

FUTURE WARS, OVVERO: NON CI SONO PIU' LE AVVENTURE DI UNA VOLTA!

Eehh sì, ormai ne è passata di acqua sotto ai ponti da quanto la Delphine ha creato questa mitica avventura. Non so quanti di voi l'hanno giocata o quanti se la ricordino ancora, ad ogni modo qui di seguito troverete la sua soluzione completa, stilata grazie agli aiuti di Pina Saettone di Donnas (AO) che ormai sta diventando una habitu  dell'angolo dei Tips.

Ad ogni modo il gioco non   poi molto complicato, anche se la chiave per la sua risoluzione risiede soprattutto sul colpo d'occhio... s , perch  parecchie volte gli oggetti con cui dovrete interagire saranno delle dimensioni di un pixel e certamente il cursore non vi verr  in aiuto.

Tra l'altro, siccome la parte finale   una sezione labirintica, come al solito la mia magnanimit  mi ha suggerito di creare una mappa apposta per voi; il suo nome   `Futuremap.pcx`, se state visionando la versione `.DOC` del file la potrete trovare accanto al testo, altrimenti cercatela nella solita directory delle soluzioni.

Ok, questo   quanto, salvate spesso (o almeno quando vi verr  esplicitamente richiesto) e tenete gli occhi bene aperti, enjoy!

Fabio "FBS" Simonetti

IL PRESENTE (1991 D.C.)

La nostra storia vi vedr  nei panni di un semplice addetto alle pulizie momentaneamente impegnato con una serie di vetrate di un altissimo grattacielo. Non appena il vostro principale aprir  la finestra gridandovi di muovervi, raccogliete il secchio che avete preso dentro, esaminate il dispositivo di controllo a sinistra, dopodich  premete il tasto rosso. Arrivati all'altezza dell'anta rimasta aperta, apritela del tutto ed entrate negli uffici. Prendete la borsa di plastica nel cestino, esaminate l'angolo in basso a destra del tappeto e prendete la chiave nascosta l  sotto. Entrando nel bagno, aprite l'armadietto e imboscatevi l'insetticida; spalancate la porta del WC e raccogliete la piccola bandierina rossa sul pavimento; riempite il secchio grazie al rubinetto, uscite dal bagno e mettetelo sulla porta al centro dello schermo. Non appena tenterete di aprire quella a destra, il vostro capoccia uscir  dal suo ufficio e verr  beccato in pieno dal secchio con l'acqua... Ora s  che l'avete combinata bella! Entrate immediatamente nella camera a destra, usate la chiavetta sul secondo sportello in basso a sinistra della credenza, date un'occhiata alla macchina da scrivere prendendo nota del codice, poi, nei cassetti, raccogliete il fascio di carte.

Ora date un'occhiata alla mappa a destra: noterete un piccolo forellino in cui potrete inserire la vostra bandierina, fate quest'azione e poi salvate la posizione. Entrando nel passaggio segreto, vedrete il soffitto iniziare ad abbassarsi. Esaminate immediatamente la console davanti a voi in modo che appaia un piccolo tastierino numerico... ora quello che dovrete fare sar  inserire il codice trovato nella macchina da scrivere prima di rimanere schiacciati; sappiate che ogni qualvolta farete apparire l'interfaccia dei verbi la pressa si fermer , perch  vedete di essere rapidi e soprattutto di non perdetevi tempo.

Se riuscirete nell'impresa, la porta davanti a voi si spalancher  fornendovi libero accesso a uno strano laboratorio (entrate nella porticina e poi voltate a destra). La vostra avventura sta per iniziare; avvicinatevi alla macchina al centro dello schermo, premete il pulsante verde e poi inserite il fascio di carte nello sportello aperto. Premete il bottone rosso, imboscatevi i documenti che usciranno, andate sopra al cerchio luminoso del pavimento e...

IL MEDIOEVO (1304 D.C.)

Dopo un attimo di smarrimento vi ritroverete in una specie di palude. Passando solo sulle zone verdastre, tentate di arrivare dalle parti dello sciame di zanzare, usateci sopra l'insetticida e continuate il vostro viaggio a sinistra. Poco prima di uscire dallo schermo dovrete vedere un bagliore accanto ai vostri piedi, esaminatelo e prendete il medaglione

verde.

Usciti dalla palude, andate all'albero di sinistra, date un'occhiata alle sue radici e usate la corda che troverete per arrampicarvi sul ramo più alto. Quasi senza accorgervi vi addormenterete e di lì a poco sotto di voi arriverà un tizio che, spogliandosi, si tufferà nel lago lì vicino; fregategli i vestiti, poi continuate a sinistra.

Mostrate il pendente alla guardia e lei vi prometterà che non appena il suo padrone sarà di ritorno, potrete andare a parlargli. Continuate verso l'alto e poi a sinistra in modo d'arrivare dalle parti di un grande spiazzo con un albero; scuotetelo, analizzate il terreno sotto di esso (GROUND, nella versione inglese) e troverete una moneta d'argento. Ora, tornando dalle parti del ponte levatoio, entrate nella locanda, date i soldi all'oste e poi sedetevi al tavolo per sentire i discorsi degli altri clienti... scoprirete che una ragazza non meglio identificata è sparita senza lasciare alcuna traccia e che il signore del paese è davvero preoccupato per la sorte della giovane.

Uscite dal posto e tornate dalla solita guardia, mostrandogli nuovamente il medaglione verrete ammessi alle camere di Lord Torin. L'uomo chiarirà ogni vostro dubbio riguardante la giovane scomparsa, si da infatti il caso che sia sua figlia e che, dopo qualche frase di circostanza, venga affidato a voi il compito di ritrovarla. Con un "Che la Forza sia sempre con voi!" verrete spediti fuori dal palazzo, raccogliete la lancia della guardia addormentata e poi risalite all'albero dal quale era caduta la moneta. Usate l'arma per recuperare la veste da monaco, poi, tornando allo spiazzo antistante il castello, dirigetevi nuovamente al lago. Riempite d'acqua la borsa di plastica, prima che possa uscire tutta correte nuovamente allo spiazzo del castello scendendo poi verso il basso. Superate il ponticello col lupo e, non appena si metterà a ringhiare, lanciategli la borsa... vedrete la bestia saltare in aria (era un automa) e voi potrete così entrare nel monastero.

Prima di muovere anche solo un muscolo, salvate la posizione. Davanti a voi vi sarà un piccolo atrio quadrato intorno al quale vedrete camminare tre preti. La regola per superare questa sezione è semplice: dovete sempre percorrere la stanza rasentando le pareti e girando in senso orario, non dovete passare nell'area centrale, altrimenti i tre tizi capirebbero che in realtà siete un infedele e vi mazzulerebbero ben bene.

Seguendo questi consigli non dovrebbe essere difficile per voi arrivare alla terza porta (praticamente quella a destra, anche se dovete fare tutto il giro per arrivarci), apritela ed entrateci. Il padre superiore vi chiederà di portargli un bicchiere di vino. Uscite nuovamente in corridoio, continuate girando in senso orario e arrivate alla porta di sinistra, entrate nella cappella e raccogliete il calice d'oro, uscite nuovamente e aprite la porta centrale... Una piccola cantina con alcune botti farà bella mostra di se; voi iniziate a controllarle (con OPERATE) in modo da scovare quella piena di vino (dovrebbe essere la botte a destra, sul ripiano centrale), usateci sopra il calice e poi portate il tutto al padre superiore che si addormenterà di botto.

Perquisitelo e usate il telecomando che si portava dietro per aprire lo scomparto sotto alla libreria, raccogliete la carta magnetica e tornate ancora alla cantina con le botti. Usate il telecomando mirando al barile in cima alla scala; entrate nel passaggio e sarete in un laboratorio nel quale vedrete finalmente Lara, la figlia di Lord Torin.

Raccogliete la capsula di gas accanto al tubo di vetro nel quale è tenuta prigioniera la ragazza, poi usate la carta magnetica sul computer... Altri fatti verranno a galla: l'esistenza di una setta chiamata Triangle che si è prefissa di difendere il Tempo contro i malvagi Croughon e la presenza di numerose macchine del tempo sparse in giro per le più disparate epoche storiche capace di trasportare chiunque le usi in luoghi lontani millenni dall'epoca di partenza.

IL FUTURO (4315 D.C.)

Dopo una bella chiacchieratina, i due agenti del Triangle (Lara e Torin) decideranno di portarvi al Consiglio, perciò sarete per l'ennesima volta accompagnati a un trasportatore temporale e portati nell'anno 4000 e rotti.

Come in ogni film che si rispetti però, al vostro arrivo qualcosa non funzionerà e Lara non sarà più con voi. Esaminate le macerie a destra in modo da trovare una specie di

lanciafiamme, poi uscite sempre verso destra e arriverete all'ennesimo spiazzo tra i detriti. Date un'occhiata alla scatola biancastra a sinistra (un contenitore con alcuni fusibili che v'imboscherete automaticamente), poi osservate le macerie a destra per liberare il passaggio verso il sistema fognario.

Spostate la botola e iniziate a visitare il luogo; arrivati alla terza schermata, riempite il lanciafiamme usandolo sulla valvola e poi continuate il cammino fino a quando non sentirete una voce femminile che chiede aiuto. Di lì a poco dovrete vedere una creatura mutante in procinto di attaccare una donna con un bambino, posizionatevi poco oltre la seconda lampada a muro (se state leggendo il file .DOC date un'occhiata alla foto) e usate l'arma appena caricata per far fuori il mostro. Salite la scaletta che si materializzerà dietro di voi e arriverete così davanti ad una stazione della metropolitana.

Usate la lancia per pulire la telecamera, superate i portali e a sinistra vedrete una macchina per i giornali; esaminate la vaschetta per la restituzione dei soldi e avrete 1 ECU, la moneta locale. Inseritela nella gettoniera, riprendetela dalla vaschetta e inseritela ancora una volta, avrete così un quotidiano.

Ora prendete la metro e, arrivati alla stazione seguente, scendete le scale subito davanti a voi. Scambiate il fusibile bruciato con quello che avete con voi (la scatola è quella a sinistra), risalite di sopra e, prima che la guardia vi possa vedere, imboccate la scala a mobile a destra (è questione di velocità e tempismo, non c'è altro modo). Sarete così sull'aereo diretto a Paris IV che, al colmo della sfortuna, verrà attaccato dai Croughon.

Sarete beccati e gettati in una cella di detenzione pronti per essere fatti arrosto. Salvate la posizione, usate la chiave per aprire la grata alle vostre spalle, gettate la fiala di gas e tappate subito l'apertura col giornale. Dopo qualche secondo la porta della cella si aprirà e voi potrete raggiungere la sala principale della nave aliena, da un monitor riceverete un messaggio dalla squadra terrestre che, senza tanti complimenti, riuscirà ad abbordare il vascello portandovi in salvo.

La vostra felicità si smorzerà non appena verrete presi per un alieno e condannati a morte... Fortunatamente Lara (o Lo'Ann, suo vero nome) verrà a salvarvi, dicendovi che quei maledetti Croughon hanno posizionato tre bombe in giro per il Tempo, due sono già state trovate, mentre l'ultima si pensa sia nel periodo...

CRETACEO (65 milioni di anni fa, mese più, mese meno)

Raggiungete Lo'Ann al pianerottolo inferiore della zona rocciosa in modo che possa darvi una pisola ad aria compressa, salvate la posizione, seguitela e usate quest'arma contro gli alieni che salteranno fuori da tutte le parti. In questa sezione quello che dovrete fare sarà semplicemente cliccare sopra ai Croughon in modo da freddarli e, non appena vedete una piccola piattaforma passare sopra la nave posteggiata, tiratela giù anche il capo così da fermare l'invasione (se per voi il giochino è troppo difficile, ricordate che con +/- potrete rallentare o aumentare la velocità di gioco).

Indipendentemente dalla vostra bravura, Lo'Ann verrà ferita; esaminatela tre volte e avrete una pillola per l'invisibilità e un medaglione, usate quest'ultimo sulla ragazza e la trasporterete istantaneamente nel 4315 D.C. per essere curata. Ora fiondatevi verso l'aeronave e ispezionate il Croughon morto. Raccogliete la sua carta magnetica e poi passate sulla passerella fino a giungere nella sala di comando.

Inserite la carta magnetica nello slot a destra dell'entrata, avvicinatevi alla capsula d'ibernazione, apritela (OPERATE CASE), raccogliete i vestiti che ci troverete dentro e con questi ultimi coprite la telecamera. nell'angolo a sinistra; mettetevi a destra della capsula di vetro e cliccandoci sopra vi sdraierete al suo interno. Salvate la posizione, chiudetela così come l'avevate aperta e non appena finirà la scena d'intermezzo correte a fianco della porta mangiando la pillola dell'invisibilità (USE PILLS ON HERO). Quest'azione andrà fatta velocissimamente, altrimenti le guardie vi beccheranno e farete la figura delle triglie! Non appena vedrete la seconda guardia entrare nella camera, voi fiondatevi fuori dalla porta, scendete la scaletta e dirigetevi nell'angolo dello schermo in basso a sinistra prima che l'effetto delle pillole termini; anche questa volta è l'azione è da fare con un certo tempismo, se doveste fallire sareste costretti a ricaricare la posizione e rifare tutto da capo.

Ad ogni modo, una volta raggiunto l'angolino, aprite la cassa più grande e nascondetevi dentro. Non appena uscirete, leggete attentamente ciò che vi dirà la vostra memoria e preparatevi per fare una bella corsetta verso la sala computer... Seguite il percorso che ho evidenziato sulla mappa FUTURMAP.PCX (qui accanto se state visionando la versione .DOC, oppure nella solita directory delle soluzioni sul Silverdisk) e tentate di raggiungere la zona indicata dalla freccia rossa. Una volta giunti qui, continuate a sinistra fino a quando non troverete una scala verso il basso, scendeteci e poi sempre a destra fino a una porta ad arco: la sala di controllo! Usate la carta magnetica sul terminale a sinistra, riprogrammate la bomba e uscite di volata cercando l'hangar per l'astronave di salvataggio (sulla mappa è il quadrato rosso, basterà fare il percorso alla rovescia fino ad arrivare allo stesso piano del passaggio e poi continuare a sinistra), saliti a bordo vi potrete godere la scena finale e scoprire un paio di cosette sulla fantomatica meteora che avrebbe fatto estinguere i dinosauri...

Congratulazioni, avete terminato anche questo gioco! Bravi e alla prossima, aloha!

FBS