

SOLUZIONE COMPLETA DI INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Natale è passato, però sono convinto che questo sia un bel regalo per l'anno nuovo. Siccome Indy 4 è ancora una delle avventure più gettonate all'interno del mio FBS corner, a grande richiesta ho pensato di metterlo ancora una volta sul Silverdisk. Siete però avvertiti: NON chiedetemi più consigli altrimenti usero la frusta!

Data la sua lunghezza e la sua possibile risoluzione in tre distinti modi, ho voluto suddividere il tutto in 5 diversi capitoli. Il primo e l'ultimo (Atlantide) resteranno del tutto invariati indipendentemente dal tipo di risoluzione che deciderete di affrontare, mentre la parte 'centrale' della storia potrà essere scelta da voi. Dopo aver trovato il 'Dialogo Perduto di Platone', infatti, Sophia vi porrà di fronte una tripla scelta: potrete continuare soli (modo INGEGNO), proseguire in sua compagnia (modo SQUADRA), oppure affrontare tutti i pericoli sfruttando soprattutto la vostra abilità nei combattimenti (modo PUGNI), tre diverse avventure che sfoceranno nella quinta e ultima parte: Atlantide.

Comunque abbiate deciso di fare, sappiate che qui di seguito troverete tutto quello che vi serve per terminare ciascuna parte senza troppi problemi... Anche se naturalmente l'abilità nei combattimenti sarà tutta nelle vostre mani (ricordate che premendo 'F' abilitate i combattimenti controllati da tastierino numerico)!

FBS

PARTE 1: INIZIO

Dopo la lunga introduzione e il furto della strana statuetta ad opera di un tedesco di nome Kerner, vi troverete all'esterno del teatro nel quale la Dott.ssa Sophia Hapgood sta tenendo la sua conferenza su Atlantide.

Non potendo entrare dalla porta principale a causa del 'tutto esaurito', raccogliete la copia di giornale all'edicola e andate sul retro del teatro dal quale potrete entrare all'interno in tre modi: convincendo il buttafuori che siete fans di Sophia, offendendolo per poi dargliela di santa ragione, oppure spostando le casse ed entrando dalla scaletta antincendio.

Una volta dentro, parlate al vecchietto un paio di volte per poi consegnargli il giornale preso precedentemente; dopo esservi sorbiti il filmato sulla storia del continente scomparso, sarete lasciati soli vicino ad alcuni controlli. Muovete la leva a destra e quella a sinistra fino a quando le luci non saranno diventate verdi, dopodiché premete l'interruttore rosso... Sarete così in grado di parlare alla vostra vecchia amica lontani da sguardi indiscreti.

Dopo aver scoperto che Kerner ha qualche interesse per il ciondolo che la ragazza indossa costantemente (non per niente la sua stanza è sotto sopra), cercate di approfondire qualche discorso fino a quando Sophia non vi mostrerà i poteri del suo amuleto unito a quelli di una perlina di orichalcum e vi dirà di voler raggiungere un certo Prof. Heimdall in Islanda.

Il tizio si troverà in una grotta tra i ghiacci e sarà impegnato a estrarre qualcosa da una parete. Discutendoci dovrete cercare di farvi dire chi altri sa dell'esistenza del 'Dialogo Perduto di Platone': l'unico tomo nel quale è descritta la posizione della perduta città di Atlantide. I nomi che scoprirete saranno quelli del Prof. Sthernart a Tikal e del Prof. Costa nelle Azzorre, che non tarderete a visitare.

Dirigendovi rapidamente a Tikal, andate a destra nella foresta; entrando nei diversi passaggi cercate di scoprire quale di essi conduce sul bordo del burrone col serpente. Tornate all'interno della giungla e, correndo verso l'animale, cercate di farlo spostare nei pressi del passaggio che sapete. Una volta fatta questa azione, usate la frusta su di esso e il gioco sarà fatto... Andando sull'albero riuscirete facilmente ad arrivare sull'altra sponda del crepaccio, lì incontrerete Sophia che ha trovato un passaggio alternativo per la locazione appena raggiunta.

Tentando di raccogliere la lampada sulla bancarella attirerete l'attenzione del Prof. Sthernart, che, impedendovi di entrare nel tempio, vi farà una specie di quiz: dovrete indovinare il nome del 'Dialogo Perduto di Platone'! Parlando al pappagallo appollaiato sull'albero, scoprirete la risposta: Hermocrates, che potrete rivelare in cambio del libero accesso al già citato tempio.

Una volta all'interno, scambiate due parole con Sophia e chiedetele di tenere occupato il professore mentre voi farete un giretto. Uscite di soppiatto e andate alla bancarella antistante il tempio, fregate la lampada e rientrate quatti quatti nella costruzione prima che Sthernart possa accorgersi della vostra mancanza... Aprite l'affare appena rubato e versatene il contenuto sul simbolo strano a sinistra della porta di roccia; si staccherà una specie di 'S' di metallo che piizzerete nella testa sul muro a sinistra dell'entrata. Premendo l'elefante così ottenuto farete scattare un meccanismo che farà aprire una cripta nascosta; Sthernart non perderà tempo e senza darvi la possibilità di far nulla prenderà uno degli oggetti contenuti nella tomba e se la darà a gambe... Non vi resterà che raccogliere laaglia di

orichalcum e dirigervi nuovamente in Islanda.

Giungendo nella grotta gelata troverete il povero Heimdall ibernato; inserendo la pallina dorata all'interno dell'oggetto che spunta dal ghiaccio, otterrete una simpatica anguilla atlantidea, che baratterete col Prof. Costa nelle Azzorre in cambio di qualche informazione.

Il vecchietto vi svelerà che il famigerato tomo è custodito al Barnett College in una certa collezione (il nome e la sua locazione precisa varieranno ad ogni partita). Così, tenendo bene in mente il nome che vi è stato detto, tornate nel vostro ufficio, prendete la maionese nel frigo e, uscendo in strada, entrate nell'edificio di fronte alla vostra casa.

I posti in cui potrebbe trovarsi il 'Dialogo Perduto di Platone' saranno tre; siccome di volta in volta i nomi potrebbero cambiare, mi limiterò a descrivere i metodi per raggiungere queste locazioni, a voi non resterà che girarle tutte fino a quando non scovate il libro...

Scendendo nel locale caldaia raccattate lo straccio rosso; risalite le scale andando verso la biblioteca al piano superiore e, osservando la sedia, prendete il chewing-gum usato. Salendo la corda che penzola dal soffitto arriverete senza problemi alla stanza superiore; raccogliete la pietra levigata posta sullo scaffale e, cospargendo il pavimento di maionese, spingete il totem fino a posizionarlo sotto alla botola del soffitto; arrampicandovi sull'affare appena mosso vi ritroverete nella camera nella quale avete iniziato l'avventura. Aprendo l'urna ceneraria prendete la piccola chiavetta nascosta per poi ridiscendere nell'archivio dei reperti archeologici. Qui spostate la cassa a sinistra, usate la chiave sullo scrigno e apritelo (questo sarà il primo posto in cui potreste trovare il libro, se non c'è proseguite, altrimenti andate direttamente nel vostro studio col tomo appena ritrovato).

Tornate giù, usate lo straccio con la punta di freccia e, con il cacciavite così ottenuto, togliete le viti dello scaffale a terra; apritelo e controllate se al suo interno vi è il Dialogo (come in precedenza, se non c'è proseguite, altrimenti tornate da Sophia).

Andate nuovamente nel locale caldaie, usate il chewing-gum sullo scivolo del carbone e, giunti al piano dei gatti, iniziate a esaminare le statuette dei felini; quando troverete quella di cera, dovrete gettarla nella fornace in modo da farla sciogliere rivelando il libro.

Finalmente potrete tornare nel vostro ufficio, dove Sophia vi starà aspettando ansiosa di sapere i risultati delle ricerche. Grazie all'intuito della ragazza e a una veloce lettura del tomo, conoscerete il nome di due altri tizi che potrebbero sapere dove sia affondata Atlantide...

Ma prima occorre attuare una scelta piuttosto importante: il sistema di gioco. Come ho già avuto modo di spiegare nell'intro, infatti, potrete affrontare l'avventura in tre modi distinti a seconda dei vostri gusti personali, ovvero potrete partecipando a una avventura di tipo arcade (modo PUGNI), collaborare con Sophia (modo SQUADRA), oppure giocare da soli sfruttando solamente la vostra intelligenza (modo INGEGNO).

A seconda della vostra scelta, che si attuerà rispondendo ad una specifica domanda della ragazza, si avranno tre risoluzioni diverse, anche se la fine rimarrà del tutto immutata.

PARTE 2: MODO INGEGNO (Indy da solo)

Arrivati a Montecarlo cercate di individuare il sig. Trottier: un tizio con un completo color crema, il naso all'insù e pochi capelli bianchi. Parlandogli cercate di rispondere correttamente alle sue domande sul Dialogo Perduto, accettando il suo biglietto da visita una volta superato il piccolo quiz.

Ad Algeri, gironzolate un po' fino a raggiungere il bazar di Omar; parlate a Paul, il suo servitore, e consegnategli il biglietto da visita di Trottier; l'uomo si allontanerà di corsa per andare ad avvertire il suo padrone; tentando di inseguirlo tra la folla della città lo perderete sicuramente di vista, perciò la cosa migliore da fare è cercare il tipo col fez rosso per farvi regalare il suo copricapo.

Consegnando il cappellino a Paul e chiedendogli nuovamente di Omar, potrete seguirlo facilmente individuando così la casa del tizio che vi interessa. All'interno dell'abitazione, dopo il solito immancabile discorsetto, entrate nel bagno e quando Al-Jabbar sarà lì con voi, uscite e chiudetene la porta... Raccogliete le due preziose statuette e muovete con il bastone la biancheria appesa affinché possiate trovare la mappa che indica la posizione dello scavo archeologico. Prendete il cammello e facendo attenzione a non essere intercettati dai beduini, raggiungete alcuni campi nomadi e chiedete informazioni mostrando la mappa.

Di volta in volta, i tizi vi indicheranno la giusta rotta da seguire, permettendovi così di arrivare allo scavo.

Esaminando il camion posteggiato noterete che gli manca una candela; aprendo la portiera troverete un telegramma che spiega a due spie tedesche il piano per rapire il Prof. Trottier. Senza perdere tempo entrate nello scavo. Al buio cercate di trovare un vaso, un tubo di gomma e, visto che ci siete, il pezzo di chiglia. Tornando al camion usate il tubo nel serbatoio e la brocca con il tubo... Scendete

nuovamente e cercando il generatore di corrente sulla sinistra (lentamente i vostri occhi si abitueranno permettendovi di vedere meglio), apritene il tappo del gas e versateci la benzina appena presa. Premendo il pulsante lì vicino, il tutto si accenderà permettendovi finalmente di dare un'occhiata alla stanza.

Usate la chiglia (il bastone ricurvo) nella roccia sotto la mappa illeggibile, premete il disco dipinto a sinistra e come per magia si aprirà un passaggio nel quale troverete una statua. Aprite lo sportello del generatore, spegnetelo e staccategli la candela; inseritela nel furgone e usandoci sopra la statuetta con l'orichalcum lo accenderete dirigendovi a Montecarlo.

Mostrate il telegramma al Prof. Trottier, che nel frattempo sarà rapito davanti ai vostri occhi. Iniziando un inseguimento a rotta di collo per le strade della città, dovrete tentare in tutti i modi di scontrarvi con i rapitori, costringendoli a lasciare libero il professore. Per ringraziarvi del salvataggio, l'uomo vi scriverà, sul retro del telegramma, la locazione in cui troverete la pietra che cercate (Trottier l'ha gettata dal finestrino durante l'inseguimento). Giunti sul posto non dovrete far altro che controllare i tombini aprendo quello in cui si intravede qualcosa. Prossima destinazione: Thera.

Giunti sul molo, parlate col venditore, osservate la cassa del pallone aerostatico, raccogliete la rete a sinistra e inoltratevi verso l'interno dell'isola. Visitando i diversi anfratti tra le rocce, scoprirete un passaggio che vi condurrà in una nuova locazione: una gola in cui sarà presente una cassa vuota e l'entrata di una grotta; chiudete la cassa e sul suo coperchio troverete una fattura che vi consentirà di ritirare il pallone aerostatico posto in una delle casse al molo.

Entrando nella grotta lì vicino, andate a sinistra, aprite la pala portatile e leggete il messaggio scritto da Sophia che vi rivelerà di essere appena stata rapita da Kerner. In quell'istante la grotta crollerà.

Chiudendo la porta a sinistra, usate la Pietra del Sole nell'apposita sede, posizionandola così come dice il Dialogo Perduto... Dopo aver premuto il mandrino e aver udito un 'Click', riaprite il portale e raccattate la strana iscrizione senza dimenticare la Pietra del Sole (per prenderla non dovette far altro che richiudere la porta).

Usando la pala, apritevi un varco tra la sabbia e le macerie, per poi tornare al molo. Tentate di prendere il cesto di paglia e automaticamente Indy lo scambierà con l'iscrizione trovata nella grotta: un indizio che farà saltare fuori il nome di Creta, prossima meta di Kerner e soci.

Consegnando la fattura all'autorità portuale potrete aprire la cassa e impossessarvi del pallone, ultimo oggetto che vi serve per creare una mongolfiera! Tornate nel crepaccio della grotta, unite la rete, il cesto, il pallone e il tubo di gomma, che userete sullo sfogo di gas naturale... voilà, eccovi in volo!

Il controllo del pallone non sarà dei più agevoli, sappiate solo che premendo il pulsante sinistro del mouse vi abbasserete di quota e cambierete direzione di 45 gradi in senso antiorario (se stavate andando a nord vi sposterete a nordovest), mentre premendo il destro salirete di quota e cambierete direzione di 45 gradi in senso orario (da nord a nordest)...

Dopo aver gironzolato un po' e aver preso la mano coi comandi, cercate di individuare il sommergibile tedesco per poi atterrarci sopra; Indy troverà autonomamente il sistema per passare inosservato.

Scendendo al piano 2 del sommergibile, continuate ad andare a sinistra fino allo stipetto con il cibo; prendete pane e salame e unendoli fateci un bel sandwich da consegnare al tedesco in verde (alla vostra destra). L'uomo vi chiederà di coprirlo mentre va a farsi un panino, voi non dovrete far altro che aprire gli armadietti e fregare la pietra della Luna e le istruzioni per il lancia siluri. Dopo la scenetta, dovrete tentare di scendere dal sommergibile; recatevi nuovamente al secondo livello, proseguite a destra e prendete il filo per il bucato e lo straccio oliato. Dirigendovi all'estrema sinistra, troverete il lancia siluri coi fili scoperti; avvolgendo lo straccio attorno ai cavi, usate le istruzioni sui controlli per poi tirare la leva: un incendio scoppierà e la ciurma si sposterà tutta a poppa. Muovetevi fino all'estrema destra del sottomarino e legate la cordicella del bucato alla leva dell'ennesimo lancia siluri, armate il tutto usando le istruzioni coi comandi e, entrando nello sportello, tirate il filo... Boom! Direttamente sulla spiaggia dell'isola!

Senza perdere altro tempo, inserite le due pietre nel mandrino, seguite le istruzioni del Dialogo e componete la combinazione descritta; dopo aver premuto il mandrino una porta permetterà di accedere al mitico labirinto di Creta.

Raccogliete due delle tre teste, andate nella stanza a fianco per poi usare la frusta con l'ultima testa rimasta (si intravedrà guardando oltre la porta). Raccoglie l'oggetto per terra e seguite la strada seguente: verso l'alto, quindi a sinistra e poi ancora a sinistra. Vi troverete in una stanza con una gigantesca testa di minotauro; usate la frusta sulla sua testa e poco dopo vi ritroverete su un elevatore che vi condurrà in una stanza sotterranea. Il cadavere di Sthernart vi darà modo di ottenere altri oggetti utili: la Pietra del Mondo, un bastone, un pettine e una sciarpa. Usate la catena nascosta dietro alla cascata per tornare al piano superiore e continuare così le vostre ricerche.

Arrivati nella stanza con la grata e la piattaforma di fianco, appoggiateci sopra le tre teste di roccia in

modo da aprire il passaggio; entrate, salite le scale e usate quindi il bastone sul blocco di roccia sotto al contrappeso, per poi tornare indietro e andare a destra. Inserite il bastone nella bocca della statua e dopo essere saliti sull'elevatore, prendete la scatola dorata e la perlina sotto di essa.

Nella stanza successiva vi sarà una specie di talpa meccanica che potrete azionare sfruttando il potere della perlina da inserire nella solita statuetta che fornisce energia (quella già usata col camion). In men che non si dica sarete nella stanza della mappa.

Ponete le tre pietre sul mandrino al centro della camera, inserite la combinazione giusta ed entrate nella porta appena aperta. Unendo il filo col pettine e strofinandoci sopra la sciarpa, otterrete un rilevatore d'orichalcum (andrà ricaricato ad ogni utilizzo sempre usando la sciarpa) col quale sarete in grado di trovare l'ennesima biglia che, insieme alle altre (ammesso che ne abbiate), andrà chiusa nel cofanetto d'oro per non falsare le future letture del pettine.

Sfruttando ancora il pettine sarete in grado di trovare un passaggio segreto vicino ad una cascatina, che renderete visibile sfruttando la pala o la chiglia della nave. Giungerete così in una specie di stazione della 'Metropolitana'; raccogliete il solito orichalcum abbandonato e usatelo su quello che sembrerebbe essere un vagone... Complimenti, siete arrivati ad Atlantide, terza e ultima parte!

PARTE 2: MODO SQUADRA (Indy insieme a Sophia)

In Algeria iniziate a chiedere informazioni sul conto di Omar per poi recarvi al suo bazar e fregare la maschera appesa alla parete in alto a sinistra. Tornando all'aeroporto, dirigetevi a Montecarlo dove dovrete individuare il Prof. Trottier (un tizio con un completo color crema, il naso all'insù e pochi capelli bianchi), mentre parlate con lui state molto attenti alle cose che dice, poiché più avanti vi farà delle domande proprio sui suoi hobby, sulle sue fissazioni e sulle sue paure. Dovrete convincerlo a venire con voi per sottoporsi ad una seduta spiritica con la Dott.ssa Hapgood; dopo il quiz sul Dialogo Perduto, l'uomo si mostrerà offeso per qualche strano motivo e se ne andrà. Salite rapidamente nella camera di Sophia, raccogliete la torcia nell'armadietto e il coprietto, chiedendole qualche consiglio su come convincere Trottier: vi dirà di fare il nome di Nur Ab Sal...

Così facendo porterete l'uomo su in camera. Vi potranno essere due sistemi per convincerlo a lasciarvi la Pietra del Sole, il primo si basa sulla fortuna: nei panni di Sophia dovrete rispondere alle domande che vi farà il tizio (quelle sulle sue fissazioni, hobby, etc...) per poi indovinare il numero dietro alla sua schiena. Il secondo sistema è invece più divertente e sfrutta tutte le capacità sceniche di Indy; nascosti dietro alla paratoia, spegnete la luce tramite la scatola delle valvole, indossate il lenzuolo e la maschera per poi illuminare il tutto con la torcia elettrica. Trottier si prenderà un bello spavento fuggendo e lasciandovi la pietra.

Comunque decidiate di fare, tornate poi da Omar ad Algeri; mostrategli la pietra del Sole e lui vi affitterà alcuni cammelli e una mappa per lo scavo. Purtroppo gli animali moriranno e voi sarete costretti a tornare in paese... Ora l'unico sistema per raggiungere il posto è il pallone a destra dalla piazza del paese!

Parlate col venditore di cibo e scoprirete che per avere uno dei suoi polletti dovrete regalargli un oggetto di Omar. Così, tornando al negozio, date via la maschera continuate a restituire/scegliere oggetti, fino a quando non individuerete quello giusto (inizialmente dovrete andare a caso, poi, capendo i gusti cromatici del venditore potrete andare sullo specifico).

Una volta avuto il cibo, portatelo al mendicante a destra, che in cambio vi donerà un biglietto per il pallone... La vostra gita potrebbe essere più utile e interessante se non fosse per il fatto che il pallone è legato al terreno tramite una corda! Il problema è facilmente risolvibile andando dal lanciatore di coltelli, parlandoci e scoprendo che l'uomo cerca un'assistente; sfortunatamente Sophia non ne vuole proprio sapere e solo dopo un estenuante opera di convincimento riuscirete a fargli dare un'occhiata al tizio.

Mentre lei vi dà le spalle, spingetela verso il lanciatore (Premi Sophia) e avrete una volontaria che riceverà gratuitamente un coltello col quale taglierete la cima che lega il pallone (se avete qualche problemino di guida date un'occhiata a ciò che ho scritto nel 'modo ingegno').

Atterrando di tanto in tanto, chiedete informazioni ai beduini del deserto mostrando la mappa donatavi da Omar. Seguendo le direzioni che vi diranno i tizi riuscirete senza fatica ad arrivare allo scavo.

Incamminandovi verso sinistra vedrete Sophia cadere all'interno di un'apertura nel terreno (mi ricorda the Dig, mera coincidenza?). Osservando il motore del camioncino noterete che mancheranno una candela e la calotta dello spinterogeno. Scendete nello scavo e a tastoni prendete il vaso e il tubo di gomma. Tornando in superficie usate il tubo col serbatoio del furgone e poi il vaso col tubo. Avrete recuperato un po' di benzina che metterete nel generatore elettrico della miniera dopo aver aperto il tappo della benzina (se non riuscite a trovarlo aspettate qualche istante; gli occhi di Indy si

abitueranno e potrete vedere alcune sagome che vi faciliteranno l'azione).

Attivando la macchina a cui avete appena fatto il pieno (l'interruttore sarà in basso a sinistra rispetto al tappo), accenderete le luci della miniera.

Raccattate il piolo sul tavolo e la chiglia della nave, quindi usate questo legno ricurvo sulla parete con la mappa di Creta (a destra); inserite il piolo nel buco e la Pietra del Sole sul tutto; facendola ruotare nella posizione descritta nel Dialogo Perduto e premendo il mandrino, dovrete far aprire un passaggio segreto dal quale uscirà Sophia tutta insabbiata.. Due altri oggetti importanti saranno aggiunti al vostro inventario: un pesce d'ambra e la calotta dello spinterogeno.

Aprondo l'anta del generatore, cercate di ricordare la posizione della candela; una volta spento, prendetela e inseritela nel camion insieme allo spinterogeno per ritornare all'aeroporto.

Procedete verso Creta e arrivati a destinazione, dirigetevi agli scavi a sinistra. Camminando sul ponticello d'assi, raccogliete il teodolite (almeno penso si chiami così), esaminate ogni stanza fino a quando non troverete quella con una strana raffigurazione sulla parete: un triangolo nel cui centro si trovano delle corna e ai cui vertici sono posti una testa di toro, una coda e una specie di cerchio (la Pietra della Luna). Uscendo all'esterno e andando nel piazzale, individuerete subito le corna che cercate, mentre spostando alcune pile di sassi sarete in grado di trovare anche la testa e la coda. Usando il teodolite sulla testa, cercate di allineare il mirino con la parte sinistra delle corna, mentre usando lo strumento con la coda, allineatelo con la parte destra. Se avrete fatto tutto come si deve, vedrete apparire sul selciato una specie di 'X'. Ritroverete la Pietra della Luna scavando con la chiglia giusto in quel punto!

Tornate alla zona di partenza, mettete le due pietre sul mandrino e inserite la combinazione narrata nell'Hermocrates. Come era già successo in precedenza, premendo il mandrino si aprirà la porta verso un labirinto.

Dopo aver steso il tedesco, entrate nella grotta, raccogliete due delle tre teste sulla piattaforma e attraversate il portale di metallo; una volta dall'altra parte, fruttate la frusta per afferrare la terza testa che si intravedrà al di là della soglia.

Gironzolando per il labirinto di stanze (vi conviene disegnare una mappa del posto) arriverete ad un portale di ferro con una piccola piattaforma. Appoggiateci sopra le tre teste in modo da aprirlo, andate nella stanza con l'enorme statua del minotauro e colpitene la testa con la frusta; un elevatore vi porterà ad un piano sotterraneo nel quale, sorpresa, sorpresa, troverete il cadavere di Sthernart! Gabbategli la Pietra del Mondo, il bastone e la piccola nota per poi risalire tramite una catena nascosta dietro alla cascata. Soli soletti dirigetevi nella camera con l'enorme contrappeso; staccate il fermo tramite il bastone e scendete fino ad arrivare alla base del dispositivo (se non erro la strada è sinistra e poi destra). Una colonna che arriva fino al soffitto e una testa gigantesca, orneranno una delle pareti. Inserite il bastone nella bocca della statua e salite sull'elevatore che vi condurrà nei pressi di una piccola scatola d'oro. Raccogliete il reperto e qualche biglia d'orichalcum, per poi tornare da Sophia.

Entrando nella stanza con le sbarre, parlate al Sophia cercando in tutti i modi di convincerla a passare nel pertugio in alto a sinistra (non sarà affatto facile) per poi farvi aprire grazie alla leva.

Vi saranno tre stanze completamente vuote dall'altra parte del cancello. Parlando nuovamente alla ragazza, cercate di fargli mettere il medaglione nella scatola d'oro insieme alle altre biglie di orichalcum, in modo da poter sfruttare il pesciolino d'ambra per individuare dell'altro prezioso metallo (se lascerete fuori anche una sola biglia l'attrezzo indicherà voi stessi!).

Quando scoprirete il muro finto, usate la chiglia per aprirvi un varco e accedere alla stanza della mappa di Atlantide. Inserite come al solito le tre pietre sul mandrino e poi ruotatele formando la giusta combinazione (inutile dire che dovrete leggere il Dialogo Perduto). Dopo un 'Klick' la porta d'uscita si aprirà, anche se il risultato non sarà quello sperato, appena ci entrerete, infatti, Kerner apparirà sulla soglia prendendo in ostaggio Sophia e costringendovi a dargli tutte e tre le pietre...

Permettendogli di andare via, potrete iniziare a pianificare la fuga dalla stanza: usate la chiglia sul muro alle vostre spalle e in men che non si dica sarete al porto!

In lontananza potrete intravedere il sommergibile tedesco. Saliteci senza pensarci troppo e scendete sotto coperta.

Vi troverete in una piccola anticamera al livello 1 del sommergibile; azionando l'interfono, comunicate alla ciurma di spostarsi verso la prua della nave (risposta 1), in modo da poter visitare la parte sinistra del livello 2 in tutta comodità. Raccogliete i salumi, il pane e la caraffa di ceramica, per poi scendere attraverso la botola sul pavimento (livello 3) e raccogliere col calice l'acido di batteria. Continuando a destra, arriverete ad un muro con una grata dalla quale potrete intravedere Sophia. Parlatele chiedendogli di tenere occupato l'ufficiale tedesco. Risalendo la scaletta verso il livello 2, proseguite a destra e scendete nella stanza in cui la ragazza è tenuta prigioniera. Sorprendete la guardia e cercate, parlandole, di far capire a Sophia di dover usare il secchio per tramortirla... Ad azione conclusa prendete lo stura lavandini, risalite al livello 2 e continuate a destra. Scendendo nella

prima botola che troverete, dovrete arrivare ad una cassaforte; usateci sopra l'acido precedentemente raccolto e prendete le 3 pietre e la chiavetta che sbloccherà i comandi del sommergibile. Tornando al livello 1, azionate la leva alla vostra sinistra e utilizzate lo stura lavandini in modo da rimpiazzarla una volta spezzatasi. Scendendo nella stanza di Sophia, usate la chiavetta sul lucchetto e fatevi un giro esaminando tutti e 4 i controlli del mezzo (la leva al livello 1, il timone vicino a Sophia e i due affari nella terza stanza a sinistra del livello 2). Automaticamente vi troverete alla guida del sommergibile, con il quale dovrete raggiungere Atlantide infilandovi nella giusta grotta!

PARTE 2: MODO PUGNI (Indy da solo coi propri pugni)

A Montecarlo fermate il Prof. Trottier (la descrizione la potrete trovare nei due 'modi' precedenti) che, dopo avervi fatto diverse domande sull'Hermocrates, vi consegnerà il suo biglietto da visita personale.

Volate ad Algeri e chiedete informazioni su Omar Al-Jabbar; una volta raggiunto il suo bazar, parlate al servitore chiedendo un appuntamento con il padrone. Mostrandogli la tessera di Trottier lo convincerete ad andare a parlare con Omar. Il servo vi dirà di aspettare lì al bazar, anche se voi naturalmente gli andrete dietro scoprendo così l'ubicazione del collezionista.

Entrando, stendete Kerner che stava minacciando Omar, in modo da ottenere un cammello col quale sarete in grado di gironzolare per il deserto. Raccogliete le due stauette (nera e arancione), prendete il bastone nel vaso e usatelo sui panni stesi per ottenere la mappa del deserto. Cammellando (vecchio termine che Shin volle usare ai tempi della prima soluzione del gioco), evitate le jeep tedesche e cercate di raggiungere i diversi accampamenti in modo da avere indicazioni per raggiungere lo scavo (mostrate la mappa).

Giunti sul posto, esaminate il camioncino evitando i colpi di mitra e scendete direttamente nello scavo cliccando sulla scala. Non ci sarà luce e sarete costretti ad andare a tastoni per trovare il generatore e il piccolo interruttore che servirà ad accenderlo. Raccogliete la chiglia della nave, il vaso di terracotta e il piolo sulla destra; quindi dirigetevi vicino all'affresco a sinistra e pigiate il disegno rotondo che farà aprire una piccola teca contenente la Pietra del Sole, uno dei tre manufatti che vi serviranno per accedere ad Atlantide! Usate la chiglia sul muro a destra e apparirà un'iscrizione con un piccolo foro in cui inserirete il piolo e la pietra appena recuperata. Leggendo il 'Dialogo Perduto di Platone' potrete

scoprire una combinazione che comporrete facendo ruotare la pietra e premendo il mandrino, un portale segreto si aprirà permettendovi di uscire dalla miniera.

Emergendo dalla sabbia, vi troverete faccia a faccia col tedesco che precedentemente vi aveva sparato. Senza offenderlo, cercate di parlargli e finita la conversazione usate la frusta per disarmarlo. Dopo averglielo dato di santa ragione, salite sulla scaletta della mongolfiera dirigendovi verso il mare (a nord) e arriverete a Creta.

Appena toccate terra, dirigetevi verso gli scavi, raccogliete il teodolite oltre il ponticello d'assi ed esaminate ogni stanza fino a quando non troverete quella con una strana mappa sulla parete: un triangolo nel cui centro si trovano delle corna e ai cui vertici sono posti una testa di toro, una coda e una specie di cerchio (la Pietra della Luna). Uscendo all'esterno e andando nel piazzale, troverete subito le due corna della raffigurazione, mentre spostando alcune pile di sassi sarete in grado di trovare anche la testa e la coda. Usando il teodolite sulla testa, cercate di allineare il mirino con la parte sinistra delle corna, mentre usando lo strumento con la coda, allineatelo con la parte destra. Se avrete fatto tutto come si deve, vedrete apparire sul selciato una specie di 'X'. Scavando con la chiglia in quel punto ritroverete la Pietra della Luna!

Tornate alla zona di partenza, mettete le due pietre sul mandrino e inserite la combinazione narrata nell'Hermocrates. Premendo il perno farete scattare il meccanismo d'apertura di un passaggio segreto dal quale uscirà un tedesco pronto a uccidervi... Pestandolo per benino, entrate nel portale, prendete due delle tre teste sul ripiano e superate la porta di ferro. Giunti dall'altra parte, usate la frusta sulla rimanente testa (la intravedrete oltre la soglia) e il gioco sarà fatto.

Ispezionando le caverne dovrete arrivare ad una porta di metallo con una piattaforma in roccia; ponete le tre teste sul ripiano e andate nella sala con l'enorme statua del minotauro. Usate la frusta sul testone in modo da farlo cadere sul pavimento/ascensore che grazie al suo peso vi condurrà ad un livello sotterraneo.

Il corpo di Sthernart farà bella mostra di se in un angolino della grotta. Raccogliete il bastone e leggete il bigliettino che portava con se, risalendo tramite la catena nascosta dietro alla cascata, potrete dirigervi alla stanza con il gigantesco contrappeso di roccia (quella in cui è presente anche una cassetta d'oro). Usate il bastone sull'incastro che non permette al dispositivo di funzionare e poi scendete alla base della colonna (la strada non è difficile da trovare), una gigantesca testa di pietra occuperà un lato della grotta; usate il bastone nella bocca della statua che metterà in funzione

l'elevatore... Raccogliete la cassetta d'oro e l'orichalcum per poi tornare alla statua del Minotauro. Continuando a destra (state sul bordo per non attivare l'ascensore) arriverete ad una camera con una porta chiusa, premetela e Indy dopo qualche imprecazione riuscirà ad avere la meglio. Usate la frusta sulla roccia sporgente e dirigetevi nella stanza dove s'intravedono due tedeschi in fondo ad un corridoio. Fatevi notare e, prima che arrivi la guardia, nascondetevi dietro alla lastra di pietra di destra. Quando il tedesco sarà a portata, tramortitelo usando la pietra... Fatevi un giro eliminando tutti i tedeschi sul vostro cammino, arriverete così ad una camera nella quale vi sarà un tedesco davanti ad una porta, eliminatelo e staccate la roccia dal piano superiore. Continuando la gita guidata, arriverete nei pressi di un gigantesco tedesco praticamente impossibile da abbattere (se si avvicinasse converrebbe retrocedere); usate la chiglia sulla pietra di destra (non l'avete già vista?) che cadendo occluderà la via d'uscita, dopodiché, tornando verso Franz (normalmente tutti i nazisti si chiamano così!) scappate a gambe levate. Usando la roccia sulla porta bloccata (dall'altra parte s'intende), riuscirete a far cadere l'enorme biglia sul testone del tedesco mangia wurstel.

Prendendogli il pesce cerca orichalcum e la biglia, chiudete quest'ultima nel cofanetto d'oro insieme alle compagne e usate l'attrezzo nelle varie camere fino a quando non vi verrà indicato un burrone nel quale è tenuta prigioniera Sophia. Tiratela su con la frusta e lei vi darà la terza e ultima pietra di Atlantide: la Pietra del Mondo!

Passate per la porta alle spalle del tedesco spappolato e ponete le tre pietre al centro della città miniaturizzata. Usando la combinazione giusta (guardate il Dialogo come al solito) farete aprire una porta a sinistra, che vi condurrà in salvo.

Grazie ad un peschereccio arriverete all'isola di Thera. Andate verso il monte, nell'accampamento nazista prendete l'attrezzatura per riparare le gomme e, tornando da Sophia, parlate col capitano della barca convincendolo a portarvi in mare per cercare la mitica entrata sommersa di Atlantide, la cui direzione corretta è racchiusa nel Dialogo di Platone. Arrivati sul posto, riparate la tuta con l'affare per aggiustare le gomme, attivate la macchina per l'aria e usate la muta. Sophia vi calerà in acqua usando il gancio (usare), anche se non avrete molto tempo per gioire dello spettacolo sottomarino poiché Kerner rapirà nuovamente la ragazza tagliandovi il tubo dell'aria... Avrete pochi minuti per trovare l'esatta entrata per Atlantide, se fallirete Indy sarà cibo per pesci!

PARTE 3: ATLANTIDE

Appena il buio si farà meno fitto, iniziate a gironzolare un po'. Scoprirete un oggetto di legno (una scala); scendete lentamente e, prendendolo, posizionatelo sui detriti di destra. Salite al piano superiore e aprite la scatola di pietra nella quale troverete un'asta di metallo, raccogliendola e usandoci dentro dell'orichalcum farete un po' di luce.

Mettete come al solito le tre pietre sul mandrino sotto alla statua di destra e facendole ruotare componete al contrario l'ultima combinazione che avete scoperto (basterà far conto che gli alti corni si trovino in basso invece di trovarsi in alto)... Se imboccherete la combinazione giusta la bocca della statua si aprirà, permettendovi l'inserimento di un'altra perlina. Prima di uscire non dimenticate di riprendere la scala e le tre pietre, senza le quali non andrete da nessuna parte!

Come vi era stato detto da Sophia, Atlantide è sostanzialmente composta da tre cerchi concentrici, voi ora vi troverete nella parte più esterna: la zona labirintica in cui saranno poste una ventina di stanze, alcune collegate tra loro da grate facilmente apribili. Inutile dire che tutte quelle marcate con il '?' andranno visitate a dovere, in modo da far apparire sulla mappa il loro nome (non dimenticate di percorrere il corridoio più esterno in senso orario, in modo da arrivare al capolinea della 'Metropolitana' dove vi sarà una cassa toracica di uno scheletro che vi sarà utile).

A lavoro ultimato, quando cioè avrete visitato tutte e venti le stanze, dovrete avere con voi parecchi oggetti utili, per non correre il rischio di averne dimenticato qualcuno, eccone le posizioni. Nelle vostre peregrinazioni avrete senza dubbio scoperto due stanze in cui saranno stati presenti alcuni 'robot' fuori uso, nella prima (quella col robot all'estrema destra) avreste dovuto raccogliere la ruota con raggi, mentre nella seconda (quella col robot direttamente davanti a voi) un ingranaggio di bronzo posto in alto a sinistra. Una testa di una statua e una anguilla molto simile a quella data a Costa nelle Azzorre, si troveranno in due distinte stanze, una delle quali oltre una grata.

Sophia è tenuta prigioniera in una cella che per ora non riuscirete a raggiungere, potrete solamente osservarla passando in un paio di grate che danno su altrettante finestrelle della sua prigione. In questa camera di sicurezza la ragazza sarà guardata a vista da un nazista piuttosto forte, per poterlo eliminare in fretta non vi resta che raggiungere una delle già citate finestrelle (quella all'estrema sinistra) e inserire una biglia di orichalcum nella bocca della statua lì vicino; il mostro si animerà e spapperà l'uomo per poi schiantarsi a sua volta.

Nella 'Stanza della Statua' un piccolo baratro vi separerà da una tazza in roccia tenuta in mano dall'ennesimo robot. Usate la scala sul burrone e attraversandolo prendete il boccale (prima di

andarvene non dimenticate la scala).

Dirigendovi alla 'Stanza del Granchio' mettete il salsicciotto nella gabbia toracica, immergete il tutto nella vasca e aspettate che un piccolo granchio ci cada dentro. A lavoro ultimato potrete uscire di lì ed entrare nella vicina 'Stanza della Lava'. Qui potrete notare un gigantesco idolo dal quale fuoriesce della sostanza fusa. Appoggiate la tazza vuota sul piedistallo e inserite la testa della statua (quella che somiglia a un pesce) nella piastra: un flusso di lava andrà a colmare il bicchiere che Indy automaticamente riporrà nell'inventario.

Senza perdere tempo, andate nella 'Stanza del Macchinario', inserite la 'ruota con raggi' nel piccolo mandrino e rovesciate il bicchiere nell'imbutto posto alla sommità della lunga scalinata: avete appena scoperto come ottenere le perline di orichalcum!

Raccogliete le dieci biglie appena sfornate e la ruota coi raggi (non dimenticatevela!) per poi andare nella 'Stanza della Sentinella'. Due enormi portali saranno bloccati dall'acqua che col tempo ha colmato la camera. Senza perdervi d'animo inserite una biglia d'orichalcum nella statuetta a forma d'anguilla che riscaldandosi farà evaporare il laghetto. Utilizzando l'ennesima biglia nella bocca della statua accanto alla ex vasca potrete finalmente aprire la porta e vedere Sophia.

Come già sapevate, la poverina è rinchiusa in una cella, raccogliete il pezzo della statua robotica per terra e continuate verso il canale lasciandola lì dove si trova... Gettate la cassa toracica (quella in cui è contenuto il granchio) e poi, cliccando sul fiume, tuffatevi per raggiungere la zattera dall'altra parte. Grazie ai buoni auspici dell'orichalcum potrete come far funzionare l'affare (basterà mettergli una biglia in bocca) col quale inizierete una allegra gita sul fiumiciattolo. Continuando sempre a sinistra, sarete bloccati da 3 cancelli con altrettanti mandrini, che potranno essere aperti inserendo nell'ordine la pietra del sole, quella della luna e quella del mondo. Tra il secondo e il terzo cancello, ci sarà da visitare una camera nella quale è custodito un meccanismo a mezzaluna che porterete con voi fino all'arco di pietra oltre il terzo portale del fiume. Un grande cancello di roccia vi impedirà di entrare nel cuore della città: l'ultimo anello.

Dopo aver agganciato la catena alla porta, usando la scala sulla pancia del robot, aprite la piastra e inserite i seguenti pezzi nell'ordine e nella posizione che vi dirò tra breve: ruota coi raggi nella parte centrale insieme alla testa della statua (quella specie di rombo biancastro), la mezzaluna in piedi a destra, l'ingranaggio di bronzo in alto a sinistra. Inserendo la sfera di orichalcum nel mezzo, farete muovere il braccio sinistro della statua, al quale collegherete l'altro capo della catena lì vicino. Esaminando nuovamente il corpo dell'automa, spostate l'ingranaggio sul perno in basso a sinistra e grazie alla solita biglia nel buco centrale il gioco sarà fatto!

Finalmente potrete liberare la povera Sophia. Raccogliete il perno del cardine lì per terra e datelo alla ragazza; sollevate il cancello e lei, dopo aver fatto qualche storia, riuscirà a uscire ficcandolo sotto alla gabbia. Dopo l'immane scena del bacio, alzate nuovamente le sbarre della prigione in modo da recuperare il perno... Sempre sfruttando il granchio, tornate con Sophia all'ultimo anello di Atlantide. Come trascinata da una forza incontrollata, Sophia inizierà a parlare in maniera strana, Nur Ab Sal, Dio dell'inganno, è riuscito ad entrare in lei attraverso il suo medaglione. Parlandole (Esaminare Sophia) cercate di costringerla a farvi vedere la collana, nella quale ficcherete alla prima occasione una delle sfere d'orichalcum: l'oggetto inizierà a scaldarsi e la poverina sarà costretta a toglierselo... Usateci sopra la scatola d'oro e Nur sarà sconfitto per sempre!

Dopo aver preso lo scettro sull'altare oltre la scalinata a sinistra, uscite dalla stanza e visitate il breve corridoio in senso orario. Ad un certo punto arriverete in una zona con una apertura sulla destra e alcune strane iscrizioni all'estrema sinistra. Prendete nota dei simboli ed entrate nella piccola stanza con la scavatrice. Altri segni si troveranno sul pavimento a sinistra, cercate di ricordare anche quelli per poi salire sull'enorme macchinario in cui metterete la solita biglia. Innestate lo scettro e il perno seguendo le strane iscrizioni viste nel corridoio precedente, in modo che le leve siano nella stessa posizione dei grandi quadrati dell'iscrizione (ricordate che potrete anche tirare o spingere ogni leva in modo da alzare o abbassare la loro posizione). Se avrete fatto tutto nella maniera corretta, il macchinario inizierà la sua corsa; estraendo le due sbarre non vi resta che comporre la combinazione vista nella stanza precedente, quella sovrastata dalla spirale... La trivella inizierà a girare per poi perforare il muro e gettarsi in un mare di lava.

Durante il tragitto che vi narrerò tra breve, fate bene attenzione a ciò che è inciso sul muro dietro di voi: un enorme simbolo vi mostrerà una combinazione molto importante ai fini del gioco, vedete di appuntarvela! Comunque sia, ora non vi resta che seguire la strada entrando nelle seguenti porte: destra, seconda a destra, destra, destra, destra, sinistra, salite in cima alle scale a sinistra e poi entrate nella prima porta che troverete. Sarete ora dinanzi ad un fiume di lava, dovrete passare sopra alle chiazze di roccia solidificata, per poi scendere la scala verso la camera degli Dei, vostra ultima meta. Qui inserite come al solito le pietre nel mandrino e componete il codice riportato sulle pareti della grotta di lava (quello che avete appena annotato. Lo avete fatto, vero?), se il tutto è corretto i nazisti arriveranno facendo i guasta feste.

Kerner e Ubermann vorranno a tutti i costi usare la macchina che trasforma gli uomini in Dei, per i propri scopi e per farlo vi chiederanno dei consigli, le risposte che dovrete dare per completare finalmente l'avventura ed eliminare definitivamente i nazisti, saranno le seguenti, con Kerner: 1-3-1-3-1-1-1, con Ubermann 1-2-1-2-2-2-3-4-1-2-2-3...

Non volendovi svelare nulla del finale e augurandomi di essere stato chiaro in tutti i punti risolvendo così tutti i vostri problemi con Indy 4, non mi resta che congedarmi rimandandovi al mese prossimo... Cowabunga!