

SOLUZIONE TRESPASSER

Un gioco che spacca in due i fronti del giudizio, questo: chi lo capisce lo adora, chi non entra nella sua atmosfera lo odia. Se siete qui a leggere questa soluzione, tuttavia, ci sono buone probabilità che facciate parte di coloro che apprezzano Trespasser, come il sottoscritto. Ecco dunque una bella guida completa per farvi strada tra gli impervi passaggi del Sito B. Non ci perderemo in particolari, nel corso di questa soluzione, che vi indica soltanto la via più diretta e più breve verso la salvezza; naturalmente, data la complessità del gioco e la vastità degli scenari, avrete tutto l'interesse a guardarvi in giro, esplorare, toccare, provare. In ogni caso, la strada maestra è sempre facile da trovare e potete comunque seguire il tragitto che preferite. Se avete appena iniziato a giocare (e vi siete scoraggiati troppo presto), vi raccomando comunque di spendere il tempo necessario nel livello iniziale per diventare pratici dei meccanismi di controllo. Inoltre, siate sempre incredibilmente parsimoniosi con le munizioni e aguzzate la mira: se nei primi livelli ci sono armi in abbondanza, più avanti potreste avere le pallottole contate e trovarsi senza difese significa morte certa. Se è il caso, dopo due o tre colpi inflitti a un singolo dinosauro senza averlo ucciso, tentate di superarlo: se è malconco e claudicante difficilmente cercherà di venirci dietro. Quando è possibile, poi, lasciate che i lucertoloni si scannino fra loro, e non intervenite inutilmente nei loro scontri, ma piuttosto passate oltre. In altri casi, cercate di farvi furbi e spingete le bestie vicino a fossati o pendii, in modo che possano cadere nell'oblio. Aguzzate l'udito, oltre alla vista, per sentire da dove provengono i Raptor, che hanno il vizio di assalirvi alle spalle; e tenete conto della loro tecnica di caccia: se ve ne trovate uno direttamente di fronte, molto probabilmente ce ne saranno altri ai lati o dietro di voi. Se volete poi qualche aiuto in più, potete sempre provare a digitare questi codici dopo aver premuto Ctrl-F11 durante il gioco (apparirà un cursore in basso a sinistra): INVUL per essere invincibili, DINOS per bloccare tutti i dinosauri (digitare nuovamente per sbloccarli), WOO per avere munizioni infinite, TNEXT per passare al prossimo "punto caldo" del livello (occhio perché in alcuni casi può essere rischioso), e infine WIN per godersi il filmato conclusivo. Se poi siete di stomaco forte, vorrete anche provare il codice GORE 2, che inonda il gioco di quantità esagerate di sangue. Inserito ogni codice dovete premere INVIO, e successivamente ancora Ctrl-F11 per far sparire il cursore. Ma non è finita: se preferite arrivare direttamente a un livello di vostro piacimento, nel menu principale tenete premuti i tasti Ctrl, Shift, Q e W, quindi rilasciate soltanto W e avrete la lista completa di ogni locazione. E' ora di andare, la (prei)storia vi aspetta.

Jacopo Prisco

LIVELLO 1 - LA SPIAGGIA

Se non lo avete già fatto, è opportuno utilizzare questo livello come "plaestra". Esso contiene infatti svariate aree di allenamento che sono fondamentali per farvi imparare i comandi e farvi abituare al sistema di controllo del gioco, all'inizio un po' complesso. Prima di tutto ri-mappate la tastiera (o il joystick nel caso lo utilizzate) a vostra preferenza, e fate pratica con ciascuno dei movimenti. Non mancate di fare un bagno in mare, se non altro per osservare il fantastico effetto dell'acqua. Quando siete soddisfatti e puliti dirigetevi verso la cima della collina, saltando prima sulla roccia bianca nelle vicinanze. Arrivati in alto troverete una specie di campo-base finito in rovina, ricco di oggetti che potete cominciare a manipolare. Afferrate un bidone o una scatola, e acclimatatevi al complicato sistema di controllo del braccio. C'è anche una struttura di cemento che può essere utile per fare pratica coi salti, e anche per osservare una bella veduta della vallata. Quando avete finito di giocare, proseguite verso il cancello, e andateci dritti addosso per farlo aprire. In questa zona farete conoscenza con le armi: fate finta di essere al poligono e sparate a un po' di barattoli, facendo attenzione a conservare almeno UNA pistole del tutto cariche. Portatela con voi (usate il tasto E per mettere da parte e richiamare gli oggetti), e procedete verso il prossimo cancello. Qui dovrete mettere in pratica le vostre conoscenze appena acquisite in fatto di salti: sistemate i vari scatoloni per crearvi una specie di scaletta che vi consenta di superare il muro, quindi andate avanti. In certi casi, specie nei salti più lunghi, può essere utile spostare la visuale verso i vostri piedi per vedere bene dove finisce l'area su cui vi trovate, e spiccare quindi il balzo nel modo più proficuo possibile. Quando intravedete un vecchio pick-up abbandonato, sulla sinistra, andate a dargli un'occhiata per recuperare un fucile (nel caso abbiate con voi una sola pistola), quindi tornate a sinistra verso il fossato. Per superarlo dovrete costruirvi un ponte con i soliti scatoloni; può essere complicato all'inizio, ma è solo questione di pratica. Pochi metri più avanti sentirete insorgere

della musica, e con essa la voce di John Hammond: godetevi la straordinaria vista dei Brachiosauri. Inutile cercare di ammazzarli o farsi ammazzare: sono innocui. Proseguite quindi lungo il sentiero, dove ci sarà un nuovo fossato da superare. Le scatole, stavolta, sono fuori portata e bisogna recuperarle tirandogli addosso una delle pietre che trovate nelle vicinanze (o anche sparando, ma è opportuno conservare le munizioni). Quando avrete fatto rotolare una scatola nel fosso, potrete saltare e superarlo; la vallata seguente presenta un altro pick-up in rovina sulla sinistra: dentro potete trovare una Desert Eagle e una simpatica mazza da baseball. Se volete divertirvi a sentire il rumore della mazza sugli oggetti circostanti, fatelo, ma ovviamente vi raccomando di avere con voi, a questo punto, la Desert Eagle e il fucile. Proseguite lungo il tracciato verso la struttura in legno, e preparatevi all'incontro con il primo Raptor, che dovrebbe a questo punto sbucarvi alle spalle. Fate attenzione ai rumori, perché se indulgiate troppo sul pick-up, potreste trovarvelo addosso prima del previsto. Ora dovete salire la rampa in legno: il modo più facile è saltare sotto di essa per consentirvi da salirci sopra, quindi superarla e fare un bel salto alla fine per procedere lungo la prossima vallata. Immediatamente potrete scorgere un nuovo Raptor nei vostri pressi, e lì vicino anche un armadietto bianco contenente un'altra Desert Eagle (sempre che serva; aguzzate comunque l'occhio perché di armadietti come questo è pieno il gioco). Seguite ancora il sentiero fino a giungere all'inizio della monorotaia, che vi indicherà il cammino verso la fine del livello. Salite le scale, ascoltate il messaggio registrato e procedete lungo la struttura, andate dritti fino al termine della monorotaia, saltando per superare il piccoli baratro, e gettatevi oltre il muro per procedere al prossimo stage.

LIVELLO 2 - LA SELVA OSCURA

Non abbiate paura di perdervi, almeno non qui: il sentiero principale è segnalato chiaramente dalla monorotaia. Se volete esplorare in giro, fate comunque in modo di tenere d'occhio la struttura onde evitare di perdervi. Recuperate subito la pistola dall'armadietto (siete senza armi all'inizio dei livelli), e andate a cercare una serie di bidoni e pezzi di monorotaia più avanti, sulla sinistra. Cercando bene potete trovare la migliore arma da scontro ravvicinato che si possa chiedere, un dente di T-Rex. Proseguendo verso la monorotaia troverete però anche un'altra pistola, quindi potreste preferire portarvi dietro due armi da fuoco piuttosto che un vecchio molare di lucertola. Fate i vostri conti, a seconda di come abbiate affinato la mira (un dente è meglio di una pistola scarica). Nei pressi di un piccolo slargo noterete un pacifico Stegosauo, in procinto di essere assalito dai due Raptor, che potete scorgere più avanti. La cosa più intelligente è lasciar fare i mostri fino a che non ne spunti un vincitore (ogni volta l'esito è diverso), e sbarazzarsi degli eventuali Raptor superstiti. Se volete, potete anche darvela a gambe quando la battaglia infuria, può darsi che vi lascino fare. Alla fine del sentiero girate a sinistra per superare l'ostacolo naturale; nell'area successiva, oltre a un po' di detriti industriali, c'è un Raptor che tenta di porvi un bell'agguato. Cercate sotto uno dei bidoni per raccattare un'altra Desert Eagle. Seguite ancora la monorotaia, che prosegue prima verso un relitto di una jeep, quindi a sinistra; nella vallata sottostante potete osservare un Triceratops, infastidito dal solito paio di Raptor. Proseguite verso destra (a sinistra finite per andare in bocca a un Raptor), superate la cascata, andate a sinistra e risalite la collina. State in sostanza facendo il giro attorno al teatro della battaglia, quindi salite ancora verso sinistra, godetevi il panorama se ne avete voglia, e seguite nuovamente la monorotaia. In quest'area c'è un simpatico telefono di emergenza che sembra rappresentare la salvezza, in realtà non funziona. Individuate la pila di scatole, risalitela e seguite ancora la monorotaia, fino a giungere in prossimità di altri scatoloni. Se date un'occhiata di sotto, due Raptor staranno aspettando la vostra discesa: molto meglio farli fuori da questa posizione di sicurezza. Scendete di sotto atterrando sulle scatole (per non ammazzarvi) e raccogliete la doppietta, e se vi serve la pistola dall'armadietto. Andate avanti fino a scorgere una nuova pila di scatoloni: tirate giù le scatole più piccole che si trovano in alto (in una di esse c'è anche un'arma), fatevi una scaletta per superare la salita e andate oltre. Nella vallata seguente c'è un altro Stegosauo, anch'esso pronto a essere fatto fuori da due Raptor; questi si trovano nascosti tra gli alberi, sulla destra, quindi tenetevi ben a sinistra per non finire in mezzo alla zuffa. Ignorate lo scontro e raggiungete la gru, più avanti. Immediatamente a destra c'è un fucile montato a terra, utile per fare un po' i cechini con i lucertoloni rimasti in giro. Salite dunque sulla gru e andate nell'area di comando, per poi saltare sulla monorotaia e proseguire. Per farlo vi toccherà saltare oltre numerosi baratri e togliere dal vostro cammino un certo numero di casse. Cercate di non cadere perché, nonostante sia possibile proseguire anche a terra, di sotto ci saranno un bel po' di amici desiderosi di fare la vostra conoscenza. Arrivati a un punto morto dovrete necessariamente scendere, per poi risalire più avanti dove la monorotaia lo consente (un

lastrone è inclinato verso il terreno); ora è assolutamente necessario viaggiare in sopraelevata, visto che incontrerete un numero di Raptor assolutamente impressionante, di sotto. Giunti in prossimità della gru seguente scendete e recuperate, se serve, la Desert Eagle e il fucile (nell'armadietto). Arrampicatevi sulla parte rimanente della monorotaia e quindi sulle casse; più sotto si trova uno stretto passaggio che conduce alla parte successiva. Di qui in poi, solo altre scatole da superare e piccoli salti da fare; proseguendo fino alla fine, salterete verso il prossimo livello. Nel caso cadiate di sotto dovrete al solito vedervela coi Raptor; non è però necessario tornare indietro, perché per passare di livello potete anche arrampicarvi sulla collina che si trova alla fine del percorso.

LIVELLO 3 - LA GIUNGLA INDUSTRIALE

Come sempre, cominciate disarmati. E' sempre importante guardarsi in giro subito per raccogliere subito qualche arma, anche perché la presenza di pistole nei paraggi dell'inizio del livello fa presagire che ci siano "amici" tutto intorno. Raccogliete subito il fucile alle vostre spalle e mettetevi in testa di essere parsimoniosi con le munizioni. Seguite il letto del fiume e dovrete incontrarne presto un secondo. Dopo una curva verso sinistra vi troverete di fronte a un primo, nutrito gruppo di Raptor. Se rimanete a secco di munizioni provate a scappare o ritiratevi verso la collina antistante alla curva a sinistra; oltre a un relitto di motocicletta, troverete una pistola e avrete probabilmente una posizione vantaggiosa per eliminare i dino. Andate poi dritti fino al grande albero abbattuto e al pick-up, nei pressi del quale ci sono una Desert Eagle e un fucile. Seguite il tracciato e vi imatterete in due Raptor che se le danno fra loro: conviene aspettare che ne esca un vincitore e poi dargli subito il vostro premio, una bella medaglia di piombo. Ora vi trovate in uno stretto passaggio cinto da mura che vanno via via innalzandosi; fate attenzione perché dietro a ogni angolo potreste trovare una sorpresa. A un certo punto incontrerete un Raptor che si trova esattamente sotto un relitto di jeep, in bilico sul bordo del baratro. Sparate un singolo colpo alla macchina per farla cadere e schiacciare il malcapitato. Finito lo stretto passaggio, si aprirà di fronte a voi una vallata in cui potrete osservare una scena madre: un T-Rex alle prese con due Raptor. Fate bene in modo di stare alla larga da tutto ciò, anche perché il T-Rex è per voi indistruttibile. Oltre la battaglia c'è un altro pick-up e un altro fucile, quindi, sulla sinistra, una cascata. Giù nella valle successiva, un povero Parasaurolophus è attaccato da un altro T-Rex; voi osservate, e poi proseguite verso la depressione che vi sta davanti. Arrivati in prossimità di un enorme scheletro (meno male che è morto), troverete anche tre piccoli Raptor; le cose cominciano a farsi complicate. Seguite il sentiero e vi troverete a osservare un canyon, di sotto, in cui si trovano diversi Raptor vicino a un vecchio elicottero. Fateli fuori da qui in alto, poi seguito il sentiero fino alla fine e scendete di sotto. Nell'elicottero potete trovare nuove armi: prendetele (a questo punto vi serviranno senza dubbio), risalite ancora oltre il canyon e superate il baratro aiutandovi con l'albero, che fa da ponte. Dall'altra parte fate fronte a una nuova ondata di Raptor, e quindi scendete lungo la vallata verso il gruppo di rocce scure. Queste servono a raggiungere la zona superiore, e quindi dovrete saltare con grande attenzione cercando sempre di passare alla roccia immediatamente più alta; probabilmente saranno necessari diversi tentativi. Ora siete di nuovo in alto: guardate giù fino a scorgere un piccolo lago, e quindi tuffatevi. Usciti dall'acqua andate verso la jeep, nei pressi della quale troverete una mitragliatrice a terra, utile per sbarazzarsi dei Raptor e dell'Albertosauro che nel frattempo vi avranno scoperti. Proseguite verso l'unica area inesplorata e osservate un nuovo scontro tra dinosauri, dal quale potete tenervi fuori rimanendo a debita distanza. Ora seguite i tralicci dell'alta tensione fino a giungere a un relitto di un aereo, dentro il quale potete recuperare una simpatica e devastante mitragliatrice. Giunti sino al muro di cinta della città, individuate la gru e anche i due Raptor che le fanno da guardia; eliminateli e salite sulla gru, e saltate quindi per superare il muro, e lanciarvi nell'ultimo baluardo di civiltà rimasto sul Sito B...

LIVELLO 4 - LA CITTA'

Finalmente un po' di civiltà! Entrate nella prima porta a sinistra, dove incontrerete un'altra porta protetta da un codice numerico. Il codice si trova in realtà scritto sulla parete, al contrario: ribaltate la scritta "BIGLIE" e otterrete il numero 317618. Digitatelo con i vostri ditini virtuali, e osservate bene la mappa della città cercando di tenere a mente il layout generale. In particolare osservate la strada principale, le due costruzioni che troverete ai vostri lati uscendo, e l'Operations Center. Uscite e seguite la strada maestra, fronteggiando i primi Raptor. Le case alla vostra destra contengono armi, incluso un fucile all'anestetico che vi sconsiglio assolutamente di utilizzare, visto che sparito l'effetto i dinosauri si risveglieranno. Proseguite comunque dritti, superando le case bianche e il campo da basket, fino a raggiungere una

chiesa, facilmente riconoscibile. Dirigetevi alla sinistra dell'altare, ove troverete una chiave magnetica Blu e un nuovo fucile (e altri fucili anestetici, prendeteli solo in caso di estrema necessità). Individuate quindi l'Operations Center e con esso la mitragliatrice situata sul lato destro, utile a eliminare i lucertoloni che sicuramente staranno passeggiando nei pressi. Entrate e fate un bel giro perlustrativo, per trovare nuove armi (nella Animal Control Room) e poi proseguite verso l'unica porta chiusa, che si pare con la chiave Blu appena recuperata. Date un'occhiata alla lavagna e scoprirete che la chiave principale è nella casa di Hammond, e la chiave della casa di Hammond è nella casa del Dr.Wu. Si tratta delle due costruzioni che dovevate tenere a mente sulla mappa: si trovano al capo opposto della città. Voltatevi verso il pannello di sicurezza e premete il pulsante "A": in questo modo avrete aperto i cancelli della casa di Wu; è lì che dovete andare. Nel tragitto incontrerete nuovi Raptor, ma dovrete ormai essere allenati e comunque è pieno di armi in giro, come ad esempio nella stazione di servizio. Entrate da Wu e andate verso la cucina, dove ad aspettarvi ci sarà una bella chiave Rossa. Poco altro di interessante qui attorno, eccezion fatta per una pistola al piano superiore. Attraversate la strada e andate da Hammond; NON entrate, andate sul giardino nel retro e cercate di individuare una pietra triangolare; dietro di essa c'è la chiave Bianca. Entrate in casa dal retro e dirigetevi a sinistra: osservate la libreria: dietro di essa c'è una stanza segreta. Dentro ci troverete un floppy disk, raccolto il quale potrete dirigervi verso le scale. Ora dovete tenere in mano necessariamente sia il floppy, sia la chiave Bianca; non preoccupatevi perché per il momento non servono armi. Le scale però sono rotte, e quindi dovrete costruirvi un passaggio con le casse; si tratta di un bel grattacapo, perché le casse tenderanno a spostarsi se non effettuate i salti con tempismo magistrale. Inoltre, tenendo uno degli oggetti in mano rischierete di perderlo se urtate contro le pareti; se questo fosse il caso, lasciate cadere l'oggetto che vi rimane al piano superiore, indi tornate giù e ripetete il tutto con il secondo. Ci vorranno comunque diversi tentativi. Una volta di sopra, individuate la porta che si apre con la chiave Bianca. Inserite il floppy nel computer che troverete, prendete la chiave Viola e uscite. Prima di andarvene, riempite lo slot libero con la piccola pistola che si trova nella stanza da letto: va usata soltanto a breve distanza, ma è in grado di eliminare un Raptor con un solo colpo. Adesso potete uscire dalla città; seguite la strada e cercate di ignorare i due T-Rex che si stanno pizzicando fra loro. Supererete quindi una collina e vi troverete poi in dirittura di un gruppo di rocce; qui occorre proseguire con cautela, perché è pieno di Raptor nascosti. Inoltre, per la prima volta metteranno in pratica la loro strategia di gruppo, quindi muovetevi molto perché vi attaccheranno spesso alle spalle. In giro ci sono alcune armi, recuperatele non appena siete in debito d'ossigeno. Ora dovete dirigervi verso la diga: seguite la strada, superate il primo buco per poi cadere inevitabilmente nel secondo, e fronteggiare così ben cinque affamati Raptor. Superateli come meglio potete (sarà improbabile non doverne lasciare indietro qualcuno), e dirigetevi verso la costruzione: è il centro di controllo del livello dell'acqua. Azionate l'interruttore che aprirà un cancello alla base della diga. Purtroppo essa rimane inaccessibile, e dovrete quindi salire le scale e recuperare una cassa, per poi posizionarla sotto il cancello appena aperto ed entrare. L'operazione è rischiosa, se non avete ancora eliminato tutti i Raptor, ma dentro la diga potete trovare un paio di gingilli adatti alla bisogna. Salite i gradini per raggiungere la sommità della diga e proseguite fino alla fine; raggiungete il cancello finale, non prima di aver eliminato gli sparuti Raptor che si frapperanno tra voi e la fine di questo livello.

LIVELLO 5 - IL LABORATORIO

Lungo il muro che vi scorre al fianco potete subito notare un armadietto, che contiene un fucile e una pistola. Seguite la strada e supererete un T-Rex che si azzuffa con un malcapitato Triceratops; raggiungete il cancello con l'autobus in rovina. Esso è protetto da un codice numerico, che si trova scritto dietro il cartello di STOP nelle vicinanze: se non volete fare la fatica di andare a leggere, il codice è 1018. Ma come, lo avete digitato e il cancello non si apre? Già, perché era scritto in maniera che fosse letto dal guidatore dell'autobus, che vedendolo riflesso nello specchietto lo avrebbe interpretato come 8101 (adesso si apre...). Siete ora nella zona del porto, dove troverete un bel po' di armi in giro (a partire da un grosso fucile appena entrati), nonché una certa quantità di avversari da eliminare. Fate i vostri giretti, e alla fine individuate l'ufficio Centrale; spaccate le finestre per entrare, andate al bagno e recuperate la chiave Gialla (al bagno?). Uscite e andate verso l'edificio più grosso che vedete in giro, ove utilizzerete subito la vostra chiave. Qui l'unica cosa che vi interessa è una scritta che vi indica la posizione della chiave Verde, quindi teoricamente potreste anche soprassedere. Avete notato una gru da qualche parte? Bene, nei suoi pressi c'è una specie di grosso container con la scritta "Atlantic": dovete entrarci. L'unica apertura è però sul retro, per raggiungere il quale dovrete

effettuare una bella gimcana. Individuate il traliccio che si trova sopra ai container, e sparate ai suoi supporti per farlo ricadere verso la costruzione. Arrampicatevi sopra di esso usando alcune casse, e quindi salite sul tetto. Di qui saltate prima sul tetto della stazione di servizio, quindi sull'autobus e finalmente verso i container, per raggiungere alla fine della fatica quello che vi interessa. Dentro, immersa in una pozza d'acqua, c'è la chiave Verde. Uscite attraverso il cancello che la richiede, e seguite la strada. Ora dovete raggiungere il Laboratorio, ma prima c'è da vedersela con alcuni volenterosi Raptor. Il vostro compito è ora quello di trovare il super-computer Cray che tiene in piedi tutti l'ambaradan e fare un bel reset di sistema. Prima servono però due chiavi: per la prima, quella Viola, individuate il Bio-Lab, che è accessibile solo dal retro arrampicandosi fino alla finestra. Al piano superiore c'è la chiave, e anche la vostra via d'uscita: una finestra aperta dà su un tettuccio a forma di L, che va percorso fino in fondo per poi saltare dentro a un'altra finestra. Siete ora negli uffici di Hammond: al piano superiore, oltre le doppie porte sulla sinistra, troverete la chiave Rossa (nel bagno) e il codice di accesso alla stanza del computer (526327). Dirigetevi quindi all'unico edificio ancora inesplorato, entrate con la chiave e digitate il codice di sicurezza per accedere al Cray. Il nuovo codice che serve a resettarlo è indicato sul muro posteriore: inseritelo dopo aver dato vita al sistema tramite l'interruttore principale, che dovrete scorgere appena entrati. La voce di Hammond vi illustrerà l'intero processo, e un messaggio di conferma di rivelerà che avete fatto tutto per bene. Uscite e andate nuovamente in perlustrazione fino a scorgere un recinto. Passate attraverso l'apertura all'estrema destra e eliminate il Raptor. Ora dovrete soltanto aprirvi la strada verso l'uscita: salite in cima al muro e nell'area seguente, quindi usate i bidoni per salire sulla gru e quindi sul muro successivo. Di qui dovrete scorgere uno stretto passaggio, al termine del quale potrete aprire la porta che conduce al prossimo livello.

LIVELLO 6 - LE ANTICHE ROVINE

Avete di fronte una vallata che assomiglia un po' al Grande Circo dei Dinosauri. Si vede che, arrivati a questo punto, i programmatori del gioco si sono detti "Adesso è l'ora del massacro", e hanno piazzato quaggiù un numero impressionante di mostri. La strategia di base è la prudenza: evitate ogni scontro evitabile, e per l'amor del cielo non sprecate munizioni, perché stavolta le avete davvero contate. Le armi che avete a disposizione sono tre: un fucile, una pistola e il Toxin Rifle. Quest'ultimo è l'unica arma del gioco in grado di tirare giù il T-Rex. Ora, la cosa difficile è che questo è l'UNICO Toxin Rifle che troverete nel gioco, quindi se volete fare fuori il cattivone, dovrete necessariamente fare finta di avere a disposizione un solo slot di inventario per l'intero livello. Se, invece, preferite andare sul sicuro, lasciate giù il Toxin Rifle e prendete le altre due armi. Io, sinceramente, vi consiglio di prenderlo perché fregare il T-Rex senza quest'arma richiede sforzi sovrumani. E sulla strada, se siete bravi, il piombo non manca. La prima vallata è abitata da un Albertosauro; le vallate seguenti sono tutte separate da piccole depressioni, le quali tuttavia risulteranno insuperabili per i dinosauri: insomma, se sfuggite a un avversario oltre il dirupo, ce l'avete fatta. La cosa va subito messa in pratica con l'Albertosauro, un osso troppo duro per le vostre armi; usate, se è il caso, la tecnica Russa dell'Attesa, e nascondetevi appena potete. Subito dopo dovrete fronteggiare due Raptor, che vanno necessariamente feriti o eliminati, anche perché a seguire avrete un primo rifornimento di munizioni. Dopo alcune depressioni e altri mostri, arriverete (si spera indenni) a una serie di rocce. Dietro una di esse c'è un altro Raptor, e dietro un'altra ci sono due pistole. Oltre quest'area troverete il cadavere di un malcapitato, che vi avrà però lasciato in eredità due bei fucili. Occhio ai Raptor, e arrampicatevi sulla salita di fronte a voi. Altre armi, ed è il caso di prenderle: si tratta di una mitragliatrice. Ora dovete proseguire lungo la costa (occhio a non cadere in mare), cercando di fare finire di sotto quanti più Raptor possibile. Alla fine del percorso vedrete la consueta scenetta dei Raptor che attaccano, stavolta, un paffuto Stegosaurus: filate dritto per incontrare, nella vallata, due Raptor che invece si dedicheranno anima e corpo solo a voi. Fatene carne morta e recuperate un fucile dalla carcassa della jeep. Proseguite verso destra, stando attenti all'Albertosauro che va evitato a tutti i costi. Cercate di raggiungere la seguente carcassa di jeep; se vi vede, comincia a corrervi dietro quindi siate veloci. Ora dovrete essere in un'area piena di vecchi teschi, e dovrete intravedere una scalinata. Occhio ai Raptor che cercheranno di non farvela raggiungere; la scala suddetta è abbastanza infida, perché piena di trappole. Se nooon ce la fate, potete sempre prendere il sentiero all'immediata destra: più lunga ma più sicura. Le trappole sono di due tipi: muri che vi si spalmano addosso e i classici macigni che rotolano giù. Per i muri siate veloci: si notano perché sporgono dal resto della struttura e sono caratterizzati da texture di colore differente. Le rocce vanno invece semplicemente evitate, con la tecnica del side-step. Giunti in cima, alle rovine, ecco altri Raptor. Occhio perché i muri ballerini sono popolari anche qui. Cercate di

portare la pelle fino alla piramide che sovrasta l'intera zona, guardata a vista da un bel mister Tyrannosaurus Rex. Cercate di non farvi vedere: nel caso siate sotto tiro ritiratevi immediatamente e attendete che sparisca dalla vostra vista. Salite i gradini, ed ecco altre rocce da evitare. Ovviamente, se avete il Toxin Rifle questo è un buon momento per impallinare il T-Rex, che ne frattempo ve le starà cantando grosse da sotto. Se non avete quest'arma, dovrete invece giocare d'astuzia... in tutta sincerità vi dirò di non esserci assolutamente riuscito, e ho dovuto giocare forza per tutto il livello al solo fine di portare fino a qui il Toxin Rifle. Tuttavia una tecnica c'è: scendete sul lato della piramide vicino alla città e attirare il mostro verso di voi; cercate quindi di sviarlo e portarlo esattamente dalla parte opposta, per aprirvi la strada verso la montagna, che rappresenta la via d'uscita dal livello. Se il T-Rex si trova molto lontano, non dovrebbe essere in grado di raggiungervi, e voi potrete uscire tranquilli (non prima di esservi esibiti in qualche salto). Io mi sono sempre fatto raggiungere, ma penso sia una questione di tempismo, in fondo.

LIVELLO 7 - FINO IN CIMA

Bell'inizio per questo livello: una specie di Mezzogiorno di Fuoco con un Raptor. La bestia vi sta di fronte, e a breve distanza c'è anche un armadetto con una pistola. O ci provate, o scappate, ma in tutti i casi dovete poi dirigervi a sinistra, scivolando sul fianco della collina, dove il Raptor non potrà seguirvi. Ora vi conviene starvene sulla sinistra e seguire la stretta depressione, visto che la vallata è popolata da mostri e voi siete probabilmente disarmati. Seguendo questa strada arriverete a un'area ricca di grandi rocce. Posizionatevi sulla collinetta a sinistra e saltate sulla prima roccia, e proseguite così fino a uno spiazzo che dà sull'ennesima vallata. Essa si separa in due strade principali: seguite quella a destra. La strada comincerà a salire sempre di più, sino a circoscrivere una montagna; sull'ascesa incontrerete almeno tre o quattro Raptor, ma sulla strada dovrete avere incontrato alcune armi. Presto o tardi arriverete in prossimità di un pinte parecchio malconcio, che va saltato o superato in bilico su una delle rotaie. Recuperate nuovo arsenale e scendete verso destra: altri tre dolcissimi Raptor qui per voi. Sfuggitegli e risalite verso la vallata superiore, percorretela fino a che non effettua una specie di "S" prima a destra e poi a sinistra. Fatto ciò dovrete trovarvi di fronte a una montagna alle cui pendici si trovano alcuni pilastri. Tra di essi ci sono nuovi fucili: cominciate a risalire la montagna e li userete presto. Salite ancora fino a giungere presso alcune rocce calcaree, e altri Raptor. Di qui in poi avrete un altro paio di tornanti, nuove armi e nuovi Raptor: dovete soltanto procedere fino a incontrare una piattaforma in bilico, da superare allo stesso modo di quelli che avevate trovato nel primo livello. Stavolta però il capo opposto a quella in cui vi dirigete va tenuto ben fermo, sicché aiutatevi con una cassa. Qui vi aspettano altri tornanti e, indovinate un po', altri Raptor, e poi giusto per inserire un elemento di novità, un altro ponte. Anche qui potete scegliere se fare gli equilibristi oppure tentare la via del salto; in tutti i casi avrete un rifornimento di armi dall'altro capo. Raccogliete una roccia e tiratela sull'ostacolo di fronte a voi per farlo scendere, quindi percorrete il tragitto fino al piano superiore. Due Raptor vi attendono subito dopo, e poi un pick-up in rovina ove trovare nuove armi; aggiratelo, verso destra, e sparate all'asse in maniera da posizionarla come se fosse un ponte. Passate oltre e fronteggiate tre nuovi Raptor. Se finite a corto di munizioni, potete arrischiarvi a cercarne nel pick-up, ma per raggiungerlo occorre cincischiare con alcune casse. Proseguite fino ad arrivare di fronte ad alcune casse: avete davanti un altro giochetto da equilibristi, correte fino a che il passaggio non si inclina in avanti e spiccate un balzo, per raggiungere il montacarichi. Farlo funzionare è un po' complicato: dovete prima azionare l'interruttore più lontano dall'ascensore; in questo modo la cabina arriverà al livello più basso. Quindi dovrete spostare la cassa che si trova tra l'altro interruttore e un pannello di legno. Tolto di mezzo la cassa, potete salire sull'ascensore e sparare al pannello perché quest'ultimo vada a schiacciare il tasto per voi. E ci siete.

LIVELLO 8 - LA SALVEZZA ARRIVA DALL'ALTO

Eccoci qua: siete alla cima della corsa dell'ascensore, e di fronte a voi una ricca serie di "mulini" bianchi per la produzione di energia. Pochi secondi dopo l'inizio del livello, un paio di Raptor si faranno avanti, quindi fate in fretta a raggiungere le armi che sono dritte sul vostro cammino. Eliminateli entrambi e proseguite nell'esplorazione, trovando un nuovo armadetto e nuove armi. Ora individuate le scale che salgono sul fianco della montagna, ma prima di salire piazzate il bidone nelle vicinanze in prossimità dell'edificio più vicino. Saltate in quello subito a fianco, col tetto aperto, e cercate il pulsante dell'emergenza (ci sarà scritto sopra "emergency beacon"). Così avrete chiamato aiuto e vedrete il ponte su cui state per salire stendersi magicamente verso la montagna. Ora uscite e non mancate di avere con voi armi convincenti:

nella zona c'è soltanto l'imbarazzo della scelta. Salire ora le scale e fronteggiate altri due Raptor. Occhio perché mentre siete impegnati con loro un terzo, infido ai massimi livelli, vi attaccherà a sorpresa. Salite le scale fino alla cima, e troverete sempre più bestie ad attendervi: quando il tracciato sulla montagna forma un bivio, fate attenzione perché arriveranno addirittura dall'alto. Andate a sinistra, e incontrerete una torre metallica circondata da rampe circolari. Percorretele con attenzione (è facile cadere), e raccogliete il fucile dai resti di un precedente esploratore. State attenti a quest'area perché non appena la esplorerete due Raptor sbucheranno alle vostre spalle. In realtà non fanno che da preludio a un loro amico bello grosso che sarà il vostro prossimo obiettivo. Uccidete tutti, e individuate le tre casse al centro dell'area. Salite in maniera tale da arrivare a poter saltare oltre il cancello elettrificato (che circonda tutto). Fatto il balzo vi troverete sulla piattaforma di atterraggio degli elicotteri, ove sentirete il dolce suono della voce di Hammond e potrete intravedere la salvezza che arriva dal cielo...