

IL PERICOLO E' IL MIO MESTIERE...

Con la soluzione di Operation Stealth che state per leggere il sistema Cinematique della Delphine lo mettiamo in cantina. Il mese scorso avete risolto Future Wars, la soluzione di Cruise for a Corpse ve l'avevamo già riproposta e non vedo perché dovrebbe rimanervi insoluto il terzo titolo di questo tipo. L'enigma più importante di tutta la storia è: "Ce la faranno Stefano e Click'n'Create, dopo l'esperienza di Speris Legacy, a visualizzare il testo senza farmene fare dieci versioni e senza strani segni dopo le accentate?". Io le accentate gliele tolgo, per la decina di versioni si vedrà (speriamo bene...).

Alessandro La Spada

INIZIO:

Dopo essere sopravvissuti alla faccia del protagonista nell'introduzione, e sapendo che per fortuna vi toccherà interpretarla per poco, entrerete nell'ufficio di Washington del capo. Il caccia Stealth, un mezzo da guerra sofisticatissimo, è stato purtroppo trafugato proprio mentre i "top gunners" statunitensi si apprestavano a farci un po' di pratica. Il vostro compito è recuperarlo al più presto possibile dallo staterello centroamericano dove è momentaneamente parcheggiato. A tale scopo, dato che siete dei provetti agenti segreti, vi viene data anche una borsa particolare dalle mille risorse.

Atterrati all'aeroporto di Santa Paragua scoprirete subito quanto siano utili le nostre soluzioni: esaminate lo slot per il resto del distributore di giornali e, proprio come in Future Wars il mese scorso, ci troverete una moneta. Inseritela nella fessura giusta e vi sarete procurati un giornale, da leggere subito per sapere lo stato da cui si attendono novità diplomatiche entro breve (nel nostro caso, l'Inghilterra). Uscite dalla porta sulla sinistra e entrate nel primo bagno, dove aprirete la valigetta e ne estrarrete penna e passaporto. Usando la calcolatrice si svela un doppio fondo, dentro al quale ci sono un passaporto "vergine" e il falsificatore di cui vi parlano anche le istruzioni. Selezionate la nazionalità appena scoperta, usando i bottoni, e poi mettete il passaporto nella fessura. Da ora in poi, potete accreditarvi anche come inglesi. Uscite dal bagno e passate davanti alla guardia, mostrandole il passaporto appena creato, e poi parlate con la standista. Recuperato il telegramma che ha da darvi, andate a sinistra e passate la specie di "Rambo" mostrandogli il biglietto. In uno dei due corridoi per il ritiro dei bagagli, ai quali potete accedere uscendo dallo schermo a sinistra, si trova un nastro trasportatore pieno zeppo di valigie. Esaminatele tutte e confrontatele con il nome che avete sul telegramma. Prendete il bagaglio giusto e tornate in bagno, questa volta sulla destra dello schermo, per aprire la valigia e recuperare il rasoio. Esaminandolo vedrete che c'è uno slot per le batterie, delle quali non disponete, ma anche un cavo da attaccare alla presa nel muro. Glames per ora è abbastanza belloccia da non avere bisogno di una rasatura, ciononostante il rasoio è più che utile. Accendendolo si avvia un nastro, da ascoltare con attenzione. Lasciate perdere la finta autodistruzione e buttate il bagaglio nel cestino, visto che ora dovete passare un secondo controllo doganale e probabilmente vi farebbe scoprire. Mostrate il solito passaporto alla guardia e uscite dall'aeroporto, ritrovandovi su una delle strade di Santa Paragua. Prima o poi passerà un taxi, sul quale salirete semplicemente "camminandoci dentro", e senza por tempo in mezzo l'autista vi porterà in città'.

SANTA PARAGUA:

Scesi dal taxi andate a sinistra, entrate in banca e avvicinatevi allo sportello del cambiavalute. Nel prosieguo dell'avventura avrete bisogno per un paio di volte delle pesos locali, perciò tanto vale non perdere tempo e cambiare subito due volte il denaro, anche se l'impiegato se ne avra' un po' a male. Per farlo vi bastera' usare il denaro nel passaporto (quello giusto). Dopo di cio' tornate nella locazione di prima e parlate con la fioraia, che non ha niente in contrario a farvi fare un po' di "self service". Datele un po' di monetine e prendete il fiore descritto sul telegramma, nel nostro caso un garofano. Usatelo su John, che senza nulla sapere delle annose questioni politiche italiane se lo infilerà nel taschino. Ora andate nuovamente a sinistra oltre la banca, e salvate il gioco perché state per correre qualche rischio. Sedendovi sulla panchina apparirà il vostro "contatto", subito colpito a morte da una misteriosa macchina di passaggio. Segnatevi il numero sulla carta che vi viene data e poi correte verso destra fuori dallo schermo. Se non sarete abbastanza veloci a uscire dallo schermo sulla destra arriveranno i militari del posto e, non sapendo con chi prendersela, lo faranno con voi. Tornate in banca e consegnate tessera e chiave all'impiegato. Questo sbloccherà per voi la cella delle cassette di sicurezza, permettendovi di accedere all'interno. Esaminatele tutte finché non trovate quella corrispondente al numero sulla carta dell'altro agente segreto, usateci sopra la chiave e dunque apritela. Al suo interno, una valigetta molto simile alla vostra. Ovvio che usando la calcolatrice si sveli anche lo stesso doppio fondo. Peccato però che, quando proverete a prendere la busta, verrete riportati alla realtà da due spie nemiche. Karpov e Ostrovitch, abbastanza stupidi da rivelare i loro nomi intanto che si rimbeccano, hanno costretto il vostro contatto a collaborare (seppure non fino in fondo) e vi hanno seguito. Verrete legati e rinchiusi in una grotta, apparentemente senza uscita. Esaminate il terreno dietro di voi e, "operandolo" (non mi viene in mente niente di meglio per suggerirvi l'azione), dovrebbe saltare fuori una punta metallica. Se ora ci strofinate sopra le corde riuscirete a liberarvi. "Operate" ancora una volta il terreno nelle vicinanze per portare alla luce una piccozza. Ponetevi di fianco al muro sulla destra, vicino alla fine dello schermo, e per tre volte di seguito prendete a picconare la parete. Hopla', si apre un bel buco e siete di liberi di uscire. Quella che segue è la prima sezione arcade del gioco, durante la quale vi trovate all'estremità sinistra dello schermo e dovete arrivare a quella destra senza annegare. Non ho nessun suggerimento da darvi, se non quello abbastanza ovvio di tenere d'occhio l'indicatore dell'ossigeno rimasto. Una volta finite le schermate, comunque, vi troverete proprio davanti alla fioraia di prima.

IN PASTO AI PESCI:

Andate per un paio di volte a sinistra, stavolta passando sotto alla banca. Vi troverete in spiaggia, dove un classico venditore di carabattole cercherà di rifilarvi un braccialetto gonfiabile. Rivolgetegli la parola un paio di volte per abbassare il prezzo, poi dategli il secondo blowvhetto di monetine per assicurarvene un esemplare. Chissà perché, viene da pensare, un venditore ambulante possiede ritrovati della tecnica come questi, mentre un famoso agente segreto non ha neanche una pistola. Mah, valli a capire i federali... Comunque, dirigetevi a nord verso l'hotel e entrate nella hall. Dopo avere sopportato lo slogan pubblicitario del receptionist, salite al terzo piano (usando preferibilmente le scale) e camminate fino all'ultima stanza sulla destra. Aprite la porta e entrate, solo per scoprire che siete caduti in una trappola. Julia, la padrona di casa, vi minaccia con una pistola. Peccato per lei, ma anche per voi, che il malvagio di turno faccia il suo ingresso trionfale accompagnato da qualche militare di troppo. Ne segue il classico monologo di compiacimento e una gita in alto mare, dove si prepara la vostra esecuzione. Dato che il gioco ve lo consente, intanto che Otto sta ancora parlando azionate il braccialetto dell'ambulante. Dopo che vi avra' buttato in mare e avrete raggiunto il fondo, azionatelo di nuovo e la pressione distruggerà le corde. Nuotate velocemente fino alla ragazza e liberate anche lei, dopo di che i due nuoteranno automaticamente in superficie. Dovete essere velocissimi in questa sezione, dato che Glames e Julia mettono la testa fuori dall'acqua proprio un istante prima di annegare. Per vostra fortuna, comunque, Otto se ne è già andato e un gommone di passaggio vi porterà fino a terra.

Eccoci giunti al classico intermezzo cinematografico, dove vi viene svelato un po' di retroscena. Tonio e la sua banda stanno cercando di rovesciare il governo, dispotico e dittatoriale come in ogni repubblica centroamericana che si rispetti. Tra John e Julia sta nascendo qualcosa, dunque la cosa piu' logica e' decidere di seguirli quando andranno alla villa dello zio. Dopo lo spettacolo, Julia verra' catturata. A questo punto conviene salvare nuovamente la partita, visto che il gioco ve ne da' la possibilita', prima di affrontare la sezione arcade che segue. Si tratta di sfuggire alle guardie lungo una serie di X labirinti (non vi dico certo quanti sono!), prima recuperando la chiave luminosa e poi raggiungendo l'uscita che appare di seguito. La tattica migliore in questo caso, visto che la quasi totalita' di loro ha dei pattern di movimento prefissati e li abbandona solo se entrate nel suo campo visuale, e' attirarli uno alla volta facendovi inseguire e poi ruotare rapidamente le pareti mobili per intrappolarli. Una volta che avete recuperato la chiave e il livello non vi interessa piu', potete lasciar perdere la tattica prudente e correre all'uscita.

Superato l'ultimo labirinto, finalmente, arrivate alla porta dell'ufficio presidenziale: la cosa piu' interessante che si vede al suo interno e' forse una statuetta, agendo sul cui braccio si apre uno scomparto segreto con cassaforte. Qui torna utile la scatola nera dell'altro agente, che si rivela essere una specie di decodificatore. Inseritela e poi cambiate la prima cifra del led in alto a destra, finche' non si accende anche la spia di posto corrispondente sul marchingegno. Cio' significa che la cifra e' quella giusta, e dopo averlo fatto con tutti i numeri il bottone rosso si attivera'. Spegnete la scatola, toglietela di mezzo e premete il bottone per aprire la cassaforte e rinvenire dei documenti. Le sorprese non finiscono qui, visto che come dal nulla ricompaiono Karpov e Ostrovitch a rubarvi la lettera. Poco dopo di loro, pero' arriva nella stanza anche Otto con tutti i suoi cloni di Stallone. Dopo una breve colluttazione inizia un inseguimento collettivo nel quale la "lepre" Karpov si porta dietro la busta a bordo di un'acquascooter, voi gli correte dietro, e Otto e i suoi vi seguono a ruota. Si tratta della terza sezione arcade, per finire la quale dovete prima riprendervi la busta, e poi evitare di subire troppi colpi da parte delle guardie. Se ce la fate, e non e' semplicissimo, verrete prontamente soccorsi da un sottomarino alleato.

CAMBIO DI PROGRAMMA:

Il vostro onnipresente capo vi spieghera' sul momento che lo Stealth e' in procinto di essere usato a fini piu' che malvagi, e che quindi l'obiettivo primario diventa quello di togliergli il maggiore dei suoi pregi: l'invisibilita' ai radar. Dato che il quartier generale dei nemici si trova su un'isolotto subacqueo, la cosa migliore sarebbe infiltrarsi e inserire un bel virus nel computer che controlla la difesa dell'aereo. Prima di questa nuova missione, inoltre, un baldo scienziato di nome Charlie vi fornira' un po' di marchingegni utili.

La seconda parte entra nel vivo. Dovete perquisire il fondo del mare esaminando con attenzione le alghe, fino a quando non trovate un sensore elastico. Prendetelo e proseguite verso destra, esaminando le piante troverete una palma marina con un bottone particolare. Premendolo aprirete un'entrata segreta, della quale ovviamente dovete usufruire.

Proseguite verso destra fino alla botola, apritela e salite nell'hangar principale. Peccato che qualcuno avesse deciso di dare una festa del servizio d'ordine proprio in quel posto, il risultato e' che verrete arrestati e imprigionati. Il Dottor Why, un nuovo entrato sulla scena di quest'avventura, si compiace d'essere finalmente riuscito a mettervi fuori gioco e poi vi lascia a rimuginare. Quando sarete da soli, usate la penna dell'agente segreto sulla serratura. Azionate l'orologio sul muro di destra e poi su quello di sinistra, fate in modo di raggiungere la grata e sarete a un passo dalla liberta'. Quest'ultimo passo, pero', e' decisamente difficile da fare: siete infatti arrivati alla quarta sequenza arcade, simile alla seconda. Da schivare stavolta ci sono dei topiragni, e l'azione e' resa piu' difficile dalla visuale limitata.

Se avete la pazienza di farcela, comunque, sbucherete in un bagno dove un soldato si sta facendo la barba. Attaccatelo subito, poi esaminate gli scarponi per trovare i lacci con cui legarlo e imbavagliatelo con l'asciugamano. Mettetevi i suoi vestiti, le sue scarpe e prendete il bicchiere.

Dirigetevi in basso ed entrate nella prima porta utile, dove troverete una serie di cassetti da esaminare. Con i lacci potrete finalmente allacciarvi gli scarponi, il timbro vergine che trovate in questa locazione ci tornerà utile tra poco. Uscite e entrate nella stanza a destra, dove esaminando il vestito sul letto troverete un altro documento importante. Sotto il ripostiglio sulla destra c'è da prendere un canotto di salvataggio, e prima di lasciare il locale dovete riempire il bicchiere d'acqua. Andando verso l'alto troverete un ufficiale, al quale dare da bere con il bicchiere appena riempito, poi state pronti. Intanto che lui sta bevendo, sostituite il timbro sul tavolo con quello vergine. Ora uscite, andate a destra e poi giù, vi ritroverete nella stanza con i computer. Sul tavolo ci dev'essere un tampone inchiostro, grazie al quale timbrare i documenti trovati poco fa. Uscite, aprite il pacchetto di sigarette e scartatene una sola, servendovi della carta sul bicchiere per ottenere le impronte digitali dell'ufficiale. Ora andate in alto, verso la porta chiusa munita di rilevatore, ed esaminatelo. Metteteci sopra il calco dell'impronta appena presa, e avrete accesso alla zona riservata.

ANCHE QUESTA E' FATTA!

Salite e andate a destra. Dopo aver consegnato i documenti timbrati alla guardia, attraverso la feritoia, il raggio verrà interrotto permettendovi di passare il portone. Continuate verso destra, attaccate il rasoio alla spina e accendetelo, poi abbandonatelo. Ora, se avete coraggio, aprirete il portone per trovarvi faccia a faccia con il Dottor Why e Otto. Peccato che quest'ultimo abbia in ostaggio Julia, perciò (almeno per ora) c'è ben poco da fare. Sembra giunta l'ora del trionfo per i due malfattori, visto che l'isola emerge e lo Stealth decolla nel pieno delle sue facoltà anti-radar. Nonostante il dottore canti già vittoria, però, il rasoio abbandonato in precedenza fungerà da diversivo dandovi l'attimo necessario. Buttate l'ultima sigaretta contro il computer centrale, date a Otto quel che si merita e usate il CD sul lettore laser per eliminare l'invisibilità dell'aeroplano. Portata così a termine la vostra missione, però, non è ancora il momento di riposarsi: il Dottor Why sta scappando con Julia! Temerari come pochi, vi ritroverete appesi all'elicottero mentre l'isola si inabissa, e con essa i sogni del Dottore. Prima che abbia il tempo di sganciare la bomba, usateci il cordone elastico trovato sul fondo del mare per assicurarla alla struttura. Poi lasciatevi andare e, intanto che state cadendo, prima che gli squali si facciano strane idee usate il canotto di salvataggio.

Il povero dottore (a questo punto mi sembra proprio il caso di chiamarlo "povero") cercherà di bombardarvi, con esito non troppo felice, e l'affascinante John Glames potrà finalmente aggiungere un'altra tacca al coltello dove ne segna una per missione (ce l'hanno tutti gli agenti segreti...). Ma Julia alla fine sarà riuscita a incastrarlo? Beh, io la soluzione l'avrei scritta apposta per farvelo scoprire...