L’ESODO DI ABE...

Bello, davvero bello questo ritorno degli adventure 2d. Sappiamo che molti di voi si sono incartati in chissa quale punto dello sconfinato universo di Oddworld e non siamo rimasti insensibili alle tante richieste di aiuto pervenuteci in redazione. Potevamo far finta di niente e lasciarvi nella nebbiosa foresta di Necrum? Potevamo girare le spalle a chi si è smarrito nel deposito Feeco? Beh, fosse stato per me vi avrei lasciato li ma, visto che il dovere viene prima di tutto, eccomi qui a guidarvi nella nuova odissea del piccolo e, lasciatemelo dire, sfigatissimo Abe che non mancherà di regalarvi piacevoli sensazioni. Buon divertimento!
A cura di Davide "Toso" Tosini

(ovvero il posto in cui molti di noi dovrebbero andare a lavorare)
Questa prima sezione assume il ruolo di tutorial e risulta un ottimo percorso di addestramento, fra zone segrete e comandi più o meno facili da assimilare.
Nella prima locazione del gioco è celato il primo passaggio segreto. Per scoprirlo non dovrete far altro che posizionarvi in corrispondenza della pila di ossa e premere verso il basso. A questo punto entrate nella porta e scendete verso il basso per due stanze e rotolate velocemente sotto la barriera, preoccupandovi di scandire un perentorio "tutti" una volta in salvo.
Fatevi seguire verso sinistra dai vostri compagni e ordinate loro di lavorare non appena giungerete nella nuova locazione. Ora portatevi sotto la berriera posizionata a sinistra dello schermo e chiamate, a uno a uno, gli indefessi lavoratori, garantendogli, tramite l’uso dell’apposita leva, un sicuro passaggio attraverso il campo elettrico.
Entrate nel condotto di ventilazione e posizionate i tre mudokon in modo che riescano ad avere un facile accesso alle tre valvole soprastanti quindi fateli lavorare e successivamente, salmodiando, liberateli. Andate verso sinistra, superate il portale e raggiungete il gruppo di esserini verdi a cui riserverete lo stesso trattamento avuto con i tre precedenti.
Ritornate ora sui vostri passi, ovvero nella schermata iniziale, dirigendovi poi verso destra.
Calatevi verso il basso e rotolate fino alla fine dello schermo, preoccupandovi di consultare la Mudokon Spotting Guide appena possibile,che si rivelerà essere un piccolo traduttore dei sentimenti dei Mudokon oltre che chiave per il portale situato al centro della stanza. Seguendo le frecce salite verso l’alto e salmodiate per liberare il povero "minatore" che farà spalancare la porta. Una volta entrati dirigetevi verso destra e azionate la valvola che blocca il cancello. Questa azione regalerà una doccia gratutita al Mudokon situato dall’altra parte, facendolo imbruttire parecchio. Per fare in modo che vi segua scusatevi con lui e proseguite verso destra con il compagno che avete appena riportato sulla via dell’obbedienza assoluta.
Liberate il fido compagno e proseguite verso destra azionando la valvola che controlla il cancello dietro al quale sono tenuti prigionieri altri due Modokon. Questa azione farà si che proviate, per la prima volta nel corso dell’avventura, gli sconquassanti effetti del gas esilarante. L’unico modo per costringere i vostri simili a ripigliarsi è quello di andare verso destra e ivi giunti, schiaffeggiarli, prestando comunque attenzione al numero delle amichevoli manate inferte ai due poveracci (nel caso in cui ci prendiate troppo gusto i due mesti figuri saluteranno il crudele mondo che li ospita). Proseguite nella stessa direzione sino a quando incontrerete due valvole quindi ordinate ai vostri seguaci di lavorare per abbassare il cancello che oltrepasserete subito dopo.
Chiamate i due sfortunelli e invitateli a seguirvi preoccupandovi di liberarli nella schrmata successiva. Proseguite fino ad arrivare all' ascensore che utilizzerete per salire verso l'alto (per due schermate). Ora dirigetevi verso destra utilizzando la modalità Ninja per non svegliare lo Slig (è buona abitudine imparare a passare in modalità Ninja già dalla fine delle stanze che precedono quelle in cui si ha intenzione di utilizzarlo onde evitare brutte sorprese), rotolando poi sotto i due mega ventilatoroni fino ad arrivare nella stanza con la leva. Azionatela, entrate nella porta e da qui dirigetevi verso sinistra. Schiaffeggiate i due simpaticoni e continuate nella stessa direzione utilizzando la modalità Ninja fino a guingere in una stanza con tre valvole. Qui ordinate ai due Mudokon che vi hanno seguito di lavorare e incaricatevi personalmete del funzionameto dell'ultima valvola (foto 1 <6.htm>). Vi sarete così guadagnati l'accesso alla porta dalla quale scenderete. Ora posizionatevi sotto l'anello che pende dal soffitto e premete in alto per aprire il cancello. Chiamate tutti e quattro i tizi a rapporto ordinando che vi seguano e dirigetevi verso sinistra, locazione nella quale li libererete. Ora andate in basso, dove potrete impratichirvi con le zone d'ombra, quindi ancora in basso, attivando la modalità Ninja e proseguendo verso sinistra. Una volta giunti nella nuova schermata fermatevi nell'ombra ed aspettate che lo Slig sia arrivato all'estremità sinistra dello schermo. Quindi, approfittando della sua disattenzione, attraversate la schermata fino alla successiva zona d'ombra (sempre con la modalità Ninja inserita -mi raccomando-) che oltrepasserete proseguendo verso sinistra. Superate la schermata con il gas esilarante e inserite la modalità Ninja prima di entrare nella successiva. Qui aspettate che lo Slig sia uscito dallo schermo, quindi chiamate il Mudokon e chiedetegli di seguirvi. Nella schermata successiva tenete la modalità Ninja inserita ed aspettate che il cattivello sia passato quindi andate verso sinistra dove dovrete disinnescare due bombe.
La sequenza con cui ciclano i colori è Rosso-Rosso-Verde-Rosso-Verde (foto 2) <7.htm>. Una volta disinnescate le bombe, proseguite a sinistra per due schermate e liberate i vostri seguaci. Fatto questo tornate verso destra per un quadro e salite verso l'alto. Entrate nel condotto e continuate verso sinistra. Una volta giunti nella nuova schermata dovrete impadronirvi dello Slig e vestiti i panni del carnefice, recatevi verso sinistra per azionare la leva. Tornate verso destra e azionate anche questa leva poi, proseguendo nella stessa direzione, eliminate lo Slig che tortura la creatura.
Ritornate nei panni di Abe e precipitatevi a salvare i Mudokon rimasti quindi tornate qui e arrampicatevi verso l'alto per due schermate. Ora dirigetevi a sinistra (NON entrate nel condotto) fino a cadere, scoprendo così il secondo segreto. Vi dovreste trovare nella schermata in cui avete posseduto lo Slig. Ora usate i teletrasporti, come avete fatto in precedenza con l'altra creatura, per liberare i vostri simili presenti sullo sfondo. Tornate ora al condotto d'areazione ed entrateci. Adesso proseguite verso destra con la modalità Ninja attivata per due schermate, quindi scendete e tornate nella stanza a sinistra, sempre con la modalità Ninja inserita, salendo poi nella schermata superiore per trovare un pò di manodopera gratuita.
Fatevi seguire (usandola modalità Ninja dove necessario) fino alla sala con le sei valvole, ordinando ai vostri simili di lavolare e facendo così partire il gustoso filmato di intermezzo.
Dirigetevi a destra saltando il burrone prima, rotolando all’interno della stanza successiva poi quindi proseguite verso il basso per entrare nel terzo quadro di questo livello. Posizionatevi in prossimità delle boccette verdi e premete verso il basso. Vi ritroverete quindi in un’area segreta nella quale dovrete raggiungere il condotto posto in basso nello schermo che sbocca sullo sfondo. Dite ai Mudokon di seguirvi e liberateli. Fatto questo entrate nel condotto situato all’estremità opposta dllo schermo e verrete trasportati all’inizio del livello. Ripete i passaggi sopra elencati (fatta eccezione per quello che vi ha portato a scoprire l’area segreta) e arrampicatevi fino a raggiungere la schermata superiore. Dirigetevi ora a destra e, rimanendo rannicchiati rotolate per tre schermate verso destra (prestate attenzione alla seconda che contiene un burrone da saltare), quindi proseguite ancora verso destra, non curandovi del volo che state per intraprendere. Una volta atterrati non vi resta che saltare verso sinistra per scoprire un nuovo segreto. Ecco esattamente cosa dovete fare: dalla piattaforma con la porta saltate, correndo, verso sinistra, e verrete rispediti verso l’alto da un condotto per la ventilazione. Proseguite verso sinistra ed entrate nella porta; ora correte nella stanza di fianco per fare in modo che uno dei due Slig vi segua. Tornate verso sinistra quindi entrate nella porta e da qui azionate la mitica cantilena.
Una volta entrati in possesso dello Slig tornate verso destra per eliminare l’altro, quindi riprendete il controllo di Abe, con il quale ora avrete la possibilità di passare indisturbati attraverso la porta prima custodita dai due energumeni.

Una volta giunti nella nuova stanza impossessatevi del corpo dello Slig e fatelo trotterellare allegramente sulla mina che blocca l’accesso alla porta inferiore. Entrateci e ordinate ai tre Mudokon di seguirvi, liberateli, poi infilatevi nel condotto per essere trasportati nella zona con la porta sulla piattaforma (quella da cui si accede all’area segreta, per intenderci).
Entrate nella porta e impossessatevi dello Slig alato che userete per far saltare in aria i due mostriciattoli presenti nella zona superiore. Fatti fuori i due loschi individui dirigetevi a sinistra superando la due simpatiche trivelle e facendo saltare in aria lo Slig sulla piattaforma della stanza successiva per garantire ad Abe una strada priva di intoppi. Tornate in possesso del tenero Mudokon e dirigetevi a sinistra per due schermate al termine delle quali dovrete gettarvi nel condotto che vi lancerà in aria, facendovi approdare nella stanza dovete avete ucciso lo Slig sulla piattaforma. Ora rotolando verso sinistra dovreste incontrare un simpatico gruppo di ubriaconi vicino al distributore automatico. Proseguendo nella stessa direzione approderete a una schermata contenente una Story Stone che, una volta consultata, vi rivelerà il modo per far tornare sobri i cinque sbandati. Dirigetevi verso destra fino alla schermata successiva quindi arrampicatevi in modo tale da raggiungere la stanza superiore. Entrate nel condotto chiamato "Boiler Acces" e dirigetevi verso sinistra superando tutte le schermate fino ad approdare alla stanza dove una porta si chiuderà alle vostre spalle. Procedete nella stessa direzione fino ad incontrare una schermata dalla quale gli Slug possono accedere al vostro piano e fatevi inseguire preoccupandovi di tostarli con l’aiuto del fidato smaterializzatore (qui occorre precisione e tempismo nel tirare la leva che aziona il marchingegno). Per fermare gli Slug piccoli sarà invece sufficiente azionare la valvola di chiusura della botola che vi garantirà inoltre l’accesso al terzo tunnel.
Una volta giunti nel terzo tunnel, sarà il caso di impratichirsi nell’arte del lancio, cosa che fra l’altro vi renderà più agevole il cammino all’interno dei vari livelli che vi attendono. Cominciate col il procurarvi la materia prima posizionandovi sotto il "sacco" di rocce e premendo verso l’alto, quindi proseguite a sinistra e posizionatevi nel punto indicato dalla freccia. Ora per "disinnescare" le mine agite nel seguente modo: per eliminare la mina 1 posizionatevi sulla freccia, giratevi in modo da fronteggiarla, quindi lanciate la pietra indicando il verso contrario alla mina (quindi sinistra), per la mina 2 seguite lo stesso procedimento svolgendolo in maniera speculare (al contrario), per quanto rigurda la terza mina accucciatevi e premete il pulsante di tiro indicando al tempo stesso la direzione della medesima. Ora avrete via libera per azionare le due leve e proseguire verso sinistra. Giunti nella nuova stanza posizionatevi sopra la terza freccia della scritta "Stai qui" e premete il pulsante di lancio indicando verso destra. Così facendo vi sarete liberati di tre mine con due rocce (è da qui che derivano le varie pubblicità dei detersivi….se mi da le sue due rocce le do le mie tre mine); ora non abbiate fretta di andarvene poiché l’ennesimo segreto si nasconde tra le mura di questa stanza, raggiungete il ciglio del burrone, quindi saltate verso destra ed il piccolo Mudokon si attaccherà al ciglio opposto. Lasciatevi cadere e avrete così accesso ad una sezione segreta. Entrate nella porta e una volta sbucati nella nuova stanza gettatevi nel condotto di ventilazione. In questo nuovo schermo farete la conoscienza della peggiore razza dei Mudokon, quelli più stupidi e difficilmente governabili…i Mudokon ciechi. Chiamateli uno per uno e fateli passare attraverso le piattaforme che separano le loro esistenze da quei trinciapolli che vedete muoversi sotto di loro. Andate ora a destra e fateli scendere per poi condurli con voi nella schermata precedente e facendoli cadere di sotto azionando la leva che governa il moto della botola.
Attenzione che questi Mudokon non vanno liberati immediatamente perché vi serviranno per azionare le tre valvole della stanza posta a sinistra. Una volta giunti nella succitata stanza ordinate loro di lavorare e azionate la quarta valvola facendo così in modo che l’ ascensore si abbassi. Montateci sopra e dirigetevi verso l’alto dove dovrete liberare quattro esserini verdi. Una volta tornati in basso fatevi seguire quindi dirigetevi a sinistra, saltate nel "tombino" e riscendete. Ora potete liberare i tre valorosi operai che poco fa vi hanno aiutato con l’ascensore. Tornate nella porta, saltate nel tombino, arrampicatevi e dirigetevi, rotolando, verso sinistra. Entrate nella porta (per la cronaca, la porta è quella che avete aperto grazie alla leva che si trovava nella prima stanza di "scuola antimine") e scendete gli scalini, eliminando la temibile minaccia situata sotto il sacco di rocce.
Sbarazzatevi delle pietre che avete e procuratevene delle nuove, quindi andate verso destra e fate saltare in aria tutte le bombe che ostruiscono il passaggio. Proseguite verso destra, dopo esservi riforniti di rocce, e destinate la stessa fine alle mine della nuova stanza, facendo però attenzione al trinciapolli mobile. Una volta fatta piazza pulita di mine dirigetevi sotto la piattaforma di sinistra, facendo ben attenzione ad evitare l’ammazzagalline rotante, quindi arrampicatevi ed azionate la leva per disinserire il marchingegno calatandovi successivamente verso il basso. Rifornitevi di pietruzze e fate saltare tutte le bombe, sia sopra che sotto, rifacendo il pieno di rocce una volta terminate l’opra di disinfestazione. Proseguite sul piano inferiore e azionate la leva tornando poi verso destra dove dovrete arrampicarvi e farvi strada verso sinistra (questa volta sul piano superiore) quindi fate saltare le mine (attenzione che non è necessario farle saltare tutte) ed entrate nella porta.
Per affrontare questo sotto-livello dovete tenere in considerazione che i Mudokons ciechi eseguono i vostri ordini alla lettera, non curandosi di eventuali ostacoli posti sul loro cammino. E’ quindi il caso di impratichirsi con i vari comandi vocali, dal "seguimi" all’ "aspetta" per sperare di salvare la pellaccia a questi poverini.
Un buon terreno per testare i comandi è rappresentato proprio dal primo quadro; ordinate al Mudokon di seguirvi e fatelo fermare sopra la botola che azionerete in seguito, quindi liberatelo per far si che la porta si apra (***Miniere31).
Entrate nella porta e azionate la leva per fermare il temibile trinciapolli (foto3) <8.htm> quindi dirigetevi a destra dove dovrete disattivare un altro malefico rotore; proseguite nella stessa direzione e azionate la leva che manderà in "Game Over" i due spennagalline. Fatto ciò proseguite nella stessa direzione, azionate la leva e tornate a recuperare il Mudokon dell’inizio che porterete con voi liberandolo nella stanza in cui avete azionato l’ultima leva. Entrate nella porta che vi condurrà nel prossimo tunnel dove dovrete dirigervi verso destra evitando i due sconquassagalline; una volta giunti nella nuova stanza, arrampicatevi e dirigetevi verso sinistra, azionate le due leve per fermare i gingillini e fatevi seguire dal verde compagno, liberandolo nella stanza di destra; questo farà si che l’ascensore approdi al vostro piano. Fate saltare le mine accovacciandovi e premendo il pulsante di lancio+avanti e andate a destra, azionate la valvola quindi proseguite nella stessa direzione posizionando il Mudokon sull’ascensore; arrampicatevi e andate a sinistra per fare rifornimento di materiale da lancio quindi tornate all’elevatore e calatevi verso il basso. Liberate il vostro compaesano ed entrate nella porta ora aperta.
Ora state molto attenti ai due amenicoli che viaggiano dall’alto in basso per la stanza; una volta entrati nella nuova locazione spingetevi contro il muro di destra. Da qui eseguite un salto con rincorsa e Abe si appenderà ad una piattaforma invisibile; arrampicatevi, liberate i due Mudokons e tornate al piano di sotto, dove vi resta ancora una lama rotante da superare. Archiviata anche questa andate verso sinistra, dove troverete altri due aggeggi simili ai precedenti che questa volta incrociano i loro destini. Superateli e portate Abe all’ estrema sinistra senza abbassarvi. Da qui spiccate un bel salto con rincorsa verso destra, evitando accuratamente la lama, arrampicatevi e tirate l’anello che pende dal soffitto. Tornate sui vostri passi e andate, rotolando, verso sinistra. Evitate gli spappolapolli proseguendo nella stessa direzione e saltate il precipizio. Sempre proseguendo verso sinistra arrampicatevi e continuate fino a raggiungere i due Mudokon che andranno portati nella schermata precedente. Fatto questo tornate a sinistra, e azionate la leva. Montate sull’ascensore e scendete verso il basso per due schermate dove troverete un altro vostro simile maltrattato da un crudele Slig.
Aspettate che quest’ ultimo sia andato via quindi chiamate l’essere biancastro, dategli l’ordine di seguirvi seguito subitaneamente da quello di fermarsi. Così facendo l’avrete messo in salvo da quella che si rivelerà essere la tomba del suo oppressore. Una volta tornato il marrano tirate l’anello per vederlo finire in piccoli cubetti di carne e metallo. Scendete con l’ascensore e andate verso destra, arrampicatevi e tornate a sinistra. Arrampicatevi fino a raggiungere il "tombino" e andate verso destra, azionando la leva e successivamente ritornando sui vostri passi seguiti da tutti i Mudokon che avete seminato. Tornate ora nello schermo che conteneva

l’ultima leva azionata e fateli fermare. Usate l’ascensore, andate a destra e attivate le tre leve che faranno fermare i macinaconigli quindi tornate a riprendere i vostri simili e andate verso destra sino a giungere al solito cerchio di uccelli che userete per dar loro la tanto agognata libertà.
Tornate all’ascensore, andate a destra e arrampicatevi. Appendetevi al ciglio di sinistra effettuando un salto in corsa e passate sotto l’ostacolo, tirando l’anello che fermerà la corsa dei famelici assassinaanimaletticastiepurieinnocenti. Da qui andate a destra, arrampicatevi e tornate a sinistra dove richiamerete l’attenzione dei due sciagurati presenti che, unitamente al terzo sventurato della stanza di destra, vanno condotti all’ascensore prima, a destra poi e infine liberati.
A questo punto potete tornare nella stanza in cui avete fatto la pelle al malcapitato Slig. Dirigetevi a destra, saltate il burrone e proseguite nella stessa direzione entrando nella porta. Andate ancora verso destra, cominciando ad inserirela modalità Ninja al termine del quadro per quello successivo, dove faranno per la prima volta la loro comparsa i sensori di movimento; per evitarli è sufficiente stare immobili quando il raggio rosso "colpisce" Abe. Andate sempre verso destra fino ad arrivare ad una stanza con tre mine, in questo caso la sequenza è R-R-V-R-R-V. Disattivatele e andate verso sinistra mantenendo gli accorgimenti sopra descritti. Proseguendo ancora nella stessa direzione arriverete in un quadro con un sensore di movimento e diverse mine. Evitatele saltando nei punti giusti e fiondatevi nella Mine Car… ora comincia il massacro…
Non curanti dell’allarme appena scattato lanciatevi verso destra facendo saltare tutte le mine e uccidendo lo Slig. Proseguite verso l’alto e quindi a destra. A questo punto dovreste trovarvi in un quadro con tre mudokons e uno Slig. Bene, aspettate che il cattivo sia vicino al lato sinistro dello schermo (fuori dalla portata degli esserini) e sganciate la mine car spappolando il tapino. Uscite dalla Mine Car e portate con voi, verso destra, i tre soggetti di cui sopra per liberarli. Tornate nel vostro mezzo di distruzione e andate verso destra, poi in basso (spappolando un altro Slig) e infine uscite dalla Mine Car. Andate a destra, dove dovrete disinnescare una bomba (Fate attenzione al sensore di movimento e allo Slig che apparirà se ci metterete troppo). Fatto ciò dirigetevi verso destra, disinnescate un’altra bomba e chiamate tutti i Mudokon presenti nel quadro (qualcuno è nascosto nell’ombra) facendovi seguire verso sinistra per metterli al sicuro. Salite sulla Mine Car e lanciatevi in una folle corsa verso destra, cosa che dovrebbe farvi aumentare il numero di Slig spappolati di una unità. Proseguite ancora verso destra e fate saltare le mine che bloccano l’accesso al punto in cui dovrete liberare i Mudokon, poi tornate a recuperare gli omini verdi nella stanza in cui li avete lasciati e adoperatevi per spezzare le catene della loro schiavitù (ma che poeta che sono). Rimontate sulla mine car, dirigetevi verso sinistra e stando sul soffitto proseguite verso l’alto. Ora verso destra (non vi preoccupate che non c’è rischio di perdersi visto che quello della Mine Car è un percorso obbligato) e giunti qui, abbandonate la mine car per arrampicarvi sulla piattaforma di sinistra. Rotolate ancora verso sinistra per una schermata e lasciatevi cadere. Ora entrate nella porta e richiamate l’attenzione del Mudokon facendovi seguire, quindi andate verso destra e liberate i quattro Mudokon. Tornate sui vostri passi fino a ritornare nella stanza dove avete lasciato la mine car e da qui usate la modalità Ninja per entrare nella stanza posta a destra. Affrettatevi nel disinnescare la bomba e rotolate di nuovo verso sinistra. Uno Slig vi seguirà e voi, da bravi vendicatori, vi preoccuperete di fargli provare la stessa strada verso l’Ade intrapresa poco prima dai suoi simili. A proposito di simili, tornate nella stanza con i Mudokon e fatevi seguire dai vostri verso destra. Giunti qui liberateli ed entrate nella porta che vi spedirà nel tunnel sette che comincerete sullo sfondo. Dirigetevi verso destra e inserite la modalità Ninja prima di entrare nell’altra stanza. Azionate la leva e aspettate che lo Slig si svegli quindi seguitelo, sempre con la modalità Ninja inserita. Arrampicatevi sulla piattaforma di destra e aspettate che ritorni quindi possedetelo e uccidete lo slig che si trova in primo piano. Ritornate nei panni di Abe, andate nel "tombino" di destra e preparatevi a correre. Dirigetevi verso destra, arrampicatevi sulla piattaforma e aspettate che il vostro inseguitore molli il colpo quindi azionate la leva e andate verso destra. Scendete nella stanza inferiore e preparatevi ad un’altra corsa, anche questa volta verso destra, non curandovi della leva. Continuate verso destra e arrampicatevi sulla piattaforma dove attenderete che lo Slig da possedere arrivi. Fate secchi tutti gli altri oppressori, sia sullo sfondo che in primo piano, e ritornate nei panni di Abe. Azionate la leva teletrasporto e vi ritroverete in primo piano. Salite sulla mine car e fate piazza pulita di tutte le mine che trovate in giro. Proseguite fino ad arrivare in una stanza con dei Mudokon e fatevi seguire da tutti, dirigendovi poi verso sinistra e liberando, una volta approdati alla fine del settimo tunnel, tutti i vostri seguaci. Tornati al boiler e arrampicatevi fino a raggiungere la stanza in alto a sinistra (quella con la leva che disinnesca i campi di forza) evitando il mostriciattolino volante nascondendovi nelle ombre), quindi azionate tutte e tre le valvole e cominciate a correre come dei dannati verso il basso. Una volta giunti a pian terreno rotolate verso destra e godetevi sia i fuochi d’artificio sia il gustoso filmato che vi dimostrerà, come se ce ne fosse bisogno, di quanto sia sfigato il povero Abe.

(una foresta che si lascia esplorare)
Dirigetevi verso sinistra e saltate sulla piattaforma posta in basso. Da qui posizionatevi sul limite sinistro della piattaforma ed effettuate un salto con rincorsa verso destra per scoprire una piattaforma nascosta; calatevi verso il basso e lasciatevi cadere nel tombino che vi catapulterà in una nuova locazione. Andate ora verso destra prestando attenzione ai tre Slig sullo sfondo e proseguite nella stessa direzione fino ad approdare in una stanza con tre Mudokon. Ordinate loro di seguirvi fermandoli subito dopo con il comando "Aspetta". Disattivate le bombe e arrampicatevi in prossimità del tombino da dove eseguirete un salto con rincorsa verso sinistra. Tornate nella stanza precedente (questo va fatto per fare ricomparire il portale) e riportatevi nella stanza di destra. Salmodiate per qualche secondo, attivando così il portale che libererà i Mudokon,tuffandovi poi nel tombino che vi rispedirà ai piani alti.Tornate nella "stanza" dove era situato l’ingresso alla zona segreta ed effettuate, dalla piattaforma in basso un salto con rincorsa verso sinistra arrampicandovi e proseguendo poi nella stessa direzione.
Ora dirigetevi verso l’alto e raggiungete il limite sinistro della piattaforma superiore, punto dal quale dovrete calarvi per finire nell’ennesimo tombino che vi sparerà in orbita. Andate ora verso destra e consultate le informazioni contenute nella "story stone", quindi fate aprire il portale e saltateci dentro. Sarete così trasportati dall’altra parte del burrone. Andate a destra ed entrate nel tombino presente nella nuova schermata. Avrete così accesso a una nuova sezione nella quale dovrete proseguire verso destra. Rotolate sotto l’albero e lasciatevi cadere. Approderete in una stanza con due porte che si apriranno quando verranno accesi tutti e quattro i fuochi ai loro lati.
Ad ogni fuoco corrisponde una "Story Stone", vediamo dove sono situate:
Calatevi dal bordo di destra e sempre rimanendo sulla piattaforma superiore proseguite nella stessa direzione. Consultare la prima delle quattro "pietre della storia" e tornate sui vostri passi. Ora è il momento di passare sul piano inferiore, proseguendo poi verso destra fino a cadere.Avrete così svelato l’ubicazione della seconda roccia del sapere. Calatevi dalla piattaforma per cadere nel tombino che vi rispedirà su di un piano.
Dirigetevi a sinistra, sulla piattaforma in alto e saltate nel condotto d’aerazione . Consultate la terza delle rocce della sapienza e tornate sopra. Andate verso sinistra, rimanendo sulla piattaforma bassa e usate l’ascensore, accendendo l’ultimo dei quattro fuochi con l’apposita "story stone".
Tornate ora nella schermata con le due porte dove troverete uno degli ingressi aperto e desideroso di farvi entrare.
Accontentatelo e andate verso destra, dove azionerete il portale senza entrarvi. Leggete la story stone e addentratevi nell’uscio appena schiuso. Salmodiate ed entrate nel varco dimensionale appena generato quindi proseguite verso destra. Entrate nella porta e proseguite nella stessa direzione, preparandovi a fare un uso smodato del Quicksave. Inserite la modalità Ninja per prolungare il sonno di quelle creaturine simpatiche che rispondono al nome di Fleech; le piccole bestiole bluastre sono degli Slurg che non possono nuocervi in alcun modo ma che comunque, una volta schiacciate, interrompono gli onirici viaggi delle altre creature presenti nella schermata. Raggiungete il limite destro della stanza e calatevi verso il basso per due schermate fino ad arrivare in una stanza con un

tombino. Entrateci prima che i Fleech pasteggino allegramente con il vostro esile corpicino verde e consultate la nuova roccia della cultura. Schiaffeggiate la serratura per sbloccare il portone blindato nel quale dovrete immediatamente entrare. Sarete trasportati in una stanza con degli Slurg, un Fleeche due leve.
Azionate prima la leva di sinistra, poi quella di destra e successivamente infilatevi nella porta appena aperta. Fate la stessa cosa nelle due successive stanze, ricordandovi di utilizzarela modalità Ninja per gli spostamenti e di tenere, come ultime leve da tirare, quelle più prossime alla via d’uscita. Una volta giunti nella stanza contenente tre anelli e due leve comportatevi nel seguente modo: tirate prima i tre anelli (non importa in quale ordine, l’importante è che vengano azionati tutti), quindi azionate la leva di sinistra, effettuate un salto con rincorsa verso destra e appendendetevi alla piattaforma con la seconda leva. Azionatela e uscite dalla porta che avete fatto spalancare. Consultate il piccolo manuale del giovane Mudokon scritto sulla roccia calandovi successivamente verso il basso. Andate verso destra per due schermate, liberate lo spirito schiaffeggiando la serratura e imboccate il tombino. Scendete da sinistra e rotolate verso destra, arrampicandovi in modo da poter accedere alla piattaforma centrale. Proseguite verso sinistra e arrampicatevi fino a tornare nella schermata da cui siete arrivati quindi entrate nella porta. Andate a sinistra e addentratevi negli oscuri meandri che si celano dietro l’arcata, che i più si ostinano a chiamare porta, proseguendo poi verso sinistra. Aprite il portale ed entrateci. Continuate nella stessa direzione e saltate dentro il tombino. Tornate a destra dove incontrerete un bivio…a voi la scelta se andare nelle Paramites Vaults o nelle Scrab Vaults.
Imboccando il tombino sceglierete la strada per le scrab vaults mentre calandovi dal bordo destro imboccherete il sentiero per le Paramites vault (foto 4) <11.htm>.
ALLA SCOPERTA DELLE MUDANCHEE VAULTS (SCRABS)
Dirigetevi a sinistra e rotolate verso le bottiglie verdi per scoprire una nuova area segreta dove dovrete aprire un portale e saltarvici dentro. Fatto ciò issatevi sulla piattaforma superiore della nuova stanza e saltate verso destra. Calatevi in direzione della leva e azionatela per far si che il muro si abbassi consentendovi di proseguire verso sinistra. Giunti nella nuova stanza issatevi sulla piattaforma superiore e con velocità e tempismo disinnescate le bombe, tirate la leva e tornate sulla piattaforma inferiore. Innescate la bomba e fate in modo che il sensore di movimento rilevi la vostra presenza. Rotolate verso destra per attirare verso di voi il simpatico energumeno meccanico facendolo automaticamente transitare sulla bomba attivata in precedenza. Tornate nella stanza contenente i vostri simili e intimate loro di seguirvi per poi liberarli. Saltate nel tombino e infilatevi nel suo simile per essere trasportati nelle Scrab Vaults
VERSO LE MUDOMO VAULTS (PARAMITES)
Calatevi dal bordo destro, proseguite verso destra e saltate dentro il tombino situato in questa locazione…sarete trasportati verso le Paramite Vaults…

(Questi esseri sono davvero cattivi...)
Andate verso destra ed entrate nella porta, quindi, proseguendo nella stessa direzione, azionate la leva. Andate poi verso sinistra ed entrate nel tombino. Ora verso destra, dove dovrete possedere lo Scrab sul fondo e usarlo per spappolare il Fleech presente. La story stone vi fornirà ulteriori ragguagli su come utilizzare uno Scrab. Tornati nei panni di Abe, calatevi verso il basso e tirate l’anello, poi la leva e andate a sinistra, demolendo con un sonoro ceffone il mega lucchettone che sbarra la strada al vostro alter-ego digitale. Entrate nella porta e cominciate a correre verso sinistra sino a raggiungere il tombino posto qualche schermata più in la. Entrateci e una volta passati in primo piano consultate la bibbia del piccolo Mudokon. Rompete il lucchetto (che vi regalerà il potere dell’invisibilità) e dirigetevi verso destra, azionando tutte le leve che incontrerete lungo la strada, fino a raggiungere nei pressi di una porta in cui dovrete fiondarvi; fate presto ‘cause nothing last forever….
Dirigetevi a destra ed entrate nel tombino. Arrampicatevi raggiungendo la stanza superiore e nel silenzio più assoluto sgattaiolate verso sinistra rimanendo sulla parte alta. Ora saltate, in corsa, verso sinistra, azionate la leva e possedete lo Scrab che userete per uccidere il Fleech della stanza precedente, quindi tornate verso destra, dove rivestirete i panni di Abe. Azionate nuovamente il marchingegno e recatevi nella stanza a destra dove abbasserete per l’ennesima volta il levonzolo e distruggerete il lucchetto che vi darà la possibilità di diventare invisibili.
Andate verso il basso e dopo aver inserito la famigerata modalità Ninja, verso destra. Saltate nel tombino, che vi sparerà in alto, salmodiando non appenas giunti in cima. Un volta diventati invisibili correte verso destra, arrampicatevi e raggiungete la stanza superiore. Eliminate il lucchetto e tornate al piano di sotto dove entrerete nella porta. Date un occhiata rapida alla story stone dopodiché (afterdi which per gli Anglofili)andate verso destra e impossessatevi dello Scrab. Tornate a sinistra dove, dopo esservi posizionati sulla placca che fa abbassare la barriera, userete uno Shred Attack sul vostro simile. Correte nella stessa direzione ed eliminate anche l’altro Scrab, quindi ancora verso sinistra fino a quando lo Scrab che state controllando si troverà bloccato da una barriera. Ora tornate in possesso di Abe e correndo andate a sinistra fino ad incontrare il lucchettonzolo. Rompetelo e correte verso destra fino ad arrivare alla stanza con l’altro lucchetto al quale riserverete la medesima fine del precedente. Fatto ciò volate verso la porta che avete appena aperto ed entrateci. Andate a sinistra e entrate nell’uscio, continuando poi verso sinistra. In questa stanza si cela un nuovo segreto: abbassatevi e rotolate verso sinistra fino a cadere in basso quindi aprite il portale e volateci dentro prima che la tenera bestiola vi faccia fuori. Chiamate i Mudokon, tirate la leva e chidetegli di seguirvi rotolando poi verso destra nell’area sottostante. Ivi giunti azionate la leva e correte sotto i trinciapolli. Arrampicatevi sulla piattaforma dove si trova la terza leva e azionatela, chiamando successivamente i Mudokon per liberarli. Tornate nella stanza superiore e buttatevi nel tombino per ritornare nel punto in cui si trovava l’accesso a quest’area segreta. Arrampicatevi e dopo aver consultato la roccia della cultura entrate nel portale. Ora possedete lo Scrab sullo sfondo e dopo esservi divertiti per un po’, tornate nei panni di Abe e saltate nel tombino. Siete ora approdati nel fulcro delle Scrab Vault (mappone delle mudanchee) <12.htm>; cominciate con la porta numero uno. Dirigetevi a sinistra, arrampicatevi, quindi rotolate nella prossima schermata dove è custodito il secondo segreto di questo livello. Calatevi dal bordo invisibile vicino alle bottiglie, quindi correte e tuffatevi nel primo tombino. Aprite il portale (salmodiando) e infilatevici dentro. Ora dovrete effettuare un salto con rincorsa nel momento esatto in cui lo Scrab si trova nell’angolo destro. Arrampicatevi e impossessatevi dello Scrab, che andrà rinchiuso nella sua simpatica gabbiola azionando la leva posta sulla piattaforma superiore. Fatto ciò azionate l’altra leva e fatevi seguire dai due poveri piccoli, quindi andate sul piano inferiore e fermatevi al primo piano, chiamando i mudokon e ordinando loro di seguirvi prima di fermarsi poi. Ora raccattate i due elementi del piano di sopra e portateli dove avete visto il portale per liberarli. Gettatevi a capofitto nel tombino dei vostri sogni e tornerete da dove siete venuti. Tirate la leva e aspettate che i due singulibini verdi si dirigano verso di voi. Rotolate verso destra, spaccate il lucchetto, tornate a sinistra e arrampicatevi fino a raggiungere la prima stanza. Calatevi fino a raggiungere la piattaforma con il tombino, rotolando poi verso destra e calandovi nella stanza inferiore. Rotolate ancora verso destra e infilatevi nel tombino che vi porterà in primo piano. Andate velocemente verso sinistra, attirandovi le ire dei micini verdi, e tornate verso destra correndo sulla piattaforma superiore. Spaccate il lucchetto e andate nell’imboccatura di sinistra dalla quale verrete catapultati nuovamente sullo sfondo. Risalite ed entrate nella porta che fino a poco fa era chiusa.
Addentratevi ora nella seconda porta e arrampicatevi sulla piattaforma superiore della nuova stanza, rotolando successivamente verso destra. Ignorate la creatura e proseguite per la vostra strada per due schermate quindi scendete e fiondatevi verso sinistra. Azionate la leva e correte verso destra. Arrampicatevi e rotolate velocemente verso sinistra sino a giungere nella stanza dove si trova lo Scrab. I due furboni verdi vi seguiranno cadendo proprio vicino al mostrone di cui dovrete impossessarvi per farne carne da macello. Rivestite i panni del povero Abe e recatevi nella stanza che conteneva i Fleech, spaccate il lucchetto e andate a portare i vostri omaggi a colui che

vi ha liberato dai vermastri. Diventate invisibili, azionate la leva e frantumate l’ennesimo lucchettonzolo per poi sparire prima che lo Scrab si accorga della mestizia che lo ha appena attanagliato.
Adesso siete pronti per tornare nella locazione con la porta blindata, pronti per scoprire le nuove insidie che vi attendono. Andate a sinistra e chiamate tutti gli esserini verdi. Recatevi poi verso destra ed entrate nel tombino che vi trasporterà direttamente sullo sfondo. Da qui entrate nel tombino di sinistra e azionate la leva, tuffandovi successivamnete nel tombino che vi porterà ora in primo piano. Ora dirigetevi a sinistra e fate in modo di diventare invisibili, ritornate a destra, saltate nelle fogne e correte verso destra per buttarvi nell’unico tubo che non avete ancora visitato.
Forzate velocemente il lucchetto e gettatevi nel tombino quindi tornate in primo piano ed entrate nella porta appena aperta. Via verso la terza porta! Recatevi a destra e appendetevi al bordo della piattaforma superiore fino a quando lo Scrab del piano di sopra non inizierà una malefica corsa verso di voi. Una volta caduto il tapino avrete il livello superiore totalmente privo di minacce e sarete quindi liberi di andare verso sinistra azionando la leva che eliminerà gli ostacoli che si frappongono tra lo Scrab e voi.
Ora spostatevi sul limite sinistro del bordo superiore aspettando che i due Scrab si fronteggino in un duello all’ultimo sangue; approfittate di questo momento di pausa per sfondare il lucchetto che aprirà la porta…siate veloci…
Una volta varcato l’ultimo uscio spalancato correte verso destra in direzione della prossima area e buttatevi nel condotto.
Aspettate che il signorino ai piani bassi se ne vada nello schermo di sinistra, quindi saltate giù e spezzate il lucchetto. Aspettate lo Scrab dall’alto della piattaforma situata all’estremità sinistra dello schermo e una volta che il mesto si sarà allontanato, saltate nella tubatura. Qui utilizzate lo stesso trucchetto utilizzato in precedenza e saltate sopra, tornando sullo sfondo per addentrarvi nell’uscio appena sbloccato.
Dirigetevi verso il tombino posto in basso che vi porterà in primo piano; aspettate che lo Scrab sia a destra e correte verso sinistra eseguendo un salto in corsa per arrampicarvi verso la "ghost trap" che, una volta schiaffeggiata, vi farà precipitare verso il basso da dove dovrete fiondarvi nel tombino. Prestate quindi attenzione alla posizione dello Scrab quando vi apprestate a spaccare l’ennesimo lucchetto (la posizione migliore è quella che vede il nemico posto all’estrema sinistra con le spalle girate). Una volta sullo sfondo tuffatevi nel condotto (che vi trasporterà nuovamente in primo piano) e saltate nel tombino da cui siete appena usciti per essere trasportati verso destra.
Aspettate che lo Scrab si sia posizionato all’estrema sinistra e proseguite velocemente verso destra. Correndo arrampicatevi sulla piattaforma dove è situato il nuovo lucchetto. Spaccate anche questo ma fatelo solo quando il bestio si trova nella stanza contigua a quella che state visitando. Infilatevi nuovamente nel tombino e andate verso destra per raggiungere la porta con le due lucine verdi situata sullo sfondo. Salutate la stanza tre…
Recatevi verso il quarto dei sei portali del fulcro ed entrateci. Correte a sinistra saltando nei tombini che incontrerete fino ad arrivare alla prima delle quattro Ghost trap che bloccano l’uscita di questo livello. In questo punto siete al sicuro, per lo meno fino a quando non eliminerete anche questo lucchetto; una volta distrutto il lucchetto correte verso sinistra per trovare una conduttura che porta in primo piano. Correte verso destra, lasciandovi cadere dal bordo, e atterrerete in un tombino dove dovrete tornare non appena avrete spaccato la serratura qui posta. Verrete catapultati verso l’alto, in una stanza contenente la terza Ghost trap che andrà demolita. Tornate da dove siete venuti preparandovi a correre come dei forsennati verso destra non appena toccherete terra per evitare il simpaticissimo Scrab che sarà li con coltello e forchetta ad attendere impaziente il suo pranzo. Evitato il mostro seguitate ad andare verso destra e scendete sul piano inferiore quindi tornate verso sinistra per eliminare il quarto e ultimo lucchetto che vi sbarra la strada. Per effettuare questa operazione assicuratevi di tenere una distanza di sicurezza dallo Scrab poiché, una volta rotto questo lucchetto, verrà meno la barriera dietro la quale fino a poco fa vi facevate beffe di lui. Correte come matti verso destra e arrampicatevi in direzione della Exit door). Preparatevi ora ad affrontare la quinta stanza….
Dirigetevi a destra non curandovi, almeno per il momento, della leva. Calatevi verso il basso, rotolando poi verso sinistra in direzione della stanza iniziale. Da qui raggiungete la stanza inferiore e sgattaiolate a sbriciolare la ghost trap senza schiacciare lo Slurg. Tuffatevi nel tombino. Se invece volete sviscerare ulteriormente il gioco andate, sempre con la modalità Ninja inserito, verso destra e rotolate nella schermata inferiore. Salmodiate un pochino e volate nel portale che avete appena aperto quindi rotolate verso destra, azionate la leva e tornate velocemente sulla piattaforma in alto, rotolando poi verso sinistra dove dovrete azionare la leva del piccolo blastatore di fleech. Assicuratevi di averli uccisi tutti e due quindi chiamate i Mudokon per liberarli. Tornate poi nel tombino che vi riporterà al piano superiore da dove raggiungerete la stanza che contiene la Ghost trap.
Entrate nel tombino e andate a destra, arrampicatevi verso l’alto fino a raggiungere la stanza con le leve. Cantate per diventare invisibili e azionate la prima leva. Attivate ora la seconda e correte verso destra. Distruggete il secondo lucchetto di questo "sotto-livello" e arrampicatevi sul bordo di destra. Mentre siete ancora invisibili tornate verso l’uscita….ovviamente prima di diventare freschi bocconcini per i mostrini verdi….
Via verso la sesta stanza….
Correte verso destra evitando velocemente i singulibini verdi, saltate nel tombino e tirate la leva quando lo Scrab è sulla destra per intrappolarlo. Saltate giù e proseguite verso sinistra. Tirate la leva (***Mudanche112) e tornate a destra prima che i Fleech degustino carne di Mudokon quindi arrampicatevi in direzione della leva e tiratela. Impossessatevi dello Scrab e usatelo per devastare gli esili corpicini dei verdi invertebrati , intrappolandolo nuovamente una volta usato a dovere. Andate ad aprire l’ennesima Ghost Trap e tornate a destra. Liberate lo Scrab, quindi salmodiate per diventare invisibile ed entrate nella Exit door.
Recatevi a piano terra (manco si stesse parlando di ascensori) e rotolate verso sinistra per due schermate. Azionate la leva e tornate, rotolando, verso destra fino alla stanza iniziale; impossessatevi dello Scrab e fate piazza pulita dei Fleech, quindi portatelo all’estrema sinistra (nella schermata dove avete azionato la leva) e una volta tornati in Abe, recatevi li per imprigionarlo.
Buttatevi nel tombino e sgattaiolate in direzione della leva posta in background. Azionatela e tornate nel condotto da cui siete venuti per recarvi a liberare i due Scrab imprigionati. Impossessatevi di quello sullo sfondo ed eliminate i fleech che vi sbarrano la strada verso il lucchetto, quindi tornate nei panni di Abe e imprigionate nuovamente i mostriciattoli. Aprite il lucchetto, liberate nuovamente gli Scrab e utilizzate l’invisibilità per raggiungere l’uscita e affrontare il Mudanchee Ender.
Correte a destra per tre schermate fino a raggiungere il teletrasporto (piccolo suggerimento, teletrasportatevi sempre accucciati, risparmierete un sacco di tempo e di scleri vari) quindi velocemente a destra, evitando così lo Scrab che sarà sulle vostre tracce. Continuate a destra fino a cadere dal bordo, quindi velocemente a sinistra e una volta teletrasportati continuate verso destra. Saltate nel tombino che vi sparerà sulla piattaforma superiore e scendete, entrando successivamente nel teletrasporto. Dirigetevi verso sinistra in direzione del prossimo portale. Superato anche questo effettuate un salto con rincorsa verso destra sul bordo quindi saltate ancora a destra e tornate nella stanza precedente. Ora scendete e volate verso il teletrasporto di sinistra prima che lo Scrab vi usi come decorazione natalizia per il suo intestino quindi correte verso destra facendo abbassare la barriera . Continuate fino alla fine della piattaforma e lasciatevi cadere. Atterrete in un’area dove un dolcissimo cagnolino vi attenderà per farvi la festa e siccome di tempo per le coccole non ce n’è molto, arrampicatevi sul bordo di sinistra. Saltate oltre lo Slog e dirigetevi verso destra passando accucciati nel teletrasporto. Continuate verso destra ed evitate di fermarvi a riflettere sulla vostra esistenza quando atterrerete sulla piattaforma. Adesso teletrasportatevi, impossessatevi dello Slig in tempi rapidi e fate in modo che vi raggiunga conducendolo sui vostri passi. Fate in modo che faccia fuoco senza pietà sulla marea di cagnolini che vi attendono oltre la barriera.

Una volta fatti fuori tutti i fidi amici dell’uomo fate saltare in aria lo Slig. Correte verso destra nel teletrasporto e spaccate il lucchetto, quindi salmodiate (diventerete invisibili) e dopo esservi arrampicati proseguite verso destra. Aprite rapidamente i due lucchetti e recatevi nel teletrasporto sottostante.
Ora fate attenzione alla stanza in cui siete approdati, il trucco sta nell’attirare i mostriciattoli così facendo: fate due passi verso destra e quando i Fleech si lasceranno cadere arrampicatevi. Aprite la Ghost trap e saltate sul bordo opposto; quando vi staranno per raggiungere, saltate in basso ed entrate nella porta lasciandoli basiti ad interrogarsi sul perché della loro fondamentale lentezza nell’incedere.
Ora camminate verso sinistra e aprite il lucchetto. Chiamate a voi tutti i Mudokon, liberateli ed entrate nella porta.Andate verso destra e saltate nel tombino per viaggiare in direzione delle Paramites Vault.

(ma anche questi non scherzano affatto)
Correte verso destra, arrampicatevi e proseguite nella stessa direzione; farete ora la conoscenza di un Paramite che comunque non vi attaccherà (per lo meno in questa schermata), lasciandovi liberi di proseguire verso destra. Saltate correndo verso il bordo destro quindi proseguite nella medesima direzione. Scendete e continuando a correre, arrampicatevi sul bordo della successiva piattaforma superiore, evitando che i Paramite facciano di voi la portata principale della loro cena. Consultate la Story stone per apprendere i comandi di queste nuove bestiole e mettete subito in pratica quello che avete appena imparato per tirare l’anello che abbasserà la barriera parata davanti a voi.
Ora andate verso destra, possedete uno dei Paramite sullo sfondo e utilizzatelo per tirare l’anello che ivi posto; fatto ciò proseguite a destra (nei panni di Abe) e impossessatevi dell’essere presente nella nuova schermata a cui farete tirare l’anello che la imprigionerà. Potete tranquillamente lasciarla li e tornare dal vostro cucciolino verde che va condotto a destra, facendolo in seguito arrampicare e scendere dalla parte opposta. Rotolate verso sinistra e impossessatevi dell’ennesimo Paramite, utilizzandolo per azionare l’anello posto in alto a sinistra. Prendete l’ascensore e andate nella schermata sottostante poi proseguite verso il basso e rotolate nella stanza di sotto. Azionate la leva prima che vi attacchino e utilizzate l’ascensore per scendere. Azionate l’ennesima leva e arrampicatevi velocemente sul bordo di destra. Issatevi e proseguite in quella direzione. Utilizzate la leva e cominciate a correre come dei dannati verso destra, quindi saltate per arrampicarvi alla piattaforma superiore. Da qui prendetevi gioco per un po’ delle bestiole che ci sono di sotto…poi proseguite a destra, entrate nella porta e continuate in quella direzione.
Saltate nel tombino e continuate a rotolare verso destra fino ad arrivare a un tombino in cui vi addentrerete. Una volta portati in primo piano tornate verso sinistra fino alla stanza con le due paramite e consultate la story stone. Possedete uno dei due esseri e ordinate all’altro di seguirvi e attaccare. Una volta eliminati i temibili esserini verdi utilizzate il posseduto per tirare l’anello che sbloccherà la strada al valoroso Abe. Con il Mudokon entrate nella porta, lasciatevi cadere nel buco, saltate nel tombino e rotolate verso destra prima di essere raggiunti; entrate nella porta e proseguite verso sinistra fino a giungere in un stanza con un paramite e un sacco. Avvicinatevi verso il bordo superiore più vicino al punto di ingresso della stanza quindi arrampicatevi e viaggiatevela fino al sacco di carne, posizionatevi sotto di esso e saltate, raccogliendo poi il pezzo di carne che uscirà dal sacco e successivamente andando verso sinistra. Tirate verso destra la carne e dopo aver aperto la serratura, proseguite verso sinistra. Rendetevi ora invisibili agli occhi dei due Paramite sottostanti e correte verso sinistra, scendete e aprite la Ghost Trap per far spalancare la porta nella quale dovrete entrare. Sullo sfondo, andate verso sinistra e forzate i tre lucchetti per far schiudere la porta. Entrateci, correte verso destra e salmodiate. Entrate nel portale che vi porterà verso il Mudomo Hub (mappona delle Mudomo) <1.htm> e fatevi strada nella prima stanza. Impossessatevi di una delle due creature e fatele tirare l’anello per liberarla. Dirigetevi verso sinistra, mangiate tutti gli Slurg mentre i Fleech continueranno a dormire e proseguite nella stessa direzione. Raggiungete l’anello che comanda l’ascensore, tiratelo e continuate verso sinistra, saltate il buco e scendete dal limite sinistro della piattaforma all’estremità opposta dell’ingresso dal quale siete entrati in questa stanza (foto 5 <2.htm>). Azionate l’anello e tornate al piano di sopra. Ora insegnate alla creatura che state controllando come si vola ma, sfortunatamente per voi, questa si dimostrerà poco ricettiva rifiutandosi di impararlo, finendo spiaccicata sul pavimento della stanza sottostante.
Tornati nei panni di Abe dirigetevi in silenzio verso sinistra, arrivate alla serratura e apritela, andate ancora a sinistra, scendete con l’ascensore ed andate a destra, dove devasterete l’ennesimo lucchetto. Ritornate alla stanza iniziale, uscite dalla Exit door che avete appena sbloccato e dirigetevi, una volta giunti al fulcro di questo livello verso la seconda zona.
Rotolate verso destra, arrampicatevi verso la leva, tiratela e impossessatevi dello schifido essere apparso sullo sfondo. Dirigetevi ancora verso destra e fate in modo di raggiungere l’anello situato in alto a destra nella stanza in cui siete appena entrati. Appendetevici e continuate nella stessa direzione. Scendete dalla lunga ragnatela e saltate sulla piccola piattaforma nel mezzo, punto dal quale dovrete appendervi al nuovo anello che abbasserà la barriera li vicino. Risalite e viaggiatevela verso destra dove azionerete l’ultimo anello. Rilasciate colei che vi ha permesso di arrivare fino a qui e rivestite il piccolo perizoma di Abe.
Dirigetevi verso la serratura, apritela e andate verso l’uscita. Con tutti i vostri amici organizzate una gita e prendete come destinazione la terza stanza delle Paramite Vault.
Lasciatevi cadere dal limite sinistro della piattaforma inferiore per atterrare, dopo un volo di tre piani, in un tombino.
Aprite la serratura e diventate invisibili, quindi arrampicatevi velocemente dalle piattaforme di destra e rompete anche questo lucchetto. Recatevi sulla piattaforma più bassa, all’estrema destra dello schermo, dirigendovi, mentre siete accucciati, verso destra per svelare la prima delle due aree segrete presenti in questo livello.
Diventate invisibili ed entrate nella porta, dopo di che aspettate che il trinciapolli posto in basso si diriga verso sinistra ed in quel momento tirate l’anello, rotolando poi velocemente verso destra fino a raggiungere la schermata sottostante.
Raggiungete velocemente il piano inferiore, posizionandovi a sinistra dello spennagalline verticale e aspettate che i Fleech appena arrivati finiscano tra le suadenti lame del frantumaossa. Raggiungete il Mudokon che avete incontrato nella stanza superiore e ordinategli di fermarsi. Conducetelo nella schermata che contiene gli altri due vostri simili; avrete così ben tre amichetti da salutare prima che varchino il portale che vi sarete premurati di creare con una bella filastrocca cantata a squarciagola. Tornate quindi al piano di sopra e tuffatevi nel tombino per ritornare poi sui vostri passi.
Diventate invisibili e arrampicatevi fino a raggiungere la piattaforma più in alto quindi, una volta giunti nella nuova stanza, arrampicatevi sul secondo bordo. Ora dovrete saltare verso destra, distruggere la serratura, fare due passi in avanti e infine saltare nel condotto che vi porterà all’uscita della stanza numero tre. Uscite ed entrate nella quarta delle sei stanze che vi attendono e calatevi nel tombino. Proseguite verso destra e sgattaiolate verso la leva (foto 6) <3.htm>. Una volta azionata, correte come matti verso destra saltando sulle rocce e facendo in modo che i Fleech vi seguano; imprigionateli usando le placche metalliche posizionate da ambo le parti della barriera(***Mudomo92). Andate verso l’ascensore e salite, posizinandovi successivamente sotto il sacco di carne di sinistra. Colpitelo per far fuoriuscire un pezzo di bovino finemente tagliato sul quale si avventerà famelicamente il Paramite; ora dirigetevi verso destra e prendete, oramai sicuri dello scampato pericolo, un pezzo di carne quindi proseguite verso l’alto con l’ascensore.
Tirate il pezzo di carne appena raccolto verso destra e arrampicatevi sul bordo sinistro prima che i due esseri vi attacchino, quindi issatevi sul bordo sinistro e passate attraverso l’uscita. Andate nella quinta stanza, aprite la serratura e rotolate velocissimamente verso destra approdando, alla fine della corsa, ad un tombino che va visitato immediatamente. Arrivati nella nuova stanza, devastate il lucchetto quindi correte (non rotolate ora, visto che l’accucciarsi porta via un sacco di tempo) verso destra, accucciatevi e seguitate

nella stessa direzione lasciandovi cadere per approdare all’uscita. Ora decidete, se avete fretta entrate nella porta mentre se avete qualche minuto da buttare via saltate verso destra rotolando nella stessa direzione
Una volta arrivati sulla piastra metallica, cominceranno a piovere rocce come se fossero fiocchi di neve; impossessatevi velocemente del Paramite sullo sfondo e imboscatelo sotto la tettoia di destra sotto la quale aspetterete che la pioggia cessi. Utilizzatelo per tirare l’anello e tornate nei panni dell’omino verde che comandate dall’inizio del gioco e che ora finirà con l’esplorare l’ennesimo condotto di ventilazione.
Possedete la creatura della nuova stanza e recatevi sul lato sinistro di questa schermata dove vi attende un altro anello da tirare, cosa che fornirà ad Abe un efficace riparo dalla scena di stampo Armageddoniano alla quale state assistendo;
proseguite, senpre nei panni del Paramite, verso l’alto e proferite i seguenti ordini ai vostri "dipendenti":
Tutti, lavorate, tutti, seguimi, tutti, lavorate, garantendo loro un adeguato riparo dal cataclisma che caratterizza questa locazione segreta.
Di nuovo nei panni di Abe, saltate nel tombino e salmodiate per liberare i vostri simili. Saltate nuovamente nel buco che vi ha condotti sino a qui e sarete pronti per affrontare la sesta stanza.
Andate a sinistra lasciando perdere, almeno per il momento, la leva. Raggiungete la serie di tombini e saltate nel primo. Vi porterà all’estrema sinistra della schermata corrente dove dovrete tirare la leva e proseguire a sinistra. Eliminate una serratura e tornate nella stanza dove è apparso il bestio. Fate in modo che venga mangiato dai Fleech sulla sinistra (ovvero nella stanza in cui siete voi), quindi andate verso destra, azionate la leva e persistete nella stessa direzione, saltando, una volta giunti nella schermata iniziale della stanza sei, nel tombino che vi porterà in primo piano.
Ora andate nella parte bassa dello schermo e camminate verso sinistra; questo farà si che il Paramite indietreggi, portandosi appresso i noiosi esserini verdi. Proseguite così fino ad incontrare la prima Ghost trap. Distruggetela e impossessatevi poi dell’esserone cattivo cattivo a cui farete fare un pranzo a base di Fleech (foto 7 <4.htm>). Ritornate in voi stessi e andate con fare baldanzoso, verso la terza e ultima serratura di questo sotto-livello. Sbloccatela e tuffatevi nel tombino, quindi oltrepassate l’uscita in attesa del test finale. Azionate la leva e cominciate a correre verso destra (foto 8) <5.htm>, arrampicandovi al bordo e continuando a rotolare nella stessa direzione. Arrampicatevi e lasciatevi cadere, tornando velocemente a rotolare verso destra. Issatevi sul bordo che vi vede in una precaria posizione di equilibrio e ritornate a rotolare per due schermate. Appendetevi al bordo della piattaforma situata a destra e correte nella stessa direzione quindi rotolate, saltate il buco e volate immediatamente nel tombino. Sarete mandati nell’area sottostante da dove dovrete continuare, rotolando, verso destra. Tirate l’anello prima che un paramite appaia proprio dalla vostra parte della barriera e continuate rotolando verso destra, sotto le rocce. Saltate il burrone e seguitate nella stessa direzione. Arrampicatevi sulla piattaforma con la Ghost trap, apritela e saltate nel tombino, quindi correte verso sinistra. Saltate anche questo burrone e proseguite fino a raggiungere la stanza con la porta e uscite; ora correte a destra e saltate nel condotto prima che i Paramite vi trasformino in un’appetitosa prima portata della loro cena….adesso gustatevi il filmato che, sicuramente, vi ricompenserà del sangue amaro che vi siete fatti giocando i primi quattro livelli.

(il deposito più feeco del mondo)
Nella prima schermata del livello potete scegliere o di esplorare la prima e unica area segreta di questa zona , oppure di proseguire verso destra. Posizionatevi sulla piattaforma inferiore e rotolate verso destra, lasciandovi cadere nel tombino che conduce all’area segreta. Verrete lanciati su una pila di scatole che sovrasta tre Slig, ansiosi e desiderosi di sforacchiare un povero esserino verde come voi.. Lasciatevi cadere e sfruttate le zone d’ombra per raggiungere la stanza di destra, che contiene tre Mudokon e un portale per liberarli. Aspettate che i due Slig siano tornati nella shermata precedente quindi arrampicatevi e salmodiate per liberare i vostri simili. Fatelo solamente quando saranno tornati i due bruti, impossessandovi così di uno dei due. Ora fate fuori tutti gli Slig e ritornate nei panni di Abe per dirigervi verso il tombino dal quale siete venuti e saltarvici dentro. Una volta tornati nella stanza in cui è cominciato il livello, date un occhio al monitor e proseguite verso destra, senza toccare la leva. Ora è tempo di impratichirsi un po’ con l’uso delle emissioni gastrointestinali del protagonista. Bevetevi una birra e premete X, impossessandovi successivamente dell’aria emessa dal pancino dell’omino verdastro. Muovetela in corrispondenza della mina e ritornate nei panni di Abe, facendo esplodere la nube verdastra che vi libererà la strada, consentendovi di entrare nella porta. Nella nuova stanza bevete un’altra birra e impossessatevi della nube tossica portandola verso destra, ripetendo il procedimento fino a quando non avrete eliminato tutte le mine della stanza di destra. Ritornate al distributore di birre e lasciate che un’altra Soulstorm invada il vostro corpo entrando dalla cavità superiore per abbandonarlo da quella inferiore, portando la scoreggina (si può dire, in televisione, scoreggina?) a destra fino a raggiungere l’area con i quattro Slig che farete saltare in aria (fotina piccina piccina) <24.htm>. Ora entrate nella porta e bevetevi un’altra birra. Posizionatevi sopra la botola e azionate la leva quindi esternate il letale gas e impossessatevene. Scendete con la singolare nuvoletta al piano inferiore, sistemandovi in modo da colpire, una volta esplosi, sia lo Slig che il Chant Suppressor. Tornati nei panni di Abe, scendete e impadronitevi dello Slig rimasto, facendo in modo che si accorga di quanto sia difficile volare verso il piano di sotto. Ora che vi siete sbarazzati anche del signorino in questione, non vi resta che proseguire verso il basso, preparandovi a correre come degli ossessi per due stanze verso destra, evitando accuratamente le mine che interrompono il vostro percorso. Giunti nella terza stanza arrampicatevi verso l’alto e andate verso sinistra fino a quando non vi sarete riportati nella stanza contenente il distributore. Fate in modo che Abe si alcolizzi ancora un pochino quindi usate il gas infernale per eliminare le mine che bloccano la strada verso la porta nella quale dovrete entrare. Andate verso destra fino a incontrare un nuovo dispensatore di felicità, bevete e fate saltare in aria il Chant suppressor quindi rialzate nuovamente il gomito e date sfogo al vostro pancino, fino a quando non avrete fatto piazza pulita delle mine che si trovano nel piano superiore della stanza di destra. Producete per l’ennesima volta gas e conducetelo fino all’ingresso del Bonewerkz, facendolo poi esplodere sul musone dello Slig posto li di guardia. La vostra prossima emissione dovrà invece essere diretta verso il basso, per eliminare il Greeter nella stanza sottostante. Ora andate verso destra, arrampicatevi, ancora verso destra quindi arrampicatevi fino a raggiungere una porta recante la scritta Ingresso impiegati (foto) <25.htm>, porta nella quale vi addentrerete. Rotolate verso sinistra e azionate la leva per poi ritornare sui vostri passi e rientrare nella porta dalla quale siete arrivati. Ora entrate nella porta con la scritta Slig Barracks che vi condurrà nella stanza che avete appena visitato, con la piccola differenza che questa volta sarete in primo piano e non più sullo sfondo. Attivate la modalità Ninja e dirigetevi verso sinistra, entrando nella porta. Andate ancora verso sinistra, quindi verso il basso fino ad arrivare nei pressi di un ascensore che dovrete usare per raggiungere la stanza inferiore. Buttatevi nel tombino sulla destra e, una volta in background, dirigetevi a sinistra fino a raggiungere un lucchetto e una leva. Azionatela e aprite il lucchetto che vi farà gentile concessione di invisibilità temporanea, quindi saltate nel tombino che vi riporterà in primo piano. Diventate invisibili e correte come matti verso sinistra fino a quando non raggiungerete la stanza dove avevate incontrato la leva sullo sfondo. Arrampicatevi e salite verso l’alto. Continuate a salire fino ad arrivare in una stanza con una leva, azionatela e prendete possesso dello Slig che sbucherà fuori dal condotto. Dirigetevi verso destra e azionate il comando vocale (ricordandovi di salutare il video all’inizio della sequenza) quindi azionate il teletrasporto che vi condurrà sullo piattaforma superiore. Dirigetevi verso destra e fate saltare le budella a tutti gli Slig che vi si pareranno davanti quindi proseguite nella stessa direzione e scendete con l’ascensore fino al prossimo riconoscitore vocale. Ritornate nei panni di Abe e conducetelo nella stanza che ha assistito alla morte dell’ultimo Slig, facendolo entrare nella porta e successivamente sul treno. Una volta giunti a destinazione, entrate nella porta sulla sinistra per approdare alle Slig Barrack

(nella tana del lupo)
Rotolate verso sinistra ed entrate nella porta posta sulla piattaforma superiore. Ora rotolate verso destra e, non appena lo Slig lascia lo schermo, portatevi in prossimità della leva per azionarla. Arrampicatevi sul bordo in alto e proseguite verso destra. Aspettate che lo Slig di destra vi volti le spalle quindi rotolate giù dalla piattaforma e appendetevi al bordo inferiore. Aspettate che il marrano si giri nuovamente quindi issatevi ed eseguite un salto con rincorsa in direzione della piattaforma con la leva. Azionatela e prendete l’ascensore per il piano superiore. Anche qui usate lo stesso accorgimento che avete usato nella stanza sotto, ovvero aspettate che lo Slig vi volti le spalle e arrampicatevi sulla piattaforma di destra, facendo in modo di raggiungere la leva. Quando lo Slig è voltato azionatela e arrampicatevi velocemente sulla piattaforma. Mentre il tapino si dirige verso destra saltate verso la piattaforma sulla sinistra e, subito dopo, dentro il tombino. Adesso fate in modo di raggiungere la piattaforma in alto a destra che rappresenta l’unico punto dello schermo (fotografato solo per voi!) <26.htm> in cui gli attacchi dello Slig volante non possono nuocervi. Impossessatevi dello schifido essere e fategli solcare i cieli della stanza superiore. Eliminate gli Slig, aspettando il momento in cui vi danno le spalle, bombardandoli con delle simpatiche granate quindi proseguite verso l’alto. Fate anche qui piazza pulita dei mostriciattoli verdi, cominciando da quello situato nell’angolo in basso a sinistra e azionando, successivamente, la leva che darà morte certa a quello che cade. Eliminate per ultimo quello in alto a destra e portate Abe nell’ultima stanza visitata dallo Slig volante. Entrate nella porta e inserite la modalità Ninja. Fate un passo verso sinistra, arrampicatevi e calatevi nell’ombra, aspettando che lo Slig sulla piattaforma inferiore vi volti le spalle. Seguitelo verso la nuova stanza e, non appena vi si presenta la possibilità, sgattaiolate verso la piattaforma superiore, arrampicatevi e raggiungete il bordo sinistro. Quando nella stanza è presente un solo Slig (quello di sinistra), saltate vicino al distributore di granate e attivatelo, preoccupandovi di raccogliere il gingillo generosamente elargito dalla macchinetta. Sempre quando lo Slig non può vedervi, effettuate un salto con rincorsa verso destra per raggiungere la piattaforma dalla quale siete venuti. A questo punto fate saltare in aria lo sventurato di sinistra e ripetete l’originale ambaradam per sbarazzarvi di quello di destra. Raccattate un’altra granata e tornate nella stanza precedente. Date l’estrema unzione ai due Slig presenti e andate ad azionare la valvola, ricordandovi però di portare con voi un gingillo esplosivo. Usatelo per fare la festa all’oppressore dei due Mudokon quindi scendete con l’ascensore verso la prossima stanza. Azionate la leva e chiamate tutti i vostri simili che, comunque, non avranno alcuna intenzione di seguirvi. Scusatevi con tutti e tornate di sopra. Ordinate loro di lavorare; così facendo la porta in alto a destra si spalancherà. Ora richiamate l’attenzione di tutti gli omini verdastri e riportateli nella stanza inferiore, dove li ricompenserete in maniera adeguata per l’aiuto prestatovi.
Tornate sopra ed entrate nella porta che conduce al fulcro di queste catapecchie. Date un occhio alla mappa, entrate nel tombino contrassegnato dal numero 1 e di seguito nella porta.
Prendete l’ascensore e rotolate a sinistra, procuratevi una granata e seguitate nella stessa direzione. Nascondetevi dietro i bersagli dei Mudokon per raggiungere l’estremità opposta della stanza, quindi saltate il baratro e preparatevi a rotolare velocemente nella stessa direzione. Saltate velocemente sulla piattaforma che da asilo ai vostri simili e da li eliminate il Chant Suppressor. Impossessatevi di uno Slig e fate piazza pulita portandovi poi, con Abe, nella stanza di sinistra. Ora rotolate verso la leva e azionatela, quindi scusatevi con i Mudokon e portateli sull’ascensore con voi. Tornate nella stanza di destra e liberate i cinque ominidi verdi. Ora andate ancora a destra e fatevi seguire dal Mudokon dietro il bersaglio, liberatelo ed entrate nella porta presente nella stanza in cui avete tirato la leva. Entrate nel secondo tombino e successivamente nella porta.
Andate a sinistra ed evitate, prestando attenzione al pattern che segue, la mina vagante (vi piacciono le frecce?) <27.htm>. Giunti nella nuova stanza, effettuate un salto con rincorsa verso sinistra per appendervi alla piattaforma. Aspettate che la mina si trovi in una posizione in cui non possa nuocervi quindi salite e saltate verso l’ascensore, che andrà portato in basso per due schermate. Saltate sul nuovo elevatore e andate verso il basso, azionate la leva e proseguite verso destra. Superate le mine fino a raggiungere la leva in alto a sinistra quindi azionatela e tornate dal Mudokon posto nell’angolo in basso a destra. Scusatevi e fate in modo che vi segua. Ora cominciate a correre, passando sotto le bombe, verso sinistra. Scendete verso il basso con l’ascensore e portate con voi il vostro simile. Azionate la leva e ordinate all’esserino di seguirvi, quindi liberatelo. Andate nella stanza inferiore, utilizzando l’ultimo ascensore arrivato, proseguendo poi verso sinistra. In questa stanza sono solo quattro le bombe da disinnescare; eseguite un salto con rincorsa verso sinistra per appendervi alla piattaforma con la prima bomba, quindi disarmatela (la sequenza è R-R-V-R-R). Saltate ancora verso sinistra per raggiungere la piattaforma che ospita la seconda bomba da disarmare. Adesso eseguite due salti semplici verso destra per attaccarvi alla piattaforma con le ultime due bombe e rendetele inoffensive. Fatevi seguire dal Mudokon e recatevi nella stanza dove avete liberato l’ultimo vostro simile. Tornate nello schermo con le bombe appena disinnescate e proseguite verso sinistra per due schermate, quindi entrate nella porta. Andate verso destra e attivate la modalità Ninja prima di entrare nella nuova stanza. Salite sulla piattaforma di sinistra e impossessatevi dello Slig, facendolo poi finire misteriosamente sulla traiettoria della mina. Ora accuciatevi e preparatevi a svelare il primo segreto delle Slig Barracks. Entrate nel tombino con la freccia rivolta verso il basso. Issatevi, quando lo Slig non può vedervi, sulla piattaforma e assicuratevi, tenendo d’occhio il bruto e le mine, di riuscire a raggiungere la piattaforma in alto a destra senza diventare carne in scatola. Una volta entrati nella nuova stanza, sgattaiolate verso la piattaforma che ospita i due mostriciattolini verdi quindi salmodiate per liberarli. Saltate nel tombino e riportatevi nella locazione che portava nella zona segreta. Arrampicatevi verso la stanza superiore e andate verso sinistra, fino a incontrare due Mudokon che ridono come neanche il nostro caro amico Ray Porcellini sa fare. Disattivate le bombe (anche in questo caso la sequenza è R-R-V-R-R) e tirate la leva, facendo attenzione alla mina vagante che incrocerà il vostro cammino. Ora schiaffeggiate i due esseri e conduceteli verso destra sull’ascensore che userete per salire, facendo in modo che si trovino esattamente al centro del "mezzo di trasporto". Evitate le mine e salite nella stanza superiore. Saltate verso destra e poi verso sinistra fino a giungere all’ascensore superiore. Scendete fino a raggiungere il precedente elevatore e fatevi seguire da quei due singulibini che dovete mettere in salvo. Salite e andate verso sinistra liberando, contemporaneamente, tutti e tre i Mudokon presenti che vi doneranno, come ricompensa per la tanto agognata libertà, un potere speciale(evvai con la devastatio tremens <28.htm>). Usatelo nella stanza immediatamente successiva (quella a sinistra) e farete piazza pulita dei vari gingilli esplosivi. Azionate la valvola ed entrate nella porta.
Date un’occhiata alla Story Stone e recatevi nella stanza a sinistra. Impossessatevi dello Slig sulla piattaforma superiore e utilizzatelo per fare allontanare dalla vita i suoi simili, atti alla vestizione, presenti nella stanza di destra. Usate il riconoscitore vocale per sbloccare le barriere e fate saltare i poveri Slig striscianti. Impossessatevi dell’essere volante e utilizzatelo per mettere la parola fine alla vita del simile che vi aspetta nella stanza superiore. Usate i comandi vocali per aprire la porta, scendete nella stanza inferiore, proseguite in quella di sinistra, salendo, successivamente, verso l’alto. Eliminate i vari Slig e Chant Suppressor che incontrerete nelle due stanze superiori e tornate nei panni di Abe. Azionate le due valvole che si trovano nelle prime tre stanze di questo livello (per la cronaca, una è nella stanza in cui avete sbloccato la porta grazie alla schifezza volante, l’altra è in quella dove vi siete impossessati dello Slig di terra). Recatevi ora nella stanza che contiene le porte contrassegnate dalle lettere A e B ed entrate nella porta A.
Impossessatevi dello sfruttatore e fategli tirare la leva. Lasciate che abbandoni questo mondo facendolo saltare in aria. Fatevi seguire dai Mudokon e uscite velocemente dalla stanza, andando verso destra. Ritornate a sinistra e salmodiate per liberare i poveri oppressi. Uscite dalla porta ed entrate in quella contrassegnata dalla seconda lettera dell’alfabeto.
Tirate la leva e scendete sulla piattaforma inferiore, da dove dovrete impossessarvi della creatura appena caduta dal tubo. Ora posizionatevi, una volta vestiti i panni dello Slig, sul bordo destro della piattaforma superiore e azionate la leva almeno una decina di volte, preoccupandovi di eliminare i marrani che cadranno. Questa azione non è di fondamentale importanza ai fini del gioco ma dà una sensazione di rivalsa estrema….. Azionate, mentre siete ancora nei panni dello Slig, il riconoscitore vocale quindi salutate la creatura

che vi ha gentilmente prestato le sue misere spoglie e uscite dalla stanza per ripristinare il portale. Cantate e saluuutate i Mudokon del piano di sotto. Uscite dalla stanza B e salite verso l’alto. Quando il mostriciattolo della piattaforma superiore abbandona la stanza, arrampicatevi e andate verso sinistra. Aspettate, avvolti dall’ombra, che vi siano girate le spalle, quindi azionate il dispensatore di granate e raccogliete quello che ne uscirà, nascondendovi, in seguito, nella sottile striscia d’ombra posta li vicino. Ora tirate la granata poco prima che esploda per eliminare, in un sol colpo, Slig e Chant suppressor. Impossessatevi degli esseri che vedete sulla piattaforma inferiore e fateli fuori quindi accattatevi un’altra granata e azionate prima la leva e poi la valvola. Tornate a destra e eliminate lo Slig che avete incontrato prima. Recuperate un nuovo gingillo esplosivo e fate saltare il Chant suppressor. Impossessatevi di uno Slig strisciante e azionate il grosso bottone verde, che abbasserà le barriere consentendovi di accedere al dispensatore di gambe meccaniche. Cercate di uccidere gli Slig della stanza di sinistra ma, nel malaugurato caso in cui siano più lesti di voi, non esitate e regalategli un bel pacco bomba. Adesso recatevi nella porta C portandovi, come guardia del corpo, una bella granata. Azionate la leva e impossessatevi dello Slig che cadrà dalle tubature. Portatelo nella stanza di destra e fatelo saltare in aria. Ordinate ai Mudokon di seguirvi, liberateli quindi uscite dalla porta C ed entrate nella D. Azionate la leva e nascondetevi nell’ombra quindi, non appena sarà possibile, recatevi sulla piattaforma inferiore, posto nel quale potrete impossessarvi dello Slig, rimanendo assolutamente indisturbati. Fategli disattivare i campi elettrici e fatelo saltare in aria. Scusatevi con i tre Mudokon, liberateli e uscite dalla stanza. Arrampicatevi verso l’alto ed entrate nella porta con le quattro luci ora accese.
Inserite la modalità Ninja e raggiungete la leva del teletrasporto. Dopo esservi assicurati che la piattaforma in basso a sinistra sia libera da ospiti indesiderati, teletrasportatevi e arrampicatevi fino a giungere sulla piattaforma in alto a sinistra. Rotolate verso sinistra per due stanze e spezzate il lucchetto centrale. Salmodiate per diventare invisibili quindi correte verso destra, azionando successivamente la leva che eliminerà gli Slig che infestano quest’area. Tornate nella stanza di sinistra e fate piazza pulita dei due lucchetti rimanenti poi liberate i Mudokon. Dirigetevi ora a sinistra ed entrate nella porta.
Andate nella stessa direzione e aspettate che lo Slig volante sia in alto nella stanza, quindi correte e azionate la leva. Tuffatevi nel buco apertosi nell’angolo in basso a destra dello schermo e proseguite verso sinistra per tre schermate, fino a quando incontrerete una stanza con un tombino, una leva e una gabbia. Azionate la leva e saltate nel tombino. Da qui prendete possesso dello Slig e usatelo per fare fuori gli altri suoi simili. Azionate, lungo il percorso, tutte le leve che trovate quindi, una volta fatto tutto, fate saltare in aria il vostro mezzo di locomozione. Liberate tutti i Mudokon e recatevi nella stanza con le bottigliette verdi sparse sul pavimento (è quella immediatamente successiva alla stanza che conteneva il gas esilarante) .
Salmodiate per attivare il portale e saltateci dentro. Impossessatevi dello Slig e azionate la leva quindi cominciate a volare verso destra fino ad approdare a una leva situata in alto a destra. Tiratela e fate schiantare lo Slig contro la mina prima che questa faccia carne da macello dei Mudokon presenti sulla piattaforma inferiore. Tornati nei panni di Abe, entrate nel portale, salmodiate per liberare i vostri simili e saltate nel tombino. Riportatevi nell’area in cui avete trovato le bottiglie verdi e andate a sinistra per uscire dalla quarta sessione delle Barrack.
Entrate nella porta con le quattro luci accese e consultate velocemente la story stone, quindi azionate la leva ed effettuate un salto con rincorsa verso sinistra per aggrapparvi alla piattaforma superiore. Rotolate nel tunnel fino ad arrivare alla stanza che contiene due leve. Azionate quella di sinistra e tuffatevi, successivamente, nel tombino. Tornate nella stanza che conteneva la Story stone e arrampicatevi. Proseguite verso destra, saltate il buco, azionate la leva ed entrate nel tombino prima che lo Slig possa farvi la festa. Issatevi solo quando lo Slig della piattaforma superiore non può vedervi e accucciatevi nell’ombra. Aspettate che si giri nuovamente quindi rotolate verso destra, azionate la leva e buttatevi nel nuovo tombino, issandovi subito dopo. Continuate verso destra, aspettando che il vicino del piano di sotto se ne vada, saltando, in un secondo momento, nel tombino. Tiratevi su prima di diventare un facile bersaglio per lo Slig quindi aspettate che abbandoni la stanza e scendete dal bordo. Fate un passo verso sinistra, saltate verso destra, azionate la leva e tornate verso sinistra, entrando nel tombino di destra che vi sparerà nella stanza con il generalone. Inserite la modalità Ninja e dirigetevi verso la leva di sinistra, evitando accuratamente i sensori di movimento(il mio nome è Bond... James Bond) <20.htm>. Azionatela e portatevi nei pressi del tombino. Entrateci, azionate la leva sulla piattaforma e impossessatevi del Glukkon. Utilizzatelo per sbloccare il security code e verrete trasportati in una stanza già visitata in precedenza. Ora chiamate verso di voi gli Slig, facendo in modo che posino i loro corpicini sulle mine, quindi portatevi nella stanza di sinistra. Azionate il comando vocale e proseguite, evitando buchi vari, nella stessa direzione fino a quando non vi sarà consentito andare oltre.
Scendete e andate nella stanza di sinistra, chiamate gli Slig facendoli finire sopra le mine, eccezion fatta per l’ultimo, che dovrà azionare entrambe le leve presenti all’interno della stanza. Una volta raggiunta la schermata inferiore, utilizzate il Security Phone per disattivare il Gas quindi tornate nei panni di Abe. Entrate nella porta appena aperta e andate verso sinistra. Azionate la leva e richiamate l’attenzione degli otto Mudokon presenti, facendovi seguire nella stanza di destra. Liberateli ed entrate nella porta in basso a destra che vi riporterà al Main Lobbie.

(ecco cosa usano per la birra... altro che malto)
Andate verso destra e bevete una birra, quindi omaggiate il chant suppressor di una bella dose di aria velenosa, assicurandovi di osservare la scena da abbastanza lontano per non saltare in aria. Ora bevete un’altra birra ed esternate aria impossessandovene successivamente. Con il malefico aere liberatevi delle mine presenti nella stanza di sinistra e tornate nei panni di Abe. Con la prossima emissione anale dovrete portarvi nelle vicinanze dello Slig che custodisce l’ingresso per Bonewerkz per farlo successivamente saltare in aria. Raggiungete la stessa stanza con l’esserino verde, raccogliete delle ossa ed entrate nella porta. Tirate l’oggetto appena raccolto in direzione dei cagnacci del piano di sotto quindi calatevi sulla piattaforma infestata dalle creature e azionate la leva. Correte verso la botola appena aperta prima che si chiuda. Posizionatevi nelle vicinanze della barriera elettrica e tirate un pezzo di carne, indicando verso il basso, all’esile creaturina del piano di sotto quindi correte nella porta. Andate verso destra e arrampicatevi, quando gli Slig sono voltati, sulla piattaforma superiore eseguendo, successivamente, un salto con rincorsa verso sinistra al fine di evitare le mine. Rotolate nella stessa direzione per evitare di diventare facili bersagli per gli Slig sullo sfondo.
Nella stanza successiva si trova l’accesso a un’area segreta per accedere alla quale dovrete calarvi in corrispondenza delle bottiglie verdi. Fate due passi verso sinistra, saltate e rotolate sotto il gabbiotto di destra. Andate dietro la colonna e non appena si saranno voltati gli Slig issatevi per guadagnare, in un secondo tempo, l’entrata del tombino. Ora fate in modo che il cagnino vi segua nella schermata di destra, dove lo intrappolerete azionando la leva all’estremità dello schermo. Ora conducete, con appropriati comandi vocali, il Mudokon che occupa la piattaforma inferiore nella stanza di destra in modo che i destini del cane e dell’essere verdino non si incrocino mai. Salmodiate per liberare l’oppresso e sbeffeggiare l’oppressore. Imprigionate nuovamente il malvagio esserino dietro una bella barriera e raggiungete il tombino che vi ricondurrà nella prima stanza dell’area segreta. Qui riportatevi nel punto dal quale vi siete calati e risalite. Rotolate verso destra, in direzione dell’ascensore, utilizzandolo non appena ve ne sarà data l’opportunità.
Scendete per due stanze e salite sull’ascensore di sinistra. Riportatevi nella stanza superiore e raccogliete le ossa. Sempre utilizzando l’ascensore, scendete di altre due stanze, fino ad incontrare una story stone azzurra. Consultatela e andate verso sinistra, quindi tirate un osso verso il basso ed eseguite un salto con rincorsa verso la piattaforma superiore per continuare.
Tirate un osso verso il basso e raggiungete la piattaforma all’estrema sinistra dello schermo. Fatevei ora seguire dai bestioni nella stanza di destra (quella dove avete incontrato il primo cane) e lanciate un’altra esca verso destra quindi correte velocemente nella stanza di sinistra e arrampicatevi su una delle piattaforma superiori, proseguendo poi verso la parte alta del percorso. Una volta approdati nella stanza con la grata che vi impedisce di proseguire, scagliate un paio di ossicine verso destra, levandovi così di torno le

odiate bestiacce. Ora raggiungete la piattaforma sopra alla leva e arrampicatevi verso l’alto. Ripristinate la vostra riserva d’ossa e proseguite verso destra, raggiungendo l’ascensore che vi condurrà da due Mudokon ciechi. Azionate entrambe le leve e fatevi seguire dai vostri due simili quindi ritornate nella schermata che conteneva la leva custodita dai cani. Tirate un paio d’ossa verso destra e scendete per azionare la leva, preoccupandovi poi di riuscire a tornare in tempo utile sulla piattaforma superiore. Andate ora nella schermata che conteneva l’ultimo ascensore che avete utilizzato e fate in modo che i quattro Mudokon ciechi vi seguano sull’ascensore di destra. Ora scendete e liberateli quindi dirigetevi verso l’alto ed entrate nella porta che conduce a Bonewertz. Una volta qui, raggiungete la leva a destra della stanza, azionatela e recatevi sull’elevatore che andrà condotto verso il basso per due stanze. Ora posizionatevi sul bordo del burrone ed effettuate un salto con rincorsa verso destra per evitare i pacchi che cadono e le mine.
Andate verso destra e azionate la leva della piattaforma superiore. Aspettate che lo Slig si volti e saltate sull’ascensore che conduce nei pressi di uno schermo e di una porta. Guardate lo spassosissimo filmato che propone le gesta di un imprenditore medio ed entrate nella porta con l’insegna "Annex 1". Appendetevi al bordo della piattaforma di sinistra e issatevi non appena gli Slig cominceranno a camminare verso sinistra. Ora sgattaiolate di ombra in ombra fino ad arrivare nella stanza di sinistra nella quale dovrete azionare la leva che abbasserà le barriere (tutto ciò va fatto quando gli Slig non sono nella stanza). La coraggiosa azione appena compiuta farà però scattare l’allarme… No Panic!!! E’ anche presente, in questa stanza l’accesso ad un’area segreta, facilmente raggiungibile facendo un passo verso sinistra (assumendo come punto di partenza le bottiglie) e indicando in alto con il fido pad.
Non appena lo Slig si dirige verso sinistra azionate la leva e saltate velocemente verso destra, azionando, in una frazione di secondo, l’altra leva. Saltate ancora verso destra, azionate la leva e colpite lo Slig sullo sfondo con un sonoro ceffone quindi aggrappatevi alla piattaforma che ospita la leva. Azionatela e correte velocemente verso destra, subito verso sinistra fino a consentire ad Abe una sicura posizione sullo sfondo. Impossessatevi di uno dei due Slig, fate in modo che vi raggiunga e a quel punto portatelo nella stanza di sinistra, dove dovrete eliminare gli altri suoi simili presenti in primo piano. Tornate nei panni di Abe e fatevi seguire dai due mostrini verdi (Bart2 non ce l’ho con te) che andranno liberati nella stanza di destra. Saltate ora nel tombino ed entrate nella porta. Andate a destra e raggiungete la piattaforma inferiore. Da qui chiamate il Modokon e fatevi seguire nella stanza di sinistra. Ordinategli di lavorare e azionate, nello stesso istante, le due leve; avrete così tostato i due simpatici avversari al piano di sopra e avrete chiuso la botola. Liberate il valoroso aiutante e cominciate a correre verso destra fino a quando non sarete inseguiti da un infimo cagnaccio. Arrampicatevi sulla piattaforma e raccogliete un osso quindi tiratelo verso destra regalando, al cagnolino, un simpatico biglietto di sola andata per il mondo dell’Ade. Ora, prestando attenzione alle casse che continuano a cadere, effettuate un salto verso destra e rotolate nella stessa direzione per accedere alla seconda area segreta di questo livello.
Raggiungete la leva posta sul lato destro, azionatela e salmodiate per liberare i vostri fratelli. Tornate verso sinistra rimanendo sulle piattaforme superiori. Azionate la leva e tornate nella schermata immediatamente a destra, scendete dalla botola e recatevi nella stanza in cui avete tirato l’ultima leva. Prendete l’ascensore e salite fino all’uscita.
Sgattaiolate fino alla leva che aziona il teletrasporto e tiratela per raggiungere le piattaforme in primo piano. Ora, sempre con la modalità Ninja inserita, andate verso destra, rotolate fino alla porta situata nell’angolo superiore ed entrateci.
Ora entrate nella porta che conduce alla Mine car e andate verso destra. Evitate mine e sensori di movimento e salite a bordo della macchina che da qui ai prossimi venti secondi seminerà panico, orrore e distruzione nelle menti dei poveri Slig. Raggiungete l’uscita e abbandonate la fuoriserie per entrare nella porta che vi condurrà all’Annex 4. Andate verso destra, arrampicatevi sulla piattaforma superiore e tornate nella schermata di sinistra fino ad approdare nella stanza con uno Slig in primo piano. Impossessatevi del tapino e conducetelo sullo sfondo, dove farà piazza pulita di tutta l’eventuale resistenza che gli si parerà innanzi. Portatevi nella stanza che contiene le tre leve e azionatele. Ritornate nei panni di Abe ed entrate nella porta che le azioni dello Slig hanno sbloccato quindi aspettate che il Flying Slig abbia lasciato la nuova area. Entrate nella porta che vi trasporterà, magicamente, in primo piano. Saltate le mine, andando verso destra, delle prossime tre stanze ed entrate nella porta situata nell’ultima schermata. Rotolate verso sinistra, azionate la leva che attiverà il tombino e tornate nella stanza di destra. Arrampicatevi e andate verso destra fino a incontrare una stanza che da asilo a varie bestiacce affamate. Passate sopra la piastra metallica e cominciate a correre verso sinistra per due schermate, saltate il buco e nascondetevi nell’ombra per disorientare gli Slog. Arrampicatevi sulla piattaforma che genera l’ombra in cui vi state nascondendo e andate verso sinistra per recuperare delle ossa. Tornate nella stanza con l’interruttore sul pavimento ed entrate nella porta, quindi nel tombino, garantendovi così l’accesso all’Annex 7. Azionate le tre leve e proseguite verso destra, luogo in cui dovrete azionare la leva che farà abbassare la barriera. Conducete il Mudokon al piano inferiore e raggiungete la barriera che avete abbassato poco fa. Azionate la leva che metterà in moto l’ascensore, quindi prendetelo e portate con voi gli sfigatelli verdi nella stanza di sinistra. Chiamate anche il terzo Mudokon e andate, questa volta rimanendo nella parte inferiore, verso destra. Prendete l’ascensore e scendete nella stanza inferiore. Saltate il buco e tirate la leva quindi ordinate ai vostri simili di seguirvi in modo che scendano dall’ascensore. Tornate di sopra, andate a sinistra poi subito a destra e arrampicatevi in modo da potervi calare nella stanza inferiore. Azionate la leva, salite sull’ascensore appena arrivato e conducetelo nella stanza inferiore. Posizionatevi sul bordo sinistro della piattaforma e saltate. Atterrerete in un tombino che vi sparerà in alto. Ora lasciatevi cadere nel tombino di fianco ed entrerete in un’area segreta. Andate verso sinistra, saltate, issatevi e saltate nuovamente per appendervi alla piattaforma che ospita lo Slig quindi, quando il marrano è girato, issatevi e tirate la leva. Ora volate ad azionare l’altra leva e ordinate al Mudokon di seguirvi nella stanza di destra. Quando i trinciapolli non possono nuocere ne a lui ne a voi, salmodiate e regalate la libertà al vostro simile, saltando nel tombino alla fine delle operazioni. Riportatevi nella stanza che custodiva l’accesso all’area segreta e fatevi seguire dai Mudokon al piano di sopra, quindi liberateli tutti e salite al piano superiore. Usate il potere che avete appena ottenuto per fare piazza pulita delle mine, quindi andate a destra e liberate i Mudokon. Entrate nella porta, andate a destra e saltate la voragine quindi entrate nell’ennesima porta. Seguitate ad andare a destra e arrampicatevi fino a raggiungere la Story stone gialla; consultatela e la barriera si abbasserà. Scendete raggiungendo la stanza con la porta ed entrateci. Correte verso destra ed arrampicatevi sulla piattaforma. Viaggiatevela verso destra e fatevi seguire dai cani in modo che passino sotto il trinciapolli rotante. Raggiungete la valvola e giratela, tirate l’anello ed entrate nella porta appena aperta. Arrampicatevi e varcate la soglia contrassegnata dal numero due. Fate saltare le mine lanciando le ossa quindi salite sulla piattaforma superiore e andate verso destra. Anche in questa stanza fate saltare le mine e proseguite nella stessa direzione. Continuate fino a raggiungere la locazione contenete delle bottiglie verdi quindi saltate sulla seconda piattaforma e calatevi per entrare in un’area segreta. Liberate i Mudokon e tornate su. Eliminate le mine, rifornitevi di ossa e tornate, via piattaforme superiori, nella stanza di sinistra. Sminate la zona e azionate la valvola che vi consentirà di entrare nella porta. Arrampicatevi e raggiungete la stanza ¾.
Attivate la modalità Ninja per non svegliare i cuccioli e andate verso sinistra, raccogliendo le ossa e raggiungendo successivamente la stanza superiore. Attivate la terza valvola e tornate nella locazione dove avete incontrato i due cani che ronfavano. Posizionatevi sotto la piattaforma di sinistra e chiamateli, quando i cucciolotti cominceranno a correre, issatevi sulla piattaforma e saltate da una all’altra fino a quando vi sarà possibile raggiungere la stanza superiore.
Evitate le casse ed entrate nella porta che vi condurrà sullo sfondo. Azionate la quarta valvola e uscite dalla porta ora aperta. Raggiungete la stanza con la quinta e ultima porta ed entrateci. Azionate anche questa valvola e buttate un paio di pezzi d’osso ai cagnacci malefici quindi tuffatevi nel tombino. Correte verso destra e arrampicatevi sulla piattaforma con la porta. Entrateci e rotolate attentamente sotto i trinciapolli, fiondandovi poi nel condotto di scarico. Da qui in poi volate verso destra, rotolando, e aggrappatevi alla piattaforma nella stanza con lo Slig. Continuate quindi a destra e rotolate sotto le grate. Effettuate un salto con rincorsa, atto a evitare le mine, gettandovi nel tombino. Salite sulla piattaforma di destra e impossessatevi dello spaventapasseri, quindi ordinate a uno Slig di

tirare la leva e andate a destra. Fate in modo che lo Slig azioni la leva e ordinategli di uccidere il cagnone. Ora portatevi sull’ascensore di destra e fatevi portare al piano inferiore dove, con un semplice "fallo!", sarete teletrasportati. Ordinate che sia abbassata la barriera e che siano uccisi i migliori amici del Gluckon. Fatevi accompagnare verso il basso. Fate risalire l’ascensore, scendete dal buco e chiamate aiuto. Azionate la leva e fate uccidere i mesti cagnini che vi correranno incontro desiderosi di farvi la festa; a questo punto salite sull’ascensore e andate verso il basso, azionate la leva e continuate la strage di cani (non me ne vogliano i cinofili ma ‘sti cani sono proprio allucinanti).
Ora attivate il security phone e tornate nei panni di Abe. Entrate nella porta e rotolate velocemente verso destra, evitando i trinciapolli. Salite sulla piattaforma in mezzo alla stanza e saltate, dopo esservi posizionati sul bordo destro, nel tombino nascosto dagli Slug ronfanti. Andate verso destra e liberate i nove Mudokon poi azionate la leva e tornate nella stanza di sinistra. Varcate la soglia della porta appena aperta che vi condurrà, dritti dritti, al main lobby.
FOR THE KING FOR THE LAND FOR THE MOUNTAIN
Portatevi nei pressi della porta con l’insegna "Executive office". Comincerete sullo sfondo e l’obbiettivo sarà di attivare la leva in primo piano. Entrate nella porta sulla destra evitando il Fling Slig e, una volta in primo piano, tirate la leva. Tornate sullo sfondo e rotolate verso destra poi correte sulle piattaforme superiori, evitando il mostriciattolo volante e proseguendo fino a incontrare una leva. Tiratela e tornate verso sinistra per due stanze. Rompete il lucchetto, salmodiate e correte sulle piattaforme inferiori verso destra, raggiungendo nuovamente la stanza con la leva. Ora buttatevi nel tombino e, nascondendovi nelle ombre, raggiungete la leva in alto a destra. Attivatela, scendete sulla piattaforma inferiore e proseguite nella stessa direzione. Salite sulla piattaforma a sinistra e sistematevi in corrispondenza del primo ottagono verde. Quando entrambe gli Slig si trovano a sinistra saltate verso la leva e azionatela. Andate verso destra e salite sulla piattaforma posta al centro dello schermo quindi impossessatevi dello spaventapasseri e tornate, grazie al riconoscitore vocale, nella stanza di sinistra. Chiamate aiuto e fate azionare la leva da uno dei vostri soccorritori. Scatenate una guerra fratricida, teletrasportandovi al termine della stessa. Utilizzate il Security phone e tornate nei panni di Abe; da qui correte velocemente verso sinistra fino ad approdare a una porta nella quale dovrete entrare. Tuffatevi nel tombino e andate verso sinistra, liberate i Mudokon e varcate la soglia posta nella stanza precedente. Vi ritroverete ora nel Main Lobby con la porta che conduce alla finalmente aperta Brewery.
CHE LA FORZA SIA CON VOI
Prima di entrare nella porta contrassegnata dalla scritta "SOULSTORM Brewery", trovate il bordo nascosto situato a sinistra e calatevici giù. Evitate i nemici e tuffatevi nel tombino. Aspettate che lo Slig abbia raggiunto l’estrema destra, quindi entrate nella porta e sgattaiolate, seguendo i suoi passi, fino alla piattaforma. Issatevi e andate a sinistra, aspettando che entrambe gli Slig vi voltino le spalle; a quel punto sgattaiolate in direzione dell’anello. Tiratelo e rimanete immobili nell’ombra quindi risalite e impossessatevi dei due banbocci (la N è un omaggio al Silvestro redazionale) eliminandone uno solo. Azionate ora la leva ed entrate nella stanza di destra, dove dovrete far saltare le cervella del malcapitato che vi darà le spalle. Tornate nei panni di Abe e conducete, uno alla volta, i Mudokon verso la salvezza. Ritornate nella porta e di seguito nel tombino. Entrate nella Brewery ed andate verso sinistra, azionate la valvola e calatevi verso il basso. Ordinate al Mudokon cieco di venire verso di voi, di fermarsi e di lavorare, il tutto per consentire la scomparsa delle due barriere che bloccano l’accesso alla porta.
Liberatelo ed entrateci; ora evitate che i Greeter facciano polpette del vostro tenero corpicino e rotolate, veloci come il Mao in motorino, verso sinistra per un paio di stanze per trovare una porta situata nell’angolo in alto a destra della schermata. Aspettate che il sensore di movimento sia all’estrema sinistra quindi effettuate un salto con rincorsa nella stessa direzione e arrampicatevi. Una volta superata la porta, salite sull’ascensore e dirigetevi verso l’alto. Arrampicatevi verso sinistra e salite. , A questo punto azionate la leva che abbasserà l’ennesimo ascensore e fatevi una birra. Esternate, impossessatevi dell’aria verdastra e conducetela nella stanza superiore per eliminare il Chant Suppressor. Salite, questa volta nei panni di Abe, impossessandovi successivamente dello Slig volante e portatelo verso destra per eliminare, grazie alle preziosissime granate, tutte le mine che infestano queste stanze. Portate il verde eroe nella stanza con la leva collegata all’ascensore e fatelo scendere. Conducete tutti i vostri simili sullo stesso ascensore che ospita Abe e ritornate di sopra. Portateli nella stanza in cui erano situate le tre valvole e ordinate loro di lavorare. Dopo avere liberato i quattro esserini, entrate nella porta in basso a sinistra, poi nel treno e infine nella porta di destra. Consultate la Story Stone e via verso nuovi orizzonti lontani…

(l'immagine è zero - ascolta la tua sete)
Entrate nella porta e sarete trasportati nel background, varcate la soglia li presente e posizionatevi nella parte destra della stanza. Scandite un "Ciao" che sveglierà uno Slig strisciante poi andate a destra e arrampicatevi sulla piattaforma con la leva. Aspettate che il dormiglione entri nella stanza quindi azionate la leva per imprigionarlo. Impossessatevene e salite, utilizzando l’ascensore, nella stanza superiore. Quando il vostro compare sarà girato, eliminatelo e tornate nelle scarne vesti di Abe. Portatevi nella stanza con il distributore, bevete una birra e scendete nella stanza in cui vi eravate impossessati dello Slig. Ora espellete dell’aria, impossessatevene e utilizzate il gas velenoso per eliminare il Chant Suppressor presente nella stanza di sinistra. Tornate sullo sfondo e vestite i panni del Glukkon; ora utilizzate i vari riconoscitori vocali fino ad abbassare la barriera nella stanza del distributore. A questo punto, ritornati nei panni del salvatore della razza, buttatevi nel tombino per raggiungere il centro di questo livello(mappina1) <21.htm>. Entrate nella porta numero 1 e camminate verso destra. Quando lo Slig è lontano rotolate attentamente sopra le botole. Rotolando giù dalla seconda finirete aggrappati al bordo. Issatevi e inserite la modalità Ninja per evitare di essere visti dallo Slig presente nella zona. Rotolate nel gabbiotto, saltate la mina, quindi ancora a destra. Aspettate che le botole siano chiuse e, a quel punto, posizionatevi in corrispondenza della prima minaccia. Premete il pulsante del salto fino a superare mine e botole varie, continuando successivamente nella stessa direzione. Percorrete tutto il tunnel quindi correte a destra; finirete appesi a un bordo, issatevi verso le piattaforme superiori. Azionate la leva e prendete possesso del Glukkon. La prima azione da fare, dopo essere "difentati patroni di monto", sarà quella di fare uccidere uno dei due Slig dall’altro. Recatevi ora verso l’ascensore e salite, saltate il buco e continuate a sinistra. Aprite la barriera e fatevi seguire da uno Slig fino a incontrare un’altra barriera che dovrete abbassare. Continuate così fino a ritornare nella schermata iniziale della stanza numero uno. Fate azionare la leva dallo Slig e saltate sulla piattaforma inferiore. Usate il riconoscitore vocale per aprire la botola, quindi saltateci dentro. Parlate alla macchina e continuate verso il basso. Chiamate aiuto e ordinate allo Slig di azionare la leva, quindi tornate nei panni di Abe. Correte verso sinistra portandovi appresso i vostri simili fino alla stanza dove avete eliminato il Glukkon. Andate a destra, liberateli, azionate la valvola ed entrate nella porta.
Ora andate nella porta 2, correte a destra e attraversate l’uscio presente nella nuova stanza. Prendete l’ascensore e dirigetevi verso il basso per due schermate, oltrepassate le barriere elettriche e proseguite ancora verso il basso a destra. Evitate le mine delle successive tre stanze e continuate verso destra fino a quando non approderete a una leva. Voltatevi verso destra, azionatela e correte nella stessa direzione, verso la nuova area. Impossessatevi di un Flying Slig e eliminate l’altro; a questo punto utilizzate l’animaletto per eliminare tutte le mine delle stanze precedenti. Conducetelo nella schermata con le barriere elettriche e portatelo sotto l’ascensore. Azionate la leva e volate nella stanza sopra l’elevatore. Fate fuori il vostro simile e tirate la leva, quindi volate seguendo il condotto che viene generato dall’intreccio di tubi (in pratica nel condotto gabbioso). Quando apparirà un altro esserino volante, dategli una bella scossa (azionando la leva con moderato tempismo) e tornate sui vostri passi.
Imboccate ora la gabbia di sinistra ed eliminate un altro coso volante, tirate anche questa leva e ritornate in voi stessi. Recatevi nella stanza con i campi di forza e salite sulla piattaforma in alto a destra, proseguendo poi nella stessa direzione ed entrando nella porta.

Liberate sia questi Mudokon che quelli che incontrerete ritornando sui vostri passi quindi correte verso destra, azionate la valvola e dirigetevi verso la stanza numero 3.
Rotolate sotto i trinciapolli (sotto non in mezzo… mi raccomando!) in direzione della leva e azionatela per spegnere quelle fastidiose lame rotanti. Continuate verso destra, evitando gli spennagalline, per tre stanze e dovreste incontrare sei Mudokon. Salite sulla piattaforma in alto a sinistra e tornate nelle precedenti stanze per azionare le leve che fermeranno le malefiche lame. Ora recuperate i vostri simili e riportateli nella stanza iniziale. Ordinate a uno di loro di lavorare e azionate contemporaneamente l’altra valvola. Ora liberateli tutti ed entrate nella stanza 4.
Consultate la Story stone e lasciatevi cadere nel buco. Andate a sinistra e prendete, sulle piattaforme inferiori, la strada che va verso destra. Evitate i due Greeter e seguitate nella stessa direzione quindi, una volta arrivati alla barriera, azionate la leva e fatevi seguire dai due Mudokon in modo che superino quella che fino a poco fa era la loro prigione. Alzate la barriera, colpite i vostri simili, quindi ordinate loro di aspettarvi e fate in modo di tornare in questa stanza dalla piattaforma superiore. Fatto questo azionate la leva presente a destra e calatevi immediatamente, aspettando che lo Slig vi raggiunga sulla piattaforma inferiore. Issatevi velocemente e ordinate a un Mudokon di lavorare per far si che abbassi la barriera; a questo punto impossessatevi dello Slig e portatevi nelle stanze di sinistra per eliminare i Greeter. Tornati nei panni di Abe, raccattateli e liberateli tutti quindi scendete dal tombino con la scritta "fuori servizio" e rotolate verso destra. Saltate il buco e azionate la leva nella prossima stanza, preoccupandovi di ritornare, successivamente, sui vostri passi, evitando per la seconda volta la voragine. Dopo avere assistito al volo degli Sloggini piccolini tornate nella stanza di destra e azionate la seconda leva, correte, sempre verso destra, per attaccarvi al bordo e, una volta che lo Slig sarà finito sulle piattaforme inferiori, issatevi, salmodiando per possederlo. Azionate la leva in basso e scandite subito un perentorio "Qui" per evitare che gli Slog mangino prima dell’orario di cena. Portateli ora nella stanza di sinistra e fateli fuori a fucilate (per eliminare gli Sloggini, correte nella stanza di destra e ritornate qui velocemente, azionate la leva e guardateli tostarsi per benino). Tornate nei panni di Abe e liberate tutti i Mudokon presenti, entrando, alla fine, nella porta situata nella schermata posta all’estrema destra. Ora comincerete sullo sfondo, dirigetevi a destra e arrampicatevi verso la prossima area. Continuate ad arrampicarvi e rotolate verso destra, arrampicatevi sulla piattaforma centrale, issatevi e voltatevi verso sinistra. Azionate la leva, possedete subito lo Slig, eliminate i Greeter e tornate nei panni di Abe. Rotolate ancora verso destra e aspettate che lo Slig superiore sia voltato quindi rotolate avanti di poco. Ripete questo procedimento fino a raggiungere il bordo e alzatevi, saltate il buco e bloccatevi nell’ombra. Inserite la modalità Ninja e andate avanti, saltando ancora quando gli Slig sono girati. Una volta giunti in prossimità della leva, azionatela e arrampicatevi verso il tombino. Entrateci e correte verso sinistra entrando nella porta. Rotolate nella stessa direzione e tirate la leva presente nella nuova stanza, dando un po’ di pace ai tre fornitori di lacrime. Scendete, azionate la leva e cominciate a correre verso sinistra; dovreste essere seguiti da uno Slig che va evitato con un bel salto nel tombino. Impossessatevene e utilizzatelo per abbassare la barriera azionata dal riconoscitore vocale. Tornate con Abe in primo piano e andate nella stanza di destra. Calatevi dal bordo con la faccina del Mudokon e salutate il vostro simile sullo sfondo, che vi donerà il potere di guarire i fornitori di lacrime. Tornate su per due stanze e salmodiate per risollevare l’umore dei compagni quindi portateli con voi nella stanza in basso a sinistra per liberarli. Azionate la valvola ed entrate nella quinta stanza (la porta in alto) recandovi poi a sinistra per varcare un nuovo uscio. Andate verso sinistra, superando la porta controllata dalle quattro valvole e nascondendovi nell’ombra centrale. Tirate l’anello per far provare l’ebrezza del volo agli Slig e raggiungete il Mudokon. Scusatevi e proseguite sulle piattaforme superiori. Fate la stessa cosa con il Mudokon presente in questa stanza e ritornate sulla piattaforma di destra, facendovi seguire dagli Sloggini. Ordinate all’indefesso lavoratore di compiere il suo dovere e intrappolerete le fastidiose pulci del piano di sotto.
Posizionatevi ora sotto l’anello e ordinate al Mudokon di lavorare, aggrappandovi immediatamente all’aggeggio che penzola per decretare la fine dei vostri inseguitori. Continuate verso sinistra, sempre rimanendo nella parte alta dello schermo, ed effettuate un salto con rincorsa, accaparrandovi, in un secondo momento, le ossa cadute. Salite sulla piattaforma di sinistra e andate a recuperare il mangime per l’affamato cagnolino. Tiratelo verso sinistra, scendete, azionate la leva, salite sulla piattaforma con il Mudokon e tirate un pezzo d’osso verso destra. Azionate nuovamente la leva e tornate nella stanza precedente, riservando la stessa fine dei cagnini al bestione in questione. Ora fatevi seguire dai vostri simili sino alla porta azionata dalle valvole e ordinate loro di lavorare. Recatevi nell’ultima stanza a sinistra e liberateli quindi entrate nella porta e preparatevi ad affrontare il secondo fulcro della Brewery(mappina 2) <22.htm>. Entrate nella porta in basso e consultate la mappa.
Ora entrate nella sesta stanza e salite, andando poi verso sinistra per entrare in una nuova porta. Ora verso destra, superando un altro uscio quindi passando oltre i campi elettrici. Scusatevi con il Mudokon che li aziona e portatevi, seguiti dai vostri amichetti, nella stanza di sinistra. Salmodiate ed entrate nel teletrasporto; andate a sinistra, azionate la leva e correte velocemente attraverso i campi elettrici, saltando all’interno del tombino appena sbloccato. Ordinate ai Mudokon di fermarsi prima che si uccidano a suon di ceffoni, quindi proseguite verso destra e salite con l’ascensore. Aspettate che i campi elettrici siano disattivati e correte come matti verso destra, aspettate che arrivi lo Slig quindi riprendete la vostra folle corsa verso il tombino della tranquillità. Date un occhio alla story stone e azionate la leva, decretando così la prematura fine del vostro precedente inseguitore. Andate a sinistra e scusatevi con l’esserino verde, liberatelo e tornate nel tombino. Da qui proseguite verso sinistra fino a tornare nella stanza dove avevate lasciato i Mudokon rissosi, conducendoli poi, grazie al fido ascensore, sulla trappola di destra della stanza con i campi elettrici azionati dall’ultimo Mudokon liberato. Fateli fermare e ritornate nel tombino. Azionate la leva della schermata di sinistra e portate il simpatico gruppetto verso destra, liberateli e rituffatevi nel condotto. Andate verso sinistra, azionate la valvola e preparatevi ad affrontare la stanza 7.
Fate in modo che il Mudokon cieco raggiunga sano e salvo l’ascensore, quindi calatevi e raccattate un altro sfortunello.
Portateli entrambi sulla piattaforma inferiore e lasciateli li, almeno per il momento. Scendete nella stanza di sotto e fatevi raggiungere dal terzo sfigatello. Fatelo diventare membro dell’allegro gruppetto presente nella stanza superiore e recatevi, con i fidi compagni, verso destra. Raccogliete delle ossa e scendete. Ora ordinate ai Mudokon di seguirvi, tirate immediatamente un osso e volate ad azionare l’anello sulla sinistra. Ripetete il procedimento per le successive tre stanze inferiori quindi, una volta giunti al portale, liberate contemporaneamente i tre mostriciattoli che vi regaleranno un potere particolare. Tornate nella stanza di sinistra e scendete in quella inferiore. Utilizzate il potere appena acquisito e proseguite verso destra. Liberate i fantastici cinque, tornando poi nella stanza in cui avete ottenuto il mega poterone. Azionate la valvola, entrate nella porta e, di seguito, nell’ottava stanza . Andate a destra, azionate la leva e tornate nella stanza di sinistra, appendendovi al bordo. Quando il cane sarà sotto di voi correte verso destra e arrampicatevi sulla piattaforma superiore. Ripetete poi il giochino nelle successive stanze eccetto nell’ultima che sarà custodita da un cane pulce (da saltare semplicemente) proseguendo poi verso destra. Tirate la leva, impossessatevi dello Slig volante e fategli eliminare tutti gli Slog incontrati in precedenza. Portatelo nella schermata che conteneva un cartello a forma di freccia (quella con la prima gabbia) e fatelo salire. Eliminate anche qui tutti gli Slog, scendendo in corrispondenza di ogni gabbia per azionare la leva della libertà, quindi tornate in Abe, andate a recuperare i vostri seguaci, che andranno liberati, entrando poi nella porta azionata dalla valvola. Ora via verso la nona stanza. Ordinate al Mudokon di lavorare, nascondetevi nell’ombra e rotolate nella botola che si aprirà, il tutto prima che lo Slig possa spararvi. Dopo un volo di qualche piano atterrerete in un tombino che vi salverà la pellaccia; da qui consultate la story stone e abbassatevi, quando il marrano non può vedervi, sgattaiolando velocemente nell’ombra.
Andate ora nella zona d’ombra più prossima al distributore) e fate vostra una birra per poi ritornare, con la dovuta cautela, sulla piattaforma superiore. Esternate sotto il Chant Suppressor e accucciatevi nell’angolo in alto a destra. Ora possedete lo Slig e fatelo fuori. Bevetevi un’altra birra ed eliminate tutti gli Slig dei piani superiori (tranne quello della stanza immediatamente sopra quella in cui vi trovate) quindi tirate la leva e saltate nel tombino. Azionate anche questa leva per rilasciare il prigioniero quindi portatelo sopra la

botola e lasciatevi cadere insieme a lui. Stessa cosa anche nella stanza inferiore. Andate nella porta di destra poi subito a sinistra e fatevi una birra. Usate il gas maligno per eliminare prima lo Slig, poi il Chant suppressor della stanza precedente. Impossessatevi dello spaventapasseri e ordinate allo Slig di abbassare la barriera). Ora andate al teletrasporto e scandite un "Fallo". Fate aprire al Glukkon tutte le botole ed arriverete al terzo piano, che contiene l’unico Slig che avete risparmiato. Aprite anche questa botola e fatevi seguire dal vostro fido servitore. Aprite anche l’ultima e tornate nel perizoma di Abe. Portate tutti i vostri simili fino al piano uno e liberateli. Ritornate ora nella schermata degli uffici e prendete la porta di sinistra. Andate a destra e tirate la leva, impossessatevi del Glukkon e portatelo sulla piattaforma inferiore. Fategli abbassare la barriera e andate a sinistra, ordinando allo Slig di azionare la leva che controlla l’ennesimo ostacolo. Il successivo ordine sarà quello di sparare, cosa che lo farà irrimediabilmente finire nel tostatore da lui attivato. Tornate in Abe e recuperate il tapino del piano di sopra, liberatelo e uscite dalla stanza. Andate ora nella porta in basso a sinistra, camminate nella stessa direzione e azionate la leva. Arrampicatevi velocemente sulla piattaforma centrale e impossessatevi del Glukkon.
Fate in modo che apra la botola e chiamate uno Slig. Uno Slig eliminato, uno ancora da far sparire. Il secondo Slig dovrà, prima di morire, azionare la leva e come ricompensa vincerà un biglietto di sola andata per il buco assassino. Tornate in Abe e liberate i vostri simili quindi uscite dalla stanza. Tornate al piano uno e varcate la soglia finalmente aperta. Verso destra, colpite i Mudokon e tornate a sinistra. Fateli fermare al centro della stanza e raggiungete la leva in alto a sinistra. Azionatela, salmodiate immediatamente per liberare i prigionieri e tiratela nuovamente per mettervi al riparo dalle pericolose lingue dei singulibini verdi. Con tutta calma andate nella stanza di destra, tirate la leva e varcate quella specie di arco che in Italia si ostinano a chiamare porta. Girate la valvola e tornate al fulcro. Giunti nella stanza 10 rotolate verso destra ed entrate nell’uscio. Ancora verso destra per due stanze quindi entrate nella porta, azionate la leva , ritornate da dove siete venuti, fate scendere uno Slig e impossessatevene. Conducetelo a destra fino a condurlo alla riunione di famiglia. La suddetta riunione, essendo stato tenuto all’oscuro di tutto, lo farà imbestialire, costringendolo alla strage di massa. Teletrasportatevi e fate secco lo Slig del piano di sopra, tornando, in seguito, al punto dove era in corso il meeting. Prendete l’ascensore, scendete e teletrasportatevi per due volte quindi uccidete i vostri compagni di merende. Fatelo un’altra volta (teletrasportarvi…che avete capito). Andate verso sinistra per due schermate e lasciatevi cadere dal bordo. Tirate la leva e fate secchi i due Slig in primo piano. Teletrasportatevi ancora, proseguendo poi verso sinistra e azionando la leva che abbasserà l’ascensore. Salite e andate ancora a sinistra per usare un altro teletrasporto, azionate la leva e assistete alla fine del piccolo Slig che vi ha tenuto compagnia fino ad adesso. Con Abe andate verso destra fino al teletrasporto, utilizzatelo e liberate i Mudokon ospitati dalla piattaforma superiore. Tornate all’ascensore e usatelo per scendere. Proseguite a sinistra, liberando il Mudokon che incontrerete e seguitando a tenere la stessa direzione. Nella schermata con i trinciapolli a incastro (quella seguente all’ultimo Mudokon liberato), rotolate verso sinistra e superate la schermata con le tre valvole. Portate ora in corrispondenza di ogni valvola, un esserino verde e ordinategli di lavorare. Come ricompensa dei servizi svolti portateli sull’ascensore e andate verso il basso, liberandoli successivamente nella stanza di destra. Ora tornate nella porta ed entrate, successivamente, in quella in primo piano.
Comincia ora il terzo e ultimo fulcro della Brewery! (terza e ultima mappina) <23.htm>
Entrate nella stanza 11 e saltate correndo verso destra. Azionate la leva e prendete possesso dello Slig volante; portatelo a destra, in basso, eliminate il vostro simile quindi ancora in basso per eliminare uno Slig. Proseguite verso destra, eliminando tutti gli Slig e volando sopra l’ascensore. Fate secco il volatile e azionate la leva, tornando subito dopo nei panni del nostro amato eroe. Possedete un altro coso volante e fategli tirare la leva della stanza di destra. Con Abe andate ora nella stanza dove è appena apparso l’ascensore e utilizzatelo per scendere, non prima di aver parlato con il Mudokon sullo sfondo che vi consentirà di guarire i vostri compagni. Una volta scesi, rotolate di copertura in copertura prestando attenzione agli Slig sullo sfondo (in pratica rotolate quando gli Slig sono girati). Portateli con voi sull’ascensore e poi a destra per liberarli. Girate la valvola ed entrate nella porta. Entrate nella dodicesima stanza dirigendovi a sinistra, bevete e eliminate i Greeter nella stanza precedente. Bevete ancora e fate saltare in aria gli Slig delle prossime due stanze. Ora raggiungete la valvola e giratela, poi lasciatevi cadere dal bordo con la freccia e salutate i cagnolini in modo che abbandonino le loro piattaforme. Mandate il vento assassino a giustiziare lo Slig situato sulla piattaforma superiore della stanza alla vostra destra. Impossessatevi del suo compare e attivate il riconoscitore vocale. Chiamate gli Slog e andate a destra. Lanciateli all’attacco dell’altro Slig, uccidendoli non appena avranno svolto la loro funzione. Con Abe saltate nel tombino posto in alto a sinistra nella schermata precedente. Parlate con il Mudokon sullo sfondo e rituffatevi nel condotto. Andate ora nell’area dove venivano torturati i poverini e ruotate la valvola per liberali. Utilizzate il potere e andate a sinistra, dove salmodierete concedendogli il tanto meritato riposo. Tuffatevi ora nell’ultimo condotto visitato e andate verso l’uscita posta a in alto a sinistra (la prima schermata della dodicesima stanza, per intenderci). Entrate ora nella quattordicesima stanza (tranquilli che la tredici non me la sono dimenticata…solo che viene dopo…) azionate la leva e andate a destra. Ora fate attenzione a dove mettete le zampine; fate in modo che gli sconsiderati del piano di sotto non vi facciano finire arrosto e portateli verso destra fino a quando non potrete scendere a liberarli, schiaffeggiateli e portateli sull’ascensore. Salite e liberateli quindi tornate al piano inferiore e riportatevi nella stanza che conteneva il gas esilarante, saltando nel tombino. Andate a destra e sprigionate il potere che è in voi, quindi entrate nella porta. Benvenuti nella tredicesima stanza; lasciatevi cadere e nascondetevi nell’ombra. Proseguite così anche nelle due successive stanze mentre nella terza dovrete correre come dei dannati. Arrampicatevi sul bordo e tornate nella stanza con il Glukkon (la si riconosce dal cartello simile al nostro "dare precedenza"). Tirate la leva e fate vostro il corpo senza mani dello spaventapasseri ordinando agli Slig di uccidersi tra loro; nel caso in cui qualcuno sopravviva, fatelo cadere nel buco presente all’ingresso della stanza 13. Attivate il riconoscitore vocale e tornate a vestire i panni dell’ormai quasi mitico Abe. Andate a parlare con l’essere sullo sfondo dopo di che raccattate i Mudokon e liberateli, tornando successivamente al fulcro per la sfida finale….
AIV GAT DE PAUA, DE PAUA OV SUPPEMAAAAN
(I’VE GOT THE POWER, THE POWER OF SUPER MAN)
Questa volta il titolo è e deve rimanere questo… vabbuò, lasciamo stare le minacce e passiamo oltre…
Entrate nelle porte che incontrerete fino a quando una non vi si chiuderà alle spalle. Da qui andate verso sinistra, saltate il burrone e salite sulla piattaforma superiore della prossima stanza. Girate la valvola, correte verso sinistra, risaltate il burrone e appendetevi sulla piattaforma in alto a destra. Impossessatevi dello Slig e utilizzatelo per risolvere il puzzle vocale che controlla la barriera. Scendete con l’ascensore ed eliminate tutti gli Slig presenti ai piani bassi, quindi tornate in Abe e recatevi nei piani inferiori. Procuratevi, girando la valvola, un Glukkon che utilizzerete per sbloccare tutti i riconoscitori vocali; a questo punto fatevi accompagnare da uno Slig al piano di sotto e comportatevi in modo che si contendano il titolo di leccapiedi dell’anno (leggasi gli Slig devono uccidersi tra loro…TUTTI!!!) quindi sbloccate la barriera e tornate quello di sempre. Andate giù portandovi dietro i poveri Mudokon e fateli lavorare sulle tre valvole, poi andate a destra, liberateli e tornate a sinistra per cominciare la vera sfida.
Entrate nella porta in primo piano e cominciate a rotolare verso destra. Raggiungete la Story stone ed entrate nella porta che verrà subitaneamente aperta. Rotolate fino alla valvola, azionatela e schizzate in piedi, saltate, attraversate la prima gabbia poi la seconda, prima che il terzo trinciapolli abbia la meglio…VELOCI… Girate anche questa valvola dopo di che infilatevi nella porta a destra, rotolate nella stessa direzione per due stanze ed entrate nella porta che vi condurrà in primo piano, andate verso sinistra, disarmate le tre bombe e scusatevi con il Mudokon. Ritornate verso la valvola e fate in modo che siano azionate contemporaneamente. Portatelo con voi sull’ascensore e scendete nella stanza sottostante; aspettate che i due ascensori siano allineati e correte verso destra. Portate verso il basso l’ascensore sul quale siete atterrati e azionate, contemporaneamente, le due valvole che tengono chiusa la porta in cui dovrete entrare. Rotolate verso sinistra, entrando nella porta presente all’estremità della nuova schermata quindi tornate indietro e

girate l’ultima valvola. Portate con voi il vostro compare e fatelo passare sotto lo spennagalline, continuando poi verso sinistra. Lasciate che l’altro Mudokon azioni la valvola inferiore mentre voi vi assicurerete che a quella superiore venga riservato lo stesso trattamento; ora scusatevi con il nuovo amico e salite tutti e tre sull’ascensore, proseguendo verso l’alto. Posizionateli in corrispondenza delle due valvole e smuovete la terza. Fateli lavorare, chiamandoli subito dopo per farvi seguire sull’ascensore di destra.
Issatelo e liberate i due figlioletti che in cambio vi faranno ottenere lo Shyrkull Power…ora andate a sinistra…utilizzate il potere cantando a squarciagola " AIV GAT DE PAUA, DE PAUA OV SUPPEMAAAAN" (è importante che lo cantiate, altrimenti non potrete gustarvi il finale del gioco…) e…