

# ZERO ZONE

Ed è con estrema gioia che mi appresto a palesarvi una delle solle più richieste degli ultimi mesi (sebbene il giudizio espresso in codesta sede non sia stato uno dei più entusiastici – che fate, non ci ascoltate?); ebbene l'eroico Giorgio Vanoncini ([Shadow@uninetcom.it](mailto:Shadow@uninetcom.it) per chi volesse contattarlo) è riuscito dove Internet ha fallito, il che equivale a ben più di un complimento (e ve lo spiego). Comunque sia adesso non avete più scuse e potrete evitare di torturare il povero (!?) effebiesso con domandine poco pertinenti su codesto titolo anche se siete invitati a fare avance anche inopportune alla sua sorellaccia, tuttora bramata dalla metà delle truppe redazionali...

Massimo “L’Anziano” Svanoni

## PREMESSA

La soluzione riporta i passaggi fondamentali per il prosieguo dell'avventura, tuttavia alcune azioni possono essere eseguite in ordine diverso da quello che ho riportato, con la conseguenza di aggiungere od omettere alcuni particolari secondari; ho suddiviso il testo in capitoli in modo da facilitare la ricerca di eventuali passaggi specifici.

Non ho riportato le soluzioni dei vari puzzle che troverete in quanto sono abbastanza semplici. Ricordatevi di salvare la posizione e parlate sempre con tutti i personaggi che incontrerete, se dovrete rifocillarvi troverete nel frigorifero del vostro appartamento una scorta adeguata.

La macchina fotografica vi servirà poco, ma potrete sempre scattare qualche istantanea del paesaggio o dei personaggi più interessanti ...

Ultimo consiglio: visto che troverete parecchie cose da mettere nell'inventario, fate i bravi avventurieri ed organizzate lo zaino con una certa logica visto che lo spazio c'è ed è abbondante, eviterete di ammannire per cercare l'oggetto che vi serve e vi accorgerete subito se ne avrete dimenticato qualcuno.

## PARTE 1 - Insediamento alla Canary.

Dopo aver fatto conoscenza con lo shuttle (il computer portatile), date un'occhiata alla vostra scrivania: raccogliete l'accendino di fronte a voi e cliccate sull'interfono due volte per avere i ragguagli dalla hostess nella hall.

Andate a sinistra, dirigetevi verso l'angolo con la parete curva e cliccate sulla colonna per rivelare la cassaforte di vostro padre. Per aprirla dovrete togliere e reinserire i quattro contenitori: uno si attiva direttamente dopo l'inserimento, per gli altri tre avrete bisogno di 3 elementi “storici”: terra, acqua e fuoco, che troverete tutti nell'ufficio.

Una volta aperta, la cassaforte rivelerà degli oggetti interessanti per il prosieguo dell'avventura.

Scendete nella hall e parlate con l'agente che vi aspetta, quando vi chiederà degli indizi dategli la lettera della Murena e il dossier su Mutron che avete preso dalla cassaforte; alla fine vi darà una dritta per rendere più malleabile la vostra hostess.

Prendete un bicchiere di caffè dal distributore a fianco ed offritelo alla signorina per ottenere la tuta antiradiazioni, che vi permetterà di visitare i laboratori della Canary.

Dirigetevi alla prima porta sulla sinistra e quando il Cyber di guardia vi fermerà, indossate la tuta ed entrate nell'ascensore; ignorate i terminali d'accesso alle unità produttive, andate a sinistra fino alla porta ed entrateci cliccando sul bottone rosso. Entrate nella porta alla vostra destra e dirigetevi fino in fondo, aprite il contenitore grigio posto sulle casse alla vostra destra e prendete la svitatrice. Uscite e dirigetevi ai laboratori di condizionamento dei Cyber (la porta alla vostra destra), date un'occhiata in giro quindi aprite due delle casse poste ai lati del corridoio, risolti i due semplici puzzle potrete impossessarvi di gambe e busto dell'esoscheletro. Dirigetevi alla scrivania sul fondo della sala e aprite i cassetti: prendete il visore ad infrarossi, utilizzate la svitatrice sulla serratura dell'armadietto e prendete la maschera ad ossigeno posta all'interno.

Per ora non c'è altro da fare, uscite dai laboratori e ripercorrete la strada a ritroso, date la tuta al cyber guardiano e rientrate nella hall. Parlate con la hostess che vi darà un pass per l'ufficio di Mutron; entrate nell'ascensore ed usate il pass sul pulsante più basso, una volta giunti nell'ufficio

del socio di vostro padre parlateci, quindi ritornate nella hall e intrattenetevi di nuovo con la hostess (se volete potete offrirle nuovamente un caffè ...).

Visto che non avete ulteriori impegni per la giornata, sarebbe una buona idea fare un sopralluogo a casa di vostro padre; entrate in uno dei due teleporti ai lati dell'ascensore e cliccate sull'icona dell'appartamento di Al.

### **PARTE 2 - Casa dolce casa.**

Arrivati nel corridoio cliccate sulla cassetta delle lettere a forma di pagoda ed usate il codice dell'appartamento sul rilevatore lampeggiante; appena entrati giratevi a sinistra e raccogliete dal tavolino la busta e la copia del "2 Day". Esaminate entrambe e conservate la foto che troverete.

Dirigetevi al bancone di fronte all'ingresso, cliccate sulla destra e scambiate due parole con il robot servitore. Quando vi chiederà un indizio dategli la foto di Ruth che avete trovato nella busta all'ingresso, per aiutarvi il robot vi fornirà il codice di accesso alla home page di Al che sarà accessibile dall'olo-tv posto al centro del soggiorno.

Leggete ogni cosa e memorizzate i dettagli riguardanti le persone, vi saranno utili al momento opportuno; comunque potrete sempre ritornare a consultare queste pagine quando vorrete.

Se avete letto con attenzione le note lasciate da vostro padre sui vari personaggi che incontrerete dovrete aver capito che il robot servitore è un po' narcisista: dategli una istantanea che lo ritrae e lui vi consegnerà un cd con incise le ultime volontà di Al, oltre ad alcune informazioni riguardanti la vostra famiglia; quelli che hanno giocato alla versione italiana di Blade Runner, troveranno questa e le altre voci presenti nel gioco, piuttosto familiari ...

Dopo aver ascoltato l'ultimo messaggio del vostro genitore ed esservi asciugati l'inevitabile lacrimuccia, raccogliete il cd di Trumansky posto sotto lo stereo e già che ci siete entrate nel bagno di destra per raccogliere la boccetta di profumo, i sonniferi e il portacipria. Usciti dal bagno proseguite l'esame dell'appartamento dando un'occhiata alla libreria; tra i volumi posti sullo scaffale più alto ne troverete uno particolarmente interessante: "La meditazione Hertziana".

A questo punto è giunto il momento di mettere qualche cosa sotto i denti. Andate in cucina, aprite il frigorifero, prendete una pizza e il "Bannix" ed utilizzate il forno a destra per cuocere la pizza; date un occhio ai cassetti sulla sinistra e raccogliete l'apricatole che troverete all'interno del cassetto più vicino al forno; giratevi di 180° e nel cassetto grande di fronte a voi troverete tre confezioni di Doggy meat: prendetene una ed apritela.

Scendete i gradini della cucina ed entrate nella porta che troverete a destra dove farete conoscenza con un simpatico e famelico cagnolino cyber. Esaminate il giubbotto appeso sopra l'animale per scoprire un capello di Al ed aprite la scatola posta a fianco del compartimento di Lone per impossessarvi delle munizioni. Per accedere alla stanza della vostra sorellina Babylone dovrete attivare i laser ma per fare ciò dovrete allontanare il famelico cucciolone.

Uscite dal ripostiglio e andate in bagno, versate il contenuto della scatola di Doggy meat in vostro possesso nella ciotola di E330 quindi ritornate nel ripostiglio dove potrete finalmente raggiungere la stanza di Babylone; entrate nell'ologramma e quando sarete nella camera date un'occhiata in giro: nella bocca del serpente adagiato sul letto troverete la scheda che apre lo scompartimento di Lone.

Ritornate nel ripostiglio, utilizzate la scheda che avete appena trovato sul pannello elettronico lampeggiante e godetevi il breve filmato del risveglio di Lone; al termine delle presentazioni seguitela nel soggiorno, parlatele di nuovo e farete conoscenza con la vostra sorellina Babylone.

A questo punto possiamo andare a ficcare il naso nell'ufficio del nostro socio.

### **PARTE 3 - Il rapimento di Babylone.**

Giunti alla Canary andate a farvi un bisognino nei bagni (il corridoio sulla destra di quello che porta ai laboratori), quindi infilatevi nel wc centrale e mentre fischiattate con indifferenza date un occhio al soffitto: vedrete una grata. Muovetevi verso l'alto ed usate la svitatrice sulla griglia, percorrete il

condotto di condizionamento e vi troverete di fronte al teletrasporto segreto accennato da Ruth nella mail indirizzata a vostro padre.

Per far funzionare il trabiccolo, avrete bisogno di un elemento organico che sia riconosciuto dal rilevatore di DNA dell'apparecchio, praticamente vi sarà indispensabile il capello di Al che avete trovato nell'appartamento. Una volta attivato il teletrasporto vi ritroverete nei bagni, dirigetevi verso la porta e prima di aprirla infilate il visore ad infrarossi. Salvate la posizione, aprite la porta e noterete sul pavimento dei fasci laser, per evitarli non dovrete fare altro che utilizzare lo specchietto del portacipria per deviare il fascio luminoso. Avanzate fino alla postazione della hostess ed aprite il bancone, esaminate i cassetti di fronte a voi e troverete un pass per l'ufficio di Mutron, premete il pulsante e con la tecnica che avete usato fino a questo punto per evitare i laser dirigetevi verso l'ascensore; ignorate il portale elettronico e salite all'ufficio del vostro socio (ricordatevi di riprendere il portacipria una volta che sarete usciti dal raggio d'azione dei laser).

Prima di entrare nel locale indossate l'esca termica e la maschera ad ossigeno, procedete verso la scrivania di Mutron ed impossessatevi della foto e delle stilografiche (non potrete prendere altro) quindi uscite, scendete e tornate al vostro appartamento.

Parlate con Lone che vi darà la chiave che apre il compartimento segreto situato sotto il letto, andate in camera, premete il pulsante rosso, utilizzate la chiave sul pannello e prendete l'arma; vi occorre ancora una cosa che troverete nella camera della vostra sorellina: parlate al piccolo genio e prendete il casco dell'esoscheletro posto sulla mensola a sinistra. Tornate nel soggiorno e troverete Lone vicino al robot servitore: parlatele ed ella vi consegnerà un foglietto con il numero di telefono di Al, ora siete in possesso di tutti gli elementi che vi servono per recarvi al Nyctalope.

Appena usciti dal teletrasporto stendete il cyber in vena di eroismi ed entrate nel locale; vicino al bar troverete una vecchia conoscenza: parlateci e riprendete il dossier di Al che l'agente Ridley giudica troppo "esplosivo". Visto che ci siete scambiate quattro chiacchiere con il robot barista, acquistate una carta telefonica e un paio di drink.

Voltatevi e passate di fronte alla scalinata che porta ai tavolini proseguite, quindi imboccate la porta sulla destra e scendete la scala verso i bagni, ignorate per ora le due porte laterali e proseguite verso la saletta del visiophone, inserite la scheda telefonica e fate il numero di casa che vi ha dato Lone.

Dopo aver appreso del rapimento di Babylone ritornate nella sala del Nyctalope e guardatevi in giro: noterete una ragazza vicino ai tavoli sopra la scalinata, parlateci e datele i due drink, il profumo, il libro della "meditazione Hertziana" e il vostro numero di telefono.

Per diventare un Cyber non ci sono problemi, basta solo cambiare pelle! Scendete nei bagni, entrate nella porta di destra e proseguite verso l'unico bagno accessibile, indossate l'esoscheletro ed eccovi trasformati in un bellissimo Cyber; usate il teletrasporto e mostrate il libro di meditazione al cyber guardiano, salite verso l'alto e vi ritroverete al cospetto di Kyle che, dopo avervi riconosciuto (toglietevi il casco), vi darà un cellulare e il dossier Zero Zone. Rimettetevi il casco, scendete al teletrasporto e lasciate l'allegria combriccola; risalite alla sala del Nyctalope toglietevi l'esoscheletro e parlate al robot barista, dategli l'esoscheletro e riceverete una nuova arma con relative munizioni.

Lasciate il Nyctalope e tornate al vostro appartamento. Parlate al robot servitore quindi dirigetevi in cucina e prendete tutte le scatole di Doggy meat, tornate alla stanza di Babylone, parlate ad E330 quindi riuscite e andate in bagno. Mettete nella ciotola una scatola dopo l'altra fino a che avrete avuto tutte le informazioni dal cybercane sul rapimento della vostra sorellina.

#### **PARTE 4 - La città degli Scientifici.**

Per ora non potrete far nulla per aiutare Babylone. Uscite dall'appartamento e dirigetevi alla Città degli Scientifici, entrate nel portone ed eliminate i due guardiani cyber ai lati del passaggio; entrate nella cittadella e superato il ponte di legno parlate con gli strani vecchietti, fate attenzione a quello che vi diranno perché dovrete individuare quale tra questi è il vero professor Sam Gauss.

Dopo la chiacchierata dirigetevi verso la biblioteca (il percorso a sinistra) entrate nel portone e muovetevi a destra dove troverete sul secondo scaffale dal basso della libreria centrale, un volume indispensabile per lasciare la Città degli scientifici vivi: il "Trattato di clonazione" del professor Gauss. Uscite dalla biblioteca e dirigetevi al laboratorio (la porta di fronte al ponte da dove siete entrati), entrate nell'ascensore e vi troverete in una sala occupata quasi interamente dal clonatore;

utilizzate il codice che avete trovato nel testo rinvenuto in biblioteca e cominciate a fare i piccoli Frankenstein facendo una copia dei sonniferi in vostro possesso.

Terminata la procedura di clonazione prendete la confezione appena creata da cilindro verde, uscite dal laboratorio e datela al vero Sam Gauss. Cosa vuol dire che non sapete qual è? Semplicissimo, è l'unico vecchietto maschio che non nuota ...

Non appena avrete somministrato i sonniferi al professore, riceverete sul cellulare una chiamata da Kyle; rimane a questo punto l'annoso problema di come uscire dalla Città degli Scientifici interi.

Dovrete ricorrere all'aiuto di una persona che vi somigli, da usare come specchio delle allodole per eludere la sorveglianza dei guardiani all'uscita ... Ancora una volta il clonatore vi sarà utile, cliccateci sopra e assisterete ad una breve animazione; alla fine aprite il solito cilindro verde e vi troverete di fronte il vostro doppio: la vostra copia vi somiglierà perfettamente ma parlandoci scoprirete che contrariamente a voi (e per vostra fortuna) lui è "gonzo" anche di fatto".

Fategli strada verso l'uscita del laboratorio e una volta giunti al portone d'ingresso della città mandatelo avanti per assistere non visti alla sua prematura scomparsa, al termine della quale potrete tornare al teletrasporto senza problemi.

Dirigetevi al bunker di Kyle e parlateci, mostrategli il trattato di clonazione ed i sonniferi quindi prendete l'antidoto che vi darà e ritornate da Sam Gauss, date il medicinale al professore e per farvi riconoscere mostrategli la lettera spedita a vostro padre e il dossier Zero Zone. Il dottore accetterà di aiutarvi ma solo se gli procurerete degli esplosivi e gli stivali modello "avventura galattica"; troverete entrambi gli oggetti alla Canary.

Lasciate il professore e recatevi alla Canary, parlate con la hostess che sorpresa per la vostra "resurrezione" vi darà un pass per accedere all'ufficio di Mutron; parlando con il vostro "socio" avrete la conferma del suo zampino nel rapimento di Babylone. Salite al vostro ufficio e prendete il foglio di fax, quindi usate l'interfono e ritornate all'ingresso della Canary, all'uscita dell'ascensore troverete ad attendervi il robot portadocumenti, cliccateci sopra e rispondete affermativamente alla sua domanda: vi darà un pass per accedere al reparto di produzione dei Cyber come addetti alla manutenzione. L'ultimo ostacolo che vi separa dalla tuta antiradiazioni indispensabile per accedere ai laboratori è la riluttanza della hostess a darvela (la tuta intendo); poco male c'è rimedio anche a questo. Tornate all'ascensore e voltatevi verso il portadocumenti: metteteci il cd di Trumansky, quindi ritornate dalla hostess e dategli il libro di meditazione: vi sarete fatti un'amica!

Indossate la tuta e dirigetevi all'entrata dei laboratori, mostrate il pass al cyber guardiano e seguite il percorso che avete già fatto in precedenza, ma questa volta non potrete accedere direttamente ai laboratori (ordini di Mutron). Poco male, usate uno dei terminali posti al centro del corridoio circolare e risolvete l'ennesimo puzzle per aprire il nocciolo centrale; dirigetevi al teletrasporto in fondo al corridoio ed utilizzate il pass per azionarlo.

Dopo la sequenza animata vi ritroverete in un locale che vi è familiare, aprite l'armadietto e prendete i tre flaconi che una volta uniti formeranno una potente emulsione disintegrante, dirigetevi a sinistra e in corrispondenza del primo corridoio voltatevi e guardate in basso: vi accorgete che sotto la vetrata ci sono degli oggetti, per poterli prendere non dovrete fare altro che usare l'emulsione che avete appena prodotto. Raccogliete gli esplosivi e il temperino quindi dirigetevi verso la porta di uscita del laboratorio che però troverete irrimediabilmente chiusa; niente paura, è sufficiente "darci un taglio" agendo sul cavo che trovate sul lato destro dell'apertura.

Ripercorrete il tragitto che ormai vi è familiare a ritroso e restituite la tuta al cyber guardiano. Come dite? E gli stivali? Date un occhio alle vostre calzature, prima di restituire la tuta...

Tornate alla Città degli Scientifici e date gli stivali e la valigetta con gli esplosivi al dottor Gauss, uscite dal laboratorio e recatevi al teletrasporto come vi ha suggerito il dottore: al termine della sequenza animata vi ritroverete sull'astronave in rotta per il pianeta Io.

## **PARTE 5 - La colonia Xuma.**

Parlate al professore quindi impostate la rotta per Io e la velocità dello Starflight, malgrado i vostri sforzi l'astronave subirà una serie di danni, la loro successione varierà in base alla velocità che avrete impostato all'inizio. Al primo guasto svegliate il professore usando la maschera ad ossigeno, quindi dirigetevi nel vano di carico ed aprite il baule a destra: prendete il martello e la batteria nuova, quindi dirigetevi al vano motori senza dimenticare di raccogliere l'estintore sulla destra e qualche barra energetica dal baule ai piedi del carico di sinistra; in base al tipo di guasto potrete essere costretti a compiere queste operazioni più o meno velocemente.

Una volta risolto il problema tornate nella sala comando e riparlate con Gauss, vi accorgete che la navicella è veramente in pessime condizioni e dovrete arrangiarvi a riparare i vari incidenti utilizzando gli oggetti che avete rinvenuto nel vano di carico.

Quando sarete in prossimità di Io l'astronave subirà un guasto irreparabile, il professore vi dirà di ripararvi nella sala motori dopo avervi precisato che ci sarà un contatto Xuma sul pianeta dove state per schiantarvi; ricordate anche quello che vi dirà a proposito dell'antenna, vi servirà più avanti...

Al vostro risveglio date un'occhiata nel vano motori dove troverete degli appunti lasciati dal dottor Gauss a proposito della stirpe Xuma, uscite all'esterno dell'astronave e raccogliete gli oggetti che troverete sparsi intorno: la barra, la parabola, gli stivali del professore e la pala. Usate il temperino sugli stivali del professore e scoprirete perché hanno quello strano nome; individuate il cumulo di sabbia vicino alla pala, scavate una buca, e metteteci gli stivali, ricoprite il tutto con la sabbia quindi piantateci sopra la parabola. Rientrate nella navetta ed utilizzate la barra sul piano di carico, cliccate sul manufatto Xuma per attivare l'elevatore e utilizzate la svitatrice sul pannello sopra la vostra testa per permettere alla luce di entrare, ripulite dalla polvere gli angoli con le strane pietre incastonate al centro ed utilizzate la lente sul manufatto per aprirlo ed impossessarvi del ciondolo.

Uscite dalla navetta e date un'occhiata intorno: dovrebbe apparire il vostro contatto Max-X3 che vi darà un teleporto portatile chiedendovi di raggiungerlo da Zoe, cosa che voi farete immediatamente. Appena arrivati da Zoe verrete invitati benevolmente da un cyber a fare una partitella a "indovinala grillo" vincere non è difficile, tuttavia ogni volta che sbaglierete sarete costretti a bere uno schifosissimo intruglio cyber che vi ridurrà drasticamente la percentuale di costituzione, vedete di vincere in fretta! Al termine della partita raggiungete Max-X3 e Roxanne al tavolo sul fondo, parlate con entrambi quindi dirigetevi all'entrata dell'installazione della Canary, eliminate le guardie e ritornate da Zoe. Per proseguire nell'avventura dovrete fornire a Max le "scarpe" adatte per entrare nelle installazioni; indovinate di cosa avete bisogno?

Date gli stivali a Max e parlate con Roxanne che vi darà un'arma adatta per affrontare i cyber guardiani della discarica, recatevi agli impianti della Canary ma non entrate per cercare di aiutare Max-X3, ritornate da Zoe e parlate nuovamente con la ragazza. Vi dirà di recarvi nella stiva della navetta per esaminare con voi il manufatto Xuma, quando sarà il momento dovrete ricordarvi della lettera di Gauss a proposito di un'amichetta Xuma di vostro padre... Date il ciondolo alla vostra amica e gustatevi l'ennesimo filmato. Tornate da Zoe, fate di nuovo conversazione con Roxanne, prendete le munizioni che vi darà e gustatevi il filmatino, al termine dell'esibizione raggiungete Max alla discarica e freddate le guardie all'ingresso: finalmente verrete in possesso del fantomatico ZX2000 che permette la produzione in serie dei chip Zero Zone.

La vostra vacanza su Io è praticamente terminata, parlate con Max e soddisfatte le ultime volontà del doc Gauss: seppellite gli stivali nella buca e richiudete il tutto mettendoci come totem l'antenna parabolica, risalite da Max e Roxanne vi avviserà dell'arrivo di suo padre che vi riporterà a casa.

## **PARTE 6 - Rinascita.**

Al termine del filmato vi ritroverete nel vostro appartamento; parlate con il robot servitore quindi andate nella cameretta di Babylone per salutare il caro cucciolone E330, uscite ed aprite lo scompartimento di Lone con la solita chiave. Dopo averle parlato mostratele lo ZX2000, dirigetevi all'ingresso per recarvi da Kyle e raccogliete la nuova copia del "2 Day" sul tavolino: prima che voi usciate Lone vi fermerà per consegnarvi il cd di Sunny Boy; raggiungete Kyle al bunker e mostrategli il solito souvenir, prendete l'arma e le munizioni che vi darà e fatevi un giretto alla Canary passando dal teleporto segreto. Inforcate il visore a infrarossi e seguite la solita procedura

per raggiungere la postazione della hostess, fate attenzione perché la sorveglianza sarà rafforzata, comunque con l'arma datavi da Kyle avrete facilmente ragione degli scocciatori. Aprite il solito cassetto e prendete il pass per accedere all'ufficio di Mutron, prendete anche la tuta antiradiazioni dal baule a sinistra, recatevi nei laboratori seguendo la solita strada, entrate nella saletta di condizionamento e premete il pulsante rosso a sinistra: inserite lo Zx2000 nell'apposito comparto che si aprirà, quindi uscite, ripercorrete la strada a ritroso e recatevi nell'ufficio di Mutron. Solita procedura (esca termica + maschera ad ossigeno), perquisite la scrivania, prendete le due foto, scendete nella hall e tornate da Kyle che vi liquiderà abbastanza in fretta dandovi tuttavia un oggetto molto importante.

Recatevi al Nyctalope ed appena uscite dal teleporto freddate la scatoletta metallica, entrate nel locale e parlate all'agente Ridley, fatevi riconoscere mostrandogli il dossier segreto e quando vi chiederà altri indizi dategli le due foto che avete preso dall'ufficio di Mutron.

Parlate con il barista quindi cercate la solita ragazza ai tavolini: vi parlerà di Sunny Boy e vi darà appuntamento alla casa discografica del musicista. All'uscita del locale Kyle vi chiamerà sul cellulare per chiedervi di Lone, tornate nel vostro appartamento e parlate con la ragazza dandogli il cellulare quando ve lo chiederà, al termine del colloquio uscite e recatevi alla casa discografica dove apprenderete della scomparsa di Sunny Boy.

Uscite e tornate al bunker di Kyle dove vi aspetta un'amara sorpresa: il vostro amico è stato ucciso dagli sgherri di Mutron mentre stava per ultimare la connessione allo ZX2000 di Lone, togliete il dischetto del blocco d'emergenza dal lettore del computer e prendete il programma Zero Zone dalla custodia dei dischetti a fianco dell'elaboratore, parlate a Lone, quindi inserite nell'ordine il disco programma (quello che vi aveva precedentemente dato Kyle) e il disco Zero Zone; vedrete illuminarsi con due Z il grande visore sopra il computer, andate a sinistra, cliccate sulle condotte e inserite il cd di Sunny Boy nello sportello aperto sulla destra, riguardate il visore e vedrete che si sarà illuminato con uno slide che visualizzerà il processo di programmazione. Togliete il disco Zero Zone e lasciate che il programma faccia quanto deve, ricordate di osservare il visore ogni volta che tornerete al bunker per controllare la procedura di programmazione.

Recatevi al Nyctalope e parlate al barista, prendete il biglietto per la festa e raccogliete la copia del "2 Day" lasciata sul bancone, andate dalla solita tizia ai tavolini mostratele la copia del "2 Day" e datele il biglietto, lei rifiuterà di partecipare alla festa perché troppo preoccupata per la scomparsa del suo idolo; nessun problema, c'è chi la rimpiazzerà.

Tornate al Bunker di Kyle per verificare il procedere del programma quindi recatevi alla TBT per stressare un po' i cyber, uscite e ritornate a dare un'occhiata a Lone nel bunker di Kyle; noterete che il processo di programmazione è giunto quasi a metà, se avrete seguito correttamente tutti i vari passaggi potrete tornare alla Kanary senza rischiare di venire presi per terroristi.

Parlate con la hostess, mostratele la copia del "2 Day" e l'invito che avete preso al Nyctalope ed offritegli l'ennesimo caffè; al suo gentile rifiuto salite nel vostro ufficio ed interpellatela all'interfono: scoprirete che nel vostro salottino ci sarà qualcosa diverso dal caffè che vi permetterà di fare colpo sulla cyber. Scendete nella hall e ripresentatele l'invito dopo averle offerto patatine e Champagne (in mancanza del caviale ...), vedrete che stavolta accetterà.

Recatevi alla festa al Nyctalope e parlate con l'agente Ridley, ascoltate le ultime novità su Babylone quindi andate ai tavoli in prossimità dell'ingresso: ci sarà la hostess ad attendervi; offritele da bere due drink quindi tornate al bar e fatevi preparare qualcosa di più esplosivo: gli ingredienti che vi chiederà il barista saranno un pochino strani (li avete entrambi nell'inventario, basta cercare...) ma il risultato sarà assicurato. Tornate nel vostro appartamento e mentre attendete la hostess prendete un bicchiere d'acqua dal robot servitore; aprite alla ragazza quindi seguitela in camera da letto.

Con voi ci sarà anche E330, parlate alla cyber e quando vi dirà del bunker di Mutron chiedete lumi a E330, a questo punto datevi da fare con la hostess e alla fine del filmato datele i sonniferi che però ella rifiuterà. Avete sempre un bicchiere d'acqua vuoto, aggiungeteci i medicinali e date il tutto alla vostra amica, quando si addormenterà prendete da E330 la chiave per impossessarvi del disco dati

custodito dall'efficiente segretaria. Uscite dalla vostra abitazione e recatevi al bunker di Kyle, introducete il disco dati nel computer ed otterrete le coordinate per il teleporto; andate al bunker di Mutron e farete conoscenza con l'effeminato Sunny Boy che come tutti i grandi (?) artisti che si rispettino fa i capricci.

Tornate al vostro appartamento e parlate con il robot servitore per scoprire che la vostra hostess è fuggita (ma cosa ci fate alle donne eh?), ma prima vi ha lasciato un ricordino della sua visita sullo specchio del bagno. Entrate nel ripostiglio e prendete dalla valigia vicino al comparto di Lone tutti gli indumenti, adesso avete un bel regalo da offrire all'ostinato Sunny boy.

### **PARTE 7 - Il Robotic Circus.**

Tornate al Nyctalope e ritroverete la vostra hostess decisamente inviperita, restituitele il dischetto che le avete sottratto e lei vi darà un biglietto per il Robotic Circus lasciato per voi dall'agente Ridley. Andate al circo e parlate con il poliziotto, oltre alle solite informazioni vi restituirà la foto di Babylone, quando se ne sarà andato incamminatevi verso il tendone principale e poco prima di entrarvi giratevi a destra, noterete un camper: aprite il vano di fronte a voi e prendete il costume da clown, indossatelo ed entrate nel tendone.

Giratevi a sinistra e accanto ai cartelloni dovrete scorgere un armadio metallico, usate nel solito modo la svitatrice e prendete tutti gli oggetti che troverete all'interno, usate la pila sul faretto per ottenere una torcia elettrica. Uscite dal tendone principale ed imboccate la strada laterale, arrivati di fronte al gorilla parlateci quindi entrate nella sala, dirigetevi al centro e parlate con il robot mostrandogli la foto di Babylone; lui vi dirà di aver udito dei lamenti provenire dal sottosuolo.

Spostatemi a sinistra ed usate il rampino sulla grata del pavimento, fissate la torcia di fronte a voi in modo da allontanare il robot ed aprire il passaggio; fatto questo calatevi di sotto e cercate la vostra sorellina. Troverete Babylone legata su un lettino con una bomba pronta a scoppiare, parlate alla bambina e seguite le sue istruzioni per disinnescare la bomba: ricordatevi un particolare importante quando dovrete tagliare i cavi! (salvate la posizione comunque!). Dopo aver liberato la vostra sorellina occorre trovare un sistema per uscire. Utilizzate la leva sulla grata circolare ai vostri piedi, ignorate Mutron e parlate invece con Babylone che vi darà un cavo per reinnescare la bomba, fatelo e gettate nella grata la bomba. A questo punto dovrete muovervi abbastanza in fretta per evitare di rimanere coinvolti dall'esplosione, seguite sempre babylone che vi guiderà all'uscita per la via più breve. Arrivati alla sala dei robot parlate con il guardiano quindi uscite e raggiungete l'agente Ridley che vi aspetta all'esterno; e prendete il biglietto da visita che vi darà.

Fate una capatina alla TBT a salutare la vostra star preferita quindi ritornate al bunker di Kyle e dirigetevi nel punto dove avete inserito il cd di Sunny Boy per recuperarlo. Parlate a Lone che avrà nel frattempo terminato la conversione e seguendo le sue istruzioni andate alla Canary: la hostess sarà ancora inviperita per lo scherzetto che le avete giocato e si rifiuterà di darvi la tuta antiradiazioni; poco male, prendete il modulo che vi consegnerà e salite al vostro ufficio, usate il fax e mandate il documento a Ridley, poco dopo verrete chiamati all'interfono dalla hostess che vi avvertirà che il poliziotto vi attende nella hall.

Scendete e parlate al poliziotto quindi andate dalla hostess, prendete la tuta antiradiazioni e rifate il solito percorso nei laboratori della Canary fino ad arrivare nella sala con i compartimenti dei cyber; cliccate sull'ultimo compartimento in fondo a destra e gustatevi l'animazione; al termine del filmato tornate nella hall e parlate alla hostess.

Prima di fare visita a Sunny Boy fate un salto a casa e parlate a Lone e alla vostra sorellina, entrambe saranno in attesa del concerto di Sunny Boy quindi non potete deluderle; fate un salto al Robotic Circus e parlate al robot al centro della sala; a questo punto non vi resta che andare a trovare Sunny Boy alla TBT. Parlate con il cyber all'ingresso che vi lascerà entrare nella sala di registrazione dove troverete il cantante in preda alla disperazione. Come per le "migliori" trasmissioni in diretta TV la cosa migliore per evitare che un cantante stecchi o s'impappini è di farlo cantare in playback; il capriccioso Sunny Boy non sfugge alla regola quindi per aiutarlo non dovrete fare altro che dargli il suo cd, questo lo rassicurerà e permetterà a voi di rientrare a casa per godervi il concerto. Entrate nel vostro appartamento, parlate a Lone e ...

Siete stati bravi, vostro padre Al sarebbe fiero di voi: il suo sogno è diventato realtà ...

**THE END (?)**