

SOLUZIONE DI DARK EARTH

Dopo le due vecchissime soluzioni presenti sullo scorso numero (ma si sa, Monkey è Monkey!) ecco arrivare questo recente Dark Earth che, nonostante all'inizio passi per un gioco facilino facilino, nel proseguo dell'avventura presenta dei trucchi piuttosto complicati. A questi bisogna poi aggiungere l'alto livello di non linearità (sembra essere una moda del momento) che ingarbuglia situazioni e posizione degli oggetti: spero che le pagine che seguono servano a tutti i nostri lettori che stanno cercando di completare questo gioco della Kalisto. Buona fortuna!

RED

L'AVVELENAMENTO

Vi svegliate nella vostra stanza accanto a Kalhi, parlatele fino a esaurire tutti gli argomenti a vostra disposizione poi esplorate la camera. Raccogliete la carne dal comodino (tenetela per quando avrete bisogno di ripristinare la vostra energia), prendete l'uniforme da guardiano del fuoco che trovate a destra (la indosserete automaticamente) e impugnate la vostra fedele spada posata accanto agli scatoloni. Se volete potete salvare il gioco in corrispondenza dell'insegna del sole-dio (è situata a destra, accanto a dove avete preso l'uniforme) poi avvicinatevi alla porta per lasciare la stanza: dall'esterno sentirete la voce del vostro amico Zed che vi chiede di sbrigarvi poiché siete già in ritardo. Salutate Kalhi (le raccomanderete di non farsi notare mentre se ne va) e uscite.

Nel grande atrio della caserma troverete ad attendervi Zed che vi consiglierà di andare da Dhorkan per sapere quale compito dovete svolgere nella mattinata. Verrete inoltre a sapere che lui si sta preparando per una spedizione nell'oscuro (vengono così chiamati i territori all'esterno della città) e vi verrà chiesto se volete salire al piano superiore per un ultimo allenamento. Per cominciare mi sembra un'ottima idea seguire questa sua seconda proposta quindi salite lungo le scale, impugnate la spada, passate in modalità combattimento ed esercitatevi fino a quando ne avrete voglia. Sulla destra, sul ring, potete fare la conoscenza di Phedora, una guardiana del fuoco (volendo avete la possibilità di sfidare anche lei), poi raccogliete l'ascia che qualcuno ha lasciato incustodita in un angolo e tornate al piano di sotto. Avvicinatevi alla porta protetta dal guardiano e chiedete di vedere Dhorkan per ottenere il permesso di entrare nella stanza. Parlate con l'uomo (vi affiderà il compito di sorvegliare la stanza del consiglio durante la riunione che inizierà di lì a poco) poi scendete al pian terreno (volendo potete perlustrare la stanza a sinistra per vedere i crediti della Kalisto). Lasciate perdere la fontana di fuoco, raccogliete la borraccia vuota dispersa fra gli scatoloni a destra e riempitela al distributore di Stholl (un forte liquore), scambiate due parole con i vostri amici Teskin e Gam, se volete salvate il gioco con l'icona accanto all'uscita, infine lasciate l'edificio.

Nella piazza del villaggio ascolterete un dialogo fra vostro padre e la sacerdotessa Lory: aspettate che termini poi introducetevi nel tempio (per il momento non seguite vostro padre lungo la scalinata). Nel grande atrio troverete un arrabbiatissimo Zedar, un altro guardiano del fuoco, che vi attendeva da tempo: estraete la vostra spada e posizionatevi davanti alla porta per fare la guardia.

Purtroppo non potrete stare tranquilli per molto tempo dato che sentirete degli strani rumori provenire dalla stanza del consiglio: vi precipiterete nella stanza per sorprendere due terribili assassini. Zedar e un sacerdote verranno uccisi, voi riuscirete a salvare la sacerdotessa Lory ma durante lo scontro uno dei malviventi vi lancerà addosso una strana sostanza nera.

L'ACCESSO ALLA PARTE BASSA DELLA CITTA'

Vi sveglierete in un piccolo ospedale e scoprirete di essere orribilmente sfigurati: Thanandar, il guaritore, vi dirà che siete stati avvelenati e che, con il passare del tempo, vi trasformerete in una delle terribili creature che popolano l'oscuro. Dopo esservi ripresi dallo shock chiederete a Thanandar se esiste un rimedio e costui vi dirà che l'energia che illumina la città e che tiene lontane le orribili creature dei territori circostanti potrà guarirvi. Vi consiglia infine di recarvi da vostro padre per scoprire dove è situata la cripta segreta dalla quale si sprigiona questa potente energia. Se volete salvate il gioco poi spostatevi nel laboratorio e raccogliete la bombola d'aria e il coltello sugli scaffali.

Recatevi da vostro padre (è la porta subito fuori dall'ospedale) chiedete il suo aiuto e lui vi confermerà l'esistenza di una misteriosa cripta sotterranea; purtroppo sembra che nessuno ne conosca l'ubicazione. Vi dirà di provare a consultare il mastro costruttore della città e si congederà da voi dandovi

appuntamento dall'archivista: lui andrà a conferire con Dhorkan su quanto è successo nella mattinata. Una volta che vostro padre sarà uscito raccogliete la borraccia su uno scaffale e osservate attentamente sotto al letto per reperire un foglio su cui è riportata una strana combinazione.

Lasciate l'edificio, salite le scale per tornare al centro della città, entrate nel tempio e, passando dalla sala del consiglio (anche qui è possibile salvare il gioco), introducetevi nella stanza degli archivi (è quella a sinistra). Fortunatamente l'archivista non ci vede molto bene e non si spaventerà a causa delle vostre orribili fattezze, chiedetegli quindi notizie di vostro padre e scoprirete che non è ancora stato qui. Com'è possibile? Che gli sia successo qualcosa? Per adesso riponete i vostri dubbi, ispezionate la stufa per rinvenire uno specchio risalente a prima del cataclisma, leggete il libro aperto sul leggio a destra poi occupatevi dello strano meccanismo che vi si trova accanto: inserendo la combinazione riportata sul foglio trovato nella camera di vostro padre aprirete uno scomparto segreto contenente una scheda perforata.

Tornate nell'atrio all'ingresso del tempio, girate attorno alla colonna centrale, salite le scale e, osservando che manca un oggetto al grosso meccanismo, provate a inserire la scheda appena trovata per scoprire che combacia alla perfezione. Ora potete usare la leva alla base della colonna per attivare il gigantesco marchingegno: se adesso andate nella cappella scoprirete che la colonna di luce ha cambiato colore passando dal viola al bianco.

Dalla piazza della città (anche qui è presente un'icona che vi permette di salvare) tornate alla caserma (non tentate di accedere subito alla parte bassa del paese o una guardia scambiandovi per una creatura malvagia vi ammazzerà), fate capire ai vostri amici che siete ancora voi nonostante il vostro orribile aspetto poi salite le scale per recarvi da Dhorkan. Davanti alla sua porta troverete una guardia molto reticente a lasciarvi entrare ma basterà insistere e vi verrà concesso di proseguire oltre (altrimenti potete sempre sbarazzarvi dell'uomo in combattimento). Parlate con l'uomo, spiegategli cosa vi è accaduto e ditegli che vostro padre era venuto a parlargli: lui vi dirà di non aver visto Rylshadar ma prometterà di aiutarvi.

Salite al piano superiore per parlare con Phedora (avvicinatevi in fretta a lei o, scambiandovi per un mostro, vi ammazzerà) ma scoprirete che lei non può aiutarvi, poi scendete nelle prigioni (dalla balconata del primo piano la porta a destra), ammazzate il carceriere e con la chiave che gli troverete addosso aprite la cella a destra per liberare Kalhi (lasciate perdere gli altri prigionieri). La ragazza, dopo essersi convinta che quello che ha davanti è veramente il suo fidanzato, vi dirà che le guardie stanno fermando tutti gli individui sospetti e che ormai è diventato impossibile spostarsi tra le due parti della città.

Tornate alla balconata e aprite la porta a sinistra per entrare nei locali del mastro oleario, salite le scale e, all'insaputa dell'uomo, trafugate la chiave sullo scaffale. Recatevi di sotto, prendete i nove bollitori sul pavimento (insieme a delle palline di metallo vi servono per far funzionare i fucili) e le due piastre di metallo, poi usate la chiave per aprire la cassa: impossessatevi dell'uniforme che troverete all'interno. Fate un salto nella vostra stanza da letto per parlare con Kabat poi entrate nella stanza dall'altro lato dell'atrio per fabbricare un po' di munizioni: usate la chiave appena trovata per aprire la cassa presente in questa stanza e, raccolta la terza piastra di metallo, usatela insieme a quelle già raccolte con la macchina nell'angolo.

Fatto tutto questo potete finalmente dare l'uniforme a Kalhi che ha continuato pazientemente a seguirvi: ora, facendo finta di essere suo prigioniero, dovrete essere in grado di raggiungere la parte bassa della città. Le due guardie all'ingresso della caserma non dovrebbero essere un problema, non allontanatevi troppo dalla vostra ragazza e non vi fermeranno, invece l'uomo in prossimità della piattaforma per scendere vi darà qualche grattacapo in più: lasciate andare avanti Kalhi a parlarci; nel frattempo voi nascondetevi e cercate di non farvi sorprendere. Se il guardiano del fuoco non vi vedrà potrete tranquillamente proseguire nella città bassa altrimenti dovrete sbarazzarvene in combattimento.

ARMAL SADAK

Seguite ancora Kalhi fino alla casa del vostro amico Danry (se avete delle armi usurate che rischiano di spezzarsi potete darle a lui per farvele sistemare), spiegategli della vostra malattia e lui vi consiglierà di andare a trovare Armal Sadak, il capo di una delle fazioni della città. Raccogliete l'attrezzo sul tavolo, parlate con Kalhi, poi uscite nella piccola piazzola e raccogliete l'armatura nascosta a destra. Parlate con lo strano uomo su una specie di sedie a rotelle per farvi dire un po' di informazioni riguardanti questa zona del paese poi proseguite a sinistra per incontrare una donna con un carrettino: se avete qualche oggetto che non vi serve (bicchieri o piatti rotti per esempio) potete venire da lei per scambiarlo con del cibo.

Sul fondo della piazza potete salvare il gioco dopodiché inoltratevi lungo il buio passaggio per raggiungere la taverna chiamata "Lo zufolo d'argento". All'esterno troverete una donna, spiegatele che cercate Armal Sadak e lei vi dirà che, per parlare con lui, prima dovrete farvi amica Delia, la ballerina della taverna: entrate allo zufolo d'argento. Al termine dell'interessantissimo spettacolo prendete il piatto e la borraccia sul tavolo, parlate con il barman (non otterrete molte informazioni) poi entrate nel camerino per parlare con la ragazza. Ditele che volete parlare con Armal Sadak e lei vi offrirà il suo aiuto in cambio di un oggetto prezioso: donatele lo specchio e lei vi rivelerà una frase segreta. Prima di proseguire con la soluzione un avvertimento: non uccidete la ballerina, il suo ruolo, più avanti nel gioco, risulterà determinante.

Uscite dal locale, proseguite a destra (qui, se volete, potete salvare) e, giunti sul pontile, percorretelo in tutta la sua interezza per raggiungere l'imbarcazione. Parlate con l'uomo accanto all'ingresso per scoprire che è proprio Armal Sadak: ripetetegli la frase che vi ha detto Delia e potrete sfidare l'uomo al suo gioco preferito, lo Yong. Per iniziare una partita basta scommettere un'arma nuova di zecca, mentre, se volete vincere, dovete tenere presente il seguente fatto: la conquista delle caselle agli angoli della scacchiera equivale quasi certamente alla vittoria. Se riuscirete a vincere per due volte, Armal Sadak vi darà tutte le informazioni in suo possesso.

Da questo momento per portare avanti Dark Earth esistono due possibili strade che si differenziano in numerosi punti: se non volete uccidere subito Thanadar continuate a leggere quanto riportato di seguito nel paragrafo "STRADA 1", altrimenti saltate questa parte e continuate a leggere la sezione "STRADA 2" (optando per questo secondo tragitto dovrete affrontare più scontri ma assisterete a un maggior numero di filmati).

STRADA 1: THANANDAR E SORDOS

Lasciate l'imbarcazione, tornate all'inizio del pontile e dirigetevi a destra dove vedete che manca il parapetto: entrerete in acqua e potrete introdurvi in una grotta segreta. Seguite il fiume sotterraneo, sbarazzatevi dei due combattenti che incontrerete lungo il percorso e, giunti alla scalinata, utilizzate la raffigurazione del sole-dio per salvare il gioco. Riprendete la marcia e, prima di entrare in una nuova schermata, assisterete a una splendida animazione che vi farà conoscere i Konkaliti e il loro perfido capo Sordos. Disfatevi della prima guardia che vi verrà incontro (ora se non vi ritenete un formidabile guerriero vi conviene salvare nuovamente il gioco) poi entrate nell'ampio spazio e decidete come sbarazzarvi degli altri due uomini che troverete: se non disdegnate menar le mani affrontateli pure in combattimento; se invece preferite agire d'astuzia offritegli da bere dello Stholl alle sentinelle. Ora cercate fra le casse per rinvenire l'impugnatura di qualche antico meccanismo e successivamente, se vi è rimasta abbastanza energia, continuate nella caverna a destra (se non avete ancora vinto le due partite a Yong questo è il momento adatto per riprovarci: avete delle nuove armi e con il passare del tempo la vostra energia ricrescerà). Qui troverete Sordos e Thanandar, affrontateli in combattimento e cercate di uscirne vittoriosi (state attenti a non andare fuori dalla stanza o verrete uccisi). Sconfitti i due pericolosi nemici controllate se hanno addosso qualcosa e troverete due chiavi (una delle quali rossa), due pozioni (una di queste diminuisce il vostro livello di contaminazione e non conviene usarla subito), un grosso pugnale e uno schema che riporta come costruire una potente arma. Usate la chiave di Sordos per aprire la cassa nella stanza e raccogliete il foglio che riporta il patto stipulato fra Dhorkan e i Konkaliti che troverete all'interno. Dallo spiazzo, passando per il ponte a sinistra, si raggiungono le prigioni: per il momento non andateci (troverete solamente due coriacee guardie). Tornate invece da Danry, dategli lo schema dell'arma e l'impugnatura per farvi costruire una potente lanciafiamme, poi attivate la piattaforma (con la leva sulla sinistra) per tornare nella parte alta della città.

Fate una prima tappa al tempio (se rimandate troppo questa parte del gioco non riuscirete più a diminuire il livello del veleno in circolo nel vostro sangue), entrate nella stanza con la colonna di luce (che, dopo aver attivato il marchingegno nell'atrio, deve essere di colore bianco), osservate la piccola apertura nel pavimento e infilateci la chiave rossa per aprire la cripta. Scendete nel locale sotterraneo, toccate la luce e la maledizione che vi affligge, sebbene non sparirà, diminuirà parecchio.

Andate nella caserma, se vi imbattete in alcuni guardiani del fuoco provate a spiegargli che siete stati avvelenati (se sarete però costretti a impugnare un'arma, non esitate) poi salite al piano superiore e mostrate il patto tra Dhorkan e i Konkaliti a Phedora: finalmente la ragazza capirà che è giunto il momento di agire, entrerà quindi nell'ufficio di Dhorkan e cercherà, senza riuscirvi, di bloccare la sua fuga. Phedora a questo punto andrà ad avvertire la sacerdotessa Lory del tradimento e vi affida il compito di inseguire Dhorkan.

Aprite i cassetti a destra e a sinistra della scrivania per scovare una pozione e un piccolo pugnale, poi usate quest'ultimo in una fessura sul muro a nord per aprire un passaggio segreto. Seguite il sentiero per trovare vostro padre morente che vi dirà che il colpevole di tutto è il guaritore: è ancora vivo ed è diventato una potentissima creatura dell'oscuro. Scoprirete inoltre che anche il vostro amico Zed è stato contaminato e che Dhorkan non è che una ignara pedina di un intrigo ben più macchinoso. Seguite il sentiero sotterraneo e quando uscirete all'aperto scoprirete di essere nella parte bassa della città: di Dhorkan non v'è alcuna traccia.

Fate una visita a Danry (Kalhi è scomparsa e il vostro lanciafiamme non è ancora pronto) poi recatevi nelle grotte dei Konkaliti e nelle prigioni dove, dopo aver ucciso una guardia, potrete liberare un prigioniero forzando la serratura con il piccolo pugnale di Dhorkan. Andando ora da Armal Sadak ritroverete l'uomo che avete appena liberato, guadagnerete delle munizioni e, se vorrete, potrete giocare ancora allo Yong per ottenere delle nuove armi e delle preziose munizioni. Per finire questo secondo giro nella città bassa oltrepasate l'arco sul pontile per trovare Kalhi. La ragazza non è in un'ottima situazione, aiutatela sbarazzandovi del malvivente che la minaccia e otterrete un'utile arma. Tornate da Danry e scoprirete che finalmente il vostro lanciafiamme è pronto.

Tornate nella città alta, entrate nel tempio e da qui spostatevi nella stanza con la colonna di luce. Vi imbatteverete in Thanandar e in Zed e, mentre il guaritore, ora diventato un orribile mostro, con un colpo vi farà cadere a terra, il vostro amico entrerà nella cripta. Scendete anche voi e assistete alla scena che mostra la morte di Zed e la distruzione della colonna di luce: ora la città non è più protetta dall'energia degli antichi e i mostri dell'oscuro possono avvicinarsi.

STRADA 2: UCCIDENDO THANANDAR ALL'OSPEDALE

Lasciate l'imbarcazione, tornate nella parte alta della città, recatevi all'ospedale e ammazzate Thanandar e il guardiano del fuoco che è diventato uno zombie: cercate fra i cadaveri per trovare due pozioni (una di queste diminuisce il vostro livello di contaminazione e non conviene usarla subito) e una chiave rossa.

Fate tappa al tempio (se rimandate troppo questa parte del gioco non riuscirete più a diminuire il livello del veleno in circolo nel vostro sangue), entrate nella stanza con la colonna di luce (che, dopo aver attivato il marchingegno nell'atrio, deve essere di colore bianco), osservate la piccola apertura nel pavimento e infilateci la chiave rossa per aprire la cripta. Scendete nel locale sotterraneo, toccate la luce e la maledizione che vi affligge, sebbene non sparirà, diminuirà parecchio.

Recatevi nuovamente nella città bassa, tornate al pontile e dirigetevi a destra dove vedete che manca il parapetto: entrerete in acqua e potrete introdurvi in una grotta segreta. Seguite il fiume sotterraneo, sbarazzatevi dei due combattenti che incontrerete lungo il percorso e, giunti alla scalinata, utilizzate la raffigurazione del sole-dio per salvare il gioco. Riprendete la marcia e, prima di entrare in una nuova schermata, assisterete a una splendida animazione che vi farà conoscere i Konkaliti e il loro perfido capo Sordos. Disfateli della prima guardia che vi verrà incontro (ora se non vi ritenete un formidabile guerriero vi conviene salvare nuovamente il gioco) poi entrate nell'ampio spazio e decidete come sbarazzarvi degli altri due uomini che troverete: se non disdegnate menar le mani affrontateli pure in combattimento; se invece preferite agire d'astuzia offrite da bere dello Stholl alle sentinelle. Ora cercate fra le casse per rinvenire l'impugnatura di qualche antico meccanismo e, successivamente, se vi è rimasta abbastanza energia, passate per il ponte a sinistra ed entrate nelle prigioni (se non avete ancora vinto le due partite a Yong questo è il momento adatto per riprovarci: avete delle nuove armi e con il passare del tempo la vostra energia ricrescerà): sbarazzatevi degli avversari che troverete, confiscategli la chiave, aprite la cella e, dopo aver assistito alla scena dell'avvelenamento di Zed, uccidetelo in combattimento.

Tornate nel grosso spiazzo e proseguite nell'altra stanza per affrontare Sordos (state attenti a non andare fuori dalla stanza o verrete uccisi). Sconfitto il pericoloso nemico controllate cos'ha addosso per trovare un grosso pugnale, uno schema che riporta come costruire una potente arma e una chiave. Usate subito quest'ultima per aprire la cassa nella stanza: all'interno troverete un foglio che riporta il patto stipulato fra Dhorkan e i Konkaliti. Tornate da Danry, dategli lo schema dell'arma e l'impugnatura per farvi costruire un potente lanciafiamme, poi attivate la piattaforma (con la leva sulla sinistra) per tornare nella parte alta della città.

Andate nella caserma, se vi imbatteverete in alcuni guardiani del fuoco provate a spiegargli che siete stati avvelenati (se sarete però costretti a impugnare un'arma, non esitate) poi salite al piano superiore e mostrate il patto tra Dhorkan e i Konkaliti a Phedora: finalmente la ragazza capirà che è giunto il momento di agire, entrerà quindi nell'ufficio di Dhorkan e cercherà, senza riuscirvi, di bloccare la sua fuga. Phedora a questo punto andrà ad avvertire la sacerdotessa Lory del tradimento e vi affida il

compito di inseguire Dhorkan.

Aperte i cassetti a destra e a sinistra della scrivania per scovare una pozione e un piccolo pugnale, poi usate quest'ultimo in una fessura sul muro a nord per aprire un passaggio segreto. Seguite il sentiero sotterraneo e quando uscirete all'aperto scoprirete di essere nella parte bassa della città: di Dhorkan non v'è alcuna traccia.

Fate una visita a Danry (Kalhi è scomparsa e il vostro lanciafiamme non è ancora pronto) poi, se volete, andate da Armal Sadak per fare qualche altra partita con lo Yong: vincete per ottenere delle nuove armi e delle preziose munizioni. Oltrepassate l'arco sul pontile per ritrovare Kalhi, salvate la ragazza dalla brutta situazione sbarazzandovi del malvivente che la minaccia (otterrete un'utile arma) e tornate da Danry per scoprire che il vostro lanciafiamme è stato ultimato.

Nella città alta, entrate nel tempio e da qui spostatevi nella stanza con la colonna di luce. Vi imbatterete in Thanandar e in vostro padre e, mentre il guaritore, ora diventato un orribile mostro, con un colpo vi farà cadere a terra, Rylshadar, contaminato come voi, entrerà nella cripta. Scendete anche voi e assistete alla scena che mostra la morte di vostro padre e la distruzione della colonna di luce: ora la città non è più protetta dall'energia degli antichi e i mostri dell'oscuro possono avvicinarsi.

LA CHIAVE DI CRISTALLO

Da questo punto il gioco torna ad avere una sola strada e, sebbene ci si potrà ancora imbattere in piccoli bivi (di volta in volta ve li indicherò), qualunque cosa facciate, nelle prossime righe troverete spiegato come portare a termine il gioco.

Usciti dalla cripta troverete la grande sacerdotessa Lory ad aspettarvi, seguitemela fino alla sua stanza (è quella vicino all'archivista) e ascoltate tutto quello che ha da dirvi. Al termine del colloquio vi darà un primo pezzo della chiave e vi dirà di cercarne altri tre per riuscire a entrare nella stanza segreta di vostro padre.

Dalla piazza della città recatevi alla torre dei costruttori, date da mangiare alla sentinella e quando avrà sete fatela ubriacare (oppure uccidetela), raggiungete l'ascensore e usate la leva per salire di un piano. Parlate con i due uomini per sapere se uno di loro è Bandor e, quando entrambi negheranno, prendete i progetti sul tavolo e minacciate di bruciarli con il fuoco del camino: a questo punto uno di loro ammetterà di essere il mastro costruttore. Chiedete il secondo frammento della chiave e, quando vi verrà chiesto di dimostrare la vostra lealtà, mostrate il pezzo che vi ha dato Lory. Prima di andarvene vi sono altri due oggetti che potete prendere in questa stanza: le munizioni sul tavolo e la pozione nello scomparto segreto che si apre azionando la leva alla sinistra di Bandor.

Per il terzo frammento della chiave avete due possibilità: o vi recate nelle prigioni della caserma o aspettate di andare a trovare Leona (la misteriosa donna che vive nei territori all'esterno della città). Comincio a illustrarvi il primo sistema e più avanti, quando sarà il momento, vi indicherò anche la seconda soluzione. Come dicevo, per prima cosa dovete raggiungere le prigioni della caserma (dalla balconata al primo piano la porta a destra), sconfiggete la guardia, impadronitevi della chiave che ha in una delle tasche e usatela per aprire la cella di destra (quella dove era tenuta segregata Kalhi). All'interno dell'umida stanza troverete uno degli uomini di Sordos che non esiterà ad attaccarvi: sconfiggete anche lui poi cambiate atteggiamento (con il tasto TAB passate in modalità oscuro), date un calcio alla branda e raccogliete il pezzo della chiave di cristallo che cadrà a terra.

Usate nuovamente la piattaforma per raggiungere la parte bassa della città, fate attenzione al brutto ceffo che trovate a sinistra (potrebbe attaccarvi) e recatevi dalla donna con il carrettino. Lei non c'è più ma i suoi oggetti sono ancora lì: frugate per trovare del cibo. Spostatevi allo zuffolo d'argento, assistete al dialogo fra Kalhi e l'altra ragazza, accettate il cibo che vi viene donato poi superate l'arco sul pontile. Finalmente vi troverete faccia a faccia con Dhorkan (notate che stava per aprire il misterioso portale), sconfiggetelo e raccogliete gli oggetti che aveva addosso: una tessera di metallo, un frammento della chiave, una moneta e una spada. Se adesso avete tutti i componenti della chiave richiamando l'inventario l'assemblerete automaticamente.

Usate la tessera che avete appena trovato nella fessura alla sinistra della porta e avrete accesso a un bunker risalente a prima del grande cataclisma. Una volta all'interno osservate lo strano oggetto accanto alla parete di destra e raccoglietelo poi spostatevi accanto alle capsule d'ibernazione (qualcosa deve essere andato storto, sono tutti morti), raccogliete la pistola ben nascosta sulla sinistra, infine date un bel pugno (dovete essere in modalità oscuro) al pannello a destra: se adesso provate ad attivare gli interruttori dietro alla scrivania assisterete a un incredibile filmato.

Tornate sulla strada, andate a sinistra e percorrete la gradinata che porta in cima alla torre: qui, se volete,

potete salvare il gioco. Percorrete le mura esterna della città e affrontate gli uomini che cercheranno di fermarvi (a seconda se siete già venuti fino a qui a meno dovrete affrontare situazioni leggermente differenti). Esaminate tutti i corpi degli uomini che avete abbattuto per rinvenire un elmetto: la prossima volta che accederete all'inventario l'elmetto e l'armatura si uniranno a formare una pesantissima corazza. Andate da Danry (questo però, a seconda delle vostre azioni, potrebbe essere già morto), mostrategli lo strano oggetto che avete trovato nel bunker: lui vi consiglierà di andare da Bagdaran, il mastro oleario. Ora prestate attenzione al macchinario a destra: interagiteci una prima volta per accenderlo poi usate la bombola per riempirla d'aria.

Salite nella parte alta della città, nella caserma andate da Bagdaran (dalla balconata la porta a sinistra e poi su per le scale), parlateci e, quando vedrete che non vuole darvi ascolto, passate in modalità combattimento per provare a colpirlo: l'uomo riuscirà a evitare il colpo e diventerà più ragionevole. Ora parlategli, mostrategli l'oggetto misterioso e continuate a dialogare (oppure uscite dalla stanza per rientrare immediatamente) per raggiungere un accordo: lui vi dirà quello che volete se voi porterete in salvo Delia, la ballerina dello zufolo d'argento.

Raggiungete il tempio, scendete le scale che portano alla casa di vostro padre, osservate le due guardie mentre affrontano un non-morto (questo non accade se l'avevate già ucciso voi in precedenza) poi impegnatevi in combattimento. Dopo essere usciti vittoriosi dallo scontro entrate nell'edificio e finalmente usate la chiave di cristallo che avete costruito (se non avete ancora l'ultimo pezzo tornerete qui successivamente) per aprire la porta che conduce in una stanza segreta. Leggete il libro aperto sullo scaffale, frugate fra i vari oggetti per trovare due pergamene (una riporta delle note, l'altra dei disegni) poi avvicinatevi al telescopio e, in modalità oscuro, riuscirete a trovare una chiave.

LA LUCE DEGLI ANTICHI

Nuovamente nella parte bassa della città proseguite fino al pontile (sulla strada potete esaminare i rifiuti all'esterno dello zufolo d'argento per trovare un bicchiere rotto), salvate nuovamente Kalhi da un'altra situazione spinosa (potete usare la modalità oscuro o potete combattere), poi recatevi nelle grotte dei Konkaliti dove dovete prestare particolare attenzione alla scala, subito prima dello spiazzo, che entra nell'acqua: indossando la corazza e la bombola d'aria potrete camminare sul fondo. Spostatevi verso nord, eliminate la creatura marina che vi creerà fastidi e, senza ulteriori intoppi, raggiungerete l'esterno della città.

Siate pronti ad affrontare due coriacei esseri (forse è giunto il momento di utilizzare il fucile), esplorate la rientranza per trovare del cibo, infine entrate in acqua e spostatevi a destra per raggiungere una favolosa grotta nella quale la flora cresce ancora rigogliosa. Due diversi sentieri portano a casa di Leona: quello di destra ci arriva immediatamente, quello di sinistra, invece, compie un giro più ampio passando da un laghetto. Qui incontrerete un mostro, ammazzatelo e, se vi manca un pezzo della chiave, raccogliete uno dei cristalli verdi.

Parlate con Leona, spigategli cosa sta succedendo e lei vi darà tutte le informazioni di cui dispone. Se volete qui potete salvare il gioco e, sempre che la cosa sia di vostro gradimento, potete bere dal lago (quello dove c'era il mostro) per far diminuire il livello di veleno in circolo nel vostro sangue. Fate comunque attenzione al fatto che, ogni volta che berrete dal lago, la vostra energia vitale diminuirà bruscamente. Questa locazione diventa fondamentale se la maledizione che vi affligge è così avanti nel suo corso da avervi trasformato in un creatura orribile (quella con i due corni in testa per intenderci): in questo caso non riuscirete a parlare con Delia e l'acqua del lago diventa essenziale per farvi ritornare alla vostra precedente mutazione.

Ripercorrete il fiume sotterraneo, se non avete ancora la chiave date a Danry il cristallo verde per farvela costruire, poi andate da Delia. Se non avete ancora fatto la seconda mutazione lei vi seguirà volentieri e potrete così condurla da Bagdaran (uccidete i vari esseri che troverete lungo il vostro cammino: per quello nella caserma vi consiglio di usare il lanciafiamme): lui per ringraziarvi vi spiegherà che l'oggetto che gli avete dato è un potente esplosivo. Andate nella piazza del villaggio, aprite la grata sopra al pozzo con la chiave che avete trovato nella stanza di vostro padre (la serratura è a destra), lanciate all'interno l'esplosivo e scappate lontani per non essere travolti dall'esplosione (se Bagdaran non ha aggiunto l'olio al meccanismo non avrete tempo di scappare): al centro della piazza si apre ora un grande squarcio.

Prendete la scala che conduce alla casa di Rylshadar per trovare un'elica di metallo (è un pezzo che prima si trovava sopra al pozzo), tornate ancora nella piazza e fate un giro fino a trovare il resto dell'elica: aggiungete il pezzo che manca, passate in modalità oscuro e usate l'improvvisato attrezzo per scendere, attraverso lo squarcio, sotto la città.

Seguite l'unico sentiero aperto e quando il portone si chiuderà alle vostre spalle prestate attenzione alle due serie di leve che ci sono a entrambi i lati. A ogni simbolo corrisponde un nome (per le corrispondenze osservate i disegni di vostro padre) e il vostro compito sarà quello di ricostruire la storia degli antichi seguendo le note che avete trovato. Per semplificarvi il lavoro vi riporto anche la combinazione corretta: le tre leve a sinistra della porta mettetele giù, su, su, quelle a destra su, giù, su. Se avete posizionato tutto correttamente premete il pulsante giallo e il portale si aprirà: prima di proseguire salvate il gioco con l'icona sul pilastro.

Dovete superare un'ultima prova, un piccolo labirinto con delle lame che si muovono rapidamente lungo le pareti: state lontani da queste o morirete immediatamente. Armatevi di pazienza, osservate scrupolosamente i movimenti delle lame e, azzeccando il giusto tempismo, spostatevi nella prossima area sicura. Per arrivare all'uscita bisogna passare dall'alto: se i primi tentativi saranno dei catastrofici insuccessi non disperate, vi assicuro che perseverando riuscirete a passare anche questa sezione. Terminato il labirinto salvate nuovamente il gioco, preparate una delle armi più potenti che avete (ho trovata ottima la folgore di Zed), passate in modalità combattimento e proseguite verso lo scontro finale. Se pensate di poter sconfiggere Thanandar scordatevelo: ha troppa energia e le vostre armi gli fanno ben poco. Quello che dovete fare è invece tramortirlo (4 colpi della folgore di Zed andranno benissimo) per poi correre a destra verso il portale di luce. Osservate le due leve, entrambe possono essere spostate sia a destra che a sinistra e a ogni movimento corrisponde l'accensione di una lucina. Ci sono due gruppi di luci, uno per leva, e se spostate gli interruttori verso l'interno della porta queste si illuminano, una alla volta, dall'alto verso il basso. Il vostro scopo sarà quello di accendere la luce in alto a destra e quella in basso a sinistra (penso che questo non cambi da partita a partita): per far questo dovete quindi muovere entrambe le leve verso destra per due volte. Naturalmente Thanandar non starà a guardarvi senza far niente e, ripresosi dai vostri colpi, ripartirà alla carica: voi tornate rapidamente in modalità combattimento, tramortitelo nuovamente e riprendete la vostra opera.

Quando riuscirete ad accendere le spie corrette il portale di luce si aprirà, Thanandar verrà ucciso, voi tornerete alla normalità e la luce tornerà a illuminare la città.