

URBAN RUNNER: UNA SOLUZIONE CHE PIU' URBANA NON SI PUO'!

Non ci posso ancora credere: ho deciso di formare un piccolo gruppo di "terminator" per avventure grafiche e a quanto pare sta funzionando! L'inossidabile STEFANO PAPA da Merano (BZ) ha per l'ennesima volta preso la palla al balzo e ha deciso di spedire il malloppone riguardante questa avventura non proprio al top (anzi!). Sperando che anche voi lettori prima o poi vogliate fare lo stesso con le avventure non ancora pubblicate su Silver Disk (naturalmente converrebbe che le metteste su dischetto in formato .DOC con immagini annesse), così da dimostrare che la rivista è in effetti anche un po' vostra e non è vero che aspettate semplicemente la pappa pronta, vi lascio alla solita augurandovi buon divertimento. Che Re Urbano sia con voi!
FBS

LO SCANTINATO :

Giratevi verso l'entrata del sotterraneo e cercate nel guardaroba (troverete amo e filo da pesca); usate il filo sulla scala e poi salite a chiamare il gorilla che vi ha rinchiuso nello scantinato. Quando sarà sceso, conficcategli l'amo nel piede e lui ruzzolerà per terra. Perquisendolo troverete una limetta per le unghie; andate ora verso il fondo del sotterraneo e in seguito verso la porta murata sulla sinistra; avvicinatevi ad essa ed usate la limetta sul mattone centrale.

Così facendo aprirete una porta che vi permetterà di salire al piano superiore, sfortunatamente però il gorilla vi sarà sempre alle calcagna. Dirigetevi allora subito verso la stanza degli scaffali, accendete la luce (l'interruttore è a fianco delle scatole) e analizzate i ripiani illuminati (troverete la mappa del posto); raccogliete il blocco posto sotto il piede della panca lì vicino, andate alla stanza del monta-documenti (c'è il cala-vivante, non ci può essere il monta-documenti? ndFBS) e guardate il quadro elettrico (a sinistra della porta che conduce alla stanza della pompa). Prendete il fusibile dalla posizione luce-ripiano e mettetelo nel pannello a muro. Recatevi al pannello (è nella stanza in cui c'è il pozzo) e analizzatelo (troverete la combinazione per il monta-documenti).

Tornate al quadro e mettete il fusibile nella posizione monta-documenti: potete così azionarlo (è al centro della stanza) e digitare il codice per farlo salire (rosso - rosso - verde - rosso); apritelo e raccogliete il libro che dovrete unire con la pagina strappata, in memoria avrete ora i valori per fare funzionare la pompa. Mettete il fusibile in posizione pompa e recatevi nella stanza omonima, azionate le manopole di pressione e di portata finché queste assumeranno il valore scritto nel libretto (potrete controllare i valori correnti sugli indicatori presenti nella stanza): portata uguale a 576 e pressione uguale a 2. Fatto ciò, azionate la pompa agendo sulla manopola rossa e avrete così svuotato il bacino attraverso il quale potrete fuggire all'esterno.

L'APPARTAMENTO:

Accendete il flash alogeno (è in primo piano a destra del tavolino) e poi cliccate sul pallone da basket mentre il ciccone è ancora abbagliato; cercate di prendergli la pistola e raccogliete subito la pellicola quando la lascerà cadere.

LO STABILE :

Accendete la luce (l'interruttore è sul tubo di destra) e aprite la porta dei bagni. Raccogliete l'asse che si intravede in basso a sinistra nel bagno e poi mettetevi dietro al nascondiglio; quando la donna sarà entrata nella toilette, uscite dal vostro rifugio e usate l'asse sulla porta. Bloccata la tizia vi potrete rifugiare nello stanzino, qui cliccate sul commutatore (è sulla parete di sinistra) e azionate la sua leva; guardate e poi tirate il cavo al centro della stanza e rimettete al posto originale la leva del commutatore. l'ultima azione da fare sarà prendere il bidone e versate l'olio per terra proprio sotto al cavo penzolante.

HOTEL BUENA VISTA:

Mostrate alla cliente in secondo piano il distintivo della polizia e poi ripetete l'operazione con la cliente in primo piano, così facendo recupererete la chiave della stanza. Salite ai piani superiori e raccogliete l'orecchino che giace a terra nel corridoio. Provate ad aprire con la chiave la stanza 227 e date alla cameriera che accorrerà per fermarvi l'orecchino appena trovato; cliccate sulla stanza 225 e verrete a sapere che è stata già prenotata. Scendete allora di sotto e parlate alla cliente rimasta, quando andrà a distrarre la ragazza della reception, usate i fiammiferi sul cestino (questa storia mi sembra un misto fra Broken Sword e Zak McKracken... ndFBS); approfittando della momentanea assenza della ragazza, frugate nel registro sul bancone. Unite ora la foto con il taschino e otterrete il numero del Club Zanzibar (lo vedrete in memoria). Recatevi al telefono, chiamate il Club e poi la reception: ora potrete andare dalla ragazza al banco per prenotare la camera 225!

Preso la chiave, fiondatevi nell'omonima stanza e guardate il dépliant del servizio in camera (riguarda lo champagne). Telefonate alla camera 227 e poi al bar, quando arriverà il cameriere attaccate subito bottone con la ragazza.

CLUB ZANZIBAR:

Cliccate sullo spioncino e poi mostrate al custode il distintivo della polizia. Quando vi farà entrare, dategli l'orologio e gli si scioglierà la lingua (e che è, è fatto di cera? ndFBS).

UFFICIO DI MARCOS:

Per digitare la formula giusta sul pannello, mandate Adda per controllare quando arriva qualcuno. Il codice vi sarà dato quasi per intero, mancherà solo la prima cifra che dovrete trovare per i cavoli vostri in quanto cambierà di volta in volta: _249. Dopo essere entrati, prendete il bicchiere sul tavolo e usatelo sulla mano destra del guardiano. Cliccate sul computer per sbloccare l'ascensore e poi correte verso le scale (porta in fondo a destra). Una volta giunti nel corridoio, analizzate la perforatrice nell'armadio, troverete così la chiave dell'ufficio di Marcos ma, prima di entrarci, raccogliete i coriandoli che avete lasciato cadere per terra. Entrati nell'ufficio (usate la chiave sulla serratura e poi cliccate sulla maniglia), accendete la luce (dovete girarvi a sinistra per trovare l'interruttore) poi richiudete a chiave la porta da cui siete entrati. Frugate nell'ufficio: leggete tutti i fogli sulla lavagna magnetica, prendete l'inchiostro simpatico e il cordone jack sulla scrivania. Collegate il jack all'agenda, andate vicino alla cassaforte e usateci sopra l'agenda collegata. Inserite il codice segreto (227) e poi la parola d'ordine (ADDA). L'operazione darà i suoi frutti ma il guardiano fiuterà qualcosa e verrà a controllare. Per non destare sospetti, spegnete la luce dell'ufficio e nascondetevi nello sgabuzzino a destra (per aprirlo basta cliccare sul chiavistello); una volta dentro usate la calamita sul chiavistello e aspettate che il guardiano finisca il suo giro di perlustrazione. Fatto ciò uscite dall'ufficio e nascondetevi subito nell'armadio.

MAGAZZINO DI MARCOS:

Entrate nel furgone. Prendete la cartolina sulla parete di sinistra ed esaminatela (in memoria andate a cliccare sul numero di telefono). Guardate la coperta per terra e troverete una pinza, frugate per due volte nella giacca appesa a destra e troverete una perla dei prodotti di Marcos e un biglietto della lavanderia. Guardando quest'ultimo in 3D e cliccando sopra al nome Felix, potrete telefonare alla ragazza (il telefono è sul fondo del furgone).

Uscite dal furgoncino e, usando le pinze, prendete la bolla d'accompagnamento che si trova a fianco della porta dell'ufficio; esaminatela e cliccate sul numero di telefono del magazziniere. Ora avete tutto quel che vi serve per uscire dal magazzino: andate sul retro, entrate in macchina e usate il telefono che vedete all'esterno per telefonare al magazziniere, subito dopo usate il telefono nell'auto per chiamare il numero del furgone, infine usate la cornetta del telefono dell'auto su quella del telefono esterno. Uscite quindi dalla macchina e sarete liberi di abbandonare il magazzino.

VICOLO SUL RETRO DEL CLUB ZANZIBAR:

Andate verso destra (verso l'uscita del vicolo), quando la macchina cercherà di investirvi, cliccate sulla freccia in mezzo al video per saltarla (il momento buono è quando la macchina vi è sufficientemente vicina). Alla fine della scena filmata vi ritroverete a scegliere tra l'agire con Adda o con Max (la scelta è ininfluente e comporta solo l'inversione temporale delle operazioni da eseguire).

HOTEL BUENA VISTA:

Entrate nella vostra stanza e nascondete tutti gli indizi: unite l'inchiostro con il documento (otterrete un documento macchiato), mettete la perla nella coppetta sul comodino, prendete la bottiglia di whiskey che si trova nel minibar e imboscate il distintivo di polizia dietro l'etichetta.

Quando l'ispettore Van Dale vorrà farvi entrare nel bagagliaio, usate l'inchiostro sulla coperta e cliccate sul cofano non appena il geniale ispettore vi avrà dato le spalle.

AL GIORNALE:

Prendete la colla e la posta sul tavolo di destra, andate verso l'angolo caffè e cliccate sulla bottiglia dell'acqua: dopo poco la farete bollire e potrete mettere la posta sul vapore così d'aprirla. Mettete il messaggio nella busta scollata e usate la colla sul messaggio nascosto, così facendo potrete entrare in ufficio e consegnare la posta a D.D. senza che l'ispettore sospetti nulla.

Cliccate sulle graffette che si trovano sul tavolo (le farete cadere) e poi parlate a D.D., il quale vi chiederà di fare il caffè. A questo punto uscite e cliccate sul caffè che, neanche a dirlo, si trova nell'angolo caffè (ah, ecco dove mi ero bloccato! ndFBS sarcastico). Usate il vassoio sulla porta per entrare nell'ufficio e poi rovesciate il vassoio sull'impermeabile dell'ispettore.

Alla fine della scena filmata ci sarà un'altra scelta di personaggio, è il caso che scegliate Max al cimitero, perché dovrete impedire al Dott. Dramish di raggiungere il suo laboratorio.

CIMITERO:

Date del whiskey all'autista della signora Marcos (vi svelerà l'identità del dottor, o meglio della dottoressa Dramish); andate verso la cerimonia, osservate la dottoressa e il guanto che tiene in mano. Muovetevi verso l'uscita del cimitero e quindi verso la strada dove dovrete dare un'occhiata all'auto centrale (quella blu) e al guanto che è all'interno.

Con un incredibile ragionamento logico capirete che l'auto è della dottoressa (... ndFBS senza parole), sabotatela usando uno dei portachiavi sulla valvola della ruota posteriore, poi aprite il baule e prendete dal cruscotto lo spartito e la fiala. Unite quest'ultima col whiskey e offritene ancora un po' all'autista: la dottoressa sarà bloccata al cimitero.

LABORATORIO:

Prendete la bacchetta vicino alla porta del cancello, unitela con la caramella e usate la bacchetta adesiva che avrete ottenuto sulla buca delle lettere. Leggete bene il messaggio dell'assicurazione e scavalcate il muro. All'interno del giardino prendete il binocolo appeso all'albero e usatelo per localizzare le tre telecamere. Muovete piano il binocolo fino ad individuare ciascun riflesso e poi cliccateci sopra (le telecamere sono tutte alla stessa altezza: in corrispondenza della parte superiore delle finestre). Per facilitarvi il compito ecco l'ubicazione di ciascuna: la prima si trova tra la porta e la finestra destra, la seconda all'estrema destra dello schermo e la terza verso sinistra.

Ora potrete sfruttare i punti morti e avvicinarvi alla porta che, stranamente, si rivelerà chiusa. Indietreggiate e frugate nel nido di gazze sopra la porta, tra le pagliuzze troverete ciò che avete sempre desiderato: la chiave dell'entrata!

Dopo esservi introdotti di soppiatto nella casetta, dopo qualche passo incapperete in un'altra porta chiusa: frugate per due volte nel cestino della spazzatura, raccoglierete lo schema di una carta (se state leggendo il file DOC per ricostruirlo potrete aiutarvi con l'immagine qui presente) e un derivatore. Prendete gli occhiali polarizzati dalla maschera e il registratore dal cassetto. Analizzate ora lo spartito che avete in memoria e usatelo per tradurre in lettere le prime otto note del motivo cantato dalla gazza (la successione sarà E-E-F-G-G-F-E-D); usate gli occhiali sullo schema audio vicino alla porta e digitate la successione di lettere appena scoperta.

Entrerete così nel laboratorio vero e proprio; cercate nel camice e troverete una pinza da usare sui fili elettrici che arrivano alla cassaforte. Usate il derivatore sui fili scoperti e in men che non si dica causerete il corto circuito che aprirà la cassetta di sicurezza... ma chi è Lupin III?

All'interno troverete i due microfilm di Paul e Tony che dovrete al più presto analizzare al microscopio così d'avere in memoria i codici di due dei tre capi dell'organizzazione Elite).

BAR:

Guardate il riflesso dell'arma sul vetro e mettetevi al riparo (basta indietreggiare). All'uscita dal bar gettate gli occhiali nel bidone dei rifiuti (contengono una microspia che permette di localizzarvi) e poi dileguatevi.

VICOLO SUL RETRO DEL CLUB ZANZIBAR:

Date il biglietto da visita al ragazzo che vi farà così giocare al gioco delle tre carte (per vincere dovrete indovinare tre volte e qui solo la vostra attenzione può aiutarvi), dopo essere riusciti nell'ardua impresa, recupererete l'orologio ma per accedere al Club vi troverete di fronte a tre serrature distinte... che fare? Analizzate il documento macchiato e sotto l'inchiostro troverete la soluzione: dovrete utilizzare il portachiavi di Tony quattro volte sulla serratura di sinistra, poi due volte su quella di centro e poi una volta su quella di destra.

L'ISTITUTO:

Prendete la suoneria a sinistra della porta; giratevi a destra e usatela sul bordo del vetro. Voltatevi di nuovo verso sinistra e aprite la porta proprio quando la suoneria entrerà in azione (cioè quando si esaurirà la barra del tempo). Sfruttate il fattore sorpresa ed usate subito il coltello su Kevork, dopo la sua reazione usate la calamita sul dispositivo di apertura della porta che sta vicino al pavimento.

Scampato l'ennesimo pericolo vi ritroverete a dischiudere la porta per accedere al laboratorio segreto, per far questo date un'occhiata al promemoria dell'orologio che si trova nel dossier dell'Elite: selezionate l'orologio e analizzatelo in 3D. Per prima cosa estraete la corona, poi togliete quest'ultima e usatela al centro dell'orologio (così le lancette andranno sulle dodici). Usate quindi la corona sull'apertura in modo da rimetterla dov'era, girate l'orologio ed eseguite per tre volte la successione delle seguenti tre operazioni: 1) ruotate il disco; 2) cliccate su uno dei tre punti in rilievo della corona (ce ne sono tre e a ogni successione dovrete cliccate su un punto diverso); 3) spingete la corona.

Usate ora l'orologio attivato sul dispositivo a fianco della porta e potrete entrare. Cambiate personaggio allontanandovi dalla console e cliccando sui cassetti (così agirete con Adda e poi non avrete problemi di tempo per lavorare con la console). Prendete il laser tascabile e il telecomando dalla cassetta e in più recuperate l'insetticida che si trova dietro l'ufficio (oltre il tavolo). Ora analizzate il telecomando, digitate A2 (è il numero di identificazione di una delle stanze) e regolate un aumento di temperatura cliccando sul tasto circolare; usate il telecomando attivato sul ricevitore che si trova tra i cassetti e la porta. Ora tenetevi pronti ad affrontare i due nemici che arriveranno: usate il laser sul ciccione e l'insetticida su Kevork (agite rapidamente).

Quando lui si rianimerà e sparirà ad Adda, scegliete a vostra discrezione se la ragazza dovrà morire o meno (non cambierà nulla ai fini della soluzione)(lo sapevo, le donne sono utili solo all'inizio! ndFBS).

Frugate nella tasca di Kevork e troverete il terzo portachiavi, potrete allora occuparvi con calma della consolle: per prima cosa accendete la strumentazione cliccando sul pulsante in alto a destra, poi cliccate sul quarto bottone in alto (quello illuminato di rosso) e così estrarrete la carta corrispondente al disegno che avete ricostruito nel laboratorio del Dott. Dramish. Inserite la carta nella fessura del lettore al centro della figura e vi appariranno sei interruttori. Cliccate sul 2, sul 3 e sul 6, così li posizionerete correttamente come indicato nello schema; confermate cliccando il bottone rosso a fianco e vi apparirà allora una serie di tasti con i numeri dall'uno al nove mediante i quali dovrete inserire i codici dei tre capi dell'organizzazione: cominciate con 1004 (quello del microfilm scritto in numeri romani, cioè MIV), confermate usando il portachiavi di Tony sulla fessura a fianco; poi inserite 151 e confermate con la chiave di Paul; infine inserite 10 (forse rappresentante il numero romano X) e confermate con la chiave di Lev.

A questo punto non vi resta che godervi il finale (e il fatto di ringraziarci dove lo mettiamo? ndFBS). Allaloha!