come gli strumenti vanno disposti nell’orchestra. Tutto questo perché ora dovete posizionare gli strumenti che si trovano a terra, sopra al palchetto centrale, sulle apposite sedie rispettando il giusto ordine. Dopo aver visto bene in giro (c’è un libro illustrativo anche nell’ufficio di Sophie) usando le istruzioni sul libretto che accompagna il gioco e sentendo i suoni degli strumenti dal disco, dovreste essere in grado di riconoscere gli otto strumenti che avete a terra in ordine sparso e saperli mettere sulle sedie giuste.
Una volta posizionati gli strumenti sulle otto sedie sentirete la voce di Madame Sophia che riprende Alexandria, ripetendo una sequenza di lettere che corrispondono alle note: C-D-E-B-G. Tenetela bene a mente. Ora andate in teatro, avvicinatevi al palco e prendete la bacchetta. Dovete suonare l’inno della fanfara di Zork suonando gli strumenti giusti. Qui siete però al buio, ed è probabile che dovrete faticare un po’ prima di trovare gli strumenti.
A fanfara suonata si accenderanno le luci del teatro e potrete andare dietro alle quinte, dove, sulla stanza di destra, troverete il macchinario le abbassa i fondali. Accendetelo premendo il pulsante rosso, poi premete nell’ordine il 2°, il 3°, il 4° ed il 6°, considerando come primo pulsante anche quello bruciato (foto 24). Dirigetevi ora verso le quinte, dove dai fori nel telone potrete vedere un locale. Scendete dalle scale dietro alle quinte e salite sul cigno, ruotate la manovella e saltate giù sul tamburo: vi ritroverete nel locale caldaia. Qui SALVATE il gioco perché in più di una situazione potreste lasciarvi la pelle. Avvicinatevi al foro sul pavimento e cercate di prendere l’orologio (è quello caduto ad Alexandria… ricordate?) , ma cadrà in acqua. Tuffatevi per prenderlo e vi ritroverete in uno strano ambiente sommerso (sarà, ma a me questa sequenza ricorda tanto il film “Inferno” di Dario Argento…), raccogliete l’orologio e dirigetevi in fretta verso l’uscita con l’orologio sopra la porta (foto 25). Eccovi nel laboratorio d’Alchimia di Madame Sophie. In fondo al laboratorio c’è una porta che si apre tirando la leva. Siete di nuovo nel locale caldaie; appendete l’orologio che avete con voi sulla seconda leva dei contatori che si trovano sulla parete di sinistra e l’acqua nella caldaia comincerà a bollire. Ora ritornate nel laboratorio.
Preparatevi a comporre la formula alchemica per ottenere il metallo. Seguite il tubo a terra fino a trovare, su una nicchia a sinistra, i cristalli verdi. Prendetene uno e buttatelo nel calderone centrale e otterrete un cristallo nero. Poi cercate la struttura cristallina a forma di

pesce, prendete quella specie di placca al suo interno e gettate anche questa nel calderone centrale per accenderlo. Ora applicate la formula che Madame Sophia ha rivelato con la serie di lettere (CDEBG) e osservate la piantina del laboratorio appesa alla parete di fianco alla porta (foto 26). Vedrete che alcuni cristalli (cioè quelle costruzioni azzurre sparse per il laboratorio) sono contrassegnati da lettere. Bene attivateli (cliccandoci sopra, assumeranno una forma vibrante) nell’ordine delle lettere, considerando che l’ultimo è il cristallo nero nel calderone centrale. Attendete una manciata di secondi senza far nulla e finalmente il cristallo esploderà, fornendovi il metallo dell’acqua. Prendetelo e ritornerete al Tempio di Agrippa, per ascoltare la storia di Madame Sophia.

MURZ – IL METALLO DELLA TERRA
Nella stanza dei pianeti girate la leva per far illuminare Murz, il pianeta rosso e verrete trasportati al Castello di Irondune, dove si trova il laboratorio alchemico segreto di Thaddeus Kaine. Tirate la leva e scenderete al piano terra del castello. Scendete le scale e vi troverete in una sala circolare con varie porte, al centro della quale è puntato un cannone. Entrate nella stanza a piano terra e raccogliete l’elsa della spada che si trova sulla scrivania. Portate l’elsa sulla spada rotta sopra al caminetto e unite esattamente i due pezzi: avrete modo di vedere, in un flashback, quali rapporti esistevano fra Lucien e suo padre. Recuperate la spada ora aggiustata e tornate nel salone centrale. Girando a destra troverete un’armatura senza spada: infilate quella che avete nel fodero e così aprirete la stanza dell’armeria. Anche se potrebbe non essere utile ai fini del gioco, è bene che scendiate nelle segrete del castello a fare un giro nelle camere delle torture. Per aprire la porta delle segrete dovrete abbassare od alzare le visiere delle 5 armature sparse per il castello, seguendo l’ordine come vedete nelle vetrate in armeria. Andate quindi ad alzare la visiera all’armatura del soldato spagnolo che si trova nel salone e quella dell’armatura romana con lo scudo che si trova sulle scale. Accertatevi che sino abbassate le visiere delle altre tre armature. Una volta compiuta questa operazione potrete scendere nelle segrete del palazzo e ascoltare la voce dei prigionieri torturati.
Ora andate a far visita alla camera di Lucien che si trova sulle scale a fianco dell’armatura romana. Sotto all’armadio troverete un sacchetto di polvere da sparo. Andate poi alla tela che si trova sul treppiede: prendete il pennello e tenendo premuto il tasto del mouse pulite la tela (dovete eseguire l’operazione più volte): leggerete dei codici numerici dei quali dovrete prendere nota. Ora uscite dalla stanza, proseguite per le scale fino alla parte opposta e troverete la stanza di Kaine. Avvicinatevi alla scrivania e, oltre che dare un’occhiata ai vari oggetti, aprite il cassetto sinistro e prendete la piccola bottiglia di nitroglicerina. Usate la bottiglietta d’esplosivo sulla serratura del baule per farla saltare: all’interno vi troverete i piani di battaglia che dovrete esaminare attentamente.
Come inoltre avete letto sul diario in dotazione al gioco, dovete trovare quella specie di cannone a forma di cane che sembra tanto utile. Scendete al piano terra ed entrate nel salone dove avete ricostruito la spada e vedrete, sulla sinistra, una specie di scultura a forma di cane (foto 27). Aprite la parte posteriore e metteteci il sacchetto di polvere da sparo. Richiudete lo sportello e caricate l’arma cliccando sulle orecchie. A questo punto azionate la coda e farete esplodere un colpo che sfonderà la porta in fondo alla sala. E’ la stanza delle strategie militari, aprite il modellino indicato dall’etichetta “Battaglia in corso” (il castello è in pieno assetto di guerra, se non ve ne siete accorti). Inserite sulla radio i codici del piano di battaglia che avete appena trovato, cioè 10-1-9-6-12, e premendo il pulsante “Invio” farete cessare, almeno per il momento, l’assedio al castello.
E’ arrivato il momento di cercare il laboratorio segreto di Kaine per creare il metallo che vi serve. Uscite dalla stanza e salite le scale, entrando nella sala del biliardo. Avvicinatevi e sul biliardo premete i pulsanti 3 e 5 per riallineare le palle colorate sul biliardo. Vedrete ora che l’ordine è 7-4-1-9-5-3 (foto 28). Questa è la combinazione che vi servirà per azionare il carro armato, tenetela a mente. Scendete nell’armeria, ora, e dirigetevi verso la bacheca contraddistinta dalla targa “L’era di Kaine”. Dovete prendere il Thaddium, cioè il carburante per attivare i mezzi corazzati, ma avete poco tempo perché appena preso attiverete un conto alla rovescia. SALVATE quindi ora il gioco. Aprite la bottiglia, aprite il congtenitore e prendete il Thaddium, poi chiudete la bottiglia e prendetela. Uscite rapidamente dall’armeria e uscite dal portone centrale cliccandoci sopra due volte. Sempre molto rapidamente dirigetevi verso il carro armato, saliteci ed inserite il Thaddium nel contenitore apposito, un cilindro viola. Bene, ora siete al sicuro. Sul pannello di controllo del carro armato inserite il codice numerico trovato nel biliardo (7-4-1-9-5-3) e premete la cloche. Sarete automaticamente trasportati al laboratorio. Uscite dal carro, dirigetevi verso il macchinario con la scritta “Stampatore elettrico” e con i vari pulsanti componete sul piccolo schermo il simbolo della Terra (foto 29). Poi abbassate la leva e prendete il metallo. Andate ora in quella specie di ascensore in fondo alla stanza e scendete abbassando la leva. Vi trovate nel laboratorio vero e proprio: nel macchinario inserite il metallo che avete ottenuto, andate alla console che si trova a destra, premete il pulsante “Reset” e premendo i pulsanti fate uscire dalla lava circa 5 barre (il numero delle barre può variare, ad ogni modo sentirete un campanello ed una voce avvisare che avete raggiunto la giusta temperatura. Ritornate alla macchina dove avete inserito il metallo, cliccate il pulsante “Arm” (cioè il “braccio” meccanico) e poi il pulsante “Fan” (cioè la ventilazione). Avete finalmente ottenuto il vostro metallo della Terra. Cliccateci sopra e fate ritorno al Tempio, dove Kaine vi aspetta per dirvi il seguito della storia.

JUPITERON – IL METALLO DELL’ARIA
Sulla stanza dei pianeti girate la leva fino a fare illuminare Jupiteron, il pianeta più grosso, e verrete trasportati all’istituto del diabolico dottor Sartorius. E’ il momento di mettere le carte in tavola. Entrate quindi nello strano istituto: un ambiente metallico, asettico, quasi da film dell’orrore. Percorrete il ballatoio circolare fino a trovare una stanza con dei cassetti: dentro ci sono le cartelle cliniche di tutti i pazienti dell’istituto, probabilmente cavie di esperimenti genetici. Sul tavolo in fondo alla stanza trovate una pila: prendetela per vedere un flashback di quello che succedeva in Istituto. Inoltre troverete la cartella clinica anche di Lucien.
Ora uscite nel ballatoio ed entrate nell’altra stanza, dove ci sono delle teste infilzate su degli spuntoni sopra ad un bancone: una testa manca da quello centrale e sarà bene andare a cercarne una, prima di continuare. Andate quindi all’ascensore sul ballatoio, entrateci, chiudete le porte (ricordatevi di farlo sempre altrimenti l’ascensore non parte), selezionate il tasto B (basement)e scendete al piano inferiore. Nell’obitorio trovate il cadavere intatto dentro ad uno dei cassoni, depositatelo nella cassa metallica in fondo alla stanza e andate al meccanismo che si trova al centro della stanza. Partendo da quella di sinistra azionate le tre leve: è una specie di ghigliottina che taglierà la testa del cadavere (buon pro vi faccia…). Prendete la testa mozzata e salite al piano superiore, entrate nella stanza con le altre teste e infilatela sullo spuntone centrale. Premendo i vari pulsanti la testa si metterà a parlare e vi darà la combinazione di tre numeri: 36-24-36. Prendetene nota (foto 30).
Andate ora al cassone frigorifero nell’angolo a sinistra, apritelo e prendete il contenitore tipo cassaforte. Posizionatela nella sua sede sul macchinario a fianco e attivatelo: è un apparecchio a raggi x che vi mostrerà il contenuto della cassaforte (una piccola chiave) e potrete vedere altri due numeri: 20-18. Spegnete la macchina e date un’occhiata da vicino alla parte superiore della cassaforte, sulla cui serratura dovete inserire la combinazione che ormai conoscete: 36-24-36-20-18. Una volta aperta, dalla cassaforte prendete il contenitore all’interno e andate al macchinario all’altro lato della stanza. Sistematelo sull’apposito braccio meccanico che lo depositerà dentro ad un bacile, dal quale potrete recuperare la chiave. Questa piccola chiave vi servirà per azionare i piani dell’ascensore che, come avrete visto, ha un pannello con tante serrature.
Andate all’ascensore e inserite la chiave nella serratura del 20° piano, giratela e salite. Percorrete il ballatoio e troverete una porta chiusa che si allarga e si restringe. Per ora lasciate perdere ed entrate invece in quella specie di laboratorio medico con una strana sedia (sul diario è chiamata “dalle mille dita”). Date pure un’occhiata ai microscopi sulla sinistra, tanto per capire che il dottor Sartorius evidentemente stava facendo esperimenti sulla divisione delle cellule… cercava, insomma, di creare la vita. Andate verso la sedia (foto
31) e cliccate sulla leva a fianco: vi apparirà una dottoressa psicopatica che vi sottoporrà al trattamento: alla fine avrete la visuale che ondeggia. Velocemente uscite (senza vomitare, magari) e andate alla porta sul ballatoio che avete visto prima: ora potrete entrarci..

Questo accesso conduce direttamente alle stanze private di Sartorius e, ovviamente, al suo laboratorio segreto dove potrete creare l’ultimo metallo che vi serve.
La stanza ha varie nicchie sulle pareti: date una generosa occhiata bene ovunque, perché troverete cose molto utili, fra le quali un libro con i simboli degli elementi e uno strano modellino dell’istituto. Dal letto di Sartorius prendete invece la piccola ascia. Entrate nella porta aperta nell’angolo e troverete un portone metallico chiuso da una serratura che sembra andata in corto. Non pensatevi di cliccare sui tasti se non avete SALVATO la partita perché sarebbe la vostra fine. Invece armatevi di genio e fate un giro attorno al cilindro centrale fino a trovare la teca con una mano amputata: rompete il vetro con l'ascia, recuperate il braccio e usatelo sugli interruttori in corto, così salverete la pellaccia. Ritornate alla stanza precedente e attivate il modellino premendo il tasto. In questo modo, ritornando alla stanza circolare, avrete fatto scendere una scala per salite in cima all’istituto. Salite e vi ritroverete al laboratorio di Sartorius. Sul diario in dotazione dovreste aver trovato la formula alchemica:
acqua bollente
elettricità per cuocere o, eventualmente, del gas
idrogeno in ossigeno
acqua per raffreddare
elio per farlo innalzare
Quindi per eseguire la formula fate così: riempite la vasca di acqua in modo da caricare le batterie che trovate sulla destra.
Abbassate la leva svuotando la vasca e vedrete che le lampadine delle batterie diventeranno verdi ad indicare che sono cariche. Andate alle bombole di gas sul banco di lavoro, dove c’è anche una sfera trasparente. Attivate le bombole di destra, cioè l’idrogeno e l’ossigeno, abbassando le leve; poi attivate l’interruttore. Avrete così ottenuto il metallo. Ora per raffreddarlo dovete, come dice la formula, usare l’acqua, cioè l’idrogeno. Quindi chiudete la bombola di ossigeno e riattivate l’interruttore. Per farla innalzare (la sfera, cioè) dovete usare l’Elio, Attivate la leva sulla bombola di Elio a destra e potrete prendere il vostro metallo (foto 32).
Cliccateci sopra e ritornerete al Tempio.

CONCLUSIONE
C’è da dire a questo punto che i quattro alchimisti dovrebbero offrirvi una pozione da bere: NON FATELO, perché come avrete già compreso i loro scopi non erano certo innocenti e fareste una brutta fine. Come avrete capito, le cose sono andate così: Alexandria era una “figlia” degli esperimenti di Sartorius. Affidata a Malveaux, che l’aveva adottata, la ragazza di era innamorata di Lucien, il figlio di Kaine. Per evitare il matrimonio, visto che la ragazza rappresentava per i quattro diabolici alchimisti la loro purezza, Lucien fu spedito in guerra e Alexandria al conservatorio, nella speranza di dividerli per sempre. Durante una cerimonia però qualcosa è andato storto… e Alexandria perse la vita. A voi il compito di riportarla in vita, ora.
Dopo l’intervento di Nemesis (ormai avete capito chi è, vero?) siete in possesso dell’anello di Alexandria (foto 33). Andate al chiostro del tempio, quello con le due fontane al centro, e sulla fontana di sinistra chiudete l’acqua abbassando il corno di destra. Inserite sulla mano metallica che compare l’anello di Alexandria ed entrerete nella cripta dove riposa il corpo della ragazza. Cliccate con l’anello sul corpo e poi sull’altro anello che comparirà: avete trovato l’anello per formare la Quintessenza, cioè il quinto elemento: vi servirà per resuscitare Alexandria. Andate alla statua del drago e mettete gli anelli nella bacinella. Attivate la leva e il metallo si fonderà Raccogliete il catino e portatelo alla statua dell’elefante: premete il pulsante e un getto d’aria raffredderà il metallo fuso. Andate ora alla statua del serpente e mettete nella sua sede il metallo fuso: premete il pulsante e avrete trovato la Quintessenza. Andate alla statua del diavolo e posizionatela sotto alla sfera. Per rompere la sfera avete ora bisogno di qualcosa… posizionatevi di fronte alla statua dell’elefante e giratevi verso il corpo di Alexandria, alzate lo sguardo verso l’alto e assisterete ad un terremoto che causerà il crollo del soffitto. Fra le travi dovreste trovare una specie di mazza. Prendetela e portatela alla statua del diavolo che spaccherà la sfera e vi farà tornare al Tempio direttamente con l’anello della Quintessenza. Agite in fretta, ora (o perlomeno SALVATE). Se guardate in basso a sinistra vedrete che gli alchimisti stanno ultimando la cerimonia sul corpo di Alexandria. Cliccate velocemente con l’anello sul corpo (foto 34) e spedirete i quattro infami all’inferno, mentre finalmente Lucien e Alexandria potranno riunirsi.
Voi ovviamente non andrete con loro, ma uscirete dal cancello da veri eroi. Giratevi e cliccando sul quadro concluderete la vostra meravigliosa avventura.