

Il file delle soluzioni per “Il varco oscuro” sarà strutturato in questo modo:

- 1) Suggerimenti di base: saranno utili per fare pratica con alcune delle meccaniche di gioco, ma non daranno spoiler totali sulla soluzione. È utile per chi vuole capire meglio, ma poi vuole provare a giocarci ancora.
- 2) Soluzione completa: verrà indicata una delle possibili soluzioni. Questa sezione però dà indicazioni così esplicite che potrebbe togliervi il divertimento per le future partite, quindi vi consiglio di leggerla solo dopo aver tentato tutte le strade possibili.
- 3) Sequenze degli eventi: per vostra comodità, ripoterò qui la cronistoria dei due eventi narrati nelle sezioni.

## **SUGGERIMENTI DI BASE**

**Movimentazioni – Esempio:** hai 75 di Resistenza e devi spostare il cubo 10 Kg di 8 caselle, il cubo 20 kg di 3 caselle e il cubo 30 Kg di 4 caselle.

$75 : 30 = 2,5$ , arrotondato a 3 (caselle massime)

Sposti prima il cubo 30 Kg di 3 caselle ( $75 - 3 = 72$ )

$72 : 10 = 7,2$ , arrotondato a 8 (caselle massime)

Sposti quindi il cubo 10 Kg di 8 caselle ( $72 - 8 = 64$ )

$64 : 20 = 3,2$ , arrotondato a 4 (caselle massime)

Poi sposti il cubo 20 Kg di 3 caselle ( $64 - 3 = 61$ )

$61 : 30 = 2,03$ , arrotondato a 3 (caselle massime)

Infine torni al cubo 30 Kg e lo sposti dell'ultima casella che dovevi.

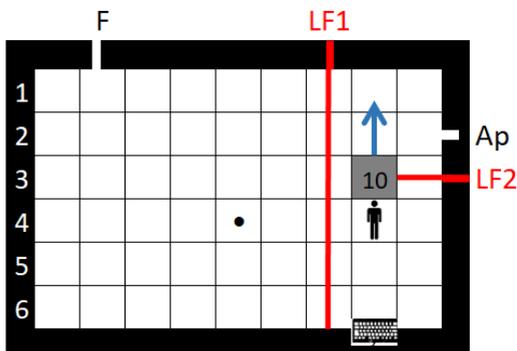
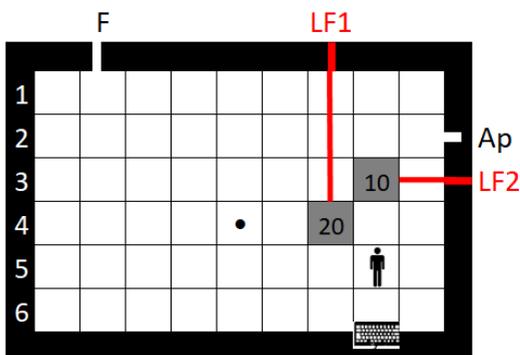
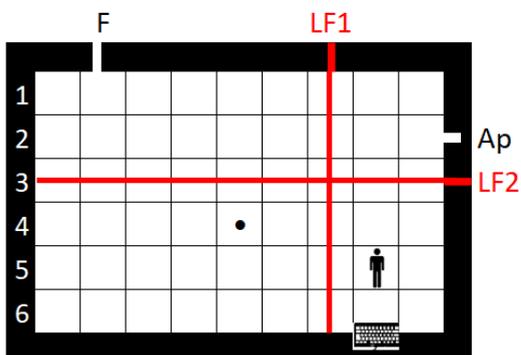
Tutto questo perché “Il limite per i cubi da 20 e 30 Kg sono di 5 caselle consecutive”.

**Linee di fuoco:** sono invalicabili. Quando attive, tagliano la mappa in quattro settori. Trovarti in uno piuttosto che in un altro può fare una grande differenza. Per evitare di rimanere bloccato si possono utilizzare i cubi metallici nella maniera più utile.

Nell'esempio a destra, i cubi da 10 e 20 Kg bloccano le linee di fuoco e permettono di spostarsi in altri settori della mappa.

In questo terzo esempio, spostare il cubo verso l'alto è impossibile perché facendolo passeresti sulla linea di fuoco LF2 non appena il cubo è spostato di una casella. In questi casi, si può risolvere

facendo il giro e "tirando" il masso a te invece che spingerlo da dietro (cosa impossibile in questo esempio per via di LF1).

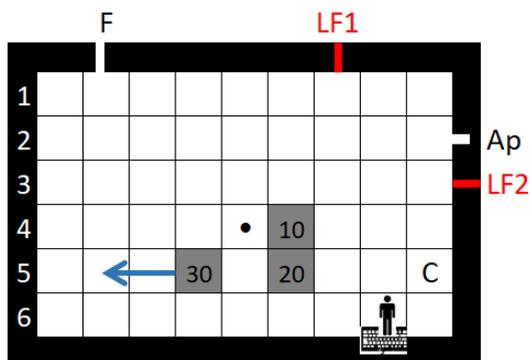
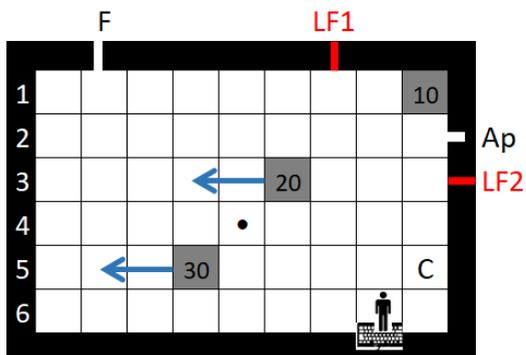


### *Tastiera e calamite:*

attivando le calamite tramite la tastiera, puoi far spostare i cubi verso la parete di sinistra. Nel primo esempio, premendo i tasti 3 e 5 per due secondi, puoi far spostare verso sinistra di due passi i cubi da 30 e 20 Kg.

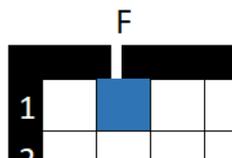
Nel secondo esempio, se premi i tasti 4 e 5 per due secondi si sposta di due passi solo il masso da 30 Kg (il masso da 10 Kg non si sposta perché il piedistallo con il pulsante è un limite invalicabile, mentre il masso da 20 Kg non si sposta perché si trova dietro quello da 30 Kg e la calamita non riesce ad attrarlo).

Ricorda che un numero di spostamenti per paragrafo superiore a 5 determina la disattivazione totale delle calamite.

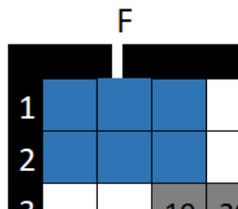


**Acqua:** quando l'acqua entra nella stanza attraverso l'apertura F, si espande ad ogni minuto in tutte le caselle adiacenti (anche in diagonale).

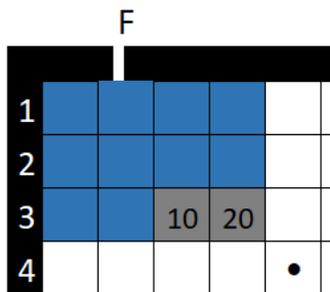
Il primo minuto, quindi, solo la prima casella risulterà bagnata.



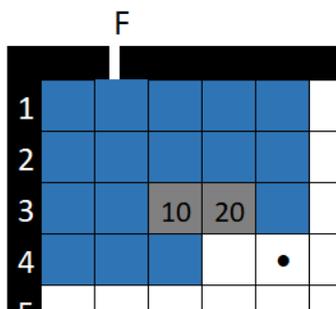
Nel secondo minuto, oltre alla prima casella, anche le 5 che le sono adiacenti saranno bagnate.



I cubi metallici ostacolano l'espansione dell'acqua: nel terzo minuto, l'esempio riportato a destra vede i cubi da 10 Kg e 20 Kg "bloccare" l'acqua (queste due caselle normalmente sarebbero state bagnate in questo momento).



L'azione protettiva dai cubi si nota ancora meglio nel minuto 4: se non ci fossero stati i cubi, a questo punto l'acqua avrebbe raggiunto il piedistallo. Di fatto, gli ostacoli l'hanno frenata, facendo guadagnare almeno 1 minuto di tempo.



Lo **straccio** è utile per ritardare di 1 minuto la fuoriuscita dell'acqua. Per capire come usarlo, seleziona col cursore del mouse la quinta riga del file del Corto (la riga bianca sopra la scritta "Prologo"), quindi copiala da qualche parte ed evidenziala di nero:

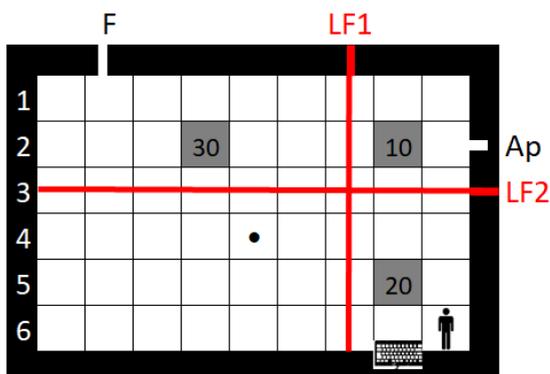
Lo straccio ritarda di 1 minuto la fuoriuscita dell'acqua.

Basterà quindi, tra i vari spostamenti dei paragrafi precedenti, prevedere un passaggio nei pressi della fessura F e coprire il buco con lo straccio, se possibile.

Lo straccio si trova al paragrafo 12 (ma solo se si seleziona il colore bianco).

Infine, il **connettore** collega due cubi, facendo in modo che il più leggero sia attirato verso il più pesante di X passi, a patto di trovarsi tra i due cubi incriminati.

In questo esempio, è possibile spostare il cubo da 10 Kg di uno o due passi verso quello da 20 Kg (perché, muovendoti di tre caselle, arrivi nella traiettoria tra l'uno e l'altro), ma non è possibile spostare il masso da 10 Kg verso quello da 30 Kg (perché non c'è modo di trovarsi tra di essi). (in realtà ci sono almeno due strategie per arrivare tra i massi di 30 e 10 Kg, ma non lo svelerò adesso: la tecnica verrà indicata nella Soluzione completa).



## SOLUZIONE COMPLETA

Non esiste un true path per risolvere questo corto.

Qui, tuttavia, indico una delle possibili soluzioni alla sequenza degli enigmi.

Partiamo dalla situazione di partenza del Paragrafo 1.

Per praticità, ipotizzeremo una soluzione seguendo sempre il percorso BIANCO, paragrafo per paragrafo.

**Par. 1:** Il primo indizio è quello della “minor strada possibile”.

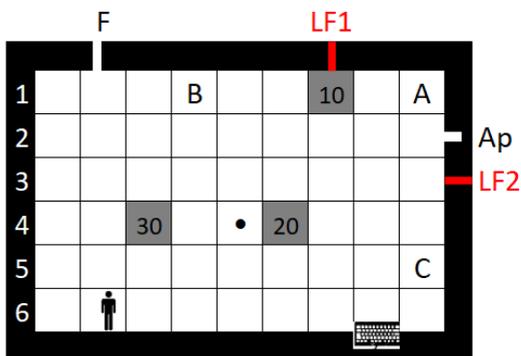
Per far fare la minor strada possibile a ciascun cubo, dobbiamo contare le caselle che li separano dalle bilance.

Il cubo da 10 Kg è quello in assoluto più

vicino ad una bilancia: con 2 passi arriva alla bilancia A (si esclude la B perché sono 3 passi). Poi c'è il cubo da 20 Kg, più vicino alla C (4 passi) che alla B (5 passi). Infine il cubo da 30 Kg, più vicino alla B.

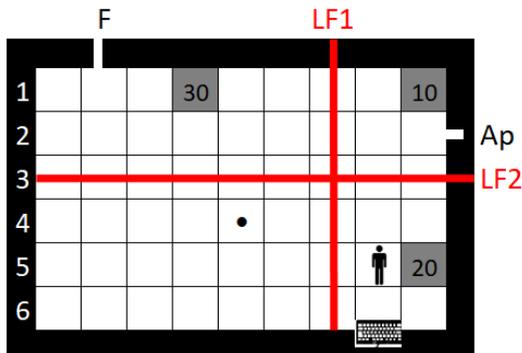
Il totale dei passi è 10: nessuna altra combinazione mette i tre cubi sulle bilance in così pochi passi.

La scelta più facile è per ultimo il cubo da 20 Kg, in modo da trovarsi vicino alla tastiera al prossimo paragrafo.

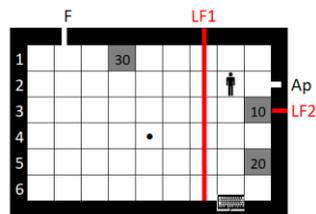


**Par. 3:** Qui si scopre che si attivano le due Linee di Fuoco. Essendo vicino alla tastiera, le opzioni di uscita ti portano al 2.

Ma vediamo un attimo cosa succedeva se tri trovavi in uno degli altri due quadranti.

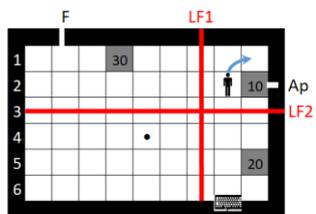


- Se spostavi per ultimo il cubo da 10 Kg ti trovavi vicino all'apertura Ap: se infilavi il braccio andando al NERO trovavi il connettore: poiché sei in una casella tra il cubo da 10 Kg e il cubo da 20 Kg, li colleghi e trascini il cubo da 10 Kg verso il basso di 2 caselle, così da bloccare la LF2.

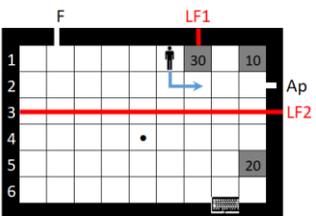


Ora puoi raggiungere la tastiera.

- Se invece infilavi il braccio andando al BIANCO, trovavi lo straccio, col quale potevi spostare lateralmente il cubo di un solo passo (coprendo l'apertura Ap). Poi dovevi spostarti dietro al cubo (nell'angolo) e spingerlo di un passo in modo da bloccare la LF2: a quel punto, senza più il blocco del fuoco, potevi raggiungere la tastiera.



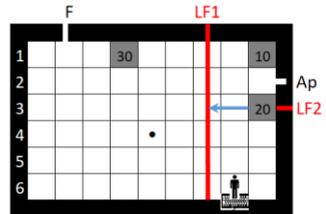
- Infine, se ti trovavi nel quadrante del cubo da 30 Kg, dovevi prima spostare quest'ultimo a destra fino a coprire la LF1, quindi arrivare alla fessura Ap e aprirti la strada verso la tastiera tramite connettore o straccio (vedi i due esempi precedenti).



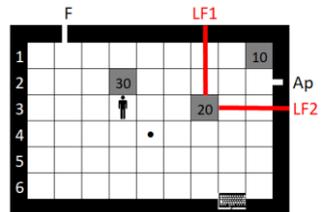
**Par. 2:** Tramite la tastiera si attivano i magneti indicati da 1 a 6.

A partire dal diagramma precedente, la soluzione prevede alcuni passaggi:

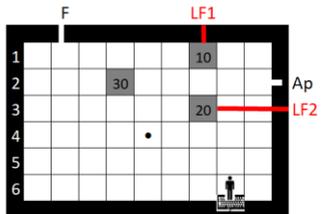
- Spostare il cubo da 20 Kg verso l'alto di due caselle, bloccando LF2; poi tramite la tastiera, attivare la calamita 3, spostando il cubo da 20 Kg di due caselle come indicato dalla freccia blu.



- Ora che hai bloccato entrambe le linee di fuoco, devi spostarti vicino al masso di 30 Kg e tirarlo di una casella verso il basso.



- Ora torna alla tastiera e attiva il tasto 1: devi spostare il cubo di 10 Kg di due passi fino a bloccare LF1. Fatto questo, hai la strada spianata verso l'apertura Ap.



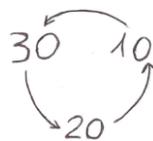
Siamo al Paragrafo 6, quindi dopo aver sentito il clic vai al 9 (visto che sei arrivato nei pressi dell'apertura).

**Par. 9:** dal 9 arrivi all'11, quindi torni nei pressi della tastiera dove attivi anche la possibilità di repulsione delle calamite.

Ora, tramite la tastiera, avrai la possibilità di spostare i cubi in linea orizzontale sia verso destra che verso sinistra.

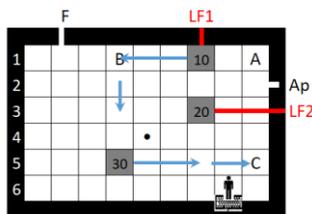
**Par. 4:** In questo paragrafo trovi un foglietto.

L'indizio sta a significare che la prima disposizione dei cubi sulle bilance (quella dello schema relativo al paragrafo 3) va ruotata in senso antiorario.



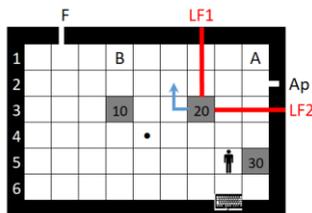
Quindi, se quella volta 30-B, 10-A, 20-C, ora la disposizione corretta è 10-B, 20-A, 30-C. Servono quindi diversi spostamenti:

- Tira il cubo di 30 Kg in basso di 3 caselle (la Resistenza residua dovrebbe permettertelo), poi avvicinati al cubo da 10 Kg e trascinalo sulla bilancia B per 3 caselle (riattivando parzialmente

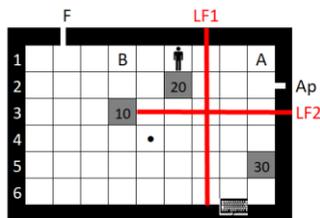


LF1), poi spingi a destra il cubo da 30 Kg per 3 caselle, poi spingi verso il basso il cubo da 10 Kg di 2 caselle, quindi spingi di 2 caselle a destra il cubo di 30 Kg fino a metterlo sulla bilancia C (effettuali manualmente senza calamite, perché serviranno dopo, e ricorda che ci siamo alternati perché spostamenti sequenziali di oltre 5 caselle non si possono fare per il cubo di 30 Kg).

- Ora devi spostare il cubo da 20 Kg prima a sinistra, poi verso l'alto (tirandolo da sopra, non spingendolo da sotto, perché nel frattempo si è allungata la gittata di LF2).



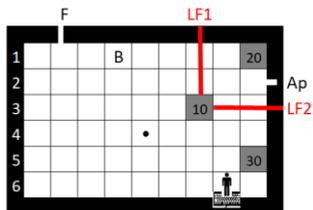
- Ecco cosa sarà successo: ora il cubo da 10 Kg va spostato a destra di 3 caselle (e blocca entrambe le linee di fuoco). Da questa posizione, sposta verso l'alto il cubo da 20 Kg, quindi



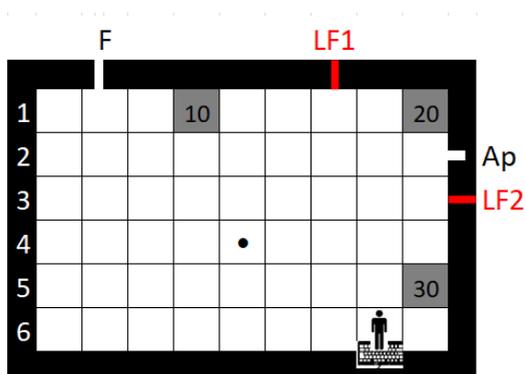
mettiti alla sua sinistra e spostalo verso destra di 1 casella fino a ostruire LF1. Per finire, torna alla tastiera e attiva la repulsione col tasto 1: il cubo da 20 Kg verrà trascinato sulla bilancia A.

- Ora la situazione è questa:

- Adesso spingi il cubo di 30 Kg verso l'alto di due caselle (e ostruisci LF2), quindi sposta verso l'alto di due caselle anche il cubo da 10 Kg fino a ostruire LF1. Ora torna sotto al cubo da 30 Kg e trascinalo verso il basso di 2 caselle, rimettendolo sulla bilancia C. Avendo riattivato la linea di fuoco LF2, avvicinati alla tastiera e premi il tasto 1, attivando la calamita che sposterà il cubo da 10 Kg verso sinistra di 3 caselle, fino alla bilancia B.

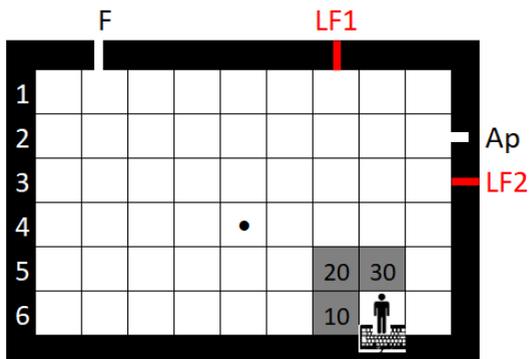


**Par. 7:** consultando la tabella, avrai ottenuto tre X, quindi le due linee di fuoco si spengono. Praticamente, hai ottenuto questo:

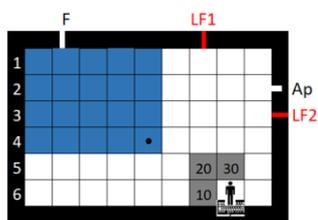
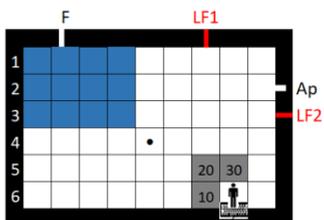
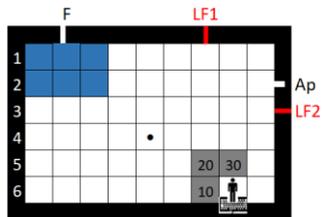
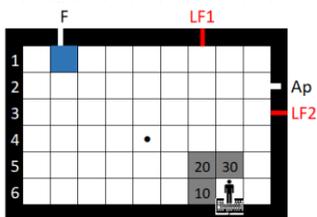


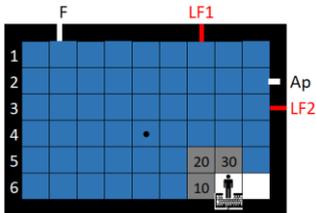
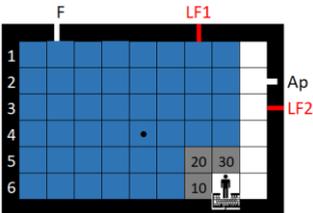
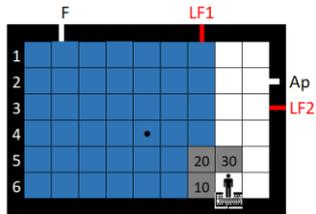
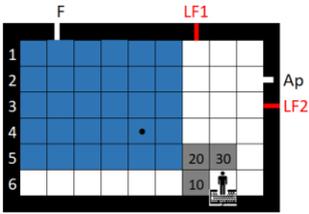
C'è quindi un altro enigma da risolvere: quello dell'acqua.

Con qualche spostamento dei cubi, puoi ottenere questa formazione:



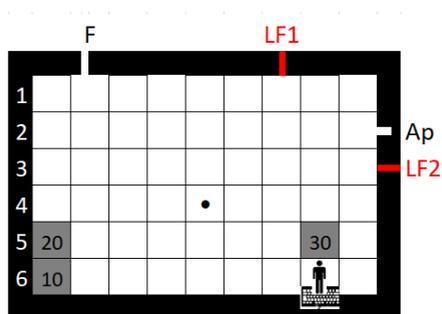
Forse c'è di meglio, ma questa struttura è sufficiente per impedire all'acqua di raggiungere la tastiera nel prossimo paragrafo.





Questo è ciò che accade negli 8 minuti successivi: l'acqua si espande sulle caselle adiacenti (comprese quelle diagonali), ma non riesce ad arrivare alla tastiera.

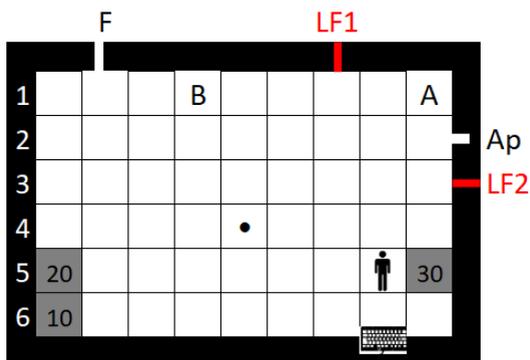
**Par. 10:** ora si attiva la calamita e tutti i primi cubi vengono attirati, rimanendo inutilizzabili. Il cubo di 30 Kg è dietro quello di 20 Kg, quindi non si sposta. Gli altri due vengono attirati e si spostano lungo le linee 5 e 6, fino a schiantarsi.



Ora le bilance iniziano a vibrare, segno che occorre mettere qualche peso sopra di esse.

Utilizziamo quindi il cubo da 30 Kg, l'unico utilizzabile.

**Par. 8:** E questo è il risultato finale: con almeno 20 Kg sulle bilance arriviamo al paragrafo 5, dal quale si accede al paragrafo 13 (NERO), il vero finale del racconto.



Finale in cui, ovviamente, troviamo la morte, così come preannunciato all'inizio del racconto (tutto questo, ovviamente, rispettando i parametri di Resistenza che caleranno di paragrafo in paragrafo).

Specifico che l'intera storia può essere completata (visioni e flashback compresi) anche senza risolvere tutti gli enigmi: ovviamente se al paragrafo 8 non ti troverai in condizioni da soddisfare l'ultima richiesta del testo, giungerai all'altro paragrafo conclusivo (il 13 BIANCO), che però è da considerarsi un finale negativo in quanto non ci accorgiamo che la figura luminosa vista al buio era nostra figlia.

Ci sono ovviamente molti altri modi per risolvere gli enigmi. A voi il gusto di trovarli tutti e migliorare la prestazione appena descritta!

## FLASHBACK e “WHAT IF...”

Si indicano, inoltre, gli eventi narrati nelle due visioni in ordine cronologico.

Quello della sezione bianca (9 scene) è un flashback di quello che è successo nella tua vita, fino al momento dell'ingresso nel Varco Oscuro.

Quello della sezione nera (5 scene) è un “what if...”: rappresenta cosa sarebbe successo se Francesca si fosse salvata dopo l'attentato in banca.

### BIANCO

*«Non innamorarti di me! Per come mi guadagno da vivere, devi starmi lontana!», le dicevi.*

*«Dev'esserci un po' di amore in questo mondo, altrimenti la nostra vita non avrebbe senso... Ciascuna forma d'odio è un peso e dobbiamo fargli fare la minor strada possibile», diceva.*

*«Amore, non sei grassa! Sei atletica come me», le hai sorriso.*

*«Quando nascerà vorrei chiamarla Alessia, come tua mamma. Che ne pensi?».*

*L'esplosione distrugge l'ingresso della banca. Poi riecheggia uno sparo. «Cara! Nooooo!». Corri disperato, ma il corpo di Francesca giace a terra. È viva, ma ancora per poco...*

*Il defibrillatore è bloccato: i clic sono come colpi al cuore. «La violenza porta solo violenza, amore, non vendicarti. È stato un*

*incidente, non voleva uccidermi... Non tornare quello che eri, promettimelo... Prometti-me...lo... Prom...».*

*La stanza resterà vuota. Una vita strappata via, e un'altra che non hai avuto il tempo di conoscere, ma già amavi. Alessia non dormirà mai nella culla. E il sorriso di tua moglie non ti sarà più di conforto. Rabbia. Solo rabbia. Vuoi ucciderli tutti!*

**ACCENDI LA TUA SETE DI AVVENTURA: IL LABIRINTO TI ATTENDE!** *Un annuncio invitante per un uomo solo e furioso.*

*«Arrivano! Non abbiamo più munizioni! Avanti, entriamo!».  
«Sei matto?! Sai che stanza è quella? Non ne usciremo vivi!».  
«C'è sempre una via d'uscita!».  
«La pensavi così anche di Francesca, ed è morta ammazzata!».  
«Non nominarla mai più bastardo! E fai come ti pare!».* *Entri. Oltre la porta, riecheggiano gli spari. Silenzio. Walter è morto. L'indicatore 149g 23h 23' 51" dice che lo sarai anche tu.*

## NERO

*Il medico sta soccorrendo Francesca. «Il defibrillatore! Si è bloccato! Lei morirà! E anche la piccola!», urla. Ma il soccorso va a buon fine. L'eco dell'esplosione continua a riecheggiare nell'aria, più e più volte. Ti vedi abbracciarla. La vedi sorridere mentre ti stringe la mano. Poi l'ambulanza la porta via.*

*«Ciao Alessia. Sono papà. Sei bellissima... Ora dormi: io e la mamma non ti lasceremo mai», le tue labbra sfiorano la sua fronte mentre prende il biberon.*

*«È saltato tutto, maledizione! Mancava così poco!», esplose.  
«Walter, ma che gusto avevi a farti ammazzare? Quelli erano matti! In un labirinto a uccidere sconosciuti?», replicò.  
«La società è fallita, sarai contento!». E se ne va, imbestialito.*

*«Caro, spegni la luce: domani Alessia ha un esame importante e deve dormire». Vedi Francesca allontanarti, baciandoti. Poi la casa scivola dolcemente in un tranquillo silenzio.*

*«Fulvio e Alessia, io vi dichiaro marito e moglie». I tuoi occhi si accendono di gioia.*