

HEXEN 2, UNA GUIDA PER GECHI (le lucertole)!

Ok, lo ammetto: non ho mai avuto voglia di farla questa soluzione e mi sono fatto pregare un bel po' prima di decidere di cimentarmi nel mega sforzo di stilarla... L'importante è che ora l'abbiate tra le vostre manine (purtroppo per leggere quella in DOC vi ci vorrà Office '97) e che lo Xam mi offra da bere per ripagarmi, giusto? Perfetto, allora veniamo alla piccola introduzione al grande, almeno per il sottoscritto visti i suoi gusti fantasy, Hexen 2: per prima cosa in questo testo non troverete, come hanno fatto alcune altre riviste, i diversi passaggi da seguire per terminare il gioco (vai a sinistra, spara a destra, sali, scendi sparando, risali... blearg!) ma, siccome Hexen 2 è, in sostanza, un Quake infarcito di enigmi vari, mi è sembrato più intelligente fare una sorta di guida generica contenente i consigli su come superare le fasi di blocco dell'avventuriero (quando, in sostanza, un tizio qualunque -voi, dopo aver ripulito un'intera area da tutto e tutti, rimane a girare come un beota senza sapere più che fare per il resto della vita) e la soluzione di quegli enigmi che vi hanno fatto tanto disperare da due anni a questa parte. Così, nei diversi capitoli di cui il testo si compone, troverete ben poche dritte su che arma usare con questo o quel mostro, sul fatto di dover mirare in basso per uccidere i ragni e in alto per gli Imp, queste cose le sapete meglio di me, quello che vi offriamo è un appiglio, quel salvagente che Di Caprio non ha trovato in Titanic, hahahaha! Ma bando alle ciance e via con la polenta!

L'FBS avventuriero

AREA 1: IL MEDIOEVO DI BLACKMARSH BLACKMARSH

La nostra storia inizierà in un livello che, in sostanza, si può dire un atrio per i restanti livelli. Nel piccolo cimitero di partenza vi sarà un riferimento a un mago, tale Tyranith, che ha iniziato come voi la ricerca dei quattro Generali dell'Apocalisse. Il primo, dice lui, è Famine: Carestia (via, via la carestia!) ma per arrivarci sarà necessario battere un Golem di cristallo grazie ai buoni auspici del mago di corte e impadronirsi dell'amuleto della Fratellanza di Hunger (Brotherhood of Hunger, perdonatemi ma tradurla come Fratellanza dell'Appetito fa davvero brutto) tenuto nella camera del tesoro reale... un passo alla volta, comunque. Per prima cosa nella stanzetta con tutti quei ragni situata dietro alla statua dell'angelo, ci sarà un pulsante segreto sulla parete a destra che vi consentirà di accedere, dopo una breve caduta, ad una zona con un bottone per l'apertura del sotterraneo. Dopo aver fatto questo, essere tornati all'inizio ed aver proseguito fin nella stanza del sarcofago, vi sarà da schiacciare la piastra su una delle colonne e, premuta l'asse sotto alla bara che si sposterà, uscire alla luce del sole.

Accanto a una pacifica pecorella vi sarà la seconda arma per il vostro personaggio: la Spada di Vorpal per il Paladino, la Mazza dei Ghiacci per il Crociato (niente battute, abbiate pietà!), l'incantesimo dei Dardi Magici per il Negromante e la balestra per l'Assassina. Subito a destra potrete vedere il passaggio per il mulino (THE MILL), mentre a sinistra le grotte che vi porteranno ad un piccolo laghetto sormontato da un ponticello. Nello studio del mago che troverete dopo qualche passo una indicazione molto utile: "Per ottenere una pozione di "Trasmutazione del Mithril" dovrete portare qui le ossa polverizzate di Loric". Lasciate momentaneamente perdere la porta per BARBICAN lì a sinistra e tornate, invece, al laghetto della grotta. Tuffatevi dentro, nuotate fino a beccare, sotto al ponte, il pulsante nascosto, ed entrate in batta nel teletrasporto che salterà fuori dalla parete.

Giungerete in un sotterraneo zeppo di nemici, lo stesso che avete aperto grazie al bottone trovato all'inizio. Al termine, azionando il meccanismo in legno, avrete ciò che cercavate: le ossa del poverino che vi serviranno per la magia... e ora come fare per polverizzarle? Certo, il mulino ma, hey, prima vi servirà la chiave per aprirne la porta. Tutti a Barbican allora!

BARBICAN (la chiave del mulino)

Dopo aver sfruttato la catapulta per balzare oltre il muro esterno del palazzo, arriverete dalle parti di quello che è il maniero vero e proprio. Il livello si sviluppa tutto attorno a questo castello il cui fossato è diviso in due distinte branche inizialmente non collegate fra loro. Giungendo la prima volta davanti a 'sto posto vedrete negarvi l'accesso all'edificio principale dal ponte levatoio che, senza alcun preavviso, si alzerà immantinente. Dopo esservi tuffati nell'acqua, aver combattuto col polipo e aver spaccato le sbarre del passaggio, sarete in grado di addentrarvi nel sistema di cunicoli sommersi e, salendo al primo di destra, arrivare dalle parti di un muro che potrà essere facilmente abbattuto. Badate bene: semmai prendeste il primo a sinistra arrivereste nel cunicolo di un "bagno", mentre per il secondo a sinistra le cose si complicheranno, sbuchereste infatti da una fontana al centro della piazzola del mercato... In mezzo ai nemici!

Ma torniamo al muro da abbattere, anzi, poco dopo. Nella stanza vi saranno parecchi ragnetti e oltre la porta troverete quella piazza del mercato con la fontanella descritta precedentemente come "locazione piena di

nemici". Badate bene di non farvi beccare dalla balestra incantata, distruggete tutto e tutti poi fiondatevi alla prima porta di legno a sinistra, in quella che potrebbe essere definita come la stanza delle guardie (la camera piena di letti). Da qui inoltratevi nell'armeria (il locale con le spade e i vasi, tenetene a mente l'ubicazione che ci si dovrà tornare), spaccate l'anfora gialla a destra e sulla parete noterete uno strano simbolo... Colpiteli con la spada e farete aprire un passaggio segreto che porterà a una balestra gigante: salendo sulla piattaforma potrete comandarla a piacimento uccidendo tutti quanti e devastando la vecchia torre; al suo interno un teletrasporto! Prima di balzare giù dal balconcino e raggiungerlo, fate ritorno alla camera con le spade e salite la rampa per il controllo del ponte levatoio. Abbassate la leva e poi proseguite pure col vostro primo intento: usare il teletrasporto della vecchia torre. Entrati nel fascio di luce bianca sarete sbattuti in un piccolo antro dove vi sarà la chiave del mulino. Balzate in acqua, nuotate seguendo il passaggio a sinistra e vi ritroverete nel fossato di partenza, ora sormontato dal ponte levatoio! Ok, ora a BLACKMARSH e da qui al mulino (THE MILL).

THE MILL (polverizzando le ossa)

Posto piuttosto vuoto. Seguite semplicemente la strada che vi condurrà ad uno spiazzo con due teletrasporti e una pecorella... squish! Ex-pecorella. Scegliete quello di sinistra, andate direttamente al mulino e, introducendovi nell'edificio, avvicinatevi alla macina così da gettare dentro automaticamente le ossa; al di fuori, sotto le pale, avrete l'ingrediente per la pozione del Mithril... Ora non resterà che tornare a Blackmarsh, ma come? Tornati allo spiazzo con i due teletrasporti, entrate in quello che non avete ancora usato, fate suonare la campana della vecchia chiesa con la leva e poi scendete nel passaggio sotterraneo così da ritrovare la strada di casa.

BLACKMARSH (la pozione per il Mithril)

Tornati nell'antro del mago, non resterà che entrare nella pozza gialla per ottenere l'intruglio "capace di trasformare un muro di resistentissimo Mithril in semplice legno". Raccoglietela e imboccate per l'ultima volta il passaggio per...

BARBICAN (il muro di Mithril)

Ok, ricordate l'armeria? Ottimo, raggiungetela attraversando il ponte levatoio, la piazza del mercato e la camera da letto; una volta qui salite ancora ai controlli del ponte levatoio guardando poi nella stanzetta col pentolone che bolle. Nell'angolino a sinistra vi sarà una parte di pavimento mezza rotta, lasciatevi cadere qua dentro, passate attraverso la porta, affrontate il cavaliere d'oro e risolvete l'ennesimo enigma: come fare a salire la scalinata per il balconcino se quest'ultima è rotta? Nulla di più semplice: basterà spostare un paio di barili laddove mancano i gradini e saltargli sopra in loro vece! Altro studio di un mago e altro problema: dopo aver fatto razzia del contenuto della cassa nel passaggio segreto accanto alla scrivania (spaccate il tavolo e premete la piattaforma), aprite la finestra della camera e gettatevi di sotto. Nuotate a destra dirigendovi il più veloce possibile all'anello per respirare sott'acqua posto in fondo (lasciate perdere il resto: non avete abbastanza ossigeno!) e poi fate quello che deve essere fatto: tirate giù il muro di Mithril/legno con una delle vostre armi... nel passaggio avrete la chiave per uscire dal livello.

Tornate dunque alla piazza del mercato grazie al passaggio che si dischiuderà laddove avevate trovato l'anello magico, imboccate la salite per i doppi portali e arriverete a...

KING'S COURT

Ennesima zona di passaggio straripante di nemici. Le new entry saranno i Golem, gli Imp e i Fire Imp. La prima cosa che noterete sarà l'entrata del Palazzo Reale (PALACE ENTRANCE) bloccata da una barriera indistruttibile, la seconda invece sarà la presenza di parecchi negozietti e di altre due uscite verso altrettanti livelli: le stalle (STABLES) e il cortile interno (INNER COURTYARD). Gironzolando a destra e a manca si troveranno subito dei riferimenti a persone o oggetti che vi potranno essere utili: nell'emporio (Shoppe), al primo piano, vi sarà un passaggio segreto per una stanzetta della misteriosa Fratellanza di Hunger (Brotherhood of Hunger, vedi scuse all'inizio della narrazione) a cui si potrà accedere solo con l'omonimo talismano, mentre nella casa del sarto (Tailor) troverete un armadio chiuso a chiave, lo stesso per quanto riguarda la porta superiore del torrione al centro della piazza con la già citata barriera magica... Per ora non potrete fare granché, perciò non resterà che visitare un po' in giro.

STABLES (la chiave della tesoreria)

Arrampicandosi sui covoni di paglia raggiungerete i bastioni dell'edificio davanti a voi, continuando attraverso il passaggio sbucherete proprio davanti alla famosissima fucina del fabbro, luogo che più avanti si rivelerà importantissimo. Ma seguiamo la visita guidata.

Ad un certo punto alla vostra destra dovrete vedere alcuni covoni di paglia ben accatastati, a sinistra lo stesso ma qui in regalo vi sarà anche una scaletta e un'allegria famiglia di aracnidi affamati. Per ora lasciate perdere gli insetti ma dedicatevi invece a ciò che vi sarà dietro al fieno di destra: un diario che parla del castello preso d'assedio e dell'ubicazione di una chiave sotterrata ai piedi dell'albero davanti alla forgia, in

altre parole la fucina del fabbro. Ottimo indizio, ma come scavare, con le unghie? Serve a tutti i costi una pala, perciò su sulla scaletta a pioli di sinistra e via con la ricerca! Molte le camere ai piani superiori: una contenente dei letti a castello (se riuscirete a raggiungere e a colpire la raffigurazione di metallo con lo scheletro a cavallo vi guadagnerete un bastone dell'Ovinomante!), un'altra apribile solo con la Chiave delle Stalle (Stable key) e un interessante passaggio verso le travi del tetto della stalla, quello che interessa a noi. Cercando di mantenere l'equilibrio, vedete di arrivare fino alla porticina di legno in fondo; dentro di essa una leva che dischiuderà un portale con un allegro Golem e l'utile pala direttamente sotto le travi appena percorse.

Con l'attrezzo in mano (hahaha, come sono "doppiosensico") fiondatevi dunque dal fabbro, avvicinatevi all'albero e, raccolta la chiave (Treasurey Key), tornatevene alla KING'S COURT e da qui all'INNER COURTYARD.

INNER COURTYARD (cercando indizi)

Tante le cose da tenere a mente qui: per cominciare, al primo piano della casa che si troverà a destra troverete un bel caminetto con un passaggio segreto che condurrà a una ruota di ruota levigatrice (Grindstone), sebbene ora sembrerà del tutto inutile, attendete solo un po' e l'utilizzo vi sarà chiaro. Tornando sui vostri passi e proseguendo in direzione della piazza con la ghigliottina, potrete trovare un grande palazzo ornato da arazzi rossi con leoni dorati, dietro a quello più grande, esattamente in fondo alla camera, il vostro personaggio vi dirà di sentire una potente forza magica ma di non riuscire a vederci attraverso... per ora. La vostra meta sarà comunque la casa del becchino: quella con tutte quelle lapidi, bare e croci (ma la croce è un simbolo cristiano... Gesù qui non sanno neanche cos'è! Hey Raven, stai forse tentando di fregarci?). Al piano rialzato vi sarà una libreria e subito lì accanto un bottone che la farà spostare mostrandovi l'ennesimo passaggio segreto. Scendendo di sotto inizierete a scoprire cosa nasconde il sottosuolo del paesello: ragnacci, Imp, qualche Golem e, dulcis in fundo, una lettera di un tale che nomina la vetrata dietro la ghigliottina. Non entrate nel teletrasporto che conduce al Golem di Cristallo, non siete ancora in grado di batterlo, tornate invece alla ghigliottina grazie all'altro teletrasporto: a destra della camera con la bara nel mezzo. Sfondando i vetri di questo posto troverete una parete con lo stesso simbolo incontrato nell'armeria di Barbican; spingetelo e tak, beccherete il passaggio per un nuovo livello!

FORGOTTEN CHAPEL (la chiave del sarto)

Le chiese hanno il loro fascino, soprattutto quelle con degli altari che si spostano premendo dei pulsanti segreti situati nella parete alle loro spalle (quella con gli angeli, salite le microscopiche scalettine a sinistra). Gettandovi nel passaggio cadrete nella tana di alcuni ragni (pelle d'oca! NdFbs), fucilateli a dovere e poi esaminate il corpo del poverino mummificato dagli aracnidi. Distruggendolo avrete finalmente la Chiave del Sarto (Tailor's Key)! Ora scendete attraverso il buco nel pavimento, affrontate le fognature col Golem, la chiesetta oltre il teletrasporto (il portale per uscire si attiverà premendo il bottone nella piccola fonte con l'acqua) e sarete nuovamente davanti al portone per il cortile interno, entrateci e poi dirigetevi nuovamente alla corte del Re...

KING'S COURT (la pergamena Dissolvi Magia)

Fiondatevi al negozietto del sarto per aprirgli l'armadio con la chiave omonima; raccogliete la pergamena "Dissolvi Magia" (Disrupt Magic Scroll) distruggendo il fondo del mobile e, col nuovo giocattolo, andate alla barriera magica che vi impediva di entrare al Palazzo Reale: lo schermo di luce svanirà e voi potrete farvi un bel giro alla...

PALACE ENTRANCE (l'amuleto di Hunger)

Nulla di troppo difficile tutto sommato. Questo è un livello lineare al massimo, perciò a voi non resta che superare indenni i diversi abitanti del posto (Golem, Imp e i soliti soldati), fracassare la balestra incantata su uno dei torrioni della piazza con la fontana (nella torre col tetto a punta c'è un Tome of Power, l'entrata è sui bastioni, alla sua sinistra), scendere e, giunti alla camera del tesoro, avvicinarvi così d'apirla grazie alla chiave presa nelle stalle. Dentro avrete finalmente l'amuleto di Hunger!

KING'S COURT (I consigli di Hunger)

Tornati in questo bel posticino, non vi resta che risalire al primo piano dell'emporio (Shoppe), guardare dalle parti del letto del primo piano e leggere il libro posto sull'altare del passaggio segreto. Grazie ai buoni auspici della Fratellanza di Hunger, verrete diretti alla forgia delle stalle, posto secondo il quale "La sabbia si trasformerà in vetro!". Che ci fate ancora qui?

STABLES (La maledettissima SABBIA e il vetro!)

Questo paragrafo sarà senza dubbio quello che verrà letto di più visto quante persone ci scrivono ancora chiedendo una soluzione per questo enigma. Ebbene, dopo essere andati fino alla forgia, l'edificio con quella specie di camino straripante ferro fuso (sembra lava), salite al primo piano, guardate accanto al

camino e... Come per magia ecco un nuovo pulsante! Premetelo e, nella nuova stanza, dietro ad alcune casse, troverete la chiave della stalla (Stable Key). A questo punto non rimarrà che tornare laddove avevate trovato la pala: continuate quindi fino alla scaletta a pioli in mezzo al fieno, imboccare lo scivolo che porta alle camere superiori e, dietro alla porta che finalmente potrete dischiudere, disfate il preziosissimo tappeto persiano scendendo poi nella botola che automaticamente si aprirà. La zona che troverete al di là delle assi sarà la casa di un paio di Golem e di qualche soldato, ma il vostro premio per la loro sconfitta sarà ricco: LA SABBIA! Sì, proprio lei. Tirata la leva nell'angolo potrete ora tornare dal fabbro, gettarla nel magma e ottenere così un pezzo di vetro grezzo! Raccoglietelo (è semi trasparente, aguzzate la vista e lo vedrete) e poi tornate indietro fino a...

INNER COURTYARD (la sfida al Golem di Cristallo)

Ok, ora viene il bello. Abbiamo il vetro, giusto? Come trasformarlo in quel qualcosa capace di battere il Golem? Ricordate la ruota levigatrice (Grindstone) oltre il passaggio segreto della casa a destra della zona di partenza? Perfetto, torniamoci e voilà: una lente in grado di vedere quello che è magico. Usiamola sull'arazzo (quello col guerriero che fa fuori la pantera rossa) della camera del palazzo con tutti quei simboli dei leoni e salterà fuori un bel teletrasporto... Entrando in questo affare e uccidendo Golem, Imp e compagnia bella, potremmo finalmente entrare nell'arco magico che renderà vulnerabile il pancione di cristallo!

Fiondatevi ancora nel teletrasporto così da tornare dalle parti del becchino, entrate nel passaggio segreto al primo piano (per aprirlo c'è il pulsante a sinistra della libreria ma l'avete già fatto, vero?), scendete fino al teletrasporto che conduce dal Golem di Cristallo e, sconfitto il nemico, preparatevi allo scontro con Carestia: poco oltre la porta coi teschi rossi warpizzanti (il vetro che la proteggeva cadrà una volta che avrete sconfitto il suo guardiano: il Golem).

CARESTIA (FAMINE)

Poche le cose da consigliare: non state mai fermi, prima di usare le pozioni d'energia sfruttate le fiale blu poste un po' ovunque e soprattutto non dimenticatevi il Tome of Power che dà alle vostre armi quel tocco in più!

Carestia non può volare, può solo scomparire ed apparire da un'altra parte oppure difendersi con dardi di fuoco e catene drena energia, perciò la cosa migliore da fare è stare coperti dalle colonne e, giungendogli alla schiena, tempestarlo di colpi (con l'Assassina, non scordatevi il Backstabbing: il colpo di pugnale alla schiena che causerà un danno davvero incredibile al nemico).

AREA 2: MAZAERA, L'ALVEARE DEI MAYA

PLAZA OF THE SUN

E via, altro giro e altra corsa. Ennesimo messaggio di Tyrannith: in questo posto brulicante di scorpioni e giaguari mannari, Morte (Death), nostro prossimo avversario, è riuscito a imprigionare i quattro elementi. Solo facendoli tornare al loro posto il Ponte delle Stelle si Allungherà e il Pozzo delle Anime (Indiana Jones!?) sarà accessibile... Che il mago ce l'abbia già fatta?

La difficoltà principale della prima parte è che si sarà costretti a combattere su delle piccole passatoie con lava tutta intorno, una piccola indecisione e si è fritti... in tutti i sensi! Premuto il pulsante dalle parti del Golem e tirata la leva sulla balconata che dà verso il tempio in mezzo alla lava, potrete visitare il posto (non sottovalutate i Werejaguar: sono potentissimi!). L'atrio d'ingresso avrà tre sbocchi: due porte in roccia che potrete aprire solo con una fantomatica chiave ornamentale, e un passaggio che vi consentirà di trovare, sul tetto del palazzo, la terza arma del vostro personaggio: l'ascia bipenne per il Paladino, il Bastone delle Meteore per il Crociato, l'incantesimo dei Schegge D'Osso per il Negromante e le granate per l'Assassina. Al termine del corridoio a sinistra ci sarà la porta per l'Obelisco della Luna...

OBELISK OF THE MOON (la chiave ornamentale di pietra)

Secondo livello, ben più impegnativo del precedente. Qui ci saranno davvero parecchi nemici e, nella primissima parte, anche un piccolo segreto: scese le scale, vi beccherete un soldato che vi sparerà dall'alto di un balconcino, per raggiungere 'sto posto basterà balzare sul bordo superiore della porta sottostante e da qui, grazie ai gradini ben occultati sulla parete, alla piattaforma. Continuando dritti verso la stanza con l'obelisco nero troverete a destra il passaggio verso il Ponte delle Stelle (BRIDGE OF THE STARS), mentre nella camera vera e propria un paio di piattaforme che, premute, faranno dischiudere tre portali: in due di questi troverete delle alcove per altrettanti teschi, uno di giada e l'altro di cristallo, mentre nell'ultima vi sarà una scalinata che porterà ad un ponticello di pietra che, a mano a mano che procederete, verrà spaccato da martellazzi giganti. Il pezzo è parecchio difficile visto che bisogna calibrare bene i salti, io consiglio di salvare ogni volta che riuscite ad andare un po' più avanti... Ad ogni modo al termine del tutto avrete la chiave ornamentale di pietra (Ornamental Stone Key). Ora tornate indietro (!!!) e imboccate il passaggio per...

PLAZA OF THE SUN (l'Elemento del fuoco)

Ora le due piccole porticine al pian terreno potranno essere aperte. In quella a sinistra dell'entrata vi sarà la camera col passaggio verso la Piazza del Fiume (SQUARE OF THE STREAM), davanti ad essa un piccolo ruscello sacro che, se toccato, vi farà morire all'istante.

In quella di destra invece vi sarà il Tempio del Fuoco con l'icona dell'omonimo elemento che andrà recuperata. Raggiungete i tre pulsanti al centro delle pareti laterali di 'sto posto saltando da una piattaforma mobile all'altra (consiglio di saltare appena possibile sul cornicione dell'edificio centrale); fatto ciò introducetevi nel palazzo, recuperate l'oggetto tanto agognato (Element of Fire) e, schiacciando il bottone della parete, buttatevi nel pozzo così da raggiungere il portale per la Corte dei 1000 Guerrieri.

COURT OF 1000 WARRIORS (il teschio di giada)

Salendo le scale e uscendo all'aperto, arriverete ad una piazza con una sorta di mega scalinata che conduce ad una grossa ruota sulla quale è disegnata una spada. Non appena ne verrete in contatto l'affare ruoterà su se stesso indicando una pozza di lava che, colpita da un fulmine, farà aprire il portale di roccia subito a sinistra. Procedendo con il cammino (è irrilevante che scegliate il passaggio a sinistra piuttosto che quello a destra: porteranno entrambi allo stesso posto) arriverete ad una larga sala e da qui, scendendo le scale di roccia, ad un ponte mezzo crollato. Invece di tentare subito di attraversarlo, gettatevi di sotto, imboccate il tunnel e, una volta nell'acqua, girate la manopola così da far aprire le sbarre sul pavimento, nuotate verso il basso, raccogliete il teschio di giada (Jade Skull) e, grazie alla seconda manopola, risalite dirigendovi all'apertura sopra le vostre teste. Dopo una bella scarpinata sarete nuovamente al ponticello sospeso che questa volta potrà essere superato (sfruttate il fatto che ai lati vi siano delle corte orizzontali). Al termine del tutto, muovete la leva, uccidete ogni forma d'animale e poi nuovamente al passaggio per la Piazza del Sole, solo una tappa intermedia visto che la meta finale sarà ...

SQUARE OF THE STREAM (l'Elemento dell'acqua e il teschio di cristallo)

Dalla piazza centrale si dipaneranno tre strade: quella a sinistra sarà momentaneamente chiusa da alcune sbarre, quella al centro porterà ad una stanza nella quale andrà portato un fantomatico cuore di serpente (Serpent's Heart), mentre a destra vi sarà un passaggio sommerso, quasi un labirinto, da fare tutto d'un fiato. Eccone la strada: prendete la prima a sinistra e continuate seguendo il percorso, andate dritti all'intersezione a T, e poi a sinistra alla successiva. Continuate dritto e, dopo tre curve, sarete fuori... L'icona dell'acqua sarà su un altare, non appena la farete vostra potrete tornare alla piazza grazie ad un passaggio che si aprirà alle vostre spalle. A questo punto il passaggio chiuso con le sbarre si sarà aperto perciò a voi non resta che darci un'occhiata. Vi ritroverete sul "tetto" di un tempio, sotto di voi, al centro di un piccolo spiazzo all'aperto, l'ennesimo obelisco nel mezzo di un fiume e sopra di esso un'anfora energetica. Salendo le scale per la costruzione alle sue spalle, cercate di raggiungere l'oggetto e sentirete un gruppo di porte aprirsi: sono quelle all'interno dell'edificio sopra al quale siete giunti. Entrate nella porta principale, percorrete il corridoio degli scorpioni e, schiacciando la piastra dalla parte opposta dello specchio d'acqua nella stanza, farete alzare una passerella sulla quale vedrete il cuore del serpente (Serpent's Heart)! Portatelo sull'altare omonimo e dall'acqua salterà fuori il teschio di cristallo (Crystall Skull). Ok ragazzi, qui è tutto fatto, possiamo tornare all'Obelisco della Luna attraverso la Piazza del Sole.

OBELISK OF THE MOON

Non appena posizionerete i due teschi nelle rispettive alcove, due porte che conducono nel medesimo posto si apriranno: una grande stanza col passaggio per un'altra locazione: il Palazzo delle Colonne.

PALACE OF THE COLUMNS

Un posto un po' traditore visto che anche qui qualcuno si blocca. Il percorso da seguire è uno solo, visto che le due scalinate accanto alla zona iniziale condurranno a una locazione momentaneamente chiusa da alcune sbarre. Giunti alla piazza del Tempio, quella cioè all'aperto con tutte le colonne e l'edificio nel mezzo, cercate di raggiungere la balconata che passa attorno al luogo e, in quello che sembra un pulpito di una chiesa, troverete l'ennesimo messaggio: "L'alto sacerdote Coatepec si è portato dietro l'Elemento dell'aria nel viaggio verso l'altro lato". Dal luogo in cui vi trovate saranno DUE le uscite: una direttamente di fronte al Tempio, cioè sotto al pulpito, e una seconda DIETRO AL TEMPIO, in questa vi sarà un teletrasporto che condurrà sì alla Corte dei 1000 Guerrieri, ma in una zona ancora inesplorata. Voi tenete bene a mente questo fatto che più avanti vi sarà utile.

Ora procediamo con la visita del passaggio sotto al pulpito. Dalla sala oblunga col tappeto rosso, potrete raggiungere un salone con un fiume di lava. Con una prima porta arriverete alla balconata di 'sto posto, mentre con una seconda scenderete al pian terreno, al livello del caldo ruscello (so' poeta!). E' questo il posto in cui troverete un primo pulsante che farà apparire una passerella per l'altro lato dove, grazie a un secondo bottone, farete abbassare un ponte da superare dalla balconata (si raggiunge con la prima porta del corridoio col tappeto rosso, ricordate?). Entrate nel teletrasporto e, magia delle magie, vi ritroverete nella

camera precedentemente chiusa dalle sbarre, proprio accanto al luogo di partenza; è qui che vi sarà il portale per la tomba del gran sacerdote...

TOMB OF THE HIGH PRIEST (l'Elemento dell'aria)

Finalmente l'ultima parte della quarta arma! Sì, proprio così: al centro della grande piazza all'aperto vi sarà l'oggetto che consentirà al Paladino di terminare il suo Purificatore, al Crociato il Lightbringer, al Negromante il Bastone del Corvo e all'Assassina il Bastone di Set. Oltre a ciò dalla piazza vi saranno due uscite: una per la balconata e l'altra per i sotterranei; siccome a noi serve una tomba mi sembra logico scendere.

Fregati gli abitanti del sottosuolo, continuate lungo l'unica strada percorribile, scendete le scale e, una volta nella cripta, prendete l'icona dell'aria (Element of Air) per poi tornare indietro al Palazzo delle Colonne e da qui nel teletrasporto "segreto" (quello dietro al tempietto all'aperto) che conduce alla Corte dei 1000 Guerrieri.

COURT OF 1000 WARRIORS (l'Elemento della terra)

Ottimo, ora non vi resta che affrontare il test della terra e poi avrete tutti gli Elementi. Le cose non sono tanto difficili: dovrete semplicemente superare delle tagliole passando attraverso al momento giusto, badate bene che un errore potrà segnare per sempre la vostra vita: stuzzicadenti, sottilette o eroi? Al termine del periglioso percorso, dopo aver messo le mani sull'icona (Element of Earth), potrete tornare su affrontando solo per metà il percorso già fatto poiché al centro del corridoio (so che sono due, ma uno vale l'altro) si sarà aperto un passaggio con un ascensore verso la libertà.

Perfetto, un'ultima scarpinata ora: Piazza del Sole, Obelisco della Luna e...

THE BRIDGE OF THE STARS (l'unione degli Elementi)

Signore e signori questo altri non è che il centro di raccolta dei quattro elementi da ritrovare. Dopo aver preso la prima delle due parti della quarta arma del vostro personaggio, troverete, nella camera principale, una grandissima costruzione in ferro sarà pronta ad ospitare le sacre icone che avete già con voi; infilatevi di volata nel teletrasporto poco più in là della pozza di materiale ribollente e giungerete ai suoi piani alti...

Fatevela tutta in discesa (guardate bene dove cadete) toccando i pilastri nel mezzo di ogni trave, poi, giunti all'ultimo, balzate giù per vedere il risultato dei vostri sforzi: rientrando nel passaggio verso il teletrasporto per la cima troverete una scaletta che condurrà a Morte! Che fortuna!

MORTE (DEATH)

Questo tizio non è lo stesso che abbiamo imparato ad apprezzare nelle storie di Discworld, è molto più cattivo! Per prima cosa siate sicuri di avvicinarvi alla tomba centrale così da guadagnarvi qualche oggettino extra, poi aprite i doppi portali usando la camera come riparo per rifocillarvi senza pericolo. La Morte sarà in grado di volare, perciò conviene eguagliare le sue gesta di pilota utilizzando l'anello del corvo che troverete da quelle parti. Il Tome of Power è la chiave della vittoria: cercate di stare dietro al nemico e tempestatelo di colpi, state attenti ai suoi colpi "Maschera della Morte", ai suoi dardi magici e soprattutto a quelli che lasciano per terra il cerchio di fuoco.

Non appena l'anello del corvo si esaurirà correte a prenderne quello che apparirà nel medesimo posto del precedente; continuate così curandovi di volta in volta e poco dopo vedrete il simpaticone e il suo cavallo scomparire in una sfera di luce bianca...

AREA 3: THYSIS L'EGIZIANA TEMPLE OF HORUS

Questi livelli sono forse i più belli che abbia mai visto in un gioco del genere: enigmi a iosa, architetture incredibili... insomma l'apoteosi. Dopo essere entrati nell'edificio con le due gigantesche statue di Anubi, Dio sciacallo dei morti, ecco l'ennesimo messaggio di Tyrannith: le due corone dell'alto e del basso Egitto sono state rubate. Dobbiamo riportarle indietro visitando, tra l'altro, il regno dei morti. Per farlo si dovranno ritrovare i quattro vasi canopici (Canopic Jar), il Bastone di Nefertum per spostare le due Ruote del Tempo e... Beh, questo può bastare come inizio.

Anche in questo schema inizialmente la strada che si potrà percorrere sarà una sola, quindi non credo avrete molte difficoltà nel raggiungere la stanza con l'obelisco; su di esso una scritta: Horus ha creato un occhio onniveggente per Ramsete II... Continuando il cammino si giungerà ad una piccola piramide all'aperto; premendo il simbolo con l'ankh (la croce egizia) a destra ne faremo aprire i portali, badate bene di starne lontani comunque: all'interno un cobra di roccia inizierà a tempestarvi di colpi e l'unico modo per farlo smettere sarà entrare in questo luogo e fiondarsi al passaggio segreto alla sua destra (il muro andrà spinto). Nella camera avrete l'occhio di Horus (Eye of Horus) e, premendo il pulsante dischiuderete il passaggio che vi condurrà fino al Ponte Rosso.

Il portale necessiterà della chiave di Anubi (Key of Anubis) per essere aperto, noi però prenderemo un altro passaggio: gettatevi di sotto, a sinistra della passerella in direzione del ponticello che si vede in basso. Atterrati sani e salvi basterà sfondare il muro con le crepe per continuare il viaggio arrivando in una stanza per la mummificazione. Due cose importanti qui: la chiave di Anubi (Key of Anubis) e una scritta sul muro: "Il solstizio d'estate cade nella costellazione dell'ippopotamo". Wow, il mio oroscopo prevede un viaggio in un posto esotico! Dooow, ci sono già in un posto esotico!

Tornate su grazie al teletrasporto raggiungibile gettandosi giù dal ponticello precedente. Andate alla porta oltre il Ponte Rosso, apritela ed ecco il Portale del Sole con l'ennesima profezia di Set: "Quando Ra cavalcherà col suo carro in alto nel cielo (Apollo?) nel palazzo del Faraone il Bastone di Nefertum potrà essere preso dalla Camera del Sole (quella oltre la porta omonima)". Nulla da fare per ora, entrate nel teletrasporto e proseguite con la coda fra le gambe.

Riapparirete sopra all'architrave di una porta a cielo aperto che già avevate superato, 'sta volta però ci sarà un nuovo passaggio aperto (dando le spalle alla statua dello scriba è a sinistra), percorretelo a manetta, ponete l'occhio di Horus davanti alla statua di Anubi (?) e via così !

Bene, ora vi ritroverete nell'Atrio del Sigillo, un posto con un'enorme ankh lavorata sul pavimento e tra uscite che conducono ad altrettanti teletrasporti: uno per il palazzo del Faraone (PALACE OF THE PHARAOH), un altro per la piramide di Anubi (PYRAMID OF ANUBIS) e l'ultimo per il tempio di Nefertum (TEMPLE OF NEFERTUM). Io consiglio...

PALACE OF THE PHARAOH (lo Scarabeo del Tempo e la giara di Quebhsenuf)

Non appena partirete potrete notare una cosa interessante ai lati della scalinata principale: due tubi di scolo; prestate attenzione soprattutto a quello di destra che, una volta aperto grazie al pulsantino subito lì accanto, vi condurrà in un posto zeppo di oggettini (tra cui lo Scarabeo del Tempo -Scarab of Time-) ma anche di nemici che vorranno farvi la pelle. Continuando in apnea giungerete alla stanza con le due grandi statue degli scribi. Per poterne uscire dovrete nuotare a sinistra, buttare giù il muro mezzo crepato e proseguire tenendo la destra. Nella locazione con l'acqua che vi arriverà alle ginocchia potrete, dirigendovi al muro rosso, arrivare dietro alle statue degli scribi, premere la piattaforma che dischiuderà un passaggio sopraelevato (la funzione vi sarà nota più tardi) e leggere il messaggio "L'equinozio d'inverno cadrà nella costellazione dei Gemelli". Tornati all'inizio grazie al teletrasporto della camera attigua, salite le scale, scegliete il passaggio a destra (il sinistro è chiuso con la chiave del Faraone) e, nella camera con le due statue di Anubi che osservano il tappeto rosso, NON state in mezzo ma passateci accanto. Premendo il bottone a sinistra del trono farete spostare quest'ultimo ottenendo la Key of the Pharaoh grazie alla quale nell'atrio precedente potrete imboccare il passaggio di sinistra. Nella stanza privata del faraone, a sinistra della sua vasca da bagno, ci sarà il portale per raggiungere il suo luogo di sepoltura; qui un altare composto da quattro ripiani potrà ospitare le giare degli Dei: quella di Api (Hapy), quella di Imesete (Imesethy), quella di Duamutef e quella di Quebhsenuf. Voi lasciatele perdere e andate alla rampa di sinistra dove, in cima, troverete proprio la prima delle Canopic Jar.

PYRAMID OF ANUBIS (la giara di Duamutef)

Tornati senza indugio al tempio di Horus, ecco il secondo teletrasporto da utilizzare. Camminate fino alla discesa con le sei colonne (tre per lato), invece di scendere, saltate sulla prima a destra e da qui continuate alle altre fino a raggiungere il balconcino superiore; il muro salterà in aria e sarete in grado di raggiungere l'enorme stanza con in tappeto rosso centrale... NON saliteci, è una botola! Fateci il giro intorno, leggete la scritta sul muro ("Il Faraone ha bisogno del suo scettro") e soffermatevi poi all'impronta della mano insanguinata sulla parete. Spingete il muro, premete l'ankh/pulsante e, nuovamente davanti all'ultimo cartello trovato, potrete prendere lo scettro del Faraone (Dark Pharaoh's Scepter). Ora sì che sarete in grado di tornare indietro e, indipendentemente che lo facciate buttandovi attraverso la botola o tornando alla porta tra le colonne, raggiungerete la stessa zona (anche se per le punte sarà più difficoltoso, attenti alla parete illusoria nella camera con le sbarre!).

Tre le stanze interessanti: una chiusa con due sculture di Anubi che si guardano; un'altra con una grossa colonna che chiede una gemma grezza (Rough Cut Gem) e infine l'ultima con un enorme statua di serpente di cui bisognerà ritrovare l'occhio.

Iniziamo dalla prima: andate nel fondo di 'sta camera e noterete che i bottoni ai piedi della parete col faraone dalle braccia conserte altro non sono che pulsanti; premete nell'ordine centro, sinistra e destra ed introcuetevi nella tomba che si aprirà . La meta del vostro viaggio sarà una sorta di pozzo quadrato sul quale è stata posta un'asse di legno, non appena tenterete di passarci sopra essa di romperà facendovi cadere di sotto. Qui, dopo esservi presi cura dei ragni, dovrete spostare i barili sulle due piattaforme negli angoli della locazioni cosicché il loro peso faccia star giù le botole e la porta di uscita si possa aprire.

Posizionate lo scettro del faraone davanti al mezzobusto illuminato di Anubi, leggete le due scritte sul muro riguardanti la posizione della Ruota del Tempo (due tacce avanti ai Gemelli) e poi uscite attraverso il portale poco oltre. La giara di Duamutef (Duamutef Canopic Jar) starà aspettandovi sull'altare della stanza attigua,

prendetela, fate ritorno al corridoio delle tre stanze attraverso il muro illusorio da quelle parti (nel murales di roccia) e poi...

TEMPLE OF NEFERTUM

Tenete bene a mente la forma e la posizione dei corridoi di questo posto, un tempio corroso dall'età e dagli agenti atmosferici che solo lontanamente ricorda la grandezza di quello che fu il regno di Thysis ('sta cosa l'ho letta sul volantino pubblicitario).

Fatevi tutta la strada fino all'entrata vera e propria del tempio dove, grazie ad un teletrasporto, potrete raggiungere la celeberrima Ruota del Tempo... Peccato che con voi non abbiate il bastone di Nefertum per poterla muovere! Dischiudete il portale col simbolo dello scarafaggio usando lo Scarabeo del Tempo preso nel palazzo del Faraone e, incredibile a dirsi, potrete andare 1000 anni indietro nel tempo in questo stesso tempio per scoprirne i segreti... fantasmagorico!

THE ANCIENT TEMPLE OF NEFERTUM

Se avete seguito i miei consigli, a questo punto non vi resterà che osservare bene in giro e le idee salteranno fuori: per prima cosa, alla fine della rampa che scende verso il basso, sulla sinistra noterete un muro di troppo rispetto al tempio del futuro, mi sembra il minimo abbattetelo e visitare la locazione.

Buttandovi di sotto, nella stanza con la grossa statua, toccate il muro a destra di quest'ultima per aprire un passaggio che vi servirà per tornare dalle parti del muro appena abbattuto, poi dedicatevi alla scalinata oltre la statua dei quattro cobra. In cima alla salita vedrete una giara dietro a delle sbarre, schiacciando il bottone lì accanto non le farete aprire ma noterete un'altra porta, dalla parte opposta della medesima camera, aprirsi. Ora non resta che scoprire come arrivare a 'sta porta!

Ripassando accanto ai 4 serpenti potrete notare un nuovo teletrasporto appena apparso, quello per l'altare di Naos (SHRINE OF NAOS), lasciatelo da parte per un po' e continuate a visitare il tempio. Tutto sarà rimasto virtualmente identico al futuro, tranne per il fatto che una volta entrati nell'edificio principale, oltre al teletrasporto che conduce alla Ruota del Tempo, a sinistra il corridoio sarà sgombro dalle macerie e vi condurrà fino a una porta apribile solo con la chiave del guardiano (Guardian's Key). Andiamo alla Ruota.

Uccisi tutti i pericolosissimi sacerdoti di Anubi, occupiamoci del settaggio di quest'ultima: secondo una scritta sul muro "Se la stessa ruota, in periodi diversi, sarà posta sugli equinozi, allora una delle due corone d'Egitto apparirà ...". Seguendo le scritte raccolte finora sappiamo che nel futuro la costellazione da porre è quella dei Gemelli (equinozio d'inverno) ma, per uno spostamento stellare, non dovremo mettere quest'ultima sulla ruota bensì la costellazione che si trova due punti più avanti. Per equilibrare il tutto in questa dimensione andrà dunque messa la costellazione del solstizio, cioè l'ippopotamo (Hippopotamus), che andrete a far apparire premendo l'occhio sul muro.

Ottimo, ora sì che potremo dirigerci all'altare di Naos senza altre preoccupazioni!

SHRINE OF NAOS (la chiave del guardiano)

Approderete ad una stanza che sembra non avere uscita, spaccate tutti i vasi e, al contrario di quello che si poteva pensare, la sorpresa non sarà all'interno di uno di essi bensì sotto: un pulsante che farà aprire un sarcofago verso altre avventure. Teletrasportati dalle parti della gigantesca statua del Faraone, andategli fra i piedi, aprite il passaggio e continuate su fino a quella che sembra una cabina di un telefono egizio in mezzo a una camera; premete la parete a destra così da far aprire la sua porticina, entrateci (non c'è neanche bisogno della tessera!) e fiondatevi al teletrasporto locale che vi spedisce in braccio al Faraone, dove potrete raccogliere la chiave del guardiano (Guardian Key). Tornate nuovamente alla cabina, non entrateci 'sta volta ma scendete la rampa fino alla parete con tutti i geroglifici. Schiacciando il pulsante a destra farete aprire l'ennesimo passaggio che, oltre a un teletrasporto locale, conterrà un cartello che mostra tre combinazioni; facendo conto di avere davanti un tastierino di un telefono digitale (sono fissato!), ecco ciò che leggerete: 1, 5, 9 - 3, 6, 8 - 2, 4, 7. Bene, ora possiamo tornare all'antico tempio di Nefertum.

THE ANCIENT TEMPLE OF NEFERTUM (la giara di Imsethy)

Abbiamo la chiave del guardiano? Bene, usiamola allora! Entrati nella nuova locazione, dirigiamoci al sarcofago e, non appena si aprirà, tuffiamoci al pulsante al suo interno prima di finire in pezzi a causa della trappola a dardi. Schiacciamo il secondo bottone sotto all'apertura della seconda trappola e, una volta che sarà saltato per aria l'ennesimo sarcofago, ecco una bella gemma grezza (Rough Cut Gem). Continuiamo nel corridoio appena dischiuso ora...

Sul pavimento noterete 9 piastre disposte a 3x3 con il simbolo dell'occhio. Dovrete premerle scegliendo una delle combinazioni viste poc'anzi e sperando di non sbagliare; se così fosse dovrete rifarvi la strada fin qui e poi affrontare un nemico apparso per l'occasione. La mia combinazione, anche se penso che cambi di volta in volta, era la prima, cioè 1, 5, 9. Il premio sarà la giara di Imsethy (Imsethy Canopic Jar).

Forza, tornate alla Ruota del tempo e, sparando al simbolo dello scarabeo sulla parete, imboccate il teletrasporto per il futuro, cioè il Tempio di Nefertum; da qui passate a quello di Horus e infine alla Piramide di Anubi.

PYRAMID OF ANUBIS (la giara di Api)

Mancano solo un paio di stanze da risolvere e voi avete la chiave per farcela: la gemma grezza! Andate dunque nella camera che troverete tenendo sempre la sinistra, avvicinatevi alla colonna centrale e poi premete i tasti ai piedi di quest'ultima fino ad ottenere quella che sembra una caramella per la gola: l'occhio del serpente (Serpents Eye Gem)!

Portatela a quest'ultimo nella camera accanto, attendete che si formi il ponte e, avvicinandovi con prudenza, scappate non appena capirete l'imbroglio: la statua gigante è viva e dovrete abbatterla! Tra i suoi rimasugli troverete l'ultima giara: quella di Api (Hapy Canopic Jar). Ora non resta che portarle all'altare e visitare l'aldilà (e già si sa cosa i maschietti si toccheranno...). Via quindi dal Tempio di Horus e da qui al palazzo del Faraone.

PALACE OF THE PHARAOH

Una volta che tutte e quattro le giare saranno state collocate nella maniera corretta (quella di Api, quella di Imesethy, quella di Duamutef e quella di Quebhsenuf), basterà avvicinarsi alla barca dei morti e nuotarle dietro facendo fuori di volta in volta i nemici che vi si pareranno dinanzi. Al termine del viaggio troverete il passaggio per il tempio della Luce.

TEMPLE OF LIGHT (la corona del basso Egitto)

Ricordo di essermi bloccato in 'sto posto la prima volta che giocai ad Hexen 2, ma fu solo per un distrazione: non vidi un passaggio.

Salendo due rampe di scale vi ritroverete davanti a un pozzo quadrato con una colonna centrale; in cima a quest'ultima, alla vostra altezza visto che sarete su una specie di cornicione nella parte alta della camera, una porta chiusa. Uscite attraverso il passaggio dalla parte opposta e, davanti alla porta dorata con il sole scoprirete che vi servirà l'ennesima chiave: quella di Ra (Key of Ra). Nella camera della colonna, gettatevi di sotto, proseguite fino alla locazione con le colonne rosse (c'è anche un Golem, attenti) e, salendo le scalette seminascolte a destra, raggiungete la balconata. Abbassando la leva farete aprire due portali di cui uno contenente la chiave che vi serve (Key of Ra)...

Nuovamente davanti alla porta col sole d'oro, entrateci eliminando la concorrenza, avvicinatevi alla meridiana e, con le parole della profezia di Set ancora nella testa (Ra che cavalca il suo carro in alto nel cielo), ponete l'orario sulle 12. Fatto ciò scendete di sotto per far strage di nemici e, al termine del corridoio che si apre nella parete, vedrete la prima corona d'Egitto (Lower Crown of Egypt) dietro ad alcune sbarre. Sopra di voi udirete aprirsi una porta: basterà buttarsi nel passaggio al culmine della colonna nel centro del pozzo quadrato e l'affare sarà vostro. Forza, non manca molto per lo scontro finale con Pestilenza! Tornate al palazzo del faraone e da qui al tempio di Horus.

TEMPLE OF HORUS (il bastone di Nefertum)

Superando il Ponte Rosso, sarete nuovamente alla porta del sole, avvicinandovi questa volta la piccina esploderà in mille pezzi consentendovi di acchiappare il bastone di Nefertum, unico oggetto capace di controllare la Ruota del Tempo dei giorni nostri.

TEMPLE OF NEFERTUM (la corona dell'alto Egitto)

Appoggiata la reliquia al centro della gigantesca Ruota, i suoi controlli diverranno operativi. Premendo il pulsante apposito dovrete selezionare la costellazione due passi avanti a quella dei Gemelli: ISIS! Se nella ruota del passato (Ancient Temple of Nefertum) avete messo la costellazione dell'Ippopotamo, allora con la corona che apparirà in questo istante (Upper Crown of Egypt) non vi resterà che andare al sigillo del Tempio di Horus (TEMPLE OF HORUS - la camera con l'ankh gigante sul pavimento, quella che funge da atrio per gli altri livelli che compongono Thysis) per porre le due coroncine sugli altari accedendo così al reame dell'ennesimo Generale!

PESTILENZA (PESTILENCE)

L'arena nella quale avverrà lo scontro sarà un enorme stanza quadrata con una colonna centrale e due piccole porticine su un lato che porteranno a uno stretto corridoio. Sfruttate quest'ultimo come riparo non appena la vostra energia è troppo bassa, sfortuna vuole però che Pestilenza non abbia armi comuni ma sia bensì dotato di una balestra avvelenata e di piccole bombe che produrranno uno sciame di letali mosche assassine. Questo si riassume in una sola cosa: un danno non istantaneo ma lento nell'evolversi... come una malattia che vi divora dall'interno!

Il sistema migliore per battere il Generale è la toccata e fuga: lo colpite nella sicurezza del vostro piccolo corridoio e tornate immediatamente dietro l'angolo prima che le sue mosche vi vedano. Il cinghiale che cavalca è capace di travolgervi tranquillamente, per tanto evitate di passargli davanti raccogliendo mughetti! Ah, un'altra cosa: l'invisibilità non funziona con lui!

AREA 4: SEPTIMUS, IL CENTRO DEL MONDO THE HALL OF HEROES

Ed ecco ancora una volta Thyranith che spiega un po' come vanno le cose in questo posto: altri oggetti sacri rubati, una misteriosa "Vasca Riflettente" e un tributo da pagare per poterla visitare. No problem!

Per prima cosa prendete nota sulle due porticine chiuse a destra della camera invasa dall'acqua (vi arriverà sì e no alla vita, non lamentatevi!), poi continuate in direzione della piazza con la balconata e la fontana nel mezzo. Da qui saranno due le possibili uscite: una al pian terreno che conduce a una locazione in cui è presente un cristallo rosso (Crystal) da prendere e l'altra, dalla balconata, che porta invece a un teletrasporto giallo. Inutile dire che prima converrà prendere il cristallo (tra l'altro qui vi è un segreto dietro ad un muro crepato) e solo dopo entrare nella nebbia gialla. Arrivati a destinazione, attenti ai cavalieri d'oro e ancora di più al labirinto di siepi. Al suo interno vi sarà una Medusa, qualche guerriero e un bottone da premere, sarà quest'ultimo ad aprire le due porticine che all'inizio non ne volevano sapere di dischiudersi... Andiamoci direttamente, poniamo il cristallo rosso sull'altare e riprendiamolo una volta che sarà bello carico. Ora nuovamente al giardino delle siepi.

Le uscite da 'sto giardino sono due: una che porterà al passaggio per i giardini di Atena (GARDENS OF ATHENA) e l'altra che vi condurrà in un'area ancora più interna della Hall degli Eroi. Non siete curiosi? Andiamoci allora!

Tre le stanze al termine del tutto: la prima, dotata anche di una balconata, nella quale è presente uno strano ponteggio mobile che necessiterà di una fonte d'energia (?); un'altra col passaggio per la Vasca Riflettente (REFLECTING POOL) e l'ultima contenente qualche cassa e un paio di muri crepati da distruggere (il secondo, quello per la tana dei ragni, per essere raggiunto ha bisogno di un barile, lasciatene almeno uno intatto). L'unica che merita la nostra attenzione è la prima: poniamo il diamante (Charged Crystal) nell'anfratto così da fornire energia al ponte, premiamo il pulsante a sinistra, attraversiamo l'asse salendo sul balcone superiore, schiacciamo entrambi i bottoni dall'altra parte e di volata fiandiamoci ancora all'asse... Ce l'avete fatta? Ottimo, ora non dovrete che raggiungere la porticina al centro del muro per ritrovare, al termine del corridoio, il portale per il Forum di Zeus (FORUM OF ZEUS).

FORUM OF ZEUS (il lingotto d'argento)

Tutte le strade porteranno in un unico posto: una stanza completamente invasa dall'acqua. Potrete arrivare qui da due direzioni: seguendo la prima vi ritroverete su una piccola piattaforma solitaria, mentre con la seconda sarete su un vero e proprio balcone dotato di una piattaforma/pulsante e un ponte levatoio inizialmente sollevato.

Gettatevi sott'acqua e in apnea imboccate uno dei due passaggi sommersi che conducono a un corridoio (è sullo stesso lato del balconcino piccolo). Uscite all'asciutto, premete il bottone che troverete, salite le scalette e, nella piccola stanza, schiacciate anche il secondo interruttore così da far alzare la passerella per l'uscita. Sul muro una scritta: "Siate penitenti al cospetto del trono di Zeus" (Indy?).

Tornate in acqua, salite alla balconata grande grazie alla piattaforma ascensore, premete la piastra pulsante e finalmente potrete scendere alla porta di sotto per proseguire la visitina. Superato il piccolo giardino con la fontanella e la Medusa (qui c'è un muro crepato con un segreto: in alto, dovrete però uscire da una delle finestre della locazione precedente e camminare sul cornicione), giungerete in una serie di corridoio che porteranno in una locazione in cui è presente un pulsante. La sua funzione? Far abbassare il ponte levatoio della sala dell'acqua. Premetelo dunque e poi scendete gli scalini che saliranno da un'apertura del pavimento. Tre le stanze qui sotto: la prima col passaggio verso i giardini di Atena (GARDENS OF ATHENA), la seconda con tre altari sui quali vi saranno altrettanti oggetti utili (Mystic Urn, Stone of Summoning e Icon of the Defender) e la terza con tre pulsanti da usare per scegliere uno dei precedenti "oggetti utili". Dalle scritte trovate accanto ai passaggi per i livelli bisognerà "Scegliere la vita tra tutte", perciò andrà premuto il bottone di sinistra, quella per la Mystic Urn. Torniamo dunque agli altari, saliamo le scalette a sinistra e facciamo man bassa di questo bel oggettino.

Ora torniamo indietro fino al ponte levatoio della camera con l'acqua, entriamo nel passaggio e continuiamo il cammino fino alla locazione con i sei occhielli (attenti ai murales con la faccia verde nella camera delle colonne, superate l'area di corsa!); premete le due piattaforme così d'allineare le lenti e poi tornate indietro tenendo la destra e salendo le scale del nuovo passaggio appena aperto. Continuate il cammino fino ad arrivare alla balconata della stanza degli occhielli, premete la piattaforma sul ponticello e buttatevi di sotto entrando nel muro che si aprirà .

Ricordate la scritta che diceva di essere penitenti davanti al trono? Inginocchiatevi e procedete acquattati fino ad esso, raccogliere la barra di argento (Silver Bar) e tornate poi indietro.

Raggiunta nuovamente la Hall degli Eroi, continuate ai Giardini di Atena (non fate la furbata di arrivarci direttamente dal Forum di Zeus, altrimenti sareste in un vicolo cieco)...

GARDENS OF ATHENA (il lingotto d'oro)

Siete arrivati qui dalla Hall of Heroes, vero? Bene, procedete fino alla scalinata con la piccola vasca, scendete in quest'ultima, spaccate il muro e premete il pulsante così da far abbassare una colonna, uscite dall'acqua, salite la scalinata e andate fino al giardino. Prima di buttarvi di sotto, continuate seguendo il balconcino, entrate nel corridoio e schiacciate l'ennesimo bottone nella camera chiusa. Raccogliete tutto ciò che c'è da prendere sulla fresca erbetta del praticello (c'è anche un anello per volare in uno degli angoli, usatelo per raggiungere il tetto della costruzione e recuperare il Krater of Might), buttatevi in acqua (la colonna che si era abbassata prima era qui), raccogliete tutto quello che è sommerso e schiacciate l'interruttore per avere un altro premio disponibile nel tempio di Marte. Tornati su, entrate nella casetta i cui battenti saranno aperti, affrontate un'altra Gorgone (per fortuna che nella mitologia greca sono solo 3 le sorelle!) e poi, salendo le scale e oltrepassando l'ennesimo piccolo giardino, aprite la porta di legno. Ora anche arrivando qua dal Forum di Zeus la strada sarà aperta!

Ma entriamo nel corridoio appena aperto così da levar di torno qualche nemico... La strada vi condurrà ad una locazione all'aperto con qualche simpatica creatura che non esiterete ad abbattere e, naturalmente, al passaggio verso il Forum (FORUM OF ZEUS); dopo aver lasciato cadaveri ovunque tornate pure al corridoio al di là della porta di legno.

Bene, scendendo le scale troverete dunque due altre locazioni: una piccola camera con un pulsante da premere subito e un grosso giardino con un tempio nel mezzo: quello di Atena. Entrate nell'edificio, sparate al pulsante sul soffitto e poi uscite all'esterno senza scendere le scalette per il prato. Voltate a sinistra e seguite il cornicione laterale del palazzo fino al pulsante, schiacciatelo (apparirà un'icona dell'invisibilità sul tetto) e salite l'ascensore nell'angolo della balconata così da raggiungere il piano superiore di quest'ultima. Fate tutto il giro, premete l'interruttore, saltate sulla navata del tempio e, raccolto tutto ciò che c'era da raccogliere, fate lo stesso con quella dall'altra parte. Quando finirete di riempirvi le tasche di roba, potrete uscire dalla porticina superiore, quella accanto all'ultimo bottoncino della balconata.

Il vostro girovagare vi condurrà così fino ad una camera piena di colonne ornate da statue di Imp, in fondo al salone una statua della Dea Atena davanti alla quale "...non si dovrà estrarre arma...". Uccidete ogni eventuale nemico dall'esterno della camera, non osate sparare stando dentro altrimenti tutte le statue si animeranno! Intanto che ci siete, distruggete dall'esterno anche il quinto gradino (quello con la crepa) ed entrando schiacciate il bottone che sarà apparso. Ora non vi rimarrà che prendere il lingotto d'oro (Gold Bar) e premere il pulsante che c'è nell'area segreta dietro Atena per l'ennesimo regalo al tempio di Marte. Forza ora, di buona lena fino alla Vasca Riflettente attraverso la Hall degli Eroi.

REFLECTING POOL

Questo posto altri non è che una torre di quattro piani con la parte centrale cava, un'enorme ananas senza "nocciolo" nel quale vi sposterete nella "polpa" esterna... Partirete dal piano più in alto e, scendendo grazie alle scale che collegano i vari piani a ciambella, dovrete arrivare giù fino alla piscina del piano terra.

Arrivati qui, cercate una passaggio esterno che vi conduca al tempio della Carità, ponete i due lingotti sui piedistalli accanto alla porta d'entrata e, dopo che si sarà dischiusa, visitate la locazione. Non salite subito la scaletta a sinistra dell'entrata ma fatevi prima un giro nella camera centrale dove, superato il piccolo fiumiciattolo, troverete l'accesso per i bagni di Demetrio (BATH OF DEMETRIUS). No, non dovrete già cambiare livello, prima sarebbe il caso di fare una piccola nuotatina nel fiumiciattolo appena superato, in apnea sarete così in grado di trovare il passaggio che porta a un balconcino con un pulsante: quello che farà abbassare una passerella di collegamento fra due piattaforme sospese. Torniamo all'entrata del tempio e più precisamente alla scaletta che vi avevo detto di non salire subito; percorriamola eliminando ogni nemico che ci di parerà davanti e, dopo la passerella, saremo così ad un secondo passaggio verso un altro livello: il tempio di Marte (TEMPLE OF MARS), peccato che per entrarci dovremo porre sui due altari antistanti la porta la Corona dei Re (Crown of Kings) e lo Scettro di Diamante (Diamond Scepter). Demetrio, arriviamo!

BATH OF DEMETRIUS (lo Scettro di Diamante e la Corona dei Re)

Bella la greca eh? Prima di lasciare l'atrio con la porta per la Piscina Riflettente date un'occhiata al cartello di destra: "Fuoco prima, poi vapore, acqua e aria". Lasciamo perdere le due porte chiuse dall'interno e scendiamo la scaletta superando un paio di stanzette. La nostra meta sarà quella con il lungo passaggio centrale e le aperture laterali sul pavimento. Camminando verso il fondo e osservando le alcove a destra e sinistra dovrete vedere alcuni pulsanti con dei simboli: aria, vapore, fuoco e acqua; schiacciateli nell'ordine letto all'inizio (fuoco, vapore, acqua e aria) e così facendo troverete sull'altare il mistico scettro che vi serve (Diamond Scepter).

Comunque è ancora presto per cantar vittoria. Gettatevi di sotto e iniziate a spostare le manopole che troverete sulle pareti di questa specie di labirinto cercando di porle come mostra la combinazione sul muro al di là dello specchio d'acqua (si trova al termine della locazione, andate a vederlo). Ecco in breve ciò che dovrete fare: manopola I -freccia in alto; manopola II -freccia a destra; manopola III -freccia in basso, sempre che la combo non cambi di volta in volta. Settate 'ste tre cose in questa maniera, andate ancora al fiume, premete la piattaforma e superate l'acqua saltando sulle botti che staranno galleggiando; arrivati

nuovamente all'asciutto, premete l'ennesimo bottone e attraversate il portale che si sarà aperto ad una delle estremità del corso d'acqua.

Il percorso che seguirete, alla fine giungerà a un bivio: a destra una stanza con una piscina nel cui centro vi sarà una piattaforma con un disegno, e subito davanti a voi una piazza con alcune scale che riconduranno all'inizio del livello. Scegliendo la branca con la piscina potrete scoprire altre due piccole camere alla fine di un'intersezione del passaggio che si trova poco oltre (semmai una dovesse essere chiusa provate a nuotare in apnea nella piscina, è lì il passaggio che vi farà arrivare all'interno), mentre se salite le scale per tornare indietro all'inizio vedreste anche un'altra cosa: una finestrella nella quale si intravede qualcosa di giallo roteante: la Corona dei Re! Saltando dalla scala in direzione della finestrella dovrete arrivare su un finissimo cornicione proprio lì davanti a lei, inginocchiatevi, entrate di volata e freddate il nemico prima che lui faccia lo stesso con voi, rubate il reperto (Crown of Kings) e fiondatevi al passaggio per il tempio di Marte situato nella locazione della Piscina Riflettente.

TEMPLE OF MARS

Tre le possibili uscite dalla prima piazza all'aperto che troverete: una direttamente davanti a voi attraverso un arco e le altre due celate da altrettante porte di legno a destra e a sinistra. Passando in quella centrale arrivereste ad una grossa stanza zeppa di lame e qualche premio, secondo me non conviene rischiare, comunque siete liberi di provarci. La chiave di tutto risiede invece dietro alle porte... A destra una scalinata con un pulsante che, se premuto, vi permetterà di raggiungere due altri posti: una interessante camera zeppa dei premi che di volta in volta avete "attivato" girando per Septimus, e una sezione con un pulsante da una parte e un altare sul quale vi sarà la misteriosa "Pietra dell'Ombra (Shadowstone). Facciamone man bassa e visitiamo poi la sinistra dove ci sarà invece una piattaforma piena di fulmini. Dirigetevi al centro di quest'ultima incuranti del dolore fisico (magari usate una Icon of the Defender prima) così da prendere il Tome of Power, saltate poi a quella coi bracciali e attendete che si alzi raggiungendo la balconata superiore. Da qui schiacciate il bottoncino sul muro e visitate poi le due navate laterali. Nella prima potrete mettere le mani sulla Piera del Sole (Sunstone), mentre nella seconda, una piccola stanzetta che dà su quella delle lame, troverete un pulsante che, premuto, farà dischiudere il passaggio che vi avvicinerà all'ultimo Generale. Ok, ma dov'è il passaggio? La risposta è semplice: oltre le lame penzolanti, ma non abbiate paura, non dovrete affrontarle visto che i muri laterali si saranno spostati lasciandovi abbastanza spazio per il passaggio.

Nel grande anfiteatro, oltre ai soliti guastafeste, due passaggi: uno che condurrà alla Pietra del Vuoto (Voidstone) e l'altro all'ultimo altare (zeppo di nemici!), quello su cui andranno le tre antiche pietre che avete preso poc'anzi. Fatto ciò indovinate chi dovrete incontrare buttandovi nel pozzo?

GUERRA (WAR)

Ragazzi, l'ultimo Generale dell'Apocalisse! Qui sì che c'è da ridere... per lui almeno. L'unico problema con questo nemico sono le sue asce bipenni a ricerca, il fatto è che pur essendo l'unico problema questi affarini sono abbastanza da darvi un bel po' di grattacapi. Io consiglio l'uso massiccio della vostra ultima arma e delle Icon of the Defender/medicinali a ruota libera. Non esitate a far uso delle Mystic Urn, dei Glyph of the Ancient, delle Stone of Summoning e di tutto ciò che vi può sembrare utile: questo PICCHIA! Se volete avere una qualche possibilità di farcela è comunque meglio che leghiate a ogni gadget dell'inventario un pulsante da tastiera: sarà più rapida la selezione e non avrete bisogno di andare al riparo per riprendervi... M per la Mystic Urn, D per l'Icon of the Defender (la I è per l'invisibilità), P per il Tome of Power, S per la Stone of Summoning, e così via. Cercate di mettercela tutta che poi il sentiero è tutto in discesa (non è affatto vero ma almeno così non vi scoraggio!)

AREA 5: RITORNO A BLACKMARSH CATHEDRAL

Ma bene, ecco perché Tyranith sembrava già essere passato in ogni epoca ma il suo operato non si vedeva (leggasi: c'erano lo stesso un casino di mostri): Eidolon, con la sua Chaos Sphere, fa di volta in volta rinascere tutta la sua orda demoniaca e i suoi 4 Generali! A questo punto non credo proprio che il vecchiccio ce l'abbia fatta, toccherà a voi!

Dalla zona iniziale subito il passaggio ad un nuovo livello: la torre del Mago Oscuro (TOWER OF THE DARKMAGE), oltre a esso ci sarà poi un teletrasporto locale, un percorso verso una camera con un organo (avrete bisogno di uno spartito), e un altro che condurrà verso un magazzino sotterraneo (lungo il percorso anche una porta chiusa). In questa locazione, dopo esservi sfogati spaccando tutto quanto, noterete, accanto ai rimasugli del tavolo, un piccolo passaggio precedentemente occultato all'altezza delle ginocchia. Entrandoci cadrete in un'area piena d'acqua e di soldati. Uccisi tutti quanti non vi resterà che premere il bottone a triangolo sulla tomba e, girandovi a destra, fiondarvi a carponi nel passaggio dietro ai resti dello scheletrino. Gettandovi nel pozzo cadrete nuovamente in acqua, dopo aver fatto polpette di seppia avvicinatevi alla porta chiusa e poi uscite col teletrasporto...

Arriverete così ad una stanza tranquilla, troppo tranquilla: un letto, un bagno, un diario di un prete che parla di Eidolon e una fonte di acqua santa. Uscite attraverso la porta che si aprirà non appena vi avvicinerete e scoprirete di essere accanto all'area di partenza.

TOWER OF THE DARK MAGE (il tomo del mago)

Ci voleva un viaggetto eh? Un bivio vi si presenterà subito all'inizio: da una parte una stanza con una grossa scalinata in legno che sale e dall'altra una porta austera. Facciamo prima una capatina in quest'ultima: la stanza di un mago. Freddate lo stregone, colpite il libro verdino in una delle due librerie perpendicolari, raccogliete il premio e poi tornate all'inizio optando, questa volta, per la scala.

Nemici permettendo, vi salteranno all'occhio un paio di cosette: la presenza di una botola al piano terra e il fatto che vi siano ben altri due piani da visitare.

Al primo un cortile esterno vi condurrà in una stanza con un messaggio scritto su un tavolo: "i leoni d'oro sono tutto ciò che ti separa dal Mago Oscuro), che stia parlando dell'arazzo coi felini? Lo scoprirete solo saltandoci dentro! Bravi, bella mossa, ora salendo sulla piattaforma-ascensore potrete affrontare l'usufruitore di magia, rubargli lo spartito musicale (notate la cupola chiusa a sinistra) e scoprire che "... l'oro è il miglior conduttore", strano, pensavo fosse Mike Bongiorno!

Ora il secondo piano della scala di legno. Distruggendo le assi che bloccano il passaggio per i controlli del ponte retrattile, azionate quest'affare (basterà colpire l'argano) correndoci sopra prima che si chiuda. Il percorso sarà semplice da seguire e in cima troverete una camera da letto con una specie di mostruoso quadro ottagonale, rompendolo salterà fuori ciò che cercavamo: la sfera d'oro (Gold Sphere) per l'esperimento del Dark Mage!

Tornati dunque al ponte retrattile, un gruppo di dolci ragnetti ci farà le feste... ma da dove sono sbucati? Il piccolo passaggio del sottoscala senza più le sbarre è la risposta; scendeteci anche voi e arriverete a una piastra teletrasporto che vi spedisce dritti dritti alla scalinata in legno. Da qui sarà un giochetto andare per la seconda volta nello studio del Mago Oscuro. Ponete la sfera dietro al suo trono (abbassatevi per passare sotto alla trave) e dirigetevi alla piattaforma subito davanti al tavolo... Qualche secondo dopo sarete in una vasta piazza in cui un grosso Golem vorrà stringervi la mano. Eliminato il pancione, una porta si aprirà e con essa la vostra via di fuga: distruggete il lato crepato del piedistallo della statua nel giardino successivo, accattatevi l'anello del volo e usatelo per raggiungere il tomo del mago (Mage's Tome), gli oggetti sulla balconata e il teletrasporto celato nel solito mostruoso quadro ottagonale. Let's back at the...

CATHEDRAL

Dopo aver portato lo spartito musicale fin su all'organo e averlo fatto suonare, sfondate una delle vetrate laterali, sistemate i Golem e, alla campana dorata, gettatevi sotto di essa per cadere in un altro luogo: il posto in cui Tyrannith ha trovato la morte, lo dicevo che non doveva essere stato tanto fortunato!

Entrati nel teletrasporto lentamente (per evitare di cadere dal balconcino), raccogliete la croce maledetta (Defiled Holy Relic) e iniziate a guardarvi in giro: siete in una chiesa sconosciuta e con un po' di fortuna l'angelo da quelle parti potrebbe fare il vostro gioco sistemando i soldati nemici. Vogliate notare che questo è il medesimo luogo che potevate raggiungere col teletrasporto locale accanto alla zona di partenza, ho evitato di farvelo usare finora per un ovvio motivo: non sarebbe servito a nulla prima! Disintegrando un po' tutte le vetrate, verrete in possesso di qualche utile gadget; ladrate tutto quanto e poi di nuovo in un teletrasporto.

Facciamo ora una capatina alla stanza calma sulla strada per il magazzino sotterraneo, avviciniamoci alla fonte di acqua santa e faremo diventare la nostra croce una croce santa (Holy Cross). Tornando alla chiesa sconosciuta e ponendo 'sto oggetto sull'altare farete aprirsi un passaggio segreto per un sotterraneo...

Muniti di torcia, andate nel dungeon, affrontate il Golem sotto al pavimento bucherellato e, attraverso la porta col disegno dello scheletro a cavallo, passate al nuovo livello: Underhalls.

UNDERHALLS (la spranga)

Poteva forse mancare una fogna in questo gioco? Allora, dopo essere scesi seguendo le scalette, ecco un bel bivio, peccato che uno dei due corridoi sia sbarrato... Non disperate gente, è sempre un bivio perché proprio davanti a voi vi sarà un passaggio segreto! Dove? Lo vedete l'anello di ferro con catena incastonato nel muro? Colpitelo e poi scendete le scale. La saletta finale, mezza buia per la mancanza di torce, avrà nel suo centro un piccolo altare. Ponendoci il tomo del mago avrete aperto il passaggio verso un altro livello: la prova di Eidolon (EIDOLON'S ORDEAL) ma è comunque troppo presto per lui.

Tornando nuovamente al bivio iniziale, visitate l'altro passaggio. Nell'atrio fognario, uccidete chiunque si interporrà fra voi e il ruscello puzzolente e, proprio alla fine di quest'ultimo, girate il volano così da dischiudere le grate di uno dei tubi di scolo laterali. Gettatevi dentro all'apertura; ennesimo piano zeppo di schifezza melmosa ed ennesimo volano che questa volta aprirà la grata nell'atrio da dove parte il liquame ruscelloso. Continuate il cammino fino alla vasca di lava, salite la scala che gli gira attorno e di lì a poco sarete laddove avete già appoggiato il tomo del mago.

E' la volta della grata dell'atrio fognario. Seguite la tubatura fino allo spiazzo con le casse. Raccogliete la spranga (Prybar), date un'occhiata al passaggio verso la torre del Mago Oscuro (TOWER OF THE DARK MAGE, se ci entrerete salterete fuori dalla botola ai piedi della grande scalinata di legno e potrete aprire la cupola nel laboratorio grazie alla spranga) e poi continuate seguendo la tubatura fino in acqua.

Due le aperture che, in apnea, potrete imboccare. Dopo aver girato il volano e raccolto l'Icon of the Defender, dando le spalle alla manovella scegliete il tubo a destra (l'altro vi riporterà al pozzo di lava appena visitato), uscite, passate attraverso la sala delle torture e per la terza volta eccovi dalle parti del tomo del mago.

Ora basta, non vi sembra ora di provare Eidolon?

EIDOLON'S ORDEAL

Per accedere al vostro antagonista avrete bisogno della chiave dell'anima (Soul Key), perciò ora non dovrete che trovarla.

Spaccate le vetrate che trovate qua e là in modo da ottenere quanti più gadget possibili, poi salite le scale e, arrivati alla prima intersezione a T, continuate dritti verso il corridoio con tutte quelle piattaforme sul pavimento (girando a destra sareste andati nella camera con la colonna centrale rotonda e giallastra).

Superatele di corsa e, nella locazione seguente, salite le scalette verso l'angelo tirando la leva alle sue spalle (se non lo toccherete non vi farà niente). Scendete al di sotto della piattaforma su cui vi trovate e muovete anche la seconda leva oltre la nuova porticina che si sarà aperta, risalite e, percorrendo le scale di fronte all'angelo (sempre che ci sia ancora il poverino), saltate sulla piattaforma sospesa al di sotto del passaggio a sinistra. Al termine del corridoio sarete in una camera concentrica con una scala che scende verso un pavimento di terra battuta. Su una delle colonne appoggiate alla parete una leva... Fiondatevi a tirarla e, in tutta fretta, saltate al volo sulle scale così da non dover affrontare i ragnacci. Tornati in cima ai gradini, lasciatevi cadere al pianerottolo sottostante così da poter tornare dalle parti del corridoio con le piattaforme; non gettatevi giù dal piccolo balconcino su cui vi trovate, saltate invece sulle colonne ai lati del passaggio per il già citato corridoio in modo d'arrivare all'apertura sopraelevata dall'altra parte della stanza. Se ce la farete ecco un premio: una sezione ancora più difficile della precedente! Correndo lungo una fune dovrete superare un mare di magma prima di essere colpiti da alcune trappole lanciadardi; al termine del percorso una leva che farà dischiudere un altro passaggio nell'atrio del corridoio delle piattaforme.

Rifatevi dunque la camminatina sulla fune e, giunti in vista della camera, giratevi a sinistra saltando attraverso il corridoio che si sarà aperto nella parete. La meta finale sarà un pianerottolo con l'ennesimo manopolone e una colonna che, abbassandosi, vi potrà far raggiungere l'ennesima leva; tirate anche questa e superate per la seconda volta il corridoio con le piattaforme trappola: nella camera con la colonna centrale gialla si sarà aperto un passaggio.

Altra locazione con della lava. Cercate di raggiungere la leva nascosta sotto alla piattaforma più alta, azionandola farete alzare due assi che vi consentiranno di raggiungere quella sulla colonna circondata dal magma. Fatto ciò potrete passare ancora una volta alla camera con la colonna centrale gialla continuando così a salire.

Altro pianerottolo e altra lava (almeno non potrete dire che nel medioevo non ci si LAVAVA!); seguite i bordi della camera fino a raggiungere la manopola, spostatela e balzate sull'ascensore che si solleverà dal fuoco. Di lì a poco arriverete in cima alla mefitica colonna centrale gialla sulla quale ci sarà la chiave dell'anima (Soul Key). Prendetela e imboccate l'unico passaggio che non avete ancora visitato: quello per Eidolon!!!

EIDOLON, IL TERZO SERPENT RIDER!

E' Natale! Raccogliete tutto ciò che potete poiché da qui in avanti si deciderà la sorte del vostro piccolo pianeta.

Entrati nel teletrasporto, sarete in una enorme piazza con un piccolo gazebo nel mezzo. Avvicinatevi al muro col simbolo del demone per farlo uscire, sfruttate la vostra quarta arma riparandovi dai suoi fulmini grazie alle quattro colonne centrali. Non appena Eidolon si troverà in difficoltà chiamerà la Chaos Sphere in suo aiuto: l'artefatto apparirà al centro della locazione e lui diventerà alto come Godzilla. La prima cosa da fare sarà cercare di distruggere la sfera ma, cosa più importante, se non vorrete essere arrostiti vi converrà prima cercare un diversivo... che ne dite di un piccolo demonietto delle Stone of Summoning? Mentre il vostro famiglio sarà preso d'assalto da Godzilla, voi fate fuori il cristallo potenziando le armi col Tome of Power, fatto ciò scappate verso la balconata sulla quale c'è la balestra incantata salendo dal lato mezzo crollato (avendo alle spalle la balestra la parete diroccata è a destra). Raccogliete più roba possibile restando sempre in movimento (molto importante), attivate le Icon od the Defender per proteggervi da tutto ciò che il bestione vi tira dietro e, incrociando le dita, sfruttate l'arma salendo sulla piattaforma. Mi raccomando: usate tutto ciò che vi è rimasto nello zaino che poi a casa non saprete più che farvene della roba trovata in questo universo!

Signore e Signori, non appena il demone salterà in aria avrete finito il gioco e, se vorrete, potrete iniziare le missioni aggiuntive di Hexen 2: Portal of Praevus, io ve le consiglio e vi esorto anche a spedirne la soluzione! Aloha e alla prossima.

FBS