

THE DIG: LA DIGA... EHM, LA SOLUZIONE!

Se devo essere sincero devo dire che mi ha fatto proprio piacere rispolverare quest'ultima avventura made in Lucas. Il numero su cui è stata pubblicata più di un anno fa è, come potete vedere nella lista pubblicata nelle FBS Pages, andato esaurito e pertanto mi è sembrato giusto aiutare i più bisognosi con questa nuova riedizione su CD con tanto di mappa esplicativa (sarà come al solito compresa nella versione DOC ma presente anche nella directory delle soluzioni col nome DIGMAP.PCX)...

Il gioco è piuttosto lineare, ha un sonoro davvero incredibile (curato dallo stesso Clint Bajakian che ha fatto le musiche per Outlaws) e per giunta non sarà possibile rimaner bloccati o essere uccisi tentando di svelare i misteri dell'asteroide Attila; insomma che aspettate a saltare nella vostra tuta pressurizzata e andare a fare una nuotatina nello spazio?

FBS

SONO ATILA, FLAGGELLO DIDDIO!

La mitica presentazione si chiuderà con l'uscita del vostro gruppo d'astronauti negli immensi spazi siderali. Il vostro obbiettivo: collocare due piccole cariche esplosive all'asteroide che si trova in rotta di collisione col nostro amato pianeta... e fin qui niente di strano.

Non appena avrete il controllo del comandante Boston Low (che tra l'altro nella versione inglese è stato doppiato da Robert Patrick il cyborg cattivo di Terminator 2), parlate coi vostri compari di sventura in modo da farvi un'idea di quello che sta succedendo e poi date un'occhiata

all'inventario. Attivate immediatamente il Pen-UltimateTM, il vostro comunicatore portatile, col quale potrete fare una chiacchierata con Cora Miles, la ragazza di colore al comando dello Shuttle. Parlandole ditele di sganciare il Maiale (nella vecchia fattoria, ia ia ooooh!) ed entro breve vedrete un piccolo mezzo staccarsi dalla nave. In esso saranno contenuti tutti gli strumenti e i rilevatori utili alla missione; cliccandoci sopra inizierete il viaggio verso il minaccioso asteroide...

Cliccate nuovamente sul Maiale e poi guardate nello scomparto appena aperto. Prendete con voi le due cariche da far detonare, la Scavatrice Zero-G e naturalmente l'indispensabile badile (in un gioco chiamato The Dig era logico aspettarsi una cosa del genere!).

Ricontattando nuovamente lo Shuttle con il solito comunicatore, cliccate sulla foto di Ken Borden, il tizio col pizzetto specializzato in esplosivi. Facendogli le domande giuste potrete scoprire le zone in cui andranno poste le due bombe: il quadrante 2 e il quadrante 3 del meteorite; se comunque non avete voglia di sprecare tempo lasciate perdere eventuali discorsi con Ken e fiondatevi direttamente nella zona 2.

Qui per prima cosa usate la scavatrice in modo da pulire la superficie sulla quale andrà posto l'esplosivo; inserite poi la carica Alfa e attivatela grazie all'apposita chiave dal manico rosso. Ping, la prima lucetta comincerà a pulsare allegramente.

Dirigetevi nuovamente verso lo spazio aperto (a sinistra), puntate al quadrante 3 e iniziate a dare un'occhiata alla seconda zona in cui dovrete porre la carica Beta; un enorme masso starà ostruendo il punto, perciò dovrete toglierlo di mezzo sfruttando la benamata pala tutto fare.

Ponete la carica, attivatela sempre grazie alla chiave rossa ed entro breve tornerete allo Shuttle. Comunicate al Borden che le cariche sono state poste nella maniera corretta e, dopo l'ennesimo filmato spettacolare in cui si vedranno gli esplosivi detonare, sulla superficie di Attila si apriranno diverse crepe... Seconda parte della missione: recuperare qualche frammento roccioso e magari controllare la natura dell'asteroide.

Così, per l'ennesima volta all'esterno della navetta, inizierete la discesa in uno dei numerosi crepacci che costellano la superficie della meteora. Brink vi farà notare immediatamente che gli strani solchi erano in realtà già presenti prima dell'esplosione e che le cariche hanno, per così dire, solo aperto la porta per raggiungerli. Un'altra cosa strana è rappresentata dal fatto che questi passaggi sembrano stati creati da qualcuno o qualcosa... forse una forma aliena intelligente! Arrivando fino sul fondo del canyon, noterete delle strane proiezioni di roccia: quella sulla destra sarà immediatamente visibile, mentre ve ne saranno altre tre quasi completamente ricoperte di detriti. Usando la Scavatrice vedete di ripulirli un po' ed entro breve vi troverete davanti ben quattro piastre metalliche. Premetele in modo che si stacchino e finiscano nelle profondità di Attila, dopodiché entrate nel foro più grande per scoprire un eccezionale segreto: l'asteroide in realtà non è che un gigantesco cristallo internamente cavo! Purtroppo le comunicazioni non saranno possibili fintanto che rimarrete nell'asteroide, prima di uscire ad avvertire Houston sarà comunque il caso di proseguire ancora un po' con l'esplorazione. Scendete fino al piedistallo centrale, raccogliete le quattro piastre che avete fatto cadere fin qui e poi inseritele nell'incavo così da formare una figura geometrica (la parte piccola e triangolare andrà sotto, quella romboidale sopra e le due restanti ai lati)... Con una luce abbagliante tutto prenderà vita e finalmente potrete iniziare la vera avventura su Cocytus!

C'E' NESSUNO IN CASA?

Attila si metterà in moto ad una velocità impensabile, la sua copertura rocciosa scomparirà rivelando un cristallo di uno strano materiale vetroso e, con un bagliore accecante, sarete teletrasportati in un attimo dall'altra parte della galassia, in un sistema del tutto sconosciuto... Sarete abbandonati in un vastissimo spiazzo sabbioso in cui crescono delle strane erbe grigio-verdi. Lì intorno solo il vento e la sensazione di non essere soli.

Dopo aver discusso con gli altri due membri della spedizione, Brink e Maggie, prenderete il controllo, vi toglierete le tute pressurizzate e sarete in grado di gironzolare dove più desiderate. Uscendo a destra vi ritroverete al centro di una piana desolata con tre altre locazioni indicate d'altrettanti punti di domanda. Cliccate su quello a sinistra e arriverete a un vascello che ha tutta l'aria di essere una nave spaziale. Entrandoci aprite il cofanetto al centro dello schermo, raccogliete la strana sfera blu (capirete tra breve cos'è) e poi tirate il cavo elettrico che pende dal soffitto. Non appena lo farete, una strana forma energetica, qualcosa che assomiglierà paurosamente a uno spettro, "cadrà" dal soffitto, aleggerà sulle vostre teste, dopodiché scomparirà lasciando per terra una piccola bacchetta di cristallo giallo su cui saranno riportate delle forme geometriche. Ma che diavolo sta succedendo, chi diavolo era quello?

A dopo le risposte, per ora non vi resterà che raccogliere l'artefatto e il filo elettrico tornando poi all'esterno. Da qui passate alla seconda zona "?: quella con gli strani mucchi d'ossa e zanne. Dopo aver discusso con gli altri sulla possibile natura di quei resti (tombe, tane o cos'altro), usate la pala per scavare alla base di quelli a destra, fregate una zanna e la mandibola piena di denti, e fiondatevi all'ultima locazione.

A dispetto di quello che potrebbe sembrare, questo posto non è del tutto inutile ma nasconde un oggetto che si rivelerà indispensabile. Per scovarlo utilizzate la sfera azzurra trovata nell'astronave e scoprirete la sua funzione: è una sorta di bussola aliena che punterà costantemente verso uno strano braccialetto che potrete dissotterrare utilizzando la pala (ho come una sensazione di déjà-vù, avete presente Indy 4?)

Fatto questo potrete tornare alla zona iniziale dove per la seconda volta il fantasma vi farà visita indicandovi una certa zona sotto ai vostri piedi, che vi sia dell'altro da scoprire? Usate il badile

sul "foro" appena apparso e assisterete alla prima di una lunga serie d'animazioni d'intermezzo: Brink vi chiederà di scavare al posto vostro e, dopo una caduta di parecchi metri, perderà la vita lasciandovi in un gigantesco atrio con moltissime porte: il Nexus!

IL NEXUS E LE GUGLIE DI COCYTUS

Purtroppo per Brink non ci sarà più nulla da fare, ora purtroppo sarete rimasti in due: voi (Boston Low) e la giornalista Maggie Robbins. Dopo un certo discorsetto, comunque, vi dividerete in modo da scoprire più rapidamente una via per lasciare il pianeta alieno.

Nell'enorme camera circolare del Nexus vi saranno 5 porte chiuse da altrettanti lucchetti a combinazione, un oscuro passaggio, una scala verso una zona ancora imprecisata (proprio davanti al suddetto passaggio oscuro) e naturalmente la ripida discesa grazie alla quale siete arrivati qui sotto. La mappa DIGMAP che troverete nella directory della soluzione e che potrete visionare qui accanto se starete leggendo il file DOC, mostrerà una visuale a volo d'uccello e una foto del pianeta dall'alto, certamente vi sarà utile per comprendere meglio quello che leggerete tra breve.

Per prima cosa fate un giretto per il salone così da farvi un'idea più precisa sulla sua dimensione; raccogliete la bacchetta di cristallo color porpora (su di essa vi sarà la rappresentazione di alcuni cristalli, è la prima combinazione per una delle porte), la strana piastra simile a quella utilizzata per attivare l'asteroide/astronave e poi imboccate il passaggio di fronte alla grotta scura: Boston camminerà verso di voi e poi scenderà una scala che lo condurrà nel cuore energetico del Nexus. Un enorme cono roverso sarà al centro della camera, vi saranno inoltre due console di comando e, molto più in basso, la fonte d'energia dell'intero pianeta: un pozzo d'elettricità focalizzato da tre lenti prismatiche. Sfortunatamente una di esse si sarà staccata e per tanto il flusso elettrico per il funzionamento del tutto sarà stato interrotto; quello che dovrete fare ora sarà scoprire un sistema per ricollegare la lente.

Andate alla console al centro dello schermo, attivatela e vi apparirà un display composto da sette pulsanti e un monitor a esagoni. Dovete sapere che questo affare altri non è che il sistema di controllo di una sonda di manutenzione: premendo i bottoni noterete che cinque di essi faranno apparire un colore caratteristico sul display a esagoni (ognuno corrispondente a una certa direzione da far prendere alla sonda), uno cancellerà tutta la serie di colori che avete digitato mentre l'ultimo cancellerà solamente l'ultimo colore che avete inserito. La combo giusta è la seguente: giallo, giallo, viola, viola, viola, viola, viola, arancione, blu, blu, blu, blu, blu e arancione. Fatto ciò, andate alla seconda console, quella sulla sinistra, e utilizzatela per lanciare la sonda e osservarne i movimenti. Dopo qualche istante la lente andrà a posto e l'energia sarà attivata in tutto Cocytus! Prima di lasciare questo posto comunque, aprite la "lastra instabile" sulla struttura del cono roverso, prendete il cristallo blu e poi tornate alle porte superiori.

Dalla grotta buia, continuate a sinistra; non appena arriverete alla porta per l'area indicata sulla mappa come "Cristalli, acqua, museo e biblioteca", cliccate sui controlli d'apertura, accedete al vostro inventario e, grazie alla lente, esaminate la bacchetta porpora in modo da vedere le lavorazioni. Inserite nella console del portale ciò che avete appena osservato ed entro breve il gioco sarà fatto: la porta si aprirà e voi sarete a posto!

LA GUGLIA DEL MUSEO

Dopo qualche passo sarete a una specie di fermata del tram. Cliccate sul pulsante azzurro, salite sulla sfera da trasporto e, una volta a destinazione, procedete fino all'esterno (per ora con la porta di roccia mezza bloccata non potrete far niente). Una distesa d'acqua illuminata da uno strano

sole viola/arancio vi lascerà a bocca aperta, gustatevela quanto volete, guardate il fossile a sinistra e poi scendete verso la baia dove una specie di tartaruga marina starà mangiando placidamente alcune piante. Un enorme mostro salterà fuori dagli abissi e senza troppi complimenti si papperà l'indifesa creatura sparendo così com'era arrivato... Mmmh, proprio un bel posticino 'sto pianeta!

Tornate sui vostri passi e salite il tortuoso cornicione di roccia in direzione dell'apice della montagna (in realtà è solo una delle cinque guglie che potete vedere sulla mappa). Arrivati qui, si presenterà ancora Casper il fantasma, che danzerà attorno a una piccola console per poi diradarsi come nebbia...

Azionate i comandi di quest'ultima e appariranno dei controlli con una specie di rappresentazione dell'area di gioco: cinque sfere disposte ai vertici di un pentagono. TENENDO PREMUTO il cristallo in alto a sinistra noterete una sottile linea allungarsi dal centro della figura geometrica fino a una delle sfere, quando il suo percorso sarà completo lasciate il bottone e uscite per dare un'occhiata a quello che avete fatto: da una lente incastonata nella pietra vedrete un raggio di luce orientato verso il vuoto. Camminandoci sopra arriverete a quella che sembra essere la riproduzione dell'astronave/cristallo grazie alla quale la vostra avventura ha avuto inizio... non è che basterà attivare tutte e cinque le "passerelle" delle guglie di roccia per far riapparire l'astronave e tornare a casa? Bah, solo il tempo potrà dirlo.

Tornate pure alla console, entrate nella grotta lì vicino e sarete in una specie di museo all'aperto. Raccogliete la lastra dorata subito alla vostra sinistra, i due cristalli verdi per terra e poi visionate tutti gli strani "filmati" nelle alcove. Davanti all'ultima ci sarà una bacchetta di cristallo rosso: la combo per un'altra porta del Nexus. Imboccate l'ennesima grotta a sinistra e finalmente ritroverete Maggie, occupata a tradurre la forma di scrittura degli alieni da una sorta di terminale dietro a una teca di vetro: la biblioteca! Parlatele spiegandole la situazione e chiedendole qualche consiglio, poi fiondatevi nuovamente al Nexus grazie al solito tram.

"BRINK? SEI TU BRINK?" "NO, SONO BRIAN DI NAZARETH!"

Arrivati nuovamente all'area di partenza, andate dal vostro compagno caduto (in tutti i sensi), avvicinatevi e provate a usarci sopra uno dei Cristalli Lucenti che avete da poco trovato: in uno dei filmati del museo sembrava che questi affari fossero in grado di far rivivere i morti, anche se in effetti riesce difficile credere a queste cose... Brink, come un novello messia, si alzerà come se nulla fosse e vi chiederà delle spiegazioni riguardo a quello che gli è successo. Parlategli, chiamate Maggie grazie al Pen-UltimateTM per comunicargli l'incredibile scoperta e poi andate di volata al tram che avete già usato. Tornando alla guglia del museo, fatevi aiutare da Brink ad aprire la porta di roccia che troverete subito accanto alla fermata del tram, poi entrate nella camera al di là del passaggio.

Una marea di cristalli verdi sarà contenuta in una sorta di vasca; per la quarta volta lo spettro apparirà davanti ai vostri occhi e, passando sopra all'enorme contenitore, cambierà forma diventando un teschio... ma quale mai potrebbe essere il segreto in questi affari, e soprattutto: perché mai Casper ha assunto una forma tale da far pensare a qualcosa di molto pericoloso? Il vostro amico Lazzar... ehm, Brink prenderà un paio di cristalli per poi andarsene sostenendo che le pietre non sono altro che "doni" di una civiltà ormai estinta; voi fate lo stesso e in più raccogliete anche il cilindro ai vostri piedi: l'affare che già avevate visto in un filmato del museo, una specie di esplosivo.

Tornate nella zona in cui avevate visto il mostro marino, aspettate che si pappi un'altra tartaruga

e che ne sputi il guscio e le ossa poi, sfruttando il fossile, vedete di ricomporle in maniera decente (quelli che staranno visionando il file DOC potranno addirittura guardare la foto qui accanto per risparmiare tempo... molti si erano lamentati perché all'epoca non venne messa nella soluzione, io sono qui per questo!).

Una volta sicuri del risultato, montate sul guscio l'esplosivo, versate sopra alla creatura il contenuto verdastro di uno dei cristalli e la piccolina tornerà in vita più pimpante che mai. Tra l'altro, se doveste finire i cristalli verdi non preoccupatevi: la vasca ne è piena, basterà farci di nuovo una capatina. Ad ogni modo il mostro salterà fuori dall'acqua per l'ennesima volta, mangerà il tartarugone felice e poi esploderà come un vero beota... ora l'acqua sarà libera: potrete farci un bel bagnetto!

Dopo un tuffo degno di Newman di Baywatch, sarete in una grotta sommersa in cui oltre a trovare l'ennesima bacchetta/combinazione per il Nexus, troverete una lastra di metallo... non saranno mica la chiave d'accensione dell'astronave?

LA GUGLIA DEL PLANETARIO

Nuovamente al Nexus, usate la combinazione della bacchetta arancione per aprire il portale per la zona indicata sulla mappa come "Scogliera e planetario" (a sinistra del passaggio che ha fatto crepare Brink). Chiamate ancora il tram, saliteci ed entro breve arriverete sul lungomare, percorrete il sentiero fino al baratro che di tanto in tanto viene riempito dall'acqua marina. La chiave per superare questa parte sta tutta nel tempismo: non appena sentirete il rumore dell'onda (su schermo apparirà "Rumble! Rumble!"), cliccate sull'altra sponda e noterete Boston tuffarsi sfruttando i flutti come sostegno...

Una volta dall'altra parte, spingete la roccia a destra in modo da non dover ogni volta aspettare il momento buono per la traversata (si formerà una sorta di ponte), e continuate a destra. La seconda console per la creazione del ponte di luce sarà lì ad aspettarvi, prima di attivarne il pulsante pentagonale però sarà il caso di cliccare sulla lente lì davanti in modo d'aggiustarne la posizione, dopo averlo fatto sarete liberi di accedere ai comandi e, sempre tenendo premuto il bottone, collegare la seconda passerella all'astronave sospesa (tra l'altro potrete notare come quest'ultima sia diventata più reale e meno trasparente di quanto non lo fosse prima).

Ora entrate nella grotta al centro dello schermo, assistete alla strana scenetta del roditore che frega la "chiave" della porta, e poi fatevi avanti per risolvere il problemino. La bestiaccia si sarà infilata all'interno di una piccola grotta; utilizzate la pala per ingrandirne l'entrata (è quella sulla sinistra) e poi fatevi avanti (il tutto mi ricorda un po' Zak McKracken). Dentro alla galleria non troverete altro che quintali di sabbia e detriti, ci vorrebbe qualcosa in grado di beccare al volo la tana sepolta del topastro... Hey, mi sbaglio o voi avete la sfera/bussola e il bracciale trovato nello spiazzo iniziale (vedi sezione "C'è nessuno in casa?")? Ottimo, dunque ora c'è un solo problema: catturare il ladruncolo!

Uscite all'esterno, raccogliete da terra l'asta, il perno, il torace e il coperchio sparsi per la locazione. Mettete il perno nel foro al centro della strana impalcatura metallica, tirate su il palo di metallo appoggiandolo sul perno appena montato, infilateci sotto il torace e l'asta così da formare una trappola, e poi andate a guardare nella crepa a destra della porta chiusa: con tutta probabilità vedrete saltare fuori il topo che si metterà dalle parti della vostra costruzione senza però entrarci (topo sì, ma mica scemo!).

Il sistema per farlo cadere nel tranello è semplice e geniale al tempo stesso: dovrete fare come un cane pastore! Cercate di arrivare alla sinistra della bestiolina senza farla scappare (stando nella parte bassa dello schermo); una volta superata la zona della ruota, tornate indietro correndo verso

il roditore che, spaventato, s'infilerà sotto alla cassa toracica: la sua rovina!

Legate il bracciale al topo, lasciatelo libero alzando tutto l'ambaradan e, rientrando nella grotta da voi stessi scavata, usate la sfera blu per individuarne il covo... dentro ci troverete quello che cercate: la "Parte Macchina" (??? certe traduzioni non le capisco). Infilate quest'ultima nel pannello da cui era stata tolta, chiudete il tutto col coperchio e premete il pulsante per far aprire la porta.

Oltre il passaggio troverete il famoso planetario. Raccogliete l'asta di cristallo verde per terra (altra chiave per il Nexus), la terza lastra di metallo e i due scettri gemelli posti sul piedistallo. Usate uno qualsiasi di questi ultimi due affari sulla luce del soffitto e accederete a una visuale di Cocytus e dei suoi due satelliti. Usando lo scettro d'oro sulla raffigurazione, spostate il pianeta più grosso in alto a destra, sfruttando poi quello argento fate lo stesso con la luna più piccola, mettendola però tra i due pianeti (quello centrale e la luna precedentemente smossa). Se tutto va come dovrebbe, dovrete vedere un filmato dei corpi celesti in movimento e una raffigurazione di una locazione sovrastata da una guglia... capirete in seguito, sappiate solo che avete appena dato retta all'ennesimo filmato del museo!

Ok, a questo punto il topolino ladruncolo si farà rivedere, ruberà ancora la "chiave" e vi farà rimaner chiusi dentro all'osservatorio. Voi premete semplicemente il pulsante accanto alla porta e sarete fuori in men che non si dica! Benissimo, il più e fatto, ora fate ritorno alla console del ponte di luce e da qui continuate verso destra fino al vicolo cieco col crepaccio. Raccogliete la strana asta blu e poi correte nuovamente nel Nexus.

IL TRAM DIFETTOSO E LA GUGLIA DELLA TOMBA

Inserite la combinazione del cristallo rosso nella porta che conduce verso la tomba e la balconata (guardate la mappa). Scendete fino alla fermata del tram e provate a chiamarlo col pulsante apposito... il veicolo non arriverà e scartando la possibilità di uno sciopero non rimarrà che un'unica spiegazione: uno dei cristalli di focalizzazione particellare secondari è guasto o, quanto meno, la sua frequenza di risonanza dev'essere cambiata a causa di un cataclisma perciò non si dovrà far altro che andare al centro di controllo dei tram e rimettere tutto a posto... ma dov'è sto posto, e soprattutto: cosa cribbio è un cristallo di focalizzazione particellare secondario?

Entrate nella grotta situata proprio di fronte alla scala che conduce nel centro energetico del Nexus e dopo un bel filmatino introduttivo, sarete in un luogo fatto di vetri azzurri. Avvicinatevi alla porta a sinistra, premete il pulsante verdastro, superate l'uscio e cliccate per due volte consecutive sui controlli in modo d'avere accesso alla nuova stanza.

Attivando il pannello luminoso vedrete che su di esso ci saranno cinque cristalli disposti come le guglie del pianeta, e a destra tre piccoli fori. Inserite nel primo di questi ultimi l'asta blu che avete trovato accanto al crepaccio del planetario e dai due restanti buchi spunteranno anche le altre. Ora state attenti: **SENZA** toccare i cristalli già accesi, cliccate solo su quello spento, poi muovete su e giù le tre aste a destra... Se ci fate caso, ogni volta che sposterete una delle suddette aste la luminescenza del cristallo non ancora acceso aumenterà lievemente, voi dovrete far sì che ogni asta sia posizionata in corrispondenza del punto che ne determina la massima lucentezza e dopo breve vedrete alle vostre spalle la sfera/tram passare e andare a "posteggiarsi" alla fermata. Tornati al Nexus, entrate nella porta aperta per ultimo, prendete il mezzo finalmente presente (è a destra) e arriverete in una delle zone più utili dell'intero pianeta.

Continuando la salita arriverete alla zona che vi era stata mostrata nel planetario: una locazione con una guglia attraverso la quale vedrete la luna piccola eclissare la grossa (le avevate messe così voi, ricordate?). Passate oltre e arriverete alla terza console dei ponti di luce; muovete due

volte la lente di focalizzazione e poi tenete premuto il pulsante così come avevate già fatto prima: ennesima passerella ed ennesimo passo verso il completamento del gioco. Entrate nella galleria dei pipistrelli sulla destra e finalmente scoprirete dove diamine si nascondeva Brink: davanti a voi vedrete l'uomo intento a montare una strana macchina su una enorme balconata sovrastante l'intero spiazzo centrale. Parlando al geologo lo troverete profondamente cambiato: molto più scontroso, egoista e soprattutto energico. Brink vi dirà di smammare immediatamente, che quello che sta facendo non sono affari vostri e per tanto dovrete stargli alla larga... Per ora non potrete che seguire i suoi consigli, quindi andatevene lasciandolo perdere.

LA PORTA BLOCCATA E LA GUGLIA DELLA MAPPA

Eccoci ancora nel Nexus. Con voi avete ancora un cristallo/combinazione da provare: quello verde. Andate quindi all'ultima porta a combinazione rimasta e inserite la sequenza di cristalli: non succederà nulla poiché la caduta di una roccia dal soffitto ha spaccato il condotto energetico della porta. Usate la zanna trovata nello spiazzo iniziale per aprire la scatola coi comandi, attaccategli il cavo elettrico e poi collegate quest'ultimo alla zona del pavimento che continua a vomitare scintille a destra e a manca: il cavo di vaporizzerà e istantaneamente la porta si aprirà! Grazie all'ennesimo tram avrete accesso alle locazioni forse più suggestive dell'intero pianeta: le grotte. Superate il ponticciolo di roccia lasciandovi dietro la spiaggia, continuate a destra e dopo un paio di schermate raggiungerete una camera piena di rampicanti: la stanza della mappa! Inserendo nel piedistallo centrale uno qualsiasi dei codici per l'apertura delle porte, potrete visualizzarne la stanza più importante. Inserite quello del cristallo rosso e avrete una vera e propria rivelazione: sotto alla montagna di sabbia davanti alla strana guglia con l'eclisse è celata una sorta di camera tombale! Urge ricerca accurata, ma prima conviene attivare il quarto ponte di luce. Continuate attraverso il passaggio in alto a sinistra e vi troverete davanti la console. Indipendentemente da come posizionerete la lente, l'aggeggio non funzionerà. Aprite il pannello sotto di esso e dateci un'occhiata dentro: vedrete una serie di otto prismi che deflettono alcuni raggi di luce, il vostro scopo sarà aggiustarne la direzione in modo che i cristalli rosso, verde e blu siano illuminati dai rispettivi raggi e possano per tanto attivare la macchina. Nel file DOC troverete la foto che vi serve per superare la sezione senza colpo ferire... Fatto ciò, badate bene che la lente di focalizzazione sia nella posizione giusta e poi attivate anche la quarta passerella. Ora è comunque il caso di raggiungere la tomba per approfondire il discorso della zona segreta.

LA TOMBA ALIENA E IL GRANCHIACCIO

Invece di farvi tutta la strada fino al Nexus e da qui di nuovo fino alla guglia della tomba, vi conviene salire sul ponte di luce nella zona della mappa, raggiungere il cristallo centrale e poi imboccare la passerella verso la zona della tomba (la mappa in questo caso vi sarà utile). Una volta aver raggiunto la montagna di sabbia che cela l'entrata, scavateci con la solita pala, entrateci e inserite il cristallo blu (il cono azzurro trovato nel centro energetico del Nexus) nella parete col foro: le pareti della stanza s'illumineranno. Posizionatevi ora sulla piastrella coi due strani segni e, non appena lo farete, capirete subito che si tratta in effetti di una piastra a pressione: vedrete il soffitto aprirsi lasciando entrare un po' di luce... bloccate la piattaforma in quella posizione utilizzando l'asta già usata per la cattura del roditore e poi uscite dalla locazione. Sulla montagna di sabbia a sinistra sarà intanto apparso un altro punto con cui interagire: della polvere; spostatela cliccandoci sopra e poi tornate nuovamente nella tomba. Un enorme statua di

un essere alato sarà saltata fuori da chissà dove; toccatela e poi salite a vostra volta sull'enorme piedistallo. Grazie ad esso discenderete nelle profondità del pianeta alla volta dell'ultimo alieno esistente!

Continuate a destra fino alla porta circondata da alcuni resti ossei. Proprio in quell'istante un incredibile cataclisma farà accadere l'irreparabile: dalla serratura del grosso portale si staccherà un cristallo della vita che, cadendo in mezzo ai cadaveri, farà immediatamente rinascere un mostro cinomorfo non proprio amichevole. L'unico modo per superarlo sarà far rivivere anche il suo compare grazie a uno dei soliti cristalli: i due inizieranno una lotta furiosa che si concluderà con la disfatta di entrambi. Avvicinatevi alla porta e usate il cristallo con le cinque incisioni nella fenditura (quello che vi aveva "donato" lo spettro proprio all'inizio della storia) e dopo breve il tutto si aprirà. Superato il lungo ponte verso la piccola piramide vi troverete al cospetto di un vero alieno ibernato. Per la seconda volta utilizzate il cristallo dai cinque codici così d'aprirne la teca e poi un bel cristallo per farlo rivivere.

Scambiateci quattro paroline e fategli qualche domanda; la creatura, a metà strada fra un tacchino e una farfalla, non riuscirà a comprendere un acca della vostra lingua e naturalmente voi non riuscirete a comprendere la sua, perciò dopo un paio di battutine e complimenti, non potrete far altro che andarvene chiamando immediatamente Maggie: lei è l'unica che potrebbe capire quel cavolo di linguaggio, ormai è da parecchie ore che lo sta studiando! Durante la

comunicazione con solito Pen-Ultimate™ però, qualcosa andrà storto, vedrete la vostra amica guardarsi in giro come se avesse sentito qualcosa e poi, nella confusione generale, la sentirete gridare aiuto mentre un mostro nero e minaccioso impallerà la telecamera.

Lasciando perdere tutto, correte fuori e raggiungete Brink alla balconata (uscite dalla tomba e continuate a seguire il sentiero verso la cima della stessa guglia su cui vi trovate). Ditegli della Robbins e chiedetegli sostegno per trovarla. Sfortunatamente l'imbecille tedesco avrà a cuore solo i propri esperimenti, perciò occorreranno le maniere forti per convincerlo: uscite verso destra e sarete nella galleria dei pipistrelli; usate la torcia elettrica sui loro nidi e, mentre Brink tenterà di scacciali fuggendo spaventato, voi tornate dove il geologo stava facendo i suoi esperimenti facendo man bassa di tutti i suoi cristalli (dovrete essere veloci, altrimenti tornerà!). L'uomo consentirà d'aiutarvi solo se dopo glieli riconsegnerete tutti, vostri compresi! Accettate e iniziate le ricerche. Sfruttando il ponte di luce, andate alla guglia della mappa, passate nelle grotte e poi proseguite a sinistra fin nella tana della bestiaccia. Parlando con Brink, selezionate il discorso riguardante il mostro e optate per un diversivo atto ad attirare la sua attenzione: il vostro compare si fionderà su una roccia armato di torcia elettrica e, agitandola avanti e indietro, chiamerà l'enorme gasteropode lasciandovi libero il passaggio a destra. Continuate in questa direzione fino all'enorme spiazzo con la cascata. Da qui saranno due le località raggiungibili: una spiaggia che vi consiglio di tener bene a mente e la sorgente della cascata... Voi scegliete quest'ultima.

Spingete il masso qui presente in modo da farlo cadere sulla pietra mobile e far variare il corso della cascata, tornate alla tana della bestiaccia e vedrete un piccolo rivoletto d'acqua fuoriuscire da una strana grata mezza occlusa dalle parti di Maggie. Parlate nuovamente a Brink selezionando l'argomento grata e il piano prenderà forma: quando lui sarà riuscito ad attirare il granchiaccio sopra a questa valvola, Maggie toglierà uno dei rami e la pressione dell'acqua farà il resto...

Detto, fatto. Istanti dopo la vostra reporter preferita sarà libera e Brink, non ottenendo i cristalli da voi, se li prenderà con la forza mettendovi KO. Almeno ora con voi avete Maggie: il miglior traduttore d'alienese presente su Cocytus (anche perché è l'unico!).

L'ISOLA INVISIBILE E LA GUGLIA DELLA CATTEDRALE

Bene, per prima cosa la vecchia tavoletta dorata che avevate trovato al museo. Fate una capatina alla guglia della mappa usando i ponti di luce. Andate verso il capolinea del tram ma, poco prima di entrare in questa locazione, voltate nella grotta lì accanto. Vi ritroverete su una piccola spiaggia con una sorta di luminescenza verdastra proveniente da alcuni cristalli verdi sulla sinistra. Mostrate a Maggie la lastra dorata che avevate trovato al museo e lei ora riuscirà a capirci qualcosa facendo apparire dal nulla un'isola... ma questa è fantascienza!

Entrate nel piccolo passaggio al centro di questo posto (è un po' difficile da vedere ma vi assicuro che l'entrata c'è!), raccogliete la quarta lastra per l'apertura dell'ultimissima porta nel Nexus e poi andatevene via: converrebbe avvertire tutti e fare le valige per partire, non credete? Tornando alla balconata del macchinario per dare a Brink la lieta novella, non troverete il geologo... In quell'istante verrete chiamati col Pen-Ultimate™, il pazzo vi dirà di essersi cacciato nei guai dalle parti del planetario, nel vicolo con la crepa in cui avevate trovato l'asta blu... ricordate? Giunti sul posto troverete l'imbecillone con un braccio incastrato nella roccia: stava raccogliendo un cristallo quando una scossa sismica l'ha bloccato dentro. Non resta altro da fare se non tagliarli l'arto prima che gli vada in cancrena! Usate sul poverino la mandibola che avete trovato all'inizio e, dopo la scena più cruenta che mamma Lucas abbia mai mostrato, andate tutti insieme al Nexus. Il geologo metterà però le cose bene in chiaro: se non dovesse succedere niente d'interessante lui tornerà al lavoro e voi non lo dovrete disturbare mai più... inutile dire che accetterete di buon grado!

Dopo aver inserito tutte e quattro le lastre nel "lucchetto" a destra della zona in cui siete cascati all'inizio (sulla mappa la porta è quella corrispondente ai "Controlli della nave"), vedrete finalmente l'ultimo portale dischiudersi. Brink, non contento del fatto, prenderà e se ne tornerà al lavoro intimandovi di non rompergli più le scatole.

Voi lasciatelo fare, scendete verso l'ultimo tram e usandolo raggiungerete il capolinea. Il luogo in cui siete capitati altri non è che la sala di controllo della nave di cristallo, per poter andar via di lì però dovrete prima capire il suo funzionamento e soprattutto mettere le mani sulle parti che sembrano mancare dalla console principale (date un'occhiata se non ci credete!); chi meglio di un alieno vivo e vegeto potrebbe spiegarvi qualcosa di più?

Percorrete la passerella fino alla cima della "cattedrale", continuate a sinistra e finalmente giungerete all'ultima console del ponte di luce. Spostate il nido che un simpaticissimo volatile ha fatto sulla lente di focalizzazione, aggiustatela a dovere e poi azionate la passerella come al solito... e ora via a far compere!

UNA CHIACCHIERATA RAVVICINATA DEL TERZO TIPO

Dopo aver preso due o tre cristalli dalla guglia del museo ed essere tornati nella tomba dell'alieno, riapritene la teca grazie al solito cristallo coi cinque simboli, fate rivivere il vecchiccio col metodo che ben conoscete e iniziate pure a parlarci: la Robbins tradurrà simultaneamente e poco dopo il dialogo sarà praticamente in tempo reale. Cercate di chiedere alla creatura tutto ciò che potete e diversi fatti interessanti verranno a galla: dalla fuga dei suoi simili in una sorta di dimensione parallela per sfuggire al potere dei cristalli, alla creazione del cosiddetto Occhio adibito alla creazione di altre pietre verdi; dalla spiegazione sull'esistenza dell'isola invisibile alla possibilità di andar via dal pianeta grazie al cristallo dimensionale... Prima di lasciare E.T., siate sicuri di aver ottenuto informazioni riguardanti la posizione dell'Occhio, solo così infatti potrete proseguire ottenendo un nuovo cristallo/combinazione che,

inserito nella sala della mappa, vi mostrerà il luogo esatto in cui è stato nascosto l'artefatto tanto utile.

Tornate fuori dunque, andate in questo luogo, inserite la combo appena ottenuta e, in mezzo a una sorta di nebbiolina, vedrete una piccola spiaggia: quella a sinistra della cascata che avevate deviato per liberare Maggie dal granchiaccio! Fiondatevi dunque alla tana del mostro, uscite sulla destra e dalla locazione in cui siete giunti imboccate la grotta a sinistra. Cliccate sulla pietra in basso a destra (quella col simbolo triangolare), raccogliete l'artefatto verdastro e poi tornate alla guglia della cattedrale: la chiave per l'accensione dell'astronave è finalmente nelle vostre mani!

LA FINE DI ICARO E LA PARTENZA

Non appena sarete di ritorno nella sala dei controlli, vi troverete davanti Brink in cerca dei pochi altri cristalli disponibili. Vi costringerà a consegnargli quelli che avete nell'inventario e poi se ne andrà così com'è venuto. Nonostante nella console di comando l'Occhio entri perfettamente, sembra che necessitate di un altro paio di cosette: due cristalli della vita, e ora solo Brink ne ha! Riprendete con voi l'occhio e fate una visitina al vostro ex-amico!

Il geologo, sempre sulla balconata della guglia della tomba, avrà appena terminato la sua macchina per la costruzione delle tanto amate pietre verdi, parlandogli scoprirete però che il suo progetto non potrà essere completato fino a quando lui stesso non metterà le mani sulla "chiave d'accensione" del tutto... è un peccato che non sappia che questa "chiave" l'avete voi: l'Occhio! Ditegli che sarete disposti a prestargli questo artefatto in cambio della metà dei cristalli che riuscirà a produrre, poi consegnategli il pezzo inserendolo direttamente nella macchina e aspettando gli sviluppi della situazione. Le prime due pietre salteranno fuori, a questo punto voi e Brink inizierete una furibonda lite riguardo al fatto di lasciare o meno l'Occhio dove si trova e il geologo, perdendo l'equilibrio nel tentativo di farvi fuori, finirà nel baratro antistante la balconata... Davvero una fine indecorosa!

Ad ogni modo avete altre cose da fare, non è il momento di perdere altro tempo per un funerale. Tornate alla cattedrale, inserite tutto quanto come logica consiglia (i due cristalli e l'Occhio) e poi parlate alla Robbins riguardo al dispositivo alieno. La ragazza vi dirà che lei è senza dubbio la più qualificata per capire il funzionamento del tutto e così facendo attiverà la sequenza d'accensione. Arrivata alla parte finale però, Maggie si accorgerà che il portale attraverso il quale dovrà fluire il raggio energetico, sarà rimasto bloccato e per tanto si fionderà subito ad aprirlo manualmente. Pensate che tutto possa filare liscio? Bravi, avete indovinato, infatti la poverina, dopo essere riuscita nel suo intento, scivolerà finendo di sotto. Boston correrà immediatamente a soccorrerla ma ormai sarà troppo tardi, la ragazza, in punto di morte, vi strapperà però una promessa: che non utilizzate su di lei i cristalli verdi!

Dopo quattro o cinque pacchetti di fazzoletti (scusate ma mi commuovono le cose così... sig, sob!), salite soli soletti fino in cima e da qui saltate sul ponte di luce. Con un colpo di scena degno di "Pierino la Peste", una creatura simile a quelle di guardia all'alieno salterà fuori dal cristallo ormai completamente formato e vi bloccherà la strada per l'astronave. Boston si riparerà dietro alla console e qui dovrete fare l'ultima mossa furba del gioco: disattivare la passerella in modo da far cadere l'idiota nell'oceano sottostante... Non appena il pericolo sarà scampato, riattivate il tutto ed entrate nel cristallo/astronave; da qui passate attraverso il portale sferico e preparatevi dei pop-corn per gustarvi la tanto agognata scena finale... Ah, quasi dimenticavo: come al solito conviene beccarsi tutti i titoli finali perché la Lucas ha lasciato il solito regalino. Complimenti e alla prossima, aloha!

