

## **INDY 3 -THE LAST CRUSADE-**

"Il ritrovamento del Sacro Graal non è archeologia, è la ricerca della fede che c'è in ognuno di noi!". Beh, dopo questa soluzione posso tranquillamente dire che fede e pazienza vanno di pari passo: non sapete quanto è difficile far funzionare giochi di sei anni fa sugli attuali Pentium... Ad ogni modo questa grandiosa avventura Lucasfilm (attuale LucasArts) è a dir poco stratosferica e meriterebbe davvero di essere terminata, perciò il mio primo consiglio è: se proprio non riuscirete a farla partire, fatevi un bel dischetto di boot contenente le seguenti linee di programma. Nel CONFIG.SYS:

```
BUFFERS=20,0
```

```
FILES=10
```

```
STACKS=9,256
```

Mentre nell'AUTOEXEC.BAT (il famoso "autoeseguente.pipistrello"... :-)

```
PATH C:\; C:\DOS
```

```
PROMPT $P$G
```

```
MOUSE
```

Dove quest'ultima riga corrisponde al programma per far funzionare il vostro mouse (attenzione, nel gioco la modalità <mouse> potrà essere attivata premendo Alt+M).

Ok, questo è tutto per quanto riguarda la partenza, ora le solite micro spiegazioni: qualche imbecille, leggendo le risposte ai quesiti su Indy 3 date nelle FBS Pages dei numeri scorsi, è uscito fuori dicendo che un dato enigma non si superava come dicevo io ma in altro modo...

Ebbene, questo gioco può essere terminato in tantissimi modi, ogni singolo rompicapo potrà essere affrontato e superato almeno in due maniere, io qui di seguito ho voluto mettere il metodo più completo che sono riuscito a scoprire, perciò non saltate fuori come ha fatto qualche infedele: non tutti si leggono le vecchie soluzioni per rispondere ai lettori, c'è anche gente che certi giochi se li finisce da sola e se li ricorda a memoria.

Ora comunque non ho voglia di fare il malmostoso perciò non mi resta che augurarvi buon divertimento: l'ultimo dei crociati vi sta aspettando per donarvi le parole crociate, uazuazuaz!  
Enjoy!

Fabio "FBS" Simonetti

### **BARNETT COLLEGE**

Dopo la scenetta iniziale con il buon vecchio Marcus Brody e l'inserimento dei codici anti-pirata (se li cannerete non potrete viaggiare fino a Venezia), Indy andrà negli spogliatoi della palestra per cambiarsi d'abito. Una volta fuori, vi converrebbe fare a pugni col pugile in modo d'allenarvi un po': più avanti il fatto di saper combattere bene vi sarà parecchio d'aiuto. La storiella è semplice: generalmente potrete colpire un nemico in tre posizioni diverse: viso, busto e stomaco, lo stesso potrà fare lui con voi, e una buona padronanza della modalità per ripararsi il viso-busto-stomaco sarà la chiave per vincere. Come ho già detto prima, il controllo di Indiana durante i combattimenti avverrà tramite il tastierino numerico: indipendentemente dal lato verso il quale siete girati, i numeri 8, 5, 2 copriranno rispettivamente viso, busto e stomaco, mentre per attaccare e spostarvi potrete usare il 9, 6 e 3, oppure il 7, 4 e 1 a seconda di dove siete girati. C'è un solo truccetto per scoprire dove andrà a colpirvi il nemico e parare a vostra volta: guardare cosa di copre prima di sferrare l'attacco... No, niente doppi sensi: se ad esempio il vostro

avversario si copre il viso, state pur certi che subito dopo vi colpirà il viso, se invece mette le mani allo stomaco, allora vi conviene coprirvi lì. Chiaro?

Ottimo. Dopo qualche pugno, magari a difficoltà crescente, scendete pure dal ring e fiondatevi nella porta per il vostro ufficio. Parlate ai ragazzi e scegliete le risposte 3, 3 e 3 in modo da far prendere tutti i nominativi degli studenti a Irene, poi entrerete nella stanza attigua... Hooo, finalmente un po' di privacy.

Raccogliete per tre volte la posta sulla vostra scrivania fino a rivelare un pacchetto che vi è arrivato direttamente da Venezia (Italy); andate alla finestra, apritela e uscite indisturbati dalla scuola.

A questo punto vi sarà una lunga scena animata che seguirà passo passo la trama del film: un tizio, tale Walter Donovan, ha trovato alcuni reperti che indicherebbero la posizione del mitico Santo Graal: il calice dal quale bevve Gesù Cristo durante l'Ultima Cena. L'uomo vi ha convocati per chiedervi di recuperarlo per suo conto, anche se il motivo che vi farà accettare l'incarico sarà ben altro: anche vostro padre è stato chiamato in causa e durante la ricerca è misteriosamente scomparso!

Tornati così al Barnett College ai vostri verbi sarà stata aggiunta la voce "VIAGGIA" (se non è presente è perché con tutta probabilità avete cannato a inserire i codici!), cliccandoci sopra vedrete due altre località disponibili: la casa di Henry (vostro papà) e Venezia.

## **LA CASA DI HENRY**

Tutto ciò che potrete fare qua dentro non sarà indispensabile per terminare l'avventura, anche se in effetti sarà più semplice superare alcuni enigmi avendo dalla propria parte gli oggetti che potrete trovare qui.

Ok, per prima cosa spostate la libreria e raccogliete il minuscolo pezzo di nastro adesivo attaccato lì dietro (è un pixel arancione). Prendete il quadro col calice appeso alla parete (molto importante) e fate ritorno a scuola entrando dalla finestra. Utilizzate la suddetta pallina di nastro adesivo nel vasetto di vetro (è pieno di solvente): dopo qualche istante dovrete avere una piccola chiavetta. Tornate da Henry, spostate per terra la pianta sul mobiletto a sinistra dell'entrata e poi usate la chiave per sbloccare la serratura del cassetto; dentro ci troverete il vostro vecchio diario di quando eravate piccoli (mmmh, un riferimento a "Le avventure del giovane Indiana Jones"...).

## **VENEZIA**

Ma che mito la musica di sottofondo, pensate che la prima volta che sono stato a Venezia ho continuato a fischiartela per tutto il giorno! Ma andiamo avanti con l'avventura.

Dopo che la dottoressa Elsa Schneider si sarà presentata e vi avrà spiegato un paio di cosette, verrete portati nella chiesa/biblioteca nella quale vostro padre è stato visto l'ultima volta. Sarete lasciati soli e finalmente s'inizierà a fare sul serio!

Tra tutti i libri presenti qui dentro, ve ne saranno solo tre utili alla vostra causa: le istruzioni su come far volare un aereo, il Mein Kampf e la mappa completa di alcune catacombe. La loro posizione non dovrebbe variare di volta in volta, perciò eccovela: dall'entrata della chiesa andate a sinistra e visitate il corridoio verso il basso (se non l'avete ancora notato potete accedere a due diversi "corridoi" per lato). Nella sfilza di libri azzurrini ci sarà anche quello riguardante il funzionamento di un biplano. Da qui continuate sempre a sinistra oltrepasando la prima vetrata e infilandovi nell'ennesimo corridoio verso il basso, il libro rosso da solo è il Mein Kampf.

Ancora a sinistra, ennesimo corridoio verso il basso, tra i libri gialli vi sarà quello riguardante le

catacombe romane.

Se per caso non aveste voglia di cercare i tomi, non vi preoccupate più di tanto: l'unico indispensabile (o comunque utile) è in effetti il secondo che ho detto (mmmh, questa frase l'ho già sentita). Ad ogni modo, una volta fatta la "spesa" potrete dedicarvi al problema della chiesetta. Girandovi per le locazioni recuperate il paletto d'acciaio e il cordone rosso; ora, se già non l'avete fatto, aprite il pacchetto che vi è stato spedito in ufficio e otterrete il diario del Graal. Esaminandolo vedrete la figura di una vetrata e sotto di essa una indicazione... prima di occuparvi di quest'ultima frase però, vi conviene trovare quella specifica finestra.

Ce l'avete fatta? Bravi, ma siete sicuri che sia quella giusta? Ok, ok, volevo solo esserne sicuro, la scritta nel diario sarà qualcosa del tipo "La terza a sinistra", oppure "La seconda a destra", il suo significato è semplice: accanto alla vetrata avrete sicuramente notato la presenza di due colonne con sopra altrettanti leoni, esaminandole noterete tre numeri romani... Quello che dovrete fare sarà determinare qual'è il "terzo" sulla colonna a "sinistra" oppure il "secondo" sulla colonna di "destra" (a seconda di quello che dice il diario naturalmente" e poi scavare la piastrella corrispondente grazie al paletto di ferro. Se tutto va come dovrebbe raggiungerete le catacombe sotto alla chiesa, se così non fosse sareste costretti a rientrarvi e cominciare da capo.

## **LE CATACOMBE DI VENEZIA**

Ok, per facilitarvi il compito ho voluto aggiungere addirittura la mappa delle gallerie, se non state visionando il file DOC la troverete comunque nella directory con la soluzione del gioco sotto al nome MAPPA1.PCX. Ok allora, dall'area di partenza imboccate l'arco a sinistra e continuate a seguire i diversi corridoi fino a giungere alla stanza occupata da un paio di scheletri. Raccogliete l'uncino, continuate sempre a destra e percorrete il dungeon fino alla scala con tutti quei tubi e la strana scaletta che termina con un tombino. Aprendolo vi ritroverete ancora in città: al centro di un tipico ristorante italiano (sulla mappa il passaggio è indicato come "Uscita per la città").

Andate dalla coppietta a sinistra, esaminate la bottiglia di vino (Indy dirà a voce alta che si tratta di una pessima annata) e poi raccogliete quest'ultima che vi verrà donata senza problemi dal ragazzo. Scendete di nuovo di sotto e fiondatevi come dei razzi fino alla camera nella quale vi era la strana torcia appesa alla parete. Versateci sopra il vino, riempite nuovamente la bottiglia nella stanza piena d'acqua (sulla mappa indicata con l'appellativo "Vasca") e riversatela per l'ennesima volta sulla torcia: il fango che la teneva bloccata a questo punto si sarà totalmente smollato e voi potrete premerla attivando un passaggio segretooooo!

Dopo un bel voletto e la successiva rottura della bottiglia, sarete nell'ennesima branca di corridoio; continuando a destra vi ritroverete nella zona "Ponte e grotta con la descrizione"... Ma di che descrizione sto parlando? Di quella del Graal naturalmente. Voi superate il ponticciolo e leggete attentamente la scritta sulla parete, Indy vi dirà che quello che c'è riportato sul granito corrisponderà al resoconto di XXX e voi non dovrete far altro che andare nel manuale originale del gioco e cercare la descrizione di questo XXX per avere una definizione perfetta della coppa... questo per evitare di passare il resto della vita nella parte finale del gioco!

Fatto ciò, tornate al ponte, attaccate l'uncino al tappo sul soffitto e agganciateci la frusta in modo da staccarlo. Salendo la scaletta della stanza a sinistra potrete tornare nuovamente ai piani superiori del labirinto e dirigervi nuovamente alla stanza della vasca, ora definitivamente liberata dai flutti. Tenete sempre la sinistra fino a raggiungere uno strano macchinario mezzo rotto, legateci il cordone rosso, azionate la manovella e, udito il suono di catene, salite fino alla porta a combinazione. Tre diverse forme giallastre saranno disegnate sulla parete e premendole potrete

cambiarle a piacimento. Due soli problemi: 1- non avete la combinazione per l'apertura dell'uscio lì accanto e 2- muovendone uno anche gli altri cambieranno aspetto.

Per la prima storiaccia non avete di che preoccuparvi: basterà esaminare il diario del Graal; per la seconda la cosa è ancora più semplice: cambiate prima la raffigurazione all'estrema destra settandola sul giusto disegno, poi occupatevi di quella a sinistra e in ultimo di quella al centro. Voilà!

Bene, bene, quasi ci siamo, ancora un paio di enigmi. Continuate il vostro cammino seguendo sempre la mappa, superate il ponticciolo (grazie al macchinario che avete aggiustato col cordone lo troverete già giù) e sarete alla camera dei teschi. Per l'ennesima volta mettete mano al diario così da scoprire una serie di note musicali, poi iniziate a premere le testacce ricordandovi che quella a destra ha la tonalità più bassa mentre quella a sinistra ha quella più alta (per chi non sa leggere uno spartito dico solo che la riga più alta delle cinque corrisponde al suono del primo teschio a sinistra, la seconda al secondo e così via...).

Signori e Signore avete appena trovato il primo dei fratelli cavalieri il cui compito era quello di proteggere il Graal e con esso il nome della città nella quale è conservato: Alessandretta, ora nota con il nome di Iskenderun! Aprite il cancello a destra, salite attraverso il solito tombino per la città e il vostro viaggio potrà continuare.

## **IL CASTELLO DI BRUNWALD**

Parlando con Marcus e la dottoressa scoprirete finalmente l'ubicazione del vostro paparino: l'hanno catturato i tedeschi e ora lo tengono prigioniero in un castello al confine tra Austria e Germania!

Arrivati sul posto, entrerete automaticamente nella magione. Parlate al maggiordomo e poi colpitelo con un bel pugno. La parte che vi appresterete a fare ora sarà una delle più complicate del gioco: l'intero castello brulica di guardie e il vostro compito sarà quello di raggiungerne il secondo piano dove è tenuto prigioniero Henry. I sistemi per cavarvela coi tedeschi sono essenzialmente due: il primo è cercare di convincere ogni soldato che non siete in realtà ciò che siete, mentre il secondo è affrontare il nemico a pugni (col tastierino numerico, ricordate la spiegazione all'inizio?). Siccome quest'ultimo sistema è parecchio rischioso e limitato dal fatto che l'energia di Indy non si ricaricherà ad ogni incontro, io qui ho superato me stesso: oltre alla mappa completa dell'intero castello (che come al solito potete vedere direttamente nel file DOC oppure nella directory della soluzione con il nome MAPPA2.pcx), ho pensato bene di sbattermi per scoprire le frasi giuste da dire a ogni guardia per lasciarvi passare, anche se qualche volta i pugni li ho dovuti usare anch'io!

Ok, voi ora vi trovate al piano terra, nella stanza indicata come Hall. Salite le scale a sinistra della statua (è una Vergine di Ferro) e iniziate a bazzicare per i corridoi. Per prima cosa raggiungete la camera della guardia ubriaca, pestatela o convincetela come più vi aggrada (tanto ha l'energia di un criceto) e poi fregategli il boccale. Fiondatevi in cucina e riempite quest'ultimo grazie alla botte; versatelo sul fuoco e, non appena il fumo avrà smesso di salire, raccogliete il pollo. Riempite nuovamente il boccale, andate di nuovo nella Hall ma questa volta seguite il passaggio accanto all'arazzo con la svastica. Un nuovo gruppo di corridoi con un paio di guardie si troverà proprio davanti a voi... Avvicinatevi alla prima (quella magra, sulla mappa è indicata con G1) e parlandole scegliete le risposte 3, 2, e 1: in questo modo vi farà passare e potrete raggiungere i vestiti da domestico nell'omonima stanza. Siate cauti, aspettate ad indossarli i nuovi abiti altrimenti il soldato, vedendo che avete cambiato look, s'insospettirà e sarete costretti a combatterci.

Lesti lesti, fate una capatina nella sala del "Muro Mobile", premete la statua del crociato così da fargli cadere l'arma e per terra rimarrà un bel taglio... come al solito vi devo chiedere di aspettare per capire l'utilità di questa azione. Andate ora dalla guardia cicciona (G2), parlatele scegliendo le risposte 1, 2, 2 e vi guadagnerete addirittura 15 marchi! Salite le scale per il primo piano ed entrate in una delle stanze. Per fregare la guardia 3 (G3 sulla mappa) a questo punto potete procedere in due modi distinti: il primo è il sistema più completo, che potrà comunque essere eseguito solo se con voi avrete il quadro preso dalla casa di Henry, mentre il secondo sistema è per tutti quelli che non sono stati tanto furbi da fregare il dipinto (saranno cavoli amari più avanti nel gioco!). Iniziamo da questa seconda ipotesi, visto e considerato che è anche la più corta. Quello che dovrete sarà presentarvi all'uomo e parlargli selezionando le risposte 2, 2, 1; badate però di non farvi vedere più da questo soldato o quanto meno siate sicuri di non indossare abiti diversi dal vostro (da domestico o ufficiale) quando imboccherete nuovamente il suo corridoio. Ora il sistema del dipinto: senza dubbio il migliore per sistemare la guardia e aprirvi un paio di "porte" in più per gli enigmi a venire. Vestitevi da domestico, andate dalla G3 e consegnategli il quadro di Henry: la vedrete andare dal caporale Vogel che scriverà la combinazione della cassaforte su un foglietto che poi infilerà nel suo schedario. A questo punto avrete la strada libera e potrete continuare la vostra visita al castello.

Bene, bene, indipendentemente dal sistema da voi attuato per liberarvi dallo scocciatore, ora dovrete raggiungere la camera indicata sulla mia mappa dalla chiavetta (NON quella del secondo piano, quella al primo!). Aprite la cassa, esaminate l'uniforme che ci sarà dentro e, come ci si poteva aspettare avrete una bella, indovinate un po', chiavetta!

Ora, senza imboccarle, tornate alle scale per il piano terra, toglietevi gli abiti da domestico (altrimenti la G2 e la G1 s'incasseranno non poco) e scendete alla camera dei Vestiti. Grazie alla chiave, sbloccate l'uniforme grigia, uscite dalla stanza e tornate su al primo piano. Mettete la divisa da ufficiale, presentatevi alla G4 e ditegli di essere in missione speciale (risposta 3); potevate fare anche il giro lungo lasciando perdere il soldato, ma così la strada e senza dubbio più corta.

Il vostro prossimo obiettivo sarà la sala degli allarmi nella quale potrete disattivare i sistemi di sicurezza e rendere più semplice la vostra fuga. La guardia in questo posto potrà essere convinta ad andarsene solo se gli regalerete il Mein Kampf o la piglierete a cartoni, dopo di che potrete versare la birra nella grata della macchina in modo da far andare tutto quanto in corto e uscire fuori per imboccare le scale del secondo piano.

Il mio consiglio è affrontare la guardia G6 a pugni, tanto in una delle stanze che protegge c'è un medikit che vi farà tornare al massimo l'energia in caso di bisogno... Se comunque non aveste voglia di combattere, basterà aspettare il momento giusto e sgattaiolargli alle spalle.

Ma bene, ora è la volta della guardia G7 che vi darà il benvenuto al nuovo piano e potrà essere convinta con le risposte 1, 2 e 1 (badate comunque di avere indosso l'uniforme, altrimenti dovrete per forza pestarla). Entrate nell'ufficio di Vogel, gettate il pollo al cane, raccogliete il trofeo sullo schedario e poi aprite i cassetti per recuperare il pass. Notate bene che quest'ultimo oggetto ci sarà solo se avrete consegnato il quadro alla terza guardia, perciò non iniziate a pensare a qualche bug nel gioco.

Stando ben attenti a cambiarvi d'abito nei momenti più opportuni, scendete nuovamente fino al piano terra, andate in cucina e riempite il trofeo con della birra per poi tornare su al primo piano. Dirigetevi nella sala dei dipinti (date un'occhiata alla mia mappa), premete il quadro della Gioconda e aprite la cassaforte (Indy userà automaticamente la combinazione scritta sul pass). Entrando nel piccolo stanzino potrete vedere una raffigurazione del Graal che vi consentirà di

determinare se il calice emana luce o no.

Uscite e risalite in uniforme al secondo piano. La guardia G8 è Biff: un bestione alto due metri che non potrà assolutamente essere battuto a pugni ma che avrà bisogno di un piccolo incentivo per poter essere messo al tappeto... il trofeo pieno di birra!

Dopo che il sacco di patate sarà andato giù, dovrete necessariamente vedervela con l'ultimo soldato dell'intero castello: la guardia numero nove (G9); io sinceramente sono riuscito a superarla senza combatterci solo una volta, ma si da il caso che il metodo sia andato disperso nei meandri della mia testolina, perciò quello che conviene fare è dare il meglio di se per quest'ultimo combattimento (semmai vi servisse il medikit per curarvi dovrete cercarlo al primo piano nell'omonima stanza). Dopo che anche questo individuo sarà stato battuto, andate a recuperare la chiave nella camera in fondo al corridoio, usatela per aprire la porta di Henry (l'allarme l'avete già disinserita, ricordate?) e finalmente potrete abbracciare vostro padre! Aprite l'armadio per avere 75 marchi, uscite e, mentre starete tornando indietro, verrete fermati da Vogel che vorrà il diario del Graal. Com'era già successo in precedenza, ci saranno due scelte possibili: 1- consegnarglielo per poi andare a Berlino, 2- dargli il vecchio libro che avevate scritto da piccoli facendolo passare per il diario del Graal...

Il mio consiglio è di dargli quello vero e tra breve ne capirete anche il motivo!

Dopo lo stacchetto vi ritroverete nella camera del muro mobile legati come dei salami (salvate la posizione), usate il verbo "Tira" sulla sedia di Indy fino a portarvi dalle parti della statua del crociato, fate in modo che gli schienali delle sedie siano direttamente sul taglio nel tappeto che avevate fatto fare all'ascia, e poi date un colpo all'armatura così da tagliare le funi. Una volta liberi, premete la statua a sinistra del camino, superate il passaggio segreto e usate il sidecar per fuggire... Se con voi avete il diario del Graal potrete andare direttamente al capitolo "L'aeroporto", altrimenti sarete costretti ad andare a Berlino.

## **BERLINO**

Al primo posto di blocco per la capitale tedesca, scegliete le frasi 3, 3, 1, 1 per rabbonire la guardia, poi, una volta da Elsa, Indy si farà consegnare automaticamente il diario ma, per una strana successione d'eventi, si ritroverà faccia a faccia col Furher. La giusta mossa da fare sarebbe dargli il pass in modo che lo firmi, se comunque l'avete dimenticato al castello non vi resterà che dargli il diario del Graal (come nel film!). Poco dopo sarete...

## **L'AEROPORTO**

I sistemi per riuscire ad andarsene dalla Germania alla volta d'Iskenderun sono fondamentalmente due: potrete partire imbarcandovi sullo Zeppelin oppure fregare un piccolo biplano incustodito.

Il primo sistema ha a sua volta tre possibilità d'esecuzione: 1- potrete pestare a morte il controllore così da salire a bordo senza problemi, 2- potrete pagare i 175 marchi del biglietto (giammai!), 3- potrete fregare quelli del tizio che legge il giornale.

I primi due metodi mi sembrano abbastanza chiari, il terzo è invece un po' più complicato: mettete Indy alla sinistra dell'uomo immerso nella lettura, passate il controllo a Henry cliccando sull'apposito verbo, e, parlando al tizio in blu scegliete la domanda riguardante i nipotini. Mentre vostro padre starà facendo finta di essere interessato al discorso, ripassate su Indy e prendete i biglietti nella tasca dell'imbecillone... semplice, no?

Bene, ora il metodo del biplano. Andate all'aereo sulla pista di decollo (ma va?), entrateci e dopo qualche istante avrete davanti i controlli. Grazie al manuale che avete trovato nella biblioteca di

Venezia o, in sua mancanza, della foto che ci sarà qui sopra (sto parlando sempre della soluzione in versione DOC, a quelli che stanno visionando la TXT non posso che consigliare di cercare il libro), non dovrebbe essere un problema far volare l'ammasso di ferraglia. Ecco passo passo come fare: alzate l'interruttore A; spingete per tre volte la pompetta dell'olio B; alzate l'interruttore C; tirate la levetta D per far arrivare il carburante al motore; portate la E tutta a destra e accelerare con il pistoncino F. Dopo aver alzato anche l'interruttore G, aspettate che l'indicatore dei giri a sinistra sia sul 3 e poi cliccate su H... Eccovi in volo! Ora potete passare direttamente alla fase "Verso Iskenderun".

## **LO ZEPPELIN**

Se invece di usufruire dell'aereo avete preferito la comodità del pallone, la prima cosa da fare sarà mandare Henry nel ristorante dello Zeppelin e più precisamente davanti al pianista. Mettete le monete nel suo bicchiere e, non appena inizierà a suonare la musicchetta, vedrete il radiofonista lasciare incustodita la sua postazione per andare a sentirlo. Passando a Indy entrate velocissimamente nella porta, aprite l'armadietto a destra, raccogliete la chiave inglese e usatela per scassare la radio. Se il tizio vi dovesse beccare in flagrante chiedendovi chi gli ha fregato la chiave, ditegli che è stato il bigliettaio e poi filatevela.

Avete poco tempo prima che il dementone riesca a rimettere a posto lo strumento e che gli venga comunicato di far ritorno a Berlino, perciò muovetevi! Usate la chiave nel foro della parete così da far scendere una scaletta; salvate la posizione tanto per essere sicuri, e poi arrampicatevi senza paura. Seguendo la MAPPA3.pcx, riportata anche qui a fianco nel file DOC, dovrete raggiungere la botola per l'aereo d'emergenza, anche se purtroppo la cosa sarà tutt'altro che facile. Ogni volta che incontrerete un tedesco ci dovrete fare a pugni, la chiave del tutto è studiare una strada sicura e poi percorrerla deviando in caso di necessità (conviene usare le "rotonde" per distanziare i nemici). Quando avrete raggiunto il velivolo potrete guidarlo fino a quando non sarete abbattuti dai nazisti...

## **VERSO ISKENDERUN**

Ma bravi, scommetto che siete stati fatti fuori e che ora vi ritrovate dalle parti di una piccola fattoria, giusto? Ok, non fa niente, prendete la macchina azzurra e preparatevi al lungo viaggio. Questa è senza dubbio la parte più odiosa del gioco, visto che se non avrete con voi il pass firmato dal Furher sarete costretti a pagare le guardie coi marchi racimolati o quanto meno a convincerle della vostra buona fede (l'alternativa è la lotta).

A seconda della vostra velocità a bordo dello Zeppelin e della vostra bravura come pilota d'aereo, avrete un numero imprecisato di posti di blocco da superare, l'ultimo dei quali sarà al confine con l'Austria. Fate del vostro meglio e ricordate che l'ultima guardia è in assoluto la più difficile di tutto il gioco, perciò vi converrà giocare bene le poche carte a disposizione.

## **IL TEMPIO DEL GRAAL E LE TRE PROVE**

Ok, eccoci alla parte finale del gioco. Prima di entrare nel sacro edificio vi converrà salvare la posizione: una volta dentro questa opzione sarà disattivata, perciò dovrete ripeterla da capo ogni volta che perderete la vita.

Dopo che Donovan avrà sparato a Henry per costringervi a recuperare il calice per lui, voi vi getterete a capo fitto verso la prima prova: il Respiro di Dio. Per poterla superare portatevi avanti fin quasi alle strane linee blu sul pavimento e cliccate sull'area tra le prime due, lievemente spostati verso la roccia a sinistra (in una delle foto del DOC ho fatto una X per indicare lo spot

preciso). Indy salterà un paio di volte e con un po' di fortuna potrete vedervela con la seconda prova: la Parola di Dio. Fate caso al nome che il nostro eroe vi dirà e saltate solo sulle lettere che formano quel determinato nome. Non occorre che siano in ordine, basta che siano contenute nella parola...

Ora l'ultimo tranello: il Sentiero di Dio, la prova che più di tutte ha tenuto bloccati gli avventurieri fedeli al culto Lucasfilm. Per superarla non ci vorrà nulla: appena arriverete in presenza del baratro cliccate immediatamente sull'uscita dall'altra parte e Indy camminerà nel vuoto sorretto solo dalla propria fede... o quasi! Badate bene che se in questa sezione perderete troppo tempo allora sentirete Marcus chiamarvi, tentando di oltrepassare il baratro dopo averlo udito creperete all'istante (il motivo ufficiale è che non avete avuto abbastanza fede!).

Finalmente! Davanti ai vostri occhi il mitico Graal... I mitici Graal??? Beh, poco male, con le informazioni che avete raccolto nelle catacombe di Venezia e l'immagine che avete visto nella cassaforte di Brunwald non dovrebbe essere un problema scegliere quello giusto, vero? Una volta che avrete fatto la vostra selezione, Indy lo proverà immediatamente bevendoci dentro e poi sarà di ritorno nella grande hall del tempio.

La parte finale del gioco sarà diversa a seconda di come vi siete comportati durante l'avventura: potreste ad esempio salvare tutti quanti donando il Graal al Cavaliere; tenervi la coppa come souvenir (non illudetevi!) oppure vedere la dottoressa tentare di fuggire col calice proprio come nel film... in questo caso però potrete recuperare l'antico artefatto utilizzando la frusta nel crepaccio. A voi la scelta e a me un cavallo: seguitemi, conosco la stradaaaa!

FBS