

THE BIG RED ADVENTURE: UN NOME, UN TITOLO

Oggi sono colpito da un'insolita illuminazione letteraria, ve lo dimostra il titolo che avete appena letto. Avevo tre alternative, tra cui una battuta sul RED e una sulle avventure a luci rosse, quindi direi che alla fine vi è andata bene... Per tirarvi su il morale, visto che ormai state tutti o studiando o lavorando, vi consiglio fortemente di pensare alle feste natalizie e giocarvi The Big Red Adventure, un'avventura che fa della demenzialità il suo punto forte. Poco dopo la recensione, tra l'altro, un uccellino mi ha parlato di una possibile versione Amiga di Tequila & Boom Boom, anche se allo stato attuale non è molto più di un'idea. Incrociamo le dita?

Alessandro La Spada

INTRODUZIONE

Come sapete, TBRA si divide in quattro scene principali. Nelle prime tre i protagonisti (Doug Nuts, Dino Fagioli e Donna Fatale) hanno i loro problemi personali, nella quarta affrontano e sconfiggono insieme il solito scienziato pazzo. Prendetevi sempre tutto il tempo necessario ad esaminare gli oggetti e, tra una ghignata e l'altra, fate attenzione agli indizi. Dopo queste perle di filosofia Zen non ho altro da dire, quindi buttiamoci subito nei panni di Doug Nuts.

PRIMA SCENA

L'obiettivo del n erd con la D sulla pancia è rubare la corona dello zar, di cui farvi un'idea nella visita al museo. Giunti in albergo aprite la busta ed esaminate le foto, poi recuperate la valigia e apritela. Prendete il contenuto, cioè un righello e un registratore. Nella stanza ci sono anche una macchina fotografica e il telecomando, col quale potrete accendere la televisione e godervi il Matrioska Show. Inutile dire che la partecipazione a questo fantastico programma è un punto fermo della vita di Doug: per farlo dovete spedire il tagliando contenuto in un quotidiano. Raccogliete l'antenna e il portatile, uscite e vi troverete nella hall dell'albergo. Qui potete prendere il cordone sul muro e dare la chiave al portiere, dopodichè potrete anche uscire dall'albergo. Troverete subito una bilancia sulla sinistra, da scassinare con l'antenna, così facendo otterrete dei soldi per comprare un po' di testi in edicola: la Nuova Pravda, che contiene il tagliando per il Matrioska Show, l'enciclopedia della lirica, con la sua bella cassetta musicale, e il Capital, con un francobollo da collezione. Se non vi bastano i soldi, scassinare ancora una volta la bilancia. La partecipazione al Matrioska è subordinata alla risposta corretta a tre domande, tutte scritte sul tagliando contenuto nella Pravda: quanto pesa il panino "Orsa Maggiore", quanto è alta la statua nella Piazza Rossa in termini di lattine di Vodka Cola, e quante "r" ci sono sulla confezione del caviale "Dostoevskij".

Cominciamo dalla Piazza Rossa: andateci e parlate con il giapponese, dandogli la vostra macchina per farvi fotografare finchè non finisce il rullino. Fuori dal supermercato Gum c'è la fila, parlando con il primo potrete chiedergli di comprarvi una scatola del caviale Dostoevskij. In cambio, però, bisogna portargli un po' di carta igienica. Andando in paninoteca troverete un'auto, sulla destra, esaminatela e raccogliete la macchina fotografica. Al suo interno c'è un altro rullino, utile per farsi fotografare ancora un po' vicino alla statua. Mettetelo nella vostra macchina fotografica, poi parlate con la cassiera e comprate una Vodka Cola e il panino "Orsa Maggiore" Andate al Gorkij Park, prendete il viale di destra e parlate con il ragazzino: dategli il portatile in cambio della sua console. Sarà stato un buon affare? Chi lo sa, fatto sta che all'interno della console c'è la cartuccia di Wall Street Fighter 4, un picchiaduro quadridimensionale in cui chi vince fa salire le sue azioni di 15 punti (hey, sto scherzando)! Tornate alla locazione della bilancia, mangiate il panino e saliteci per sapere il suo peso. Andate alla stazione a nord e usate la cartuccia di WSF4 nello sportello Sbancomatt, che vi darà in cambio 100 Rublodollari. Tornate in Piazza Rossa e rifatevi fotografare dal giapponese, solo che stavolta potrete misurare la lattina di Vodka Cola con il righello e ottenere il numero che risponde alla seconda domanda. Ovviamente dovete dare un'occhiata alla foto. Tornate nel parco, stavolta andate a sinistra e proseguite a destra superando il ponte. Aspettate e arriverà un marocchino - persino a Gorkij Park! -, parlategli e acquistate la carta igienica per 100 Rublodollari. Portatela al tizio fuori dal supermercato ed egli vi darà la scatola di caviale: esaminandola saprete la risposta alla terza domanda del tagliando: tornate in albergo, chiedete una penna all'usciera e compilatelo. Mettetelo in una busta, scrivete l'indirizzo e appiccicatele sopra il francobollo, pazienza per la collezione. Andate alla stazione e mettete la busta nella cassetta postale. Il tempo di tornare in albergo e

il portinaio avrà la lettera di risposta, con la quale vi invitano allo spettacolo.

Gli studi della KGB TV sono dalle parti della stazione. Entrate e rubate il biglietto dalla scrivania della segretaria, poi datele la lettera di partecipazione. Proseguite a sinistra e parteciperete alla puntata. Le risposte giuste sono la numero 2, 3, 3, dopodichè prendete il domandone numero 1. Se scegliete il 2, dovrete poi rispondere "0". Il premio? Una fantastica mongolfiera!

Raccogliete la telecamera, tornate in albergo e da qui andate nel bagno della vostra stanza. Uscite dalla finestra e, a bordo della mongolfiera, raggiungete il tetto del museo calandovi con la corda. Una volta dentro dovete infrangere il vetro protettivo: mettete la cassetta di lirica nel registratore e ascoltatela a tutto volume, poi raccogliete lo ZX81 e il diamante. Andate nella sala della corona. Usate il proiettore sulla teca, che la contiene, e premete il pulsante per deviare gli infrarossi. Trasformatevi in Arsenio Lupin e tagliate la teca col diamante, ma sul più bello un altro ladro piomberà nella stanza e vi metterà fuori combattimento. Se ne andrà con la corona. Vi siete messi nei guai fino al collo e non vi resta in mano niente, una bella fregatura!

È giunto il momento di tagliare la corda. Ripartite dall'albergo e andate da Mc Romanov, dove incontrerete un vecchio amico. Parlate con Alex e Kos e accettate la proposta di hackeraggio: dovrete rubare il codice di Tequila & Boom Boom in cambio del passaporto. Tornate in albergo e usate il telecomando con il registratore, collegatelo allo ZX81 e attaccatevi al telefono. Consultando gli appunti rubati alla segretaria della KGB TV potrete entrare nella banca dati, e poi scaricare quello che vi serve sulla cassetta. Portatela ad Alex e Kos, che vi daranno il passaporto. Da qui andate alla stazione, parlate ai controllori e (stanchi e scornati) imbarcatevi sull'Orient Express.

SECONDA SCENA

Questa è la parte dedicata all'intelligente del gruppo, Dino Fagioli, che troviamo nei pressi del molo in piena malinconia per la nave che l'ha scaricato. Bisogna raggiungerla. Sul pontile prendete la corda e la rete da pesca, gettatela in acqua e troverete una scarpa. Entrate nella locanda: ai tavoli è seduto un vecchio apparentemente inutile ai fini del gioco. In realtà, parlando con il locandiere, scoprirete che il poveraccio ha perso il suo pappagallo e farebbe chissà cosa per riaverlo. Prendete il boccale vuoto, datelo al barista e ordinate un "grappolo d'oro". Intanto che va in cantina a prendervelo, fate man bassa di quello che è appeso al muro. Da qui andate nella zona del circo.

Entrate nel locale della veggente dicendole più volte che non credete alle sue previsioni, lei accetterà di farvele gratis e si metterà a scrutare la sfera. Al termine se ne andrà a riposare un po', dandovi la possibilità di derubarla di tutto quello che c'è sugli scaffali (ma il ladro non era Doug?): pozioni, pendolo e teschio. Nella stanza c'è anche un pappagallo, parlateci per sapere che gli piacciono i semi. Tornate in piazza e parlate col fachiro, dandogli il pescespada al posto dei soldi. Comincerà il suo spettacolo, ma, sul più bello, Dino starnutirà. Il fachiro perderà la concentrazione e farà una brutta fine: l'eroe muscoloso, ormai diventato un accattone di tutto quello che gli capita a tiro, potrà prendere le spade decorative. Andate al drugstore e chiedete una cassa di semi, ma purtroppo l'ultima è già stata venduta. Tornate al molo, visto che è quella la cassa in questione, e provate a prenderla. Per togliersi di torno l'ubriaco vuole due cose: che gli passi il mal di testa e che qualcuno gli regali una bottiglia di rum. Tornate al drugstore e comprate dei cachet. Scioglieteli in acqua e dateli all'ubriaco per farlo stare meglio. L'altro problema è il barile di rum, che si può avere in due modi. Il primo è anche il più classico: avete presente Braccio di Ferro? Beh, Dino ha la stessa passione per i fagioli... e i fagioli gli fanno lo stesso effetto. Compratene una scatola, mangiateli, poi andate dal gestore del circo e fate la gara di sollevamento pesi. Dino la vincerà e avrà in premio abbastanza soldi per comprarsi il barile nel negozio.

Il secondo modo consiste nel prendere il barile vuoto, nella piazza del circo, e scrivergli sopra la parola "rum". Per farlo prendete l'inchiostro simpatico e usatelo sulla corda, poi usatela per scrivere. Tonate nel negozio e prendete il barile vero, ma il negoziante v'impedirà di portarlo via. Dino, che sembra scemo ma abbiamo capito che in realtà non lo è, scambierà il barile con il suo, portandosi via quello pieno. Datelo all'ubriaco, che vi farà prendere la cassa. Apritela e prendete i semi, poi dateli al pappagallo di prima che vi seguirà. Tornate alla locanda, dove il pappagallo si ricongiungerà al suo vecchio padrone. Parlate con il barista e scoprirete che la prossima tappa è a Zerograd, quindi dovete andarvene da qui.

Per uscire dal paese ho sperimentato due modi: avendo vinto la gara di sollevamento pesi potrete andarvene con la compagnia teatrale, che verrà attaccata durante il viaggio e vi ritroverete nel bosco. Saltate qualche riga e continuate la lettura. Se non avete partecipato, invece, dovete andare al fiume e prendere tutti gli ornamenti del pupazzo di neve. Usate una delle spade del fachiro per forare il ghiaccio,

poi usate il pendolo con la scopa e avrete una specie di canna da pesca. Usatela per pescare un bel pesciottino, datelo al gatto e catturatelo intanto che mangia. Portatelo nella locanda, dove litigherà con il cane e potrete scambiarlo con quest'ultimo. Il migliore amico dell'uomo è una guida sicura, dunque potete entrare nel bosco.

Una volta nel bosco cercate le api, usate su di loro il lecca-lecca per farvi inseguire e poi fatelo di nuovo. Arriverete a una grotta, un passaggio obbligato per raggiungere Zerograd. Sfortunatamente, però, essa è occupata dai lupi. Lanciate dentro il lecca-lecca, e le api scacceranno coloro che perdono il pelo ma non il vizio. Ora potete passare.

Giunti a Zerograd prendete il manifesto, poi entrate nel deposito della stazione e mostratelo al gorilla. Lo scimmione, indispettito quasi quanto gli italiani, vi tirerà dietro una banana. Andate vicino al treno e mangiatela, buttando la buccia per terra, poi parlate con la guardia e con la donna finché l'uomo non cerca di aggredirvi. La guardia scivolerà, rompendosi una gamba, e voi la sostituirete a fianco della signorina Molotova. E che fa adesso Miss Molotova? Si prende un Express, naturalmente!

TERZA SCENA

La terza parte è quella più corta. La protagonista è Donna Fatale, che sin dall'inizio ha la possibilità di prendere l'Orient Express grazie all'invito del miliardario R. J. (un petroliere originario di Dallas...). Una volta a bordo, la donna si recherà al bar e verrà avvicinata da Alex e Kos. I due vogliono un microfilm, attualmente in mano alla Molotova, o passeranno a mezzo mondo le foto osè di Donna. Andate alla cabina 3 e troverete Doug, che si offrirà di dare una mano. Prendetene il controllo e andate a parlare con il controllore, scoprendo che vuole una sigaretta. Andate anche voi al bar scoprendo che il ladro, che vi ha fregato la corona, si trova su questo treno. Alex e Kos hanno la sigaretta che vi serve in cambio di 100 Rublodollari. Dentro alla cabina 10 c'è Dino, bussate e chiedetegli aiuto. Prendetene il controllo e andate al bar, ordinate un caffè e portatelo alla Molotova. Il forzuto del gruppo glielo rovescerà addosso, costringendola a cambiarsi. Nel frattempo prendete la bocchetta nella stanza sulla e portatela a Doug, con lui andate da Donna e dategliela. Chiedete a Donna di aiutarvi e prendetene il controllo. Andate dal simpatico R. J. alla camera 6 e chiedetegli i soldi, poi andate al bar e giocate a carte con la signora Molotova. Alla quarta partita scoprirete che ha perso il suo anello: che sia rimasto in bagno?

Usate il fascino di Donna sul ladro per arrivare nella sua stanza, una volta soli mettete il sonnifero nella bottiglia di champagne. Aprite l'armadio ed esaminate il numero, sul polsino della camicia. Prendete le lenzuola, il cuscino e gli occhiali nella valigia. Tornate da Doug e dategli lenzuola, occhiali e i soldi, poi ditegli il numero e prendetene il controllo. Andate da Alex e Kos e pagateli per la sigaretta, poi raggiungete Dino e nei suoi panni entrate in bagno. Prendete l'anello, datelo a Doug che a sua volta lo darà a Donna. Quest'ultima, aprendolo, troverà il microfilm di cui ha bisogno, e potrà riavere le sue foto da Alex e Kos. La scena sarebbe finita, ma alcune cose devono ancora succedere.

Nei panni di Doug portate la sigaretta al controllore, che però non ha un accendino. Andate fino all'ultimo vagone, dove un tifoso d'oriano ve ne regalerà uno. Datelo al controllore, che si fumerà la sigaretta speciale e voi potrete rubargli le chiavi. Tornate nell'ultimo vagone, aprite la porta e salite sul tetto. Fatevi tutto il treno fino al vagone di testa, poi usate le lenzuola, per calarvi, e le chiavi del controllore per aprire la porta. Vi trovate nel vagone bagagli, aprite il cofanetto e ci troverete la corona. Peccato che, quando state per prenderla, Groucho e Harpo Marx fermino il treno per rubare la salma di Lenin e rapire Donna.

QUARTA SCENA

Se la parte precedente era la più corta, evidentemente i programmatori hanno scelto di farvi recuperare le forze in vista di questa. Andate a destra per due locazioni, giungerete a un ponte diroccato. Usate Dino per spostare i massi in riva al fiume e creare un sentiero, con il quale superare il fiume. Continuando il cammino arriverete a un paesino nel quale, sorpresa sorpresa, è giunto il carrozzone della zingara di due scene fa. Parlateci e scoprirete che, potrandole quattro ingredienti peculiari, vi farà una pozione. Grazie a quell'intruglio potrete entrare nella villa del dottro Virago. Che cosa serve? È presto detto: alcune ossa, un pipistrello, semi di girasole e un Dente di leone. Andate in basso con Doug e prendete la lanterna e i cinque ghiaccioli (vorrei chiamarli "stalattiti", ma non mi sembra il caso...). Dino invece prenderà la grondaia vicino alla chiesa.

Entrate nel cimitero prendendo le ossa e la bottiglia. Usate quest'ultima con la lanterna e avrete fatto un po' di whisky (ma cosa c'era nella lanterna?). Datelo al becchino, evidentemente contento del regalo.

Scoprirete che la villa di Virago si trova al centro del bosco. Tornate alla chiesa con Dino e, suonando al vecchietto il carillon, fatelo addormentare per rubargli gli occhiali. Usateli con la grondaia e avrete fatto un cannocchiale. Prendete il telo e un bastone, poi passate a Doug. Raccogliete il sasso vicino al campanile, poi usate i cinque pioli di ghiaccio per salire. Suonate la campana con il sasso. Un pipistrello, che stava dormendo, uscirà di corsa per farsi catturare dal lenzuolo di Dino. Prima di scendere guardatevi in giro: da qui si domina tutto il panorama, scrutandolo con lo pseudo-cannocchiale vi sarà facile individuare la villa di Virago. Addentratevi nel bosco e proseguite verso la villa, setacciando nel frattempo le tane negli alberi: troverete anche i semi di girasole. Prendete il Dente di leone e portate tutto alla veggente, che vi farà la pozione promessa. Tornate alla villa e usatela, con Doug, per trasformarlo in pipistrello. A questo punto entrare non sarà più un problema.

Nel frattempo Donna Fatale ha fatto la conoscenza di Mr. Virago, un tipo per nulla raccomandabile. Per quanto la riguarda è sicuramente meglio non approfondire l'amicizia. Quando il vecchio se ne andrà, cominciate la razzia: aprite il cuscino, sul letto, e prendete una piuma dall'imbottitura, poi prendete il profumo dal mobile e guardate il soffitto. C'è una botola, visibile a occhio nudo, passatele attraverso e vi ritroverete in soffitta. Prendete la gazza ladra impagliata, il disco (sullo scatolone sulla sinistra) e il cloroformio sulla destra. Mescolatelo con il profumo e avrete una specie di sonnifero.

Spruzzate il "profumo" sulla guardia che vi impediva di uscire, poi andate di sotto ed entrate in salone.

Tutto questo sa molto di Maniac Mansion, che bello... Prendete la frutta e il vaso e spingete il busto decorativo: dopo aver fatto il danno raccoglietene un pezzo (lo sapete che chi rompe diventa proprietario dei cocci, no?). Tornate nel salone e da qui andate nello studio. Leggendo il diario sul tavolo scoprirete il procedimento per resuscitare i morti: ci vogliono acido ascorbico, ali di pipistrello e piume di struzzo.

Osservate il teschio dello scheletro e controllate bene la cavità orbitale, ci troverete una chiave per aprire la bacheca sulla destra. Gli ingredienti citati dal libro li avete tutti, miscelateli nel posacenere sul tavolo e avrete la pozione desiderata. Ora, cosa farebbe una persona normale con una pozione del genere? La venderebbe per qualche miliardo e si ritirerebbe a vita privata nelle Hawaii, giusto? Invece Virago no, se l'è tenuta nascosta: è questo il motivo per cui è uno scienziato pazzo, non certo l'idea (peraltro banale) di resuscitare un leader del passato. Beh, voi comunque avete un'avventura da risolvere e quindi non potete perdervi in queste quisquillie. Siamo in dirittura d'arrivo: usate la penna, presente sullo stesso tavolo, nella pozione, poi pungete la gazza impagliata per ridarle una stilla di vita. Rovistate nella libreria, vicino allo scheletro, e troverete un manuale di elettrostatica. Esaminatelo, scoprendo la teoria dei campi magnetici, dopodichè esaminate l'orologio sulla sinistra per recuperare un po' di polvere magnetica.

Mettetela sul disco trovato in solaio e tornate in camera da letto. Aprite la finestra e tirate il vaso sulla testa della guardia. Teoricamente ora potreste uscire dalla villa, ma un salto dal primo piano va oltre le capacità ginniche di Donna Fatale. Dunque bisogna passare dalla porta, della quale non avete le chiavi. Il dottor Virago le tiene sempre sul suo comodino. Salite dalla botola e suonate il disco magnetizzato con il grammofono: una scarica elettrica colpirà il pavimento. Nel punto colpito scrivete la sacra invocazione di ogni amighista che si rispetti: "Intel outside". Metteteci sopra il corpo della gazza. Suonate di nuovo il disco e avrete finito la procedura di resurrezione. La gazza vi deve ovviamente un favore, perciò portatevela fino alla stanza del dottor Virago e chiedetele di recuperare le chiavi: voi non potete entrare, perché dovrete aprire la porta e il cigolio sveglierebbe il vecchio. Con le chiavi aprite il portone principale, uscite e verrete bloccati da una seconda guardia, che vi riconsegnerà a Virago. Il gioco è finito, non si può più fuggire, il mad doctor mette in atto il suo esperimento e Lenin torna in vita per dominare il mondo.

A proposito, com'è il mondo oggi? A me non sembra così brutto, forse qualcosa non ha funzionato per il verso giusto... Gustatevi la scena finale, poi mi saprete dire!