

UN ALTRO MONDO, UN'ALTRASOLUZIONE..

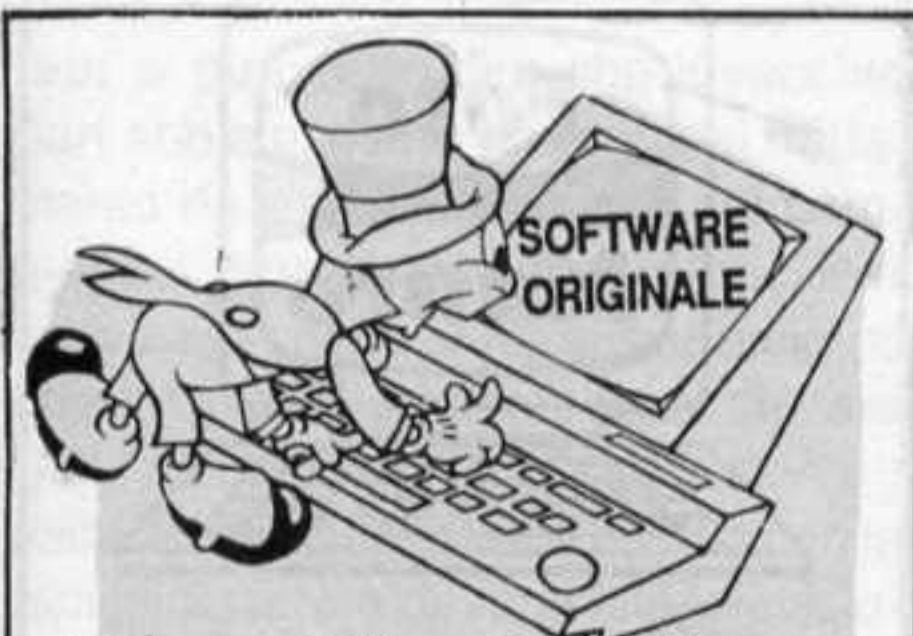
Cosa fareste se un giorno, mentre state tranquillamente giocando col vostro computer, il monitor fosse colpito da un fulmine trasportandovi così improvvisamente in un'altra dimensione, in un altro tempo e (non lo avreste mai detto vero?) addirittura in un altro mondo? Sicuramente se ciò capitasse ai nostri "pluri-amati" caporedattori, la nostra vita non avrebbe più senso (cioè non avrebbe più senso farci un mazzo così come redattori, per cui prenderemmo il loro posto godendoci il dolce far niente!)(sono le 3:25 di notte, la Juve ha pareggiato con il Milan, ho appena intravisto la partita e devo ancora finire di correggere i testi... NdMax); purtroppo, come sempre accade, queste brutte cose capitano immancabilmente alle persone sbagliate (cioè voi), e se così doveste trovarvi particolarmente inguaiati tra vermastri, pantere, pantegane bionde e un sacco di alieni assai poco delicati, vi potrebbe essere utile leggere attentamente questa soluzione, specialmente se, più che in un altro mondo, voi vi ritrovaste in un ANOTHER WORLD... Scherzi a parte, di fronte all'ultimo capolavoro della Delphine, non ci sembrava giusto riportare soltanto i codici, poiché il vero fascino non è vedere la fine del gioco, ma finirlo poco a poco, così abbiamo prontamente aspettato l'arrivo di una soluzione completa e non abbiamo perso tempo per mostrarvi cosa fare, come farlo ed anche il perché (!?!). I ringraziamenti vanno principalmente a Lorenzo Fabbri, che ci ha spedito per primo la soluzione via Fax, ad Emilio Sciarra, che ce l'ha mandata su disco

(grazie mille, ma purtroppo è arrivata troppo tardi (due ore a batterla sul C1-Text!!!)), a Claudio Caldarella, Paolo e Luigi D'Angelo, Luca Volpone, Lorenzo Seguiti, Tankard di Trieste (!?!), Fulvio Spinazzola, Mauro Maltesi, Alessandro "Red Phase" Vecchi, Nicola Biscandi, Massimiliano Brunazzi, Alessio Di Leonardo, Alessio Feci, Alessandro Gressi, Francesco Scoppa, Marco Chirico, Guglielmo Velo, Henry Vigo (Andrea-Stefano-Diego?!?), Edoardo Napolitani, Valerio & Alessio (senza cognome!), Marco Pinto e Camillo Testa che ci hanno mandato i codici, ed al nostro neo-recensore Marco Ernst che, dopo aver recensito il gioco, è stato così preso da finirlo in $4+4=8$ (leggasi quattro e quattro otto) fornendoci a sua volta codici e soluzione. Grazie a tutti e... continuate a scriverci.

PREMESSA: questo gioco, soprattutto a causa della libertà con cui potete affrontare i vari problemi, può essere finito in più di un modo ed è possibile eseguire le varie azioni in un ordine abbastanza elastico, per cui alcuni codici diversi sembrerebbero farvi ripartire dallo stesso punto; per evitare eccessive confusioni, vi ho scritto la soluzione più semplice e completa con i suoi specifici codici, ed alla fine ho riportato tutte le passwords di cui sono venuto in possesso.

Dopo la spettacolare introduzione, vi ritroverete insieme alla vostra scrivania in fondo ad un pozzo. (EDJI) Per prima cosa uscite dalla piscina senza farvi catturare dai tentacoli, andate a destra ed uccidete tutti i viscidetti vermastri che strisciano per terra (non preoccupatevi dello scorpione, tanto è innocuo). Continuate verso destra ed eliminate di nuovo tutti gli animaletti (fate attenzione anche a quelli che cadono dal soffitto); nel quadro successivo, dopo aver fatto sei passi, vi apparirà davanti un grosso bestione alquanto affamato: correte il più veloce possibile verso sinistra, superate la piscina e nello schermo seguente saltate dallo spuntone attaccandovi alla liana. Aspettate che questa si spezzi, ed appena atterrati correte verso destra; qui due simpatici alieni faranno fuori la bestia, e non vi resta che salutare e lasciarvi catturare (Beh, non è che avete molte scelte...!). (HICI) Nella gabbia iniziate ad ondeggiare a destra ed a sinistra seguendo i movimenti del personaggio, fino a quando non atterrerete morbidamente su di una guardia; fate andare avanti il vostro compagno e prendete la pistola. Questa può essere uti-

lizzata in tre distinti modi: premendo il pulsante rapidamente si sparerà un colpo singolo, tenendolo premuto più a lungo fino a quando non si forma una piccola palla davanti alla pistola per creare una barriera protettiva, e tenendo premuto finché si forma una grossa sfera di energia per il "Super-Raggio" che, oltre a sfondare porte e rocce, può distruggere anche una barriera protettiva. Seguite il vostro compagno verso destra ed uccidete tutti i nemici fino a quando egli riesce ad aprire la porta; appena ci è riuscito, scappate e salite sull'ascensore e scendete al piano terra (mi raccomando: tutti e due!). Andate a sinistra e sparate un colpo singolo sul muro per interrompere il flusso di energia, aspettate nuovamente il vostro compagno e salite al primo piano. Qui rompete la barriera con il super-raggio e, prima che il nemico sfondi i tre muri, correte a sinistra (i teletrasportatori si usano andando sopra\otto ed indicando col joystick in giù\su), salite nuovamente con il teletrasportatore e camminate verso sinistra. Quando la porta si sarà chiusa, il fido compagno vi aprirà una botola in cui vi dovrete buttare dentro e rotolare fino a cadere a sinistra. (FLLD) Nei condotti rotolate a sinistra, a destra, ancora a destra, poi a sinistra ed infine a destra. (LIBC) Entrate nella stanza a sinistra per riavere la pistola carica, rompete le tre mura con il super-raggio e ricaricate nuovamente la pistola. Uscite all'aperto e fate fuori la guardia, procedete ancora a destra e mettetevi con piccoli passi sull'estremo del precipizio: da qui saltate in diagonale ed atterrerete su di un altro lembo di terra, dove dovrete aprirvi la strada nella roccia verso destra sempre con il super-raggio. (CCAL) Entrati nelle caverne, lasciatevi cadere nel buco a destra per due schermi di seguito, andate a destra e saltate gli spuntoni. Appena entrati nello schermo seguente, rimanete fermi fino a quando la grande roccia è caduta e subito dopo correte a destra fino al centro dello schermo, prendete il tempo ed evitate le due rocce. Nel quadro successivo, rimanete inizialmente fermi, calcolate i tempi per superare le due rocce, fermatevi nuovamente al centro e superate in corsa l'ultima; andate a destra correndo (solo così eviterete di sfamare la malefica pianta), e sempre correndo saltate anche la creatura per terra (se vi fermate vi papperanno!!!); le due successive creature superatele con due balzi da fermo, nello schermo seguente eliminate le piante penzolanti con tre super-raggiate



Il Grillo Parlante

NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

ed infine saltate le solite creature per terra con due salti (occhio a prendere bene la mira!). A destra saltate il fosso e l'ennesima creatura ed infine nel quadro successivo sfondate il muro con il solito super-sparo. (EDIL) Tornate indietro di quattro schermi, al quinto salite sulla strada superiore e nel quadro successivo salite fino in cima, giratevi e sparate all'uccello. Andate subito verso sinistra ed aspettate che l'uccello cada nelle grinfie della pianta carnivora, dopo di che saltate diagonalmente dal ciglio sulla stalattite (o stalagmite? Bah!) ed andate in alto fino a quando il vostro personaggio non si blocca. Ripetete questa operazione per tutte le stalattiti, saltate nel quadro successivo, andate fino all'estrema sinistra, scendete dalla roccia e sparate con un super-raggio alla base di questa per farla cadere. (FADK) Dopo di ciò salite al quadro superiore, andate a destra e saltate i pozzi del primo quadro e di quello successivo. Andate nuovamente a destra e rompete con il super-raggio il diaframma roccioso: l'acqua invaderà la grotta, per cui dovrete correre molto rapidamente verso sinistra, saltare il primo pozzo e nel quadro successivo saltare gli altri due in corsa (tenete il joystick indicato in diagonale ancor prima che compaia lo schermo); fatto questo, andate velocemente a sinistra e saltate nuovamente il fosso per mettervi sull'estrema sinistra dove c'è una sorta di piedistallo: la pressione dell'acqua vi sparerà in alto dandovi la possibilità di arrivare al quadro superiore. Continuate verso destra fino al muro, sfondatelo come sempre, salite le scale e correte verso destra superando la cascata ormai prosciugata. (KCIJ) Qui vi ritroverete sopra al vostro compagno che è rimasto chiuso in un cunicolo: andate velocemente verso destra scendete la scala con un salto ed eliminate la guardia che vi si parerà davanti. Nel quadro successivo, saltate le scale ed andate a destra, fate due passi, costruitevi una barriera ed avanzate ancora un passo per far aprire la porta: appena la guardia vi tira la bomba, fate due passi indietro affinché la porta si richiudi, così che la granata rimbalzerà incenerendo il nemico. Rompete il muro ed a destra ricaricate l'arma usando il teletrasportatore, tornate nuovamente indietro fino alle scale, scendete fino a terra ed andate a sinistra; qui uccidete la guardia, continuate in quella direzione, salite le scale fino in cima, giratevi e fate cadere il lampadario con un colpo singolo, liberando così il vostro compagno. Andate nuovamente a destra per due quadri, dopo di che una guardia vi fermerà con un diretto al mento; quando riprenderete i sensi, schiacciate ripetutamente il tasto, correte verso la pistola, abbassatevi, rotolate ed eliminate la guardia (vi assicuro che è molto più semplice da fare che da scrivere!). Adesso andate a destra ed arrivati alla vetrata createvi una barriera di dietro ed una davanti: fate un altro passo verso destra

e sarete attaccati contemporaneamente da due nemici: prima di tutto fate fuori quello di dietro, poiché è il più vicino, distruggendo la sua barriera con un super-raggio ed eliminandolo con un colpo diretto, e poi sistemate analogamente quello di destra. (ICAH) Fatto questo vi ritroverete davanti ad una piscina, in cui vi dovrete immergervi fino in fondo e poi a sinistra; al secondo quadro salite nel secondo tunnel per riprendere fiato e scendete parallelamente in basso, andate a destra, uscite dall'acqua e sparate sulla riga azzurra per disinserire l'allarme. (LAEA) Tornate indietro fino alla superficie della piscina (questa volta non è necessario fermarvi a respirare) uscite ed andate a destra (se verrete uccisi qui, cosa alquanto provabile, non sarà comunque necessario ritornare nella piscina una seconda volta). Ad aspettarvi ci sarà una guardia pronta a spararvi: voi dovrete correre fino al lampadario, abbassarvi per far passare il raggio di energia, camminare ancora un po' per mettere la pistola al di là della barriera e far fuori finalmente il nemico; non preoccupatevi delle bombe, poiché si caricano sotto il lampadario e spente non vi uccideranno. Questa guardia può essere uccisa anche tornando indietro fino al punto in cui avete ricaricato l'arma l'ultima volta, dirigendovi a destra e sparando al lampadario appeso al momento giusto, ma, come dicono in Conan, questa è un'altra storia.... (LALD) Andate a destra e lasciatevi cadere nel buco e non appena sarete atterrati sparate un super-raggio a destra ed iniziate a scappare nella stessa direzione (ben presto scoprirete il perché): nella vostra fuga le porte si apriranno e si chiuderanno alle vostre spalle come degli scudi, e quando arriverete all'ultimo schermo, giratevi, fate una barriera e cominciate ad eliminare un po' di guardie. Dopo circa dieci secondi, si aprirà una botola sul soffitto, e quando il vostro amico abbasserà la mano, andateci sotto e spostate il joystick verso l'alto per essere trasportati nello schermo superiore. (KJIA) Qui correte verso destra nel carro armato spaziale, uscite nell'arena ed iniziate a premere tutti i pulsanti a caso fino a quando non ne apparirà uno rosso; a questo punto non dovrete fare altro che schiacciare quello a sinistra di quest'ultimo per esser letteralmente sparati verso lo schermo successivo (prima di farlo però schiacciate anche quello rosso: gli effetti sono a dir poco devastanti!!!). (LFEK) Atterrerete non molto delicatamente in una amena piscina; qui dovrete scappare rapidamente verso destra ed appena entrati nel quadro successivo, createvi una barriera (rinnovandola periodicamente) ed uccidete le cinque guardie che arriveranno. Quando le avrete eliminate, correte nuovamente verso destra e qui ritroverete il vostro vecchio amico che vi precederà nella fuga. Correte ancora un po' finché non cadrete e poi "godetevi" (per modo di dire...) la scenetta; appena i due alieni inizieranno a combattere, strisciate il più velocemente possibile verso destra fino ad ar-

rivare al pannello di comando: quando il nemico vince e non appena è quasi al centro dello schermo, premete il pulsante per tirare la leva e disintegrarlo una volta per tutte. Così facendo si aprirà un varco sul soffitto, e voi dovrete strisciare rapidamente a ritroso fino alla luce per essere trasportati finalmente sul tetto; qui, ormai esausti, verrete raggiunti dal vostro compare che vi raccoglierà e vi depositerà su un non ben definito volatile verso nuove ed emozionanti avventure, che tutti noi speriamo ardentemente di vedere il più presto possibile sui nostri monitor (capito Delphine?).

Come promesso, ecco a voi la lista completa di TUTTI i codici di cui sono riuscito ad arrivare in possesso: molti di questi sono già stati citati nella soluzione vera e propria, mentre altri sono versioni secondarie che vi vengono dati se affrontate il gioco in un ordine diverso od eliminando il guardiano facendogli cadere in testa il lampadario.

NOTA

(1) = Facendo cadere il lampadario.

(2) = Uccidendo il guardiano sotto la sfera verde.

(3) = Disinserendo l'allarme.

EDJI

HICI

FLLD

LIBC

CCAL

EDIL

FADK

KCIJ

LDCI

ICAH (1)

LDIJ (2)

FLAK (2/1)

LAEA (3)

FIEI (3/1)

GABK (3/2)

KCGB (3/2/1)

LALD

KJIA

LFEK

Con questo è veramente tutto!

LUKE

A VERCELLI

Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793



commodore

**C64/AMIGA 500-2000PC
Periferiche e Accessori**

SOFT CENTER

**Videogames Software
originali**

LEADER - CTO

**Assortimento accessori
FLOPPY DISK**

Tutto a prezzi interessanti