

MDK 2

Non riuscite a cavarvela con Kurt e soci? Questa è proprio la soluzione ai vostri problemi!

Claudio Todeschini

MISSIONE 1

Interpretata da Kurt

Il gioco comincia esattamente come il primo MDK, con Kurt che precipita dalla sua astronave verso la superficie del pianeta. Evitate accuratamente i missili e i laser che vi vengono sparati da terra dalla trivella. Fedeli al secondo comandamento del gioco, continuate a muovervi e impedirete ai mirini dei missili di bloccarsi su di voi.

Checkpoint 1A

Una volta a bordo del mine crawler, il Dr. Hawkins vi aiuterà a familiarizzare con i comandi di Kurt attraverso un breve tutorial. Se siete dei pivellini agli esordi, seguite pure i consigli del professore. Se invece preferite rompere immediatamente gli indugi e gettarvi nella bolgia, cecchinate alla palla che funge da lucchetto nella porta di fronte a voi. Andate fino in fondo al corridoio e gettatevi nella stanza sottostante. Al termine troverete una barriera divisoria fatta di vetro. Un alieno che imbraccia un bersaglio si farà beffe di voi, ma cecchinando il lecca lecca a dovere attraverso il foro nel vetro manderete in frantumi la barriera, rendendo il mostro facile vittima del vostro mitragliatore.

Passate attraverso le porte e recatevi nello stanzone successivo; andate verso una piccola piattaforma che si trova in una stanza aperta molto grande, abbellita da tre incredibili sfere organiche e un falso bersaglio che aspetta solo di essere raccolto.

Guardate in basso, a sinistra della piattaforma, e distruggete il generatore di creature.

Calatevi nella stanza (o usate le due piattaforme rotanti per scendere) e fate fuori gli alieni che il generatore ha sputazzato prima che lo metteste a tacere. Mettetevi di fronte al muro con le due piattaforme (voi siete scesi da quella più alta) e cecchinate la palla-lucchetto: questo aprirà la porta della piattaforma più bassa. Andate sul ventilatore ed usatelo per salirci. Se ne avete bisogno, acchiappate il curativo; sfruttando le due pizze rotanti di cui sopra potrete entrare in possesso di cose carine come un po' di granate.

Scendete nella stanza successiva e fate fuori le due Spheres Of Death che ci trovate dentro.

Suggerimento: in stanze 'curve' come questa potete sbarazzarvi facilmente dei nemici che non vi vengono incontro. In questo caso, ad esempio, accostatevi alla parete di destra, e fate fuoco alla porzione di nemico visibile; egli non sarà in grado di colpirvi, ma voi riuscirete a sbarazzarvene con una potente sventagliata di mitra. Se il mostro finisse con l'accorgersi di voi (!) e venirvi incontro, arretrate un po' e ricominciate da capo.

Scendete lungo il corridoio e raggiungete il secondo checkpoint.

Checkpoint 1B

Da qui potrete vedere altre porte circolari, dietro le quali si trovano un paio di Dogan Boy e una Sphere. Avvicinatevi quanto basta per aprire le porte, tornate indietro e date una spuntatina ai capelli dei tizi con il vostro fido pettine-mitra.

Usate pure la porta come scudo. Quando la stanza è sgombra, raccogliete i gadget che si trovano nelle nicchie ai suoi lati: due scorte di granate e un paio di curativi da +25. Fatto questo, cecchinate il solito lucchetto sferico ed infilatevi nella stanza successiva, seguendo il corridoio. Appena girato l'angolo troverete delle torrette: correte velocissimi per evitare i loro colpi; questa volta saltate a sinistra prima di buttarvi nel locale sottostante: troverete un altro bel curativo da +25. Saltate dall'altra parte (i laser non vi possono colpire) e raccogliete un'amena Sniper Grenade. Gettatevi nel buco, e finirete in

una stanza con delle colonne curve. State attenti, perché ci sono ben due Bif che vi aspettano al varco: ammazzateli uno alla volta, sfruttando anche la modalità cecchino, avanzando piano piano, ed utilizzando l'invisibilità se proprio non potete farne a meno. Suggerimento: c'è un piccolo occhio piazzato sulle cinture dei Bif che ogni tanto si apre: sparategli in modalità cecchino e farete fuori il tipo in un colpo solo.

Se volete risparmiarvi il Cloak Device (falso bersaglio), magari per utilizzarlo con il boss finale, strafate a destra e sinistra, evitando agilmente i colpi del Bif. Il secondo Bif finirà, con ogni probabilità, incastrato dietro l'ultimo pilone, sparando a vuoto nella roccia. Se non dovesse succedere, poco male: fate come con il primo. Nell'angolo vicino alla rampa trovate una Super Chaingun, che troverete assai utile contro il cattivone finale. Salite la rampa e seguite la strada fino a raggiungere un prosciutto da 50 punti vita. Tornate indietro un pezzetto, e cecchinate al lucchetto blu incastonato nella roccia circolare, in modo che si apra un passaggio. Passateci attraverso e calatevi, eliminando la Sphere che vi accoglierà nel corridoio; evitate i laser in fondo alla stanza ed entrate in una grossa camera sferica: fate fuori le Sphere, e quindi concentratevi sui lucchetti sferici sparsi qua e là nella stanza. Ce ne sono tre a sinistra, facilmente cecchinabili dalla piattaforma su cui vi trovate, e un altro ancora a destra. Scendete la stradina di pietra a destra e fate fuori il laser che incontrerete sopra di voi. Fate fuori quindi il quarto lucchetto. A questo punto non vi rimane che sparare al lucchetto che si trova al centro; questo attiverà un ventilatore che si trova nei paraggi dell'entrata nella stanza.

Prima di tornarci, raccogliete le due Homing Sniper Shell in basso. Con il fido paracadute di gomma salite per pareeeeeeeecchio tempo. Una volta in cima, potrete dire di essere arrivati al...

Checkpoint 1C

Vi troverete sopra una piattaforma nella stratosfera. Raccogliete lo Sniper Mortar e il curativo da +25 (se vi serve). L'obiettivo è far saltare in aria la grossa 'bolla' di vetro che si trova sulla piattaforma di fronte a voi, evitando nel frattempo il fuoco delle navicelle nemiche.

Andate al centro della piattaforma e passate alla modalità cecchino; fate un po' di strafe a destra e sinistra per evitare i colpi nemici, mentre preparate il colpo: dovrete infilare una Sniper Shell nel foro della bolla; sfruttate anche la finestrella in alto a destra che misura la traiettoria del colpo, e ricalibrate di conseguenza il tiro.

Suggerimento: se finite le Mortar Shell, non temete, altre ne verranno generate all'occorrenza per non lasciarvi mai nell'impossibilità di proseguire (ecco uno degli esempi cui mi riferivo all'inizio quando dicevo che la modalità cecchino è spesso artificiosa).

Dopo aver distrutto la prima struttura, eliminate i pupazzi che vi si trovavano dentro. Un paio di Dogan Boy piomberanno dall'alto: non dovrete avere particolari problemi a farli fuori prima che atterrino. Saltate sulla piattaforma ora sgombra, raccattate le granate e preparatevi per il bis. Questa volta il bersaglio è un po' più lontano, indi per cui dovrete mettervi sull'estremità della piattaforma (occhio a non cadere!). Per il resto, esattamente come prima, compresi i due Dogan Boy che cadono dall'alto. Saltate sulla successiva piattaforma, fate fuori l'ennesimo guscio di vetro con il mortaio e proseguite. Io ho trovato questo salto estremamente difficile, al punto che mi sono chiesto più volte se non ci fosse una via alternativa, avessi dimenticato qualcosa et similia. Il punto è che è un salto davvero al limite, da fare sfruttando ogni pixel della cengia che state per lasciare; il metodo di controllo che abbassa la visuale durante i salti, inoltre, non aiuta. Ad ogni buon conto, non fatevi scoraggiare: è solo questione di tentativi, dovete solo arrivare dall'altra parte.

Muovetevi sul perimetro di questa piattaforma; a metà strada troverete un ingresso, all'interno del quale si trova un curativo da +25. Salite la rampa evitando i colpi dei

cannoni montati sul soffitto, ed entrerete in una stanza speculare a quella che avete appena lasciato. Raccogliete il +25 ed uscite. All'orizzonte (si fa per dire) sarà visibile una piattaforma con un ventilatore: saltateci sopra, e con il paracadute salite, salite, salite, continuate a salire, e arriverete allo scontro col boss finale!

Checkpoint 1D

Qui è tutta questione di sapersela cavare con lo Sniper Mode. Quello che sembra particolarmente difficile a prima vista, è in realtà un mostro facilissimo da buttare giù, una volta che si capisce che non si deve mai stare fermi (Secondo Comandamento). L'arena del combattimento è disposta su due piani; se arrivate con sufficiente energia, non vi servirà il cibo che trovate nella zona bassa della mappa, per accedere alla quale dovrete vedervela coi Dogan che vi risiedono. C'è anche un prosciuttino da cinquanta nei pressi del checkpoint, ma aspettate di essere davvero messi male prima di prenderlo.

I Dogan arrivano dal pod blu che svola nel cielo: fatelo fuori con un paio di colpi da cecchino ben assestati, e vi libererete della loro presenza per sempre.

Per quel che riguarda il boss vero e proprio, se continuate a strafare (cosa che dovrete fare comunque), non dovrebbe neppure riuscire a toccarvi. La grossa astronave nemica vi attacca con dei laser rotanti, i cui colpi sono facilmente evitabili. Entrate in modalità cecchino, e come prima cosa fate fuori i quattro lucchetti al centro della nave.

Ricordatevi che potete sempre tenere d'occhio la vostra posizione nell'angolo in alto a destra.

Suggerimento: non zoomate al massimo, ma tenete una visuale intermedia, in modo da tenere inquadrata una porzione piuttosto ampia del bersaglio. Continuate a sparare, i colpi da cecchino sono illimitati, quindi non fate i taccagni!

Dopo averli eliminati tutti, l'astronave cambierà. Ora il vostro bersaglio diventa un singolo lucchetto al centro del cerchio metallico. Non servirà neanche che usciate dalla modalità cecchino, anche se potreste volerlo fare per gustarvi il paesaggio. Un solo colpo è sufficiente per passare alla terza fase, ovvero colpire il pilota fino a quando non lascia il posto di comando.

Suggerimento: se avete ancora il vostro finto bersaglio, è ora di usarlo. Il pilota si concentrerà su di lui e avrete tempo a sufficienza per farlo fuori, o almeno per ridurgli l'energia di un buon 70-80%. Se poi non avete ancora esaurito la Super Chaingun...

Una volta che il ranocchio vi raggiunge sul pavimento, date inizio alle danze dello strafare circolare a più non posso, blastandolo senza sosta. Occhio a non farvi beccare, perché i suoi colpi vi faranno DAVVERO male. Una volta ucciso, avrete completato la prima missione.

MISSIONE 2

Interpretata da Max

Checkpoint 2A

Per arrivare intatti all'Orbiter alieno, il nostro Max dovrà prendere i comandi del missile e manovrarlo attraverso il campo di asteroidi. Alcuni di essi sono veloci, altri lenti, e hanno dimensioni variabili. Non potendovi muovere in avanti, la tattica migliore è rimanere più o meno al centro dello schermo. Gli asteroidi sono generati casualmente, quindi, scordatevi di imparare un path predefinito. Insomma, provate e riprovate, ma vi accorgete che non è così difficile.

Una volta a bordo dell'astronave, fate un po' di pratica con i comandi di Max seguendo i suggerimenti del prof. Hawkins. In particolare provvedete, nelle opzioni, ad impostare dei comodi ed agili comandi per raccogliere e depositare a terra le armi, vi verrà MOLTO utile.

Raccogliete le tre magnum, e sparate alla zona sopra il relitto del missile per aprirvi un passaggio. Sparate al lucchetto sulla porta successiva e dirigetevi verso di essa.

Fermatevi e sparate ai robot saltellanti che corrono verso di voi.

Nella stanza successiva sparate ai Dogan che vi si fanno contro, e raccogliete gli Uzi siti nella piattaforma centrale.

Le cose cominciano a diventare divertenti! Due delle quattro stanze ubicate agli angoli della stanza contengono pile AA (le comuni stilo), che vi ridaranno un po' di energia. Nelle altre due dovrete invece distruggere le bolle di vetro verde sputazzanti fumo giallo che si trovano sul soffitto. Questo provocherà l'apertura di un passaggio verso una porta verde, chiusa a chiave, in fondo alla stanza in cui si trovavano gli Uzi.

Suggerimento: sinceratevi di raccogliere tutti gli Uzi che riuscite a portare con voi; essi ricompariranno perennemente nella piattaforma al centro della stanza.

Una volta armati e curati a dovere sparate al lucchetto, raccogliete la Car Battery (batteria dell'automobile) ed uscite; arriverete al checkpoint successivo.

Checkpoint 2B

Abbatte le porte che vi bloccano la strada con una bella sventagliata di Uzi. Man mano che distruggete ognuno di questi passaggi bloccati, vi si parerà davanti una inutile ondata di alieni, dalla breve aspettativa di vita. Alcuni di essi (i cagnetti saltellanti ed esplosivi) appariranno anche alle vostre spalle. A meno di non bramare il sangue alieno, non perdetevi troppo tempo ad ammazzarli tutti, limitandovi a quelli che non potete fare a meno di accoppiare. Se riuscite, sparate alla porta prima di arrivarci; per il resto correte come un setter inglese! Alla fine raggiungerete un'altra porta verde bloccata: distruggetela ed entrerete in una serie di corridoi pieni zeppi di laser montati sul soffitto.

Suggerimento: il modo migliore di uscirne indenni è non preoccuparsi di far fuori le torrette, ma di correre a zig-zag ed impedire alle armi di prendere la mira su di voi.

Uscirete in una grossa area brulicante di nemici. Esattamente come prima, limitatevi ad uccidere solo l'indispensabile, a meno che non siate dei veri pignoli. Il vostro vero scopo sono i tre bunker sparsi qua e là contenenti i generatori di nemici.

Quando ne avete localizzato uno, non serve che scendiate nel bunker con i nemici che lo popolano, ma basterà che strafe-iate un po' fino a spazzare via gli spawner. Ci sono dozzine di pistole dappertutto, che peraltro si rigenerano, quindi non abbiate timore di rimanere a secco di munizioni.

Dopo aver distrutto anche il terzo generatore, si aprirà una porta sul lato destro dell'arena contraddistinta da un semaforo: sparate alla porta blindata e andate al checkpoint successivo.

Checkpoint 2C

Subito davanti a voi si trova il Jetpack, parte integrante del resto dell'avventura dell'affettuoso cagnolino. L'oggetto strano di fronte a voi è una pompa di carburante per il jetpack, che per il momento potete anche evitare.

Raccogliete le due pile AA e andate verso le porte del mistero: ognuna di esse contiene dei gadget ulteriori (una magnum e delle pile AA), oppure... Dolorose sorprese!

Suggerimento: dopo aver raccolto i goodies delle porte ed aver svolazzato ai livelli successivi, ritornare alle porte del mistero vi garantirà un bel pugno sul naso. Se avete abbastanza energia potete sfidare la sorte e cercare di carpire quanti più gadget possibili: se siete davvero fortunati non è escluso che vi portiate a casa una Laser Gatling Gun o una Black Hole Bomb (Greg Zeschuk della Bioware parla di un 2% di probabilità...)

Tornate al serbatoio per il jetpack e caricatelo a cento. Adesso vi aspetta una parte piuttosto complicata con parecchie torrette laser sparse qua e là.

Guardate in alto e localizzate una zona blu: salite con il jetpack (per volare premete il tasto di salto e tenetelo sempre premuto) ed entrate nella botola esagonale di colore arancione, atterrando nella zona circolare della stanza successiva.

Appena mettete piede sulla piattaforma, cominciate a strafare circolarmente, in modo da poter far fuori le torrette che vi aspettano senza farvi troppo male.

A questo punto controllate il livello di carburante: se è bassino, ritornate a caricarlo.

Ripetete la procedura appena descritta per altre due stanze identiche, accessibili dal soffitto della precedente.

Suggerimento: cadere da troppo in alto vi farà male, almeno dieci punti per ogni stanza. Onde evitare botte inutili, fermatevi con calma dopo ogni botola prima di scendere al livello sottostante.

Quando avete fatto il pieno risalite tutte le stanze ormai sgombre ed entrerete in una grossa stanza con due Bif al centro di una piattaforma. Ci sono tre piattaforme con svariati Dogan Boy su di esse: distruggete i generatori, raccogliete la Car Battery e rifornite il jetpack. Se doveste essere a corto di armi, fate rifornimento sulle piattaforme.

Svolazzate sulla piattaforma centrale e spruzzate un po' di Uzi-spray sui Bif. Non volate troppo in alto, o finirete nella stanza sopra di voi. Uno dei Bif dovrebbe seguirvi a terra quando atterrate, cosa che vi renderà agevole il farlo fuori; una volta eliminato il primo, il secondo lo seguirà e farà la sua stessa fine. Sinceratevi di avere il jetpack pieno e volate attraverso la botola nel soffitto: qui dovrete ripetere la scena delle tre stanze con le torrette già vista prima. Stessa tattica: puntate ad atterrare negli angoli della stanza e non state mai fermi.

Vi troverete ora in una stanza con due porte del mistero ed una con il suo bel lucchetto.

Nelle porte a sorpresa trovate una Magnum e delle pile stilo. Passando attraverso la porta chiusa, entrerete in un altro corridoio pieno zeppo di torrette sul soffitto, ma con tanti bei power-up; subito dopo questo attraverserete un lungo tunnel con tanti nemici che piombano dall'alto, un Bif a metà strada e un po' di Uzi di scorta.

Suggerimento: non abbiate timore di utilizzare le munizioni. Ci sono tanti di quegli Uzi che non uccidere tutti sarebbe quasi un peccato!

Arrivati in fondo, arriverete al nuovo checkpoint.

Checkpoint 2D

Una stanzetta piena zeppa di piattaforme, per far felice la Lara Croft che è in tutti noi! Balzate sulla prima, e aspettate che la successiva arrivi alla vostra altezza per saltarci sopra. Man mano che andate avanti, una navicella trasparente piena di Dogan che vi segue passo passo non mancherà di applaudire sarcasticamente ogni vostro gesto atletico, e di irridervi in caso di fallimento.

Suggerimento: è brutto da dire, ma è meglio se salvate il gioco quando arrivate all'ultima piattaforma.

Le pizze su cui saltare sono sei, in totale, prima che raggiungete il serbatoio per jetpack che fluttua beatamente nell'aria. Che fare? Saltate e andate nei pressi del serbatoio, e giocando un po' col tasto di salto, ricaricatevi e dirigetevi verso il soffitto. Vi avverto che non sarà cosa facile, e che sentirete spesso ridere i vostri 'tifosi'... Altra stanza esagonale piena di torrette e con un rifornimento galleggiante per lo zainetto. Salite di un piano, ripetete il gesto, e passate alla stanza che conduce al quinto checkpoint.

Checkpoint 2E

La stanza prima del boss finale offre un paio di porte del mistero; dopo aver 'grattato e vinto' a dovere, dirigetevi all'ingresso illuminato, attraversate l'usuale corridoio di laser e torrette, fino alla cameretta del cattivone.

Raccogliete l'accumulatore per auto che vi verrà comodo, e gustatevi la sequenza introduttiva alla sfera.

La palla da discoteca che vi minaccia sembra piuttosto dura da far scoppiare, ma per vostra fortuna (o per eccessivo zelo da parte dei programmatori) avrete sufficiente potenza di fuoco da portare a termine il lavoro con calma.

Diversamente dal primo mostro, per abbattere il quale c'era bisogno della precisione di Kurt, in questo caso basta un po' di sano, vecchio blastaggio. Ehi, stiamo usando Max, non dimenticatevelo!

All'inizio dello scontro la sfera vi lancerà contro raggi di energia dai pentagoni verdi lampeggianti. Evitateli mentre fate spesa di armi. Sulle varie cenge sparse qua e là trovate degli Uzi (dovrete avere energia nel jetpack per prenderli); sul pavimento sotto di voi ci sono un po' di magnum, Uzi e curativi. Insomma, tutto quello di cui avete bisogno, e anche di più.

Suggerimento: potete attaccare la sfera da tutte le parti. Spesso ripararsi dietro le colonne blu offre una buona protezione. Ogni tanto potreste anche trovare un pertugio da cui poter attaccare senza venire colpiti: sfruttatelo! Se doveste essere in difficoltà, sappiate che il punto migliore per far fuori il mostro è la piattaforma da cui siete entrati.

La prima cosa da distruggere sono, lo capirebbe anche un bebè, i punti verdi. Ogni volta che ne fate fuori uno, dallo spazio ora apertosi uscirà un raggio di luce, che vi farà male (non tantissimo, invero) ogni volta che vi investe.

A questo punto, concentratevi sulla sfera medesima: ogni sua porzione ha un misuratore di danno: continuate a sparare, evitando i suoi attacchi. Il mostro celato all'interno è una bolla di luce, i cui raggi luminosi sono più veloci. Se siete abbastanza in salute (e vista la grande quantità di curativi presenti non vedo come potrebbe essere altrimenti), state fermi in un punto e fatela fuori senza problemi.

MISSIONE 3

Interpretata dal Dottor Hawkins

Con Kurt e Max nelle mani del perfido Shwang Shwing, il pigro professore è obbligato a difendere la sua astronave, la Jim Dandy. È tempo di dar vita al McGyver che è in ciascuno di voi! Non si tratta di una vera e propria 'avventura', ma più che altro di una sezione meno arcade del gioco. Ecco perché, ad esempio, gli oggetti non sono molto nascosti, ma sempre in mezzo al pavimento o sui mobili e, soprattutto, circondati da un alone lampeggiante. Insomma, se vi sfuggono siete proprio orbi! :) Checkpoint 3A Sul ponte di comando seguite con attenzione il breve tutorial del vostro fedele computer di bordo: vi insegnerà a fare toast, e scusate se è poco! Fatto questo raccogliete i tovaglioli sporchi (Bunch of Dirty Towels) dal bancone, insieme a tre bottiglie di salsa. In cucina, raccogliete la cassetta di pane e il tostapane, e un paio di Mr.Fizzy dal frigo.

Prima di andarvene, mi raccomando, non dimenticatevi di fare una bella danzetta vicino al juke-box! Uscite, e raggiungete un piccolo atrio con tre porte colorate. A sinistra arriverete al ponte (The Bridge), quello in cui si è svolto il filmato introduttivo al livello: raccogliete il nastro adesivo. Una volta nell'atrio andate a sinistra, sulle scale bianche, che portano ai cessi. Mentre vi lavate le mani ai lavandini, notate come i programmatori vi fanno sapere di non aver avuto tempo di implementare i riflessi in tempo reale in questo livello!

Raccogliete ancora dei tovaglioli sporchi abbandonati sui lavabo, e se volete andate pure a fare quello che dovete... Bleah! Il vostro 'sforzo' romperà le tubature e l'asciugamani: raccoglietelo, insieme ai tubi.

Suggerimento: non fate gli zozzoni, e prima di andarvene lavatevi le mani! Se non lo fate, riceverete un punto di danno.

Suggerimento bis: combinate i tovaglioli sporchi con le bottiglie di tabasco, in modo da ottenere tre belle molotov!

Tornate nell'atrio e dirigetevi alla porta verde. All'altezza della porta, combinate l'asciugamani con i tubi in modo da ottenere una sorta di sparafoglie; equipaggiate ed entrate nel giardino. In lontananza c'è un insospettabile gruppetto di Dogan, che potrete colpire con il getto d'aria e sparare nelle voraci fauci di Kermit, la pianta carnivora, con il vostro rudimentale ventilatore manuale. Non preoccupatevi dei colpi che vi sparano i poveracci: anch'essi verranno deflessi dalla corrente d'aria.

L'unica cosa cui dovrete prestare attenzione è che qualche Dogan Boy non vi finisca alle spalle; finché li avete tutti davanti, nessun problema. Se ve ne doveste trovare qualcuno dietro, liberatevi dei suoi amici, strafate e fatelo fuori.

Dovrete eliminare i Dogan un po' alla volta, giusto per dare il tempo a Kermit di mangiarseli. Quando la pianta carnivora sarà bella sazia, vi ringrazierà tramutando il vostro tostapane nella sua più lussuosa versione atomica.

Ora potrete sparare dei toast nucleari! Gagliardo! Passate attraverso la porta liberata da Kermit e prendete l'ascensore, che vi condurrà al primo checkpoint.

Checkpoint 3B

Questa è la prima di una lunga serie di stanze piene zeppe di salti e cenge che vi metteranno non poco in crisi.

Camminate sulla prima trave, e saltate sul tubo ritorto di sinistra. Dovrete raggiungere la trave corta che sporge dal tubo centrale, da cui è possibile vedere la perdita di acqua. Se doveste cadere, non preoccupatevi eccessivamente: voglio dire, vi farete male, ma non tanto da morire. A questo punto, usate lo scotch sulla falla e l'acqua se ne andrà; potrete camminare liberamente sul pavimento. Raccogliete il cavo elettrico (quello che rendeva l'acqua carica di elettricità) e combinatelo con i tubi, in modo da dar vita ad una scaletta. Il posto su cui usarla, come dice Doc e come ben evidenziato dal pavimento, è proprio la 'X' lampeggiante. Usatela lì sopra e vi arrampicherete su una tubatura ricurva. Da qui vedrete, in basso, una 'X' lampeggiante sopra una piccola trave che sporge dai muri esterni: andateci e, come prima, usate la scala. Dalla nuova posizione entrate nella fessura nel muro e calatevi nel passaggio. Saltate con calma (magari utilizzando la tubatura curva a sinistra per fermarvi) sulla trave perpendicolare a voi, dove si trova un'altra 'X', e piazzateci la solita scaletta; arriverete ad un tubo molto alto. Saltate sulla trave corta, e poi proseguite a sinistra sulla lunga trave sottostante. Arrampicatevi sulle travi che incontrate poco dopo e seguite il passaggio fino ad un'altra stanza piena di travi (certo, è un'astronave piuttosto disordinata!)

Qui avrete finalmente modo di utilizzare il tanto decantato tostapane atomico, dato che la locazione è piena zeppa di Dogan, uno al centro, uno a sinistra e uno a destra della tubatura centrale (perfetta par condicio!). Mirate con il tostapane, le cui munizioni sono illimitate, e non curatevi troppo dei colpi lanciati dai falliti nemici. Ovviamente dovrete tenere il tostapane in una mano e la cassetta di pane bianco dall'altra!

Eliminati i cattivelli, entrate nella stanza, costituita perlopiù da pezzi di trave sporgenti da un cilindrone centrale. Con comodo saltate e salite fino a raggiungere l'uscita, che vi conduce ad una immensa cavità. Andate sulla piccola trave sotto di voi, e lasciatevi cadere su quella lunghissima sottostante, anche se vi dovesse costare un paio di punti vita. Proseguite a sinistra rispetto al punto da cui siete arrivati, ed entrate nella passaggio in fondo alla trave.

Checkpoint 3C

Alla sua uscita trovate una stanza simile a quella in cui c'erano i Dogan, solo che questa è vuota, e c'è un ascensore al suo interno. Abbarbicatevi saltellanti sulle cenge e raggiungete quella più in alto a destra, da cui è possibile salire sul montacarichi. Tenendo la faccia rivolta al centro della stanza, saltate sulla tubatura curva che vedete a sinistra.

Suggerimento: saltate quando la piattaforma è in asse con l'apertura del tubo, renderà tutto più semplice.

Se preferite, potete aspettare di arrivare in cima, saltare su una delle travi, e buttarvi sulla tubatura. Perderete un paio di punti vita, ma è più veloce. Raggiungete l'uscita nel muro, seguite il passaggio, e vi troverete... Esatto, altre travi! Basta!!!!

Saltate sulla piccola trave, e da lì su quella perpendicolare a voi. Andate a sinistra, dove una 'X' lampeggiante aspetta solo che ci appoggiate la fida scaletta. Da qui raggiungerete la corta trave con un'altra 'X'. Ancora, ancora fino all'uscita di sinistra. Miracolosamente, vi attenderà un'altra stanza di travi e ponteggi, però un po' più semplice di quelle che l'hanno preceduta: muovetevi verso sinistra, fino alle scale. Da qui prendete l'ascensore ed arriverete al quarto checkpoint.

Checkpoint 3D

Vi trovate in un inquietante hangar con una misteriosa grata al centro.

Per ora non curatevene, ma dirigetevi a sinistra e salite la rampa, che conduce ad un ponte d'osservazione. Raccogliete la boccia del pesce (come in Zak!!!) e l'accendino, e recatevi alla grata di cui sopra. Afferrate la boccia, e usatela sulla grata! Siete pronti a calarvi nei panni del pesce rosso del Prof. Hawkins?

Chuckleberry Fin

L'epica impresa di Chuckleberry Fin è trovare un bottone e premerlo. Per farlo, dovrà nuotare in acque ostili superando le temibili mine e lo scorfano assassino. I bottoni di direzione spostano la coda del pesce, e quello di sparo la fa muovere. Niente di complicatissimo, dato che quando morite riprendete dal punto in cui ci avete lasciato le 'branchie'. L'area da raggiungere è ben visibile, dato che luccica di rosa e rosso. Una volta sbattuto il muso del pesciolino sul bottone tornerete nei panni dell'arzilla vecchietto; una grossa porta si aprirà e verrete attaccati da svariati Dogan. Non è necessario affrontarli: correte nell'angolo destro in fondo alla stanza e salite sull'ascensore idraulico; arrivati in cima prendete la passerella che vi porta ad un altro montacarichi, da cui raggiungere un altro checkpoint.

Checkpoint 3E

C'è un Bif che vi aspetta nascosto nelle casse, sulla destra. Equipaggiatevi con il vostro amato tostapane e sparate senza sosta al cattivo, strafe-ando a destra e sinistra per evitarne i colpi. Se vi avvicinate alla parte in basso a sinistra della prima cassa, quella di destra, potreste riuscire a far fuori il Bif senza che lui si accorga di voi.

Come che sia, una volta che vi siete sbarazzati del pupazzo andate in fondo alla stanza, e vi troverete di fronte ad un grosso interruttore. Prima di premerlo (saltandoci sopra e dandogli una bella capocciata) equipaggiatevi con la boccia di vetro a mo' di elmetto, perché la pressione del bottone aprirà le porte dell'hangar, facendo entrare il vuoto cosmico e svuotando l'aria del locale. Già che ci siete, afferrate con la mano sinistra lo scotch. Comincerete a venire risucchiati verso il nulla; a metà strada troverete un magnete: combinatelo rapidamente con lo scotch per realizzare degli stivali magnetici, cosa che fermerà la vostra corsa verso la morte.

A questo punto dirigetevi verso l'hangar aperto: appena oltrepassata la porta un incrociatore spaziale comincerà a far fuoco su di voi. Un solo colpo vi farà MOLTO male, quasi ad uccidervi, quindi evitate assolutamente di essere colpiti.

Un po' di strafe è atto alla bisogna. Tenete comunque sempre d'occhio la nave per vedere dove sta colpendo.

Suggerimento: evitate di camminare sulle lettere sul pavimento. Se doveste trovarvi su una di esse quando i colpi impattano sul pavimento, l'onda d'urto vi ferirà.

Checkpoint 3F

Abbattere BFB è un'operazione che richiede tre passaggi. Ricaricatevi di energia con un po' di Mr. Fizzy, se ne avete necessità, dopodiché passate ad armarvi di tostapane e pane bianco. Avrete bisogno di un po' di pratica per colpire il tipetto volante, soprattutto perché sarete molto presi dall'evitare i suoi colpi.

Il cattivone ha tre modi per colpirvi:

1. Gettando bombe nell'arena, che rimbalzano per un bel po' prima di esplodere. Il suo attacco più potente; un colpo diretto vi toglie parecchi punti, ma è anche facile evitarlo. Inutile dire che dovrete sempre muovervi, di lato e all'indietro. Se poi siete dei galli, colpite le bombe a mezz'aria, creando un simpatico effetto pirotecnico che danneggerà il nemico.
2. Attacco della parte destra del cervello, annunciato dalla frase apposita. Tre pezzi di materia grigia voleranno verso di voi: per evitare di essere colpiti non avrete altra scelta che saltare come dei forsennati, aspettando che si riassorbano.
3. Attacco della parte sinistra del cervello: un'onda d'urto da evitare a tutti i costi!

Suggerimento: man mano che combattete, compariranno un po' di Mr. Fizzy a darvi man forte. Usatele senza risparmio! Quando avrete tolto un quarto della sua energia, il boss attiverà un campo di forza. Attivate a craniate i due interruttori ai lati della stanza, e zompate sul bottone rosso per attivare il laser. Dovrete eseguire quest'operazione due volte per distruggere il suo campo di forza. Per favorire gli spostamenti, usate pure il teleport che vedete ad uno dei due lati dell'arena.

Dopo aver distrutto il suo scudo, il nostro BFB comincerà a dare fuori di testa, attaccandovi a tutto spiano.

Verificherete di persona la potenza dei suoi attacchi multipli. Evitateli più che potete, concentrandovi su di lui con il tostapane. Potete (anzi, lo consiglio caldamente!) utilizzare ancora il trucchetto del laser: un paio di colpi et voilà! Fine dei giochi per il noioso 'scienziato'! E scoprirete anche perché Hawkins ci tiene tanto a ritrovare Kurt!

MISSIONE 4

Interpretata da Kurt

Attenzione all'intro CAPOLAVORO di questo livello!!!

Checkpoint 4A

La porta che vi si para davanti pare inevitabilmente chiusa, ma non per noi! Raccogliete lo Sniper Shield, entrate in modalità cecchino ed usatelo: in questo modo attiverete la protezione. Andate verso la porta di vetro e, sempre in modo cecchino, sparate all'occhio nella cintura del Bif che vedete in lontananza. Il primo colpo spaccherà il vetro, il secondo atterrerà il nostro amico. Ci saranno altri due suoi colleghi pronti ad accogliervi, uno a sinistra e l'altro nascosto nell'angolo ancora più a sinistra nell'arena.

Fateli fuori senza indugio con lo sniper, giusto per non sprecare energia. Abbattete le due astronavi che vi infastidiscono, raccogliete la super Chaingun a sinistra e il prosciuttino da +50, se ne avete bisogno. Sparate al vetro per accedere ad un tunnel blu che vi condurrà al cuore della stazione orbitante. Man mano che scendete, usate il paracadute per evitare di farvi male. Atterrate sulle navi aliene flottanti.

Suggerimento: a seconda del pod su cui decidete di atterrare avrete diversi bonus: il primo vi dà una Sniper Grenade; il secondo un'Invisibilità. Per arrivare al meglio, invece, dovrete andare fino in cima al secondo, girarvi verso la parte da cui siete arrivati, muovervi all'indietro fino ad entrarci: qui trovate granate, un falso bersaglio e una Black Hole Grenade!

Nell'arena trovate due Super Dogan Boy, che non vi daranno troppi problemi. Mai quanto gli odiosi Samsmite, con tanto di generatore! Distrutto lo spawner troverete un interruttore nascosto: cecchinate e potrete uscire dalla porta.

L'immensa stanza successiva presenta una bellissima struttura controllata da un piccolo esercito di Sfere; ai lati dell'ingresso, dall'altra parte delle pareti laterali, si trovano due Sniper Shield che fareste bene ad indossare subito.

Adesso mettetevi di buzzo buono e cecchinate tutte le sfere che trovate. Fate attenzione perché alcune di esse sono molto ben nascoste, o tendono a rifugiarsi dietro le strutture aliene.

Suggerimento: le sfere seguono un percorso predefinito, si fermano, tornano indietro e rifanno lo stesso giro. Potete memorizzare il punto in cui si fermano e inondarle di colpi. Anche perché colpirne una in movimento è pressoché impossibile!

Se vi tenete a distanza, le sfere non vi spareranno molto, e questo vi permette di evitare i loro colpi con relativa tranquillità. Dopo aver svuotato la stanza, seguite la strada che vi porta al centro, dove un piccolo lucchetto palla aspetta solo di essere cecchinato.

Colpitemo e il ventilatore sopra di lui si attiverà. Entrateci, e sfruttate il paracadute salite fino all'anello successivo. Prendete il prosciutto, se lo desiderate. Vicino all'affettato trovate anche quattro lucchetti: colpire uno di loro attiva una piattaforma temporanea.

Dovrete quindi colpire il primo, saltare sulla piattaforma, cecchinare rapidamente il secondo, e così via. È un po' complicato, ma una volta preso il ritmo andrete via 'lisci'.

In alternativa potete anche sparare in rapida successione ai quattro interruttori, partendo da quello più vicino a voi a salire, e fare quattro balzi nel cielo. Molto meglio.

Suggerimento: se per qualche motivo doveste cadere, activate subito il paracadute: in ogni caso dovrete sempre riuscire ad atterrare almeno al livello da cui siete partiti inizialmente.

Arrivati alla quarta piattaforma sparate alla pallina sotto il ventilatore flottante, e saltateci sopra. Arrivati in cima date un'occhiata alle tre palline da cecchinare, e ritornate a terra.

Dando le spalle al centro dell'arena trovate due curativi da 25 a sinistra. Sparate alla palletta centrale, prendete il ventilatore e andate sulla piattaforma temporanea.

Cecchinate la palletta sotto la terza, e da lì raggiungete il ventolone spento, e saliteci. Ricecchinate la terza piattaforma, giratevi di scatto e vedrete che il lucchetto sotto di esso è ora attivo: cecchinate prima che la piattaforma sparisca e ritornateci sopra. Ora che è in funzione, usatelo per raggiungere il secondo 'piano'. Se vi occorre, fate spesa di curativi, uscite ed arriverete al...

Checkpoint 4B

Camera del ciclone. Qui le cose sono un po' complicate. Vedrete, di fronte a voi, tre palline Vortice, imbrigliate nelle spire del vento. Il loro funzionamento è molto semplice: ognuna di esse funge da ventilatore verticale. Colpendole una prima volta in modalità cecchino le fermerete nel punto in cui si trovano. Colpendole di nuovo riprenderanno il loro cammino su e giù. In pratica: colpite quella più vicina a voi in modo che si fermi più o meno alla vostra altezza; colpitene una seconda poco più in alto.

Col paracadute andate sulla prima, fatevi portare in alto ed entrate nella scia della seconda. In questo modo dovrete arrivare abbastanza in alto da entrare nel primo pertugio azzurro che vedete. Proseguite così fino ad arrivare in cima. Non fatevi scoraggiare: man mano che salite riuscite a tenere meglio sott'occhio le sfere, e vi muoverete più rapidamente. Per arrivare alla porta di uscita dovrete utilizzare tutte e tre le sfere, mentre per muoversi tra le varie nicchie ne bastano due. Certo, questa sezione è noiosetta alquanto.

A proposito, c'è anche una S.O.D. che vi darà un po' di noia, ma neppure troppa...

Torniamo a qualcosa di più classico, ovvero i corridoi pieni zeppi di torrette laser; fateli fuori, eventualmente facendovi scudo con le colonne. Al termine del corridoio raccogliete le granate, ma attenti ai due Bif di sentinella.

Appena raccogliete le armi, commutate a modo cecchino e sparate loro nella cintura.

Prima di scendere nei corridoi, usate il paracadute e dirigetevi nell'angolo di destra, dove si trova nascosto un piccolo ventilatore. Saliteci, e dirigetevi nella stanza di sinistra in alto, dove vi attendeva il primo Bif. La stanzetta segreta, dove potrete avere un'anteprima di quello che vi aspetta, contiene un po' di armi: Homing Sniper Shell, Sniper Shield e due curativi da 25. A questo punto potete tornare indietro e scendere nei corridoi. Andate nella prima porta a destra, dove trovate ben cinque porte del mistero non molto utili...

Ed eccovi arrivati a teatro! Sarete accolti dalle maschere di un Bif, un Grunt, un Dogan e un Conehead.

Suggerimento: per eliminare i Grunt consultate la pagina dei nemici.

Andate sul palcoscenico. Giratevi di centottanta gradi e vedrete i Dogan pronti ad applaudirvi. Una volta sotto i riflettori, vi verrà chiesto di ballare! Flamenco!!! Fate durare la musica più possibile (stando nella zona di sovrapposizione delle luci, più o meno), e i Dogan si esalteranno, desiderosi di unirsi alle danze. Ammazzateli senza indugio, e uscite dalla porta che si apre alle vostre spalle.

Come già visto con Max distruggete i tre spawner, operazione che farà aprire la porta in fondo all'arena. Non perdetevi tempo ammazzando tutti; basta che vi muoviate sempre e ne uscirete illesi.

Suggerimento: se andate all'uscita prima di aver distrutto i tre generatori, vi accorgete che si tratta di una porta del mistero, che vi caricherà di granate, munizioni e quant'altro!

Approfittatene!

Uscite e raggiungete il terzo checkpoint.

Checkpoint 4C

Fate fuori i tre Bif che incontrate con lo sniper; ce n'è uno a destra e uno a sinistra, mentre il terzo è dietro il 'fuoco' al centro.

Suggerimento: usate il paracadute per salire sopra il fuoco: arriverete in una stanza piena di goodies: un prosciutto, una invisibilità, e un po' di granate.

Attraversate la porta, e correte lungo il tunnel di roccia. Arriverete in una stanza piena zeppa di laser che aspettano solo di essere cecchinati da voi. Più in basso si trovano due Bif. Se avete un dispositivo per diventare invisibili, è tempo di usarlo. Scendete a terra, sparate al lucchetto sotto la piattaforma e attiverete il ventilatore sopra di voi.

Usatelo per entrare in uno dei tunnel in alto: uno è chiuso, un altro è una porta del mistero, il terzo vi butta in un corridoio dove dovrete far fuori un po' di torrette, per arrivare al nuovo checkpoint.

Checkpoint 4D

Arrivare dall'altra parte con un salto non è possibile, quindi dovrete trovare un altro modo. Accettate un consiglio?

Eccolo: appena ammazzato il Dogan dall'altro lato, non aspettate che ne arrivi un altro (c'è un generatore nascosto), ma saltate di lato, a sinistra, incollati alla parete, e troverete un tunnel. Andateci. Osservate le granate sospese nell'aria di fronte a voi. Appena dietro, sulla roccia, c'è un disegno viola. Sparategli contro una granata rimbalzante; se colpite correttamente, lo schermo sfarfallerà per un attimo. Ripetete la stessa azione dall'altra parte, e si alzerà un ponte tra le due estremità del burrone.

Se non avete granate, potete recuperarle con un salto virtuoso, approfittando di quelle sospese in aria e del getto di vento che viene dal basso, fatto apposta perché possiate acchiapparle.

Andate dall'altra parte, accoppate il generatore, attraversate il solito corridoio affollato di torrette, e preparatevi per la battaglia col boss di fine livello, Mr. Schwang Schwing in persona.

Checkpoint 4E

Una volta dentro la grossa stanza, raccogliete il +25 e lo Sniper Shield, e tutto quello che vi sta addosso, tipo la mai abbastanza utilizzata Super Chaingun. Entrate nella porta della struttura centrale, dove trovate il vostro amico Max legato a testa in giù come un salame. Liberatelo, e nel bel mezzo della conversazione sarete interrotti dal mostrone. Pronti?

Fase 1

Qui siete costretti a stare nella piccola stanza. Abilitate la modalità cecchino e inquadrare il tizio con gli occhiali rossi: dovrete colpirvi tre volte. Continuate a muovervi e assicuratevi di avere addosso lo shield per il cecchino. Strafe-andò sarà ovviamente per lui più difficile colpirvi.

Suggerimento: non andate troppo a destra o a sinistra, perché ridurrete notevolmente la vostra visuale. Insomma, fate un po' avanti e indietro.

Fase 2

Dopo i tre colpi la stanzetta andrà in frantumi, e vi troverete solo sopra un disco circolare. Sebbene abbia in pugno Max, Schwang non smetterà di colpirvi, sputando raggi laser dagli occhi, scagliando Samsmite verso di voi e cercando di calpestarvi come un bacherozzo (cosa che ai suoi occhi non deve apparire troppo strana).

Suggerimento: siete sospesi sul nulla, quindi cercate di memorizzare dove vi trovate. In modalità cecchino utilizzate l'inquadratura in alto a destra.

Se avete abbastanza Sniper Shiled, vi consiglio di rimanere in modalità cecchino. Evitate tutto, e cercate sempre di colpire la mano del tizio in modo che lasci cadere Max.

serviranno almeno quattro o cinque colpi diretti, mentre lui vi tirerà addosso di tutto.

Ricordatevi che l'ordine di attacco di Schwang Schwing è laser, Samsmite e zompata.

Fase 3

Il cagnone bionico si unirà a voi nella piattaforma centrale, e vi aiuterà a tenere a bada le bombe saltellanti. L'ordine di attacco del boss non cambia; questa volta dovrete colpire le palline lucchetto che si trovano vicino ai grossi interruttori della stanza, in modo da attivare i laser dell'arena. Il difficile è controllare che il mostro si trovi esattamente sotto quello che state per colpire, in modo che venga fritto dal raggio elettrico.

Suggerimento: cercate di memorizzare i movimenti di Schwang, in modo da colpire le palline quando sta per arrivare nella zona giusta.

Dopo tre o quattro colpi, il gioco è fatto, e potrete procedere nella missione successiva.

MISSIONE 5

Interpretata da Max

Checkpoint 5A

Come la precedente missione di Max, anche questa volta dovrete guidare una carcassa nello spazio cercando di evitare gli asteroidi, e al contempo i rottami dell'astronave appena esplosa. Ma gustatevi la scenetta dell'atterraggio di Max, una vera chicca!

Una volta sulla Jim Dandy raccogliete gli Uzi sparsi nella stanza e sparate al centro della grata, calandovi nella zona sottostante. Saltate su un tubo e scendete a terra,

guardandovi dai Samsmite che vi tartasseranno ancora una volta mentre cercate l'uscita. Quando localizzate una grata con ventola annessa, colpitemela ed entrate nel corridoio, percorrendolo fino a raggiungere l'altra grata. Sparatela e calatevi sulla trave sottostante.

Notate, mi raccomando, i due fasci di laser sotto di voi. Saltate da una trave all'altra fino a trovare le due basilari Gatling Gun. Dopo averle attivate calatevi nel perimetro esterno dell'area, e distruggete i quattro terminali, saltando per evitare i laser.

Suggerimento: dovete saltare tutto il tempo, abbastanza da evitare i raggi bassi; attenti però a non farvi fare una sfumatura di peli troppo bassa con quelli in alto!

Fatti fuori i monitor, i raggi cesseranno, e verrete attaccati da un'orda di Samsmite.

Dall'altra parte della stanza troverete una botola in cui saltare agilmente. Raccogliete le pile, e buttatevi nella grata, dove provvederete a far fuori un paio di Dogan Boy.

Suggerimento: date un'occhiata al telescopio, ne vale la pena!

Non è necessario comunque abbattere i D-Boy: dirigetevi verso la grata tonda sul pavimento e colpitemela, buttandovici dentro. Raccogliete le pile, sparate alla griglia di fronte a voi e seguite il tunnel.

Alla fine vi troverete in un deposito di libri. Occhio al Birdbrain che vi accoglierà appena ci mettete piede; facile da abbattere. Proseguite a destra.

Sparate ai Samsmite che vi si parano contro, e continuate attraverso le montagne di scatoloni. Qui incontrate un paio di Super Dogan Boy. Lasciateli pure perdere, e

continuate fino alle scale bianche, dove vi attende un altro Super Dogan e un Birdbrain.

Sparate alla botola a destra ed arrivate al...

Checkpoint 5B

Il corridoio non presenta nemici; controllate di sparare a tutte le grate che incontrate, e raccogliete tutti gli Uzi. L'ultima grata vi porta ad un altro tunnel. Colpite la porta e vi troverete in un grande laboratorio sviluppato verticalmente, pieno zeppo di larve sottovetro.

Fate fuori i Birdbrain di pattuglia, strafe-ando a dovere e cominciate a girare per il perimetro raccogliendo Uzi.

Controllate il retro di ogni cilindro: uno di essi nasconde un pannello di controllo; distruggetelo senza pietà. Questo farà esplodere tutti i tubi, chiamando a raccolta parecchi Dogan Boy. In aggiunta a questo, le piattaforme circolari cominceranno a muoversi.

Distrutti i D-Boy, saltate sulla piattaforma.

Arrivati al secondo piano, ripetete da capo. C'è un solo Uzi da raccogliere. Salite di un livello e fate fuori il secondo terminale. Accoppate i Dogan, fate scorta di armi e salite ancora dopo aver distrutto il grosso mainframe.

Suggerimento: se vi servono altre munizioni, spaccate il terminale anche del quarto livello.

Scoprirete che un tubo contiene nientepopodimeno che uno shotgun!

Localizzate la grata attorno al perimetro e sparatele, accedendo così all'ennesimo tunnel.

AUUUUUUHHHHHHH! (ululato di Max)

Buttate giù la grata al livello successivo, percorrete il corridoio, spaccate la nuova grata e procedete nell'area successiva. Guardando in basso noterete una di quelle stanze tutta tubi e travi che abbiamo amato in precedenza.

Dirigetevi al tubo in basso e arrivate a livello del pavimento. Occhio ai soliti Samsmite, mentre attraversate la porta con gli scalini bianchi. Dirigetevi ai cessi, tanto per cambiare.

Vicino alle tubature rotte in precedenza da Doc c'è una crepa nel muro: sparatele fino a che la parete crollerà. Entrate nel pertugio.

Checkpoint 5C

Questo gruppo di corridoi è piuttosto labirintico, ma non fatevi intimorire. Andate a sinistra fino a raggiungere le batterie. Tornate al checkpoint e proseguite diritto, attraversando il primo bivio. Al successivo andate a destra, e seguite la strada fino ad una crepa nel muro. Sparategli e prendete i due fucili. Tornate nel corridoio precedente e andate a destra, raccogliendo la pila nella nicchia. Giratevi e aspettate il Samsmite di turno. Fatelo fuori e

andate a destra. Quando arrivate in uno 'spiazzo' con degli Samsmite che compaiono dal fondo della stanza girate a sinistra; seguite il corridoio e dopo un bel po' di porte chiuse prendere la prima a destra, raccogliendo più Gatling che potete. A questo punto il pavimento crollerà e vi troverete faccia a faccia con un branco di Dogan Boy. Non preoccupatevi di loro: saltate sulle casse di destra e cercate una botola in alto: colpitela ed entrateci, e così ancora per salire di un livello.

Suggerimento: per raccogliere dei missili guidati cercate di entrare nella botola che si trova a sinistra. Sono a metà del tunnel.

Nella stanza in cui entrate c'è ancora un nugolo di Dogan, e una crepa nel muro nella parte da cui siete arrivati (se provenite da destra): sparatevi contro ed entrerete in un mondo pieno di travi! Andate piano, guardate in basso, e saltate con cautela fino a giungere a terra.

Suggerimento: quando saltate, mirate al posto in cui la trave si infila nel muro. È più facile prendere le distanze. Se doveste ciccare il salto, dirigetevi in volo verso il perimetro, sperando di trovare qualche cengia. Inutile dire che se sforate e finite dritti a pianterreno, morirete di sicuro.

L'ultimo saltino, dalla trave con il +25 a terra, vi causerà un po' di danno, ma nulla di grave. Raccogliete le armi, la batteria della macchina e il jetpack. Alla fine del tunnel c'è il solito serbatoio.

Ricordatevi che se toccate terra in questa sezione, avete salutato.

L'idea, qui, è che voi seguiate il serbatoio nel suo tragitto sopra il lago di rifiuti tossici. Veramente arduo, anche per quelli bravi come me :) Cominciate a lasciare un po' di 'vantaggio' al marchingegno, e poi seguitelo.

Suggerimento: potreste anche decidere di seguirne i movimenti dall'uscita del tunnel. È forse la soluzione migliore, anche se richiede più pazienza.

In fondo alla stanza c'è un lungo tubo verticale visibile per l'apertura di colore rosso.

State fermi un attimo, fate il pieno e affrontatelo (mi raccomando, fate centro o è tutto da rifare!). Una volta in cima avrete concluso questa difficile sezione.

Checkpoint 5D

Ci sono due modi di affrontare questa parte, che dipendono da come avete concluso il checkpoint precedente. Seguite il corridoio e andate lungo il ponte. Inutile dirvi che a metà questo si spezzerà, facendovi precipitare nel lago di rigurgiti verdi. Ma se vi muovete abbastanza lentamente, il ponte cadrà, ma non voi. Studiatevi per benino la situazione, a questo punto: se avete ancora almeno quindici unità di carburante nel jetpack riuscirete ad arrivare dall'altra parte senza problemi.

In alternativa, buttatevi di sotto, zompano da un pezzo all'altro del ponte interrotto e ammazzando i Dogan che compaiono ogni volta che toccate un rottame.

Raggiungete la porticina in alto, seguite l'unica strada e buttatevi nel tunnel. È tempo dello scontro col boss di fine livello, un vostro simile!

Checkpoint 5E

Il cervellozzo di prima ha addomesticato una bestiolina niente male, non trovate?

Controllate di avere con voi armi a fuoco rapido, e fate in modo di arrivare allo scontro impugnandole.

Il cagnone malvagio vi può attaccare in tre modi: sparando da un cannone, lanciandovi raggi laser, o calpestandovi. Un po' di strafe e dei salti ben calibrati renderanno vani questi colpi. Fortunatamente trovate anche un serbatoio per il jetpack a darvi manforte.

Il tipo è un vero codardo, e l'arena davvero immensa. Seguitelo appena inizia a scappare, colpendolo il più possibile, anche quando si nasconde nei tubi. Dopo un tot di energia, si proteggerà con uno scudo e comincerà a rifornirsi. Già, un boss di fine livello che

recupera energia. Poco corretto, non trovate? Comunque la lotta è alla pari: nel dedalo di tunnel trovate infatti un accumulatore per auto tutto per voi, che ha il pregio di rigenerarsi. Attenti, però: il tipo attacca anche in questi stretti corridoi, con quello che ne consegue! Suggerimento: avete presente i missili guidati di prima? Se li avete presi è tempo di usarli e di far provare un po' di dolore al vostro simile.

Durante la battaglia Bad Max userà lo scudo: questo vuol dire che sta andando a rifocillarsi. Aspettatelo pure fuori e colpitelo con il Gatling o simile quando esce. Presto, sarà cibo per i vermi! :)

Suggerimento: di quando in quando può succedere che Bad Max si imbruttisca in un pertugio tra le rampe e il muro. In questo caso, sappiate che è bloccato, quindi approfittatene poco sportivamente.

Se la sua energia scende sotto il quarto, Bad Max tornerà alla piattaforma in cui si trova il professore. E qui, se ancora non siete riusciti a finirlo, non potrete lasciargli scampo!

MISSIONE 7

Interpretata da Kurt

Checkpoint 7A

Quando il livello comincia, sarete non troppo sportivamente inseguiti dall'astronave di Schwang.

Filate più che potete, aggiungendo qualche saltino alla vostra corsa, che non fa mai male. Al primo bivio prendete a destra, e continuate a correre fino ad infilarvi nella porta illuminata che vedete alla vostra destra. Qui dovrete essere al sicuro dal fuoco dell'astronave. Continuate a seguire la strada fino a raggiungere una stanza con parecchi scarichi di vapore, e piena zeppa di Grunt.

Non entrateci: avvicinatevi quanto basta per far scattare la porta, poi passate in modalità cecchino e fate fuori il primo Grunt, nonché i Conehead. Avvicinatevi ancora di soppiatto, e fate fuori le tre torrette.

Una volta dentro la stanza verrete accolti da un Grunt e un Dogan che compaiono nella zona bassa dell'arena. Ripulite la zona ed entrateci, ma non pensiate di aver fatto un buon lavoro: i cattivi continueranno a piombare su di voi dall'alto. Da lì dovrete poter cecchinare le due palline lucchetto che si trovano sotto la ventola destra e sinistra, in quest'ordine. Al che un ventilatore, posto sotto la grata su cui piovono i nemici si accenderà, consentendovi di salire col fido paracadute.

Infilatevi nel pertugio, cecchinate il lucchetto, tornate indietro e sparate adesso alla pallina che sta sotto il getto centrale. Risalite dal ventilatore e anche quello in fondo al piccolo corridoio sarà acceso. Prendetelo, e sbucherete in una grossa stanzona, con visibile un bel lucchetto da cecchinare. A sinistra, dietro la grata curva c'è un lucchetto da sbloccare. Andate a raccogliere le granate che trovate nella zona di destra, e lanciatele sulle bolle nel pavimento per accedere alla zona sottostante. Con calma cecchinate i due cannoni che vi aspettano sotto; tuffatevi al livello inferiore, camminate cauti per far fuori la terza torretta, e raccogliete lo Sniper Mortar. Appena arricchito il vostro arsenale due Grunt verranno a farvi compagnia: scoppiategli la faccia e siete a posto.

Risalite, e gettate una granata del mortaio nella parte alta della grata curva di destra, in modo da far scoppiare il vetro che vi impedisce di cecchinare il lucchetto che sta dietro. Suggerimento: se finite i proiettili del mortaio, ne verranno generati di nuovi dove avete trovato i primi.

Ritornate al piano di sotto e raccogliete le Bouncing Sniper Shell; eliminate i due soliti Grunt, e risalite. Avete presente il bottone rosa sul pavimento, nella zona sinistra della stanza? Ecco, in corrispondenza di questo ce n'è un altro sulla parete di fronte a voi. Mettete i piedini sul bottone rosa, e sparate un proiettile rimbalzino nell'angolo in alto a destra del centro del bottone rosa. Insomma, non è chiarissimo; è ovvio che dovete

comunque colpire la palla dietro la grata, onde per cui, se non funziona come ho detto io, seguite la traiettoria del proiettile in alto a destra e cercate di aggiustare il tiro di conseguenza.

Distrutta la pallina, tornate di sotto: dove prima trovavate i vari proiettili ora c'è un corridoio. Seguitelo, e prendete i due ventilatori che vi condurranno al primo checkpoint.

Checkpoint 7B

Scendete lungo il corridoio, raccogliete il +50 se ne avete bisogno o necessità, e saltate immediatamente sulla piattaforma di destra, senza farvi distrarre dalla bellezza della città aliena e delle sue astromobili volanti. Di fronte all'astronave 'svoltate' a destra. Un suo colpo distruggerà il pavimento sotto di voi; attivate immediatamente il paracadute e dirigetevi sulla piattaforma di sinistra. Qui correte, saltate il burrone ed entrate nel portone, dove sarete al sicuro.

Proseguite dritto, ed entrerete in uno stanzone pieno di Grunt. Fateli fuori con un po' di sano cecchinaggio, e raccogliete i due curativi.

Ognuna delle tre bolle di ventilazione contiene un lucchetto da cecchinare, che però ha il pregio di rimbalzare per la stanza! sarà dura colpirlo, ma neppure troppo... In ognuno dei ventilatori ci sono delle torrette, quindi tenetevi adesi al perimetro il più possibile. Una volta colpito il lucchetto, si attiverà un ventilatore.

Suggerimento: l'interno dei ventilatori può contenere dei goodies. Potete anche raccoglierceli, a patto che abbiate voglia di combattere per ottenerli: prima, dovrete far fuori le torrette all'interno e, una volta ridiscesi, gli Inviso Grunt che vi aspettano.

Dovrete comunque eliminare le tre torrette della ventola in fondo a destra. Salite con il ventilatore, ed arriverete in una stanza di osservazione con un paio di Inviso Grunt di guardia e un Conehead.

Occupatevi di loro in quest'ordine, per minimizzare i danni. Raccogliete le granate e salite sulla rampa alle vostre spalle (rispetto all'ingresso), raccogliendo lo Sniper Mortar. Sparate al vetro rosa del telescopio, cecchinate l'enorme lucchetto che ci sta dietro, e quello più piccino che si metterà a rimbalzare per il salone. Se non ce la fate, aspettate che la pallina si incastri in qualche angolo. Altrimenti, armatevi di pazienza...

A questo punto occupatevi del secondo telescopio: colpite la vetrata rosa che sta in alto e sparate un colpo di mortaio al suo interno. Anche in questo caso, se sbagliate e finite i colpi avrete riserva infinita di Sniper Mortar. Sparate anche alla seconda pallina rimbalzante. a questo punto ritornate sulla rampa, e vedrete un lucchetto nuovo sopra il telescopio di destra. Appena lo cecchinate, un'intera guarnigione di Grunt verrà a farvi i complimenti, entrando direttamente dalla porta sotto di voi. Rimanete in modo cecchino e blastateli tutti con calma. Dopo aver svolto la vostra mansione di uomo delle pulizie, entrate nel buco tra i due telescopi, raccogliete il +25 e seguite corridoi e ventilatori fino al punto successivo.

Checkpoint 7C

Rieccovi all'aria aperta! E come prima. Dovrete vedervela con la simpatica canaglia di Schwang e la sua astronave.

Correte a destra, e un colpo dell'astronave vi farà mancare la terra da sotto i piedi. Flottate allegramente verso la piattaforma al centro: è un salto piuttosto lunghetto, e i problemi da me descritti riguardo al controllo del personaggio durante i voli si fanno sentire più che mai anche in questo frangente. Tant'è...

Raccogliete la Black Hole Grenade, la Laser Chaingun e il curativo. Attraversate il portale luminoso che vi condurrà davanti ad una porta. Volete forse non entrarci? Proseguite lungo la strada ed arriverete in un'arena enorme con un grosso convettore di energia sospeso nel vuoto, che a me ricorda un ragno.

Girando per la stanza (cominciando da sinistra) noterete delle piccole porte scorrevoli inserite in ognuna delle colonne: dietro ciascuna di queste porte si trova un lucchetto. Cecchinatelo, e preparatevi allo scontro con i mostri che ogni lucchetto attivato farà scattare.

Il primo lucchetto richiama due Dogan Boy e un paio di Birdbrain. Strafate a destra e sinistra, utilizzando la solita Chaingun, e siete a posto. Occupatevi prima dei D-Boy. Non avvicinatevi troppo ai Birdbrain perché una loro artigliata vi consterà qualcosa come venti punti vita. Tornate all'ingresso della stanza, e ci troverete un po' di gadget.

Suggerimento: se il secondo bottone non è attivato, probabilmente è perché uno dei due D-Boy è caduto dal burrone. Ovviamente i bottoni si attivano in sequenza solo se distruggete tutti i nemici attivati dal precedente. Buttatevi anche voi, uccidetelo, andate al centro della stanza, usate il ventilatore per risalite e i teleport per riportarvi all'inizio dell'arena.

Il secondo lucchetto attiva svariati quattro Grunt e un po' di loro cugini invisibili.

Il terzo scatena invece un'orda di sfere della morte, che appariranno in basso. Scendete al loro livello, strafate con gusto e classe, e fatele fuori tutte con la Chaingun normale.

Tesaurizzate quella che avete recuperato in precedenza, mi raccomando. Tornate in cima e raccogliete il ben di Dio che vi aspetta.

Il quarto lucchetto è un po' più tosto. Appariranno infatti tre ranocchi uguali al primo boss di fine livello (Missione 1). Usate immediatamente il Cloak Device, e passate alla Super Chaingun. Di solito, uno o due dei Pilot finisce di sotto. Avrete di solito parecchio tempo per strafe-are a dovere; cercate di attirarli in basso, dove avete più spazio e possibilità di evitarne i colpi.

Suggerimento: evitate il combattimento ravvicinato con loro. È più facile schivare i loro raggi che le loro pedate.

Prima di aprire il quinto lucchetto raccogliete la solita fuffa, tra cui dovrebbe esserci anche uno Sniper Shield. Questo scatenerà un altro attacco di sfere. Tranquillo. A tratti noiosetto. Soliti bonus al termine.

Il sesto lucchetto attira un branco di Conehead che vi circonderà. Il modo più veloce di sbarazzarvi di loro è utilizzare la splendida Black Hole Grenade, e quindi lavorare di Chaingun.

Il settimo lucchetto provocherà la comparsa di una piccola legione di Bif sotto di voi.

Dovrete toccare il pavimento per 'attivarli'. Fatelo, ma con l'invisibilità, dopodiché risalite e col fucile cecchino fateli fuori serenamente. Mi raccomando, non dimenticate di equipaggiarvi con gli Sniper Shield, l'invisibilità non è eterna!

Alla fine non ci saranno power-up, ma un buco si aprirà nel pavimento. Fiondatevici.

Checkpoint 7D

Seguite la strada fino ad arrivare in uno stanzone con la solita pallina rimbalzante. Un paio di Grunt vi aspettano dietro la porta. Il lucchetto da colpire segue un cammino predefinito, salvo poi scomparire e ricominciare da capo.

Questo rende più facile colpirlo. Una volta disattivato, compariranno altri Grunt dalla piattaforma più in alto. Aspettate che scendano, poi fate scoppiare la loro boccia di vetro. Salite sul getto di vapore, e una volta giunti al livello superiore andate a destra, prendete la Laser Chaingun, mentre a sinistra trovate un +50. Fate ora attenzione al lucchetto: sparategli per attivare il ventilatore. Un buon posto per colpirlo è vicino al lato sinistro del ventolone.

Salite sulla ventola e abbarbicatevi, aiutandovi anche col tasto di movimento in avanti, sulla piattaforma successiva. Stendete i due Inviso Grunt e cecchinate la prossima pallina. Salite, cecchinate, fate fuori gli Inviso Grunt, e salite ancora. Qui incontrerete un paio di Super Dogan e un paio di Inviso. Potete scansarli usando il Cloak e salendo di livello con

il ventilatore, e facendoli poi fuori dall'alto con comodo. Fate scorta di Goodies e salite al livello successivo, per lo scontro di fine livello.

Checkpoint 7E

Indovinate con chi dovrete vedervela... Esatto, la nave di Schwang! Raccogliete il prosciutto, saltate dall'altra parte, arrivate in fondo e balzate sulla piattaforma circolare sospesa.

L'astronave ci girerà intorno: l'idea è quella di colpire i suoi lucchetti, dieci in tutto. Non sarebbe troppo difficile, tranne per il fatto che la nave si muove in continuazione e spara senza sosta, facendovi parecchio male. A complicare tutto ci si mettono un po' di Dogan e Grunt. A loro destinate la vostra migliore riserva di colpi, come quelli della Laser Gun o della Super Chaingun.

Suggerimento: nel cafudda, cercate comunque di mantenervi al centro dell'anello, cosa che potrebbe evitarvi imbarazzanti cadute nel vuoto cosmico.

La maggior parte dei lucchetti richiede un solo colpo per essere abbattuto, ma quelli più grandi ne vogliono due o tre. Attaccate sempre la nave quando non ci sono nemici sulla piattaforma, e continuate a strafe-are per evitarne i colpi diretti.

Suggerimento: vedete le due torrette sulla piattaforma? Sono piene di gadget: una contiene un prosciutto e una Super Chaingun, l'altra un secondo pezzo di maiale e uno Sniper Shield.

Tutto qui. Insomma, si fa per dire... E addio lumachina spaziale!

MISSIONE 8

Interpretata da Max

Checkpoint 8A

Inizio nella città, circondati da Conehead, astronavi sopra la testa e un po' di Dogan a rendere tutto più affollato. Qui dovrete solo ed esclusivamente correre. Andate a sinistra verso l'insegna blu e violetta. Non curatevi dei nemici, evitateli e basta. Al bivio girate a sinistra, dove ci sono i cartelli con la faccina triste; una piccola apertura a destra vi fornirà armi in quantità: Magnum, Gatling, Uzi e Shotgun. Tornate indietro, questa volta prendendo il lato destro del bivio iniziale.

Girate a sinistra, sempre correndo, strafe-ando e saltando per evitare i colpi nemici.

Sparate alle quattro casse impilate ed infilatevi nel corridoio. Sparate alla grata trapezoidale, e liberatevi dei Bif che trovate dall'altra parte. Dovrebbero essere sei in totale; una volta uccisili, salite la rampa a destra, eventualmente facendo scorta di armi, girateci attorno ed arrivate al secondo checkpoint.

Checkpoint 8B

Scendete la lunga rampa e raccogliete la batteria per auto che si trova alla fine.

Attraversate la porta e dirigetevi verso il portale circolare. Ma non leggete i cartelli? Non si può fumare!

Distruggete i cannoni a destra e a sinistra, eventualmente facendovi scudo all'interno del portale. Concentratevi ora sulle due lampade rosse intermittenti sopra le torrette, e gli emettitori degli anelli di luce. Entrate nel portale e sparate senza sosta al cerchio rosso sul soffitto, prendendovi nel contempo cura dei Dogan che piovono nella stanza dai buchi in alto.

Suggerimento: ci sono parecchie armi in questa stanza. Per farle vostre sparate alle colonne ai lati, salite sulle travi ed acchiappatele. Non è comunque un obbligo, dato che la stanza successiva è altrettanto ricolma di gadget visibili.

Una volta dentro prendete la batteria, e fate un giro completo sull'anello perimetrale, raccogliendo le varie armi. Ignorate pure i Birdbrain che cercheranno di infastidirvi, non meritano le vostre preziose munizioni.

Andate alla cengia che si trova a sinistra rispetto all'ingresso, e aspettate la piccola piattaforma che vi si ferma. Arrivati nei pressi del computer centrale saltate sulla zona in basso illuminata di azzurro. Dovrete ora saltare su una piattaforma di diverso colore: rossa, verde, o blu scuro. Non dimenticatevi dei Birdbrain!

Suggerimento: saltate in corsa verso la piattaforma quando questa è ancora in fase discendente e non si è fermata del tutto. Se aspettate che sia ferma, la perderete di sicuro.

Suggerimento due: se cadete, non tutto è perduto. Raggiungete la piattaforma circolare al centro della stanza e aspettate che una di quelle azzurre si abbassi. Tra l'altro, in basso ci sono anche un paio di batterie per auto.

Una alla volta, salite sulle tre piattaforme e distruggete il supporto dello stesso colore. Notate che potete distruggere due supporti stando su una singola piattaforma. Il terminale, a questo punto, si schianterà al suolo spaccando la grata nel pavimento. State sulla piattaforma e lasciatevi cadere (non saltate!) quando raggiunge il punto più basso. Il danno sarà di circa quaranta punti, ma la batteria lì vicino sistemerà tutto.

Giunti a terra dovete trovare un tubo nel cratere appena apertosi, e saltarci sopra. Salite sulla rampa più vicina al tubo: renderà il salto più facile. E buona fortuna!

Una volta sulla sporgenza curatevi, procedete con cautela sulle antenne e saltate all'interno del tubo. È piuttosto arduo, perché dovete andare più in là possibile lungo le antenne, quasi fino ai lampeggianti sulle loro estremità.

Checkpoint 8C

Caricate le pistole e seguite il tunnel, vi aspetta un duello mica da ridere. La caduta vi lascerà su un piccolo ballatoio; sotto di voi ci sono tre astronavi aliene davvero cattive, e dure da buttare giù. Raccogliete le pile stilo, la Gatling e lasciatevi cadere. Alle vostre spalle c'è anche un generatore di Dogan, la prima cosa che dovete preoccuparvi di distruggere. I colpi delle astronavi si evitano in maniera relativamente semplice, strafendo a destra e a manca. Ci sono poi due campi di forza invisibili cui stare attenti: se ci finite contro, infatti, rimarrete 'incollati' per un po', facile preda dei colpi nemici.

A questo punto arriva la quarta astronave, piena di Dogan. Posizionatevi in modo tale da vedere i mostri scendere dalla navicella. Se siete in gamba li avrete ammazzati tutti prima ancora che mettano piede per terra. Salite sulla rampa e quindi sull'astronave, premendo il bottone rosso che si trova nel suo cockpit. I razzi spareranno contro la porta sotto la rampa, consentendovi l'accesso alla struttura su cui siete caduti inizialmente.

Raccogliete le batterie e il jetpack atomico in fondo alla rampa, e guardate in alto, ammirando l'immenso silos nucleare.

Questo livello è stato pensato per divertirsi un po' per svariate ore: l'idea è quella di passare da una sporgenza all'altra del reattore usando il jetpack atomico. Il tutto mentre siete inseguiti dalle Sfere.

(ovviamente la frase precedente è ironica...)

Se non vi interessa, potete passare direttamente alla sezione Secret più sotto.

Dovrete innanzitutto impraticarvi con lo zainetto nucleare. Come quello tradizionale, anche lui ha una carica di energia limitata, con la differenza che si ricarica automaticamente quando non è in uso. Questo vi permetterà di volare a quota costante giocando con il tasto di salto. Notate che otterrete molta più spinta utilizzando il solo tasto di salto che non salto più direzione; in pratica, per salire il più possibile, allineatevi con il punto da raggiungere, e poi via!

La prima cengia è proprio di fronte a voi; la seconda è poso più in alto, a destra, e offre dei missili guidati. Usateli per far fuori le sferette. Adesso dovrete arrivare ad una valvola di sfogo alla vostra stessa altezza; evitate però il contatto con il gas, pena trenta punti di danno.

Salite al supporto successivo, tutto a destra, e che offre una Raygun. Ancora nella stessa direzione c'è una doppia ventola, e poi un quarto supporto con un'altra Raygun.

Proseguite così per parecchio tempo, fino ad arrivare al livello dell'antenna. Se alzate gli occhi, vedrete alla sua estremità una piccola piattaforma: volateci sopra, e raccogliete la pila stilo.

Allo stesso modo, svolazzate fino all'antenna che si trova alla sinistra del reattore (quella a destra va in frantumi quando ci arrivate sopra!). Andate avanti così fino a quando non vedete, sul cilindro del silos, due pedane azzurre che entrano ed escono dalla torre ad intervalli regolari. Temporizzatevi un poco, e volate fino alla prima. Da lì arrivate alla seconda, appena più in alto. A questo punto balzate di pedana in pedana fino a raggiungere la sporgenza solida simile a quella vista all'inizio (dovrete praticamente rifare il giro). È piuttosto complicato e richiede molta pazienza; usate spesso il quick save e non abbiate timore di andare a sbattere contro i piloni delle antenne per fermarvi un mezzo secondo, utile per far ricaricare il jetpack.

Arrivati sulla colonna, osservate il pannello con le utili istruzioni.

Non è facile, ma dovrete raggiungere le antenne sopra di voi, e iniziare un altro delirio di piattaforme retrattili... Cominciate con il saltare sulla prima antenna, quella che sta alle vostre spalle quando guardate il pannello. Appena ci mettete piede sopra comincerà ad abbassarsi. In quello stesso istante saltate su quella di sinistra. È importante che impariate per bene come arrivarci, perché dovrete fare tutto il giro della torre fino a tornare al pannello di partenza.

Suggerimento: l'algoritmo che ho trovato per me è il seguente: salto in direzione dell'antenna successiva svuotando completamente il jetpack. Lasciarsi cadere tenendo d'occhio l'indicatore, e quando è arrivato nei pressi di 60-70 premere di nuovo il tasto di salto fino a svuotarlo del tutto una seconda volta. A quel punto controllare l'arrivo e planare sull'antenna.

Una volta tornati alla cengia dovrete percorrere le pedane mobili sopra di voi: questa volta sono quattro, tutte una sopra l'altra. Raggiungerete alla fine una piattaforma tonda da cui si vedono dei 'cavi' che portano ad un tunnel: volate fino a lì ed entrateci.

Secret! C'è anche un ascensore segreto che richiede un po' di precisione nel piazzamento del cagnolino, ma che vi fa risparmiare il delirio di cui sopra. E ne vale la pena, credetemi.

Avete presente il punto dove finiscono le piattaforme ed iniziano le antenne? Ecco: giratevi di spalle al silos, e mettetevi di fronte alle due colonne oltre il perimetro. C'è un punto ben preciso nel quale, dopo qualche secondo, comparirà un ascensore diretto al checkpoint. Dovrete fare svariati tentativi e aspettare parecchio. Io, per esempio, ci ho buttato via venti minuti senza che arrivasse. Magari siete più fortunati di me e vi risparmiate la menata delle antenne...

Checkpoint 8D

Se avete odiato il jetpack atomico prima, aspettate di vedere adesso cosa vi aspetta! Nella immensa stanza che vi si para davanti dovrete neutralizzare il raggio di energia di ogni colonna e fermarvi all'interno del piccolo spazio prima occupato dalle saette di energia.

Facile, no? Insomma... Non mancheranno i soliti Birdbrain e un po' di astronauti Manta a complicare il tutto. Ignorateli, comunque, è già abbastanza incasinato così senza che ci preoccupiamo anche dei punti vita e dei danni.

Salite in cima alla piattaforma sopra di voi: partirete da un punto più alto. Appena in volo svuotate tutto il serbatoio; in fase di planata sparate alla parte superiore della colonna e distruggetela; ricaricate quindi il jetpack e cercate di beccare la piattaforma appena formatasi. Se ci riuscite, quick-salvate.

Di questo passo andate alla colonna di sinistra, dove trovate una Raygun. Tenete la sinistra, e poi dirigetevi sulla colonna al centro. Da qui scegliete la colonna alla vostra sinistra, che offre anche dei missili guidati in cambio dei vostri sforzi. Andate al centro, a destra rispetto a dove siete voi, ancora a destra, e poi un'ultima volta per avere una Gatling. Da qui è facile: una volta a destra, una a sinistra, una a destra e poi ancora a sinistra. A questo punto fiondatevi nel tunnel circolare identico a quello da cui siete arrivati. Suggerimento: forse non è molto ortodosso, e mi sono astenuto dal consigliarlo fino a questo momento, data la facilità del gioco. Tuttavia, in questa mappa usate spesso il salvataggio veloce. Ogni volta che fate qualcosa di giusto (un'antenna, una colonna) salvate e riprendete da lì. D'altronde non è che questo livello sia così divertente da giustificare lo sforzo di giocarlo in successione senza salvare mai!

Checkpoint 8E

Notate come è stato ridotto Schwing dallo scontro avuto in precedenza con Kurt! A dispetto delle sue malandate condizioni fisiche, i suoi colpi rimangono comunque potenti: se non sono i suoi occhi a sparare raggi, sono le sue manone a biffarci. E occhio al tempo!

Strano a dirsi, qui non conta la potenza di fuoco, ma la capacità di saltare bene col jetpack. Cosa che ormai non costituisce più un problema, nevvvero?

Fate caso ai supporti ricurvi che spuntano dalle pareti della stanza. L'unica cosa che dovete fare è saltare su di essi al momento opportuno. Cominciate con quello in alto a sinistra rispetto al supporto per il missile: il nemico sta alla nostra destra, e premere il bottone farà uscire un trapano che gli toglierà circa un quinto di energia. Nel frattempo sparategli!

Suggerimento: equipaggiatevi con un paio di missili guidati per fargli più male possibile. Non dovete neppure preoccuparvi di mirare: il massimo!

Appena si gira verso di voi per distruggervi, saltate al bottone successivo, alle vostre spalle se state guardando il cattivo. Nel tragitto fate fuori i serbatoi di carburante: l'esplosione non gioverà a Mr. Schwang!

Il secondo tasto attiva una pressa che lo ridurrà in schiacciatina, mentre la sua energia verrà pressoché dimezzata. Il bottone successivo, sempre andando nello stesso ordine, dà una bella scossa al nostro amichetto. Il quarto e ultimo pulsante invece fa fuoriuscire una lama rotante che gli si ficca nella schiena. Così dovrete essere a posto, direi...

Altrimenti dovrete sparargli addosso tutto quello che avete e che trovate in giro entro lo scadere del tempo. Non troppo difficile.

Ucciso definitivamente il bacherozzo alieno, Max disinnescherà il missile (più o meno) e raggiungerà Kurt.

E Doc? Beh, Doc...

MISSIONE 9

Interpretata dal Dottor Hawkins

Checkpoint 9A

La prima parte del livello vi vedrà alla guida della Jim Dandy attraverso un campo di asteroidi. Il controllo è un po' meno facile rispetto ad altre sezioni analoghe viste prima, per via del fatto che vi trovate nell'iperspazio, e una volta presa una certa direzione noterete un minimo di persistenza prima di riuscire a cambiarla. Un goccio di pratica risolverà il problema.

I puntini luminosi sono dei teletrasporti che vi mettono in un punto a caso dello schermo, come ad esempio in mezzo ad un asteroide. Evitate anche quelli e proseguite dritti per la vostra strada, è meglio.

Arrivati alla città aliena, cominciate a cercare quello di cui avete bisogno per tornare indietro.

Inizierete in una piccola piazzetta con una cabina del telefono nel mezzo. Salite la rampa di fronte a voi e seguite la strada da entrambi i lati, raccogliendo tutto quello che trovate. Ridiscendete nella piazza, sempre ignorando i Conehead che la popolano, e prendete il tunnel a sinistra (rispetto alla posizione di partenza).

Checkpoint 9B

In questo corridoio ci sono dei Bottrock. Fateli fuori sfruttando il solito strafe laterale e il tostapane atomico. Dirigetevi verso la porta sulla destra in fondo alla stanza. arrivati in fondo girate a sinistra, dove trovate l'ingresso ad un labirinto.

Suggerimento: se vedete un Conehead nel dedalo, seguitelo! Lui si dirige verso l'uscita! Se lo perdetevi di vista non scoraggiatevi; in fin dei conti loro si muovono più rapidamente di voi. Aspettatene un altro.

Ed ecco la strada da seguire: alla prima intersezione a T, girate a destra. Prendete la prima fino ad un altro incrocio a T. attivate il pannello camminandoci sopra, quindi andate a destra, e ancora a destra. Passate sotto i tre raggi elettrici (si muovono descrivendo una circonferenza, quindi attenzione!) e girate l'angolo raccogliendo Mr. Fizzy. Andate dritto fino al prossimo incrocio a T. Qui vedrete un Conehead che va a sinistra, cosa che dovrete fare anche voi. Andate a destra, passate oltre la barra elettrificata e correte fino alla fine del corridoio, lasciando stare le due deviazioni a destra che incontrate. Proseguite lungo l'unica strada possibile, passando le tre barre elettriche, fino al primo dei condotti di vapore. Fermatevi davanti a ciascuno di essi, e muovetevi rapidamente quando si ritirano. Continuate dritti, lasciandovi una rientranza sulla destra e seguendo il Conehead che va verso sinistra alla successiva T. Altro raggio elettrificante; girate a destra e dopo i primi due raggi di vapore raccogliete una Mr. Fizzy. Arrivati alla T in fondo seguite il Conehead a destra, superando un paio di barrette elettriche. Svoltate alla prima a sinistra, passate i due getti di vapore bollente e andate a destra. Seguite la strada e prendete la prima a destra: arriverete ad uno spazio aperto con parecchi Dogan Boy e il Palatial Locator. Raccoglietelo e prendete il teleport vicino al generatore di alieni.

Dove siete capitati? All'inizio, ovviamente! Prendete l'altro teleport, quello azzurro, e seguite il corridoio fino a prendere quello successivo.

Checkpoint 9C

Raccogliete la baguette e correte dall'altra parte della stanza lungo il corridoio sospeso a zig-zag, evitando il Birdbrain che vi attaccherà dal basso. Di fronte al nuovo punto di arrivo c'è un'altra cinquina di baguette. Fate fuori i Dogan e i due generatori che vi aspettano dietro le colonne e arrivate alla stanza in fondo, che presenta uno splendido labirinto sospeso sopra la vostra testolina.

Armatevi con le baguette, perché ci sono un po' di Sfere dell'Amore (oooops, della Morte) di pattuglia che vi aspettano.

Fatele fuori, e localizzate l'ancora per la scaletta: con quella salite al primo piano del labirinto. Dovrete raggiungere la piattaforma circolare che si trova alla destra della stanza (rispetto all'ingresso, come al solito). Non aggiungo nessuna spiegazione perché ogni piattaforma è piena di ancore per la scaletta, e pressoché ogni strada porta in cima. Saltate nel teleport. La stanza che incontrate ora è un altro puzzle. Vedete il Conehead che cammina avanti e indietro all'ultimo piano della stanza illuminata di giallo di fronte a voi? Dovrete farlo cadere fino al pianterreno, dove lo aspetta un ventilatore, pronto a

ridurlo in poltiglia. C'è un cilindro, al centro della stanza, che mostra quanto liquido è stato raccolto. Sul pavimento ci sono tre bottoni rettangolari che aprono delle botole nella stanza del Conehead.

Quello più a sinistra, lontano, attiva la botola all'ultimo piano. Il bottone a destra apre quella al terzo piano, e l'ultimo tasto fa scattare quella del secondo. Cominciate a premere quello più lontano: quando il Conehead cade, andate a destra e attivate subito il secondo bottone, che spedisce il tizio al secondo piano. Lui starà camminando da sinistra a destra, ormai.

Recatevi al terzo bottone, quello più vicino all'arrivo del teleport. Aspettate che il Conehead sbatta contro il muro e cammini da destra a sinistra. A quel punto potete aprire la botola, e il poveretto finirà tritato. Se premete il terzo tasto prima, quando il Conehead cammina da sx a dx, anziché cadere nella botola finirà nell'ascensore che lo riporta all'ultimo piano. Ripetete questa cosa tre volte, fino a riempire il cilindro che attiverà il teleport nella parte destra della stanza.

Avvertenza: ogni volta che il Conehead fa avanti e indietro nello stesso pianerottolo, un Dogan Boy verrà ad infastidirvi. Ergo, siate rapidi.

Quando il cilindro è stato riempito a dovere di succo di Conehead, prendete il teleport e andate al prossimo checkpoint.

Checkpoint 9D

Prendete il teleport di fronte a voi (ma occhio ai Conehead innamorati a sinistra!), ed affrontate lo scontro con i Dogan. Distruggete il generatore al centro ed evitate i loro colpi. Premete il bottone bianco che si trovava sotto lo spawner. Andate a destra, e scendete la rampa. Man mano che scendete, due Birdbrain verranno a darvi il benvenuto: salutateli con i vostri tramezzini e continuate a scendere, prendendo il teleport.

Nella stanza successiva verrete accolti da un nugolo di Birdbrain e sferette della morte. Fateli fuori tutti con pazienza, baguette e Mr. Fizzy.

Adesso potete concentrarvi sul puzzle nel centro della stanza. lo scopo è fare in modo che le luci che si accendono ad intermittenza si blocchino sul blu. Per fare questo dovrete sfruttare i tre bottoni che vedete alle estremità della stanza. Ognuno controlla una luce: premetelo quando questa si trova sul blu, e fatelo con tutti e tre. Vedrete abbassarsi il campo di forza che circonda il Positronic Doohickey. Per prenderlo salite sulla piattaforma circolare che si avvicina a voi. Una volta raccolto il prezioso oggetto, prendete il teleport. Seguite il tunnel, prendete il teleport e vi ritroverete alla cabina del telefono.

Salite la rampa, raccogliete i bonus che dovrebbero essersi rigenerati, e fiondatevi nel tunnel a destra, sempre al livello superiore.

Checkpoint 9E

Camminate, camminate e camminate... (ma con tutti i teleport che ci sono, che senso hanno tunnel così lunghi? Mah...)

Superate l'atrio con la scritta scorrevole rossa: dovrete attraversare il ponte attivato dai laser. L'algoritmo per non morire è tanto euristico quanto efficace: appena la parte mancante è passata, iniziate a correre. Dopo qualche secondo correte continuando a saltare: il movimento del buco è così veloce che la probabilità di cadere è bassissima. Nel caso, un quickload risolve tutto... Se preferite, trovate rifugio nelle nicchie laterali e aspettate che il buco passi, e inseguite lo fino alla successiva.

Alla fine del ponte verrete accolti da un paio di mostrilli da far fuori in batta. Seguite il corridoio e arriverete in una stanza con due bottoni. Pestate il primo per aprire una porta che ne mostra altre due. Da qui in poi i bottoni sono casuali, quindi tenete a mente quale funzionava e quale no. Dei bottoni che vedete, uno apre la porta davanti a voi, l'altro attiva il primo bottone nella stanza, che riabbassa le porte, costringendovi a rifare tutto da capo.

Ecco perché dovrete tenere a mente i bottoni che funzionavano. Dietro le grate ci sono anche dei Dogan che vi aspettano, da far fuori col fido tostapane. Alla fine prendete la porta a sinistra ignorando i vari Hoser, e scendete lungo il corridoio.

Checkpoint 9F

Qui ci sono un altro paio di ponti laser. Il primo è simile a quello di prima, con la differenza che ora ci sono due interruzioni, e la prima è più grande. Dovrete correre sempre dopo che è passata la seconda interruzione. Infilatevi in una nicchia, aspettate che passino i due fori e correte. Seguite questo procedimento, una nicchia alla volta e non fallirete. Fate fuori i due Hoser e proseguite lungo il corridoio. Il secondo ponte è diverso dai precedenti. Esso è solido, almeno all'apparenza, e finché non ci camminate sopra voi. Correte fino alla terza nicchia: appena saltano le luci, infilatevi dentro. Appena il terreno ridiventa solido correte alla nicchia successiva. Qui dovrete memorizzare lo schema di ricomposizione del pavimento, e trovare il momento buono per arrivare alla nicchia successiva, e quindi alla fine del ponte. Comunque non abbiate timore, non è così difficile.

Checkpoint 9G

Questa missione non ha un mostro finale vero e proprio, ma un puzzle piuttosto antipatico. Appena entrati nella stanza raccogliete le dieci baguette, causando l'arrivo di un po' di Hoser e un Birdbrain. I bacherozzi si rigenereranno, quindi non ammazzateli ma limitatevi a scansare i loro colpi.

Andate adesso dall'altra parte della stanza, notando la fila di bottoni sotto i vostri piedi. Non calpestateli, per ora. Salite la rampa e girate attorno al bottone giallo senza calpestarlo. Mettetevi di fronte alla fila di bottoni, preparate la vostra memoria a breve termine e premetelo. Sul soffitto si accenderanno le luci in corrispondenza dei bottoni che dovrete premere. Il solito puzzle alla Magic Simon, insomma.

Suggerimento: se siete agli sgoccioli con l'energia per via dell'attacco degli Hoser, non centellinate Mr. Fizzy, perché al prossimo livello non le avrete più.

Siete pronti? Via! Se premete il bottone giusto, esso diverrà verde, altrimenti diventerà rosso e dovrete rifare tutto da capo. Se siete stati bravi si aprirà la porta dietro il bottone giallo: prendete il Dimensional Destabilizer e recatevi al teleport; seguite il corridoio e prendete l'altro. Indovina un po'? Siete tornati alla cabina telefonica!

Raccogliete i pumpernickel (dovreste averne già sei) e andate alla cabina. Preparate il tostapane con loro e sparate agli Hoser che ci stanno dentro. Usate Mr. Fizzy a volontà, aspettate che le porte si aprano, e bum! Tenete conto che il nichel ci mette un secondo almeno a caricarsi, quindi temporizzatevi a dovere.

Ogni volta che infilate un pumpernickel nella cabina, uno dei tre Hoser verrà sparato via. Complimenti, Doc! ce l'hai fatta! Buon viaggio!

CHEAT

Se siete arrivati fino a qui, allora non vi dispiacerà potreste aver voglia di sapere quali sono i codicilli da inserire durante il gioco per attivare un po' di graditi bonus. In primis, premunitevi di far scendere la console dei comandi che dai tempi di Quake1 si richiama con il tasto `.`.

God Mode

```
mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)
```

Se vi sembra una stringa tipica di un linguaggio di programmazione è perché davvero così: si tratta infatti di un 'trucchetto' usato per il debugging, e poi lasciato dai

programmatori. Notate che dovrete abilitare l'invulnerabilità periodicamente perché il gioco non salva lo stato del personaggio durante il caricamento dei blocchi dei livelli.

Vi accorgete del cambiamento di blocco quando il vostro hard disk comincerà a gracchiare, con conseguente lieve rallentamento del gioco; più empiricamente, reinsertelo quando vedete di non essere più immortali.

Le vostre dita pigre non temano, tuttavia: la console possiede la 'history'. Questo significa che, richiamata la console con il tasto '\', basta usare la freccia in alto (FRECCIA SU) per richiamare i comandi dati in precedenza.

Altri codicilli (da inserire nello stesso modo):

God(1)

God Mode (versione corta :)

mdkNewGame(1,12)

Balza al livello 1

mdkNewGame(2,12)

Balza al livello 2

mdkNewGame(3,12)

Balza al livello 3

mdkNewGame(4,12)

Balza al livello 4

mdkNewGame(5,11)

Balza al livello 5

mdkNewGame(6,8)

Balza al livello 6

mdkNewGame(7,11)

Balza al livello 7

mdkNewGame(8,8)

Balza al livello 8

mdkNewGame(9,13)

Balza al livello 9

mdkNewGame(10,7)

Balza al livello 10 (Kurt)

mdkNewGame(11,1)

Balza al livello 10 N.1 (Max)

mdkNewGame(12,1)

Balza al livello 10 N.2 (Dr. Hawkins)

GodDebugToggle()

God Mode abilitato/disabilitato

E per spogliare Kurt, se proprio ci tenete....

Digitate KurtGetNaked() e quindi la mappa in cui volete giocare. Lo sbiottamento del protagonista vale solo per la mappa in cui è stato inserito, e solo per quelle di Kurt.