

GLI ALIENI CI MINACCIANO IL PASSATO? MA CI PENSIAMO NOI!

Eccoci qui con la soluzione dell'arcade adventure della Guildhall, da molti considerato il migliore tra i (pochi) cloni di Zelda usciti negli ultimi tempi su Amiga. Io continuo a considerare Sperm Legacy leggermente migliore, ma siamo comunque su due ottimi livelli qualitativi. Come per Sperm anche stavolta la soluzione è opera del baldo Enrico Cossu, da me rinominato "Roberto" sia sulla rivista che sul CD e verso il quale mi tocca fare ammenda.

OK, ora che abbiamo dato a Cesare quel che è di Cesare (mi starò confondendo di nuovo?)

possiamo buttarci a capofitto nelle quattro zone temporali, che poi come vedrete quattro non sono. In fondo alla soluzione di ogni mondo c'è la password per quello successivo, così potrete prima provarci da soli. Bypasserete il punto critico e l'onore di avventurieri sarà salvo, il gioco lo finirete lo stesso e noi ci rivedremo il prossimo mese.

Alessandro La Spada

SOLUZIONE DI LEGENDS:

- Primo mondo: America

Sapete bene che i programmatori di Legends hanno tutta una loro teoria sulle origini del genere umano, in base alla quale la nostra razza proviene da un non ben precisato antenato alieno che aveva bisogno di qualcuno da guardare in segreto per divertirsi. La nostra eccessiva tranquillità li ha però indotti a intervenire direttamente, per farci litigare un po', disseminando quattro armi in quattro periodi storici. Nei panni di Billy dovete sfruttare il raggio trasporta-anime del mad doctor di turno per teletrasportarvi dentro i corpi di quattro abitanti, uno per periodo, e ritrovare gli ordigni incriminati.

Appena iniziato andate a destra e prendete l'arco, poi cercate la capanna del mago e prendete la gemma rossa. Le gemme servono per attivare i teletrasporti del corrispondente colore, e subito in alto troverete quello rosso. Usate la gemma e poi cercate quella gialla, nella zona a sinistra della locazione. Uscite e dirigetevi in alto a destra, dove si trova il teletrasporto giallo: usatelo per ritrovare la ragazza, poi andate verso il basso dove troverete un vecchio che vi indicherà un percorso da seguire. Per passare l'indiano dovete uccidere tre cinghiali, stando attenti a non essere colpiti a vostra volta. Come ricompensa, il padre della ragazza vi farà fare un bagno purificatore. Sulla sinistra c'è una grotta: all'ingresso uno spirito vi darà una gemma grigia. Ora entrate e recuperate la palla da biliardo, poi cercate la caverna con i due teschi. Comincia la prima prova, per risolvere la quale dovete uccidere i vegetali e poi la grossa tartaruga. Ne avrete in premio il primo elemento totemico, cioè il carapace. Andate al teletrasporto celestiale e prendete la torcia, tornate nella schermata iniziale e andate in alto fino al bosco. Entrateci e recuperate la dinamite, poi consultate la mappa e noterete l'ingresso di due grotte. Infilate il candelotto vicino all'entrata di destra e dategli fuoco con la torcia, poi cercate ancora la dinamite e usatela per far saltare l'entrata bloccata: troverete una manovella e dell'altra dinamite. Uscite e recatevi alla grotta di sinistra, per usare la manovella sul ponte e ritrovare un biglietto della discoteca e dell'altra dinamite. Uscite anche da qui e andate al teletrasporto rosso, poi entrate nella capanna musicale e prendete il medaglione che fa tremare la terra. Entrando nella grotta di sinistra vi troverete a faccia a faccia con le aquile, da affrontare con il medaglione appena trovato. Alla loro dipartita ritroverete il secondo elemento, la piuma.

Uscite e cercate la piramide rotante rovesciata, poi fate tremare la terra con il medaglione e date la palla da biliardo al giocatore. Raccogliete il medaglione dei teletrasporti, riconoscibili da un pentacolo cerchiato. Ora teletrasportatevi, prendete il ciuccio e affrontate il pugile. Prendete il terzo elemento necessario, dall'aspetto di una zampa. Girovagare un po' per la locazione finché non vi imbattete nel moccioso piagnucolone: la cosa più importante è trattenere l'istinto di dargli un pugno

per liberarlo dall'impiccio di quell'ultimo dente, in second'ordine ai fini del gioco torna utile dargli il ciuccio: probabilmente risorto a nuova vita, suo padre vi darà in cambio una lampada. Entrate nella tenda vicina e spostate il letto, poi usate la lampada. Cercate di trovare un vecchio, parlateci e spostate il suo letto per ritrovare le tenaglie. Sempre da queste parti si trova un'ascia.

Tornate al teletrasporto giallo, da lì al commerciante della zona e compratevi un biglietto per il traghetto. Spostate il letto e, dal furfante, comprate un po' di mangime per gli uccelli. Andate al teletrasporto rosso e fatevi traghettare, poi prendete la pala e fate fuori il capo locale. Date la pala al ragazzo, che vi farà strada. Usando il medaglione recatevi nella locazione dove si trova il grosso uccello, che potete sfamare con le granaglie appena acquistate. Aiutandovi con le tenaglie potete prendere la rosa, poi date nuovamente da mangiare al pennuto e andatevene.

Alla capanna del mago verrete ipnotizzati, la mossa successiva è trovare il punto di atterraggio dell'astronave aliena (riconoscibile perché l'erba in quella zona non c'è più). In America non c'è più niente da fare, il livello è finito e si parte per l'Egitto dei Faraoni!

(Il codice per cominciare dall'Egitto è "P O G J M M I M". Senza le virgolette, ovviamente.)

- Secondo mondo: Egitto

Guardatevi intorno cercando il teschio rosa e la prima arma, una piccola sfera. Secondo il nostro Enrico è una semplice "pallina rimbalzina", ma in realtà sappiamo tutti che se usata bene diventa una "sfera elementale distruttrice di Universi e divoratrice di galassie". Altrimenti che ci sta a fare in un videogioco? Beh, qualsiasi cosa sia entrate nell'unica piramide aperta e prendete le 10 monete. Recatevi dal negoziante e compratevi gli stivaletti gonfiabili, con i quali attraversare le acque nella piramide. Cercate la solita caverna con i teschi e fate fuori la mummia per trovare una chiave rossa.

Andate alla piramide corrispondente e entrate, poi fate fuori un'altra mummia e ne avrete in cambio una chiave gialla. Sempre all'interno di questa piramide c'è una tessera con un gettone per la sala giochi. Raggiunta la piramide gialla, entrate e seguite la strada sulla sinistra. Alla fine si trova un sarcofago, con il quale usare il cranio trovato all'inizio. Recuperate il fulmine e, sempre in questa piramide, cercate un secondo sarcofago. Usate nuovamente il cranio e prendete le mine a contatto, poi uccidete un'altra mummia e recuperate la chiave grigia.

Nella piramide grigia c'è una diapositiva, da portare all'apposito addetto. Prima di farlo passate dal negoziante di prima, al quale darete la tessera. Se lo desiderate potete fare una partita a Space Invaders (le sale giochi italiane hanno la bella prerogativa di ospitare sempre quel rudere e uno a scelta tra Phoenix e Defender di fianco alle due moto dell'ultimo CyberRacer...). Dopo essere stati dal fotografo prendete la calamita e uscite, a fianco del mercante ci sono tre numeri da segnare a parte. In questa soluzione, ad esempio, la sequenza era "1-3-2". Uscite e usate la calamita, per recuperare varie posate e una pala in cima alla piramide.

Alla piramide grigia c'è un mucchio di terra da levare a colpi di pala per sbloccare il passaggio.

Usando i tre numeri appena trovati potrete accedere al confronto con un'altra mummia, da uccidere per recuperare un portafortuna. Uscite e tornate al quadro iniziale, dove dovete cercare un pozzo posto tra una specie di torretta e il recinto dove avete trovato il fulmine. Un periscopio misterioso fa capolino...

(Il codice per andare direttamente in Inghilterra è "P B F J N O D O".)

- Terzo mondo: Inghilterra

Andate al cimitero e raccogliete il diserbante, da portare al contadino per averne in cambio le erbacce. Prendete le ventose, andate dal "tuttofare" e dateglielo, poi seguitelo e raccogliete la chiave

del castello. Nella prima al suo interno c'è la prima arma di questo mondo: la spada (senza battute) (Ah sì? Dov'eravamo rimasti, "Roberto"? NdALS).

Girovagando per la locazione dovete rintracciare un ponte con in mezzo una chiave rossa. Prendetela e seguite le strada fino a una caverna. Entrate e non prendete il joystick. Vi ritroverete da Merlino, al quale dare le erbacce e dal quale prendere la seconda arma, un cerchio infuocato. Uscite e andate nell'altra grotta, poi imboccate la prima svolta a destra. Cercate Ginevra e fatevi dare una rosa, da portare in chiesa a Lancillotto. Il cavaliere vi darà una catena utile per aprire i cespugli che ostruiscono l'entrata del laghetto, poi consegnatela a Ginevra per averne in cambio il primo pezzo della spada. Entrate nella grotta e andate subito in basso dal fabbro per fargli aggiustare la chiave. Tornate al castello, aprite la porta rossa e cercate la chiave gialla, poi aprite la porta corrispondente, andate in alto e recuperare il circuito stampato. Dopo aver giocato con il tizio presente entrate e prendete la chiave verde, poi cercate la porta corrispondente: nella stanza al suo interno c'è da fare una partita a freccette e, vincendola, avrete un anello magico. Andate alla grotta di sinistra e entrate dove vedete due cartelli blu. Attenzione al suo inquilino, di stirpe chiaramente draghesca: per parare i suoi colpi usate il cerchio infuocato, per attaccarlo invece la spada. Prendete il sacro Graal, poi tornate da Ginevra e entrate nel lago usando l'anello magico. Uccidete lo squalo, recuperate il biglietto per la gara e cercate la locazione dove questa si svolge per recuperare un pezzo di lancia. Tornate ancora al castello, oltrepassate le porte rossa e gialla e date il Graal al vecchio prigioniero, che ve lo cambierà con il manico della spada. Indossate gli stivali e recatevi senza problemi nelle zone ghiacciate, dove troverete una mazza chiodata. Uccidete il bandito e la spada è completata; i suoi pezzi vanno portati al lago all'angelo della chiesa sommersa. Tornando nella locazione con i cartelli blu dovrete trovare il cerchio di terra che conclude anche il terzo mondo.

(Il codice per cominciare direttamente dalla Cina è "P A E J I B A L".)

- Quarto mondo: Cina

Nella prima casa si trova la chiave del tempio, nell'altra aperta potete invece trovare un arma. Usate la chiave per entrare nel tempio con la porta blu, fate fuori l'occupante e raccogliete l'interruttore. Usatelo sulla serratura elettrica e fate fuori il motociclista sparando alla gomma. Prendete i petardi e usateli sulla caverna bloccata dalle pietre.

La parte dell'avventura che segue si svolge su quattro isole, per comodità rinominate 1, 2, 3 e 4 (in senso orario). Iniziamo trovandoci sulla numero 2: andate nella casa in basso a sinistra e prendete il pezzo di cavalletta, in quella in alto a destra troverete una pozione rimpicciolente. Passate sull'isola 3 entrando nella caverna, qui recuperate l'hula-hoop e la corda di chitarra nell'appartamento.

Tornate all'isola 2 e datela al metallaro chitarrista, poi entrate e liberatevi del motociclista. Usate i petardi per aprire il passaggio. Sull'isola 4 c'è da ripetere il gioco dell'interruttore, poi prendete il pezzo di cavalletta e, nella casa in alto a destra, la mosca e il rompighiaccio. Tornate sull'isola 1 e usate la pozione nell'annaffiatoio, poi usate il rompighiaccio e vi sarete guadagnati un bel bonsai.

Portatelo al vecchio sull'isola 2, che vi darà in cambio un pezzo del modellino di un elicottero.

Entrate nella casa protetta dal ghiaccio e prendete l'estintore. Passando sull'isola 4, usatelo nella casa infuocata e affrontate il solito motociclista. Raccogliete i petardi e il carburante, poi usate gli esplosivi nella caverna chiusa per entrare nella zona altrimenti inaccessibile dell'isola 3. Prendete un altro pezzo di cavalletta nella casa in basso, poi tornate in quella numero 4 e cercate una stalagmite con dentro l'ultimo pezzo necessario. Tornate all'isola 1 e date la mosca al ragno (una prelibatezza...) e i pezzi di cavalletta al mago. Nell'isola 3 dovete trovare una porta con il simbolo della cavalletta: usatela ed entrate, poi raccogliete la pala dell'elicottero. Rifate il tragitto per l'isola 1, date i pezzi dell'elicottero all'uomo nella stanza del ragno e tornate alla casa della cavalletta.

Anche il quarto mondo è finito, ma... Sorpresa! I livelli non sono proprio quattro come preannunciato: ce n'è un altro aggiuntivo, seppur breve, quindi occhi aperti e prepariamoci a un supplemento di fatica.

(Se proprio volete giocare solo l'ultima parte, il codice è "M G D J J M F L".)

- Quinto e ultimo mondo:

Recuperate subito il laser rosso, quello blu e le granate esplosive, disseminati in giro per le locazioni immediatamente accessibili. Il laser rosso serve per passare nelle locazioni altrimenti interdette, le granate vanno tirate ai nemici e il laser blu dà accesso direttamente allo scontro finale con il capo alieno. Per ucciderlo bisogna polverizzare tutti i piccoli alieni che genera, e per questo scopo le granate vanno più che bene. Al momento giusto, cioè quando è scoperto, basta prenderlo a laserate sul muso per farlo fuori. Sconfitto anche il capo dei nostri presunti creatori avete 30 secondi per finire l'opera: correte verso l'alto e, quando trovate la strada sbarrata, usate il laser rosso. Tiriamo le somme: il flusso temporale ora non è più in pericolo, avete percorso quattro epoche e rimesso a posto un sacco di cose. Il moccioso del primo livello ha smesso di piangere. Che cosa volete di più dalla vita? Un altro clone di Zelda, magari? Basta pazientare un po', nell'attesa che i Binary Emotions ci facciano sapere qualcosa di Speris Legacy 2.