|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 10  Sala comandi | 11  Porto Universale | 9 Trono Comandante |
| 5 Dormitorio | 7  Cabina controllo | 8 Covo delle uova |
| 4 Corridoio Est | 1 Corridoio Scientifico | 2  Osservatorio |
| 6  Sala Conferenze | 0 Incubatrici | 3  Magazzino |

12 Navicella

Descrizione pre-gioco:

Ti trovi su un’astronave viscida e cupa, si riescono a distinguere solo le luci di pulsanti e sirene costantemente in funzione. Chi ti ha catturato? Come sei entrato lì? Perché sei mezzo morto? Non sai niente di niente. Hai già osservato qualcosa in pochi momenti di vita e ti sembra di aver visto Alieni alti due metri che sembrano aver la funzione di dottori studianti specie viventi di tutto l’universo. Noti che a causa di un malfunzionamento dovuto a delle tubature scollegate, si, proprio quelle che ti consentivano di sopravvivere, che sei l’unico essere vivente in grado di cercare una via di fuga e forse una speranza sull’astronave. Capisci che ti hanno rinchiuso perché sarai il prossimo ad essere esaminato per studiare le tue capacità cognitive. Non sai se ne uscirai vivo…. Istintivamente ti viene voglia di scappare e di tornare a casa. Ti ricordi però che non sei solo e sei nello spazio!

Stanza 0: INCUBATRICI

Ti trovi con gli altri prigionieri posti in delle incubatrici piene di liquido fosforescente, rinchiusi e bloccati in un sonno perenne. È molto buio e l’unica fonte di luce proviene da una porta presente a Nord, ma è sorvegliata da due guardie aliene armate, che impediscono l’uscita. Dopo qualche minuto, che osservi i loro movimenti, noti che quando il tuo orologio segna un orario con minuiti pari, le guardie cambiano posizione e per qualche secondo la loro attenzione cala.

Azioni: LOOK\_AT STANZA: Sembra parecchio ordinata, vedi il tuo vecchio zainetto che potrebbe fungerti da inventario… chissà se ci sono ancora i tuoi vecchi oggetti all’interno…

Azioni: PICK\_UP ZAINETTO: Hai raccolto lo zainetto e sembra esserci qualcosa al suo interno. È un vecchio regalo di compleanno, un orologio donato dal tuo ormai lontano padre. Decidi di custodirlo con cura. Potrebbe tornarti utile.

//->Crea inventario

-> Aggiungi Orologio : un vecchio regalo di compleanno donato da tuo padre

Azione: SUD: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: EST: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: OVEST: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione NORD (se minuti dispari): Non hai oltrepassato nemmeno la prima stanza, forse non c’era molto da studiare nel tuo cervello. (Morte)

Azione NORD (se minuti pari): Corridoio Scientifico

Stanza 1: CORRIDOIO SCIENTIFICO

SE STANZA Già VISITATA: Sei nel luungo principale corridoio desolato dell’astronave… Senti dei rumori da ovest, sembrano suoni terribili, non sai da dove vuoi procedere...

SE STANZA NON VISITATA: Sei nel luungo principale corridoio desolato dell’astronave… qualcosa che ti morde delicatamente la caviglia. È un cucciolo verde di alieno che ha l’aria tutt’altro che ostile... È Mike, o almeno quella è l’unica parola che dice e sembra voglia aiutarti.

Ogni volta che sarai in difficoltà, prova a chiedere a Mike in aiuto esclamando il suo nome. Ricorda, Mike non conosce la tua lingua, ma solo il suo nome! Forse in qualche modo potresti comunicare con lui in seguito. Senti dei rumori venire da ovest, sembrano suoni terribili, non sai da dove vuoi procedere...

Azioni: LOOK\_AT STANZA: Ad Est noti un prolungamento del corridoio, forse potrebbe portare in luoghi più tranquilli. Ad Ovest vedi una porta che sbrilluccica dalle fessure.

Azioni: EST: Corridoio Est

Azioni: OVEST: Osservatorio

Azione: NORD: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: SUD: Incubatrici

MIKE (senza traduttore): Yaaouungferrttrrisdrebi… niente, la lingua di Mike fatichi a capirla.

MIKE: (Con traduttore): Ti consiglio di iniziare a visitare da Ovest, potresti trovare qualcosa di interessante.

Stanza 2 OSSERVATORIO:

Ti trovi nell’osservatorio dell’astronave e come volevasi dimostrare ci sono degli alieni che lavorano e combinano cose da film diretti da Spielberg. Fortunatamente non ti hanno ancora visto, ma se rimani lì impalato non avrai molte chances di sopravvivenza. Sei accecato dalla vetrata enorme con vista sistema solare che colora la stanza di arancione, strizzi gli occhi per capire dove andare...

Azioni: LOOK\_AT STANZA: Ci sono due porte oltre quella da cui sei entrato. Quella posta a Sud sembra avere l’aria di un magazzino; dunque, potresti rifugiartici e trovare attrezzi utili per scappare ma le vie di fuga supponi siano poche e noti un via vai di alieni.

L’altra porta, quella posta a Nord, sembra sia sigillata… non sai se potrai entrarci.

Azioni: EST: Corridoio Scientifico

Azioni: SUD: Magazzino

Azioni: NORD: Questa stanza sembra sigillata, forse contiene qualcosa di segreto. Ci sarà un'altra via per entrarci...

Azione: OVEST: Gli alieni ora non osservano più i pianeti ma osservano te, sei un morto che cammina ormai. (Morte)

MIKE: Mike sembra indicare il magazzino.

Azione SPARA (con pistola laser): gli alieni sono troppi, come ti è saltato in mente di imitare Rambo. Muori in una sparatoria epica. (Morte)

Stanza 3 MAGAZZINO: (30 sec di tempo)

Come immaginavi, ti trovi nel magazzino dell’astronave. Gli scaffali sono troppi per esaminarli tutti, ma uno coglie la tua attenzione in quanto su di esso vedi un cassetto con il simbolo del tuo pianeta, la terra. La tua curiosità è troppa per non aprirlo. Veloce, hai 30 secondi di tempo per non essere scoperto.

Azioni: LOOK\_AT STANZA: Solo un enorme quantità di scaffali

AZIONI: OPEN CASSETTO

Risposta: Noti una scatola in cui intravedi oggetti che potrebbero servirti e accanto ci sono scartoffie che però potrebbero rivelarti il motivo per il quale sei lì. Non hai molto tempo però, sbrigati!

AZIONE: OPEN SCATOLA: Vedi una tazza, una foto di famiglia, una penna, una torcia ed una pistola laser. Sembra quasi che abbiano preso tutti gli oggetti presenti su una scrivania di un carabiniere! Tranne la pistola ovviamente…

AZIONE: PRENDI IL PISTOLA LASER. Tecnologia aliena, annienta in un colpo…

AZIONE: PRENDI LA TORCIA. Manifattura comune da ferramenta di paese.

AZIONE: PRENDI/LEGGI/ESAMINA/VEDI/GUARDA/OSSERVA LA TAZZA: Non penso potra' servirti una tazza. Meglio lasciarla qui.

AZIONE: PRENDI/LEGGI/ESAMINA/VEDI/GUARDA/OSSERVA LA PENNA: Non penso potra' servirti una penna. Meglio lasciarla qui.

AZIONE: PRENDI/LEGGI/ESAMINA/VEDI/GUARDA/OSSERVA FOTO FAMIGLIA

Risposta: Che nostalgia, menomale che il malcapitato in foto non sei tu, ti saresti piantato già una pallottola in fronte. I pensieri sono tanti, decidi di allontanarti… Del resto, non penso potra' servirti. Meglio lasciarla qui.

AZIONE: PRENDI/LEGGI/ESAMINA/VEDI/GUARDA/OSSERVA LE SCARTOFFIE

Risposta: Sono poche le parole che riesci a comprendere, ma trovi un articolo di giornale che dice: “Camionista sparito ieri notte durante il servizio, trovato vuoto in un bosco il suo mezzo. E’ risaputo che ultimamente si stava investigando su specie extra-terresti che avevano caus….”.

Non riesci a leggere nient’altro perché il foglio è strappato. Ti si scatenano mille pensieri in testa, in quanto i tuoi ricordi non ti aiutano e il camionista potresti essere anche tu. Leggi però delle parole che ti fanno sperare che la fuga sia possibile: “…nel 2003 afferma di essere stato rapito un uomo americano e ora…”.

Non hai più tempo quindi corri! Riapri la porta dalla quale sei entrato e continua il tuo percorso.

Azione: NORD: Osservatorio.

Azione: EST: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: OVEST: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: SUD: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

30 SECONDI SCADUTI: Gli alieni ti hanno beccato a frugare nelle loro cose, forse uno di loro oggi salterà la mensa. (Morte)

MIKE: Mike non sembra sentirti, chissà dove si sarà cacciato…

Stanza 4: CORRIDOIO EST

Ti trovi nella parte finale del corridoio scientifico, la parte più ad est della navicella. E’ la prima volta che non senti rumori di macchine in funzione o versi alieni. Chissà il perché di tutto questo sembra quasi piacevole!

Azioni: LOOK\_AT STANZA: Vedi che le opzioni sono due: entrare in una porta a sud che ha un’aria quasi da Infopoint di un villaggio turistico, oppure proseguire verso l’ala nord dell’astronave dalla quale senti provenire più silenzio del solito. Entrambe sono delle porte scorrevoli che non fanno rumore e sembrano non aver bisogno di chiavi. Sei indeciso perché entrambe le stanze hanno catturato la tua attenzione.

Azioni: NORD: Dormitorio

Azioni: SUD: Sala Conferenze [senza tessera] Ti sbagliavi, questa stanza è chiusa, e serve una tessera di riconoscimento per entrare.

Azioni: SUD: Sala Conferenze [con tessera]

Azione: EST: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: OVEST: Corridoio Scientifico

MIKE (senza traduttore): Mike sembra indicare la porta Sud

MIKE: (Con traduttore): Procedi verso Nord, stai andando alla grande. Promettimi però che resti con me a giocare dopo.

Stanza 5 DORMITORIO (Buia):

SENZA LUCE: Sei nel dormitorio. Ecco spiegato il silenzio assoluto. Ti converrà far silenzio almeno che tu non voglia svegliare qualche guardia! E’ tutto buio qui, non vedi nemmeno la punta del tuo naso. Magari con un po’ di luce puoi rovistare nelle divise delle guardie…

CON LA LUCE: Sei nel dormitorio. Ecco spiegato il silenzio assoluto. Ti converrà far silenzio almeno che tu non voglia svegliare qualche guardia!

Azione: LOOK\_AT STANZA: Risposta: [senza torcia] Non possiedi niente per vedere illuminata la stanza, corri subito a cercare qualcosa!

LOOK\_AT STANZA: Risposta: [con torcia]: Fortunatamente poche guardie che dormono, vedi una porta super blindata a Nord che attira la tua curiosità, ed una specie di condotto pieno di tubature ad Ovest.

Azione: USA/UTILIZZA/ACCENDI TORCIA Risposta: Adesso puoi vedere la stanza, attento però, potresti illuminare la faccia di qualche guardia e svegliarla!

Azione: FRUGA/ROVISTA TRA LE DIVISE

Risposta: Tessera di riconoscimento trovata! Speriamo sia utile a qualcosa. Prendila e continua il tuo percorso.

Azione: PRENDI LA TESSERA DI RICONOSCIMENTO: Risposta: Tessera di riconoscimento presa! Sembra essere di un alieno importante, dovresti aver il lasciapassare per tutte le stanze dell’astronave.

->Tracciamento guardia aliena: 10403

Azioni: NORD: Sala Comandi [senza tessera] Questa stanza è chiusa, e serve una tessera di riconoscimento per entrare.

Azioni: NORD: Sala Comandi [con tessera]

Azione: OVEST: Cabina controllo.

Azione: SUD: Corridoio Est.

Azione: EST: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

MIKE (con traduttore): Trova il tesserino potrebbe darti dei permessi speciali oltre ad aprire le porte. Fidati, ti sarà super d’aiuto. Del resto, ti consiglio prima di passare da Ovest!

MIKE (senza traduttore): Mike sembra indicare la montagna di divise di servizio gettata per terra.

Stanza 6 SALA CONFERENZE:

Ti trovi nella stanza più segreta dell’astronave, solo in pochi hanno il permesso di entrarci. Quello che vedi è incredibile. Sembrerebbe ci portino i rappresentanti delle altre galassie per accordarsi su come mantenere la pace galattica. Ti accoglie un enorme tavolo circondato da sedie fluttuanti, con al centro un enorme ologramma rappresentante la mappa dell’intera galassia.

Azione: NORD: Corridoio Est

Azione: EST: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: OVEST: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: SUD: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azioni: LOOK\_AT STANZA: Vedi che in direzione di ogni posto a sedere ci sia un aggeggio super tecnologico con un’antenna lunghissima che sembra aver l’aria di un traduttore universale.

AZIONE: PRENDI TRADUTTORE 🡪 Oggetto per fare gossip in tutte le lingue universali.

MIKE: (Senza traduttore): Fosse stato un cane, avresti visto Mike scodinzolare. Sembra che sia felice tu abbia visitato questa stanza.

MIKE: (Con traduttore): Finalmente possiamo parlare insieme. Piacere Mike, sembra non sei molto sveglio come umano, ma sei simpatico.

Stanza 7: CABINA CONTROLLO

Ti trovi nella cabina controllo e sei circondato da cavi e monitor. Qui il viscidume regna, è tutto cosparso di liquido trasparente simile alla bava di lumaca. Sembra ti stia avvicinando a qualcosa… Forse questi computer avranno qualcosa in più da dirti.

Azioni: LOOK\_AT STANZA: Da qui forse puoi guadagnare qualche minuto di vantaggio sabotando qualcosa. Qui puoi vedere la mappa dell’astronave e tutte le videocamere, così potrai spegnerle o eliminare i filmati. Forse potrà servirti per vedere quanta strada ti manca.

Azione: VEDI/OSSERVA/GUARDA LE VIDEOCAMERE:

Risposta: [senza tessera] Non hai i requisiti necessari per fare ciò. Se insisti si attiverà l’allarme di sicurezza.

Risposta: [con tessera]. Noti anche che le guardie che ti sorvegliavano inizialmente ti stanno cercando. Muoviti! (AGGIUNGERE TEMPO PER TERMINARE IL GIOCO) 20 Min

Azione: ELIMINA/CANCELLA I FILMATI:

Risposta: [senza tessera] Non hai i requisiti necessari per fare ciò. Se insisti si attiverà l’allarme di sicurezza.

Risposta: [con tessera] File eliminati! Ora nessuno capirà come e quando sei fuggito, sarai un fantasma. Un fantasma ricercato…

Azione: SPEGNI LE VIDEOCAMERE

Risposta: [senza tessera] Non hai i requisiti necessari per fare ciò. Se insisti si attiverà l’allarme di sicurezza.

Risposta: [con tessera] Telecamere spente. Spero ci hai dato un’occhiata prima, non si possono più accendere con i tuoi permessi. D’ora in poi nessuno saprà più dove sei.

VEDI/OSSERVA/GUARDA MAPPA: [senza tessera] Non hai i requisiti necessari per fare ciò. Se insisti si attiverà l’allarme di sicurezza.

Risposta: [con tessera]: -> Foto Mappa. Noti che nella stanza di fronte a te, a nord, c’è una stanza che sembra un porto di navicelle spaziali. Potrebbe essere questa la tua tanto desiderata via di fuga. Ma prima trova il modo per arrivarci, in quanto questa stanza non ci è collegata. ORA SAI DOVE ANDARE SCAPPAAAA.

Azione: OVEST: Covo delle uova.

Azione: EST: Dormitorio.

Azione: NORD: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: SUD: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

MIKE (con traduttore): Se non lo hai già fatto elimina tutto, spegni le telecamere e dai un’occhiata alla mappa per finire. Non te ne dimenticare, così saprai come scappare. Da questo momento in poi l’astronave sembra essere più cupa ed ostile del previsto. In alcune stanze non ho il permesso di entrare nemmeno io. Non posso dirti altro. Tieniti pronto.

Stanza 8 COVO DELLE UOVA:

Ti accolgono dei lunghi scalini lunghi e bui che collegano anche le altre stanze. Una volta sceso il panorama è dei più terribili… Inizia a far freddo, ti sale un brivido dietro la schiena ma non pensi sia legato a quello. Ebbene sì, sembra essere il cuore dell’astronave, una stanza circolare piena zeppa di uova aliene giganti pronte a schiudersi. Ogni passo falso potrebbe risultare cruciale.

Azioni: LOOK\_AT STANZA: Più osservi i dettagli di questa stanza, più decidi di soffermarti sulle vie di fuga. Vedi una porta maestosa quasi regale a Nord, e la porta per la sala comandi ad Est.

Azione: EST: Cabina controllo

Azione: OVEST: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: SUD: Porta Magazzino ormai sigillata.

Azione: NORD: Trono Comandante.

MIKE: Mike non disponibile

Stanza 9 TRONO COMANDANTE:

Sembra ti trovi nella sala del trono del comandante alieno. E’ un lungo corridoio cupo che finisce con un trono formato dalle ossa di ogni essere vivente del pianeta. Ci devono essere state tante esecuzioni qui… Si respira un’aria di terrore, meglio non stare troppo in giro.

Azione: LOOK\_AT STANZA: Risposta: Sembra la stanza più spaventosa che hai mai visto, quasi non si riconoscono le porte e i muri da tutte le budella che sono accavallate in giro. Intravedi una stanza ad est ma non credi sia oltrepassabile meglio controllare.

Azione: NORD: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: OVEST: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: SUD: Covo delle Uova.

Azione: EST: La porta è ormai sommersa da vermi alieni simili a dei lombrichi enormi che non fanno funzionare bene gli ingranaggi. Da uno spiraglio ci sembrano essere delle navicelle dall’altra parte, ci sarà un altro modo per arrivarci...

MIKE: Mike qui non ti sente.

Stanza 10 SALA COMANDI:

CON LA GUARDIA: Sei nella sala comandi ma non vedi nessuno alla guida, avranno impostato il pilota automatico… È una stanza enorme, quasi affascinante tecnologicamente, ma noti subito che non sei solo… C’è una guardia che sorveglia una porta, Assicurati che tu sappia come affrontare la guardia, non sono molto socievoli!

SENZA GUARDIA: Sei nella sala comandi ma non vedi nessuno alla guida, avranno impostato il pilota automatico. È una stanza enorme, quasi affascinante tecnologicamente…

Azione: LOOK\_AT STANZA: Risposta: C’è una porta ad Ovest. Non capisci cosa c’è scritto sulla porta, ma per essere sorvegliata significa capisci che non manca molto. Sempre che tu non sappia già cosa ci sia lì…

Azione: SPARA LA GUARDIA.

Risposta: Dalla paura il primo colpo gli annienta solo un piede. L’alieno si rialza e si fionda con un salto verso di te in volo. Tu chiudi gli occhi pensando sei spacciato e BAANGG!!! Senza manco accorgetene hai piantato un colpo laser dritto nelle cervella di questo essere. L’autostima ti sale leggermente, ti senti un eroe per ora. Un eroe cosparso di sangue violaceo… Meglio continuare.

Azione: OVEST [Guardia Viva]: La guardia è ancora viva, ferma lì quasi impassibile, o scappi indietro o l’affronti! Utilizza lo strumento giusto per affrontarla, non ti dimenticare che sono alte e robuste quasi quanto un furgone; quindi, se stai pensando di lanciare la torcia contro, meglio correre via.

Azione: OVEST [Guardia Morta]: Porto Universale.

Azione: SUD: Dormitorio.

Azione: NORD: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: EST: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

MIKE (con traduttore): Io non parlo, sto tremando. Sono scosso ed ho troppa paura.

Stanza 11 PORTO UNIVERSALE: (30 secondi)

Hai appena oltrepassato una stanza di depressurizzazione, Quello che vedi è assurdo. Pensi di essere nell’ultima stanza, se non la più gigante. C’è un gran caos, decollano ed atterrano così tante navicelle in ogni momento tanto che se cammini con nonchalance tipo in piazza nel paesino con festa patronale, pensi non ti sgami nessuno. Il tuo piano per scappare da questo incubo è quasi attuato, ma forse sarà questa la parte più difficile… Prenditi del tempo (non troppo) e pensa qualcosa con il poco ossigeno che rimane in circolazione.

Azione: LOOK\_AT STANZA: Sembra che non tutte le navicelle siano utilizzate, vedi una che è appena stata rifornita con dello strano carburante rossastro, è una navicella molto piccola, ci entra una persona solo. Magari sarà il tuo passe-partout per la salvezza…

Azione: SALI/USA/ UTILIZZA NAVICELLA. Risposta: NAVICELLA

Azione: NORD: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: OVEST: Porta ormai fuori uso con un piccolo spiraglio, forse ti ricorda qualcosa.

Azione: SUD: Anche se siamo sullo spazio, è ancora impossibile attraversare i muri.

Azione: EST: Sala comandi.

MIKE: I cuccioli di alieno qui non sono ammessi, spero che abbia salutato Mike con i giusti ringraziamenti.

Stanza 12 NAVICELLA:

Perfetto! Sei nella navicella e non ti ha visto nessuno ce l’hai quasi fatta! Penso sia giunta ora di accenderla e scappare…

Azione: LOOK\_AT STANZA: Sembra un bagno chimico pieno di monitor e comandi luccicanti tecnologici. Un bagno pronto a partire... Hai il tasto rosso di accensione di fronte alla tua faccia, cosa stai aspettando ancora??

ACCENDI/ATTIVA/USA/UTILIZZA/PARTI/GUIDA NAVICELLA: (senza codice) Troppo bello per essere vero, serve una password alfanumerica da inserire. Se sei arrivato in questo punto, potresti possederla già. Magari potrebbe servire per identificare chi è al comando della navicella.

INSERISCI CODICE: 10403 -> Identificazione riuscita, navicella pronta

ACCENDI/ATTIVA/USA/UTILIZZA/PARTI/GUIDA NAVICELLA: (con codice): Finalmente la navicella si alza in aria, inizi a guidarla sbattendo da destra a sinistra lungo le pareti del porto spaziale. Vedi del fumo fuoriuscire da reattore danneggiato, ma ormai ti hanno scoperto tutti non puoi tornare indietro. Una grande flotta di navicelle armate aliene si innalza cercando di colpirti con i loro cannoni, ma involontariamente hai già messo il pilota automatico verso la terra e sparisci in un tunnel supersonico dinanzi ai loro occhi. Ripensi a Mike, sai che ti ha aiutato abbastanza, ma non c’era spazio per lui. Non sai nemmeno se fosse la scelta giusta da fare, ma solo una cosa è certa… Ci si vede alieni! A mai più!