

INDY E LA MACCHINA INFERNALE

L'uomo col cappello e la frusta arriva, nella sua ultima edizione digitale, sul Silverdisk! Enigmi carini, livelli caratteristici e... Beh, la voce originale di Harrison Ford, o meglio, del suo doppiatore italiano. Peccato che il sistema di controllo non sia dei migliori e che vi sia qualche bug di troppo (ormai un'abitudine in tutti i giochi), altrimenti l'avrei consigliato indistintamente a tutti gli amanti di Lara e soci... In fin dei conti Indy è meglio di una certa siliconata che, nell'arco di quattro o cinque anni, ha saputo solo cambiare la propria "forma" ma non la sostanza.

Prima d'iniziare vi consiglio di installare il patch d'upgrade 1.2 che potrete trovare nel sito www.3dfxmania.com e, molto probabilmente, su uno dei vecchi Silver Disk. Nel caso lo usaste, però, vi converrebbe riniziare da capo il livello che vi da problemi ripartendo da una posizione salvata in quello precedente... Così dicono le istruzioni. Ultime piccole note: il gesso nell'inventario vi sarà utile per segnare le strade che avete già visitato, mentre il codice FIXME, da digitare dopo aver premuto F10, vi leverà dai pasticci nel caso Indy rimanga incastrato in qualche muro.

Ora, però, per visualizzare 'sta soluzione settate la risoluzione del monitor almeno a 1024x768 e... Papparappaaaà!!!

Fabio "FBS" Simonetti

LIV. 1: CANYONLANDS

Nulla di difficoltoso all'inizio. Saltate oltre il baratro e continuate a salire fino all'area col blocco da tirare fuori dal muro. Il segreto 1 sarà subito a destra: spostate il masso di due spazi, saliteci sopra e da qui raggiungete l'alcova nel lato della montagna (monete). Oltre il sasso, ci sarà un passaggio che porterà a uno stanzino, fatevi il cunicolo a carponi, eseguite un paio di salti in corsa e, dopo aver usato la frusta appendendovi alla prima trave (tenetela fuori e usatela quando lo sguardo di Indy si sposterà sull'obiettivo), eccovi in uno spiazzo con un serpente. Uccisa la bestiaccia (voi ODIATE i serpenti!), nella porta in fondo troverete il segreto 2: una pietra preziosa.

Nuovamente all'esterno, arrampicatevi sul blocco quadrato, saltate sul balconcino e appendetevi con la frusta alla trave che fuoriesce dal muro. Arrivati dall'altra parte, cadrete in un fiume... Il terzo segreto è in cima alla scaletta a pioli subito accanto a voi, nei pressi dello scheletro.

Nuovamente in acqua, subito dopo la cascata, andando in apnea troverete un idolo (quarto segreto). Non uscite dalla pozza ma restate in apnea e, attraverso il passaggio sommerso raggiungerete una sala con un pozzo nel mezzo. Scendendo di sotto avrete delle monete (segreto 5)... Per tornare fuori ci si dovrà arrampicare sulle sporgenze e sulle scale a lato della grotta.

Rifatevi la strada che già conoscete, nuotate ancora nel fiume e, dopo la cascata, issatevi fuori. Un elicottero vi passerà sopra la testa, non lasciatevi intimidire e proseguite con l'esplorazione dei due canyon a sinistra e davanti a voi, avrete così delle pietre preziose (segreto 6 e 7). Procedete lungo il passaggio a destra; di lì a poco ci sarà un baratro poco profondo, lasciandosi cadere giù ed inginocchiandosi per passare attraverso l'apertura, ecco l'ennesimo idolo d'oro (8).

Tornate fuori dall'alcova e, invece di arrampicarvi subito sul masso, continuate dritti lungo la strada per avere delle monete accanto a uno scheletro (9). Fate dietro front, salite sul masso, appendetevi al taglio nel muro e spostatevi a sinistra tirandovi su laddove potrete. Oltre la serie di salti da una parte all'altra della gola, poco prima fare l'ultimo salto per raggiungere lo spiazzo nel quale s'intravedono una jeep e l'elicottero, fate fuori il serpente e salite la scaletta a pioli per avere altre monete d'argento (decimo e ultimo segreto).

LIV. 2: BABILONIA

Sfruttate le colonne di pietra per arrivare nei pressi della capanna di trasmissione, spostate la cassa di legno e da essa balzate fino sul ripiano poco distante. Da qui, con una certa rincorsa, balzate fin sul tetto della stazione radio e vedrete il prof. Volodnikov mentre discute col radiofonista.

Finita la scenetta, fate un altro paio di salti così da raggiungere la parte superiore dell'arcata da cui si vedono le guardie, poi avanti a destra così d'arrivare alla camera allagata. Non gettatevi di sotto ma procedete a sinistra, appendetevi al bordo e raggiungete la balconata a destra. Da qui saltate oltre l'acqua appendendovi al margine del terrazzo dall'altra parte, lasciatevi andare e vi attaccherete automaticamente alla finestra subito di sotto... Un paio di ragni potrebbero darvi qualche grattacapo ma qualche colpo di pistola ben assestato dovrebbe sistemarli.

La zona è abbastanza buia ma non ci dovrete rimanere per molto. Un altro salto oltre l'acqua ed eccovi in un corridoio del tutto nuovo, proprio dietro alle guardie viste dall'arcata. Sparate ai barili così da eliminarne un paio al volo, poi attenete che le altre facciano capolino nella grotta e sistemate anch'esse (ve ne saranno un totale di 5).

Prese le pistole, il pronto soccorso e il kit medico, scendete pure nell'accampamento.

Nella tenda, raccogliete l'ennesimo medikit, poi scendete nelle fondamenta salendo su per la scaletta a pioli. Alla fine del lungo corridoio, sotto di voi vedrete l'ennesimo spiazzo con una tenda... Scendete, uccidete il russo e fate man bassa di tutto ciò che c'è in giro: 3 medikit (occhio allo scorpione nella tenda) e munizioni. Agendo sull'apposita leva farete aprire il cancello, subito oltre ecco una cassa da spingere per arrivare in cima ai bastioni del luogo...

Ora lo scopo sarà salire sul camion così da passare il posto di blocco illesi. Non gettatevi di sotto subito, ma voltatevi in direzione dello spiazzo con la tenda che già conoscete e procedete per il cornicione di sabbia a destra. Arrivando fino in fondo avrete delle utili erbe medicinali.

Fate ritorno ai bastioni, scendete di sotto, attraversate la strada, entrate nella porta (c'è un kit antiviperia a destra) e salite sulla cassa così d'arrivare sull'altro lato delle mura.

Rimanendo all'estremità sinistra e calcolando bene i tempi, cercate di saltare sul tetto del camion ed entro breve sarete dentro!

Uccisi tutti quanti (3 guardie e 1 cecchino), iniziate a visitare la zona prendendo tutto ciò che potete: 3 kit antiveleno e un medikit; in più, spostando e salendo la cassa di legno, potrete arrivare sulla balconata del cecchino e recuperare il primo segreto: un diamante. Da questa posizione, scendete le scale, eliminate l'eventuale russo dotato di fucile e poi usate la frusta per superare il baratro. Una volta giù per la scaletta, un altro nemico salterà fuori dal nulla, un paio di colpi e sarà cibo per vermi...

Trovata la leva per l'apertura dei cancelli elettrici, azionatela, uccidete il paio di soldati di Volodnikov e recuperate il segreto 2 (monete) nella stanza a sinistra del cancelletto che avete fatto aprire.

Proseguite il cammino, spostate la cassa, accucciatevi e strisciate entrando in acqua.

Prendendo fiato quando serve, in questa zona dovrete trovare altri 2 segreti (3 e 4) e il passaggio verso un'altra zona degli scavi...

Scendendo verso la porta con la serratura alla parete, farete la conoscenza di un'altra spia della CIA che vi donerà la chiave per l'uscio, usatela subito e non perdetevi tempo con l'altro passaggio: non fareste altro che tornare da dove siete venuti.

Richiamando l'inventario di fronte al lucchetto, usate la chiave di metallo, allontanatevi di qualche passo, fate esplodere il TNT con un colpo di pistola e gettatevi nel buco. Il quinto segreto sarà sul fondo della pozza; arrampicandovi fuori potrete continuare all'interno del tempio. Tirato il blocco, una piastra/ascensore vi farà arrivare al piano sotterraneo. Inserite

la ruota di Sophia nell'apposito spazio, salite in cima al blocco e da qui appendetevi al cornicione del piano superiore. Signori, ecco la biblioteca di Nabucodonosor! Eliminati i 4 insetti, scendete giù, per avere il sesto segreto salite sulla balconata a destra della scala di legno e poi salite la scala stessa. A metà scalata, spostatevi a destra e issatevi nel passaggio così d'avere l'idolo (segreto 7, accanto allo scheletro di sinistra), poi spingete in fuori il blocco di pietra. Nuovamente alla scala a pioli, finite la salita e, dal blocco precedentemente mosso, voltatevi a sinistra tentando di raggiungere l'impalcatura poco distante. Visitando la zona a destra avrete una prima parte di bassorilievo. Attraversate la già citata impalcatura balzando all'estremità opposta; recuperate il secondo bassorilievo, scendete sul blocco con l'ottavo segreto (gemma rossa) e da qui alla colonna nel mezzo della stanza. Calandovi al piano terra, entrate nell'alcova appena aperta per avere la statua di Marduck, poi, uscendo nuovamente, issatevi nel passaggio direttamente davanti a voi saltando verso la terza e ultima parte di bassorilievo (occhio a non calpestare la piastra tra le punte). Tornando giù nella camera in cui avete usato la rotella, inserite tutti e 3 i pezzi nel muro (dal grande al piccolo), prendete gli ultimi due segreti e poi, spingendo il blocco nel nuovo locale, azionate ancora l'ascensore per tornare di sopra...

LIV. 3: IL FIUME DI TIAN SHAN

Prendete le erbe e il primo segreto (monete d'oro) nei pressi dell'area d'atterraggio, poi procedete facendo scappare il lupo con un colpo di pistola (usate quella a colpi infiniti). Saltando oltre il burrone, avrete il secondo segreto (monete d'argento); lasciatevi andare per scendere di sotto, arrampicatevi sui due "gradini" di neve e saltate appendendovi al ponte. Seguendo le tracce del camion, voltate immediatamente a sinistra non appena vi sarà la ramificazione (attenti al lupo!).

Usando il fucile a distanza, fate fuori le 3 guardie, poi cercate di saltare in direzione della cima della torre così da scenderne successivamente la scaletta interna. Semmai non doveste farcela, potreste tornare alla zona elevata (e ritentare il salto), semplicemente facendo aprire la sbarra del posto di blocco grazie alla leva...

Nei sotterranei, oltre a un altro soldato, potrete aprire le porte agendo sugli appositi bottoni. Nell'area con tutte le casse d'esplosivo, si dovrà sfruttare il sistema d'aerazione (salite sulle casse) per raggiungere le due camere laterali, in una ci sarà una valigia piena di soldi (segreto 3), mentre nell'altra una serie di stipetti. Aprendo questi armadi avrete un canotto, un kit per le riparazioni e un medikit, mentre agendo sul bottone a destra farete aprire il cancello per il fiume.

Usate il canotto e affrontate i flutti. Dietro alla cascata che vi troverete sulla sinistra, ci sarà il quarto segreto, recuperatelo e poi, al termine del torrente, scendete dal natante e proseguite a piedi. Il quinto segreto sarà sulla strada, poi, dopo il ponte di pietra, ecco un bivio: a sinistra vi sarà un altare che controlla l'allungamento di un impalcatura in ferro, a destra un accampamento russo... Iniziate da quest'ultimo, sistemate i due soldati e guardate nella capanna. Nell'armadietto vi sono infiniti kit per canotti, voi però ne potrete portare al massimo 3, fatene comunque scorta che vi serviranno!

Alla fine del plateau troverete un ascensore, peccato che sarà solo per la salita. Ora gonfiate ancora il canotto e via per il fiume! Ricordate che se vi si dovesse bucare il gommone, non converrà ripararlo subito, bensì attendere il più possibile per evitare di sprecare kit...

Prendendo di volta in volta le giuste diramazioni del fiume, potrete arrivare a quattro distinte aree di Tian Shan. Delle campane di colori diversi vi indicheranno il luogo da raggiungere prendendo questa o quella branca, perciò non vi potrete perdere. La prima candela (gialla) sarà in una capanna ricavata da un singolo albero, dietro ad essa il sesto

segreto. Continuando a scendere per il fiume, arriverete accanto a un macchinario: è l'ascensore che vi consentirà di salire di nuovo a monte del fiume e poter così giungere negli altri luoghi che ancora non avete visto. Mi raccomando, prima di usarlo non dimenticate le erbe nascoste vicino agli ingranaggi!

La seconda candela (rossa) sarà all'interno di una torre dalla porta sprangata. Voi dovrete rompere una finestra con la pistola, saltarci dentro, abbassare la leva e, tornando fuori, salire i gradini.

La terza (verde) si trova in un edificio sull'acqua, niente trucchi per prendere l'oggetto, attenti solo al ragno che scenderà dal soffitto (io ODIO i ragni!).

La quarta e ultima (blu) sarà immediatamente dopo l'edificio con la terza: dovrete tenere la destra (lasciatevi a destra lo scoglio prima del bivio) ed entro breve arriverete a un ponte. Nelle grotte di questa zona vi sarà anche l'alcova col segreto 7, poi la terribile stanza con le presse. In 'sto luogo, spostatevi dapprima a destra saltando sulla piattaforma quadrata del primo pistone, da qui alla balconata dallo stesso lato da cui siete arrivati, poi sul terzo pistone, da qui al secondo e infine sulla balconata opposta... Il segreto 8 sarà un idolo d'oro (nella stessa stanza delle presse), mentre la candela sarà in cima alle scale. Da notare che il segreto 9 sarà direttamente sopra al quarto scalino e per raggiungerlo dovrete usare la vostra frusta...

Poco prima di riutilizzare il canotto per tornare indietro, salvate la posizione: l'ultimo segreto è un po' difficile da recuperare. Salite sul gommone e pagaiate per l'unica via possibile; arrivati alla ruota del mulino, dovrete tenere la sinistra ed entrare nell'arcata su questo stesso lato per avere una gemma blu.

Usate per l'ultima volta l'ascensore, inserire le 4 candele all'altare del tempio ed accenderle con l'accendino (avendolo in mano, tasto azione accanto alle candele).

LIV. 4: IL SANTUARIO DI SHAMBALA

Nota: nel caso non riuscite a iniziare questo livello a causa del bug che fissa la visuale sulla panoramica del tempio, installate il patch d'upgrade 1.2...

Ucciso il ragno, salite le piattaforme, fate un bel saltino e premete il pulsante per far discendere la scala. Una volta sul tetto, procedete fino alle doppie porte, arrampicatevi sulla balconata a sinistra e scalate il muro di mattoni... Prima però vi converrebbe scenderlo per avere il primo segreto.

Una volta in cima, passate sulla botola per farla aprire e sarete accanto a una statua/batacchio in bronzo. Sfruttando le piattaforme, scendete al piano terra e da qui, attraverso un'apertura situata in uno degli angoli, nei sotterranei in cui vi è il motore dell'orologio.

Di lì a poco dovrete trovare delle grotte. Sfruttate i piani inclinati a destra per arrivare giù, uccidete i mostri di ghiaccio e spingete il blocco nell'angolo così da mettere in modo il tutto. Salendo per le piattaforme e usando la frusta, dovrete tentare di arrivare nuovamente in cima... Da notare che a sinistra della prima piattaforma mobile ci sarà un'erba medica, mentre dalla seconda piattaforma sarà possibile raggiungere il segreto 2. Tornati su alla camera con gli ingranaggi (basterà saltare dalla seconda piattaforma in direzione della balconata), muovete il blocco verso il mandrino e poi risalite all'orologio. Come vedrete da soli, ora il meccanismo funzionerà perfettamente, perciò non vi rimarrà che risalire alla statua/batacchio e per la strada premere/tirare tutti i pulsanti/leve che vedrete. Tanto per essere chiari: la torre dell'orologio avrà un piano terra più altri 4 piani. Al 4 ci sarà la famosa statua/batacchio e l'ubicazione delle leve/pulsanti sarà la seguente: un pulsante al piano terra (appendendovi sul ciglio della porta appena aperta e scendendo di sotto avrete il segreto 3), una leva al primo piano (per caricare la statua), un pulsante al terzo piano (per allungare i ponti così da prendere il quarto segreto) e una leva al terzo piano (per far aprire il cancello d'uscita della statua).

Attraversate il ponte oltre il cancello della statua così d'arrivare davanti alla torre della campana, guardate in basso a destra, saltate giù alla finestra mezza rotta e spaccatela del tutto grazie alla frusta. Entrando nell'edificio, tentate di arrivare fino al piano più basso sistemando i soliti demonietti grazie alla Mauser, poi, una volta a destinazione, agite sulla leva e premete l'interruttore. Rifatevi la strada salendo le scalette e continuate fino in cima così da trovare i controlli per far salire la campana...

Sicuramente a questo punto la carica della statua/batacchio si sarà esaurita, perciò, prima di abbassare la leva con la sua rappresentazione, tornate alla torre dell'orologio per agire su quella del primo piano (avrà anch'essa la sua rappresentazione). Quando la Santona arriverà, prendete la sua chiave e, se lo desiderate, scendete laddove c'era la campana per prendere il segreto 5, poi però tornate all'orologio...

Al piano terra, aprite la porta dalla serratura fucsia, freddate il mostro di ghiaccio (che freddura!) e prima di fare qualsiasi altra cosa nella camera, visitate il passaggio a destra di quello da cui siete entrati. Oltre a un'altra di quelle creature, avrete i segreti 6 e 7 (l'ultimo è al di sopra del letto verde) e in più l'utile sigillo a forma di croce.

Fate fuori i russi dalla finestra usando il fucile, tornate alla camera principale, uccidete i nemici al pian terreno e salite nella zona centrale in cui è presente la statua. Ruotandola due volte farete aprire il passaggio sotto di essa. Il segreto 8 è l'idolo che troverete a destra, una volta preso però, fate una capriola all'indietro, altrimenti cadrete nella trappola...

Alla fine della scala discendente, uccidete il ragno e passate per il corridoio coi teschi stando bassi. Eliminati gli altri due mostriciattoli, salite la scaletta, usate la frusta per giungere nell'alcova col segreto 9 e riutilizzatela per recuperare il prezioso senza rimanere vittima della trappola.

Tornati all'ascensore, usatelo per salire e inserite il sigillo nel portone. Appendendovi al bordo e spostandovi a sinistra, eseguite la serie di salti tenendo la destra; recuperate la chiave nella stanzetta laterale, tornate verso l'entrata e balzate verso la fessura al di sopra della balconata iniziale così da raggiungere, rimanendo appesi, i pioli sul lato opposto. Dopo un paio di balzi di tronco in tronco, lasciatevi cadere su quelli di sotto, seguiteli, risalite tramite la frusta e poi tirate in fuori il blocco della parete così d'arrivare comodamente alla balconata col bulbo di pianta (la grata la potrete aprire con la chiave presa in precedenza). L'ultimo segreto, il 10, si troverà dietro allo stesso blocco che avete usato per arrivare a destinazione, spingetelo due volte nel muro e il gioco è fatto!

Nuovamente nell'atrio con la statua, salite per la scaletta di legno, balzate sulla trave e da qui alla volta del pulsante che consentirà l'accesso al piano alto.

Fatevi la scaletta, esaminate la finestra a sinistra e sparate attraverso la grata così da spaccare il vetro dall'altra parte. Premete ora il pulsante per far aprire la porta e sistemate un altro di quei mostri di ghiaccio, poi, ucciso il soldato fuori dalla finestra, spaccatela e appendetevi al cornicione continuando a destra... Entro breve arriverete nell'area che avevate intravisto prima e, oltre alle erbe medicinali, avrete il porta seme!

Usandoci sopra il vaso, scendete e date un'occhiata alla pianticella... Come vi dirà anche Indy, ora ci vorrà della luce! Lasciate il vaso dov'è (o rimettetecelo se l'avete preso), poi risalite sul pianerottolo della statua, da qui arrampicatevi sulla trave e, usando la frusta, andate sulla piattaforma al di sotto della finestra con le persiane chiuse (è tra la scala per il piano superiore e il pulsante per spostarla). Signori, eccovi il fiore da riportare alla vecchietta, attenti ai nemici però!

Quando finalmente il passaggio vi sarà stato aperto, scivolatene giù e un grosso mostro di ghiaccio inizierà a inseguirvi. I 4 edifici che troverete da quelle parti avranno ognuno un simbolo colorato sopra l'entrata. Iniziate ad andare in quello direttamente alla vostra destra e, prendendo le erbe curative che troverete per la strada, cercate di arrivare all'ultimo edificio: la costruzione azzurra.

Spingete in dentro per due volte il blocco e saltate sull'altro ponte. Senza fermarvi, procedete sulle piattaforme instabili dell'edificio seguente (viola) e superate il cavalcavia per il torrione rosso. La rampa che percorrerete si distruggerà mano a mano e, una volta toccato terra, dovrete tornare alla torre azzurra per tirare in fuori il masso che avete precedentemente spinto in dentro. Ora, rifacendovi all'indietro la strada pensile dalla torre rossa, avrete accesso al piano superiore della verde!

Altre piattaforme, un appiglio per la frusta, un salto verso un pulsante ed eccovi nella stanza con la prima parte della Macchina Infernale... Finalmente potrete uccidere il mostro! Accecatelo per tre volte con l'aggeggio, poi, quando si sarà sciolto del tutto, riutilizzate il flash viola per distruggere il ghiaccio crepato dell'uscita...

LIV. 5: LAGUNA DI PALAWAN

Appena partiti, voltatevi di 180 gradi e procedete nella grotta. Superate il baratro con la frusta, uccidete il lucertolone e fate man bassa di tutto quanto: machete, kit medico e monete d'argento (segreto 1). Tornati all'aperto, usate il coltello per tagliare le ragnatele in cima al declivio a destra, poi, ucciso il ragno, usate l'Urgon (la parte di Macchina Infernale) per spaccare la parete di roccia crepata a destra e avere così il secondo segreto.

Procedendo su per i gradoni, eliminate l'iguana, riutilizzate il machete per tagliare le liane e mettere così le mani su un badile...

Scavando laddove Indy vi indicherà avrete il segreto 3, poi, dopo aver preso anche la piantina dietro al sasso, tornate tranquilli alla spiaggia.

Attraversate il mare alla volta della riva opposta; mentre siete in acqua, cercate un passaggio sommerso verso sinistra, al suo termine avrete il quarto segreto ma attenti agli squali e agli altri pesci affamati!

Avete fatto? Bene. Dietro al masso prendete le monete d'oro protette dall'iguana (segreto 5), poi inoltratevi nell'ennesima caverna chiusa dalle ragnatele (tenete fuori la pistola, ci sono anche i proprietari). Sulla spiaggia seguente troverete un siluro a cui manca la spoletta e poco più al largo la nave che deve averlo trasportato lì...

Raggiunto il relitto a nuoto (visitandone la parte a sinistra dovrete trovare un piccolo foro col segreto 6), salite a bordo, prendete la spoletta nella cassa e montatela nell'ordigno per aprire una falla nella chiglia della nave!

Nuotateci dentro, prendete aria se serve e, tenendo fuori il machete, eliminate ogni eventuale triglia assassina. Nella prima camera prendete il martello, poi entrate nella seconda porta: un vero e proprio labirinto.

Il settimo segreto sarà subito nello spazio davanti a voi. Girando a destra potrete invece continuare ad esplorare le profondità della nave... Praticamente dovrete liberarla dai pesci tornando indietro quando i polmoni non ce la faranno più; quando vi sentirete sicuri, potrete fare un'unica tirata cercando di trovare la botola col lucchetto da spaccare a martellate e, poco più lontano, una cassa con una piccola chiave.

Usciti attraverso la già citata botola, sarete nuovamente sulla bagnarola incagliata. Usate la chiavetta per aprire il lucchetto al piano superiore, recuperate la manovella presente sul ponte (la sala di controllo) e poi, visitando le altre sale interne, scendete nel foro del pavimento per ottenere un medipack e il segreto 8.

Tornando nella zona in cui avevate ottenuto la spoletta per il missile, sfruttate la manovella per far girare la gru, arrivate tra i totem grazie alla frusta e scavateci nel mezzo con la pala. Premendo il bottone, una nuova sezione sommersa verrà liberata. La sua ubicazione? A destra della spiaggia di partenza: guardando la mappa forse riuscirete a riconoscerne la forma da "stanza segreta".

Come fare però ad aprirne la porta? Detto fatto: avete visto l'aereo giapponese incagliato? Staccatene l'elica col martello e avrete la vostra chiave (pessimo enigma)...

Entrati nel tempio, a sinistra della scalinata avrete il segreto 9 (un lingotto d'argento), mentre a destra ci sarà una manopola che controllerà l'apertura di un boccaporto poco distante. Usciti attraverso 'sto passaggio, continuate a nuotare fino alla riva con la colonna distrutta; a sinistra vedrete dei doppi portali ma sfortunatamente saranno ben chiusi. Approdate vicino al pilastro dunque, entrate nelle caverne, intascatevi l'ultimo segreto a destra della colonna ed uccidete il sauro. Salite le scale, appendetevi al bordo superiore e spostatevi a destra, poi, tirandovi su, cercate un altro bordo superiore, andate ancora a sinistra e poi su fino alla statua indigena. Calcando il viso che tiene tra le mani aprirete le doppie porte che già avete visto, addentrandovici terminerete anche questa sezione.

LIV. 6: VULCANO DI PALAWAN

Scesi la piano più basso, recuperate il kit anti-veleno nella pozza a destra, poi andate sulla balconata di sinistra e muovete il masso in modo da potervi arrampicare sulla piattaforma su cui è appesa la torcia. Usando la frusta, arrivate dall'altra parte, sfruttate l'Urgon per rompere il muro e scendete per i declivi fino a un bivio (usate l'accendino per far luce). Andando nella stradina buia a sinistra avrete il primo segreto, mentre andando giù per quella a destra sarete all'altezza di un fiume sotterraneo (attenti allo scorpione e ai pesci).

Fatevi una nuotatina e tiratevi a secco sulla piccola piattaforma nell'angolo, da qui saltate sull'isola ed entrate nel pozzo pieno d'acqua. Uscendo dall'altro capo del tunnel sommerso, sarete in una branca attiva del Vulcano Palawan; saltate sul blocco a sinistra quando i geysers non saranno attivi, superate il pontile e appendetevi al ceppo con la frusta... Quando il masso verrà verso di voi, correte avanti e riparatevi nell'insenatura, poi visitate l'area dalla quale proveniva la pietra per avere il secondo segreto.

Tornati alla balconata principale, entrate nella grotta con la costruzione indigena, recuperate le monete d'argento sull'altare (terzo segreto) e seccate lo scorpione che apparirà alle vostre spalle.

Alla base della piccola scaletta, ci sarà una camera con un bottone, quando lo premerete vedrete la barca funeraria entrare in acqua... Uccisi i due scorpioni, prendete il quarto tesoro sul ripiano nella camera dalla quale sono giunti, poi avanti per i tunnel e via con un altro bagnetto alla volta della solita isoletta.

Evitati gli squali, raggiungete la zona dalla quale potete tirarvi in secco e da qui la barca che si è così elegantemente accostata alla riva. Raccolta la chiave di conchiglia dal morto, spendete qualche minuto per uccidere i due squali rimanendo al sicuro sulla riva (usate la pistola coi colpi infiniti), poi entrate in acqua andando giù nel passaggio a sinistra delle rocce (NON quello precedentemente chiuso dalle sbarre, lì la corrente è troppo forte).

In mezzo a tutti questi tunnel, sarà solo una stanza interessante: quella per un burrone pieno di lava. In quest'area, scivolatelo giù per il declivio e saltate verso il blocco al momento giusto. Giostratevi un po' con lo spostamento dei blocchi e dopo qualche rampicata dovreste riuscire a raggiungere il locale superiore.

Massacrati i 4 ragni, premete l'interruttore in fondo e vedrete aprirsi una porta nella grotta con l'isoletta. Andateci di filato e dischiudetela del tutto sfruttando la chiave di conchiglia presa al cadavere.

Giunti alla camera col fiume di lava in mezzo, spostate i due blocchi di pietra sui quadrati del pavimento dal colore diverso (uno per sponda), poi dedicatevi al quinto segreto arrampicandovi sulle scalette a pioli... La zona che dovrete raggiungere sarà quella con la luce verde.

Preso il denaro, fate ritorno alla base della scala e, ripercorrendola verticalmente, questa volta andate a sinistra fino ad arrivare sulla balconata, da qui salite ancora più in alto grazie a una seconda scala e, percorso il balcone, agite sul pulsante che riempirà la locazione di lava...

Tornate giù per la scaletta a muro e arrivate fino alle alcove poste una sotto l'altra. Lasciandovi andare e appendendovi alternativamente, giungerete ad una posizione ideale per saltare sui blocchi in mezzo al magma... Dall'altra parte, saltate nell'apertura della parete, calatevi giù per la scaletta all'altro lato del tunnel e proseguite il percorso. Al termine arriverete in una piccola camera con un corridoio pieno di trappole a dardi. Dal soffitto inizieranno a cadere scorpioni e perciò non potrete che muovervi rapidamente... L'importante è che non camminate sulle piastrelle centrali!

Preso il medikit e il mitragliatore, salite la scaletta di Sophia ed eliminate chiunque spunti fuori dalla porta. Intascate gli oggetti nella camera a destra (non dimenticatevi i caricatori sotto al bidone), procedete fin nella grotta con la lava, freddate i soliti russi e controllate dietro alla grossa faccia tonda (sesto segreto).

Ora state molto attenti perché dovrete agire molto rapidamente... Nella locazione attigua, premendo il pulsante verde farete scendere l'elevatore pieno di soldati russi. Non appena il controllo sarà di nuovo su Indy, voltatevi di 180 gradi e correte al riparo selezionando il mitragliatore, curatevi e uccidete tutti quanti con un paio di sventagliate dell'arma... Saliti di sopra con l'ascensore, saltate dietro alle casse e ripetete la scena precedente, salite poi i gradini, distruggete la pietra sgretolata grazie al solito pezzo di Macchina Infernale, entrate nel tunnel ed usate la frusta per il settimo segreto!

Nuovamente fuori, seguite il corso del fiume di lava approdando alla balconata sottostante; sistemate gli esaltati comunisti (vi è un barile esplosivo che accelererà il processo) e recuperate tutto ciò che c'è in giro: bombe a mano, munizioni e chiavetta. Col machete, togliete i rampicanti dal blocco nella parete, tiratelo in fuori, arrampicatevi sopra e salite sfruttando i buchi nella parete. Schiacciando il bottone nella grotta, farete aprire i doppi portali di sotto e svelerete l'ottavo segreto.

Tornando alla sala con la lava (laddove si trovava il faccione tondo, ricordate?), andate alla statua che indica la porta, mirate al suo braccio sinistro con la frusta e aprirete l'uscio... Il pulsante sulla parete non potrete azionarlo da soli, perciò, oltre a riempire di piombo qualche simpatico insettino, ci sarà solo un'altra cosa da fare: usare la frusta per superare il baratro e continuare sulle piattaforme a sinistra così da seguire al contrario il corso del fiume di lava.

Di lì a poco dovrete giungere nell'area in cui è tenuta prigioniera Sophia. Eliminate la guardia, apritele la porta con la chiave e poi dirigetevi laddove è andata anche lei. Nel locale col pulsante a tempo, avvicinatevi alla vostra amica e premetelo così da spiegarle come funziona. Se tutto va come dovrebbe, Indy si ritroverà oltre il cancello di bambù... Prima di procedere lungo il cornicione di legno, voltatevi a sinistra e saltate in direzione della piattaforma in fondo alla grotta, da qui salite a sinistra, fate un altro salto verso il pianerottolo successivo e salite per avere un medikit.

Sfruttate l'Urgon per spaccare la parete e muovete le casse in legno così da liberare il lato destro della cassa più chiara e ottenere una bella carrucola. Tornate da dove siete venuti, fatevi il ballatoio in legno e, arrivati fino in fondo, guardate sotto le scale per il nono segreto.

Invece di continuare per il tunnel successivo incappando in un corridoio pieno di trappole, fate caso alla parete incrinata a sinistra, usate l'Urgon e inoltratevi senza timore... Ora attenti perché dovrete essere rapidi: salvate la posizione, correte per il corridoio mentre il pavimento crolla e cercate di salire sulla colonna quadrata a sinistra prima che sia troppo tardi! Se ce la farete il premio sarà il segreto 10 (in cima a una colonna poco distante), per tornare indietro però, dovrete avere l'energia al massimo, appendervi al bordo della prima colonna e lasciarvi cadere di sotto, premere il pulsante e seguire poi i blocchi che fuoriusciranno dal muro.

Spingendo il cubo presente nell'anfratto, sarete al di sopra del corridoio pieno di trappole che ho già nominato. Usando la frusta, attraversate lo spazio tra le due travi, scendete,

uccidete il russo a destra e andate a sinistra alla volta dell'ascensore. La cassa di legno andrà spinta a sinistra dell'elevatore, appena lo farete però, attenti ai nemici che vi arriveranno alle spalle! Badate di avere energia, salite in fretta sulla cassa e incastrate la carrucola laddove manca, balzate sul montacarichi e schiacciate il bottone per arrivare dall'altra parte... Agendo sul portone lo schema finirà.

LIV. 7: TEMPIO DI PALAWAN

Seguite il corridoio saltando il fiume di lava; non curatevi dell'elementale di fuoco che sbucherà dall'angolo, ma invece saltate oltre il magma appendendovi al bordo dell'apertura nel muro.

Nella camera con le piattaforme di pietra che appaiono e scompaiono nel magma, iniziate a fare il giro in senso orario così d'arrivare al primo "spiazzo" in cui vi sarà un muro da rompere con l'Urgon, poi però, prima di entrare in questo passaggio, continuate il viaggio sempre in senso orario arrivando ad un piazzale in cui potrete scalare una parete... In cima, nella seconda camera che incontrerete, potrete raccogliere la chiave dello squalo e poi tornare indietro per la medesima strada che avete fatto all'andata (attenti ai ragni e all'elementale).

Tornati al salone con la lava, entrate nell'apertura creata con l'Urgon, poi però non fermatevi fino a quando non avrete raggiunto il passaggio da fare chinati: vi sono troppi mostri qui!

Dentro la nuova stanza, usate la chiave dello squalo per dischiudere i portali, entrateci, raccogliete la statua sull'altare e subito arrampicatevi sopra usando la frusta per salire ancora più su... Il masso vi passerà sotto e in più, nell'alcova al piano superiore, avrete il primo segreto. Spettacolo!

Passate nel tunnel da cui è arrivata la pietra e da qui tornate alla sala con le piattaforme sulla lava. Dirigetevi alla porta dall'altra parte del magma, appoggiate la statua sul piedistallo ed ecco dischiuso l'uscio!

Dopo i tre ragnetti, controllate a destra delle scale per avere il secondo segreto; procedete su per i gradini ed eccovi nuovamente all'aperto. Scalate la collinetta a sinistra, uccidete il sauro, fatevi il ponte mezzo rotto e fate strage di rettili entrando nell'acqua.

La corrente vi porterà giù in un laghetto pieno delle solite triglie mutanti, voi fatele fuori col machete e poi uscite dai flutti salendo per le fessure nella parete. A destra troverete un ponte di corda ancora integro, mentre al pianerottolo più in alto ci sarà l'entrata di un tempio e un secondo ponte sano solo per metà. Analizzate quest'ultimo più accuratamente... Vedete che è attaccato solo con una fine cordicina? Tagliatela col machete facendo sì che il tutto si trasformi in una sorta di scala e poi passate per il ponte integro (ora dovrete arrivare dal lato giusto della "scala").

Altre maledette grotte con qualche maledetto ragno... Continuate dritti salendo le scale, raccogliete il segreto 3 e poi tornate indietro prendendo la branca di destra (quella che va verso il bacino). Salite la scaletta, voltatevi e saltate dall'altra parte fin nell'alcova col segreto 4 (monete d'argento); tornate dall'altra parte, salite i gradoni di pietra, tagliate la ragnatela col machete, sistemate l'occupante e imboscatevi l'oro (quinto segreto).

La strada principale continuerà piena di ragni vari e ragnatele, arrivati però alla trappola (ve lo dirà Indy), cercate di evitare i buchi per terra e passate oltre le pietre a destra così da essere fuori pericolo.

Tagliate i rampicanti col machete, usate la frusta ed entrate nella caverna. Sotto di voi, ai piedi del declivio, vedrete un altro tesoro (6), peccato che se sbaglierete il salto finirete infilzati... Per ogni evenienza, prima di tentarci salvate la posizione e badate di prendere bene la mira. Evitando le punte come già avete fatto con l'altra trappola, uscendo dall'antro sarete dall'altra parte del ponte/scala (l'avete tagliato prima, no?).

Scesi nella caverna di sotto, prendete la chiave della Scimmia, tuffatevi in acqua prima che sia troppo tardi e poi, risalendo per le scale, usate l'oggettino nella porta del Tempio. L'ordine dei pulsanti per avere l'altra chiave Tiki appesa al soffitto sarà: quello vicino a destra, quello vicino a sinistra, quello lontano a sinistra e quello lontano a destra. Mettendo le mani sull'artefatto sarete trasportati verso il basso...

Continuate dritti finché il masso non vi chiuderà alle spalle il passaggio, saltate sul ponteggio di pietra, fate un passo indietro in modo che Indy si appenda ed eviti il primo sasso, poi rifate la stessa scena col secondo ponteggio e l'omonima pietra.

Arrivati dall'altra parte, usate la frusta per salire al piano di sopra, uccidete i ragni, prendete il lingotto del segreto 7, superate il ponte e, cercando di saltare in direzione delle assi più lontane, lasciatevi cadere sulla piattaforma sottostante. Balzando a sinistra, avrete modo di attirare l'elementale lontano dal tesoro 8 così da recuperarlo e poi risalire verso la porta in cui andranno usate le chiavi verde e rossa insieme.

Il segreto 9 lo troverete sul sentiero che porta al lago di magma, poi però dovrete iniziare lo scontro con il papà di tutti gli elementali!

Saltate di colonna in colonna andando a recuperare il segreto 10 (rispetto al lido di partenza e avanti in fondo), poi però procedete a destra così d'avere il secondo pezzo di Macchina: il Taklit che dona l'invisibilità!

Tornando all'inizio, usatelo su voi stessi e superate il ponte di mattoni, poi, evitando accuratamente le trappole, premete il bottone all'esterno per raffreddare la lava (occhio all'iguana!)... Tornando alla grotta troverete il mostro pietrificato e l'uscita sgombra.

LIV. 8: CORSA IN JEEP

Nota: coi soldi che avete guadagnato coi tesori, ora conviene comprare delle munizioni per il fucile...

Prendete il medikit e il tesoro 1 nella tenda; col fucile sistemate i 3 russi sull'altipiano e saltate sul mezzo.

Salite la parete inclinata, andate oltre il ponte e, scendendo momentaneamente, prendete il segreto 2. Per saltare il burrone è necessario arrivarci ad una buona velocità, magari prima prendete le "misure" allineando bene la jeep con le due assi e poi, presa una buona rincorsa, date gas premendo anche il pulsante per correre!

Il ponte seguente sarà totalmente distrutto e perciò sarete costretti a scegliervi un'altra rampa di salto: la salita a sinistra (se volete, prima uccidete i due russi al ponte)!

Prendete le monete d'oro nella grotta (3), scendete dalla jeep così da far fuori i 3 manigoldi accanto all'ennesima rampa e, avvicinandovi alla loro postazione, recuperate il denaro (tesoro 4) nonché l'asse che metterete immediatamente alla base della ponte.

Saltato anche quest'ultimo, portate sotto i tre nemici più avanti, inginocchiatevi per avere l'idolo nella piccola grotticina (segreto 5) e salite a piedi la scaletta di quello che sembra un vicolo cieco... Percorrendo la zona scoscesa a sinistra, capirete subito per dove far passare la jeep: per la rampa coperta di rampicanti!

Scendete alla base della caverna usando la massima accelerazione della jeep, poi, prima di uscire, usate l'Urgon per l'ennesima parete con dietro l'ennesimo tesoro (6). Salita la rampa, ecco un bel labirinto nel quale sarete costantemente seguiti da un camion. L'ideale sarebbe posteggiare la macchina nella grotta al centro del luogo e poi andare a piedi così da capire com'è fatto il posto (l'automapping vi sarà parecchio utile, così come il Taklit).

Ecco comunque dove trovare i restanti 4 tesori: nella capanna a nordest, nella zona a ovest della capanna (dietro a un totem), dietro all'aereo abbattuto a nordovest e nel bunker a ovest, tutti guardati a vista da un soldato... Il fucile l'avete con voi no?

Una volta visitata l'area, studiate a tavolino la strada più breve per la parte a nord del labirinto (toccherà la cascata, la capanna e il totem) e andateci in macchina...

LIV. 9: TEOTIHUACAN

Notate bene: nella mappa di caricamento sono segnate anche le città di El Midollo (Grim Fandango) e Melee Island (Monkey Island).

Prendete il medikit oltre la porticina rotta di sinistra; passate in quella di destra (funzionante), distruggete la ragnatela col machete ed eliminate il ragno che vi arriverà alle spalle. La trappola seguente si potrà evitare salendo sulla piastra, facendo un passo indietro e correndo avanti mentre le punte staranno ancora rientrando nel muro.

Dopo la ragnatela, avrete l'occasione di prendere una chiave in un'alcova, ma appena lo farete il pavimento si aprirà facendovi cadere in una tana di 2 scorpioni. Se ci riuscite, rotolate lateralmente prima che la botola inizi ad aprirsi, così facendo potrete prendervi cura degli insettacci da sopra... Tra l'altro giù di sotto troverete il segreto 1.

Continuate per i tunnel pieni di ragnatele, raccogliete il tesoro 2, schiacciate il bottone nascosto dalle tele e raggiungete la camera degli ingranaggi...

Scendete al piano di sotto ed analizzate il pozzo centrale: nel mezzo di uno dei suoi lati dovrete vedere un passaggio pieno di ragnatele... Appendetevi lì e lasciatevi cadere in modo da raggiungerlo, tagliate il groviglio e camminate fino al termine del tunnel. Di sotto potrete notare il segreto 3, l'unico modo per raggiungerlo sarà rotolare in avanti...

Al piano sottostante, tirate in fuori tutte e tre le statue di serpente ai lati della camera, salite sulla balconata sfruttando una delle sculture e troverete una porta che vi ricondurrà su... Da notare l'idolo d'oro accanto all'ascensore (fatelo prima venir giù salendo e scendendo dalla piastrella) e la gemma al piano di sopra, rispettivamente il segreto 4 e 5. Nuovamente su, è ora tempo di capire come far funzionare le rotelle dentate. Come potrete vedere, vi saranno dei binari di collegamento tra la statua centrale e ognuna delle 4 porte presenti. Voi potrete fisicamente spingere le ruote più o meno vicino a una porta e vi saranno 3 posizioni da essa. Il sistema di controllo si compone di un pulsante rotondo che farà ruotare la statua centrale e da un altro a croce che servirà a far ruotare gli ingranaggi in base alla loro posizione... Sarò più preciso: gli ingranaggi nell'anello più esterno non si muoveranno, quelli dell'anello centrale gireranno in senso antiorario e quelli a contatto con la statua in senso orario.

Per poter aprire una porta qualsiasi delle 4 presenti (lasciando quella con tre simboli per ultima), dovrete semplicemente allineare tre rotelle davanti ad essa e premere il bottone circolare per mettere in modo la statua. Materialmente basterà spingere un ingranaggio a contatto con la porta scelta, ruotare il tutto in modo che vi sia un ingranaggio su ognuno dei raggi ai suoi lati (diciamo tra la statua e la porta alla sua sinistra e tra la statua e la porta alla sua destra) e spingendo/tirando poi questi ultimi così che quello a sinistra sia a contatto con la statua centrale e quello a destra nella posizione centrale (magari, la ruota che non usate tiratela nell'anello più esterno)... Agendo ora sul pulsante a croce, li vedrete allinearsi davanti alla porta scelta e premendo il cerchio la vedrete aprirsi. Fine.

Bene, questa pantomima andrà fatta per ciascuna delle 3 porte marcate da un simbolo unico così da recuperare le statuette che si sono dietro, poi dovrete fare altrettanto con quella segnata coi 3 simboli: i luoghi in cui andranno messe le statue.

Ecco ora un riassunto delle cose interessanti che potrete trovare dietro a ognuna, da notare che per tornare nella sala degli ingranaggi si dovrà rifare ogni volta all'indietro la strada dell'andata...

Giaguaro: nulla di incredibilmente difficile, a parte gli eventuali nemici e una trappola da evitare come tutte le altre dello stesso genere.

Uccello: attenti ai ragni e alle piastre-trappola; il segreto 6 sarà in cima alle rampe, mentre il 7 lo potrete trovare in apnea nel pozzo, alla fine del primo tunnel che sale verso l'alto. E non è ancora finita! Dopo il un muro da rompere con l'Urgon, salirete ai piani alti, il segreto 8 si troverà oltre un baratro, in una nicchia sul percorso per ritrovare la statuetta che vi serve (da qui potrete continuare a salire grazie ai muri prensili ai lati).

Pesce: il più difficile. Per dischiudere il passaggio sommerso ci vorrà la chiave presa all'ingresso del Tempio, da usare dietro alla statua a destra. Una volta fuori dall'altra parte, farete alzare la colonna centrale grazie al pulsante sommerso che si trova sulla stessa colonna centrale (sul lato opposto all'entrata). Saliti di sopra tramite la parete scalabile, saltate sulla colonna e da qui al balconcino; appendetevi al suo bordo, spostatevi a destra e poi iniziate la serie di salti/rampicate. Il segreto 9 sarà dietro a una statua del piano in cui andrà usata la frusta col piolo a forma di testa di coccodrillo. Arrivati in cima, oltre alla statua, non dimenticate lo specchio d'argento e il decimo e conclusivo tesoro del livello. Aperta l'ultima porta col solito sistema (questa volta occhio ai nemici), mettete a posto gli artefatti nelle alcove, scendete al piano sotterraneo lasciandovi cadere nel buco della statua e iniziate a far fuori i russi riparandovi dietro alle colonne (uno avrà uno shotgun, prendetelo!). Quando avrete fatto, sistemate lo specchio in mano alla statua centrale e...

LIV. 10: VALLE DEGLI OLMECHI

Scesi di sotto imboccando il passaggio a destra, tagliate le liane col machete e sistemate il serpente. Come per i lupi, i leopardi potranno solo essere fatti fuggire con un colpo di pistola, perciò ricordatevi di tenere sempre la vostra 45 sotto mano.

Visitate le 4 vallate e provate a premere le piastre a pressione... Come vedrete ci vorrà qualcosa per tenerle giù. Nell'ultima area, tuffatevi nel lago per avere il primo tesoro (è in una grotta a sinistra), poi però tornate alla prima piastra ed addentratevi nella grotta coperta di rampicanti. In cima ai gradoni troverete una statua protetta dal solito felino, fatelo scappare e poi cercate un muro incrinato a sinistra dell'entrata... Usate l'Urgon e recuperate il secondo segreto.

Al piano più alto, usate la frusta per arrivare fin sopra la statua vista di sotto, passate sulla sua mano e saltate sulla balconata dall'altra parte. Spingendo il blocco nella parete, Indy cadrà di sotto (deja vu?), ora basterà avvicinarsi alla roccia in cima alla rampa per azionare l'ennesima trappola: mi raccomando, fuggite giù e riparatevi nell'anfratto a destra, altrimenti ci rimarrete secchi!

Nella cameretta dalla quale si è staccato il blocco, avrete delle monete d'oro (tesoro 3).

Ora, scendendo ancora nella valle, potrete porre il peso che vi serviva sulla prima piastra! Tornate su e cercate il passaggio per il ponte che avete appena fatto allungare, attraversatelo e scendete poi nella parte bassa della camera a gradoni (andando dritti sareste arrivati ad un altro di quei ponti retrattili non ancora esteso). Prendete le monete al termine del vicolo (4), poi uscite all'aperto girando dentro nel portale lavorato. Il luogo pullula di serpenti, perciò tuffatevi nella vasca col pulsante solo dopo averli eliminati tutti. Nella stanza che si dischiuderà, oltre a un altro paio di rettili affamati, vi sarà un blocco che andrà spinto nel muro fino in fondo, poi, nel tunnel che troverete, ecco una trappola a blocco del tutto identica a quella che già conoscete. Premuta la mattonella, durante la corsa verso il basso dovrete rotolare in avanti all'altezza del gradino così da passare prima del blocco e poi, nuovamente nella stanza, spostarvi di fianco prima di essere schiacciati. Semmai aveste tentato di evitare il blocco rifugiandovi sopra al foro d'uscita, sareste rimasti in trappola.

Ora spingete in giù il testone, accomodatelo sulla piastra sottostante e superate anche il secondo ponte rifacendovi tutta la strada che passa per il primo... E attenti ai numerosi russi!

Usata la frusta per superare il baratro, correte avanti senza curarvi dei tavarish, poi, facendo attenzione, passate da un pianerottolo all'altro fino alla fine della caverna. Dei gradoni potrebbero permettervi di scendere al piano terra, mentre davanti a voi un cornicione vi consentirebbe di proseguire il cammino. Per avere il segreto 5 dovrete scendere i gradoni, sistemare il serpente e visitare il canyon a destra, poi però dovrete

ritornare su per continuare lungo il cornicione (per aggirare la pietra dovrete appendervi sul ciglio e spostarvi a destra).

Tuffatevi nella vasca, nuotate in uno dei due tunnel sommersi ai lati della cascata e arrampicatevi su fino in cima alla costruzione olmechi. Premendo il pulsante vedrete la vasca svuotarsi, scendete di sotto, spingete il blocco col faccione nel buco del muro e poi muovete l'altro al di sotto della faccia che "vomitava" acqua nella vasca... Arrampicatevi su per l'ennesima volta grazie al muro prensile (esattamente al di sopra del sasso che avete mosso), ripremete il bottone e sarà la stessa pressione dell'acqua a sistemare la pietra sulla terza piastra a pressione!

Il passaggio per raggiungere il ponte è in cima a una parete scalabile dopo un'arcata, oltrepassatelo, andate avanti e, alla seconda serie di gradini sulla sinistra (dopo una colonna rotta e prima di altre due integre), scendete di sotto così d'avere le monete d'oro nella piccola grotta (tesoro 6). Tornate su, usate il machete e la frusta ed eccovi all'interno di una cittadella nella montagna!

Andate al piano terra sistemando i serpenti, recuperate le monete dietro all'altare acceso (segreto 7) e poi aprite la porta con l'apposito pulsante. Dietro di essa vi sarà una colonna-ponte che andrà abbassata, perciò schiacciate l'ennesimo bottone così che ai piani alti si apra una porta, fate ritorno dalle parti dell'entrata e, saltando di piano in piano, cercate di arrivare fino all'uscio che avete fatto dischiudere (è a destra della statua con la lingua in fuori). L'ultima azione da fare sarà entrare nel luogo e spingere la testa del ponte...

Schiacciato il bottone per far riaprire la porta, prima di tornar giù fate una capatina al tetto dell'edificio a sinistra: dietro l'enorme muro avrete il segreto 8.

Superate la colonna-ponte, passate sotto al pilastro e arrampicatevi poi su quelli che spuntano dal muro (il segreto 9, delle monete d'oro, sarà su uno di essi). Nel mezzo della vallata troverete una bella piramide olmeca pronta ad essere visitata. Intascatevi le pianticelle medicinali alla base delle scale e l'idolo d'oro in cima (10) ed eccovi dentro il posto... Ora si balla!

Lasciandovi cadere giù dolcemente, per prima cosa accendete i due piattini ai lati della porta non "osservata" dal serpente-colonna da cui siete scesi (usate l'accendino), poi fate lo stesso coi due dell'altra porta e... UN SERPENTE GIGANTE!

Correte nella prima camera che avete aperto e premete la piastra per terra, poi, evitando il rettile, andate nel luogo dal quale è uscito salendo sul blocco di pietra. Il terzo pezzo della Macchina Infernale, l'Azerim, vi consentirà di venire attratti dai cristalli azzurri della sala principale, basterà usarlo al di sotto dei cristalli e poi tirare su o giù a seconda che volgiate salire o scendere.

Tornate dunque in 'sto posto e salite alle balconate grazie all'oggetto (quando sarete nel raggio azzurro non potrete venir toccati dalla bestia) poi, non appena il serpente di sotto sarà sopra alla piastrella diversa dalle altre, salite sulla piattaforma/ascensore e, mentre voi scendete, una punta uscirà fuori dal pavimento infilzandolo... Si spera!

Dovrete rifare la scena dalle 5 alle 7 volte per vederlo morto (in base a dove lo prenderete con la punta... la testa vale di più), nel mentre, non curatevi dei serpentelli al piano terra ma solo di quelli sulle balconate.

Quando avrete finito potrete "issarvi" fuori dalla sala sempre grazie all'Azerim.

LIV. 11: V.I. PUDOVNIK

Su una barca russa senza armi e denaro! Odio quando succede!

Salite sul letto e aprite il lucchetto della grata; bussate alla porta la prima volta così da far accorrere la guardia, bussate una seconda e arrampicatevi rapidamente nel condotto...

Non appena il soldato andrà a controllare se siete nell'angolo bagno, scendete di sotto, uscite e chiudetelo dentro.

Nel corridoio con le cinque porte, aprite la prima a sinistra, agite sulla leva e uscite di volata andando ad aprire la seconda a sinistra... Mentre il russo sarà occupato a mettere a posto il danno che avete provocato, prendete il pezzo della Macchina Infernale dell'invisibilità! Badate solo di non restare invisibili troppo a lungo, perché quando sarà esaurita l'energia dell'oggetto vi verrà sottratta dalla vostra!

Dirigetevi al magazzino oltre la porta in fondo, divenite invisibili così da evitare la guardia ed entrate nella cambusa dietro le casse. Presi i vostri oggetti personali, tornate indietro, arrampicatevi sulle casse di legno, balzate su quella blu e da qui al piano superiore... E' il momento di vendicarsi dei torti subiti!

Tre le porte accessibili: due sul medesimo lato e una sola soletta. Ripulite per primo quest'ultima zona, in essa, oltre a un paio di russi d'aggiungere alla lista degli stecchiti, avrete il primo segreto e, in cima a una scaletta di metallo, l'Urgon e un medikit.

Tornati nel magazzino delle casse (non scendete di sotto), andate ora nelle due porte dall'altra parte della camera, uccidete chiunque vi ostacoli, raccogliete gli altri due segreti (casse di monete) e poi, con l'Urgon, distruggete il muro ammuffito. Negli androni dietro ad esso vi saranno due scale: una verso il basso e l'altra verso l'alto. Salite di sopra, prendete il quarto tesoro nella camera immediatamente davanti alla scala e poi anche il 5, 6 e 7 in quelle seguenti (attenti ai soldati). Salite all'esterno della nave, uccidete tutti quanti, prendendo l'ottavo segreto a prua, poi tornate indietro verso poppa distruggendo il muro arrugginito col solito Macchinario. Entrando nelle camere e arrampicandovi nella sala di controllo avrete l'ultimo pezzo della Macchina...

Ora non vi resterà che trovare una via di fuga. Tornate sottocoperta e continuate a scendere fino ad arrivare al magazzino col camion. Sfruttate la gru per muovere in su la cassa con la Pietra del Cielo, prendete il tesoro dietro al mezzo russo (9) e poi salite di sopra grazie al potere dell'Azerim. Andando in una delle due porte, eliminate la concorrenza, scendete, tirate la leva alla base del motore e intascatevi le ultime monete d'argento (decimo tesoro). Salendo di sopra e scontrandovi col gigantesco russo, potrete prendere la manovella e, uscendo all'esterno, usarla sul meccanismo di rilascio della scialuppa... E via, verso l'isola di Melee!

LIV. 12: MEROË

Questo sì che è complicato! Usando la jeep, avvicinatevi alla piramide coi binari all'ingresso. Tentando di entrarvi, un bimbo vi dirà che non vuole uscire per paura delle iene... Risalite in auto e, come in Carmageddon, portate sotto i cani finché non sentite la vostra canzoncina (ce ne saranno una decina, in totale). Tornando a parlare col bimbo non lo troverete più...

Andate al capanno dietro la piramide, sparate al TNT attraverso la finestra e imboscatevi tutto ciò che contiene: una cinghia di trasmissione, un secchio, un bazooka, munizioni e un medikit.

Con la jeep, ora andate alla miniera situata nel burrone; usate la cinghia per aggiustare il generatore, scendete di sotto e prendete la ruota del carrello minerario insieme all'orologio dello scheletro (nel burrone a lato). Tornando su grazie alle piattaforme mobili, avvicinatevi ai binari mezzi rotti e parlate col bambino (non apparirà se prima non avrete ucciso tutte le iene)... Dopo breve avrete l'importantissimo Occhio Gemma (parente di Giuliano?).

Sempre con la jeep, fate ritorno al capanno, da qui, voltandovi verso la piramide, ne vedrete la superficie segnata dal tempo, un ottimo invito per uno scalatore come Indy!

Arrivati su, procedete all'interno della tomba e alla fine usate l'Urgon per rompere la parete. Nuovamente all'esterno, spostate a destra il blocco che avete fatto appena cadere, saliteci e fatevi un'altra scalata degna di Manolo. In cima troverete un pulsante che farà aprire l'entrata della piramide. Tra l'altro, in cima al muro sul medesimo balcone della porta, ci sarà un idolo d'argento (il primo segreto!).

Entrando, tirate in fuori il blocco e spostatelo lateralmente così da potervi arrampicare sopra e prendere il secondo tesoro, per il terzo, invece, dovrete imboccare la strada a destra (attenti ai ragni), salire sul gradino ancora a destra e saltare in direzione della balconata che vi troverete alle spalle (cercate il rubino all'interno di un sarcofago e occhio ai serpenti).

Dal sarcofago, fate ora qualche passo indietro, a destra dovrete trovare delle scale, salitele, spaccate il muro con l'Urgon, premete il tasto di destra e balzate sul blocco che avete fatto cadere per fregare la trappola. Sempre a destra, abbassandovi potrete avere qualche erba curativa e il quarto segreto, poi, salendo a sinistra e continuando a seguire le immagini sacre sulle pareti, sarete nella camera della prima Lente.

Incendiate il tutto con l'accendino (all'esterno partirà un raggio colorato dalla piramide) poi scendete di sotto procedendo per la discesa, sarete così nuovamente al "piano terra" della piramide. Ora vi saranno rimaste solo altre due strade da visitare: una porterà a un macchinario ad acqua e l'altra alle altre piramidi (una sorta di collegamento sotterraneo). Lasciando per dopo il macchinario, scegliete la seconda strada e troverete una cassa con un pulsante, premendolo inizieranno a uscire serpenti... Uccisi tutti e 4, acquattatevi ed entrate nell'apertura, arrampicatevi su per la parete e, prima di andare nella camera piena di ragnacci a sinistra, prendete una decisione... Anche se non si capisce, vi trovate davanti a un bivio, andando a sinistra potrete raggiungere la quarta piramide, proseguendo giù per i gradoni, invece, potrete arrivare alla 2 e alla 3. L'ordine non è importante, prima però consiglieri di farvi i gradoni.

Saltate oltre il baratro, premete il bottone viola e tornate indietro immediatamente. Al di sotto del blocco di pietra che è momentaneamente salito, tirate in fuori il cubo, tornate su e, appendendovi al lato del muro così "completato", spostatevi a destra in modo d'arrivare al balconcino al di sopra del pulsante viola.

Altro bivio: prendendo la strada a sinistra andrete in direzione della terza piramide, mentre a destra potrete arrivare in cima a quella in cui vi trovate (la 2). Propongo quest'ultima soluzione.

Salendo sui sarcofagi, dovrete spingere una parete, eliminare qualche serpente e spostare un masso per uscire nuovamente nel deserto. Recuperate il kit antiviper e rientrate saltando sulla costruzione con la porta che non si vorrà aprire. Da qui fate un balzo sull'altro tetto e poi su nel soffitto.

Sparate al ragno, intascatevi il quinto segreto e salite nel passaggio a sinistra del muro crepato. Saltando nel passaggio superiore, ecco la seconda Lente che andrà attivata come già avete fatto con l'altra: usando l'accendino. Tornati giù, distruggete il muro col solito sistema e i risultati si vedranno nella sala in cui c'erano tutti quei serpenti: ricordate i tetti su cui siete saltati? Bene, ora il primo sarà rotto e dentro ci sarà il segreto 6.

E' il momento della terza piramide. Sempre dall'atrio dei serpenti, scendete giù ai sarcofagi e dirigetevi al secondo bivio (quello "piramide 2- piramide 3"). Divenite invisibili grazie al Taklit, superate il masso con l'occhio, uccidete i serpenti nel mausoleo e spaccate il muro con l'Urgon. Il settimo segreto sarà per terra, mentre in cima avrete l'ennesima stanza impegnativa. Uccisi i ragni, dovrete salire le scale, agire sul primo pulsante, issarvi prima che la botola si apra e salvare la posizione. Premendo un secondo bottone, si attiverà un dispositivo a tempo... Gambe in spalla! Correte a destra, scivoliate per un paio di rampe, arrampicatevi su per il muro e usate l'Azerim per salire attraverso il passaggio prima che si chiuda... Se ce la farete potrete accendere anche la terza Lente. Ora la quarta. Scesi di sotto con l'Azerim, fate ritorno al bivio 2-3 e voltate per il burrone. Appendendovi, rifatevelo all'indietro e voltate a destra nella camera dei ragni.

Con l'Urgon, spaccate le due pareti: dietro la prima avrete il segreto 8, mentre dietro alla seconda ci sarà una pianta medica e un altro muro da buttar giù... Finita l'opera di demolizione, ecco un bel pulsantino e altri due corridoi. Visto che ci siete, pigiate subito il

bottone così d'aprire una via di collegamento con l'esterno, poi però scendete le scale del rimanente corridoio e, prima di arrivare in fondo, appendetevi alla piattaforma sopra alla vostra testa e recuperate il nono tesoro...

Balzate oltre il precipizio (sotto si vedranno delle rotaie), rimanete appesi al bordo e spostatevi a sinistra. Tirandovi su ed eliminando i numerosi aracnidi, nel pozzo di sinistra troverete qualche erba medica e il segreto dieci, mentre a destra vi sarà un masso da tirare in fuori.

Salite sopra al cubo, uccidete i vari padroni delle tele, saltate nel passaggio e arrampicatevi sulla scala. Balzando in direzione della catasta di legna nell'anfratto, raccogliete quest'oggetto, poi tornate dall'altra parte e, appendendovi al ciglio, spostatevi a sinistra.

Eliminate l'occupante della tana, salite con la frusta e poi ancora su nella sala superiore. Per l'ultima volta, mettete gli sterpi al loro posto dandogli fuoco con l'accendino... E anche la quarta è fatta! Ora, per tornare fuori, scendete di un piano e usate l'Urgon sulla parete. Lo scopo attuale sarà girare per il deserto scoprendo cosa indica ciascun raggio di Lente. Quando finirete sopra la zona indicata, vedrete una statua sbucare dalle sabbie... Tre potranno essere scoperte così, la quarta, quella del raggio rosso, avrà bisogno di un piccolo aiuto: rientrate nella prima piramide, andate al macchinario ad acqua e attaccate il secchio preso al capanno degli attrezzi. La luce rossa si defletterà nella pozza e v'indicherà un'altra zona!

Su ogni scultura usate l'Occhio Gemma che vi ha donato il bambino (vedi parte iniziale del livello) e l'ingresso della piramide principale si aprirà definitivamente!

Una volta dentro, per far funzionare il carrello basterà che gli montiate la ruota trovata alla miniera e gli aggiungete la tanica di benzina della jeep.

LIV. 13: LE MINIERE DI RE SALOMONE

Partite a tutta birra e fermatevi solo quando accanto a voi vedrete un capanno. Entrandoci troverete un medikit e la console di controllo del sistema di scambi della miniera, peccato che non vi sia corrente e che per farla tornare abbiate bisogno di una spoletta!

Proseguite il viaggio in carrello, fermatevi dopo due locazioni (intendo dopo due cancelli automatici), scendete e raccattate il fusibile da 50A nella scatola sul carrello. Prendete la gemma blu dietro alle casse sul balconcino (segreto 1) e sparate al TNT nella stanza a sinistra così d'avere un altro oggetto prezioso (un idolo, secondo tesoro). Continuando nella camera oltre la colonna troverete il locale di Horus, per ora inutile.

Tornati sul vostro mezzo, andate avanti ancora fino alla locazione della capanna dei controlli, scendete, entrateci e inserite il fusibile in sede... Badate di avere un buon livello d'energia, altrimenti potreste morire per la scarica!

Ora gli scambi funzioneranno, perciò fate pure i primi esperimenti... Tra l'altro, noterete che la 4 non funzionerà: urge controllo!

Iniziate a cambiare le rotte muovendo solo la leva uno (ho comunque messo una mappa che vi faciliterà le cose indipendentemente da ciò che avete già fatto per conto vostro), proseguite fino al cartello dello scambio omonimo, fermatevi, scendete e rifatevi all'indietro la strada fino all'area piena di serpenti, in mezzo a loro ci sarà il tesoro 3. Il tesoro 4 sarà dietro alla colonna accanto allo scambio 4 che, secondo Indy, necessita di olio. Vicino allo scambio 2, invece, ci sarà un medipack (dietro ai tubi) e una gemma si troverà accanto allo stipite della porta (segreto 5). Fatevi un giro completo senza mai fermarvi e, non appena passerete per la seconda volta allo scambio 3, dovrete vedere un carrello nemico iniziare a inseguirvi (solo se avete settato il deviatoio a sinistra). Abbassatevi spesso per evitare i colpi e quando si vedrà la scena del piazzamento dell'esplosivo, sarà lo stesso Indiana a fermarsi di botto.

Scendete, prendete la chiavetta sul tavolo della camera, attendete che le scosse elettriche smettano e passate rapidi col carrello (occhio ai russi).

Arrivati nuovamente nel posto in cui avevate trovato il fusibile, smontate immediatamente, fate fuori tutti e poi, raccolte le munizioni (mine!), tornate sul mezzo fermandovi non appena sarete sulla piastra per l'apertura della porta successiva. In questo modo potrete arrivare nella stanza dei controlli già armati di fucile e fare fuori più facilmente tutti quanti! Da notare che ora, sulla mappa interna alla cabina, si vedrà anche lo spostamento del nemico... Muovete anche la leva tre, ora.

Arrivando nella zona dell'idolo (la mappa è qui accanto), vedrete i russi far saltare tutto coi bazooka. Potreste fermarvi subito o tornarci qui più tardi, l'essenziale è che prima o poi eliminate tutti quanti e facciate una nuotatina nella pozza d'acqua.

In apnea, lasciate perdere il passaggio con le sbarre ma proseguite più in profondità, potrete così arrivare in due luoghi distinti: la zona con le colonne lavorate che avete visto passando col carrellino (non ci si poteva fermare, però) e una seconda area piena di sarcofagi impilati. Mentre nella prima le uniche cose interessanti saranno un medikit su alcune casse e il segreto 6 in una grotta sommersa, l'ultima sarà ben più interessante poiché, arrampicandovi sui cubi, potrete sia tornare alla grotta principale che proseguire e avere così la Gemma Verde di Salomone (guarda caso al di sopra della zona con le colonne lavorate).

Tra l'altro, sempre nella zona dell'idolo, se col carrellino si andrà avanti oltre l'incrocio e poi s'inserirà la retromarcia, si potrà arrivare davanti al portone per il bacino segreto e farlo aprire!

Cosa fare in questo posto? Per prima cosa, saltando di cassa in cassa, usate la frusta sui doccioni: dietro alla cascata avrete l'importante chiave di Horus. Tuffandovi invece nella piscina, il tesoro 7 sarà in un angolo della vasca e l'otto davanti alle sbarre della grata sommersa, l'accesso all'idolo che s'intravedeva tra i mattoni (tesoro 9) sarà invece poco più a destra...

Preso tutto quanto, tornate al carrello (non dimenticate il medikit dietro le casse) e uscite per le gallerie.

Fermatevi poco dopo il primo cancello, all'altezza della costruzione coi picconi e tutto il resto. Eliminate gli eventuali russi, prendete il medikit e aprite la porticina con la chiave presa in precedenza. Dentro troverete l'olio che vi serviva per lo scambio 4, perciò andateci, versateglielo sopra e tornate alla cabina di controllo. Agendo sullo scambio appena sbloccato vi leverete dai piedi il carrello nemico...

Giunti al deviatore 5 col vostro mezzo, smontate e uccidete tutti, poi andate avanti a piedi in modo da controllare l'area in cui gli imbecilli sono cascati nel burrone (attenti ai russi e ai numerosi ragni!). Al limite dei binari rotti, usate la frusta, prendete l'ultimo segreto che vi manca (il 10, in fondo al condotto) e poi usate l'Urgon sulla parete rovinata. Dentro al nuovo posticino, oltre ai soliti serpenti, troverete la Gemma Blu di Salomone, è importante però che la prendiate con la frusta visto che sotto di essa vi sarà una trappola letale.

Ora l'ultima gemma: quella Rossa. Tornate al carrello e procedete passando sotto alle due colonne accanto al quinto scambio. Arrivati alla piattaforma in legno piena di scatole, tirate in fuori quella appoggiata alla parete, sparate all'esplosivo e avventuratevi per le caverne. Vi saranno molti ragni e altrettante ragnatele, quando comunque arriverete alla pietra, Indy vi avvertirà di una trappola... Guardate nel pozzo dietro ad essa, sparate ai serpenti laggiù e, preso il rubino, gettatevi di sotto immantinente!

Procedendo fino al termine delle grotte potrete tornare al carrellino. Nuova destinazione: la locazione del fusibile!

Abbandonato il mezzo, entrate nel passaggio verso la strana stanza (attenti ai soldati); inserite la chiave di Horus e poi, balzando alle diverse porte, inserite le tre Gemme di

Salomone. Da notare che per l'ultima (blu) sarà necessario usare l'Azerim dal piano terra...

Al termine dovrete tirare la leva dentro la grande colonna e, scendendo, usare la frusta per raggiungere la porta del falco.

LIV. 14: TOMBA DI NUB

Arrampicatevi sui blocchi subito davanti a voi, appendetevi alla fessura nel muro di fronte e spostatevi a destra fino a quando, sotto di voi, non ci sarà un altro bordo al quale appendersi. Lasciandovi andare e spostandovi lievemente a sinistra, giungerete in un corridoio bianco che terminerà in una stanza piena di colonne.

Due le uscite da qui: giù per una rampa a destra o subito dritti in una camera con una grata di metallo. Il segreto 1 sarà nella terza vasca di quest'ultimo posto, recuperatelo, poi però scendete la rampa. Salendo su per le rovine, lasciatevi cadere di sotto e arrivate alla porta in fondo; esaminate il robot a cui manca un braccio e poi spostate la statua davanti all'arazzo di sinistra. Usate il machete per aprirvi un varco e saltate oltre il baratro così d'arrivare dall'altro lato della grata che conoscete. Tirate la leva, entrate nel passaggio e, nella camera coi ripiani, tenete la destra così da non cadere di sotto tra i serpenti (anche se in effetti ci dovrete andare se volete il tesoro 2). Tagliando la stoffa in fondo e tirando in fuori il blocco, procedete su per la scala e, nella camera col pavimento trappola, cercate di saltare sulla zona centrale di ognuna o quanto meno di non andare sulle parti alle estremità (anche a me c'è voluto un po').

Salite su saltando di blocco in blocco e continuate a sinistra fin nell'anfiteatro. Premete il bottone nel mezzo dell'arena, superate la porta, prendete il lingotto a destra (segreto 3, occhio ai ragni) e poi, dirigendovi nell'angolino a sinistra, salite grazie alla frusta. Saltate da un blocco all'altro, arrampicatevi, poi andate a destra e scalate la seconda "L" di pietra. Balzando sulla prima, lasciatevi cadere sulla piattaforma sottostante per poi colpire, con la frusta, la statua meccanica.

Prendere il braccio che le avete fatto staccare, tornate al buco dal quale siete arrivati e girate a sinistra in modo da essere nuovamente nell'area iniziale ma a un piano più alto. Prendendo il cunicolo a destra e usando la frusta per superare il burrone, premete il pulsante per aprirvi un varco, raccogliete la gemma blu (segreto 4) e tornate alla statua che necessitava dell'arto. Ora, montando tutto correttamente e abbassando la leva, potrete entrare nell'edificio, ma prima consiglieri di voltarvi di 180 gradi e analizzare il piccolo passaggio in fondo (quello da fare inginocchiati): appena dentro, in alto a sinistra ci sarà il tesoro 5.

Non appena metterete piede nel santuario, uno strano oggetto roteante inizierà a venire verso di voi. Cercate di seminarlo zigzagando tra le colonne o fatelo fuori col bazooka, poi cercate la piastra su cui si potrà usare l'Azerim e volate sulla balconata.

Passando da una colonna all'altra e poi sul ponteggio nel mezzo, raggiungete il terrazzo opposto, prendete il medikit a destra e schiacciate il bottone a sinistra.

Fatta opera di cecchinaggio dalla balconata, ripremete il bottone, scendete di volata e infilatevi giù per le scale già percorse da Volodnikov. Schiacciato il bottone e scesi ancora più giù con l'Azerim, vedrete il professore prendere una rotella di bronzo e darsi alla fuga... Ora il vostro obiettivo sarà metterlo alle strette come un topolino e rubargli la refurtiva!

Entrando in uno dei 3 tunnel accanto al perno in cui c'era la ruota, vedrete per terra il simbolo dell'Azerim. Cercate due blocchi mobili e muovetene uno al di sopra di esso, poi, attraverso le scale, salite alla locazione superiore e da qui nella stanzetta con la statua del gatto. Muovete quest'ultima davanti a una delle due entrate e poi, sfruttando il Taklit dell'invisibilità, apparite alle spalle del Prof. per costringerlo ad andare in questa stessa stanza.

Avuto l'ingranaggio, tornate nella camera principale, sistemate i russi e tagliate la stoffa sul pilastro in fondo. Tirando in fuori di tre posizioni il blocco cubico, saliteci, raggiungete il buco superiore della colonna, scendete, agite sulla statua e tornate fuori. Dietro al cubo precedentemente spostato vi sarà un pozzo che condurrà a una stanza con una chiavetta, massacciate i rettili, prendete l'oggetto e fate ritorno nella stanza principale.

Usate la chiave per dischiudere la porta dell'ascensore centrale, sistemate la ruota di Volodnikov e spingeteci dentro il cubo... Tornate sulle balconate grazie al solito Azerim, raggiungete con la frusta il contrappeso che avete visto salire ed eccovi di sotto!

Restando su al sicuro, sistemate i robot con qualche colpo di pistola, calatevi giù e arrampicatevi per i blocchi dall'altra parte della camera. Fate free-climbing sulla trave, lasciatevi andare appendendovi al bordo della piattaforma di sotto e saltate da una all'altra, in questo modo, oltre a prendere il segreto 6 nell'anfratto dell'ultima trave di roccia (guardate a sinistra dopo esservi fatti tutti i salti), sarete sul ballatoio che collega l'uscita dell'ascensore a una vasca piena d'acqua.

Fatevi il bagnetto uccidendo i pesci, poi procedete in apnea nella porta sommersa tirando la leva alla fine. Nuovamente alla vasca principale, raccogliete il lingotto d'oro nascosto sotto alle macerie (segreto 7), uscite dall'acqua appendendovi all'unico bordo adatto allo scopo, eliminate la sonda col bazooka e usate l'Urgon per aprire la parete. Raccolto il segreto 8, saltate sulla testa ed imboccate il passaggio poco oltre...

Un enorme generatore di corrente lancerà fulmini a destra e a manca. Non state lì impalati ma iniziate a correre tenendo la destra e riparandovi nei vari tunnel laterali. Facendo un giro completo della camera, alla fine otterrete un medikit e, dietro a un muro crepato, il tesoro 9. Nella medesima zona del medikit, potrete salire al piano superiore grazie alla frusta e da qui, all'altezza della grossa finestra con la grata davanti, passare nell'interapedine alla sua sinistra... Qualche salto e una rampa dopo (saltate prima della fine) dovrete riutilizzare l'Azerim per arrivare al di sopra della sfera lanciafulmini.

Tirate verso di essa i 3 blocchi coi leoni, premete il pulsante, ripremetelo per uccidere i soldati di sotto e schiacciatelo una terza volta per riportare su la sfera. Agendo sugli altri due bottoni ai lati controllerete le chiuse per drenare l'acqua. Badate che un pulsante controllerà DUE paratie, non una: la prima volta che lo premerete aprirà la prima, la seconda volta la chiuderà, la terza aprirà la seconda e la quarta la chiuderà. Giocandoci un po' dovrete fare in modo che l'acqua sia a metà altezza, solo allora converrà scendere di sotto, uccidere qualche russo e buttarsi nel fossato.

Salita la scala, sarà la volta della torre. Partite dalla piattaforma triangolare appoggiata per terra e tutto sarà semplice. Quando avrete tra le mani il Pezzo di Nub, gettatevi in acqua, tornate alla scala per la torre e usate l'oggetto sulla presa nel muro... Scoprirete così che si tratta di una batteria!

Tornati al ballatoio dell'ascensore, tirate in fuori il cubo di due spazi, scendete di sotto, usate il Nub sulle uniche due prese di corrente e poi tornate su con l'Azerim. Ora l'ultimo piano potrà essere raggiunto con l'elevatore!

Salite le scale dietro alla cabina da cui uscirete, usate la frusta per raggiungerne il tetto e prendete l'ultimo segreto. Oltrepassando la frana, prendete la pistola e il medikit dal cadavere, aprite la porta col metodo del Nub, fate saltare il robot e preparatevi ad affrontare il boss di fine livello!

Esaminate il sarcofago nel centro, attivate la presa sulla parete e mettete la gemma rossa nell'apposito spazio. Quando il robot gigante verrà avanti, cercate subito un riparo... Per poterlo distruggere dovrete attivare col Nub le piattaforme elettriche e attirare il bestione su di esse (voi non camminateci sopra!). Dopo la sesta volta lo vedrete saltare in aria e salendo sulla piramide centrale lo potrete usare come un ponte per la balconata.

Premendo il bottone ed entrando nel passaggio finirete anche questo schema.

LIV. 15: LA MACCHINA INFERNALE

Scendete per la scaletta, prendete gli oggetti a sinistra e sistemate i tre guardiani meccanici (usate pure la pistola). Salendo sull'ascensore, arrivate fino al piano superiore, lasciatevi cadere di sotto e schiacciate il pulsante nella tromba dell'elevatore che avete appena usato. Nella parte centrale della camera di abbasserà una rampa e in fondo ci troverete i vostri ex-amichetti...

Dopo la scena, salite ai controlli tramite l'apposito passaggio; lasciatevi cadere sul balconcino coi due ganci gialli e da qui tuffatevi nell'acqua a sinistra del cilindro centrale. Issatevi all'interno del cilindro, uscite attraverso la porticina a sinistra e, attendendo il momento propizio, oltrepassate le piastre elettriche saltando il baratro. Preso il Nud e i due segreti (gemme), fate ritorno al cilindro e prendete la strada direttamente davanti a voi.

Ucciso lo strano ratto, tuffatevi nella luce azzurra e nuotate verso l'alto approdando ad uno dei balconcini superiori. Salendo le scalette, troverete un altro pezzo di Macchinario infilato nella parte sbagliata: l'Azerim.

Scendete per la scaletta alle vostre spalle per raccogliete l'idolo d'oro (segreto 3), poi però risalite laddove c'era l'Azerim e ancora più su grazie alle scalette laterali. Ora, la vedete l'asta di metallo col pomello giallo? Per potervici attaccare col la frusta dovrete fare un piccolo salto fin sul corto balconcino proprio lì davanti, l'unico modo che ho scoperto per farcela è prendere la mira, voltarsi di 180 gradi ed eseguire una capriola all'indietro...

Usata la frusta, eccovi di nuovo nella sala del cilindro centrale, ma 'sta volta al piano superiore. Saltando di dente in dente, cercate di giungere in vista dell'apertura dalla parte opposta (occhio agli affari volanti), saltateci dentro, fatevi un bel bagnetto e in cima avrete l'Urgon (e i segreti 4 e 5). Al suo posto mettereci il Nub e le piattaforme esterne si metteranno in moto! Correte oltrepassando il sentiero, entrate nella porta e, dopo l'ascensore, inserite l'Urgon nel foro in cui c'era il Nud (subito da quelle parti). Servitevi dell'ascensore fino al terzo piano (il più alto), saltate sul primo dente, voltatevi a sinistra e raggiungete il balcone illuminato di verde. Prendete i segreti 6 e 7, poi un saltino su un dente, uno nel passaggio (occhio al ratto) e su per l'ennesimo elevatore.

Turner vi darà il benvenuto e, scomparso grazie al Taklit, inizierà a colpirvi. Uccidetelo senza pietà, prendetegli il pezzo e salite al piano di sopra con l'Azerim. Attenzione ai soliti odiosissimi topi e ai flyer elettrici; balzate sul balconcino in cui s'intravede la sfera sparafulmini, divenite invisibili col Taklit e andate a premere uno dei due bottoni. Usando ancora l'Azerim, recupererete la testa di Marduk e potrete mettere, al suo posto, lo stesso oggetto per levitare...

Imboccate il passaggio dietro di voi, controllate acquattati l'anfratto a destra (segreti 8 e 9) e poi giù con l'ascensore. Messa la testa di Marduk al suo posto (sul busto del cavallo), prendete il decimo tesoro situato nel luogo in cui si trovava la "bestia", poi inserite il Taklit nei controlli agendoci subito dopo...

LIV. 16: AETHERIUM

Nuotate il più in basso possibile, uscite dalla luce (non dal lato con le scariche) e uccidete i 4 animali sul pavimento. Accucciandovi e controllando la loro tana avrete il segreto 1. Rientrate nel raggio e salite di un piano oltre quegli strani cerchi roteanti... Uscendo vi ritroverete su di una trave di metallo e sotto di voi vedrete un corridoio di luce orizzontale che andrà a collegarsi con quello verticale da cui siete appena usciti. Calatevi dentro e seguitene la "corrente"... Vi ritroverete davanti a una specie di connessione tra mondi, voi però avrete bisogno di qualcosa per cancellare la sottile pellicola che vi divide da esso e in fretta: in questa realtà, infatti, non appena la vostra energia viola terminerà, vi s'inizierà ad abbassare la vitalità e l'unico modo per ricaricare l'energia viola sarà cambiare dimensione!

Di connessioni ne esistono 4, una per ogni branca della croce orizzontale di cui i cerchi roteanti sono il centro (potrete cambiare braccio saltando di trave in trave); di questi posti uno sarà una camera in cui troverete il Dilatore di Dimensioni, giusto quello che vi serve per aprire la già citata pellicola...

Ecco le realtà che potrete trovare e gli oggetti in esse contenute.

Deserto di Meroe: segreto 2 (denaro) e kit antiveleno.

Laguna di Palawan: segreto 3 (dietro la statua) ed erbe medicinali.

Fiume Tian Shan: segreto 4 (dal portacandele, voltate a destra e camminate fino a cadere di sotto) e passaggio per la camera con Sophia.

Quando sarete arrivati nella camera con Mrs. Hapgood (la potrete vedere sopra la vostra testa), scendete dapprima al piano terra, uccidete tutti quanti gli esseri e poi visitate i dintorni. Solo una delle tre colonne antigravità conterrà un segreto (il 5) e il passaggio per la balconata superiore, le altre porteranno semplicemente da Marduk.

Tra l'altro, saltando nel pozzo situato nel mezzo del piazzale, tornerete laddove avete preso il Dilatore e da qui nuovamente ai corridoi. A 'sto punto, se deciderete di tornare alla Laguna di Palawan, al termine del tunnel vi sarà un'intersezione grazie alla quale arriverete a MONKEY ISLAND trasformandovi in Guybrush!!! E pensate che in più avrete anche il segreto 6!

Ma torniamo a noi. Con l'energia viola al massimo, andate da Marduk ma non tentate di abatterlo, cercate invece un passaggio aetherium (quindi dovrete arrivarci nuotando) che conduca in un'altra zona... Uccisi gli insettacci, dovrete trovare un dilatamento verso Teotihuacan e dalle mani della statua poter prendere lo specchio. Tra l'altro per terra ci sarà anche il segreto 7: un lingotto d'argento.

Nella camera principale, dopo aver deflesso 5 colpi sul Dio (potrete raggiungere anche la balconata con gli appositi passaggi), la creatura lascerà il suo gioiello che, usato nell'apposito foro, farà abbassare la sfera da cui potrete caricare la frusta. Ora sparerele elettricità!

Per tornare nella camera di Sophia, passate per i corridoi in cui avete trovato lo specchio, raccogliete il segreto 8 e poi colpite con la frusta la palla metallica...

Scendete per il tunnel di luce e arrivate alla balconata con la vostra amica. Colpite con la frusta la sfera vicina e, aperto il nuovo passaggio, frigate i mostri prendendo la Gemma Verde dalla dimensione della Miniera del Re Salomone. In fondo al passaggio colpite un'altra sfera, recuperate anche la Gemma Blu di Re Salomone e terminate la serie col terzo e ultimo globo metallico. La povera Signorina Hapgood rimarrà in balia di Marduk e, come in Indy 4, verrà posseduta!

Scappate ed entrate nell'ultimo aetherium che vi manca; prendete i bivi giusti e alla fine avrete anche la Gemma Rossa nel vostro inventario. Ora scendete alla piazza sottostante sempre usando uno dei passaggi dell'ultimo aetherium, evitate gli attacchi del mostro (curatevi quando serve) e inserite le pietre nelle porte badando che corrispondano al colore degli stipiti. Dietro alla verde avrete il segreto 9, un medikit e un kit antiveleno; dietro alla rossa un medikit, mentre dietro la blu... un bel niente.

Quando tutte saranno aperte, la realtà si fonderà con la non-realtà e nel mezzo della piazza apparirà una costruzione che dovrete scalare per confrontarvi con l'Archeopterix! Avrete bisogno di parecchi medikit e nel caso rimaneste senza "munizioni" per la frusta, non dovrete far altro che ascendere una delle colonne dell'aetherium e ricaricarla nell'atrio superiore...

Dopo una decina di colpi il mostro andrà giù e per terminare il gioco non dovrete che fuggire nella stessa direzione di Sophia. Un ultimo consiglio: non prestate attenzione ai crolli ma ai salti! Ah, il decimo segreto sarà dietro a una colonna caduta a sinistra, proprio poco prima della rampa finale.

LIV. SEGRETO: RITORNO IN PERÙ

Quando avrete abbastanza soldi e fegato, potrete comprare la mappa per lo schema segreto (si trova nella lista degli oggetti che appare al termine di ogni livello normale).

Scopo: trovare la copia dell'idolo degli Ovithos de "I Predatori dell'Arca Perduta"... L'avete visto il film, vero?

Dalla jeep prendete il gommone, fate scappare il leopardo (o fatelo fuori col bazooka), uccidete il serpente e intascatevi le erbe curative. Scendete il corso del fiume col canotto, fermatevi al primo guado a sinistra, fatevi la grotta sommersa e, giunti in cima al declivio, lasciatevi andare giù saltando all'ultimo istante. Appendendovi al bordo dall'altra parte e sistemando un paio di rettili, in una grotta avrete il segreto 1.

Continuate per il fiume col gommone, scendete il prima possibile e, notando che "il masso blocca ancora l'uscita", non vi resterà che dedicarvi al fiume. In apnea, entrate nella grotta coperta dai rampicanti, nuotate su per il primo cunicolo, uscite, saltate il baratro e, invece di arrampicarvi per la scaletta, voltatevi di 180 gradi raggiungendo il pianerottolo... Al termine della stradina avrete una gemma (segreto 2).

Tornati al torrente, ora fatevi il secondo condotto sommerso e, nella vasca composta da tante piccole stanze, visitate un po' in giro. Vi saranno un totale di 5 aree in cui potrete prendere fiato: quella di partenza con la cascata, una a sinistra in cui troverete una salamandra e un medikit, una vuota a destra (quella con i blocchi quadrati sul fondo), una al termine di un piccolo condotto sempre a destra (porterà ad un appiglio per la frusta) e un'altra col fondo buio.

Dirigetevi a quella con l'appiglio per la frusta, attraversate il baratro, date fuoco al piattino al di sotto del faccione e, prima di buttarvi nella pozza ora rischiarata, colpite l'idolo con la frusta così che cada tra i flutti.

Raccolto il prezioso tesoro (3), tagliate le liane e infilatevi nel tunnel. Una volta fuori, spingete il blocco nel mulinello e, durante la salita del pozzo che si riempirà d'acqua, prendete il lingotto (4) nell'alcova. Uscite in direzione della luce, statene lontani ("Adios, imbecille!") e andate fino al masso uccidendo gli schifosissimi ragni. In un buco a sinistra avrete una bella chiave.

Tornati alla vasca, attraversatela e... Il tempio del primo Indy! Wow!

Come nel film, non schiacciate i rombi più scuri del pavimento e arrivate fino all'altare che ospitava l'idolo. Saltate oltre e arrampicatevi su per il muro. Inserita la chiave, scendete di sotto, affrontate gli scorpioni e, accese le torce (tesoro 5 in una nicchia), salite i ripiani funerari sfruttando anche la frusta. In cima, oltre ad un'utile bambù, troverete l'uscita, ma il salto sarà del tutto impossibile! Tornate dove avete inserito la chiave...

Mettete il bambù nel buco triangolare, scendete all'altezza dell'altare e, a sinistra, cercate un passaggio da fare inginocchiati. Usando la frusta, continuate la visitina, evitate di mettere piede sulle due piastre trappola e schiacciate invece la tre. Prima di scendere, arrampicatevi per i gradoni così d'avere, nell'alcova scura in alto, il segreto 6.

Tornati giù, andate avanti per il passaggio sistemando i serpenti; raccogliete il medikit, arrampicatevi per i blocchi e salite per i fori della parete oltre lo strapiombo (frusta docet!). Trascinato il sasso, oltrepassatelo appendendovi al ciglio e scegliete la strada: verso il basso avrete il segreto 7, in alto proseguirete l'avventura.

Finita la sezione in cui sarete appesi ad un'altezza sconsiderata, cadendo poco dopo dovrete fare un salto al momento giusto ritrovandovi così proprio di fronte al sasso dell'uscita "del tutto impossibile" (ricordate?). Saltate appendendovi sotto di esso, lasciatevi andare una volta, muovetevi a sinistra e usate la frusta per far crollare il doccione. Eliminata la minaccia, scendete giù, arrampicatevi nel passaggio e, prima di affrontare i salti, appendetevi al bordo del burrone lasciandovi cadere alla piattaforma sottostante... In cima alla scala il segreto 8.

Ora le colonne piene di rampicanti. Fatevele tutte di filato, arrampicatevi sui gradini usciti dalla parete e, al terzo, spaccate le liane prendendo il segreto 9. Il decimo e ultimo tesoro sarà lo stesso idolo d'oro. Quando tutto crollerà, correte avanti fin'oltre la porta, tornate indietro quando vedrete il sasso e poi nuovamente avanti usando la frusta per oltrepassare il burrone e appendervi così da evitare la pietra... THE END!