

TIME GATE: LA SOLUZIONE

Che salame! Nonostante mi continuaste a chiedere aiuti su Timegate, non mi sono mai deciso a pubblicare la soluzione sul CD e per di più il numero della rivista su cui fu pubblicata la solla, è esaurito da parecchio tempo! Ditemi voi se si può! Beh, questo mese credo di aver fatto la mia buona azione mettendomi di buona lena e risolvendolo tutto da capo... Le solite puntualizzazioni: cercate di serbare ogni fiala energetica per momenti opportuni, siate prudenti nei combattimenti e, visto che qui ne avete la possibilità, cercate di usare spesso il tasto <parata> (Control o Ctrl che dir si voglia), salvando quando lo ritenete più opportuno o quando vi viene consigliato.

Ma ora passiamo al testo: sfoderate la spada, prendete un maglione pesante e state pronti per visitare la Parigi del 1329... D'inverno!

FBS

IL MUSEO

Dopo aver ricevuto il messaggio di Wolfram, vi recherete automaticamente al Museo della Storia Medioevale. Entrando nel salone principale noterete due uomini intenti a montare un sistema d'allarme; sfortunatamente non potrete in alcun modo fregargli gli attrezzi, poiché vi tengono costantemente d'occhio. Comunque sia, andate nella camera a destra; prendete le cuffie sulla cassapanca; tornate nel salone precedente e continuate a sinistra. Vi troverete in una grande sala piena di vetrine e armature; avvicinandovi a quella più lontana, prendete il suo scudo e la sua spada, dopodiché entrate nella stanza al di là della porta in legno.

Sarete nell'angolo del museo adibito alla vendita di gadget e souvenir. Raccogliete il CD e la catapulta sul bancone, avvicinatevi al terminale e, una volta inserita la spina, usateci sopra il disco appena preso: un filmato vi mostrerà la storia dei templari e del loro ordine... Una volta terminato il filmato, proseguite la vostra visita, entrate nell'ennesima porta e ad un tratto una voce vi avvertirà della chiusura del museo, cosa tutt'altro che positiva, se pensate al fatto che nessuno si è accorto della vostra presenza!

Iniziate a curiosare nei due cassetti della scrivania del direttore: troverete una bella carta magnetica, una chiave e un ritaglio di giornale che potrà essere letto... Dirigetevi rapidamente alla stanza con le vetrine: alcuni raggi laser saranno stati attivati per impedire ai ladri di portarsi via i reperti. William si chinerà automaticamente e voi potrete iniziare i vostri tentativi per superare il sistema di sicurezza (salvate la posizione prima d'iniziare). Ecco la strada più semplice per completare il tutto: procedete verso il centro della camera, state rasenti alla vetrina e, una volta aggirata, spostatevi rapidamente verso il bassorilievo in roccia posto in basso a sinistra (sulla destra dell'uscita). Ora ci sarà il passaggio più difficoltoso: state rasenti al suddetto basamento e, raggiunto il muro, spostatevi lentamente verso l'entrata; non fate stare il vostro personaggio parallelo alla parete, ma inclinatelo leggermente verso il passaggio in modo da farlo sempre rimanere a ridosso del muro... Con un po' di fortuna riuscirete a raggiungere l'atrio, nel quale finalmente potrete prendere il cacciavite nella cassetta degli operai. Usando quest'ultimo forzate la serratura delle doppie porte; superatele, raccogliete i due estintori nella stanza e tornate nuovamente nel salone precedente. Grazie alla chiave, aprite la scatola dei controlli, spruzzateci sopra l'estintore a base di neve carbonica (non quello ad acqua, altrimenti finirete arrosto) e, una volta che si sarà disattivato il sistema, entrate nel corridoio oltre l'arcata.

All'improvviso apparirà Wolfram, che vi costringerà ad un duello con una sua guardia. Dopo averla eliminata grazie a scudo e spada, dirigetevi alla piccola vetrina a sinistra; usate la carta magnetica e raccogliete le munizioni della catapulta. Usate quest'ultima e fatela entrare nella stanza con i sensori ottici. Seguite il tragitto indicato sulla foto e, quando William vi dirà di essere arrivato a distanza di tiro, caricate la catapulta (l'icona con

la chiave inglese) e sparate... Se tutto va come dovrebbe potrete entrare nella stanza e appropriarvi dello spadone sulla parete.

Dopo aver fatto tutto ciò che vi è stato detto, andate nel cortile dell'ex-convento. Un secondo cavaliere vi si parerà davanti, inutile dire ciò che dovrete fare... Raccogliete l'ologramma e iniziate a farvi un giretto: il vostro personaggio, cercando disperatamente Juliette, richiamerà l'attenzione di alcuni sgherri della Volpe Rossa che, senza complimenti, vi cattureranno e vi getteranno all'interno di un pozzo... Questo è l'inizio del vostro viaggio!

LE PRIGIONI DEL 1329

Dopo una breve presentazione, vi ritroverete in una cella. Davanti a voi un pancione vi chiederà di restituirgli il suo mandolino; prendete lo strumento e gettateglielo: il tizio inizierà a suonarlo, una guardia verrà a controllare e, una volta che si troverà di spalle davanti alla vostra cella, la potrete colpire tramortendola. Raccogliendo le chiavi che Ciccio Bombo vi lancerà sarete liberi e pronti all'azione.

Raccogliete la spada e la borraccia, visitate il posto ed eliminate ogni nemico sul vostro cammino. Ingollatevi la fiala energetica nella stanza in fondo al corridoio a sinistra, prendete le chiavi abbandonate da una delle guardie e, quando sarete pronti, usatele per aprire la cella e salire le scale per il salone col camino.

Un vecchio entrerà nella camera; non muovete un muscolo: il poverino è cieco e se sentirà un solo rumore sospetto chiamerà le guardie! Una volta che se ne sarà andato, avvicinatevi al camino, prendete la chiave al suo interno ed usatela per sbloccare la porta a destra. Vi troverete in una piccola stalla con un caprone. Andate nuovamente a destra, raccogliete il prosciutto, il vino e il secchio per poi tornare nella locazione precedente. Superando lo steccato, raccogliete il bastone e l'abito di lana. Riempite il recipiente con l'acqua del barile e, stando attenti al caprone, tornate dove c'era il camino gettandolo sopra. Avvicinandovi alla canna fumaria, iniziatene la salita ed entro breve sarete nel sotto tetto.

Sfruttate l'abito di lana per impedire al batacchio della campana di suonare e, appendendovi alla corda, riuscirete senza fatica a raggiungere l'altra parte. Un sistema di travi vi permetterà di arrivare a una stanza sicura all'interno del monastero; la strada corretta è la seguente: prendete il passaggio di sinistra; all'incrocio girate a sinistra e poi ancora due volte a sinistra fino alla stanza mostrata nelle foto. Scendete dirigendovi verso la zona in alto a sinistra e sarete in una piccola cappella.

Aprite la gabbia di ferro; prendete il libro dei cavalieri e l'ologramma. Indossate l'abito da monaco appeso alla parete e premete il crocefisso; un passaggio segreto vi permetterà di raggiungere una stanza adibita ai miniaturisti, dove potrete ricopiare la canzone contenuta nel tomo. Per farlo dovrete prendere tutti gli oggetti della stanza: lo stiletto (su uno dei tavoli), l'acqua, la pece, il fiele, il nero animale, la vaschetta vuota, la penna e la scatola di legno (queste ultime le troverete sulla scrivania del piano rialzato).

Dirigetevi allo scrittoio sul quale si nota un foglio di carta, appoggiateci sopra il libro dei cavalieri (dovreste posizionarvi alla sinistra della pergamena) e iniziate a preparare l'inchiostro: mischiate insieme l'acqua, il fiele e il nero animale; usate la scodella col prodotto e, davanti al foglio, la penna d'oca... In breve avrete una copia della canzone dei cavalieri: una poesia che vi farà capire l'utilità delle 7 pietre dell'ordine.

Senza perdere ulteriormente tempo, avvicinatevi al libro, usateci sopra lo stiletto e, meraviglia delle meraviglie, otterrete la prima delle pietre che state cercando: il cristallo! Riprendetevi lo scritto, tornate alla gabbia e rimettetelo al suo posto insieme alla scatola di legno. Uscite di corsa e, prima di spostare la torcia che vi consentirà di uscire all'esterno, salvate la posizione: le cose si faranno davvero complicate!

Come stavo dicendo, smuovete la fiaccola: le doppie porte si apriranno e un monaco entrerà nella camera. Grazie al vostro travestimento (spero l'abbiate indossato quando ve l'avevo suggerito), potrete passare per un frate e visitare il posto, prima però dovrete superare la sorveglianza... Senza perdere il passo, uscite dallo scrittoio, seguite il monaco facendo ESATTAMENTE la sua stessa strada ed entro breve non dovrete più correre rischi. Quando l'uomo vi dirà di entrare nella porta a destra, voi fatelo immediatamente, altrimenti una delle guardie si insospettirà e vi guadagnerete un buco supplementare laddove non batte il sole.

LE STATUE DEI FONDATORI E LE SACRE GEMME

Entrando nella porta suggeritavi dal monaco potrete finalmente iniziare la ricerca delle pietre sacre. Il posto nel quale vi trovate non è altro che una grande stanza di forma quadrata, con una serie di confessionali nel centro (una sorta di ciambella rettangolare, insomma). Voi potrete solamente visitare il corridoio che la circonda e le 6 camere che si apriranno su di essa (2 per ognuno dei 3 lati rimanenti... il quarto è quello da cui siete entrati).

Per prima cosa raccogliete il recipiente di legno; lanciatelo e prendete la chiave celata all'interno. Usatela per sbloccare la serratura della prima porta a sinistra e visitate la camera dietro di essa. Dopo aver preso il libro sulle droghe, raccogliete gli ingredienti per la pozione soporifera: la fialetta vuota, sputo di rospo, erbe, Nux Vomica e peli di tasso; mischiateli a dovere e imboscatevi la schifezza verdastra.

Uscite dalla stanza e iniziate a visitare il corridoio in senso orario; arrivati alla terza porta (senza contare quella già vista in precedenza), entrateci e scoprirete di essere in uno studiolo di un conciaio. Prendete il coltello per il cuoio e uscite dalla locazione. Nel tragitto dall'entrata a qui, avrete senza dubbio notato diverse statue. Ebbene, in alcune di esse (quelle dei cavalieri nominati nella canzone) vi saranno delle gemme: proprio le pietre nominate da Gallois durante il vostro viaggio temporale!

Continuate a fare il giro del posto in senso orario; entrate nell'ennesima porta (la cucina) e prendete i due tozzi di pane. Uscite in corridoio; staccate l'onice dalla statua di Archambaud de Saint Amand grazie al coltello, ed entrate nel passaggio semi nascosto alla sua destra. Un piccolo ripostiglio conterrà tre statue di Hugues de Payns, ognuna contenente un diamante che dovrete staccare.

Tornate nella camera in cui avevate trovato lo sputo di rospo; sul busto di Payen Thibault, troverete un'ametista (ma non dovrebbe essere viola?), mentre, sulla statua che si trova nel corridoio a destra, quella di Geffroi de Saint Omer, troverete un bello smeraldo. Aprite l'uscio accanto all'ultima statua 'operata' e vi troverete in una cella occupata da un templare; senza perdere tempo versate la pozione su una delle pagnotte; lanciatela al poveretto e, una volta che avrà perso i sensi, recuperate il rubino dalla statua di Roland... Tornando nel corridoio, verrete attaccati da due guardie, eliminatele entrambe e sull'ultima troverete la chiave che vi consentirà di aprire l'ultimo uscio: quello a destra della prigione. Dietro a esso un mortuario; dirigetevi verso il fondo della camera, spingete il cadavere e inserite il suo cuore d'oro nella statua alle vostre spalle: un piccolo altare/busto si alzerà e voi analizzandolo potrete mettergli sopra le pietre recuperate.

NELLE SEGRETE

Dopo una serie di peripezie che non starò a spiegarvi, sarete nuovamente prigionieri. Appena il boia se ne sarà andato, cercate di far ruotare verso destra la ruota a cui siete stati legati: grazie ad una torcia brucerete uno dei vostri legacci e potrete continuare la vostra avventura. Uccidete la guardia; prendete l'anello e la pietra sul tavolino per poi scambiare l'ordine delle fiaccole ed entrate nel corridoio segreto (quella piccola andrà a destra). Arrivati all'incrocio, girate a sinistra e dopo qualche passo incontrerete l'ultimo dei

templari: Gallois, rimasto in vita solo per consegnarvi il Guanto del Tempo. Dopo avervi suggerito il modo per liberarvi di Wolfram, il poverino cadrà a terra senza vita... Aprite il forziere, raccogliete il crocefisso di legno, il mantello, l'ologramma e il sacchettino, prendete le gemme nella coppa, la spada e il Guanto.

Utilizzate il sacchetto di pelle e subito dopo la pietra rossa: il vostro antagonista, che vi stava spiando fin dall'inizio, perderà le proprie capacità di onniveggenza, facilitandovi la missione. Dirigetevi verso il muro finto (a destra della catena sul muro), usateci sopra il vostro anello e, una volta indossato il solito mantello da monaco, salite la scalinata.

LE SACRE ARMI

Eliminate tutti i demoni che vi si pareranno dinanzi, continuate verso destra e, arrivati alle tombe dei due cavalieri, inseriteci le due rispettive gemme: il rubino e il cristallo. Come per magia appariranno un coltello e una fiala energetica. Prendete i due oggetti e andate alle doppie porte viste mentre raggiungevate l'alcova tombale. Aprendole vi troverete in un refettorio; salvate immediatamente la posizione, raccogliete i piatti a sinistra e, tenendoli in mano (basterà usarli), dirigetevi in cucina... Se non vi foste presi la briga di selezionarli, la solita guardia vi avrebbe eliminato senza tanti complimenti.

Comunque sia, arrivati in cucina, girate a sinistra, uccidete l'ennesimo demone e ponete lo smeraldo e l'onice nelle statue che molto gentilmente vi doneranno una mazza chiodata e una chiave con cui potrete arrivare nel cortile interno del monastero (la porta per arrivarci si troverà in cucina).

Appena toccherete il suolo di questo posto, due creature vi verranno addosso; uccidete lo zombie grazie a una qualsiasi delle vostre armi, mentre per il ghoul (l'umanoide verdastro) usate il piccolo crocefisso di legno a distanza ravvicinata... Quando il mostriciattolo scomparirà lascerà per terra un suo dente. Dirigendovi verso il fondo del cortile troverete altre due bare, inserendo l'ametista e l'opale avrete un'accetta e un'armatura di maglia.

Dopo aver preso entrambi i manufatti, andate alla porta d'acciaio che da nel castello.

Inseriteci il dente e, in men che non si dica, sarete nuovamente al chiuso. Salite la scalinata a sinistra e, grazie all'aiuto di Berwal, verrete portati nuovamente nelle segrete: luogo in cui si dice sia stata rinchiusa la vostra bella.

Fate ritorno alla sala delle torture e da qui, attraverso una porta precedentemente chiusa, alle celle in cui eravate stati rinchiusi la prima volta. Uccidendo l'ennesima guardia avrete le chiavi per liberare la ragazza chiusa in gabbia che, una volta avvicinata, rivelerà le sue vere sembianze: un Visitor mangia criceti!

Armatevi di coltello, feritelo e, come mostrava un dipinto del museo, usate il crocefisso...

Quando il lucertolone creperà potrete prendere la fiala energetica e risalire dal passaggio segreto nella stanza di Gallois.

Accanto alle doppie porte del refettorio, si sarà aperto un nuovo passaggio: una porta che vi permetterà di passare attraverso il giardino e raggiungere una nuova branca del luogo (continuate dritti e poi a sinistra).

Sulle pareti della piccola chiesetta potrete notare delle nicchie numerate. Premete quella con il numero VII (il numero di cavalieri templari) e la volta della torre si aprirà. Passando attraverso il portale in fondo alla navata, arriverete nuovamente nella camera con la scalinata per torre di Berwal; Eliminate il cavaliere nero, raccogliete il bracciale di Juliette e salite fino in cima.

Prendete i tre pesi di roccia appoggiati sul pavimento e usate quello medio come contrappeso per la campana: appendendovi alla corda arriverete al tetto della chiesa, sul quale vi sarà la tomba dell'ultimo templare; leggetene il nome e inserite uno dei due diamanti che vi sono rimasti... prima di essere nuovamente catturati dagli sgherri di Wolfram, otterrete un corno d'osso...

IL FALCO DELLA LUCE

Rinchiusi in una cella all'interno dell'abbazia starete aspettando di essere giustiziati.

Berwal, o Ciccio Bombo che dir si voglia, arriverà per offrirvi il suo aiuto ma, sfortunatamente, verrà ucciso dal capo delle guardie della Volpe...

All'improvviso entrerà in chiesa Senza Pietà: il boia che già una volta avevate incontrato.

Uscite rapidamente dalla prigione, prendete la mazza, il crocefisso e il corno sul tavolo, suonate quest'ultimo e, come per magia, tutti i vostri poteri si risveglieranno, facendovi diventare il 'Falco della Luce'!

Uccidete il boia, correte costeggiando la navata destra ed entrate nella piccola cappella con il crocefisso dorato. Spingete quest'ultimo e, tornando verso la gabbia che vi aveva visto prigionieri, troverete aperta la porta per la balconata... è ora di vendicarsi di tutti i torti subiti!

Il capo delle guardie spaccherà una delle vetrate superiori e salirà sui bastioni dell'edificio attendendo il vostro arrivo. Seguitelo e, una volta raggiunta la zona, iniziate a combatterlo. Questo sarà senza dubbio lo scontro più difficile di tutti; cercate di rimanere costantemente in parata e, quando lo ritenete opportuno, tentate un allungo. Se solo riusciste a colpirlo una volta potreste guadagnarvi la possibilità di infierire nuovamente, tentando di spingerlo verso la zona con la balaustra mancante. Continuando di questo passo dovrete farlo cadere di sotto per poi scendere nuovamente nella chiesetta.

Tornati ad essere William, spostatevi davanti alle doppie porte attraverso le quali era fuggito Wolfram. Tirate la torcia a destra e iniziate a salire la scalinata. Inserite il crocefisso di legno nella statua; muovete la piccola scatola all'interno della teca e scendete nuovamente al piano terra: la fonte battesimale contenuta nel battistero dell'abbazia si sarà spostata e voi potrete scendere all'interno delle stanze private del demonio rosso. Raccogliete tutti gli oggetti sui ripiani: il sestario di stagno, la corda, l'acqua lustrale e il secchio; entrate nella stanza adibita a laboratorio e, leggendo il tomo in fondo alla camera saprete la giusta combinazione di elementi per creare una misteriosa pozione per 'd'apertura'. Recuperate un tizzone ardente dal camino; raccattate i restanti oggetti nella camera (la polvere d'antimonio, il piombo e la provetta vuota) e tornate nella locazione precedente. Mettetevi di fronte al semicerchio di polvere gialla; tenendo in mano la torcia, dategli fuoco e, mischiando i componenti nell'ordine indicato (prima il piombo, poi lo stagno, l'acqua e la polvere d'antimonio), versate la pozione sulla statua con il libro chiuso: un nuovo passaggio si dischiuderà e potrete raggiungere Juliette.

IL GRAN FINALE

La poverina si troverà su di un ara sacrificale totalmente ricoperta di strani simboli esoterici. Prendete il sigillo dei templari sulla parete; unite il secchio alla corda, immergetelo nel pozzo a sinistra (occhio a non cadere, vi converrebbe salvare prima di farlo) e gettatelo sulla ragazza: la bella addormentata si risveglierà e finalmente la potrete riabbracciare!

Non mancherà molto per terminare la vostra avventura; Wolfram apparirà dal nulla e, dopo avervi offerto tutte le ricchezze della congrega, raggiungerà il salone principale della chiesa iniziando il rituale per richiamare le forze oscure. Lasciando perdere il piccolo demonietto che vi spunterà davanti, salite nuovamente sulla balconata; raggiungete la vetrata infranta e spostate l'enorme crocefisso sulla grossa X per terra: la luce filtrerà dall'esterno e andrà a colpire la Volpe Rossa che, rimasta accecata dal simbolo divino, perirà in mezzo alle fiamme.

Juliette vi raggiungerà col Guanto del Tempo, l'unirete al simbolo templare e insieme tornerete nel presente, concludendo la più grande avventura della vita di William Tibbs... E pensate che questo è solo l'inizio!

FBS