

LA SOLUZIONE COMPLETA DI DARKSEED (rabbriviamo... Brrrr!)

Sono passati ormai tre anni dall'uscita di quest'avventura grafica, ma sono ancora molti quelli che non l'hanno terminata. Prendendo al volo l'uscita del secondo episodio della serie (denigrato da tutte le riviste inglesi e non ancora giunto in redazione...) ho deciso di ripubblicare la soluzione del primo capitolo sperando di accontentare tutti i fans del gioco e del mitico H.R. Giger (che ne ha curato la grafica).

La solita puntualizzazione prima di iniziare: il gioco si dovrà necessariamente completare entro il terzo giorno, se così non fosse l'alieno nella testa del vostro personaggio nascerebbe, costringendovi a raccogliere la vostra materia grigia col cucchiaino... E ora buona soluzione!

FBS

GIORNO 1

Dopo l'incredibile sogno, vi sveglierete con un gran mal di testa. Recatevi in bagno, aprite la specchiera e prendetevi delle aspirine; fatevi una doccia e uscite dalla porta sulla destra. Vi troverete in una stanza con un vecchio abito a sinistra; esaminatelo un paio di volte e raccogliete il talloncino della biblioteca in una delle tasche. Scendete nell'atrio ed entrate nel salotto a destra; leggendo il biglietto sullo specchio noterete che da quest'ultimo manca una scheggia...

Tornate ancora nell'atrio, continuate a sinistra ed entrate nello studiolo; esaminando e raccogliendo i piani della casa posti sulla scrivania, sarete in grado di scoprire un passaggio segreto: avvicinatevi alla libreria di destra e premete i libri. Entrate nel passaggio appena aperto, salite le scale e raccogliete la corda per terra; passando attraverso la porta a sinistra vi ritroverete in camera vostra.

Da qui andate a sinistra, arriverete nella stanza con la scala che conduce al piano terra; salite la scaletta per la mansarda; spingete il cassone di legno un paio di volte e raccogliete l'orologio nascosto sotto di esso. Davanti a voi ci sarà un balcone, visitatelo e legate la corda a una delle gargoyles (ne capirete in seguito l'utilità).

Scendete nuovamente in salotto, caricate l'orologio e, usandolo sulla pendola, sincronizzatelo a dovere.

Se avrete fatto tutto rapidamente dovrete ricevere la visita del postino con un pacco (arriverà più o meno alle 10), aprendo la scatola avrete l'ennesima visione: una bambola di ceramica che sotto ai vostri occhi si trasformerà in un cuore pulsante...

Uscite di casa, raccogliete il giornale e rientrate nella magione; il telefono nella vostra camera inizierà a suonare, salite rapidamente le scale e andate a rispondere: Sue, la bibliotecaria, vi dirà che c'è un libro che dovrete ritirare al più presto.

Uscite ancora una volta di casa e andate in città (a destra). Entrate nella merceria, date i soldi al gestore e prendete il Whiskey; di lì a poco entrerà il vostro vicino: un avvocato di nome Delbert che, presentandosi, vi darà un tagliando per uscire gratis di prigione (il suo biglietto da visita), dicendovi che alle 18 di domani vi aspetterà dietro alla vostra casa per fare conoscenza.

Uscite dal negozio, continuate a destra ed entrate nella biblioteca (il grande edificio gotico). Raccogliete la forcina per terra, parlate alla ragazza ed essa vi consegnerà un libro con una strana comunicazione:

'Sintonizzatevi sulla giusta frequenza per un messaggio da un amico'.

Le cose inizieranno a farsi sempre più complicate... Consegnate il talloncino trovato nella giacca alla bibliotecaria, vi verrà detto di cercare il libro corrispondente nel corridoio 'C', copertina verde. Al suo interno troverete una pagina di diario strappata, leggetela e scoprirete il metodo per ottenere la chiave per aprire la pendola del soggiorno.

Tornati a casa, recatevi nel garage dietro l'edificio (il passaggio è tra i cespugli a destra della magione). Aprite il bagagliaio della vecchia automobile ed esaminandone il contenuto troverete un utilissimo piede di porco.

Nell'abitacolo aprite il cassetto portaoggetti, prendete i guanti di pelle e, usciti nuovamente in cortile, usate la corda per salire sul balcone.

Ricordate la cassa sotto la quale avevate trovato l'orologio? Bene, ora potrete aprirla grazie alla spranga. Al suo interno ci sarà uno strano diario appartenente al precedente proprietario della villa, stranamente perseguitato dai vostri stessi sogni... un semplice caso o qualcosa di più?

Scendete nuovamente grazie alla corda, passate davanti all'entrata principale della villa e continuate ancora verso sinistra. Seguendo il percorso tra gli alberi, potrete raggiungere il cimitero della città. Attenendovi alle indicazioni della pagina di diario, raggiungete la tomba dei Tuttle (quella in stile egizio); premete i sigilli come indicato (sinistra, su, destra) ed entro breve sarete al suo interno.

Giunti nella stanza piena di urne, prendete quella in basso a sinistra; dentro ci troverete la chiave dell'orologio.

Tornati nel salotto di casa, usatela sulla pendola e finalmente saprete il nome del precedente proprietario: John McKeegan, la cui tomba si trova al termine del cimitero cittadino.

Per oggi non potrete più fare niente di utile, perciò potrete girovagare dove vorrete, ricordando comunque che per ora non è consigliato entrare alla centrale di polizia; che potrete andare a dormire sin dalle 17.00 e che comunque il vostro personaggio si addormenterà entro le 22.00 indipendentemente dal posto in cui si troverà, perciò cercate sempre di essere a casa per quell'ora!

GIORNO 2

Dopo l'ennesimo sogno, andate in bagno, prendete i soliti cachet dietro allo specchio e fatevi una doccia ristoratrice. Verso le dieci arriverà un altro pacco postale, al suo interno la scheggia che mancava per completare lo specchio... Dirigendovi nuovamente nel garage, accendete l'autoradio nell'abitacolo della macchina; invece della solita musica, sentirete uno strano messaggio: 'Prima di andare nel Lato Oscuro lasciate qualche porta aperta.'

Dirigetevi nello studio e poi in camera vostra, lasciando aperte le porte dei passaggi segreti. Tornati in salotto riattaccate il frammento allo specchio... avrete così riaperto il passaggio che conduce nella Metà Oscura.

Appena giunti in questa nuova realtà, noterete che solamente l'aspetto esteriore delle stanze sarà cambiato, non la loro planimetria; perciò, seguendo questa logica e facendo conto che vi troviate nel salotto, andate nello studio. Esaminate i piani sul tavolo e andate nella porta a destra (quella corrispondente al passaggio segreto); usate l'ascensore e poi proseguite a sinistra. Se non doveste riuscire a passare una qualsiasi soglia il motivo è piuttosto semplice: nel mondo reale avrete lasciato chiusa quella corrispondente!

Arriverete a una balconata; prendete il cannocchiale, date un'occhiata alle montagne sullo sfondo e dirigetevi alle due porte sulla destra. Tra di esse ci sarà una piccola leva percorsa da alta tensione; usateci sopra i guanti di pelle e farete aprire la porta principale della villa aliena. Tornando nella stanza corrispondente al vostro atrio, uscite all'esterno e iniziate a girovagare per il mondo sconosciuto. Dirigetevi a sinistra per tre schermate, prendete la pala davanti alla strana costruzione e tornate nuovamente nella vostra dimensione.

L'autoradio nel garage vi darà l'ennesimo consiglio: 'Lasciate indietro la chiave quando andate nel mondo oscuro.'. Nuovamente nel cimitero, cercate la tomba di J. McKeegan, situata proprio alla fine del campo santo. Scavate grazie all'apposito oggetto, raccogliete l'ennesima pagina di diario e leggetela: molti misteri verranno svelati e voi saprete di essere al centro di un oscuro progetto ideato da alcune menti aliene.

Tornando verso casa, verrete fermati da un'agente che vi arresterà con l'accusa di aver profanato una tomba. Non potendo far nulla per opporvi, seguitelo fino in centrale...

Nella cella, seguendo il consiglio della radio, nascondete tutto ciò che potete sotto al cuscino della branda (l'importante è che teniate con voi il tagliando per l'uscita gratis di prigionie'). Prendete la tazza e, usandola contro le sbarre, attirare l'attenzione della guardia. Datele il biglietto di Delbert e dopo qualche istante sarete di nuovo liberi.

Se avrete ascoltato i miei consigli (quelli che vertevano sul fatto di non entrare nella stazione di polizia) doveste trovare deserta la sala d'aspetto della centrale. Sulla parete a sinistra vi sarà una pistola; prendetela con voi e uscite rapidamente tornando verso casa. Appostandovi davanti al garage, aspettate fino alle 18.00, per quell'ora dovrebbe arrivare il vostro vicino; seguitelo nel suo giardino, dategli il whiskey e, quando se ne andrà, raccogliete il bastone del suo cane.

Rientrate in casa (se ci dovesse essere la guardia salite dalla corda legata al balcone); entrate nello specchio e, uscendo dalla casa aliena, continuate a destra fino al burrone con la strana creatura cinomorfa. Mantenendo le debite distanze, gettate il bastone nell'abisso e continuate oltrepassando il ponticello. Entrate nella stazione di polizia; l'alieno, non trovando l'arma per uccidervi, sarà costretto a sbattervi semplicemente in gabbia.

Sotto al cuscino della branda ritroverete tutti i vostri oggetti. Usate un paio di volte la forcina sulla serratura e guadagnerete la libertà.

Proprio di fronte a voi vi sarà un alieno chiuso in gabbia; il poverino vi dirà di chiamarsi Sargo e per la forcina sarà disposto a regalarvi un anello d'invisibilità... naturalmente accetterete senza battere ciglio.

Uscite dall'edificio, continuate a destra per un paio di schermi e arriverete alla costruzione corrispondente alla biblioteca. Una specie di sentinella vi impedirà di entrare; controllate il vostro orologio: se non sono ancora le 20.45 procedete con la soluzione, altrimenti tornate nel vostro mondo, lasciando le seguenti azioni al terzo e ultimo giorno.

Indossate l'anello magico, entrate nella biblioteca e azionate la console. Osservando lo schermo saprete finalmente la verità sulla natura dei vostri dolori di testa: un embrione d'alieno vi è stato trapiantato nel cranio e una volta sviluppatosi riuscirà a far estinguere l'intera razza umana! Per evitare tutto ciò non dovrete far altro che distruggere la fonte di sopravvivenza aliena, stando bene attenti ai poliziotti controllati dalle menti degli Antichi. Uscite velocemente dalla stanza e tornatevene a casa con il microfilm donatovi dal Guardiano del Sapere.

GIORNO 3

Come al solito, dopo l'ennesimo sogno, andate in bagno, prendete le pillole e fatevi una doccia. Andate alla merceria; comprate un'altra bottiglia di whiskey e dirigetevi alla biblioteca. Entrando nell'edificio, andate nella stanza a destra; un visore vi permetterà di dare un'occhiata al microfilm, facendovi sapere che sotto ad una piastrella della vostra cantina c'è un oggetto che vi sarà utile.

Tornate rapidamente a casa; verso le 10.00 il postino recapiterà un pacco con il manico di un'ascia. Scendete in cantina; al centro del pavimento della camera vi sarà una mattonella bucata che, se usate col manico, formerà una sorta di martello (se non siete stati veloci, il pacco arriverà nel pomeriggio; aspettate di avere il manico per scendere in cantina).

Esaminando l'apertura troverete un mazzo di chiavi. Andate in garage; versate l'alcol nel serbatoio dell'auto e mettetela in moto grazie alle chiavi. Uscite, salite sul balcone grazie alla solita corda e andate di filato nel Mondo Oscuro. Uscendo dall'abitazione, sulla sinistra noterete un'astronave; entrateci e, grazie ai guanti di pelle, azionate la leva di controllo: avrete appena messo in moto il veicolo alieno, fonte di tanti guai... Uscendo lo vedrete decollare e poco dopo vi ritroverete nel vostro mondo. Il telefono squillerà; rispondendo sentirete la voce del Guardiano del Sapere: 'Le cose viste nello specchio non sono reali, solamente lo specchio lo è...'. Capirete così che la fonte di sopravvivenza degli alieni è lo stesso passaggio che vi ha permesso di raggiungerli: lo specchio!

Tornate per l'ultima volta in salotto, selezionate il martello e distruggete la fonte di tutti i vostri guai... è un vero peccato che per la legge di Murphy vi tocchino 7 anni di sfiga e un altro capitolo da terminare! Per quanto vi riguarda questo è tutto, almeno per ora, il vostro campanello suonerà e ci sarà una bella sorpresina per voi...