

VOGLIAMO LE PROVE!

La relativa brevità di Evidence non mi è saltata immediatamente agli occhi quando l'ho affrontato per la prima volta, sebbene anche in quel caso fossi arrivato fino in fondo. Rivedendo la soluzione per pubblicarla sul Silver Disk (in fin dei conti l'ho giocato sei mesi fa) sono rimasto quasi choccato: ho iniziato poco dopo mezzanotte, e all'una e mezza avevo già finito! D'accordo che ho bellamente saltato tutti i filmati e le sequenze arcade, quest'ultime soprattutto per evitare crampi allo stomaco data la loro eccelsa qualità, ma facendo la stessa cosa con, ad esempio, Broken Sword 2, ci avevo messo almeno un paio di giorni. Se volete saltarle anche voi, il cheat lo troverete in fondo alla soluzione, di modo che non lo leggiate se proprio non volete saperlo. Tra tutti quelli a cui auguro 'buona risoluzione' vale la pena di citare Valentina, una simpatica ragazza che mi ha chiesto aiuto per la prima volta in luglio. Le sue peripezie si sono protratte per tutta l'estate, settembre e ottobre, e una volta giunta in dirittura d'arrivo mi ha scritto manifestando tutta la sua delusione per un gioco che le sembra una camicia di forza: o fai quello che vuole lui o non ti fa andare avanti. Coraggio Vale, stai affrontando la sindrome dell'ultimo enigma, quella specie di depressione che ti prende quando hai abbattuto centomila porte e, davanti all'ultima, ti fa male la spalla. Schiaccia un po' di volte il 'Pagina giù' e vatti a vedere cosa devi fare per vedere la sequenza finale. Anzi, te lo dico subito: leggere TGM prima di comprare i giochi! Un consiglio che va bene per tutti, se no noi che ci stiamo a fare?

Alessandro La Spada

SOLUZIONE DI EVIDENCE

Il gioco inizia con Daniel seduto sulla poltrona del suo bell'appartamento di città. Apparentemente non c'è nessun problema, salvo quello di trovarsi un'altra ragazza visto che quella attuale l'ha piantato. Il nome della fetentona? Sarah, una collega di Canale Z (il network dove entrambi lavorano) con la quale Dan stava da qualche tempo. Sulla segreteria telefonica ci sono alcuni messaggi. Cliccate sul telefono per ascoltarli in serie, gli ultimi due sono di Sarah e vi invitano a) a farle visita, perché vi deve dire una notizia-bomba, b) a spicciarvi, perché si sente in pericolo. L'avventura comincia qui, però prima di proseguire bisogna chiarire una cosa.

Come nella stragrande maggioranza degli adventure, anche in Evidence il puntatore è intelligente e tende a suggerirvi l'azione più appropriata intanto che lo muovete sullo schermo. Il trucco (o il bug? Vabbeh, diciamo il trucco...) sta nel fatto che in alcuni casi il puntatore fa finta di niente, costringendovi a selezionare manualmente l'azione e l'oggetto su cui eseguirla. Altrimenti non vi renderete nemmeno conto che potete farla. La cosa ha una sua logica, perché si verifica solo quando l'oggetto in questione è molto piccolo o seminascosto: Evidence vuole che siate voi, e non il suo engine, a risolvere quell'enigma, e quindi fa 'finta di niente' finché non glielo dimostrate agendo di vostra iniziativa. È in questi punti che avete avuto dei problemi, e io sarò il più esplicito possibile quando li incontreremo.

Dopo aver sentito l'invocazione di Sarah, prendete sul tavolo le chiavi e l'agenda elettronica con i numeri del telefono. Andate davanti al computer e cliccate sul cassetto della scrivania. Al suo interno prendete il tesserino di Canale Z e i soldi, dopodiché uscite e salite in macchina. Prima di farlo dovrete dare un'occhiata ai vostri file per avere le ultime notizie, tra le quali la morte di Alec Smith, brillante avvocato in procinto di ritirarsi a vita privata.

Per mettere in moto l'automobile dovete usare la chiave sul cruscotto, operazione da fare una volta sola in tutto il gioco. Prima di farlo aprite il cassetto sulla destra prelevando torcia elettrica e macchina fotografica. Andate a casa di Sarah e scoprirete che la sua sensazione d'essere in pericolo non era infondata: l'hanno fatta fuori... Entrate nel palazzo e parlate con la guardia, vi chiederà cosa ci fate lì e voi le direte che avevate appuntamento con Sarah. Quando scoprirà che siete il suo ex amante sarete condotti al commissariato, dove farete la conoscenza con la vostra nemesi: un commissario zelante e ottuso, imbottito di film dell'Ispezzore Derrick, deciso a provare che Sarah l'avete uccisa voi per la delusione di essere stati piantati (tse, non mi conoscono proprio!). Dategli risposte evasive ma non troppo: conoscevate Sarah, vi eravate lasciati e non adesso non ve ne fate un grosso problema, perché è così che va il mondo. Il Tenente Colombo vi lascerà andare.

Tornate a casa di Sarah e avvicinatevi al camioncino vicino all'ingresso. Aprite le ante posteriori e parlate con il proprietario, facendovi dare i suoi vestiti. Passate senza problemi davanti alla guardia e salite in casa di Sarah. Alla luce della torcia esaminate il quadro più vicino all'entrata: il suo autore si chiama

Duqui, leggibile nell'angolo in basso a destra. Salite le scale e dallo scaffale vicino al letto prendete il secondo libro sulla sinistra. Scoprirete una tastiera, battete il codice '4040' (gli ultimi quattro numeri del numero di telefono di Sarah). Ora esaminate il terreno vicino alla scrivania. Notato niente di strano? Questo è il primo dei casi di insensibilità di cui dicevo più sopra: dovete manualmente selezionare il comando 'prendi' e spostare il cursore sul puntolino colorato, che si rivelerà essere un anello. Prendetelo. Scendete al piano di sotto e andate al portatile di Sarah. Per accedere ci vuole una password che, manco a dirlo, è proprio Duqui. Esaminate i file e scoprirete che l'avvocato Smith aveva contattato Sarah, promettendole una serie di rivelazioni su Mac Crownny, un politico senza scrupoli candidato alle prossime elezioni. Si tratta dello stesso Mac Crownny neoproprietario di Canale Z. Peccato che Smith non abbia fatto in tempo a darle qualcosa di concreto prima di essere investito. In ospedale, poi, la sua morte, che avevate già appreso dalla lettura delle news sul vostro PC. Uscite dai file e provate ad aprire il cestino: la password per accedere è 'Smith' (lasciate uno spazio come ultima lettera), visto che è a lui che è relativo il contenuto. Scoprirete che Sarah stava per recarsi al Lake Hospital, dove l'avvocato le avrebbe dato una videocassetta con le prove della colpevolezza di Mac Crownny. Uscite e andateci.

UN OSPEDALE ABBASTANZA SOSPETTO

Giunti sul posto, aspettate circa un minuto finché non arriverà un furgoncino, sostanzialmente simile a quello nel quale vi siete infilati per travestirvi davanti al palazzo di Sarah. Cliccate sugli sportelli posteriori per aprirli. Una volta all'interno andate avanti fino alla porta socchiusa. Non apritela o verrete scoperti (e defenestrati), piuttosto selezionate dai comandi quello apposito per guardare e poi cliccate sulla porta in questione. Aspettate finché l'infermiera non se ne sarà andata, dopodiché entrate e infilate il camice da medico. Proseguite dritto per accedere alle stanze dei pazienti. Entrate nella numero 8, la più lontana sulla sinistra. Sotto il letto c'è qualcosa, naturalmente inaccessibile se non scegliete appositamente di guardarla o raccoglierla. Si tratta di un bigliettino che vi converrà leggere immediatamente. Uscite e giratevi (cliccando sulla freccia verso il basso), vedrete un'altra serie di stanze tra le quali la più vicina è la numero 2. Entrateci, poi premete il bottone di fianco al letto per richiamare l'attenzione dell'infermiera. Intanto che la donna si avvicina alla stanza passate dalla porta interna per passare nella numero 4, non appena lei apre la porta della precedente locazione sgattaiolate nel corridoio. Andate nella sua stanza, in fondo a destra, ed esaminate la bacheca appesa alla parete. Ci sono un sacco di chiavi, delle quali due sono dorate. Prelevate quella più in basso, poi salvate il gioco e uscite nel corridoio. Un simpatico guardiano calvo si farà sotto, minacciandovi con una pistola: qui la velocità con il mouse è un fattore chiave se non volete trovarvi con due buchi nel petto. Selezionate l'icona per usare gli oggetti e 'adoperate' il tavolo sulla sinistra, spedendolo a tutta forza contro la guardia e mettendola KO per un po'. Dan gli ruba automaticamente la pistola e si avvicina all'ascensore: usate la chiave dell'infermiera sulla pulsantiera a sinistra. Se avete sbagliato chiave, vi spareranno alle spalle e la vostra avventura finisce qui, altrimenti l'ascensore s'aprirà permettendovi di scendere nei sotterranei. Questo è il primo degli intermezzi arcade che caratterizzano Evidence. Se ne presenteranno altre a intervalli regolari, tutte superabili con un po' di abilità con la tastiera e, eventualmente, l'utilizzo del cheat che vi dirò più avanti. Quasi tutte non hanno bisogno di una mappa, visto che bisogna andare avanti finché non raggiungete la fine del percorso o finché non succede qualcosa di particolare ai vostri nemici. Questa sezione invece appartiene alla minoranza che ha bisogno di un po' di senso dell'orientamento. Si tratta di un clone di Doom ambientato nelle fondamenta dell'ospedale. L'obiettivo è rintracciare la sala delle lavatrici e far fuori i due uomini che vi sono appostati. Dopodiché sparate un colpo contro la presa d'aria sulla parete e avvicinatevi. Premete 'Invio' e Dan entrerà nel condotto. Da notare che il condotto d'aerazione non è l'unica locazione interessante delle fondamenta dell'ospedale, ma l'altra va visitata in seguito e quindi non è il caso di rischiare la vita in inutili esplorazioni. Dentro al condotto girate a destra al secondo bivio, poi subito a sinistra, poi ancora a sinistra e continuate dritto fino a raggiungere una scaletta. Premete nuovamente 'Invio' ed emergerete all'esterno dell'ospedale. È il momento di andare al porto, la cui locazione infatti è apparsa sulla mappa.

DAN SI METTE NEI GUAI

Scesi dall'auto entrate nel Sirius Bar, immediatamente accessibile sulla sinistra. Prendete qualcosa da bere e fate un sacco di complimenti alla cameriera finché non sarà lei, nauseata, a darci un taglio: che cosa volete sapere? Fatele vedere l'anello trovato in casa di Sarah, vi dirà che appartiene a uno dei tanti

tipacci che frequentano il locale. Il suo nome è Strinsky, è un appassionato di biliardo e, grazie alla sua fama di persona abbastanza 'vendicativa', non è consigliabile giocare contro di lui. D'altronde per voi è necessario vederlo, visto che nella casa di Sarah avete trovato un suo oggetto così personale. Chiedete dove trovarlo, la donna vi dirà di ripassare tra un po'. Uscite e andate a casa, dopodiché tornate al bar e prendete qualcosa da bere: Strinsky dovrebbe essere arrivato.

Salvate il gioco e proseguite dritto nella zona dei biliardi. Strinsky si sta dedicando al suo hobby preferito (no, non sta uccidendo nessuno, almeno per ora...). Sfidatelo, accettando di puntare i mille Dollari che vi propone. Per batterlo dovete imbucare la palla colpendo almeno tre sponde, cosa facilmente ottenibile posizionando la stecca e la forza del colpo come segue: portate la stecca nella posizione più alta possibile, dopodiché abbassatela di due 'scatti' e lasciatela così. Il colpo può avere forza da uno a nove, in base al numero di palle sulla sinistra. Voi cliccate quando ce ne sono nove, la palla rimbalzerà un po' a destra e a manca per andare a morire nella buca centrale superiore. Un colpo da maestro! A Strinsky non resta che pagarvi e andarsene, scornato più che mai. Naturalmente non ve lo potete lasciar sfuggire così facilmente, dunque Dan salterà in macchina tentando d'inseguirlo. Prima di partire è opportuno salvare il gioco.

Se riuscite a star dietro al malvivente arriverete alla stazione, dove i fuggitivi s'infilano nella metropolitana. Avvicinatevi allo sportello sulla sinistra e comprate un gettone, quindi andate agli armadietti in fondo alla sala e aprite il numero 12 con la combinazione '991'. Al suo interno c'è un messaggio, dal contenuto abbastanza criptico ma che, ve lo dico subito, serve per aprire un'altra porta più avanti. D'altronde lo stile con cui questo messaggio è stato scritto dovrebbe lasciarvi immaginare che si tratti di un codice segreto.

Intascate il biglietto e scendete nella metropolitana, dove ritroverete proprio Strinsky e i suoi uomini. Ansioso di riavere il verdone da mille, Strinsky ve li lancerà alle calcagna e dovrete sorbirvi un'altra sezione alla Doom. Stavolta l'obiettivo è andare sempre avanti, naturalmente sparando a tutti quelli che vi si fanno incontro. Attenzione al treno, che transita a intervalli regolari alternando il binario. È questo il vero pericolo della sezione e non i nemici, che anzi potete far spiattellare sotto le sue ruote togliendovi di mezzo all'ultimo istante (attenzione a non fare la loro stessa fine). Prima o poi arriverete alla stazione successiva, dalla quale sbucare in superficie.

Visto che, come avete sentito nel bar, siete ormai ufficialmente ricercati dalla polizia, la macchina è inutilizzabile. Da qui in poi vi sposterete con la metropolitana. Tornate alla stazione e andate ai telefoni, chiamate Rugler ma dategli subito che lo richiamerete. Qualcosa di più attraente sta accadendo nella stazione: il famoso Mac Crownly, inconsapevole della vostra presenza, si avvicina agli armadietti e deposita qualcosa. Aspettate qualche istante e poi aprite il numero 12, prelevando stavolta una videocassetta. Dove andare per vederla? Telefonate a quel vecchio amico di Haywood, che fortunatamente non si rifiuterà di darvi una mano. Andate a Canal Z.

STRAORDINARI A CANAL Z

Giunti in redazione mettetevi alla console e cominciate a lavorare sulla videocassetta: accendete i due monitor laterali cliccando sui bottoni di 'on'. Inserite la cassetta nel vano centrale e cliccate sul 'play'. Sembrerebbe una normale partita di football americano... Andate avanti frame per frame fino alla fine dell'azione (la modalità di riproduzione viene riportata in rosso dal display vicino ai tasti), che si conclude con un touchdown. Le squadre si rimettono in formazione e l'occhio della telecamera segue precisamente uno dei ricevitori. Da qui in poi fate molta attenzione. Ci sono due fotogrammi apparentemente rovinati. Quando vedrete il primo, cliccate sulla levetta a destra in modo da passare la visuale sull'altro monitor. Visualizzate l'altro fotogramma particolare e poi cliccate sul tasto 'mix' in mezzo alla console. Nel monitor centrale comparirà l'immagine incriminata e il messaggio subliminale che la contraddistingue: 'Votate Mac Crownly'. Ecco perché questo infame politicastro si è comprato Canal Z. Vuole fare pubblicità subliminale! La videocassetta costituiva il documento-bomba che Alec Smith aveva intenzione di dare a Sarah. Mac Crownly deve aver scoperto che la ragazza era stata informata, e per non correre rischi ha deciso di far fuori anche lei. Strinsky e i suoi scagnozzi sono chiaramente gli esecutori. Mac Crownly ha altre sorprese da rivelare, come vedremo in seguito. Per adesso uscite da Canale Z e andate al Lake Hospital.

IL PIANO E' SCOPERTO

Entrate dal condotto d'aerazione e vi ritroverete nuovamente nel labirinto. Fate la strada al contrario e sparate alla grata per penetrare nella stanza delle lavatrici. Rifate fuori tutte le guardie (sostituite senza

colpo ferire dall'efficientissima amministrazione ospedaliera) e girovagare finché non troverete una porta rinforzata. La serratura ha un codice senza il quale non è assolutamente possibile entrare. Ricordate il criptico biglietto trovato nell'armadietto 12? Quali cifre sono (più o meno velatamente) accennate? Se volete fare da soli, andate a esaminarlo, altrimenti sappiate che si tratta di '1124'. Battete il codice e aprite la porta. All'interno vi aspetta qualcosa che, dato come si sono messe le cose, non è poi così sorprendente: un laboratorio per raffinare la droga, della quale tra l'altro si aspetta una consegna proprio stasera (ecco di cosa parlava Mac Crowny nelle telefonate che un paio di volte hanno interrotto lo svolgimento dell'avventura). Prendete un po' di polvere dalla scatola davanti a Dan e usate la macchina fotografica per scattare un'istantanea dei sacchi sulla sinistra. Uscite dalla sala e tornate all'esterno, rifacendo il solito percorso.

Andate alla stazione e telefonate a Rugler. Ditegli della droga e organizzate l'incontro al ristorante. Andateci immediatamente, ma usate la metropolitana o verrete arrestati e sbattuti in galera. Date la polvere bianca a Rugler, che vi crede sulla parola e promette di farla analizzare. Tornate un'ennesima volta alla stazione e telefonategli subito dopo: i vostri sospetti erano esatti, si tratta di una nuova forma di droga! Rugler, che a quanto sembra non si fida delle conversazioni telefoniche, vi fisserà un appuntamento al molo. Salvate il gioco e andateci.

UN ALTRO MORTO, MA STAVOLTA E' L'ULTIMO

Proseguite dritto e andate al noleggio, dove prenderete in affitto un motoscafo per la simbolica (!) cifra di mille Dollari. Il marinaio, preoccupato del fatto di dare una delle sue barchette al primo che passa, vorrà testare le vostre competenze in materia. In pratica si tratta di rispondere a un po' di quiz in materia nautica, la risposta giusta è condizione necessaria per proseguire:

Alla prima domanda rispondete che la direzione giusta è a destra,

Alla seconda dite che la priorità è del più veloce,

Alla terza dite che si tratta del ponte più alto, quello riservato al personale.

Teoricamente ci sono altre domande, che vi verranno poste nel caso abbiate fatto degli errori nelle prime tre. Non ve ne riporto un elenco esaustivo visto che rispondendo correttamente a queste potrete già proseguire. Se volete provarle, basterà salvare prima dell'inizio dell'interrogatorio in modo che, doveste proprio incontrare un argomento del tutto sconosciuto, basterà ripartire da qui e dare le risposte suddette. Quando avete la disponibilità del natante andate dritto fino al magazzino. Rugler ha fatto una brutta fine, la stessa che lo scagnozzo di Strinsky farà fare a voi se non sarete pronti a girarvi con la pistola. Quando sentite l'ordine di arrendersi, usate la pistola sull'ombra alle vostre spalle: riuscirete a farlo fuori. Salvate nuovamente e uscite dal magazzino, Strinsky darà immediatamente l'ordine di farvi fuori. Dan si rifugia sulla barca appena noleggiata e parte a tutto gas. Quella che sta per cominciare è l'ultima sezione arcade di Evidence. Concettualmente è molto semplice, basta non farsi prendere dal panico. Ad accelerare ci pensa il computer, voi dovete soltanto virare per non andare a sbattere contro a) le scogliere e b) le boe galleggianti. Per vincere basta seguire il motoscafo nemico, visto che dopo un po' va irrimediabilmente a impastarsi da solo. Troppo difficile? Ok, a questo punto non posso esimermi dal dirvi come superare in punta di dita tutte le sezioni arcade: bisogna premere contemporaneamente i tasti C e V, eventualmente tenendo premuto anche il tasto Shift. Attenzione al fatto che questo trucco vi trasporta fuori dalla sequenza nelle condizioni in cui vi trovate, cosa abbastanza inutile se avevate un obiettivo e non l'avete ancora raggiunto. L'esempio in questione è l'ospedale, dove dovete prima di tutto rintracciare la porta e vedere quello che c'è dietro.

Ritornando al molo, Dan viene accolto da una troupe di Canal Z. Il nostro amico è scagionato da ogni accusa, come potrete leggere sul giornale del giorno successivo. Mac Crowny viene arrestato, in barba alla realtà dove spesso le cose non vanno così, e sbattuto in galera a scontare le sue tante colpe.

L'indagine è finita, Dan apre la caccia alla nuova ragazza e da domani si ritorna a lavorare.