

DINO CRISIS - LA SOLLA

La versione Playstation di Dino Crisis ha dato parecchio filo da torcere anche ai giocatori più agguerriti, se non altro perché in alcuni frangenti si tratta di un gioco abbastanza ostico, non troppo lungo, ma complicato in alcuni passaggi. Con questa simpatica guida, non dovrete fare altro che seguire tutte le indicazioni per riuscire a ottenere tutti e tre i finali a disposizione. E anche la versione PC non vi darà troppa noia.

SIETE ESTINTI!

P. S. La seguente guida fa riferimento alla versione SPECIALE giocata a livello NORMALE.

A cura di Andrea "MAO" Della Calce

CAPITOLO 1 - L'ARRIVO

Dopo la bella sequenza iniziale, vi ritroverete a controllare finalmente Regina. Avvicinatevi a Gail che sta ispezionando il pavimento, dopodiché entrate nella porta a destra per accedere al Magazzino Materiali. Nell'angolo in fondo troverete la Chiave Generatore, mentre spostando la scaffalatura, potrete raggiungere un Medikit.

Uscite dalla stanza e tornate verso il luogo nel quale avete cominciato e Rick si metterà in comunicazione con voi, dopodiché interverrà Gail che vi chiederà di dargli la chiave appena rinvenuta. Seguite il vostro socio nella nuova porta, girate alla vostra destra e proseguite fino a raggiungere il Passaggio Al Generatore di Riserva: a metà strada assisterete a una breve sequenza animata nella quale esaminerete un cadavere, dopodiché continuate per l'unica strada possibile e oltrepassate la porta che conduce al generatore. Una volta dentro, spostatevi sul retro e osservate le leve sul muro e la loro sequenza di colori, poi usate il pannello a destra all'interno del quale si trovano quattro fusibili che devono essere sistemati nel giusto ordine premendo i pulsanti alla loro base: i pulsanti da schiacciare sono nell'ordine quello di mezzo, quello di destra e ancora quello di mezzo.

Il generatore verrà così attivato e, appena tenterete di uscire dalla stanza, sentirete degli spari e la voce di Gail. Una volta tornati sull'esterno, scoprirete che Gail è sparito e verrete affrontati dal primo dinosauro dell'avventura: evitate qualsiasi scontro e cominciate a correre ripercorrendo a ritroso la strada fatta per arrivare fin qui.

Una volta che sarete ritornati sani e salvi nel Cortile Posteriore della Base, verrete contattati da Rick, il quale vi dirà di raggiungerlo nella Stanza di Controllo, aiutandovi con la mappa: prendete la porta davanti a voi e appena giunti nel nuovo corridoio, seguitelo fino a quando non sbatterete il vostro muso contro delle barriere laser che, almeno per il momento, non possono essere disattivate.

Salite invece il condotto premendo il tasto azione nei pressi della grata staccatasi dal condotto d'aerazione e salite: seguite il condotto e scendete al piano sottostante quando incrocerete la prima botola. Una volta di nuovo nei corridoi della costruzione, seguite la strada ed entrate nella prima porta che troverete sul vostro cammino: qui incontrerete Rick e dopo un lungo dialogo (nel quale vi spiegherà lo stato della corrente nella costruzione), uscite e questa volta tornate al condotto senza salirci, ma entrate nella porta per trovarvi in una Save Room. Qui dovrete attivare il pulsante sul muro e che dà energia al computer ed esplorare la scatola di cartone per trovare un Plug, raccogliete lo Shotgun dal pavimento e il DDK Input Disc H, poi esplorate il retro della stanza per raccogliere la Chiave del Pannello da vicino il cadavere.

La cassaforte si apre con un codice che trovate su alcuni appunti in un'altra stanza.

Prima di uscire dalla porta successiva, salvate e quando avrete raggiunto il nuovo corridoio, Rick vi dirà di essere riuscito a bypassare i comandi della grata laser: entrate nella stanza a sinistra della Save Room e troverete un file, il DDK Code Disc H e delle munizioni dagli armadietti. Per evitare di avere problemi in questa stanza, vi conviene uccidere il raptor fuori dalla porta.

Tornate alla Save Room e utilizzate il codice appena rinvenuto (0426) sulla cassaforte nel retro e impadronitevi degli oggetti al suo interno, poi uscite dalla porta nella quale siete entrati e disattivate il sistema laser alla destra della Save Room ed entrate nella stanza successiva solo per ritrovarvi nella hall principale dell'edificio. Esplorate il retro delle scale per trovare un oggetto utile e poi salite le scale: una volta in cima, spingete la cassa per rivelare un oggetto che dovrete raccogliere, dopodiché proseguite nella porta successiva dove ad attendervi troverete un raptor addormentato: potete anche cercare di evitare lo scontro e puntare direttamente nella porta nell'angolo alla vostra destra. Usate l'interruttore DDK a fianco e preparatevi a risolvere il vostro primo enigma. La password per accedere alla nuova stanza è HEAD (e si ottiene eliminando le lettere doppie dai due dischi). Nel nuovo ufficio troverete un sopravvissuto che vi donerà la seconda Chiave Pannello, poi andate verso il box posto a fianco della vetrata e usate le due schede rinvenute finora e, prima di sistemarle negli appositi slot, esaminatele nell'inventario: se a primo acchito le scritte SOL e LEO non sembrano avere un grosso significato, se vengono capovolte assumono la conformazione di numeri che uniti rappresentano il codice da inserire per aprire il pannello. Il codice è 705037 e così facendo verrete in possesso della Chiave Scheda L. Appena tenterete di raccogliere anche il DDK sul mobile, il Tirannosaurus Rex farà il suo ingresso trionfale, prima ingurgitando il cadavere del dottore e poi tentando di servirsi il dolce con voi... Quattro colpi di shotgun mirati al momento giusto vi libereranno provvisoriamente della presenza del bestione: fate attenzione perché una mancanza di coordinazione può costarvi la vita in un attimo. Quando vi sarete liberati del T-Rex, uscite dalla porta e fate attenzione al raptor se non l'avete eliminato in precedenza. Girate a destra ed entrate nella porta in fondo al corridoio per ritrovarvi all'esterno ed entrate nella porta a destra. Raccogliete l'appunto che si trova sul tavolo davanti a voi e segnatevi il codice 8159. Ora fate ritorno al corridoio precedente ed entrate nell'unica porta che ancora non avete visitato.

Oltre a un simpatico raptor, troverete un Medikit sul tavolo e andate sul retro della stanza (mentre un nuovo raptor farà il suo trionfale ingresso in scena dalla porta) e avvicinatevi verso la cassaforte posta sul muro in fondo e apritela utilizzando il codice di sblocco 8159 trovato precedentemente: all'interno troverete una modifica per la pistola. Uscite e tornate nel salone principale e usate la Chiave Ingresso sulla doppia porta per trovarvi all'aria aperta. Una volta fuori, esplorate il giardino finché non vi ritroverete nei paraggi di una grossa saracinesca (bloccata) e di un cadavere: esaminate il corpo privo di vita per trovare un messaggio e un DDK Disc N. Tornate all'interno dell'edificio e, senza pensarci troppo, puntate verso la porta che si trova praticamente dietro le scale e utilizzate i DDK N per attivare la serratura. Il codice che sblocca la porta è NEWCOMER, poi entrate e vi ritroverete in una stanza con alcuni ascensori (non ancora attivabili) e la mappa della zona sul muro. Uscite dalla porta posta sul lato direttamente opposto a quello in cui entrate e poi seguite il

corridoio, poi dirigetevi verso i laser in fondo al corridoio, eliminate i due raptor e poi entrate nella porta in fondo al corridoio che gira.

Raccogliete la BG Room B1 dal tavolo e poi uccidete il raptor che si trova qui dentro o evitatelo, come preferite.

Uscite dalla stanza e seguite il corridoio fino in fondo ed entrate nella porta a destra. Impossessatevi della nota appesa alla lavagna e quindi uscite dalla porta opposta e da qui raggiungete il condotto d'aerazione e poi raggiungete nuovamente la stanza di controllo (ricordate?).

Dopo che avrete nuovamente discusso con Rick, questo vi chiederà di riportare in vita il sistema di elettricità ausiliare. Tutto quello che dovrete fare è tornare alla zona iniziale e andate in direzione di dove Gail all'inizio osservava la grata rotta: dietro troverete un cancello che potrete aprire con la chiave recuperata poc'anzi e una volta oltrepassatolo, raccogliete le munizioni e poi scendete le scale per ritrovarvi nello scantinato. Il procedimento per riportare il generatore online è uguale a quello visto proprio all'inizio del gioco: l'ordine dei colori, partendo da sinistra è Rosso, Blu, Verde, Bianco. Quando avrete sistemato le batterie, azionate il pannello sul muro e la corrente tornerà come per magia. Sulla strada che porta all'uscita, spostate lo scaffale per impadronirvi dell'oggetto che si nascondeva dietro.

A questo punto non vi rimane altro da fare che tornare alla stanza di controllo e parlare con Rick: troverete anche Gail e nel frattempo arriverà un messaggio di aiuto, un segnale che potrebbe appartenere a Tom, un infiltrato da settimane nella base oppure Cooper, con il quale avete perso contatto all'arrivo sull'isola (ma che voi sapete perfettamente essere cadavere da un pezzo, visto il filmato introduttivo). Al termine della conversazione, vi ritroverete a dovere fare la prima scelta della vostra avventura.

P. S. Sebbene le scelte di Rick rimangano di gran lunga le migliori, riporto per giustezza anche le soluzioni di Gail. In ogni caso, la scelta dei bivi durante lo sviluppo dell'avventura non condizionerà il raggiungimento di uno dei tre finali, almeno laddove non lo segnalerò.

CAPITOLO 2 A - ALL'INSEGUIMENTO DEL DOTTOR KIRK (SCELTA DI GAIL)

Avete deciso di seguire Gail, perciò uscite e prendete le scale che si trovano dietro l'angolo a sinistra per raggiungere il piano sottostante e vi ritroverete nel Corridoio Infermeria. Seguite la strada e, una volta che avrete assistito al filmato, entrate nell'infermeria qui vicina. Sullo scaffale troverete due Medikit, mentre sulla scrivania c'è una ID Card. Uscite dall'infermeria e seguite il corridoio diritto davanti a voi per arrivare nella Sala S1, dove vi riunirete con Gail, ma l'improvvisa apparizione del Dottor Kirk vi separerà nuovamente dal vostro compagno. Uscite dalla porta a sud est e continuate fino a quando non raggiungerete un ascensore che, al vostro passaggio, si squarcerà e un dinosauro cercherà di uccidervi. Apparirà la scritta DANGER e dovrete premere i tasti di azione del vostro sistema di controllo per riuscire a liberarvi dalla letale presa.

Con il raptor a terra, potrete decidere se accopparlo oppure scappare.

Comunque sia, disattivate il laser e sbloccate la porta dietro l'angolo a ovest che è la stanza del generatore di emergenza.

Tornate al piano superiore, percorrete a ritroso il corridoio, salite nel condotto e scendete dall'altro lato per trovarvi nel Corridoio Uffici, disattivate il laser in fondo ed entrate nella stanza dirimpetto a voi: dentro raccogliete il DDK Code Disc E, il Plug e la Macchina per le Impronte. Vi ricordate il cadavere che avete

visto all'esterno poco tempo fa? Bene, perché ci dovrete tornare e utilizzare il macchinario appena conquistato sul corpo per impadronirvi delle impronte digitali: sulla nota troverete il codice di identificazione del ricercatore che è 57036. Rientrate nell'edificio e prendete la porta alla vostra sinistra, percorrete il corridoio facendo attenzione ai raptor ed entrate nella porta degli uffici. Utilizzate la ID Card sul computer nell'angolo e inserite il codice 57036 per riscrivere le informazioni sul supporto e guadagnare un nuovo tipo di accesso. A questo punto dovrete nuovamente fare un po' di strada all'indietro e raggiungere il retro dell'edificio (praticamente dove siete stati contattati da Rick la prima volta) ed entrare nel primo cancello ed entrare nel Corridoio dell'Ascensore, dove verrete attaccati da due raptor. Dopo l'animazione, vi ritroverete ad avere a che fare con un pterodattilo che vi solleverà dal suolo e ancora una volta dovrete smanettare il più possibile per non finire male. Raccogliete l'arma che vi sarà sicuramente caduta e poi entrate nella stanza di controllo dell'ascensore, dove potrete raccogliere il DDK Code Disc L, mentre sul muro sul retro troverete una mappa della zona.

Raggiungete il corridoio a sud est della mappa, evitate il volatile e poi entrate nella stanza successiva: scendete la scala, raccogliete gli oggetti e preparatevi ad affrontare il prossimo enigma. Nella versione Playstation, mi ricordo che la risoluzione era leggermente più complicata: in questa, mi è bastato premere i pulsanti dei sei computer in quest'ordine. Dal primo in alto a destra (fronteggiando i buchi nel muro) li ho attivati nell'ordine Rosso, Verde, Blu e poi ho ripetuto la procedura sui computer a sinistra. I tubi si sono sistemati e tutto è andato per il meglio.

Uscite dalla stanza e quando il pterodattilo vi solleverà da terra, premete i tasti molto velocemente per non finire spiattellati dalla ventola di aerazione. Tornate all'Ascensore Grande e attivatelo premendo il pulsante verde: dopo la sequenza animata, vi ritroverete ancora nella stanza del trasporto oggetti e tutto quello che dovrete fare è salire la scala e attivare il computer con la Chiave Gru rinvenuta poc'anzi. Per risolverlo la sequenza di attivazione dei tasti è la seguente.

- 1 - Alto, Basso, Sinistra, Hook
- 2 - Sinistra, Release
- 3 - Alto, Hook
- 4 - Exit

Raccogliete la Resurrezione da dietro lo scaffale e i dardi Anestetici M, poi uscite dalla stanza e tornate nel corridoio precedente.

CAPITOLO 2B - COOPER O TOM? (SCELTA DI RICK)

A questo punto dovrete nuovamente fare un po' di strada all'indietro e raggiungere il retro dell'edificio (praticamente dove siete stati contattati da Rick la prima volta) ed entrare nel primo cancello ed entrare nel Corridoio dell'Ascensore, dove verrete attaccati da due raptor. Dopo l'animazione, vi ritroverete ad avere a che fare con un pterodattilo che vi solleverà dal suolo e ancora una volta dovrete smanettare il più possibile per non finire male. Raccogliete l'arma che vi sarà sicuramente caduta e poi entrate nella stanza di controllo dell'ascensore, dove potrete raccogliere il DDK Code Disc L, mentre sul muro sul retro troverete una mappa della zona.

Raggiungete il corridoio a sud est della mappa, evitate il volatile e poi entrate nella stanza successiva: scendete la scala, raccogliete gli oggetti e preparatevi ad affrontare il prossimo enigma. Nella versione Playstation, mi ricordo che la

risoluzione era leggermente più complicata: in questa, mi è bastato premere i pulsanti dei sei computer in quest'ordine. Dal primo in alto a destra (fronteggiando i buchi nel muro) li ho attivati nell'ordine Rosso, Verde, Blu e poi ho ripetuto la procedura sui computer a sinistra. I tubi si sono sistemati e tutto è andato per il meglio.

Uscite dalla stanza e quando il pterodattilo vi solleverà da terra, premete i tasti molto velocemente per non finire spiattellati dalla ventola di aerazione. Tornate all'Ascensore Grande e attivatelo premendo il pulsante verde: dopo la sequenza animata, vi ritroverete ancora nella stanza del trasporto oggetti e tutto quello che dovrete fare è salire la scala e attivare il computer con la Chiave Gru rinvenuta poc'anzi. Per risolverlo la sequenza di attivazione dei tasti è la seguente.

- 1 - Alto, Basso, Sinistra, Hook
- 2 - Sinistra, Release
- 3 - Alto, Hook
- 4 - Exit

Raccogliete la Resurrezione da dietro lo scaffale e i dardi Anestetici M, poi uscite dalla stanza e tornate nel corridoio precedente.

Tornate alla stanza di controllo e prendete le scale che si trovano dietro l'angolo a sinistra per raggiungere il piano sottostante e vi ritroverete nel Corridoio Infermeria. Seguite la strada e, una volta che avrete assistito al filmato, entrate nell'infermeria qui vicina. Sullo scaffale troverete due Medikit, mentre sulla scrivania c'è una ID Card. Uscite dall'infermeria e seguite il corridoio diritto davanti a voi per arrivare nella Sala S1, dove vi riunirete con Gail, ma l'improvvisa apparizione del Dottor Kirk vi separerà nuovamente dal vostro compagno. Uscite dalla porta a sud est e continuate fino a quando non raggiungerete un ascensore che, al vostro passaggio, si squarcerà e un dinosauro cercherà di uccidervi. Apparirà la scritta DANGER e dovrete premere i tasti di azione del vostro sistema di controllo per riuscire a liberarvi dalla letale presa.

Con il raptor a terra, potrete decidere se accopparlo oppure scappare.

Comunque sia, disattivate il laser e sbloccate la porta dietro l'angolo a ovest che è la stanza del generatore di emergenza.

Tornate al piano superiore, percorrete a ritroso il corridoio, salite nel condotto e scendete dall'altro lato per trovarvi nel Corridoio Uffici, disattivate il laser in fondo ed entrate nella stanza dirimpetto a voi: dentro raccogliete il DDK Code Disc E, il Plug e la Macchina per le Impronte. Vi ricordate il cadavere che avete visto all'esterno poco tempo fa? Bene, perché ci dovrete tornare e utilizzare il macchinario appena conquistato sul corpo per impadronirvi delle impronte digitali: sulla nota troverete il codice di identificazione del ricercatore che è 57036. Rientrate nell'edificio e prendete la porta alla vostra sinistra, percorrete il corridoio facendo attenzione ai raptor ed entrate nella porta degli uffici. Utilizzate la ID Card sul computer nell'angolo e inserite il codice 57036 per riscrivere le informazioni sul supporto e guadagnare un nuovo tipo di accesso.

CAPITOLO 3 - FISICA E MATERIA

Indipendentemente dalla scelta fatta poco fa, tornate alla Sala Ascensore (a sud dell'Ingresso principale, ma raggiungibile dal corridoio della Libreria) e utilizzate la tessera appena riscritta per azionarlo. All'interno dell'elevatore, verrete assaliti da un nuovo raptor, dopodiché vi ritroverete nella Sala S1:

raccogliete tutto quello che potete e poi sbloccate la porta con il DDK: il codice di rilascio della serratura è LABORATORY.

Seguite il corridoio finché non vi ritroverete davanti la classica barriera laser, dietro la quale vi attendono dei dinosauri. Entrate nella Libreria e attraversatela completamente uscendo dalla porta opposta che è la Zona di Ricerca, poi disattivate il laser ed entrate nella Sala Conferenze. Raccogliete il DDK Input Disc E, il plug e uscite girando a destra ed entrando nella successiva stanza, la Sala Computer. Prendete il plug e il cacciavite dalla cassetta degli attrezzi, dopodiché attivate il computer presente nella stanza inserendo il codice 7248. Ora tornate nella stanza che avete appena abbandonato e da qui nella stanza successiva, che si rivelerà essere un luogo per esperimenti gassosi. Per salvare la vita al ricercatore chiuso all'interno, dovrete azionare il computer davanti a voi e risolvere un semplicissimo enigma che consiste nell'annullare i gas: l'ordine dei colori è Verde, Rosso e Blu.

Entrate nella stanza e parlate con il ricercatore il quale, poco prima di tirare le cuoia, vi darà la Scheda. Uscite dalla stanza e, nel momento stesso in cui tenterete di farlo, un raptor salterà fuori ma evitandolo riuscirete a chiuderlo nella stanza dell'esperimento. Ora sta a voi giocare con il povero dinosauro aumentando il gas rosso, oppure uscire. Io voto per la prima e siccome siamo in democrazia, vi conviene fare quello che vi dico io, altrimenti il documento prenderà fuoco sotto i vostri occhi (in senso figurato, ovviamente). Tornate alla Libreria e utilizzate la scheda appena ricevuta sul computer di sinistra e inserite il codice 3695 e vi ritroverete ad affrontare l'ennesimo puzzle che consiste nella ricostruzione di una figura mediante lo spostamento di alcune sezioni "cellulari". Seguendo la numerazione della foto, agite due volte sulla sezione 2, sulla 3 una volta, sulla cinque una volta. Utilizzate la B1 Key Chip sul mobiletto verde che si illuminerà e otterrete la Scheda R (avete già raccolto la L, vi ricordate?) e non dimenticatevi le parti per la pistola.

Non vi rimane altro da fare che tornare alla Sala Computer e utilizzare sull'interruttore del grosso calcolatore posto in fondo alla stanza la Scheda L: a quel punto, Regina si renderà conto di non potercela fare da sola e apparirà l'opzione di chiamare Gail. Inutile dirvi che si tratta dell'unica cosa che potete fare per rivelare una nuova porta precedentemente nascosta che, a sua volta, dovrà essere aperta con i giusti DDK (che dovrete possedere senza troppi problemi se avete seguito pedissequamente le indicazioni fin qui...). Il codice di sblocco della serratura è ENERGY.

Nella nuova stanza, assisterete a una scena che vi introdurrà parzialmente a quello che è il vero problema: l'incontrollabilità della Terza Energia che ha shiftato nel passato la attuale locazione dell'isola, alterando lo status temporale di milioni di anni.

Esaminate il pannello e premete nell'esatta sequenza i tasti Gamma, Beta e Alfa, poi raccogliete tutti gli oggetti (comprese le modifiche per lo Shotgun...) e, dopo l'ennesimo intermezzo, vi ritroverete nella stanza dalla quale avete raccolto il cacciavite dalla cassetta degli attrezzi. Usate ora il cacciavite sul pannello alla vostra sinistra e preparatevi ad affrontare un nuovo puzzle nel quale dovrete ricomporre l'esatta sequenza di un circuito. Aiutandovi con la foto a lato, selezionate il pannello B e giratelo verso destra una volta e rimettetelo a posto. Ripetete la procedura con il pannello C e poi portate i pannelli nella parte bassa secondo l'ordine C, A, B.

Al termine della risoluzione dell'enigma, Gail e Rick si metteranno a discutere di nuovo e voi dovrete, ancora una volta, effettuare una scelta (che nemmeno

in questo caso influenzerà il finale). Come al solito il mio suggerimento è quello di seguire le indicazioni di Rick, ma poi fate pure come vi pare...

CAPITOLO 3 A - SANGUE ESTINTO (Scelta di Gail)

Uscite dalla stanza e tornate verso il corridoio dell'Area di Ricerca e raggiungete molto velocemente la Libreria. Il problema della scelta di Gail è senza ombra di dubbio la presenza di molti dinosauri, quindi fate attenzione. Il vostro obiettivo è quello di raggiungere il più velocemente possibile la stanza all'estremo sud est della mappa del primo piano sotterraneo.

CAPITOLO 3 B - MATERIA GRIGIASTRA (Scelta di Rick)

Se non doveste averlo ancora capito, le scelte di Rick sono più intellettive che da vera e propria guerriglia, perciò preparatevi ad affrontare alcuni enigmi sul vostro percorso.

Tornate nella stanza della Simulazione dell'Esperimento che avete visitati poc'anzi, dopodiché esaminate il computer in fondo alla stanza e preparatevi ad affrontare un nuovo enigma.

Vi ricordate il gioco Memory? Praticamente tutto quello che dovrete fare è ricordarvi l'esatta sequenza di tasti che vi verrà sviluppata sotto gli occhi dal computer e poi cercare di ripeterla perfettamente. Siccome la generazione del puzzle è casuale, vi consiglio di prendere carta e penna, segnandovi l'ordine delle lettere. Dopo quattro passaggi sempre più difficili, il passaggio di sicurezza verrà sbloccato senza rischiare troppo la pelle...

CAPITOLO 4 - LA VIA DI FUGA

Ancora una volta, indipendentemente dalla scelta fatta, incontrerete comunque il Dottor Kirk e Gail interverrà per salvarvi la pelle. Al termine della scena, sarete comunque in possesso della Scheda Comunicazioni. Ora tornate al primo piano e dirigetevi a passo spedito verso la solita stanza di controllo che avete già visitato mille volte soprattutto nella prima parte del gioco. Qui, con la Scheda appena recuperata, potrete usufruire dei servizi dell'ascensore presente, dopodiché vi ritroverete nella Stanza delle Comunicazioni, dove potrete raccogliere dei proiettili Slag e la Chiave Antenna dal box di emergenza, poi uscite dalla porta e seguite la strada fino ad arrivare in fondo dove troverete la sala visitate all'inizio. Usate la Chiave Antenna sulla console e attiverete così le comunicazioni per far giungere l'elicottero di soccorso. Appena usciti dalla stanza però, Rick vi contatterà per dirvi che ha qualche problema con il sistema elettrico e che quindi la porta che conduce di nuovo all'interno è bloccata. A questo punto però, farà nuovamente la sua apparizione il simpatico T-Rex che comincerà a rincorervi per la balconata: non fermatevi e, soprattutto, non spaventatevi (ancora); quando sarete arrivati in fondo, il T-Rex vi fronteggerà e ancora una volta, dovrete sparargli per scoraggiare le sue intenzioni bellicose. Per evitare di finire mangiati in un solo boccone, mettetevi il più possibile nell'angolo contro il muro e sparate. Dopo qualche colpo, Rick vi contatterà di nuovo e, automaticamente, Regina scapperà da questa situazione spinosa.

Dirigetevi verso l'ingresso principale della costruzione e poi proseguite verso la saracinesca che si trova davanti al cadavere dal quale avete preso prima le impronte digitali un po' di tempo fa.

Vi ritroverete in una specie di corridoio all'aperto dove due raptor faranno la loro sontuosa apparizione. Tirate dritti finché non raggiungerete l'hangar, poi

salite le scale e impossessatevi (finalmente) del Lanciagranate. Sullo scaffale in fondo troverete anche le munizioni e qualche altro gadget.

Per il passaggio alla zona successiva invece, dovrete per forza di cose spostare le casse in un determinato ordine, altrimenti nisba.

Fate riferimento alla foto: tenendo presente che le frecce indicano la direzione in cui spingerle e le lettere ne rappresentano l'ordine.

Prima di uscire dalla porta, raccogliete le munizioni del Lanciagranate e poi, una volta fuori dalla stanza, assisterete a un bel filmato (uno dei pochi in FMV, ma tant'è...), nel quale il T-Rex si mangerà la vostra via di fuga. Non appena vi ritornerà il controllo di Regina, dovrete cominciare a correre in cerchio intorno alla carcassa dell'elicottero evitando qualsiasi tipo di contatto con il T-Rex. Una volta sola, andate in direzione della porta bloccata dietro la quale si trova Rick e questo vi comunicherà che ha bisogno di tempo per sbloccare il meccanismo. Non sprecate munizioni e continuate a tenervi l'inferocito T-Rex alle spalle e, dopo qualche secondo, Rick vi chiamerà dalla porta e il pericolo, anche per questa volta, sarà scampato.

Una volta al sicuro, vi ritroverete nel passaggio che conduce alla Stanza Materiali: raccogliete il pass, leggete il promemoria poi uscite andate a sinistra ed entrate nella stanza dell'ascensore successiva e vi ritroverete al terzo piano sotterraneo della costruzione. Entrate direttamente nella stanza del generatore che si trova davanti al vostro brutto muso e recuperate la Batteria dal pannello di vetro, dopodiché uscite, parlate con Rick e poi raggiungete la sala di controllo di questo livello che si trova a nord ovest, all'interno della quale troverete un Moltiplicatore, una Scheda Gru 2/3, un plug e una Scheda Gru 1/3. Uscite dalla stanza dalla nuova porta ed entrerete nella Armeria: andate verso nord e verrete attaccati da un nuovo tipo di dinosauro che, rompendo i sostegni di un silo, rischierà di uccidervi...

Premete come al solito molto velocemente i tasti per scampare alla morte e poi uscite dalla porta in fondo per trovarvi nel Passaggio di Trasporto, liberatevi del dinosauro e poi raccogliete il pass e l'ultima Scheda Gru. Tornate alla stanza precedente e salite le scale per raggiungere il computer che controlla la gru qui presente e potrete azionarlo.

I passi per spostare le casse in modo da potere raggiungere il cadavere sono i seguenti:

- 1 - Destra, Hook
- 2 - Sinistra, Release
- 3 - Alto, Hook
- 4 - Release
- 5 - Destra, Alto, Hook
- 6 - Alto, Basso, Release
- 7 - Destra, Alto, Basso, Hook
- 8 - Exit

Scendete dalla scala, prendete la Resurrezione e andate verso il corpo straziato per raccogliere il DDK Input Disc W. Tornate alla stanza nella quale siete giunti dall'ascensore in precedenza e poi entrate nella stanza di riposo dopo avere percorso il corridoio che si imbecca uscendo dalla porta a ovest. Raccogliete la mappa sul muro poi percorrete il corridoio fino ad arrivare a una scala che conduce a un nuovo corridoio popolato da dinosauri e seguitelo: nella nuova area, impossessatevi degli oggetti e del Pass, poi raccogliete la B2 Key Chip 1 vicino al cadavere sgozzato poi il DDK Input Disc S ed esaminate il computer

per spegnere l'allarme. Uscite ed entrate nel condotto d'aerazione sul corridoio poi seguite la strada e scendete in fondo.

Appena tenterete di raccogliere la Key Card Lev C, un nuovo tipo di dinosauro vi attaccherà e, dopo che l'avrete ucciso, potrete continuare fino a raggiungere la stanza dello stabilizzatore dove troverete il DDK Code Disc W. Entrate nella stanza di riposo dei ricercatori che si trova lì vicino e incontrerete Gail.

Terminata la scena di intermezzo, raccogliete gli oggetti e tornate alla stanza di riposo al piano di sotto percorrendo a ritroso la strada fin qui, dove finalmente potrete sbloccare la porta a sud inserendo il codice WATERWAY.

Proseguite nel corridoio Ufficio Arrivi/partenze e, una volta al centro della stanza, entrerà Rick e potrete assistere a una nuova scena di intermezzo. Al termine, prendete la B2 Key Chip 2 e il plug dal cadavere, dopodiché dirigetevi verso il corridoio del magazzino e camminate verso l'ascensore: sorpresa, il T-Rex farà nuovamente il suo goffo ingresso e questa volta tenterà il suicidio da solo prendendo a testate un generatore di corrente.

Dopo che il fesso si sarà folgorato da solo, prendete la Batteria d'avvio W dal pannello e poi entrate nella stanzina sul retro e mettete al suo posto, dopodiché ripetete lo stesso procedimento di sempre per ripristinare la corrente all'ascensore, seguendo la sequenza di colori sul pannello laterale. Entrate nell'ascensore dal quale si è palesato il T-Rex ed esplorate i corpi per rinvenire la Chiave Porto, il DDK Input Disc D e il plug. Uscite e tornate all'ufficio immigrazione e dopo la scena cinematografica, raccogliete il DDK Code Disc S dal pavimento.

Tornate alla stanza di sicurezza ed entrate nella stanza con il computer con i due interruttori laterali: usate le due chiavi sugli interruttori, la 1 a sinistra e la 2 a destra, poi inserite il codice 0392. Wow, un altro enigma, molto simile a quello delle celle visto in precedenza, ma questa volta doppio. Seguite le indicazioni della foto e spostate nell'ordine le sezioni in questo modo.

2 - due volte

3 - una volta

4 - una volta

3 - due volte

4 - due volte

Sulla colonna di destra invece, premete nell'ordine

8 - due volte

9 - due volte

12 - una volta

11 - una volta

10 - due volte

12 - due volte

Il passo finale è quello di prendere le sezioni rosse e spostarle nella colonna di sinistra al posto di quelle vuote.

Sbloccate la porta orientale bloccata dal DDK e inserite la password STABILIZER, uscite e vi ritroverete nel magazzino parti.

Andate nella porta a nord, raccogliete la Resurrezione e proseguite fino a disattivare il laser per entrare nella stanza dello stabilizzatore dove ad attendervi ci sarà un dinosauro.

Prendete il DDK Code Disc D e aprite la cassaforte che si trova qui con il codice 1281 per ricevere i pezzi del fucile. Tornate al magazzino parti e aprite la porta con il blocco dei DDK, inserendo la password DOCTORKIRK. Entrate nel

corridoio e usate la B2 Key Chip sull'interruttore verde e, successivamente, ripetete l'operazione con l'ultima chiave rimastavi.

Benvenuti nella zona della Terza Energia: premete l'interruttore verde sul muro per abbassare il ponte meccanico e poi tirate dritti per raggiungere il cuore del sistema nella stanza successiva: qui scendete le scale e prendete la chiave che si trova sopra al computer. Risalite le scale e raggiungete la stanza di controllo che si trova a nord ovest e da qui entrate nella successiva stanza dove potrete raccogliere la mappa di questa zona dell'edificio. Esaminate la lavagna sul muro orientale e troverete un altro puzzle per la ricostruzione dei circuiti che funziona esattamente come illustrato precedentemente. Questa volta però, dovrete girare il pannello A a sinistra una volta, il B a sinistra una volta e non toccare il C. L'ordine dei pannelli da portare giù è B, C, A.

Tornate alla stanza di controllo e attivate il computer a nord: dopo la scena animata, fate ritorno alla stanza visitata ora e noterete che la donna vista in precedenza è morta male, ma ha lasciato impronte dappertutto: usate il macchinario per le impronte digitali sulle macchie di sangue sul muro e poi andate a est: dopo l'intermezzo, vi ritroverete nella corridoio che conduce al Laboratorio personale di Kirk. Entrate nel laboratorio di Kirk in fondo al corridoio e poi il Dottore vi piazzerà una pistola alla testa senza troppi complimenti. Gail vi salverà e, al termine del lungo dialogo, riceverete la Key Card Lev A. A questo punto, vi ritroverete davanti al penultimo bivio, anche questo ininfluente in termini di finale. Piccola nota: la scelta di Gail è assolutamente la più rapida ma la più pericolosa: poi fate voi...

CAPITOLO 4 A - VIOLENZA SQUAMATA (Scelta di Gail)

Uscite dalla stanza, raggiungete ancora la stanza di controllo della Terza Energia ed entrate nell'ascensore: dovrete raggiungere il magazzino delle armi speciali che si trova al terzo livello sotterraneo nella parte nord orientale, per impossessarvi dello stabilizzatore e dell'inizializzatore, entrambi necessari per abbandonare l'isola.

Giunti a destinazione, raccogliete i due oggetti dagli appositi vani: veloce, vero?

CAPITOLO 4 B - PRENDETEVELA COMODA... (Scelta di Rick)

Se decidete di seguire il suggerimento di Rick, riceverete un Disco Progetto e poi raggiungete il magazzino parti. Ci saranno un sacco di dinosauri sul vostro cammino, perciò fate attenzione ed entrate nella porta che richiede la Level A Card. Usate il Disco sul computer e inserite il codice 367204. Prendete le due parti, senza dimenticarvi le modifiche per il lanciagranate. Tornate alla stanza dello stabilizzatore, usate il Disco sul computer e inserite il codice 0367 per impossessarvi del pezzo 1-B. Nuovamente usate il Disco sull'altro computer e inserite il codice numerico 0204, per raccogliere le due parti del nucleo 1-A e 2-A. Andate nella stanza degli esperimenti dello stabilizzatore ed entrate nella porta marcata dalla lettera A: qui usate il Disco sulla pannello con il vetro per prendere le parti mancanti. Usate le Core Parts 1 sul computer e riceverete l'inizializzatore e ripetete il tutto per lo stabilizzatore, appena dopo avere risolto un puzzle semplicissimo: dovrete muovere il pezzo e allinearlo velocemente alla linea verde che appare lo schermo.

CAPITOLO 5 - LA FUGA

Tornate alla stanza di sicurezza e usate la ID Card sul computer vicino al cadavere sgozzato, poi sbloccatelo (il computer, non il cadavere) con il codice 31415. Fate ritorno alla stanza di controllo della Terza Energia e attivate il computer, poi tornate all'area precedente, attraversate il ponte e attivate l'interruttore: usate lo stabilizzatore, poi uscite dalle porte orientali dopodiché proseguite in basso e salite sull'ascensore che dovrete usare per tornare al terzo livello della zona Terza Energia. Salite e scendete le scale dall'altra parte, poi proseguite finché non incontrate un interruttore verde che dovrete attivare. Tornate al piano superiore, attraversate il ponte e attivate il computer. Dopo l'intermezzo, entrate nella libreria privata del Dottor Kirk (sulla porta troverete la scritta Don't Bother Me!) dove incontrerete Gail, il quale vi donerà il ricevitore, un aggeggio in grado di ricevere i segnali della microspia che si trova addosso al dottore. Siamo arrivati, finalmente, al bivio finale!

CAPITOLO 5 A - PRIMO FINALE: Scelta di Gail

GAIL: Morto

DOTTOR KIRK: Catturato

Tornate alla stanza dell'esperimento dello stabilizzatore: accedete all'inventario e raggiungete la zona rossa segnata sulla mappa, facendo attenzione alla selva di dinosauri presente, poi entrate nel porto.

Prendete l'uscita della porta settentrionale e raggiungete l'hangar

dell'hovercraft, raccogliete i proiettili e raggiungete la barca. Appena arriverà il T-Rex, sparategli un po' di colpi sul muso e l'avrete eliminato per sempre.

Godetevi il filmato finale e tanti saluti al rettilone e a tutta la sua famiglia.

CAPITOLO 5 B - SECONDO FINALE: Scelta di Rick

GAIL: Vivo

DOTTOR KIRK: Disperso

Entrate nel magazzino dell'Hovercraft e parlate con Rick, il quale vi dirà che il mezzo ha bisogno di combustibile per accendersi. Tornate al porto e utilizzate la tanica donatavi da Rick sui bidoni posti negli angoli e poi preparatevi ad affrontare per l'ultima volta il T-Rex. Cominciate a correre lontano dal lucertolone e, quando appare la scritta Fire, giratevi e sparate velocemente un colpo con il lanciagranate. Se doveste mancare il tempo, verrete mangiati in un sol boccone. Quando avrete spacciato definitivamente il mostro, partirà il filmato finale.

CAPITOLO 5 C - TERZO FINALE: Segreto

GAIL: Vivo

DOTTOR KIRK: Catturato

Questo è sicuramente il finale migliore, ma per concludere in questo modo, dovrete avere degli accorgimenti importanti: indipendentemente dalla vostra scelta infatti, dovrete evitare di raggiungere la zona rossa segnata sulla mappa e, prima di uscire dalla porta, utilizzare il ricevitore dall'inventario per riuscire a localizzare il Dottor Kirk.

Usciti dalla porta, esaminate nuovamente la mappa e noterete che il punto si è spostato in una zona non segnalata e a questo punto correte come dei matti in quella direzione. Quando avrete raggiunto l'eliporto segreto troverete Kirk

pronto a svignarsela senza di voi, ma Regina lo metter  fuori combattimento con una mossa di kung fu. Uscite dalla stanza e tornate sulla piattaforma mobile e faranno la loro apparizione Rick e Gail: armatevi di lanciagranate e preparatevi ad affrontare il T-Rex inferocito che comincer  a rincorrervi nel tunnel. Dopo qualche colpo ben assestato, il lucertolone desister . Accomodatevi e gustatevi la scena finale.