

HO FATTO FARE UN VOLO ALLA REGINA DELLE AMAZZONI

Oververo la soluzione di Flight of the Amazon Queen

Per motivi da ricercare nella densa nebbia dei tempi, non sono mai riuscito a giocare e a portare a termine questa vecchia avventura modello Indiana Jones... almeno fino a qualche ora fa. Flight of the Amazon Queen si è rivelato davvero parecchio divertente, zeppo di gag, riferimenti alle mitiche avventure Lucas e addirittura a Star Wars. Insomma, se state cercando un gioco abbastanza impegnativo con enigmi che qualche volta potrebbero dare del filo da torcere allora Joe King è l'eroe che cercate... Ma questa non è una recensione, quindi vediamo di passare subito alla risoluzione del gioco che altrimenti mi si fredda la pasta al sugo (sarà almeno da una decina di minuti che devo andare a mangiare!)... Ah, a proposito di pasta: un grazie allo XAM che mi ha prestato il gioco (so che non centra nulla ma non sapevo come introdurre il fatto).

FBS

QUESTO VOLO NON S'HA DA FARE

Alla fine della presentazione, il nostro nuovo eroe, Joe King pilota a noleggio, parlerà al suo meccanico Sparky introducendo la vostra nuova missione: andare a prendere la famosa modella Faye Russel per poi accompagnarla col vostro aereo sul luogo di un suo nuovo servizio fotografico, un incarico che si discosta abbastanza da quello che l'immaginario collettivo definirebbe "avventura"...

Entrando nel camerino della bella biondona però, scoprirete che c'è qualcosa che non quadra: al suo posto c'è il vostro antagonista di sempre, Mr. "Rompiballe" Anderson che, con una mossa balzabecca, vi rinchiuderà al volo nella camera dicendovi che sarà lui a fare da scorta a Faye.

Ok, qui finalmente il vostro piccolo mouse entrerà in gioco e gli stretti abiti di Joe King vi calzeranno a pennello (per quanto si possa calzare un pennello... ma chi inventa i modi di dire?). Visitate un po' la stanza prestando attenzione a tutto ciò che potrebbe essere utilizzato a vostro vantaggio, spostate la tenda tirando il cordone a sinistra, imboscatevi la parrucca e poi raccogliete le due lenzuola bianche.

Legandole tra loro e assicurandone un capo al calorifero scendete attraverso la botola. Giunti nello sgabuzzino spostate la scala appoggiata al mobile e saliteci così da raggiungere le tette finte e la cassetta degli attrezzi in cima allo scaffale, al suo interno troverete una spranga. Risalite le lenzuola fino al camerino dal quale eravate partiti, forzate la cassa al centro dello schermo col piede di porco e in men che non si dica salterà fuori un utilissimo asciugamano.

Scendete di sotto per l'ennesima volta, passate dalla porta a sinistra e sarete nella hall dell'albergo. Accanto alla porta d'uscita, dietro alla quale si intravede Sparky col suo camion, vedrete subito due individui poco raccomandabili: due scagnozzi di Anderson che sicuramente vi bloccheranno qualora tentaste di uscire... vi serve un diversivo!

Parlate col portiere scegliendo le frasi 2-2-2-3, così facendo vi farete passare per un amico di Lola, la prima ballerina, e alla fine vi verrà data la chiave del suo camerino. Superate il mobile dal quale avevate preso le tette e la spranga e avvicinatevi alla porta di destra. Apritela con la chiave e finalmente arriverà Lola, parlatele senza badare alle mezze misure (3-1-2) e dopo che si sarà fatta una doccia allungatele l'asciugamano. La ragazza vi donerà uno dei suoi abiti e con esso il "diversivo" che cercavate... ci siete arrivati, vero?

Dopo esservi vestiti da donna (parrucca, tette di gomma e vestitino), salite nuovamente le scale per la hall, passate davanti a tutti quanti e uscite dirigendovi immediatamente da Sparky... E' fatta!

Dopo un breve stacchetto vi ritroverete sul retro di un camion inseguiti dai due dementi al soldo di Anderson. Spostate la paglia, prendete la latta d'olio e usatela a dovere così da far uscire di strada i manigoldi.

Anderson intanto, all'aeroporto con la gnoccona Faye Russel, si starà facendo passare per voi, pronto ad accompagnare la bella fotomodella usufruendo del vostro aereo: l'Amazon Queen. Proprio al momento giusto arriverete voi e, un paio di frasette e cazzotti dopo, il tutto si concluderà in vostro favore.

L'AMAZZONIA, QUESTA SCONOSCIUTA

Nel bel mezzo del volo più importante della vostra carriera, una simpaticissima tempesta con fulmini annessi, farà saltare in aria uno dei motori del vostro aereo, costringendovi a planare nella giungla

sottostante... davvero una bella giornata!

Inutile dire che il piccolo incidente non renderà felice la bella Faye che, come ci si poteva immaginare, inizierà a coprirvi d'insulti di ogni tipo. Non appena il puntatore avrà fatto la sua comparsa, esaminate l'aereo che lentamente starà imbarcando acqua. Tra i sedili troverete quello che rimane di un fumetto di Sparky, mentre nello zaino per terra (apritelo con l'apposito verbo) vi sarà un coltello e un accendino (è senza pietra focaia, tenetelo a mente). Parlando al vostro meccanico di fiducia (3-1) avrete delle salsicce, pilastro di ogni colazione che si rispetti, mentre discutendo un po' con la Russel potrete imparare un paio di nuove parolacce.

Aperte il portellone del veicolo e uscite all'esterno, scoprirete così di essere finiti in un acquitrino infestato da piranha. Gettate agli affamati pescetti i salsicciotti, prendete l'elica che starà galleggiando a un paio di metri da voi e tagliate il gambo della ninfea sulla quale vi trovate grazie al coltello. Usando ora l'elica come un remo (USA remo CON ninfea), potrete raggiungere sani e salvi la riva.

Sparky a questo punto vi chiederà di comprargli, se ve ne capita l'occasione, l'ultimo numero di "Commander Rocket" (nel bel mezzo della giungla!), in cambio potrebbe donarvi qualcosa di utile. Seguite il sentiero verso l'alto, ascoltate quello che ha da dirvi il pappagallo parlante e finalmente scoprirete a grandi linee la trama della vicenda: una principessa è stata rapita è un certo Bob sta cercando qualcuno disposto a ritrovarla. Ora tutto è chiaro... ma chi diamine è Bob? Ok, grazie al solito coltello, tagliate la liana penzolante, tornate sui vostri passi e continuate verso il basso fino al ponte mezzo scassato. Aggiustate le sue funi grazie al vegetale appena prelevato, attraversatelo e prendete l'unica banana che si è staccata dall'albero omonimo (tenete bene a mente la sua posizione, dopo ci dovrete ritornare).

Intanto, sulla zona dell'incidente aereo, Faye, non riuscendo a stare ferma, deciderà di liberarsi del suo profumo francese gettandolo nel lago, allontanandosi poi per fare un bel giretto... Voi continuate l'esplorazione incuranti del fatto, passate nuovamente davanti a Sparky e procedete oltre la zona nella quale avevate incontrato il pappagallo. Ad un certo punto arriverete ad un passaggio bloccato da un enorme gorilla, purtroppo la banana si rivelerà inutile per farlo smammare, perciò tutto quello che vi rimane è la vostra astuzia (poca cosa, hahaha). Parlate al bestione (2-2-3-1), fategli notare che i gorilla vivono solo in Africa e lui scomparirà... peccato che il trucchetto non funzioni anche nella realtà: io avrei giusto un po' di persone da far scomparire.

Proseguendo dunque oltre la zona precedentemente inaccessibile vi troverete su un picco dal quale potrete vedere l'intera isola; saranno cinque le zone di cui sarà composta: la zona del disastro aereo, un villaggio pigmeo, il porto, la fabbrica della Floda (?) e la giungla esterna. Per prima cosa sarebbe meglio fare una capatina dai pigmei, luogo nel quale il misterioso Bob esercita la sua professione.

Parlando un po' coi villici non capirete un benemerito tubo di quello che dicono, perciò tutto quello che vi resterà da fare sarà entrare nel negozio "aperto 24 ore". Parlate al gestore (Bob, appunto) di quello che vi ha riferito il pappagallo, accettate l'incarico di liberare la principessa Azura dalle grinfie della Floda e magari fatevi dire qualcosina di più... Al termine del tutto, date le salsicce a Bob e, con i soldi che molto gentilmente vi tirerà dietro, comprate l'aspirapolvere in basso a destra. Fatto ciò, fiondatevi dalla bella nativa che sta pulendo le mensole e fateci conoscenza: Naomi, così si chiama, è la donna di Bob e, tra le altre cose, si dirà disposta a fare -quasi- di tutto pur di avere del profumo da usare per l'appuntamento galante della sera stessa. A parte questo vi metterà a conoscenza del fatto che nella giungla vi saranno dei missionari grazie ai quali potreste imparare a parlare il pigmeo...

Tornate sul picco e questa volta scegliete la giungla esterna (estrema destra). Seguite il percorso verso l'alto, superate il tronco col bradipo (tenetene a mente la posizione) e dopo qualche minuto raggiungerete una strampalata coppia di esploratori: Bud e Skip. Parlateci senza esitare e per l'ennesima volta scoprirete qualcosa d'annotare: il primo soffre di una rara allergia che gli ha fatto venire delle incredibili bolle sulla pelle, mentre il secondo è un collezionista di fumetti di "Commander Rocket" che non esiterà a regalarvi l'ultimo numero se dimostrerete di conoscerne la trama (risposta 3). Non appena avrete fra le mani il comix, dategli una sfogliata rapida: oltre a sbellicarvi dalle risate per le caratterizzazioni di Joe King, alla fine noterete un secondo pezzo di tagliando cadere per terra, unendolo a quello trovato tra i sedili dell'aereo avrete fra le mani i progetti utili alla creazione del razzo di Commander Rocket.

Continuate il cammino attraverso il passaggio in alto a destra, scendete lungo il declivio di terra e poi girate a destra lasciando momentaneamente perdere il pesce che sta tentando di acchiappare l'insetto; ancora verso il basso e finalmente potrete fare la conoscenza dei missionari di cui vi ha parlato Naomi. Jimmy, il prete, vi racconterà le abitudini di diversi animali della giungla (interessantissimi quelli del bradipo a tre dita!), mentre sua moglie, Mary Lou, parlerà di un vocabolario Inglese-Pigmeo e della sua

necessità di avere una limetta per le unghie nuova. Finita la chiacchierata, donate la banana alla scimmietta con la noce di cocco in modo da ottenere quest'ultima, tagliatela col coltello (la noce non la scimmia!) e poi tornate indietro di una locazione: al tronco bloccato dal dinosauro rosa.

Osservando bene il beota, lo riconoscerete immediatamente: è ancora il gorilla che per l'occasione ha pensato di travestirsi in modo di non dare nell'occhio. Parlategli (3-4-1) e per l'ennesima volta avrete la meglio convincendolo a togliersi il costume; il passo successivo sarà farlo sparire come avevate fatto in precedenza scegliendo le frasi 2-3-1 (un imbecille con la G maiuscola!).

Attraversate il tronco cavo e seguite la strada fino al fiore circondato dalle api, aspiratele grazie all'aspirapolvere e poi prendete senza timore l'orchidea, fatto ciò continuate a destra e arriverete dalle parti di una enorme roccia con uno strano disegno... Ad un certo punto Joe vi dirà di udire dei passi e s'imboscherà dietro a una sporgenza di una roccia: davanti a voi apparirà un'amazzone che, premendo in un certo ordine alcune parti dell'incisione, aprirà un passaggio segreto scomparendo alla vista. Ripetete quello che gli avete visto fare e, come ogni Indy che si rispetti finirete... in prigione!

Vi risveglierete dietro alle sbarre insieme ad altri tre uomini fisicamente distrutti. Parlate con tutti quanti, specialmente con il vecchio che starà giocando con le marionette e col tizio vestito di bianco, dopo aver ottenuto il pupazetto con la mazza da baseball ed aver scoperto che la somma dei vari quozienti intellettivi dei tizi corrisponde a quello di Super Pippo, dalle scale giungerà inaspettatamente quella traditrice di Faye Russel che si dirà disposta a liberarvi solo se vi scuserete dei macelli che avete combinato (per macelli intende la caduta dell'aereo)... Fatelo e dopo breve potrete risalire fino alla sala del trono dove il capitano delle guardie amazzoni vi spiegherà quello che sta succedendo: come già vi aveva detto Bob, la loro principessa Azura è stata rapita e dietro a tutto sembra esserci una ditta produttrice di calzonni alla zuava, la Floda. Naturalmente i capi di vestiario sono semplicemente una copertura, dietro al tutto vi è un professore totalmente pazzo che, come succede sempre più spesso, vuole conquistare il mondo (nessuno sa ancora come, anche se grazie ai soliti stacchetti dovrete averlo capito ormai). Quello che dovrete fare ora sarà andare a fare una capatina in questo posticino e scoprire dove viene tenuta prigioniera la fanciulla... il fatto che una cinquantina di ragazze ve ne saranno grate in eterno mi sembra che possa bastare come "premio", o sbaglio?

Imboccando la scorciatoia accanto all'ingresso del luogo tornate al pinnacolo e da qui selezionate ancora una volta il villaggio pigmeo. Donate a Bob l'orchidea, così che possa regalarla alla sua ragazza, e lui sarà disposto a regalarvi dei soldi e un retino da pesca (dovrete raccogliercelo voi, non aspettatevi che venga aggiunto all'inventario). Tornate da Sparky, pescate il profumo francese che Faye aveva buttato in acqua (col retino, mi raccomando) e poi date al vostro meccanico la copia di Commander Rocket così d'avere una delle sue lime.

Ricordate l'albero di banane oltre il ponte mezzo rotto? Ottimo, tornateci e troverete un altro di quei prelibatissimi frutti proprio sotto, raccoglietelo e poi tornate dalle parti di Bob, e più precisamente da Naomi. Datele il profumo trovato nel laghetto, accettate in cambio le sue forbici da parrucchiera e poi nuovamente dai missionari dai quali scambierete la lima di Sparky per il dizionario Inglese-Pigmeo (badate bene che se non avete parlato a Mary Lou della faccenda Joe non sarà disposto a fare lo scambio!).

Nuovamente al villaggio, andate a parlare allo sciamano chiedendogli una soluzione al problema delle bollicine. Il vecchio vi dirà che serviranno ben tre ingredienti: dei peli di bradipo, del latte e qualcosa che dia "mordente" al tutto. Iniziate a dargli la noce di cocco aperta e le api nell'aspirapolvere, poi fate una capatina in un luogo che non avete ancora esplorato: la Floda.

Entrati dal cancellone principale, prendete semplicemente uno dei fiori dell'aiuola e poi scomparite nella foresta selezionando dal solito pinnacolo la giungla esterna. Scegliete la strada verso l'alto e, dalle parti del bradipo mezzo nascosto dalle fresche frasche (la schermata prima di quella degli esploratori), usateci sopra il fiore e poi le forbici così d'avere l'ultimo componente per la pozione (grande la scena in cui Joe aspetta per tre ore... ok, ho riso solo io). Portatelo a chi di dovere, prendete l'intruglio così creato e datelo a Bud che vi ricoprirà di denaro. Intanto che ci siete, andate al laghetto nel quale avevate visto il pescione e l'insetto volante, e grazie al retino prendete quest'ultimo: più tardi potreste averne bisogno...

L'ultima tappa prima di entrare alla Floda sarà il solito negozio di Bob: grazie a tutte le monete che avete messo da parte ora non sarà un problema comprare il disco di "Elevator Music" posto sul ripiano centrale.

DIETRO AI CALZONI ALLA ZUAVA C'E' QUALCOSA DI GROSSO!

Palando alla segretaria della Floda, dite di essere il disinfestatore e lei, vedendo che avete con voi l'aspirapolvere, vi farà passare immediatamente (illusiva, hahaha). Continuate sempre a destra fino alla

cucina, sbucciate la banana e poi consegnatela al cuoco in modo che si levi dalle scatole. Raccogliete il cibo per cani e i croccantini al formaggio, poi entrate nel passaggio a destra fino a trovarvi nel dormitorio. Curiosate nel sacco della posta per mettere le mani su una lettera destinata a un certo caporale John, aprite l'armadietto e imboscatevi la bambolina di gomma.

Nuovamente nella hall (dove c'è la segretaria), andate verso l'alto e sarete in biblioteca, la zona che non dovevate disinfestare per paura di trovare qualche passaggio segreto. Dopo aver inutilmente spostato braccia di statue, libri, quadri e chi più ne ha più ne metta (magari guardate nel divano per mettere da parte qualche spicciolo), scoprirete che basterà porre il disco di Bob sul grammofono per accedere alla zona segreta del complesso...

Dopo una discesa di un quarto d'ora buono, potrete finalmente iniziare la visita d'istruzione, anzi, distruzione! Iniziate aprendo la prima porta sulla sinistra ed entrando nel magazzino subito oltre; date un'occhiata allo scatolone marcato "Floda" e avrete un bellissimo apriscatole. Uscite nuovamente nel corridoio e scendete verso il basso fino alla prima guardia a cui dovrete dare la lettera trovata nel dormitorio. Il caporale John, dopo averla letta, inizierà a piangere come un bambino (era della sua ragazza che gli ha detto di essersi innamorata di un dottore) e voi potrete aprire altre due belle porticine. Nella prima scoprirete un mibiletto che nasconderà una cassaforte (per ora inutile), mentre nella seconda una lavagna con un elenco di nomi da tenere ben presente (magari segnateveli). Uscite e scendete ancora in basso per un paio di volte (sì, l'ho vista la guardia grossa, ma per ora non avete abbastanza muscoli per abbatte-la... mi ricorda tanto Indy 3), entrate nella porta e, non appena il comandante inizierà a farvi qualche domanda, ditegli che qualcuno lo sta attendendo in cucina, logicamente a tale affermazione l'uomo indagherà più approfonditamente chiedendovi il nome del tizio che attualmente si trova in cucina e voi, forti della tabella osservata solo qualche minuto prima, potrete rispondergli senza esitazione (3-4).

Quando la strada sarà libera, fiondatevi nella stanzetta attigua e mettete le mani sul libro rosso, apritelo con le forbici e avrete un'utilissima chiavetta. Di nuovo nel corridoio, scendete le scale dell'uscita di sicurezza e sarete in un piccolo laboratorio. Prendete l'antidoto al siero per i super soldati (notate la barba del pirata Le' Chuck di Monkey Island... geniale!), poi tornate immediatamente dalla guardia grossa come un armadio che avevate già notato. Aprite la lattina di cibo per cani con l'apriscatole, guarnite il tutto con l'antidoto verdognolo e datela da mangiare al dementone in rosso. Dopo averlo chiamato mammoletta un paio di volte, Mr. Muscolo vi sfiderà a dargli un pugno che, inaspettatamente, lo farà andare al tappeto come una pera cotta.

Entrate nello studio del Prof. Frank Ironstein e guardate il block notes sul tavolo: su di esso vi sarà il solco provocato da una matita, come se qualcuno avesse calcato troppo prendendo qualche appunto e poi avesse portato via tale appunto. Quello che vi servirebbe sarebbe una bella matita tipo quella della segretaria al piano di sopra... che ne dite di salire per vedere di babbargliela sotto al naso? Rifatevi i corridoi all'indietro fino a rispuntare in biblioteca grazie all'ascensore, andate dalla donna e... tak, come per magia se ne sarà andata. Rubate la penna e scendete nuovamente nello studiolo del professore. Alla fine del trattamento sul blocco appariranno i numeri utili ad aprire la cassaforte che, senza perdere tempo, raggiungerete al volo (vi ricordo che si trova nascosta dietro ad un armadietto verde, nel corridoio dove c'era John). Al suo interno troverete dei ritagli che parlano di un fantomatico missile e una piccola chiavetta di ferro.

Ora occupiamoci di Azura. Tornate nel laboratorio nel quale avevate beccato l'antidoto, salite la scaletta a destra fino a giungere alle prigionie e utilizzate la chiave dorata nella serratura della porta... Inutile dire che la donna sarà più che felice di uscire dal postaccio e dopo qualche bacio/abbraccio, sarete pronti a fuggire. Vi troverete dunque davanti alla porta d'uscita e, proprio in quell'istante, le porte si chiuderanno bloccandovi nella hall. Prima che arrivino le guardie, usate i manichini così da nascondervi dietro, aspettate che Henry esca inserendo la combinazione e poi parlate con Azura chiedendole se ha visto qualcosa: la donna si ricorderà la combo e voi potrete così uscire dal postaccio manipolando la console... Dopo che la principessa se ne sarà andata lasciandovi nel cortile della Floda, date al cane la bambolina di plastica, aprite la porta del capanno a sinistra e scendete di sotto. Sbloccate il lucchetto della cassa al centro dello stanzone utilizzando la chiavetta di ferro e dentro allo scatolone troverete ciò che avete sempre desiderato: un razzo modello "Commander Rocket"! Ok, ora siete davvero pronti per tornare dalle amazzoni e a mettervi nei guai ancora più di prima.

HO LA GAMBA DI LEGNO E IL POLMONE D'ACCIAIO... MANCA IL TESCHIO DI CRISTALLO!

Tornati nel nascondiglio delle donne guerriere riceverete in premio un richiamo per T-Rex e scoprirete una

cosa a dir poco brutta, il Prof. Frank Ironstein vi avrà seguito e se non collaborerete ridurrà all'istante tutti quanti in dinosauri grazie alla sua ultima invenzione: il Dino-Raggio!

La vostra missione consisterà nel ritrovare il mitico Teschio di Cristallo, la chiave per accedere all'Isola delle Nebbie, patria di centinaia di dinosauri dai quali Frank potrà prendere il DNA utile ai suoi esperimenti. Abbassando momentaneamente le orecchie, a voi non resterà che accontentarlo andando nel tempio dell'Isola Segreta dei Bradipi per mettere le mani sull'artefatto...

Ma chi vi accompagnerà fino alla suddetta isola visto che è segreta? Ok, una cosa per volta. Andate al porto, parlate a Caronte della situazione e, offrendogli un'esca in cambio del disturbo (dategli lo scarafaggio), dopo un paio di minuti avrete fatto il primo passo verso la vittoria: sarete sulla piccola spiaggia antistante il tempio di cui vi ha parlato il Prof., pronti a infilarvi in un viaggio senza ritorno (rumore di tuono lontano)...

Ok, dopo essere entrati nella sala principale del tempietto, imboccate il passaggio e, continuando a fare il giro fino a tornare nuovamente nella sala appena lasciata, distruggete tutti gli scheletri che trovate (muovendoli o raccogliendoli); accaparratevi le parti del corpo che non andranno in frantumi, date da mangiare le patatine al formaggio al piccolo dino-topo, e alla fine del giro dovreste avere con voi un braccio, una gamba, una cassa toracica e un teschio che inserirete negli incavi della parete apposta. Non appena l'immagine dello scheletro sarà completa potrete inserire l'arto che ancora non avete usato nella macchina a sinistra e, infilando una monetina nella fessura, tentare di fare jackpot abbassando il braccio. L'enorme portone scheletrico si aprirà e, una volta scesi di sotto, vi apparirà uno spirito di donna che inizierà a parlarvi ponendovi un indovinello fin troppo semplice (1-3), al termine del quale tre passaggi si schiuderanno davanti a voi. Iniziate col visitare quello di destra; oltrepassate la porta luminosa al centro della stanza successiva e sarete su un ponte di pietra dal quale si intravedrà in lontananza una guardia di Ironstein, chiamandola la stessa fuggirà e a voi non resterà che raggiungere la porta all'altro capo del ponte e fare la conoscenza, nella camera attigua, di tre simpaticissime zombie costrette a rimanere in vita fino a quando il loro sposo, un antico Re contenuto in un sarcofago alle loro spalle, non sarà passato a miglior vita. Parlando con loro cercate di convincerle ad aprire la tomba così da controllare l'effettivo stato del maritino (2-1-2-2) e, non appena la benda dello stesso sarà fuoriuscita, iniziate a tirarla così da "svestirlo". Richiedete alle tizie di dare un'occhiata per la seconda volta (2-2) e l'amara sorpresa le costringerà ad andarsene di volata. Ora tocca a voi: aprite il coperchio così da prendere la corona in mezzo alla polvere, tagliate la liana grazie al coltello e poi spostate la bara in modo da rivelare un passaggio segreto che visiterete immediatamente.

Una decina di metri dopo sarete ai piedi di un enorme albero. Togliete la resina del suo tronco col coltello, prendetene un po' e continuate a sinistra fino a quella specie di fontanella. Spostate il getto muovendo il viso della statua, raccogliete la pietra azzurra precedentemente coperta dai flutti e continuate a sinistra entrando nel passaggio (lasciate stare la leva, almeno per il momento). All'interno di quella che ha tutto l'aspetto di una gabbia per uccelli, si troverà la guardia che avevate visto fuggire dal ponte di pietra. La poverina vi chiederà di liberarla visto che in fondo dovreste essere dalla stessa parte, in cambio vi rivelerà dove ha nascosto il teschio di cristallo...

Proseguite sempre a sinistra, usate la marionetta per prendere il disco dalla statua fumante e poi tornate fino all'albero della resina. Qui tirate la leva accanto alla grata e in men che non si dica finirete per trovarvi nel salone nel quale vi era apparso lo spirito (da ora in poi lo chiamerò Hall dello spirito). Questa volta prendete il passaggio centrale; arrivati alla balconata, inserite il disco nel perno di legno, attaccategli un capo della liana trovata nel sarcofago del Re e, scendendo di sotto (dalla hall bisognerà imboccare il passaggio a destra), legate l'altro capo alla seconda ruota più in basso. Mettete in moto il tutto usando la mazza da baseball; una volta che l'enorme pietra si sarà alzata, passategli sotto. Prendete il piccone abbandonato nella grotta, tornate indietro e richiudete il tutto con la solita mazza da baseball che userete sulla puleggia.

Dalla Hall dello spirito entrate nella porta centrale, passate nel portale buio sopra alla balconata e, nell'ennesima grotta, usate il piccone dapprima sulla stalattite in modo da ottenere una piccola pietra focaia, e poi sul foro a sinistra così d'aprirvi un varco per una stanza precedentemente occultata, che comunque al momento non vi servirà a un gran che.

Dalla Hall ora andate a sinistra, proseguite decisi fino al passaggio curato dall'enorme serpente albino e qui date sfogo alla vostra "vena McGuyver": unite il braccio scheletrico con la benda della mummia (ve ne avanzerà un po'), caricate l'accendino con la pietra focaia e, grazie a quest'ultimo, date fuoco alla torcia così costruita. Gettando la fiaccola in faccia alla biscia, vi libererete la strada e la ricerca potrà continuare. Scendete le scale e procedete verso il valico sulla destra, esaminate il cadavere nell'angolo: addosso alla

povera guardia troverete una carta d'identità e la metà di una strana statuetta. Passate a destra e poi a sinistra fino alla zona antistante un murales affiancato da un paio di cascate. A sinistra vi sarà un bastone conficcato nella roccia: estraetelo (scena epica!) e poi, nuovamente nella locazione di destra (la scalinata con le due statue lucertoline rosse), passate in basso a destra... Proprio sopra a una vasca colma di lava troverete la guardia che vi ha chiesto aiuto. Dopo aver tentato inutilmente di muovere la leva per far alzare la sua gabbia, osservate la fune sotto di essa e, parlando al tizio del più e del meno, chiedetegli di slegarla (3-2). Tirate la leva per la seconda volta e l'idiota sarà libero ma, invece di aiutarvi, deciderà di fuggire senza nemmeno dirvi grazie: ha fatto il suo primo e ultimo errore!

Tornando sui vostri passi, magari usufruendo della scorciatoia verso l'alto, raggiungete ancora la grotta delle stalattiti, entrate nel passaggio aperto col piccone e sarete in una specie di camera dell'oro, davanti a voi vedrete una specie di cassa di pietra, mentre dall'altro lato di una specie di fiumiciattolo noterete una seconda gemma, questa volta di colore verde. Forzate lo scrigno col bastone: salterà fuori una maschera funeraria bella quanto sporca. Pulite quest'ultima con il rimasuglio di benda e, tornati davanti alle due lucertoline rosse, usatela per deflettere il laser e aprire il passaggio. Superando l'arco arriverete nella zona precedentemente irraggiungibile della sala del tesoro: quella in cui si trova la gemma verde. Appiccicate la resina alla vostra mazza da baseball e usatela per prendere la pietra... Ora tornate fin nella hall e da qui a destra fino al passaggio dietro al sarcofago. Raccogliete dell'altra resina dall'albero, continuate sempre a sinistra e, nel pertugio della statua fumante (quella del disco, ricordate?) vedrete uno spettacolo orripilante: Ian, la guardia che ha osato imbrogliarvi, sarà caduta in una trappola e giacerà spiacciata a pochi passi da voi... esaminatene il corpo e avrete la seconda parte della statuetta trovata addosso all'altro cadavere. Unite le due parti usando la resina e poi fiondatevi di volata nella locazione delle due cascatine col bassorilievo al centro (a sinistra delle lucertole rosse... dalla Hall a sinistra e poi sempre avanti o giù di lì!). Inserite le gemme verdi e blu sotto agli occhi del guerriero e, non appena le cascate si saranno fermate, continuate a destra. Davanti alla statua stranamente simile alla chiave che avete ricreato con la resina e i due pezzi di roccia, inserite quest'ultima e scendete lungo il passaggio fino alla serie di assi sulle quali il vostro amichetto dino-topo si starà mangiando le unghie. Continuate a dargli patatine e seguitelo di volta in volta: al termine arriverete nella sala del trono e da qui, continuando a destra, ad uno strano salone pieno di simboli. Pulite il pavimento con l'aspirapolvere e poi aguzzate la vista: dovrete premere l'unico simbolo della parete che non è presente sul pavimento... quello che cercate assomiglia a "E", con la E rivolta verso sinistra (come se fosse 3l, insomma). Se non ci dovesse essere nella prima schermata di pulsanti, voi premetene uno a caso e noterete che una seconda schermata prenderà il posto della prima... Ad ogni modo alla fine dovrete riuscire ad aprire il passaggio a destra e a raggiungere la camera blindata nella quale è tenuto il teschio.

Per la seconda volta davanti a voi apparirà il fantasma, vi dirà che prima di prendere l'artefatto dovrete dimostrarvi di essere della stirpe del grande Re che avete trovato nel sarcofago, basterà dargli la corona e sarete a posto. Una volta che anche il testone di cristallo sarà nelle vostre capienti tasche, sarebbe il caso di trovare una via d'uscita. Tornate nella camera del trono e leggete le scritte in basso a destra; premete i due mosaici a destra e a sinistra della parte centrale, poi sedetevi sullo scranno disceso dal soffitto... Boom!

SCUSI, PER LA VALLE DELLE NEBBIE?

Invece di tener fede alla promessa di lasciar andare le vostre due amiche, il professore vi rinchiuderà nella sua prigione spiegandovi nei dettagli quello che intende fare (immancabile!). Non appena se ne sarà andato, raccogliete la tazza e usatela sulla porta così d'attirare l'attenzione di qualcuno, di lì a poco arriveranno Faye e Anderson (stranamente passato dalla vostra parte) che, dopo una scenetta demenziale, vi faranno uscire dicendovi che loro, per non tradire la fiducia del Prof., andranno col dirigibile di Ironstein all'isola dei dinosauri, voi purtroppo dovrete arrivarci per i cavoli vostri...

Tornate da Bob, in paese. Ditegli che volete comprare dell'alcol e, non appena vi chiederà la vostra carta d'identità, dategli quella della guardia morta. Grazie ai progetti del razzo di "Commander Rocket" e agli appunti che avete trovato nella cassaforte, sapete che la quantità corretta di propellente da mettere nel missile portatile è un quarto di gallone, perciò non vi rimane che trovare un posto abbastanza in alto e decollare... che ne dite del pinnacolo dal quale avete tenuto sempre sotto controllo tutta l'isola? Dopo un battito di ciglia, come un novello Rocketeer, o meglio, Commander Rocket, capitombolerete sull'Isola delle Nebbie...

Non appena vi riprenderete, vedrete arrivare Faye che vi farà un rapido riepilogo della situazione e vi chiederà di seguirla. Fatelo e, non appena la perderete di vista, procedete verso la testa dell'enorme

branchiosauro che vi sbarrerà il cammino; continuate verso l'alto fino a un cespuglio pieno di fiori rossi, prendetene un paio e, mostrandoli al bestione, cercate di toglierlo dalla strada facendolo spostare da un'altra parte. Continuate il viaggio e, non appena raggiungerete la carcassa con il Raptor intento a fare uno spuntino, usate il richiamo del T-Rex per farlo scappare... Ora non vi resterà che continuare a destra e trovare un modo per fermare il dottore pazzo!

La resa dei conti! Forte della Dino-pistola, Ironstein vi costringerà ad inserire il teschio di cristallo all'interno di una strana statua dalle sembianze umane, la statua prenderà vita e si rivelerà essere l'arma più potente sulla faccia della terra: un automa dagli incredibili poteri, ora direttamente al vostro servizio... Frank, preso dall'ira, vi sparerà con la Dino-pistola ma il robot, più veloce, vi si parerà davanti deviando il raggio sul Prof.. Sfortunatamente la struttura cristallina dell'androide aumenterà enormemente il potere della pistola che darà a colpire Ironstein fornendogli degli incredibili poteri e un aspetto molto simile a quello di Godzilla... Per contro il robot inizierà a ingrandirsi e diverrà una specie di Ultraman.

I due inizieranno a combattersi nella più sana tradizione giapponese, il tutto mentre voi, armati di pistola, tenterete di trovare una soluzione al tutto. Provando a sparare al dinosauro gigante (oppure ai vostri amici se proprio volete spanciarvi) noterete subito che il mostro potrà deviare il raggio dinosaurizzante.

Chiedete a Faye di voltare lo specchio dalla vostra parte e poi date a Sparky la maschera funeraria. Per l'ennesima volta mirate al mostro e, dopo una serie di rifrazioni a dir poco complicate, il tutto finirà a vostro favore, o almeno così sembrerebbe... Bravi, vi siete guadagnati un posto nell'Olimpo degli avventurieri e il cuore di una principessa, che cosa volete di più? Alla prossima!

FBS