

## A SPASSO NEL TEMPO

Se il buon giorno si vede dal mattino, entro le tre di oggi verrò arrestato. Mi hanno appena bruciato l'hard disk (l'ultimo backup risale ad aprile, incrociamo le dita per quelli che stanno cercando di recuperarmi i dati...), il responsabile non ne vuole sapere di ammettere la sua colpa e, intanto che giravo cercando una soluzione a questo scempio, la macchina si è messa a fare uno strano rumore... Vabbeh, non l'ho ancora portata dal meccanico perché prima di pensare a lei devo rispettare il mio impegno con voi lettori. Tra le tante cose che stavano sul (fu) Quantum Fireball, infatti, c'era anche la soluzione di Buried in Time, secondo episodio di The Journeyman Project, avventura fantascientifica a schermate fisse tanto difficile quanto densa d'atmosfera. Avendo fatto il betatester della versione italiana l'ho visionata in lungo e in largo, potendo quindi dire senza tema di smentita che, se avete il gioco, vale la pena di completarlo anche solo per godersi tutto il viaggio affascinante attraverso il quale vi condurrà. Vi consiglio di tenere qualche salvataggio multiplo per tornare direttamente al punto giusto qualora moriste o vi accorgete di essere bloccati, cosa abbastanza frequente. L'interfaccia di BIT permette di muoversi in tutte le direzioni, quindi per semplificare le cose le ho indicate con la lettera iniziale della parola corrispondente: Destra, Sinistra, Avanti, Indietro (quest'ultima serve per allontanarsi dalle visuali ravvicinate). Ah, mi raccomando, se durante i vari viaggi nel tempo doveste passare dal gennaio '98, avvisatemi di non cambiare hard disk!

Alessandro La Spada

### CHI SIETE? CHE VOLETE?

Voi siete Gage Blackwood, agente speciale della DTU (Deep Time Unit), e siete appena diventati degli eroi sventando il piano del dottor Sinclair. Come tutti gli agenti della DTU, potete viaggiare nel tempo a bordo della cronotuta, e indagare sugli eventi insoliti della storia dell'umanità. Dopo l'ultimo successo sembrerebbe naturale prendersi quantomeno un periodo di pausa, ma il destino ha deciso diversamente. Si può dire che state ancora lucidando la medaglia al valore quando una figura stranamente familiare si materializza davanti ai vostri occhi. O la signora delle pulizie ha messo uno specchio straordinariamente sottile in mezzo al soggiorno, o quella figura siete voi. Il Gage Blackwood del futuro vi spiega rapidamente che, tra dieci anni, verrete accusati proprio del crimine che dovete prevenire: alterazione del continuum spaziotemporale. Qualcuno infatti ha visitato le stesse locazioni da voi controllate in alcune missioni, e le ha riempite di anacronismi, nascondendo poi in casa vostra alcune (false) prove che vi incastrano inesorabilmente. L'unica soluzione è tornare in queste stesse locazioni, raccogliendo prove atte a dimostrare la falsità di queste accuse. Beh, ma il Gage del 2318 non potrebbe pensarci da solo? Purtroppo no, perché si trova agli arresti domiciliari. Solo con un'evasione è potuto tornare a raccontarvi queste cose. Vi trasferisce la cronotuta e attiva il biochip di copertura proprio pochi istanti prima che un altro agente si materializzi portando a termine l'arresto. Qualche istante dopo vi teletrasportate a casa di Gage. Da qui in poi, l'obiettivo sarà ripercorrere le quattro epoche modificate alla ricerca di evidenze che dimostrino la vostra innocenza. Per risolvere la missione vi avvarrete di un nutrito insieme di biochip, ognuno con le sue particolari funzioni. Le prove si raccolgono con il biochip Evidenza, in possesso della modalità Individua la quale è in grado di rilevare gli anacronismi. Essendo un macchinario protetto, si suppone che il suo contenuto faccia prova in giudizio. Il biochip vi segnalerà le anomalie non appena sarete abbastanza vicini. A quel punto attivatelo, selezionate Individua e muovete il puntatore sulla presunta anomalia per scattarle una bella istantanea con tanto di didascalia. Per prima cosa esaminate il biochip Archivio con le informazioni sugli altri agenti, visto che il colpevole è sicuramente uno di loro. Portatevi davanti alle miniature dei personaggi di The Journeyman Project, cliccate su quella che vi rappresenta e usatela per sentire il messaggio di Gage. Ora che ne sapete di più, allontanatevi e raggiungete la scrivania. Cliccate sulla scrivania con il cursore a forma di lente d'ingrandimento (l'equivalente di 'esamina') e vi avvicinerete. Leggete tutte le note, facendo attenzione alla descrizione dei problemi riscontrati nelle missioni precedenti. Cliccate sulla specie di mini-telone di sicurezza sulla destra, scoprendo che si tratta di una segreteria telefonica. Cliccate i bottoni a sinistra per ascoltare tutte i messaggi. Quando avrete finito, guardate su, D, A, S, A, A, S, giù e avrete raggiunto l'entrata dell'olotelevisore. La porta si apre automaticamente permettendovi di accedere. Andate A, D, A,

D, guardate giù e vedrete un paio di poltrone sulle quali si trova un telecomando. In tutto il gioco questo oggetto non mi è mai servito, ma la cosa è da ricondurre al discorso sul punteggio finale: si può completare l'avventura pur senza risolvere tutti gli enigmi, quindi può essere che questo telecomando serva a uno scopo bellamente ignorato dal vostro Alessandro. Proseguiamo: portatevi di fronte all'olotelevisore e cliccateci sopra, poi avvicinate lo sguardo. Nello slot centrale è possibile mettere i video (cosa che faremo in seguito), mentre il bottone a destra permette di accedere al network INN. Esaminate tutte le quattro notizie, scoprendo in particolare che quattro artefatti storici sono stati recentemente venduti all'asta per una cifra spropositata. Si tratta di una scatola cerimoniale tolteca, della spada di re Riccardo Cuor di Leone, del Codex Atlanticus di Leonardo e di una scultura attribuita a Kenneth Farnstein. La cosa singolare è che l'offerta è stata subito altissima per questi quattro beni, mentre successivamente il compratore non si è neanche cimentato nella competizione per gli altri. I reportage dell'INN sono degli ipertesti con la possibilità di approfondire gli argomenti cliccando sulla parola corrispondente. Non vi so dire quali siano gli approfondimenti essenziali e quali quelli 'solo' importanti, fatto sta che il gioco non vi lascerà partire da casa di Gage finché non li avrete visti tutti. Durante la consultazione ascolterete la pubblicità di tre prodotti dei quali è buona norma segnare i codici d'acquisto: il biochip Traduttore (nella nostra versione tale codice era 689-22-378), il video di Geno (538-48-257) e il Cheese Girl (625-94-978). Uscite dal network e dalla sala dell'olotelevisore, poi andate A, D, A, A, A, S, A per accedere al replicatore universale col quale ordinare i vostri prodotti. Selezionate ShopNet e, inserendo i relativi codici, ordinate il Traduttore e il Cheese Girl. Ai fini della risoluzione il video musicale non è essenziale, ma potete comunque ordinarlo e visionarlo con il proiettore. Dopo aver ordinato un oggetto, uscite da ShopNet e selezionate la PostBox. Gli oggetti vengono replicati uno alla volta, perciò mettete quelli acquistati nell'inventario prima di farne replicare un altro. Gli oggetti si possono ordinare più volte, l'importante è aver consumato quello attualmente in vostro possesso. Un discorso del genere è molto importante con il Cheese Girl. Quando entrate in possesso di un oggetto, sappiate che la descrizione (visibile dall'inventario) talvolta fornisce utili suggerimenti sul suo utilizzo. Con l'equipaggiamento ora siamo a posto, tirate fuori il biochip Balzo e preparatevi a partire. Per dimostrare la vostra innocenza dovrete infatti visitare tutte e quattro le locazioni turbate. Leggetevi la descrizione e andate al laboratorio Farnstein.

## **IL LABORATORIO FARNSTEIN**

Esattamente come scritto da Gage, le coordinate del balzo sono sbagliate e l'arrivo avviene fuori dalla stazione. La tuta è dotata di una propria riserva d'ossigeno, che viene attivata non appena i sofisticati meccanismi rilevano la sua mancanza. Questa riserva però è molto limitata, quindi è necessario trovare al più presto un posto dove ricaricarla oppure, alla peggio, usare il balzo per tornare automaticamente a casa di Gage. Il gioco vi avvertirà a mano a mano che la riserva si andrà esaurendo, perciò fate attenzione!

Gage diceva di avere bisogno di un po' di forza propulsiva. Se avete seguito il suggerimento di dare un'occhiata alle descrizioni degli oggetti, saprete sicuramente che il Cheese Girl è in grado di darvela. Prendetelo dall'inventario e 'droppatelo' sul limite sinistro dello schermo. Il formaggio pressurizzato sprizzerà fuori, dandovi la spinta necessaria a raggiungere uno dei portelli della stazione. Il Cheese Girl scompare dall'inventario e per averne un altro dovrete ricomprarlo da ShopNet.

Il portello davanti al quale vi trovate è bloccato, guardate giù e a sinistra per notare la presenza di un corridoio. Proseguite dritto per arrivare al portello del Capacitance Array, toccatelo ed esso si aprirà. Continuate dritto fino alla Docking Bay. Quest'ultima, però, non può aprire i suoi portelli visto che la sezione nella quale vi trovate è attualmente depressurizzata. Prima di accedere dovete fare in modo che vi sia atmosfera da entrambi i lati del portello. Guardate a sinistra e giù per notare un pannello, toccatelo e comparirà la pianta della stazione. Muovendole il cursore sopra capirete quali zone sono pressurizzate e quali no. Cliccate sulla Capacitance Array e il computer cercherà di pressurizzarla, ma non riuscirà a terminare il suo compito perché qualcosa sta bloccando il portello dell'Habitat Wing. Andate I, su, D, A, D, D, A per raggiungere il portello incriminato, prendete la barra di metallo e tornate al pannello di controllo. Riattivatelo, ritentate di pressurizzare la Capacitance Array e stavolta non ci saranno problemi. Aprite il portello della baia ed entrate.

I generatori di gravità artificiale di questo locale sono fuori uso, quindi per arrivare dall'altra parte bisogna seguire una rotta un po' particolare. Se volete provarci da soli, salvate prima il gioco, visto che ci sono dei punti morti dai quali è impossibile tornare indietro. Se invece volete una mano, il percorso esatto è D, A,

D, A, S, A, S, S, S, A, D, D, A, S, A, D, A. Premete il successivo portello e proseguite, farete conoscenza con un personaggio importantissimo per il prosieguo del gioco. Si tratta di Arthur, l'intelligenza artificiale programmata dal dottor Farnstein, che vi saluterà chiedendovi di effettuare una scansione dettagliata della cronotuta e relative registrazioni. Si tratta di una procedura di riconoscimento, non ci sono rischi e dovrete permettergli di farlo. Arthur scoprirà di essere destinato a morire con la stazione, chiedendovi quindi di portarlo con voi per evitare che un software così evoluto vada irrimediabilmente perso. Normalmente ciò provocherebbe un'alterazione temporale, ma quello che Arthur vi propone (e che non è invece possibile per le creature viventi) è di scaricare una copia di se stesso in un biochip, lasciando l'originale a morire in questo posto ed evitando quindi qualsiasi modifica della realtà. Accettate. Giratevi a destra per fronteggiare l'ingresso del Nexus. La sezione attualmente è separata dal resto della stazione, ma esiste comunque un modo di arrivare dall'altra parte. Guardate su ed esaminate il pannello. Arthur vi darà un codice, quando il portello si apre usate la maniglia per essere sparati fino al Nexus. Per accedere al cuore della stazione dovete risolvere un piccolo puzzle. Ci sono tre cerchi rossi sopra tre cerchi verdi, la porta si aprirà solo quando gli uni saranno al posto degli altri. I cerchi possono muoversi in una casella vuota, oppure saltare al di là di un altro a condizione che, dopo il cerchio saltato, vi sia una casella vuota (un po' come la Dama). In realtà si tratta di un giochino assolutamente semplice che risolverete facendo un po' di prove su carta. In caso d'errore, comunque, il puzzle si resetta da solo.

Risolto l'enigma entrate nel Nexus ascoltando un messaggio di Mr. Farnstein, dopodiché Arthur si downloaderà nel biochip vuoto aggiungendosi praticamente alla lista di quelli a disposizione (biochip Arthur). La sua funzione di Aiuto sottrae 50 punti ad ogni utilizzo e vi consiglio di lasciarla perdere, mentre i commenti sono divertenti e spesso anche utili. Arthur commenterà autonomamente alcune situazioni, quindi non stupitevi se ogni tanto ne sentirete la voce. Visto che per ora non c'è modo di uscire dal Nexus, usate il biochip trasportatore per tornare a casa di Gage.

Usate il replicatore per comprare un altro Cheese Girl e balzate nuovamente al laboratorio. Ogni volta che tornate in una zona temporale, tutti gli oggetti tornano al loro posto (infatti si tratta di una 'linea temporale' che, quando avete visitato la zona, si trovava a sua volta in un periodo non influenzabile dalle vostre azioni) tranne quelli già residenti nell'inventario, che resteranno in vostro possesso scomparendo dalla posizione originale (la validità di questa versione è controversa, ma ai fini del gioco è più comodo così...). Arthur non farà per la seconda volta gli stessi commenti. Tirate fuori il Cheese Girl e raggiungete la stazione, poi recatevi al pannello di controllo della Capacitance Array. Pressurizzate la sezione Biomass, andate I, D, guardate su, A, D, D, A, aprite il portello e proseguite sempre dritto per raggiungere l'Atmosphere Mining. Inizialmente non potrete entrare. Arthur metterà le sue conoscenze al vostro servizio, permettendovi di accedere all'ascensore dell'asteroide. Entrate e premete il bottone con la scritta verde per raggiungere il vettore dentro l'asteroide. Guardate a D, D, giù per vedere il portello dell'ascensore. Passate nel vettore e premete la freccia verso l'alto per raggiungere il centro dell'asteroide. Da qui potrete finalmente rimpolpare la riserva di ossigeno della tuta: guardate a D e premete 'Run mining cycle' sul pannello di controllo, poi premete 'Run O2 extraction', andate I, D, D e toccate il beccuccio sulla destra. Finalmente si respira!

Allontanatevi e giratevi tre volte a D, premete il bottone verso l'alto per raggiungere l'altro lato dell'asteroide. Giratevi ed entrate nell'ascensore, prendete il contenitore vuoto rintracciabile guardando giù e a D, premete il bottone verde. Andate A, A, D, guardate giù ed entrate nell'area Biomass. Essendo questa un'area pressurizzata, potete prendervi tutto il tempo necessario a fare le cose per bene. Avvicinandosi alla scultura il biochip Evidenza individuerà subito un'anacronismo. Il problema è che l'anomalia per il momento è latente, cioè esiste ma non è visibile, renderla tale è il vostro ultimo compito al laboratorio Farnstein.

Arthur vi farà notare che la scultura reagisce ad appropriati stimoli musicali, quindi bisognerebbe produrne uno e vedere cosa succede. Fortunatamente, guardando giù ed esaminando il macchinario sulla sinistra, noterete proprio un generatore di sonorità. Usando il comando si cambia frequenza, premendo il bottone verde si testa quella visualizzata sul display. Provando la prima avrete una 'Risposta negativa', manovrate e testate finché non troverete quella giusta. Allontanatevi e guardate la scultura, selezionate il biochip Evidenza e toccatela per manifestare l'anacronismo e dare al biochip la possibilità di registrarlo. La registrazione automatica è un caso particolare, di norma bisogna attivare la funzione Locate e setacciare lo schermo con il cursore. Consultando l'archivio delle prove vi verrà spiegato perché un determinato oggetto o situazione viene ritenuto anomalo.

Prima di lasciare il laboratorio dovete tornare alla stazione di rifornimento (S, A, giù, A, uscite nel corridoio, S, A, A, premete il bottone verde, D, D, giù, uscite, A, andate giù, S, S, S), Ricordate che si

poteva prelevare anche H2O, cioè acqua? Prendete il contenitore, esaminatelo e poi mettetelo sulla valvola blu. Girate la valvola gialla per riempirlo, poi rimettetelo nell'inventario. Prendete il biochip Balzo, esaminate la descrizione di Chateau Gaillard e dite ciao ciao al laboratorio Farnstein.

### **CHATEAU GAILLARD**

Evidentemente coloro che stabiliscono le coordinate dei balzi temporali non devono essere molto informati, visto che anche in questo caso vi materializzerete in una situazione abbastanza rischiosa: proprio di fronte a una guardia inglese, che fortunatamente viene uccisa da una freccia prima di avere la possibilità di fare qualcosa (prendete quella freccia).

Guardate su, D, D, A, A, A, A, giù, A per arrivare al primo pianerottolo. Se volete dare un'occhiata alla guardia in fondo alle scale, fatelo pure, ma non perdetevi troppo tempo altrimenti vi noterà e vi farà fuori. Salite ancora, aprite la porta e andate A, D, A, A, S, A. Guardate a D e poi giù per trovare un uncino, poi seguite il camminatoio finché non vi troverete a una curva a sinistra. Accendete la radio, guardate il cielo, fatevi un caffè o qualsiasi altra cosa, ma assolutamente NON andate avanti finché il terribile macigno in volo verso il castello non si sarà schiantato sul muro. Dopo l'impatto usate le rocce per scendere al pianterreno. Proseguite a D, A per arrivare alla cucina. Entrate e guardate in basso a destra, dove troverete un un martello da mettere nell'inventario. Visto che per completare Chateau Gaillard ci vuole un oggetto dello studio di Leonardo Da Vinci, tanto vale fare una pausa e andarci subito: prendete il biochip e andate nel 1488.

### **LO STUDIO DI LEONARDO DA VINCI**

Andate davanti alla porta e toccate la chiave per metterla nell'inventario. Entrate, guardandovi in giro noterete un'ombra nell'altra torre: ancora una volta il biochip Evidenza registrerà il fatto come un'anacronismo, visto che storicamente a quest'ora non ci dovrebbe essere nessuno. Andate a D, D, A, giù per esaminare uno degli ascensori di Leonardo. Proseguite su, D, A, S, A e vi troverete davanti a due leve con relative scritte in latino. In casi come questi è sufficiente attivare il biochip Traduttore per avere su schermo la versione comprensibile del testo, in inglese o italiano a seconda della versione del gioco in vostro possesso. Sbloccate l'ascensore e fatelo salire. Andate davanti al dipinto e il biochip Evidenza segnalerà un'anomalia. Ma dove l'avrà vista? Giratevi indietro e guardate in basso, noterete un po' di colore sul terreno. Si tratta di un'impronta, fatta con una suola che naturalmente non può appartenere a questo periodo. Registrate tutto selezionando la funzione Locate e cliccando sull'impronta.

Entrate nell'ascensore e toccate la ruota per scendere al livello inferiore. Guardate su, D, toccate la porta per aprirla e poi andate avanti per uscire dalla torre. Andate A, D, A, A, D, giù e prelevate il pezzo di corda, proseguite su, D, A, A, D, A arrivando così al laboratorio. Entrate, poi andate A, S, A, S, A, A, A, D per trovarvi di fronte a un altro 'work in progress' del geniale Leonardo (geniale in tutti i sensi, anche in quello calcistico...). Prendete la ruota ed esaminate il diagramma, attivando il biochip Traduttore per capire i pezzi necessari a finire l'apparecchio. Guardate a sinistra in basso e raccogliete i pioli, il posto dove metterli è quella specie di panca che si trova sulla vostra sinistra. L'ultimo elemento necessario si trova dall'altra parte del laboratorio, e cioè andando a S, A, A, A, A, S, A, D, A, D. Raccoglietelo e tornate alla panca. Dovete posizionare i vari pezzi nella giusta maniera, e per farlo selezionateli dall'inventario e portateli sulla panca finché l'icona non si inclinerà leggermente verso sinistra: nel linguaggio del gioco questo significa che l'oggetto si trova nel posto giusto. Usate il martello sui paletti per fissare il tutto e completare l'opera: avete appena creato un ciclo d'assedio, prendetelo e portatelo con voi.

Andate di fronte alla piccola scrivania affiancata dal relativo armadietto. Usate il traduttore per leggere la scritta su quest'ultimo, poi guardate giù ed esaminate il diagramma sulla scrivania. Testo incomprensibile a parte, sembra che questa specie di bicicletta vada appesa a una corda, a sua volta lanciata da un altro dispositivo. Quando l'uncino all'inizio della corda si sarà attaccato da qualche parte, la si potrà tendere e usare il ciclo per risalirla. Scommettiamo queste istruzioni non sono casuali?

Il percorso che sto per spiegarvi, abbastanza lungo, vi condurrà di fronte alla simil-catapulta: andate a S, A, D, A, S, A, uscite in cortile, D, A, S, A, D, D, A, A, S, A, S, A, D, D e guardate giù. Usate la manopola per girare la catapulta verso la torre. Salite a bordo e manovrate i controlli per aggiustare alzo e direzione dello sparo, attivabile poi con la leva centrale. Dovete naturalmente centrare la balconata dell'altra torre, se non ci riuscite da soli sappiate che bisogna muovere nove volte a destra e due verso il basso. Fate

fuoco, quando l'uncino andrà a bersaglio Gage scenderà automaticamente dalla catapulta e si metterà al suo fianco. Girate a S, A, S e posizionate il ciclo d'assedio sul cavo. Non preoccupatevi se l'icona non s'inclina a sinistra, quella è la posizione giusta. Toccate la bicicletta per salire a bordo, poi andate avanti per raggiungere la torre e saltare sulla balconata. Un tocco di classe dei programmatori vi farà sentire l'accelerazione e successivo impatto della bicicletta, abbandonata a se stessa, contro la catapulta nel cortile. Percorrete la balconata fino all'ingresso e usate la chiave per aprirlo. A questo punto il tocco di classe appena nominato si trasforma in una strana incongruenza, dato che sarà la semplice apertura della porta e non il frastuono di prima a far scappare l'attuale occupante della stanza, chiunque egli sia. Nella fuga farà cadere qualcosa sul pavimento. Entrate e il biochip Evidenza segnalerà un'anomalia. Guardate a destra in basso, attivate la funzione Individua e portate il cursore sulla pagina di testo. Oltre alla pagina troverete un obiettivo per telecamere. Prendetelo, visto che un agente della DTU deve prevenire la diffusione di oggetti che non hanno nulla a che vedere con il periodo storico in cui vengono abbandonati. Montatelo sulla vostra telecamera cliccandoci sopra nell'inventario. Guardando su e avanzando il chip percepirà un'altra anomalia, esaminate i quaderni di Leonardo finché il chip non ne identificherà uno come anomalo. Si tratta del Codex Atlanticus, sul quale sono state fatte delle note visibili solo con l'obiettivo che avete installato. Chi sarà il destinatario? Prima di chiudere con la seconda zona di questo lunghissimo gioco, allontanatevi, guardate su, D, A, D, A, A, S e aprite l'armadietto. Prendete il cuore, guardate un po' cosa succede cliccando sugli occhi, dopodiché salutate il santuario di Leonardo e fate rotta su Chich'En Itzá.

## **CHICHEN ITZA**

L'entrata del tempio Maya è già di per sé un'enigma. Varcate la soglia e impugnate il biochip Traduttore. Passando il cursore sulle iscrizioni leggerete una serie di ricorrenze celebrative, delle quali dovete replicarne almeno una alle vostre spalle manovrando gli appositi simboli. Segnatevi da qualche parte le faticose frasi "Il sacro scrigno contiene il respiro di Itzamna. Toccare lo scrigno è diventare portavoce di Itzamna". Andate avanti e guardate in basso a sinistra, prendete il vaso di ceramica e tornate all'esterno. Mettete il vaso alla base della statua, una botola si aprirà facendovi precipitare nel sottosuolo. Non proseguiremo molto a lungo a Chich'En Itzá, almeno per ora, visto che abbiamo in sospeso la soluzione di Chateau Gaillard. Guardate giù e prendete il teschio, andate avanti e abbassate nuovamente lo sguardo per esaminare la mano dello scheletro. Prendete il medaglione e teletrasportatevi al castello francese.

## **RITORNO A CHATEAU GAILLARD**

Le coordinate del salto sono sempre le stesse così come il risultato: la guardia si becca una freccia nella schiena proprio sotto i vostri occhi. Dato che, nella linea temporale, a questo punto la freccia si è trasferita nel vostro inventario, esaminando nuovamente il corpo non troverete niente da prelevare. Tornate alla fucina seguendo la stessa strada della prima volta (attenzione al massol!), entrate ed andate sulla sinistra per raggiungere la forgia. Guardate giù ed ascoltate i commenti di Arthur, spostate il mattone di colore diverso sulla destra e troverete lo stampo di una chiave. Visto che questa forgia sarebbe in grado di sciogliere al massimo il rame, tanto vale sfruttare il medaglione appena sottratto allo scheletro: mettetelo nella casseruola e premete la leva di legno sopra la forgia per scioglierlo. Toccate il rame sciolto per metterlo nello stampo, prendete la chiave, tornate alla porta d'ingresso e uscite. Andate A, A, A, D, A, S, A, D, A fino al fossato dove il caro Evidenza segnala subito la presenza di un'anacronismo. Vederlo non è poi così facile: guardate a sinistra e giù, selezionate Individua e fotografate il segno malandrino. E' arrivato il momento di mettere in pratica il manuale del piccolo Robin Hood: giratevi a destra e andate avanti, attraversando a nuoto il fossato. Guardate in su e prendete l'uncino, mettetelo sulla finestra e Gage lo lancerà sul davanzale. Salite, le guardie in cima alla torre cercheranno di centrarvi ma Gage sarà abbastanza agile da non farsi colpire. Appena passati dalla finestra attivate subito il biochip Copertura. Le guardie, che hanno visto dove siete entrati, arriveranno dopo pochi secondi, e se non avrete ancora attivato il chip per Gage non ci sarà speranza. Altrimenti se ne andranno, perplesse, permettendovi di tornare normale. Andate davanti all'armadio ed esaminatelo, noterete un pannello nascosto con un bello spazio per una chiave identica a quella fatta con il medaglione. Portatevi davanti alla tappezzeria ed esaminatela con il cursore, dietro di essa si trova un marchingegno che può essere premuto. Fatelo e attiverete un meccanismo, i cui effetti però non sono ancora visibili.

Si tratta ora di andare un po' in giro per la torre, stando naturalmente attenti a non farsi notare dalle guardie. Muovetevi a D, D, A, S, A, A, S, giù e A per cambiare piano, su, S e A per poi entrare nello studio. Portatevi davanti al caminetto ed esaminatelo, noterete una lettera che sta bruciando e la tirerete fuori senza esitazioni. Il biochip Traduttore vi aiuterà a capire l'interessante contenuto del carteggio, che rivela la presenza di una camera del tesoro sotterranea. Andate ora a leggere (sempre con l'aiuto del Traduttore) entrambe le cronache dell'assedio, di per sé un brano divertente. La sua funzione è farvi capire che il fabbro copiava di nascosto le chiavi in uso nel palazzo, dandovi quindi il là per tornare indietro (noi l'abbiamo già fatto) e usare la fucina per farsi un duplicato. L'ultima notizia importante è la presenza di una stanza segreta sotto la cantina, che potrete constatare dal diagramma posto a D, A, A. Che sia la camera del tesoro? Tornate alla porta da cui siete entrati, apritela ed andate A, A, S, giù, A fino in fondo alla torre, poi S, A e vi troverete di fronte alla porta della cantina. Aprendola sorprenderete un'altra volta il furfante che vi ha messo nei guai, il quale però riuscirà a scappare. L'ormai mitico biochip Evidenza registrerà l'anomalia.

Che cosa stava esaminando il nostro amico? Avvicinatevi alla cassa, guardate in basso e provate la chiave sulla serratura. Entrate nella cassa e finalmente scoprirete a cosa serviva il meccanismo dietro la tappezzeria. Azionandolo, infatti, avete rimosso il doppio fondo con il quale il re nascondeva l'ingresso alla camera del tesoro. Scendete, giratevi a D e aprite il forziere. Nonostante sia contro le regole, prendetevi un po' di soldi: ve li siete guadagnati! Proseguite a D, D, A e il biochip Evidenza segnalerà qualcosa. Guardate in basso ed esaminate gli oggetti. Visto che le anomalie precedenti erano in buona parte legate ai quattro oggetti venduti all'asta, tanto vale restare in tema e dare un'occhiata alla spada di re Riccardo. Attivando il chip si dimostrerà che abbiamo ragione, il diamante dell'arma è troppo perfetto per i metodi di lavorazione in uso in questo periodo.

Anche per quanto riguarda il Medioevo abbiamo finito, impugnate il fido trasportatore e andate direttamente a ChichÈn Itzà.

## **CHIUDIAMO ANCHE CHICHEN ITZA**

Rifate le stesse cose che vi hanno consentito di arrivare al secondo scheletro, quello dal quale Gage ha preso il medaglione, dopodiché proseguite dritto fino a un trivio. Sulla destra c'è il tempio del dio della guerra, sulla sinistra quello del dio dell'acqua e davanti a voi un sentiero che, tramite un'ulteriore biforcazione, conduce ai templi della ricchezza e della morte. Cominciamo dal dio della guerra. Giunti davanti al suo tempio, controllate con il biochip Traduttore che, per accedere, ci vuole un'offerta. Potete metterla nella bocca dell'animale. Cosa si potrà mai offrire al dio della guerra? Un'arma, naturalmente, per la precisione la freccia presa dalla schiena del guerriero di Chateau Gaillard. Salvate il gioco prima di proseguire, visto che la prossima sezione presenta qualche rischio.

Appena entrati la porta si chiuderà alle vostre spalle. Per uscire e rientrare ci vorrebbe un'altra offerta, quindi tanto vale restare qui. Prendere il teschio dallo scheletro sulla destra. L'accesso al santuario è regolato da una serie di meccanismi, rappresentati dalle bocche dei serpenti che, a seconda della loro posizione, attivano o disattivano porte e trappole. Si tratta in pratica di un altro puzzle.

Cliccate sul serpente a sinistra, le mascelle si apriranno e così faranno le due porte da esso controllate.

Al di là della prima ci sono un bel po' di lance, ansiose di trapassarvi da parte a parte e lasciarvi così, impalati, a futura memoria degli'improbabili visitatori. Il primo set di lance è controllato dall'altro serpente di questa stanza, mentre il secondo è controllato da un serpente a metà strada. Vicino a lui ne troverete un quarto, in grado di tenere aperta la porta più vicina.

Aprite le mascelle del serpente che controlla le due porte e mettetegli dentro un teschio prima che le richiuda. Aprite le mascelle dell'altro e metteteci l'altro teschio: il primo set di lance si fermerà. Ora cercate di essere veloci: aprite le mascelle del primo serpente e prendete il teschio, giratevi e correte attraverso la porta prima che si richiuda. Raggiungete la seconda coppia di serpenti, 'droppate' il teschio tra le mascelle di quello a S e questo fermerà il secondo set di lance. Giratevi e avanzate, prendendo il teschio di un poveraccio rimasto a sua volta impalato. Mettetelo nell'unico serpente che non avete ancora imboccato, riaprendo così la porta d'entrata. Prendete il teschio del serpente che blocca il secondo set di lance e mettetelo in bocca al primo, quello in grado di tenere aperte entrambe le porte. Tornate davanti al secondo set di lance, prendete il teschio dal serpente sulla destra (i cui servigi ora sono inutili) e mettetelo in quello sulla sinistra. Finalmente potete proseguire. Continuate sempre dritto e raggiungerete l'altare del dio della guerra. Guardate giù e prendete il blocco d'ossidiana, poi tornate al bivio e, proseguendo sempre dritto, appropinquatevi (ormai sto finendo i sinonimi...) al tempio del dio dell'acqua. L'offerta più

adatta è naturalmente il contenitore che avete riempito al laboratorio spaziale.

Entrate e continuate dritto fino a raggiungere l'estremità di un ponte. L'entrata del santuario è dall'altro lato, ma sembra attualmente irraggiungibile. Il ponte, curiosamente, è diviso in sezioni appese al soffitto. Percorretelo fino all'estremità e poi fate per tornare indietro. Un rumore vi farà girare e constaterete che le varie sezioni stanno ora oscillando. E' arrivato il momento di mettere in pratica tutte quelle noiosissime ore di palestra! Salvate il gioco, nel caso ci fosse qualche problema e la vostra avventura dovesse concludersi sul fondo della gola. Per passare da una sezione all'altra dovete cliccare sulla freccia per andare avanti. Il computer vi aiuterà, illuminandola al momento giusto, ma è comunque necessaria una certa dose di tempismo. Giunti dall'altra parte andate dritto fino all'altare del dio dell'acqua, dopodiché guardate in basso e prendete il blocco calcareo.

Per tornare al bivio potete affrontare nuovamente lo pseudoponte o, più semplicemente, teletrasportarvi all'inizio di Chich'En Itzà. Da lì rifarete la strada come ormai avete imparato a memoria. Prendete il sentiero centrale fino alla nuova biforcazione, girate a sinistra e raggiungete il tempio della ricchezza. Esaminando le scritte all'entrata del tempio con il biochip Traduttore noterete uno strano quanto importante avvertimento: tutti quelli che vogliono accedere devono voltare le spalle ai possedimenti mondani e abbassare la testa in segno di umiltà.

Mettete un po' di soldi nella bocca dell'animale, notando che ve ne restano comunque un po' nell'inventario, e proseguite sempre dritto fino al ponte. Passatelo e davanti avrete un'entrata adornata da muri d'oro. E' in situazioni come questa che la classe dell'avventuriero viene fuori in tutta la sua potenza: fate mente locale all'avvertimento, giratevi a destra e abbassate lo sguardo. L'entrata in questione è solo una trappola, se proseguirete resterete chiusi dentro. Prendete la corda e mettetela sull'ancorotto posto a destra e in basso. Gage la legherà e voi potrete scendere al (chiamiamolo così) piano di sotto. Proseguite dritto fino al vero altare del dio della ricchezza, abbassate lo sguardo e prendete il blocco di giada. Risalite con la corda, tornate all'ingresso, proseguite dritto e girate a sinistra verso il tempio del dio della morte.

Ancora una volta il biochip Evidenza rileverà un'anomalia. Abbassate lo sguardo, prendete il chip e selezionate Locate: muovendo il cursore sul terreno sotto l'animale scoprirete che quella macchia di colore sono in realtà frammenti di vetro, che per loro fattura non possono appartenere a questo periodo. Ormai avete tante prove da discolorare un reo confesso, ma comunque non è ancora finita: l'iscrizione dice che per entrare bisogna completare la piramide, cosa fattibile inserendo i blocchi presi dagli altari. Dopo che lo avrete fatto, i tre blocchi torneranno nell'inventario. Proseguite dritto fino all'altare sacrificale ed esaminatelo. Il biochip suggerisce a Gage che qui c'è un'altro anacronismo... Esaminate la schermata nel solito modo e scoprirete che la pozza di sangue sulla sinistra è fatta di sangue sintentico. Mettete il cuore nella scodella e comparirà la reliquia tolteca, l'ultimo degli oggetti recentemente acquistati all'asta. C'è un'altra anomalia, ma come nel caso della pianta al laboratorio Farnstein, il biochip non può registrarla finché essa non diventa visibile. Per farlo bisognerà aprire il contenitore, ma salvate prima il gioco perché esso contiene una trappola mortale a base di aghi avvelenati. La combinazione si ottiene disponendo i simboli in modo da farli corrispondere alla frase sul respiro di Itzamna che avete trovato all'entrata in superficie. Una volta aperto il contenitore, il biochip registrerà automaticamente l'anomalia e voi potrete mettere la prova in inventario. Grazie ad essa scopriremo chi ha deciso di farvi le scarpe. Prendete il fido biochip e tornate a casa di Gage.

### **ORA E' TUTTO CHIARO!**

Mettetevi davanti all'olotelevisore ed esaminatelo. Mettete la cassetta nell'apposito slot e la visione comincerà automaticamente. Il video svela che uno degli agenti della TSA sta contrabbando informazioni sulla struttura delle macchine del tempo attraverso gli artefatti storici. La soddisfazione per aver capito il complotto è però di breve durata: il fetente (o fetentona... Dovrete arrivare fin qui per saperlo!) salterà fuori all'improvviso e, dopo essersi ironicamente scusato, vi colpirà con la sua arma. Gage si sveglierà nel covo del rinnegato, completamente immobilizzato, e dovrà sorbirsi la spiegazione per filo e per segno del motivo di tutto ciò che bolle in pentola. Lo diceva sempre vostro nonno, mai fidarsi degli alieni... Ma non tutto è perduto: fornendo ad Arthur la giusta password, egli potrebbe mandare in corto circuito il meccanismo che vi tiene bloccati. L'informazione è contenuta nei file in vostro possesso sull'agente traditore; la parola in questione sembrerebbe essere 'karate' ma invece è 'gravball'. Ditela al vostro baldo amico che, in un batter d'occhio, manderà tutto in corto circuito pagando con la vita l'eroico gesto. L'evento è di quelli tristi, ma purtroppo non c'è tempo per i sentimentalismi. Andate a D, D, A, A e

poi abbassate lo sguardo raccogliendo l'oggetto luminescente. Si tratta di un generatore energetico. Alzatevi e andate al generatore spento, esaminate il lato sinistro e premete il pulsante di espulsione per far uscire quello scarico. Mettetelo nell'inventario e sostituitelo con quello in vostro possesso. Ora funziona tutto. Alzate lo sguardo e andate a D, D, A, A, D, A, toccate il replicatore per attivare il pannello di controllo. Questo dispositivo è in grado di creare copie degli oggetti più disparati, ed è sicuramente così che il traditore è riuscito a incastrarvi. Tra le varie voci a disposizione scegliete di replicare il 'codice di trasporto'. Preparate carta e penna e fate partire il programma, dopodiché segnate tutte le cifre. Nella mia partita il risultato è stato 6572-5519-0235, se non fate in tempo potete tranquillamente eseguire il programma un'altra volta. Giratevi a destra verso la bacheca ed esaminate il post-it, segnandovi i fattori ambientali. Lo schermo nero permette di accedere all'INN e, attivandolo, avrete accesso ad alcune nuove informazioni. Un ambasciatore alieno si è infatti ritirato dalla conferenza sulle tecnologie e, navigando nell'ipertesto alla ricerca dell'identità di questo ambasciatore, scoprirete che si tratta di un Krynn. I fattori ambientali della sua razza sono gli stessi scritti sul post-it. Sono i Krynn, dunque, che comprano le informazioni dall'agente della TSA... Buono a sapersi; per ora segnatevi il codice alla fine del report (272). Andate a D, A, S, A, D, D e vi troverete davanti a un teletrasportatore. Toccate lo schermo per attivare i controlli e inserite il codice di trasporto appena ottenuto dal replicatore. Quando avrete finito non dovrete cliccare da nessuna parte, l'interfaccia vi farà automaticamente notare che si tratta di un'area riservata e vi chiederà l'apposito codice. Voi, naturalmente, inserirete 272, e, già che ci siete, salverete pure il gioco. Entrate nel trasportatore e sarete spediti a casa dei Krynn.

## **L'AMBASCIATA ALIENA**

L'arrivo all'ambasciata Krynn svela un altro interessante mistero. Le scritte sul Codex Atlanticus, visibili solo con l'apposita lente, erano in realtà fatte apposta per essere lette e capite dai Krynn, il cui apparato visivo recepisce la luce in forma diversa da quello dei terrestri. Se avete montato la lente dello studio di Leonardo non avrete nessun problema, altrimenti verificherete di persona la validità di queste affermazioni. Accecati e immobilizzati, l'unica cosa da fare è tornare all'ultima posizione salvata, ricordandosi di scrivere cento volte sul quaderno che gli oggetti negli adventure ci stanno apposta per essere utilizzati. Notate inoltre che il trasportatore da voi usato è settato per trasferire sia materia organica che inorganica (usate il traduttore per comprendere il linguaggio dei Krynn). Questo dettaglio è importante perché l'habitat di questi alieni è rigorosamente acquatico e, senza la cronotuta, sareste morti in poco tempo.

Uscite dal trasportatore e giratevi. Esaminando il display sul soffitto con il Traduttore, scoprirete che i due trasportatori a fianco al vostro sono settati per trasportare materia inorganica (se ci mettete dentro una modella, il vestito viene trasportato mentre il corpo resta lì). Andate I, D, A, D, A e vi troverete a un incrocio, giratevi a destra e la membrana si aprirà, mettendovi di colpo faccia a faccia con una coppia di alieni. Attivate immediatamente il biochip Copertura e la coppia passerà senza notarvi. Disattivatelo e toccate la superficie del corridoio alla base dell'entrata di fronte a voi. Così facendo potrete muovervi avanti fino all'altra estremità. Dentro apposite custodie in questo locale ci sono tutti gli artefatti rubati, compresa la videocassetta. Naturalmente essi sono necessari a provare la vostra innocenza, svelando una volta per tutte che quelli trovati nel vostro appartamento erano solo dei falsi. Gli artefatti sono però protetti, per liberarli ci vorrebbe un corpo contundente. Rintracciate la spada, usate la carica esplosiva per liberarla e poi usatela sulle altre custodie per prendere anche gli altri oggetti. L'unico che non vi serve è il Cheese Girl.

Tornate nel corridoio e usate lo stesso metodo di prima per spostarvi, ma l'eccesso d'inerzia vi manderà contro la membrana dall'altro lato e la farà aprire. Usate la spada sui cavi alla base per distruggere il meccanismo di movimento, poi giratevi a sinistra e avanzate. Salvate nuovamente il gioco perché siamo alle battute conclusive. Voltatevi verso il trasportatore e osservate l'arrivo dell'ambasciatore Icarus. Egli vi catturerà e, nel solito monologo tipico dei cattivi in procinto di essere sconfitti, vi rivelerà tutto quello che ancora non sapete sul complotto dei Krynn. Vi metterà nel trasportatore inorganico e attiverà la procedura, cosa che vi priverebbe della tuta condannandovi a morte... Beh, non se sarete abbastanza veloci da tirare fuori il generatore bruciato e lasciarlo nel trasportatore. Le sue radiazioni, che il dispositivo assorbe in quanto contenute nelle molecole da smaterializzare, manderanno tutto in corto circuito. La reazione spedisce Icarus direttamente nell'altro trasportatore inorganico. Appena potrete muovervi andate avanti e tirate la leva del suo trasportatore, esattamente come lui aveva fatto col vostro. Privato di tutto il suo equipaggiamento, l'unica possibilità per Icarus è fuggire il più lontano possibile. Entrate nel



trasportatore giusto, quello organico/inorganico, azionatelo tirando la leva e le fatiche di Gage saranno finalmente terminate. Sto scrivendo da talmente tanto tempo che non ho più la forza fisica per raccontarvi il finale, l'unica cosa che riesco a fare è sperare che questa chilometrica avventura vi sia piaciuta. Promettendo a me stesso che tra pochissimo completerò il documento inserendo le foto, mi appresto a fare una pausa a base di Fallout. Ci rileggiamo sulla rivista!