

FADE TO BLACK, PIU' CHE UNA SOLUZIONE UNA TORCIA ELETTRICA!

Come passa il tempo, la prima volta che finii questo arcade, quasi un anno e mezzo fa, ricordo che lo apprezzai fino all'inverosimile: grafica statosferica, personaggi poligonali ottimamente animati, azione convulsa, trama niente male ma, ah me, longevità appena mediocre. Per questa soluzione ho voluto rigiocarlo e sinceramente ho dovuto cambiare idea solamente sulla grafica... Cose che capitano, soprattutto quando è passato un intero anno e tutti i nuovi prodotti danno sfoggio di textur fin nel buco del drive (censuratore mascherato, passami il termine!). Sono comunque convinto che questo gioco valga tutt'ora i soldi spesi! Ma bando alle ciance e veniamo alla soluzione. Dato che la riuscita in questi tipi di giochi si basa essenzialmente sull'abilità manuale del giocatore, ho pensato di pubblicare solamente le mappe (che potete trovare nella directory delle soluzioni in formato PCX, o vedere direttamente su schermo se state leggendo la versione DOC) con alcuni consigli per superare le parti più difficili. Su ciascuna di esse sarà indicato il vostro punto di partenza (P), le zone in cui potrete energizzare gli scudi (E) e, tramite alcune cifre, le locazioni fondamentali che dovrete raggiungere, in ordine cronologico, per completare ciascuna missione (anche se nella soluzione non vi viene detto esplicitamente, nelle stanze numerate conviene premere ogni interruttore e aprire ogni armadietto presente). Naturalmente vi consiglio di salvare spesso, visto che la storiaccia è tutt'altro che semplice. Buon divertimento!

Fabio "FBS" Simonetti

1: PENITENZIARIO DI NEW ALCATRAZ.

La prima missione che vi appresterete ad affrontare sarà piuttosto lunga. Dopo essere usciti dalla cella e aver aperto la porta correndo sulla piastra apposita, sarete nella 'sala di controllo'. Salite sulla piastra a ovest, aspettate che il robot faccia aprire il campo di forza e poi passategli attraverso. Per superare la torretta laser a nord, colpite la telecamera fino alla sua completa distruzione, mentre per nuclearizzare il ragno a ovest della 'hall di guardia' (1), sfruttate i barili esplosivi posti ai lati del complesso.

Noterete che nella camera a sud, i Morph blastati vengono rimpiazzati di continuo: aprendo il passaggio-teletrasporto verso la sala 2 (il pulsante è alla locazione 1), distruggete i tubi qui presenti per evitare che altri alieni scendano nell'ambiente sottostante. In questo modo raggiungere indisturbati la zona 3.

Facendo esplodere un barile davanti alla porta, distruggerete il campo di forza e finalmente potrete recuperare il dispositivo di disturbo radar e la chiave per uscire dall'infermeria (4). Dovendo ottenere il codice dall'ufficiale, non vi resta che seguire i punti fino al 7; liquidare lo sciagurato alieno e aprire l'armadietto sulla parete sud. Fatto questo, usando il teletrasporto a ovest dell'energizzatore arriverete in una stanza con un Kartrack; mettendolo in funzione sarete in grado di aprire il portale per la zona 10 e da qui raggiungere l'hangar 11, vostra meta finale. Il vostro salvatore, O'Connors, vi condurrà alla base ribelle, dove farete la conoscenza di Sarah, il capoccia del movimento anti-Morph (una donna!) e verrete immediatamente scelti per una seconda missione: la liberazione del Prof. Bergstein.

2: ASTEROIDE D321

Non colpite assolutamente le vetrate (Atmosfera 0 vi dice niente?), recuperate la chiave della sala macchine (1) in cui vi sarà un pulsante (2) che aiuterà O'Connor a sbloccarvi la porta del centro di detenzione. Una volta eseguito questo semplice compito, la seconda cosa da fare sarà raggiungere il professor Bergstein nella zona 4 per poi accompagnarlo fino al teletrasporto 5 (andate piano, altrimenti il bagordo non riuscirà a starvi dietro).

Il vecchio, prima di andarsene, vi consegnerà un cubo con un virus da piazzare nel terminale

della zona 2; questo simpatico aggeggio, una volta inserito nello slot apposito, attiverà l'auto-distruzione della base: avrete pochi secondi per raggiungere a vostra volta la camera 5 (attraverso il portale Nord), saltare sulla piastra gialla e premere immediatamente la barra spazio.

Prima di inserire il virus e iniziare la fuga verso la salvezza, siate però sicuri di aver eliminato tutte le mine rimbalzanti che potrebbero rallentare la vostra passeggiatina: perdere qualche unità scudo ora è poca cosa (potrete ricaricarvi quando volete), se dovesse invece accadere durante la gara contro il tempo sareste nei guai!

3: MARTE

Ok, voi la vostra buona azione l'avete fatta e loro come vi premiano? Un'altra rischiosissima fregatura: recuperare dei piani per scoprire dove diamine è la base dei fangosi! Il livello è abbastanza ostico a causa dei Morph Caricatori, la cosa migliore da fare è tenere sempre la pistola carica, sparare a queste creature 5 colpi esplosivi (nei livelli precedenti li avrete certamente trovati), ricaricare rapidamente e poi finirli. Ad ogni modo, la prima cosa che dovrete fare sarà attivare i carrelli minerari (1), unico metodo per aprire i diversi portali del livello. Seguendo i piccoli veicoli potrete ottenere le chiavi (2-3) che vi servono per le restanti porte, così facendo sarete in grado di recuperare due indispensabili minerali di Risidium (4-5), in tutta la base ve ne sono 5, io qui ho voluto segnare quelli più semplici da ottenere.

Lo scudo anti radiazioni (6) vi sarà utile per raggiungere la trivella alla locazione 8; utilizzando un paio di Risidium nell'apposita fessura del veicolo (selezionate l'oggetto con '5' e usatelo con 'u'), lo si metterà in moto e con esso potrete uccidere l'insettaccio al laboratorio 9. Una volta che la creatura sarà stata eliminata (è possibile farlo anche coi proiettili perforanti), voi potrete aprire l'armadio contenente i dati che vi servono...

4: BASE ORBITANTE

"Cavolo com'è corto sto gioco, siamo già sul pianeta alieno!" Beh, non proprio, voi pensate solo ad arrivare alla fine, visto che questo è un livello in cui l'uso degli scudi anti gas è importante almeno quanto la rapidità di fuoco!

Subito dopo essere stati teletrasportati, invece di eliminare il Morph davanti a voi, andate a destra sparando al tubo fuxia nell'angolo nord-est della stanza, così facendo impedirete l'arrivo di altri nemici. Le chiavi che vi servono (1), saranno ben protette, anche se fortunatamente la posizione della stazione di ricarica (E) non è troppo lontana. Attivando l'ascensore 3 tramite il pulsante 2, potrete salire al piano superiore dove, dopo aver evitato qualche bouncing mine e un paio di Morph, potrete trovare lo scanner per i campi magnetici. Tornando indietro, dirigetevi al ponte (5), attivate l'attrezzo appena recuperato e, camminando, saltate le zone pericolose (shift+avanti+J al momento giusto). Giungendo nella sala di controllo 9, non vi resta che sparare al pannello elettrico per liberare Ageer che vi condurrà fuori (occhio ai nemici rimasti). Questa strana creatura vi spiegherà parecchie cose interessanti sugli alieni, e vi consiglierà di chiedere aiuto ad un oracolo per quanto concerne la salvezza del genere umano. Solo lui infatti conosce il sistema per risvegliare un'entità "piramide" capace di uccidere il cervellone alieno... Ci sono solo due piccoli problemi: primo, il suo tempio pullula di nemici e secondo, la suddetta piramide è già stata catturata dai Morph!

5: TEMPIO DELL'ORACOLO

Il più difficile livello dell'intero gioco. In questo complesso, invece di trovare degli energizzatori, vi saranno delle colonne di luce grigiastre che se toccate vi ricaricheranno totalmente gli scudi.

Dirigetevi per prima cosa alla locazione 1 per prendere la gemma e le chiavi contenute nelle

statue. Fate attenzione ai raggi paralizzanti e ai Golem di pietra: queste creature sono indistruttibili, se verranno colpite si bloccheranno solo per qualche istante.

Il secondo passo sarà tornare indietro e raggiungere la camera dei volatili (2); qui dovrete tentare di catturarne uno premendo al momento giusto il pulsante sul pavimento. Intanto che ci siete, prestate attenzione al murales a est: le quattro forme umanoidi sono un codice che vi servirà nella camera 3 per aprire il passaggio 4 (il passaggio per ottenere la seconda gemma). Seguendo i numeri come al solito, troverete la terza gemma (5) e un paio di statue che celano due stanze segrete (6). Azionando la prima, un Golem inizierà a inseguirvi; voi portatelo fino alla camera 7, eliminate tutti i nemici e premete il pulsante sul muro. Salendo sui rettangoli nei corridoi, ora si attiveranno dei raggi di anti-materia, l'unico mezzo per eliminare la statua animata! Dopo averla uccisa gettate il suo occhio nella piscina della locazione 7, in modo da ottenere il codice della porta 11 (per visualizzarlo basterà attivare l'inventario, selezionare il simbolo '?' e premere shift).

Raccattate le gemme alle posizioni 8 e 9, per poi tornare alla locazione 1. Visitate la stanza a nord-ovest (a sinistra della 11), imparate i quattro simboli sul pavimento ed entrate nel teletrasporto a nord. In breve sarete nella camera dell'Oracolo; salite nell'ordine solo sulle piastrelle con i simboli appena visti (quando l'ho giocato io, partendo dalla piastrella a destra, le mosse erano: E, N, E, E, E, N, N, W, W, W, W, W, N, N.) e, poco dopo, potrete liberare l'uccello precedentemente catturato. Il premio per la faticaccia sarà la sequenza per richiamare la misteriosa piramide Ageer.

Dalla stanza 11 (per aprirla usate il codice ottenuto dalla piscina) raggiungete la 12; inserite le gemme nell'ordine indicatovi (il mio era: grigio, arancione, blu [già inserita], rosso, cyan e giallo) e di lì a poco arriverà il Mega Morph: il capo della marmaglia di alieni. Continuate a fuggire cercando di seminarlo nella stanza a nord e il gioco sarà fatto: il teletrasporto è al 13.

6: FUGA IN AERONAVE

Senza preoccuparvi dei Morph che tenteranno di freddarvi, appena inizierete il livello dirigetevi alla navetta posteggiata per poi azionarla tramite la barra... Conrad vi salirà per iniziare il lungo viaggio verso il centro di controllo del cervello alieno.

Quello che dovrete fare in questa sezione sarà condurre la suddetta astronave alla zona marcata con il numero '1'. I controlli di default del mezzo saranno i seguenti: tasti cursore per alzare/abbassare/ruotare la nave, Shift-sinistra/destra per spostarvi lateralmente, Alt per dare potenza ai motori e Control per sparare. Prestate particolare attenzione alle navi nemiche e soprattutto alla lava, scegliendo sulla mappa la strada che vi permetterà di evitarla il più possibile.

7: CENTRO DI CONTROLLO ALIENO

Dopo essere atterrati e aver eventualmente eliminato i nemici nella zona iniziale, troverete 3 teletrasporti. Scegliete quello di mezzo e appena giunti a destinazione, correte sulla piastra direttamente di fronte a voi: con un po' di fortuna il laser si disinserirà immediatamente senza nemmeno ferirvi.

Cercate di stare attenti ai Morph caricatori che di tanto in tanto tenteranno di eliminarvi: tenete le orecchie aperte, appena la musica si farà più frenetica sarete stati presi di mira da uno di loro... Seguendo i soliti punti sulla mappa non dovrete avere problemi nel trovare le chiavi nelle posizioni 1 e 2. Il mostro piovra necessiterà di un sol colpo per essere messo a riposo, anche se un qualsiasi rumore potrebbe risvegliarlo... Il miglior metodo per superarlo consiste nel colpirlo una volta, saltare le piastre azzurre e arrivare all'armadio sotto di esso. Per raggiungere il punto 3 dal punto 2, scegliete la strada più lunga, cioè quella che passa a destra della zona numero 1; zigzagando tra le piastre sul pavimento, vi troverete nei pressi di alcuni laser rossi, per spegnerli non dovrete far altro che raggiungere il termine est del corridoio nel quale vi trovate (3).

Arrivati alla stanza antistante la camera 4 (quella con l'enorme vetrata), beccatevi la scena scioccante, prendete una bella rincorsa e fiondatevi nella sala finale. Non fermatevi per nessuna ragione al mondo, cercate di raggiungere il teletrasporto prima che O'Connor/Mega Morph vi raggiunga e premete rapidamente la barra... Se tutto va bene vi ritroverete nella sala di controllo di una delle navi aliene, con la quale potrete portare in salvo la Piramide della Conoscenza Ageer!

8: STAZIONE ORBITANTE RIBELLE

Alè, ce l'avete fatta, e pensare che... BEEP, BEEP, BEEP. Porca l'oca, proprio quando stavate per aprire lo spumante, ma allora i Morph vogliono la guerra!

Non appena entrerete nella base invasa dagli alienacci, eliminate tutti e 3 i fangosi situati nell'area di partenza. Evitate il droide di sicurezza (AT-ST?) e, a colpi di laser, continuate il vostro viaggio fino al punto 1. Dopo aver seguito i consigli del tizio ferito ed esservi teletrasportati nella camera 2, scegliendo il momento più adatto, attraversate la camera passando a est... Purtroppo per arrivare al punto 3 dovrete fare tutto il giro della base! Ogni Morph che incontrerete andrà eliminato a dovere; prestate particolare attenzione agli alieni dotati di colpi auto-cercanti: dovrete abbassarvi all'ultimo momento per evitare il colpo, non basterà rimanere nella posizione accucciata visto che il proiettile farebbe in tempo ad abbassare la sua traiettoria!

Nella locazione 3 troverete un ribelle che vi donerà un pass per la stanza dei congressi, nella quale Hawk, uno dei capocchia ribelli, vi starà aspettando. L'uomo è disperato, ha già deciso di evacuare l'intera base: Sarah è sparita e sembra che il nemico abbia piazzato una bomba capace di far saltare in aria l'intera stazione... Tutto qui? No problem. Prendete il teletrasporto a est e ripartirete immediatamente per iniziare la ricerca di Sarah: l'unica ad avere la chiave per la sala dei reattori nella quale sicuramente è stato piazzato l'ordigno esplosivo.

9: DORMITORIO

Livello piuttosto facile. Non fidatevi delle guardie ribelli: solitamente sono Morph travestiti. Per prima cosa tentate di raggiungere il punto 1, dove, salvando la vita ad una guardia, potrete ottenere un pass per l'apertura di alcune porte più avanti. Al punto 2, dopo aver superato le docce e aver liquidato tutti i nemici, dovrete tentare di liberare Sarah, che vi donerà la chiave di cui avete bisogno: quella per la stanza nella quale è stato piazzato il detonatore... Senza perdere tempo, cercate di arrivare al teletrasporto alla locazione 3; state molto attenti ai Morph Caricatori invisibili, basta poco per finire tra le loro grinfie!

10: CENTRALE DEI REATTORI

Stando attenti ai droidi di sicurezza, cercate di arrivare fino alla camera 1. Da qui, evitando accuratamente i raggi antimateria e i simboli respingenti, cercate di entrare nella sala 2, dove saranno posti i comandi per l'apertura del reattore. Per raggiungerli il sistema è molto semplice: avrete senz'altro notato che fra i simboli sul pavimento ci sono un paio di spazi vuoti, saltate sulla freccia in costante movimento quando questa indica uno dei suddetti spazi, in questo modo non rischierete di essere sbattuti contro qualche raggio antimateria. Ripetete il sistema fino a raggiungere il terminale che dovrete azionare prima di ritornare all'1. Dirigendovi alla sala 3, togliete di mezzo i soliti robot e, prima che il conto alla rovescia giunga al termine, correte rapidamente sulle tre piattaforme in modo d'accenderle. Raggiungete l'armadetto e una volta qui... Voilà, la bomba è disinnescata! Ora sarà la volta della base aliena!

11: ISOLA DI PASQUA

Gran finale! La vostra missione sarà quella di gettare un congegno di teletrasporto vicino al cervello Morph in modo che la Piramide Ageer riesca a raggiungerlo e ad annientarlo grazie

ai propri poteri.

Questa sezione è molto lineare, anche se ci saranno diversi passaggi difficoltosi da superare.

Il primo problema è la stanza 1: dopo aver premuto la piastra sul pavimento, dovrete saltellare cautamente da una zona all'altra, badando bene di non venire in contatto con i soliti raggi

letali... Cercate di scegliere il momento più adatto per balzare nella corsia percorsa dall'antimateria: avrete pochi secondi perché il raggio torni verso di voi o i laser si riattivino!

La camera 2 è una brutta gatta da pelare: un labirinto dai muri trasparenti piuttosto difficile da completare. Ecco le direzioni da prendere: avanti, sinistra, sinistra, destra, destra, avanti, destra, tutto avanti, sinistra e subito destra, destra, seguite l'unica strada affrontando l'angolo a 'U', per poi lasciarvi a sinistra quella specie di 'staffa' ed entrare nel portale a destra.

Dopo aver fatto saltare ancora qualche alieno e un paio di droidi, arriverete al termine del percorso, dove alcuni raggi faranno la guardia a l'ennesimo teletrasporto. Evitateli zigzagando e attivate l'affare: in men che non si dica sarete nella hall 3, dove un secondo teletrasporto, protetto da innumerevoli nemici, vi consentirà di accedere al cervello alieno!

Dopo aver piazzato la cellula teletrasporto, dovrete fuggire dalla base sull'isola. Vostra prossima fermata: l'hangar 4. Aprendo l'ennesima porta, vedrete Sarah che vi dirà di seguirla: **NON FATELO!** Anzi, cercate di sparargli prima che quella vera giunga alle sue spalle... Il Mega Morph rivelerà la sua identità e inizierà a caricarvi. Evitelo e andate nella direzione della vera Sarah; seguitela fino alla navetta di salvataggio e, afferrando un bel sacchettone di pop-corn, gustatevi la stupenda scena finale! Bravi, e ora a nanna!

FBS