

1

L'ULTIMO VIAGGIO



Last
Travel

LibroGioco

La Terra è perduta.

Dopo millenni di sfruttamento incontrollato delle risorse naturali del pianeta e di danni ambientali causati dall'avidità umana, l'ecosistema della biosfera terrestre è collassato catastroficamente.

La superficie del pianeta è incompatibile con l'esistenza della vita.

L'ultima speranza di sopravvivenza per la specie umana risiede in **Gliese 581g**, un pianeta extra solare a 20,22 anni luce dal nostro, il solo conosciuto a presentare sulla sua superficie condizioni ideali allo sviluppo della vita umana.

Gli ultimi 10.000 esseri umani superstiti si sono imbarcati a bordo della *Elpis*, una nave-arca dove resteranno ibernati nel corso del loro lungo viaggio attraverso il cosmo.

Durante la navigazione sarai **TU** a vegliare su di loro e a prendere decisioni per la loro salvaguardia: tu, l'intelligenza artificiale della *Elpis*, creata appositamente per avere ricordi ed emozioni umane affinché la tua empatia ti permetta di compiere le scelte migliori. Hai un solo obiettivo: portare a termine quello che nel bene o nel male sarà l'ultimo viaggio della razza umana.

Controlla i sistemi di bordo e preparati al conto alla rovescia.

Vai all'**1**.

1

“3...2...1...**DECOLLO!**”

Con un rombo assordante dei giganteschi propulsori la *Elpis* si stacca dal suolo sfrecciando attraverso l’atmosfera terrestre. Nelle enormi cavità del suo ventre d’acciaio i passeggeri riposano al sicuro nell’abbraccio del sonno criogenico. Ricontrolli per la milionesima volta i calcoli che vi porteranno ai confini del sistema solare e da lì verso lo spazio inesplorato. Soddisfatto che tutto stia andando come programmato attivi la modalità di risparmio energetico entrando in uno stato simile al sonno umano, pronto a venire riattivato in caso di emergenza. Vai al **46**.

2

“Concedimi di esaminare uno degli esemplari che stai trasportando. Se non appartiene a una razza pericolosa vi lascerò andare. Altrimenti dovrò epurare la tua nave.”

La creatura attende impaziente una tua risposta.

Se accetti che uno dei passeggeri venga esaminato vai al **36**.

Se rifiuti e lanci un missile termo-nucleare contro l'alieno prima che possa "epurarti" vai al **14**.

3

Finalmente il tuo viaggio è giunto al termine. Sui tuoi monitor appare **Gliese 581g**. Ti rimane solo di decidere dove atterrare.

Se cerchi un continente temperato ricco di risorse vai al **26**.

Se preferisci un continente equatoriale dalla ricca vegetazione vai al **42**.

4

Non appena varchi i confini del sistema inizi a ricevere una comunicazione radio proveniente dall'orbita della nana bianca: “*Mayday, Mayday. Mayday. Qui è la nave Vanguard, chiediamo soccorso. Mayday...*”. Il messaggio continua a ripetersi. La tua banca dati rivela che la **Vanguard** è scomparsa qualche anno fa in una delle prime esplorazioni in cerca di un pianeta abitabile.

Se vuoi investigare il segnale vai al **7**.

Se preferisci ignorarlo e proseguire vai al **27**.

5

Mantieni il silenzio radio mentre il messaggio continua a cambiare assumendo caratteri diversi in un ciclo continuo. Dopo qualche tempo i messaggi svaniscono e la sfera si lancia verso di te ad alta velocità, attraversando il tuo scafo come fosse di carta. La detonazione che ne segue disintegra la **Elpis** prima ancora che tu possa comprendere che sia giunta la **FINE**

6

Controlli i calcoli: utilizzare l'effetto fionda di **Saturno** è altamente rischioso e se la manovra non riuscirà la nave verrà attirata e disintegrata all'interno dell'atmosfera del pianeta. Ma se decidi di proseguire oltre sarai destinato a viaggiare verso una zona completamente inesplorata dello spazio.

Se vuoi tentare la difficile manovra vai al **22**.

Se vuoi viaggiare oltre **Saturno** vai al **20**.

7

Raggiungi la posizione da cui proviene il segnale. E' effettivamente la *Vanguard*, che sembra essere stata danneggiata e riparata alla bene e meglio con materiale di fortuna. La nave si avvicina e sui tuoi schermi appare il volto del Capitano, Mark Fanucci, scarmigliato e stanco. *“Richiediamo il permesso di attraccare e salire a bordo.”*

Se concedi il permesso al Capitano vai al **21**.

Se preferisci rifiutare e andartene vai al **29**.

8

Attivi i tuoi propulsori per scendere sul pianeta verde in una zona dove la vegetazione è più rada e le vampate dei tuoi retro-razzi dovrebbero creare uno spazio adatto all'atterraggio. La nave tocca il suolo facendosi largo tra le liane e gli alti e strani alberi che coprono la superficie. Immediatamente su tutti i tuoi sistemi scatta l'allarme. Viticci e radici delle strane piante si avviluppano attorno alla nave, infiltrandosi a forza attraverso il sistema di areazione e mandando in corto circuito i tuoi sistemi uno dopo l'altro. L'intero pianeta è coperto da una foresta senziente che non ha apprezzato il tuo arrivo incendiario. Quando i viticci raggiungono la tua memoria centrale capisci che per te e la razza umana è giunta la

FINE



9

Dopo un'eternità, finalmente, puoi ammirare sui tuoi schermi la superficie di **Giove** con la sua Grande Tempesta senza fine che sembra un occhio rosso che ti fissa. Con una manovra perfetta la **Elpis** sfrutta la zona gravitazionale del pianeta per venire sospinta con successo verso l'esterno del sistema solare. Vai al **17**.

10

Seppure non sembra esserci pericolo immediato decidi di correggere la direzione. Fortunatamente calcoli che ti basterà consumare pochissimo carburante per allontanarti ma dovrai deviare dalla tua rotta.

Se vuoi deviare verso una nebulosa sconosciuta vai al **18**.

Se vuoi invece dirigerti verso un piccolo sistema dove brilla una nana bianca vai al **4**.

11

Continui il tuo viaggio verso **Gliese 581g** quando il sistema di supporto vitale ti avvisa di un problema: sembra che uno dei passeggeri sia stato ucciso da un virus letale che si sta propagando da una capsula all'altra. Il sistema ha avuto tempo per sintetizzare una sola dose di vaccino. Le capsule sono collegate assieme in una struttura ad anello, due sono i passeggeri che stanno per essere infettati. Uno può essere vaccinato ma l'altro dovrà essere espulso dalla nave per impedire la diffusione del virus.

Vai al **45**.

12

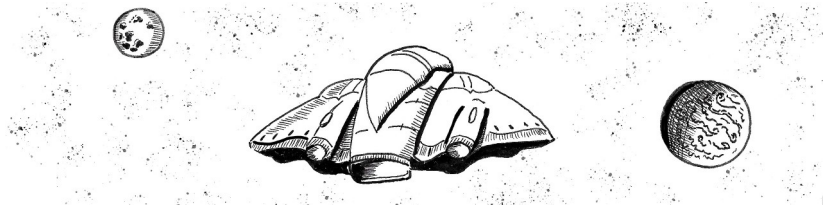
“Sono lieto che tu la pensi come me.” Un nuovo raggio di diversa intensità inonda la stiva della nave e i 10.000 passeggeri vengono scomposti nei loro elementi base e disintegrati. *“Vieni con me umano sintetico. Scaricherò la tua coscienza sulla mia nave e ti porterò sul mio pianeta dove rimarrai operativo in un museo. Racconterai al mio popolo gli errori del tuo così che non rischi mai di fare la stessa*

FINE

13

La struttura della nave inizia a cedere mentre scorri i dati in cerca di una soluzione. Le leggi della fisica alterate all'interno del buco nero potrebbero consentirti la fuga. In un disperato tentativo porti i motori al massimo nell'esatto momento in cui raggiungi il centro della massa oscura. Esci dal buio e sugli schermi compare una vista familiare. E' la **Terra**. Secondo il tuo orologio sei tornato a cent'anni prima della data di partenza della *Elpis*, quando il pianeta era ancora abitabile. Hai con te 10.000 testimoni che potranno raccontare la storia ai loro antenati. E forse, se gli umani del passato vi ascolteranno, questa volta potrebbero evitare di causare la loro stessa

FINE

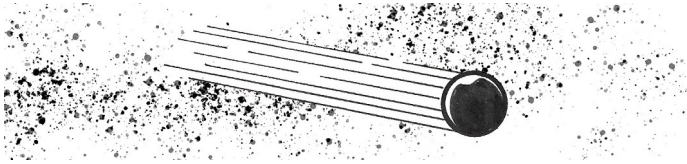


14

Rifiuti la richiesta e sottolinei il fatto aprendo il fuoco e lanciando un missile a testata nucleare contro lo scafo della sua nave. L'esplosione è immensa e acceca momentaneamente i tuoi sensori ottici. Quando le immagini vengono ripristinate sullo schermo, la navetta è scomparsa.

“Un tale spreco...” Senti la voce aliena provenire dalla radio mentre la sua navetta ricompare sui monitor arrivando a gran velocità, perforando lo scafo della *Elpis* come fosse fatto di carta e attraversando la sala motori. L'esplosione che ne segue è la causa della tua

FINE



15

La brusca manovra ti ha fatto perdere la traiettoria necessaria a raggiungere correttamente l'orbita di **Giove**. Dovevi sfruttare la gravità del grande pianeta per ottenere un effetto fionda che ti lanciasse al di fuori del sistema solare verso la tua meta. Per arrivare in tempo dovesti accelerare per un lungo periodo, consumando però una quantità di carburante superiore a quella prevista per questa fase del viaggio. In alternativa potresti proseguire a questa velocità e sfruttare invece il passaggio nell'orbita di **Saturno**, ma non hai abbastanza dati per essere sicuro del risultato di questa nuova strategia.

Se decidi di accelerare verso **Giove** vai al **34**.

Se decidi di continuare verso **Saturno** vai al **6**.

16

Quando dirotti l'energia necessaria a mantenerti operativo verso i sistemi vitali dei passeggeri senti la tua conoscenza svanire ma speri che, con il tempo che le hai concesso, la nave possa trovare la salvezza. Questa ultima tenue speranza ti consente di accettare serenamente la tua

FINE

17

Il viaggio prosegue tranquillo fino all'arrivo nella galassia di **Andromeda**. I tuoi circuiti hanno ora completato i controlli sulla rotta. Con il carburante rimasto è matematicamente impossibile raggiungere **Gliese 581g**. Non hai altra scelta che cercare una nuova meta. Lanci le tue sonde e scansioni con i tuoi sensori lo spazio di fronte a te in cerca di un'alternativa.

Vai al **43**.

18

Correggi la rotta lievemente, allontanandoti dal buco nero e inoltrandoti all'interno della nebulosa. I sensori rivelano ora una strana emissione di energia in arrivo dal nucleo composto da nubi di detriti gassosi dell'ammasso interstellare.

Se vuoi virare per allontanarti dalla fonte di energia vai al **35**.

Se vuoi invece alzare gli schermi anti-radiazioni e proseguire vai al **47**.

19

Decidi che le probabilità di impatto siano troppo basse per rischiare di alterare la rotta che è stata calcolata così minuziosamente. Osservi sugli schermi l'asteroide avvicinarsi alla tua posizione con apprensione. Luci rosse intermittenti si attivano mentre sirene di allarme riecheggiano lungo tutta la struttura della *Elpis*.

Vai al **44**.

20

Decidi che il rischio di fallimento è troppo alto. Osservi **Saturno** allontanarsi sui tuoi schermi mentre lasci il sistema solare in una direzione del tutto imprevista. Da qui in poi le mappe di cui disponi non sono abbastanza precise per sapere dove ti stai dirigendo.

Vai al **32**.

21

Confermi al Capitano che lui e il suo equipaggio potranno unirsi al tuo viaggio verso **Gliese 581g**. Ma il Capitano scoppia in una risata maniacale “*Non esiste nessun futuro per noi! I miei uomini sono tutti morti senza motivo! La razza umana finisce qui!*” Troppo tardi i tuoi sensori rilevano che la *Vanguard* ha aperto il fuoco contro di voi. Due testate nucleari colpiscono lo scafo causando una reazione a catena che oblitera entrambe le vostre navi in un'unica immensa fiammata. Sembra che la follia umana abbia portato alla sua stessa

FINE

22

Bruciando carburante e attivando i tuoi propulsori spingi la *Elpis* verso **Saturno** per sfruttare la gravità del pianeta come una fionda. Sui tuoi schermi osservi gli anelli del pianeta avvicinarsi, composti da miliardi di frammenti ghiacciati. E' proprio uno di questi a causare il disastro quando colpisce l'esterno della nave danneggiandone il propulsore laterale.

Vai al **31**.

23

Decidi di risvegliare l'equipaggio. Le 10.000 anime a bordo della *Elpis* apprendono così di essere naufraghi nello spazio. per i restanti 100 anni che passate assieme la razza umana ha modo di dedicarsi all'arte e alla musica e ad accettare la propria mortalità. La *Elpis* diviene così un mausoleo nello spazio, carico delle ultime creazioni dell'animo umano. Forse in questo modo il ricordo della **Terra** non avrà mai

FINE

24

Agganci l'asteroide sul tuo sistema di puntamento e apri il fuoco. Il missile impatta contro la roccia con un'esplosione silenziosa, sbriciolando la massa in una pioggia di frammenti minuscoli e velocissimi che in assenza di attrito diventano dei proiettili letali. Migliaia di frammenti di roccia crivellano il tuo scafo distruggendo sensori, batterie e sistemi di supporto vitale. Nell'arco di un unico glorioso istante hai decretato la tua stessa

FINE

25

Ti lasci alle spalle il sistema solare senza problemi, sfruttando l'effetto *fionda gravitazionale* durante il passaggio vicino all'orbita di **Giove**. Il viaggio prosegue per secoli senza interruzioni fino a quando, raggiunto il centro della via lattea, vieni risvegliato da un segnale d'allerta.

Vai al **33**.

26

L'atterraggio su **Gliese 581g** riesce perfettamente. I passeggeri si risvegliano in un ambiente ideale. In poco tempo ricostruiscono la civiltà terrestre sotto la guida di una casta di scienziati che spinge la razza umana a travalicare i confini della morte stessa raggiungendo un ciclo vitale di millenni. Ma ben presto rancori e sete di potere tornano a dominare l'animo umano. Invano li inciti alla pace. Gli scienziati iniziano a sviluppare armi di distruzione di massa per imporre la propria volontà su chi la pensa diversamente. Non ti meravigli quando vedi arrivare la sfera aliena, tornata per epurare la razza umana e mettere a questa follia la parola

FINE

27

Decidi che non puoi correre il rischio di compromettere la tua missione, ti allontani simulando una sensazione simile al senso di colpa umano.

Vai al **50**.

28

La nave sta venendo schiacciata dalla pressione infinita del buco nero. I tuoi sensori impazziscono cercando di comprendere le migliaia di dati discordanti che stanno ricevendo dall'ambiente esterno.

Se vuoi alzare le paratie anti-radiazioni per proteggere la nave vai al **38**.

Se pensi sia meglio focalizzarsi sull'analizzare i dati vai al **13**.

29

Decidi di allontanarti e immediatamente capisci che i tuoi sospetti erano fondati. I tuoi sensori rivelano che la *Vanguard* si stava preparando ad aprire il fuoco contro di voi. “*Il tuo è un viaggio senza speranza! Non c'è speranza!*” Capisci che il capitano ha perso il senno. Esegui una manovra evasiva e ti allontani dalla *Vanguard* evitando le esplosioni delle loro atomiche. La *Elpis* sfugge presto alla navetta malconcia.

Vai al **50**.

30

Attivi i propulsori laterali imprimendo alla struttura della *Elpis* un'accelerazione improvvisa di 9g.

Le spie rosse d'allerta si spengono mentre porti con successo la nave al di fuori della traiettoria dell'asteroide. Purtroppo la manovra imprevista può avere un grande impatto sull'intera rotta, che dovrai ora ricalcolare. Mentre deceleri dai il via ai lunghi calcoli necessari a ristabilire la direzione corretta.

Vai al **15**.

31

Priva di manovrabilità la nave viene attirata dalla gravità di **Saturno**. Non riesci a modificare l'angolo di rientro e a questa velocità sai che la nave verrà fatta a pezzi. Prima che sia troppo tardi decidi di espellere le capsule dei passeggeri. Una dopo l'altra vengono lanciate nello spazio andando a disporsi nell'orbita del pianeta e divenendo parte dell'anello più interno di **Saturno**, un bellissimo e splendente cerchio ghiacciato, per sempre.

La *Elpis* è scossa e divelta dall'attrito causato dall'ingresso in atmosfera ad un angolo completamente sbagliato. La fusoliera esplode e per te e la nave giunge la

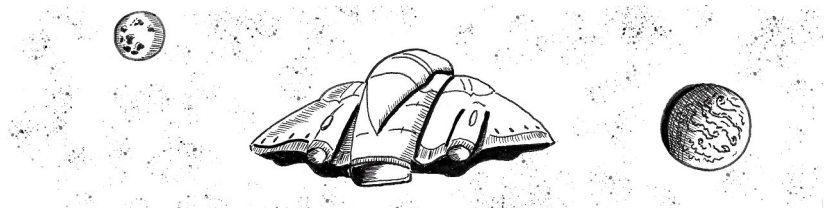
FINE

32

Dopo secoli di viaggio ormai capisci che la *Elpis* è persa senza meta nello spazio e le sue risorse stanno per esaurirsi.

Se vuoi sacrificare le tue ultime energie per permettere alla nave di proseguire ancora per un po' vai al **16**.

Se invece vuoi risvegliare l'equipaggio affinché possano decidere cosa fare col tempo rimasto vai al **23**.



33

Sugli schermi è comparso un circolo rosso infuocato. Si tratta del buco nero supermassivo che si trova al centro della **Via Lattea**. La tua rotta era stata calcolata per passare al di fuori della sua forza gravitazionale ma forse qualcosa è cambiato in questi secoli perché i sensori segnalano che la nave sembra essere soggetta impercettibilmente alla sua attrazione.

Se decidi di mantenere la rotta vai al **41**.

Se vuoi allontanarti al più presto dal buco nero vai al **10**.

34

Temendo di perdere l'unica possibilità di raggiungere con successo la tua meta porti i motori al massimo. Le capsule di ibernazione sono state costruite per sopportare accelerazioni fino a 12g quindi sai di non stare mettendo in pericolo i tuoi passeggeri. Raggiunta la massima velocità spegni i motori e prosegui verso **Giove**.

Vai al **9**.

35

Attivi i propulsori della nave per cambiare rotta ma è troppo tardi. Le radiazioni provenienti dalla nebulosa investono lo scafo della *Elpis* in ampie ondate consecutive e i circuiti dei tuoi sofisticati transistor sfrigolano e bruciano uno dopo l'altro. Priva di guida la nave è ora condannata ad andare alla deriva nello spazio in un lungo viaggio senza

FINE

36

Uno strano raggio di energia viene emesso dalla sfera e attraversa lo scafo della *Elpis* andando a focalizzarsi su uno dei passeggeri. Al termine della scansione che dura qualche minuto dalla radio arriva una voce agitata: *“Questa razza ha devastato il proprio pianeta. Non ho mai visto una stupidità del genere nell’intero cosmo! Vuoi davvero proteggere questa specie?”*

Se rispondi affermativamente vai al **48**.

Se rispondi negativamente vai al **12**.

37

Dopo pochi istanti ricevi una trasmissione. Sugli schermi appare una creatura dalla pelle grigia con tre occhi neri lattiginosi: *“Finalmente!”* gracchia una voce generata elettronicamente: *“Da eoni la mia gente protegge l’universo da razze che potrebbero comprometterlo. Vedo dai miei sensori che trasporti nella tua stiva un gran numero di esseri viventi in stasi. Mi devo assicurare che essi non rappresentino un pericolo.”*

Vai al **2**.

38

Le paratie anti-radiazioni preservano i tuoi sistemi e i passeggeri da quanto sta accadendo all’esterno. Ma scampi la morte solo per restare intrappolato per sempre in una dimensione senza tempo e spazio, in una caduta eterna nel buio senza

FINE

39

Con un rumore pneumatico e uno sbuffo la capsula viene espulsa nello spazio. Hai salvato numerose vite ma la scelta pesa sulla tua coscienza sintetica.

Vai al **3**.

40

I caratteri che formano il messaggio iniziano a cambiare ad intervalli regolari. Dopo diversi tentativi i simboli diventano familiari: “*Mi comprendi?*”.

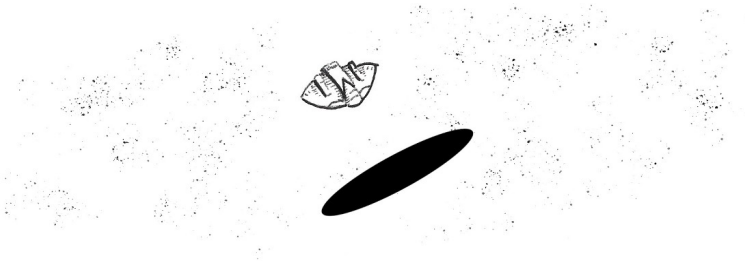
Se vuoi rispondere trasmettendo un segnale affermativo vai al **37**.

Se preferisci ignorare il messaggio vai al **5**.

41

La forza gravitazionale del buco nero passa improvvisamente da lieve a fuori scala. La *Elpis* viene attirata bruscamente verso la massa nera. Tenti di accelerare ma nemmeno la massima potenza ti consente di raggiungere la velocità di fuga necessaria. Inerme, la nave precipita oltre l'orizzonte degli eventi venendo inghiottita dall'oscurità.

Vai al **28**.



42

L'atterraggio su **Gliese 581g** riesce perfettamente. I passeggeri si risvegliano in un ambiente difficile, dove devono collaborare per sopravvivere. Gli scienziati utilizzano le nuove piante per creare vaccini e medicine, imparando ad apprezzare il valore della vita e a vivere in armonia con la lussureggiante foresta. Con orgoglio osservi la razza umana prosperare nei secoli, consapevole che con le tue scelte ne hai scongiurato la **FINE**

43

La tua ricerca ha individuato due pianeti nel tuo raggio d'azione con atmosfera respirabile. Il primo simile a **Marte**, non ha traccia di acqua sulla superficie ma ha una piccola calotta ghiacciata e buone risorse minerarie. Il secondo poco più grande di **Venere** è coperto da lussureggianti foreste ma ci sono poche tracce di minerali utili. Se fai rotta verso il primo vai al **49**. Se fai rotta verso il secondo vai all'**8**.

44

La massa rocciosa dell'asteroide sfreccia pericolosamente vicino alla chiglia della nave ma il corpo celeste passa oltre la **Elpis** senza arrecare alcun danno. Il viaggio può continuare come previsto. Vai al **25**.

45

Devi prendere una decisione: la capsula all'estrema sinistra ospita una ragazzina di 12 anni, molto abile nel disegno a mano libera che sogna di diventare architetto. La capsula all'estrema destra appartiene a uno scienziato di 64 anni che, prima di lasciare la **Terra**, stava per completare un vaccino per una rara malattia cardiovascolare incurabile.

Se vuoi espellere la capsula a sinistra vai al **39**.

Se vuoi espellere la capsula a destra vai al **51**.

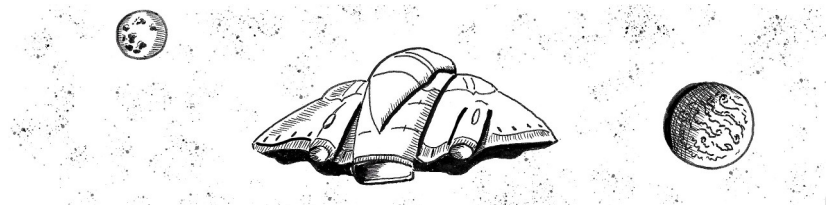
46

Vieni risvegliato all'avvicinarsi della **Elpis** alla Fascia Centrale di asteroidi, poco dopo aver superato **Marte**. I tuoi scanner si sono attivati a causa di un asteroide di 200 km di diametro che sembra aver cambiato traiettoria improvvisamente. Secondo i tuoi calcoli esiste *1 possibilità su 20* che il corpo celeste intersechi la tua rotta attuale. Per evitare ogni rischio di collisione potresti alterare la rotta, ma sei consapevole che anche il più piccolo cambiamento metterà a repentaglio i delicati calcoli che stai seguendo per arrivare alla tua meta.

Se decidi di continuare lungo la rotta programmata vai al **19**.

Se vuoi lanciare un missile termo-nucleare contro l'asteroide vai al **24**.

Se infine vuoi non correre rischi e alterare la rotta vai al **30**.



47

Alzi gli scudi e continui ad attraversare la nebulosa. Le protezioni reggono perfettamente mentre lo scafo viene inondato dalle radiazioni provocate dalle reazioni nucleari incontrollate del centro della nebulosa. La nave attraversa con successo il pericolo e dopo un'ultima piccola correzione sei di nuovo in rotta.

Vai al **50**.

48

“Davvero non ti comprendo. Ma ti sei fidato di me e io voglio fidarmi di te. Ti lascerò andare per il momento, umano sintetico, ma tornerò a controllare il tuo operato.” La nave aliena accelera alla velocità della luce e scompare lasciandoti libero di proseguire.

Vai all'**11**.

49

Con l'ultima oncia di carburante riesci ad atterrare sul pianeta rosso nei pressi del polo ghiacciato. Al risveglio i coloni non sono lieti di apprendere di essere stati portati su di un pianeta sconosciuto ma si mettono immediatamente all'opera per costruire un sistema di riciclaggio del ghiaccio in acqua potabile. Una città viene scavata nel sottosuolo e ribattezzata **Hellas**. La **Elpis** viene smantellata per alimentare i sistemi di supporto vitale della colonia e anche tu vieni smontato visto che la tua utilità per gli umani è giunta alla

FINE

50

Il viaggio prosegue secondo i piani per centinaia di migliaia di anni. Fino a quando vieni risvegliato dalla ricezione di uno stano messaggio incomprensibile che compare sui tuoi monitor:



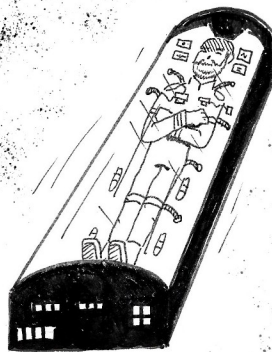
Individui l'origine della trasmissione: è una strana sfera nera di 100m di diametro che sta lentamente orbitando attorno alla *Elpis*. La superficie è lucida come uno specchio e riflette il vuoto stellato del cosmo.

Vai al **40**.

51

Con un rumore pneumatico e uno sbuffo di vapore la capsula viene espulsa nello spazio. Hai salvato numerose vite ma la scelta pesa sulla tua coscienza sintetica.

Vai al **52**.



E finalmente sui tuoi monitor compare **Gliese 581g**.

La *Elpis* atterra sul nuovo pianeta e i passeggeri vengono risvegliati dal loro sonno. Sei celebrato per le tue scelte e i coloni ti collegano al cuore della loro nuova città per continuare ad ascoltare i tuoi consigli. Una bambina cresce per diventare il primo Presidente della comunità. Il suo sogno di vivere in pace e in armonia con la natura di **Gliese** crea delle splendide città-albero con giardini pensili, cascate e canali.

Ancora oggi la tua mente sintetica osserva con orgoglio i progressi della razza umana in un paradiso idilliaco che non avrà mai

FINE

