

ALLA SCOPERTA DEL CONTINENTE PERDUTO

Ebbene sì, vi confesso che se non fossi nato in questo sfigatissimo secolo mi sarebbe piaciuto vivere nel microcosmo di Atlantide, l'ipotetica isola sperduta nei meandri della storia, la cui civiltà viene descritta ogni giorno in un modo diverso. Erano un popolo illuminato oppure dei cannibali? Saranno esistiti veramente oppure no? La risposta a quest'ultima domanda è sicuramente sì, altrimenti non ne parleremmo. Infatti è risaputo che noi della carta stampata ne sappiamo ben più di voi, e siamo pagati dai governi di tutto il mondo per tenere la bocca chiusa...

Di questa bella avventura della Cryo avevo io stesso scritto la recensione, recensione che poi non è mai stata pubblicata per i cronici problemi di spazio che affliggono TGM. La storia è un po' scontata, ma per quanto riguarda la grafica l'Omni3D è assolutamente spettacolare. Mi spiace che le già poche schermate che potrei inserire nella versione DOC vi siano definitivamente negati dal crash del mio Word, che in questo momento non posso reinstallare. Peccato per la giocabilità, penalizzata dalla necessità di seguire pedissequamente il plot. Da notare il perfetto lavoro di localizzazione svolto dai tecnici della CTO. A proposito: vi ricordo che la CTO ha incluso nella confezione un'esauriente walkthrough, quindi qual'è il motivo di tutte queste richieste d'aiuto? Devo pensare male?

Per concludere, visto che mi è stato chiesto, segnalo a tutti la possibilità di attivare i sottotitoli: basterà selezionare l'apposita voce dal menu delle opzioni. Buona visione!

Alessandro La Spada

SOLUZIONE DI ATLANTIS

La vita su Atlantide scorre tranquilla da secoli. La regina governa in rappresentanza di Ammu, la dea del sole e della fertilità, facendosi accompagnare per un periodo di sette anni da un consorte scelto tra i seguaci di Saat (il dio della guerra). Al termine di questo periodo il consorte deve affrontare in duello un qualsiasi pretendente, scelto tramite durissime selezioni, e alla fine il vincitore accompagna la regina per un altro settennato.

Il corpo dell'esercito è formato dai guerrieri di Saat, comandati dal consorte, mentre a disposizione della regina vi è una piccola compagnia di lottatori composta, appunto, dai Compagni (dalla regia mi confermano che Atlantis non è un gioco politico...).

Voi, nei panni di Seth, vorreste farvi ammettere nella Compagnia. Durante il viaggio fino a palazzo vi siete portati un medaglione, col quale farete capire alle guardie il motivo della vostra presenza. Godetevi l'introduzione, dopodiché attraversate la piazza e presentatevi. Le guardie non vi faranno passare finché non mostrerete loro il medaglione, indi una di esse vi dirà con malagrazia di salire le scale sulla sinistra. Il cortile del palazzo prelude allo sfarzo delle sale interne. Girate a sinistra e seguite il muro finché non troverete le scale per il piano superiore (vi ricordo che le sequenze precalcolate si possono abbreviare cliccando con il pulsante sinistro oppure premendo Esc). Percorrete la balconata finché non troverete una massiccia porta di legno, entrandoci vi troverete nella sede della Compagnia. Al suo interno vi è la sola Agatha, la coordinatrice, che vi accoglierà con gentilezza fino a che due Compagni faranno irruzione nella sala.

Si tratta di Meljanz e Lascoyt, le cui notizie non sono positive: la regina è stata rapita! Gli uomini del consorte, Creon, hanno deciso di condurre privatamente le indagini e non vogliono intromissioni da parte della Compagnia. Mentre Lascoyt se ne andrà subito dopo, Meljanz assumerà l'atteggiamento del 'nonno' ordinandovi di servirgli da bere.

Naturalmente voi rifiuterete, provocando la sua reazione stizzita e un accenno allo scontro fisico che però verrà interrotto da Agatha. Meljanz se ne andrà lasciandovi soli.

La prima cosa che vi viene in mente, naturalmente, è che bisognerebbe andare a dare un'occhiata sul luogo del rapimento. Ma come fare, visto che la Compagnia è tagliata fuori dalle indagini? Potrebbe andarci uno che non è ancora conosciuto...

E' la vostra occasione, e quando Agatha ve lo chiederà non vorrete tirarvi indietro (anche perché altrimenti perderete la partita).

COMINCIAMO LE INDAGINI

Uscite dal palazzo e tornate nella zona della piscina. Vi sono due possibili direzioni, e cioè verso la città o

verso la campagna. Prendete quest'ultima e fate qualche passo nella foresta, prima di arrivare a un posto di guardia dove i soldati di Creon non vi daranno informazioni nè vi lasceranno passare. Tornate indietro tenendo gli occhi bene aperti. A un certo punto, sulla sinistra, il cursore segnala la possibilità di lasciare il sentiero e proseguire sulla spiaggia: fatelo. Arrampicatevi sulla collina ed entrate nella capanna. Dopo qualche istante arriverà il padrone, Actyon, che inizialmente assumerà un atteggiamento sospettoso. Evidentemente i soldati di Creon l'hanno minacciato. Fategli vedere il medaglione, per provare la vostra fedeltà ad Ammu, ed egli vi dirà di aver trovato un orecchino sulla spiaggia.

Salutate Actyon, tornate sul sentiero e imboccate la strada del ritorno. Appena giunti in città verrete intercettati dalle guardie, che in quattro e quattr'otto vi porteranno al cospetto del consorte.

Creon, contrariato dalla vostra disobbedienza, ribadirà il concetto che l'indagine sulla scomparsa della regina è riservata ai suoi uomini. Vi chiederà se avete scoperto qualcosa (devo dirvelo io cosa rispondere?), in seguito si mostrerà magnanimo non assumendo nessun provvedimento nei vostri confronti. Da questo momento, però, non potrete più uscire da palazzo.

Tornate alla sede della Compagnia e fate quattro chiacchiere con Agatha. Fatele vedere l'orecchino e avrete una prima rivelazione. Uscite e, sul ballatoio, troverete Garcelos, un altro collega al servizio di Rhea. Provando a uscire dal palazzo verificherete quello che vi ho appena detto, e cioè che siete bloccati dentro, quindi proseguite sulla sinistra e noterete la sagoma di Lascoyt sotto il portico.

Avvicinatevi e parlategli. Anche lui non è soddisfatto di essere stato tagliato fuori dalle indagini. Fategli vedere l'orecchino e l'uomo, incuriosito, vi darà appuntamento in una locanda fuori dalle mura. Per uscire dovrete passare da una porta segreta attraverso il palazzo, il cui meccanismo viene attivato attraverso un agnello che Lascoyt provvederà a darvi. Inoltre si darà da fare per distrarre la guardia all'ingresso. Aspettate una decina di secondi e poi girate l'angolo. Guardate a destra, noterete Lascoyt intento a dialogare con la guardia davanti al portone. Avvicinatevi e sgattaiolate all'interno intanto che non vi vede, vi troverete in una specie di vestibolo.

La porta sulla sinistra conduce alla stanza del delfino, che visiteremo in seguito, mentre andando dritto e su per una rampa di scale si raggiunge l'enigma dei pianeti. Spostatevi sulla sinistra e tenete d'occhio il passaggio, ascoltando i passi della guardia nel corridoio. Li sentirete allontanarsi e poi avvicinarsi, finchè la sua sagoma per qualche sarà visibile attraverso l'arcata. E' il momento: girate l'angolo, guardate a sinistra e salite le scale.

La nuova stanza contiene un leone di marmo bianco e, sulla destra, una specie di planetario con Terra, Sole e Luna. Mettetevi di fronte alle ruote che permettono di manovrare il meccanismo, poi cliccateci sopra per iniziare a usarle.

Ruotate la leva di destra finchè non vedrete un triangolo giallastro sulla Terra: rappresenta Atlantide, che per sbloccare il meccanismo nel leone dev'essere in asse con gli altri due pianeti. La posizione giusta vede il triangolo rivolto in basso a sinistra, la luna in mezzo e il sole in una posizione che corrisponde più o meno alle otto di sera. In pratica una linea verso sud-ovest.

Quando li avrete posizionati nel modo giusto, i pianeti lampeggeranno per qualche istante e torneranno nelle loro posizioni originali. Tornate di fronte al leone e vedrete che avrà la bocca aperta, metteteci dentro l'agnello di Lascoyt e sbloccherete un passaggio segreto.

La successiva porta può essere sbloccata usando l'orecchino sulla serratura. Vi troverete in una specie di prigione, ma le sbarre alla finestra sono rotte. Fatevi coraggio e saltate.

TRADIMENTO!

Atterrerete sani e salvi in un vicolo della capitale. Girate a sinistra e andate dritto finchè non passerete a fianco di una scala. Fate una deviazione e salite, dopodichè proseguite lungo il ballatoio e girate a sinistra. Abbassando lo sguardo noterete una figura che cammina avanti e indietro per il vicolo. Che stia aspettando voi? Meglio essere prudenti...

Avvicinatevi al vaso sul cornicione e prendetelo, memorizzate il percorso dell'uomo e selezionate il vaso dall'inventario. Al momento giusto buttateglielo in testa, poi correte giù dalle scale, girate l'angolo e precipitatevi nel vicolo. Il killer, di nome Servage, è solo svenuto, quindi sarà meglio premunirsi raccogliendo il suo pugnale lì vicino.

Tornate sulla strada, proseguite e giratevi a sinistra entrando al Gallo Rosso. Troverete Lascoyt in compagnia di Meljanz. Una vera sorpresa, visto che grazie all'agguato di Servage avreste dovuto essere morti!

Se non volete che ci pensino loro, a finire il lavoro, giratevi a destra e correte su per le scale. Andate a

sinistra vicino alla corda del lampadario, tirate fuori il coltello e tagliatela. Usatela e vi lancerete in una spericolata emulazione del vecchio Tarzan, grazie alla quale passerete in mezzo ai nemici riuscendo a uscire dalla porta della taverna. Ma non rilassatevi, ce li avete alle spalle!

Sentirete la voce di Agatha: giratevi a destra e seguitela. Se fate mente locale alla prima volta che avete fatto questa strada, ricorderete di essere passati davanti a due cancelli. Tornateci e passate oltre il primo, poi giratevi a sinistra ed entrate. In questo giardino troverete Agatha, che ancora una volta vi salverà. Gli inseguitori decideranno erroneamente di cercarvi da qualche altra parte.

Secondo la vostra unica alleata, tutto quello che sta succedendo ad Atlantide in questo momento è frutto di una cospirazione di Creon e Gimbas, il primo sacerdote di Saat. Dovreste spiarli per saperne di più... Questo sarà il vostro prossimo incarico, mentre Agatha contatterà amici fidati che possano essere d'aiuto. Vi ritroverete in seguito nel frutteto (quello con il cancello chiuso).

Giratevi a destra e prendete la scala appoggiata al muro. Dietro di voi c'è una panca, mettetela sopra la scala e usatela per salire sul cornicione. Andate dritto, poi usate nuovamente la scala per arrivare alla finestra e rientrare nel palazzo.

La cella è ancora vuota (abbastanza naturale, essendo una stanza segreta...), oltrepassando la porta vi troverete nel cunicolo di prima. Non tornate nella stanza del leone, visto che attualmente ci sono delle guardie, bensì giratevi e raccogliete da terra un piede di porco. Alzate lo sguardo e noterete una nicchia, usatelo su questa nicchia e troverete la statuetta di un topo. Mettetela nel buco di fianco al gatto dipinto sul muro e sbloccherete un'altra porta segreta, questa volta per il nascondiglio dell'Acchiappatopi.

Questo enigmatico personaggio è sì in grado di aiutarvi, ma non sarà disposto a farlo finché non l'avrete sconfitto alla versione da tavolo del popolare guardia e ladri. Solo che stavolta ci sono due guardie e un solo ladro. La vostra pedina può muovere di due caselle per volta, i nemici di una sola. Ogni due mosse l'obiettivo cambierà posizione, ma sinceramente non mi sembra il caso di aiutarvi con un enigma così facile.

L'Acchiappatopi, soddisfatto di aver trovato un avversario all'altezza, si consulterà con il suo gatto Silken e alla fine vi darà la possibilità di spiare Creon. Ma non nel modo che vi aspettavate...

Cadrete in una botola e terminerete nella sala del delfino, quella di cui avevamo parlato in precedenza. Esaminate le pareti della stanza e premete la stella posta a una certa altezza da terra: aprirete una botola nel soffitto sopra la statua. Prendete il tridente e usatelo sul buco, Seth si isserà al piano superiore giungendo proprio nel corso di una riunione tra Creon e Gimbas. E' stato il consorte a ordinare il rapimento della regina, dopodiché l'ha fatta portare a Carbonek per tenerla segregata finché non gli rivelerà il segreto della conoscenza.

Tornate a riferire ad Agatha. Prima di uscire, però, ricordatevi di mettere a posto il tridente e di chiudere il buco nel soffitto. Dopo che avrete attraversato la porta, aspettate di vedere il passaggio della guardia e poi oltrepassate l'arcata. Stavolta non dovete salire le scale, bensì proseguire dritto nel corridoio. In fondo noterete un'altra rampa, affrettatevi a raggiungerla e salirla e poi fermatevi un attimo ad ascoltare (non preoccupatevi se la guardia continua a beccarvi: ci vuole un ottimo timing).

Le due guardie della biblioteca sono state avvisate della vostra fuga e, quindi, stanno sul chi vive. Una di loro è particolarmente suggestionabile. Avete notato lo scheletro di una balena appeso al soffitto? Tenetelo presente, vi servirà in seguito.

Ora seguite il muro sulla sinistra. All'angolo giratevi a destra e, aspettando qualche secondo tra una mossa e l'altra, fate due passi verso la guardia. Poi giratevi a destra e fate un passo, infine ancora a sinistra e portatevi dietro la credenza. A questo punto le guardie vi noteranno, ma cliccando sull'armadio di fronte a voi glielo rovescerete addosso e guadagnerete la possibilità di scappare dalla finestra.

TRADIMENTO! (E DUE...)

Ritroverete Agatha nel luogo convenuto per l'appuntamento. La donna è in compagnia di Carven, che prometterà di controllare il cancello intanto che voi riferirete quello che avete appreso. L'ideale, secondo Agatha, sarebbe andare direttamente a Carbonek a liberare la regina.

Purtroppo non potrete concludere la vostra discussione: Carven ritornerà con una guardia e attaccherà Agatha, mentre voi sarete attaccati dal soldato di Creon.

Selezionate il coltello e usatelo per far fuori la guardia, dopodiché voltatevi verso gli altri due contendenti, scoprendo però che non c'è niente da fare: Agatha, dopo aver abbattuto Carven, è stata mortalmente ferita. Prima di spirare vi raccomanderà di trovare suo fratello, che può portarvi a Carbonek, e di fargli vedere il suo bracciale (prendetelo).

Adesso si tratta di raggiungere gli hangar, gli stessi che avete visto camminando nei vicoli della capitale. Rientrate a palazzo passando dalla finestra e tornate nella sala del leone. Aspettate di sentire i passi della guardia che si allontanano (stavolta non potete vederla), dopodichè scendete le scale e andate nel vestibolo di destra. Uscite dal portone e girate a destra, poi andate avanti e girate ancora a destra. Dietro il portone si trova un ascensore. Saliteci sopra e usate la manovella, dopodichè camminate lungo la passerella e girate a sinistra appena possibile salendo sul velivolo più vicino. Dopo qualche istante Seth, esausto, si addormenterà.

Il risveglio sarà piuttosto brusco: Hector, il fratello di Agatha, vi tiene sotto tiro con un pugnale. Dovete dargli una prova della vostra buona fede, e cosa c'è di meglio del bracciale della sorella?

Hector, triste ma ligio al suo dovere, accetterà di condurvi a Carbonek.

CARBONEK

La foresta di Carbonek è un luogo bellissimo in un gioco già di per sè graficamente spettacolare: meglio di così... Ma visto che cotanta bellezza potrebbe farvi perdere l'orientamento, il simpatico Mario mi ha inviato una mappa stilizzata che potrete trovare nella directory del gioco con il nome Foresta.jpg. Lasciate Hector a guardia del velivolo e portatevi a ovest del ponte. Guardate il torrente alla sinistra del ponte stesso e noterete la possibilità di andare in acqua. Fatelo, giratevi, abbassate lo sguardo e immergetevi. Dopo qualche istante di apnea emergerete in una caverna che, alla fine del tunnel, possiede una specie di tombino la cui superficie rappresenta un enigma.

Per risolverlo dovete rimettere in ordine i pezzi del serpente, tenendo presente che ognuno di essi può essere spostato a destra o a sinistra della sua attuale posizione. Partendo dalla testa del serpente, spostatevi due pezzi a sinistra e muovete quest'ultimo verso sinistra. Muovete il pezzo più in alto di tutti verso sinistra, poi il pezzo più in basso di tutti verso destra. Muovete la testa verso destra, poi ancora il pezzo più in basso verso destra e il pezzo più in alto verso destra: si aprirà un nuovo passaggio segreto. L'uscita porta direttamente nella cucina del sotterraneo dov'è tenuta la regina. La sacerdotessa che troverete sarà comprensibilmente spaventata, ragion per cui le farete vedere il medaglione della Compagnia. Dirigetevi immediatamente dietro il baule, apritelo e mettetevi la tunica che troverete all'interno, altrimenti sarete scoperti e arrestati dai soldati di Creon.

Prendete la brocca dal tavolo e fate per uscire: la guardia all'ingresso vi bloccherà, ma voi offritele da bere: tutte le guardie del sotterraneo (tranne una) possono essere rabbonite in questo modo.

Per raggiungere la regina dovete andare un paio di volte dritto, poi girare a sinistra, ancora un paio di passi dritto e poi girare a destra. Infine proseguirete dritto finchè non vi troverete dietro a un pilone cui è appoggiato un bastone di legno. Aspettate qualche istante e vedrete uscire Creon e Gimbas. Raccogliete il bastone e avvicinatevi alla guardia. Offritele da bere, come al solito, ma questo qui sarà troppo ligio al suo dovere e si rifiuterà di bere.

A mali estremi, estremi rimedi... Prendete il bastone e dateglielo in testa, poi avvicinatevi alla porta e cliccate sul corpo del guerriero: Seth lo trascinerà dentro.

All'interno della cella troverete nientepopodimeno che la regina Rhea, la quale vi fornirà alcune confuse spiegazioni sullo stato attuale delle cose e, inoltre, ammetterà di aver rivelato a Creon e Gimbas la locazione del segreto di Atlantide.

Cliccate ancora una volta sul corpo della guardia per mettervi la sua uniforme, poi date quella della sacerdotessa alla regina. Aspettate qualche secondo e, quando Rhea ve lo dirà, guardatela: ha ancora addosso la maschera regale! Parlate di tutto finchè Seth non le suggerirà di togliersela, altrimenti non andrete molto lontano.

Rifate il percorso al contrario e tornate in cucina, da lì entrate nel passaggio e uscirete nella foresta.

Seguite la strada segnata in rosso come "primo percorso" fino al vascello, dopodichè parlate con Hector.

Il fratello di Agatha porterà via la regina mentre voi distrarrete le guardie. Giratevi verso di loro, aspettate qualche istante e Seth le chiamerà. Giratevi di 180 gradi e seguite la strada segnata come "percorso due" (dovete muovervi in fretta e senza incertezze) finchè non sentirete una voce provenire da non-si-sa-dove: ascoltatela. Andate dritto quando vi inviterà a farlo.

Vi troverete nella grotta di una misteriosa vecchia, forse la personificazione della morte o forse quella del tempo stesso. Prima di aiutarvi vorrà che risolviatelo un paio di enigmi: in uno dovete mettere in ordine le varie ruote di un meccanismo, nell'altro dovete far sì che quattro serpenti raggiungano le rispettive palline colorate senza intersecare i loro percorsi. Di entrambe le soluzioni ho scattato una foto, rintracciabile nella dir della soluzione con il nome Ruote.jpg o Serpenti.jpg.

La vecchia, soddisfatta della vostra intelligenza, vi affiderà un'importantissima missione. Ascoltate il briefing e poi mettetevi in marcia: salendo sulla collina da sud troverete un arco appoggiato a un albero, prendetelo e poi raggiungete il punto segnato come "guado". Lì troverete la roccia con il simbolo del cinghiale, segno inequivocabile che qui dovete caricare l'arma di potere magico: immergete l'arco nell'acqua e lo vedrete lampeggiare. Giratevi e raggiungete l'incrocio segnato come "cinghiale". Questo punto richiede una precisione assoluta, quindi non scoraggiatevi se non riuscite a completarlo visto che anche a me ha portato via una buona mezz'ora. Selezionate l'arco e Seth lo impugnerà, dopodiché aspettate qualche istante e vedrete un cinghiale bianco scendere da destra verso sinistra. L'animale si nasconderà dietro il fogliame e, dopo qualche secondo, uscirà nuovamente allo scoperto. Potete immaginare che il vostro compito sia colpirlo con la freccia incantata.

Se non vi sentite particolarmente abili mettetevi il cuore in pace: il cinghiale ripasserà una seconda volta, e una terza, e una quarta... Finché non lo colpirete o spegnerete il computer. Potete tirare quante frecce volete (intanto che non c'è il cinghiale sullo schermo, altrimenti vedrete l'animazione del colpo fallito). L'animale va colpito al centro. Personalmente ho trovato molto utile la possibilità di aggiustare la mira, tirando continuamente a vuoto per capire dove il gioco crede che vadano a finire le frecce. Indi basta tirare quando l'addome del cinghiale si trova a qualche pixel di distanza.

Quando finalmente riuscirete a centrarlo, inquadrare il suo muso e cliccate per prendere l'anello. Quindi la bisaccia datavi dalla vecchia sulla terra insanguinata.

Tornate nel suo antro e datele entrambi gli oggetti, parlate di tutto e, quando avrete finito gli argomenti, la donna vi dirà di fare un riposino. Durante la notte entrerete nel corpo del suo gufo e volerete fino al punto segnato come "Stonehenge", dove assisterete all'evocazione della Conoscenza Occulta da parte del malvagio Gimbas.

La faccia della vecchia china su di voi (in atteggiamento decisamente equivoco...) spazzerà in un baleno qualsiasi residuo di sonnolenza. Prima di lasciarvi, la vecchia vi parlerà del suo tesoro nascosto nel palazzo. Tornerete alla radura in compagnia di una sacerdotessa di Ammu, che infine vi farà da pilota per Atlantide.

ANNA

La notte aiuterà il velivolo a giungere segretamente sulla spiaggia di Actyon. Il vecchio si offrirà di ospitarvi per la notte, cosa che farete meglio ad accettare.

Il giorno dopo rientrerete in città passando dai vicoli, userete il solito metodo della scala per entrare a palazzo e aprirete il meccanismo per la stanza dell'Acchiappatopi. L'uomo, stavolta, vorrà che risolvi una specie di flipper nel quale il protagonista è un topo.

Immaginiamo che i pulsanti vadano da 1 a 9, partendo dall'alto a sinistra e andando in senso antiorario: dopo aver tirato la leva (che causa la comparsa del topo) premete il primo, il secondo e poi il terzo. Premete il settimo e tenetelo premuto finché la molla non raggiungerà la massima carica, poi rilasciatelo e state pronti a premere il nono al momento giusto, cioè quando il topo si trova sul nastro trasportatore. Dovete farlo cadere dal lato destro, in modo che entri nel buco e ricompaia sulla sinistra. A questo punto premete il quarto bottone, per farlo cadere verso il piede, e poi premete subito il sesto in modo da farlo rimbalzare sopra. Non cercate di calciarlo al volo, basterà farlo rimbalzare. Il topo finirà nel campanello e avrete risolto il puzzle.

L'acchiappatopi vi darà una biglia e vi farà nuovamente cadere in una botola.

Nel cunicolo in cui vi troverete giratevi e mettete la biglia nel muro: apparirà una combinazione. Ora proseguite dritto fino alla fine del corridoio: la stanza segreta contiene un paio di personaggi spiacevoli, e cioè una guardia e quel buffone di Meljanz.

Entrate, giratevi a sinistra e prendete un vaso. Tiratelo alla guardia per fargli buttare l'arma, dopodiché giratevi verso Meljanz e abbassate lo sguardo. Noterete la possibilità di passargli letteralmente in mezzo alle gambe: fatelo, poi entrate nella sala del trono e usate la lancia alle vostre spalle per bloccare la porta. Girate dietro al trono e vedrete un nuovo meccanismo. La combinazione l'avete appena vista nel tunnel, per realizzarla muovete il pezzo rosso tre volte, il blu quattro, sette volte il giallo e sei volte il verde. A questo punto potrete scendere nel nuovo passaggio.

I sotterranei che state attraversando contengono tre tunnel. Prendete quello a sinistra e arriverete in una sala con quattro piedistalli e quattro slot al centro. I pezzi, attualmente appoggiati alla rinfusa, vanno utilizzati per riempire pienamente le figure geometriche inizialmente vuote. Anche questo enigma è decisamente facile, mal che vada potrete ritagliare dei cartoncini e provare fisicamente le varie

combinazioni. Cominciate a riempire la figura geometrica più piccola: quando ci riuscirete comparirà una statua. Esaminatela attentamente, nella zona della coda vedrete la possibilità di prendere qualcosa. Si tratta di un altro pezzo del mosaico, che potrete utilizzare per completare la figura con il triangolo che sporge dal contorno. Comparirà un'altra statua, addosso alla quale troverete un altro pezzo. Continuate così e l'ultima statua ad apparire avrà la forma di un dinosauro o di una lucertola in posizione eretta. Cliccate la sua bocca e comparirà la lingua, tiratela e comparirà una scala a chiocciola. Salite fino al primo piano, poi andate a destra e recuperate il forchettone a tre denti. Continuate a salire e vi troverete sul tetto della torre. Ecco qui l'albero di cui aveva parlato la vecchia! Girategli intorno e usate il forchettone sulla terra smossa nell'aiuola: troverete una palla di cristallo.

Tornate nella sala delle statue e, quando farete per entrare nella botola, la vecchia di Carbonek vi parlerà attraverso la sfera. Sentite quello che ha da dire e poi proseguite dritto fino alla biforcazione. Scegliete il passaggio di sinistra e seguitelo fino in fondo, inserite la forchetta nello scassaquindici e divertitevi a completare la figura dell'albero (attenzione: alla fine la casella libera dev'essere quella in basso a sinistra).

L'ennesima porta segreta vi consentirà di uscire in un vicolo di Atlantide. Andate da Actyon e ditegli ciò che vi è successo, egli vi parlerà di sua figlia Anna e, per farvi riconoscere, vi darà il cristallo di sua moglie.

Tornate al passaggio segreto, usate il forchettone e risolvete lo scassaquindici del tempietto per rientrare nei cunicoli. Seguite l'unico tunnel che ancora vi manca, usate la forchetta e sparatevi l'ultimo scassa... mento? No, scassaquindici della giornata.

Vi troverete nel corridoio, salite nella sala del leone e mettete in asse i pianeti per aprire la sua bocca (il metodo lo abbiamo spiegato prima). Sfatatelo con l'agnello, entrate nel passaggio segreto e saltate dalla finestra.

Passando di fianco alle scale noterete una donna. Chiedetele dove si trovano le sacerdotesse, ed ella vi dirà di cercarle a destra dei gradini che conducono alla piscina. Non potete sbagliare: entrate e troverete Lona, una specie di badessa più preoccupata della propria salute che dell'effettivo culto di Ammu. Ditele che Creon vuole vedere Anna, e in prima istanza la donna vi suggerirà di scegliere un'altra ragazza.

Seth, a forza di minacce, convincerà Lona a fare come dice. Chiedete ad Anna come si chiama ascoltate la battuta di Lona e poi uscite. Appena fuori, però, la ragazza vi darà un calcio e scapperà via. Indovinate un po' dove andrà a finire? Al Gallo Rosso, proprio il punto di ritrovo dei vostri peggiori nemici.

Entrate e troverete Servage con Garcelos: parlate col primo, selezionando la sua icona e poi quella di Rhea. Riuscirete a convincerlo. Seth gli ordinerà di tenere d'occhio Garcelos intanto che lui si recherà di sopra a prendere la ragazza.

Salite le scale ed entrate dalla porta a destra. Sentirete le voci di Lascoyt e Meljanz, evidentemente intenti a maltrattare Anna. Fate un passo avanti e poi, sentendo che Lascoyt sta per uscire, buttatevi nella porta di destra: sentirete che Garcelos stava salendo, e Servage ha dovuto colpirlo.

Uscite e accettate l'offerta di Servage di accompagnarvi nell'altra stanza, quella con Meljanz e Lascoyt. Entrate e parlate sempre con Servage, dopo qualche battuta Seth gli prometterà una promozione. Ormai quest'imbranato sarà completamente dalla vostra parte, quindi uscite e nessuno vi farà del male.

A SPASSO PER LE ISOLE

Andate nel giardino della scala e, per convincere la ragazza della vostra onestà, fatele vedere il medaglione di sua madre. Rientrate nel palazzo nel solito modo e passate nella stanza del leone.

Scendete le scale e girate a destra, prendete l'ascensore e salite al piano di sopra.

Stavolta, però, raggiungere gli hangar non sarà così facile: la passerella è sorvegliata. Anna accetterà di aspettare intanto che voi andrete in perlustrazione, quindi fate il giro dell'ascensore e dall'altro lato del locale troverete un grosso sacco. Fateci entrare la ragazza, dopodiché imboccate il passaggio. La guardia vi fermerà, ma per Seth non sarà difficile farle credere che dentro il sacco vi sia nientepopodimeno che la regina Rhea.

Proseguite fino ai velivoli e salite su quello che avevate preso la volta scorsa. Anna, ora uscita allo scoperto, cercherà di farlo partire con la gemma di sua madre. L'operazione non è facile, ma la ragazza ce la farà un attimo prima che il legittimo padrone riesca a mettervi i bastoni tra le ruote.

La prima destinazione sarà la lontana terra dei ghiacci, il luogo dove la vecchia vi aveva segnalato la presenza dell'orso. Atterrerete sulla spiaggia e, seguendo il suggerimento di Anna, v'incamminerete verso nord giungendo in breve tempo a un villaggio di igloo.

La popolazione si mostrerà amichevole, pur parlando una lingua incomprensibile, e dopo un po' di convenevoli vi condurrà nell'igloo che rappresenta il loro tempio. Qui procederà a spiegarvi la storia del loro popolo, scritta in forma di graffiti che testimoniano lo scontro con uno o più orribili mostri carnivori. Anna, del tutto inconsapevolmente, toccherà i graffiti provocando l'irata reazione del capotribù. Un guerriero vi colpirà alla testa mandandovi nel mondo dei sogni.

Vi sveglierete in prigione, con la sensazione che qualcosa di terribile stia per succedere ad Anna. Davanti a voi c'è una lunga corda: tagliatene un pezzo con il coltello e legatela al bastone per terra. Usate il tutto sul buco nel soffitto e potrete uscire. Scendete dalla parte opposta e, facendo il giro più largo possibile, tornate di fronte all'igloo-tempio. Entrate e prendete i pezzi di legno.

Ora immaginate di guardare il villaggio dall'alto: entrate nell'ultimo igloo in basso a destra.

Apparentemente il posto è vuoto, ma collocando i tre legni sagomati per terra scoprirete che lì si può utilizzare per aprire una botola nel pavimento. I tre pezzi vanno messi in modo da formare una stella, con i pezzi di legno orientati in modo che i simboli combacino con quelli sul pavimento. Date un'occhiata all'immagine Stella.jpg.

Scendete e andate verso destra. Aspettate qualche istante e gli esquimesi vi noteranno, giratevi e correte dalla parte opposta finché non rientrete nella stanza. Giratevi e cliccate sulla porta per chiuderla, tagliando fuori i nemici, dopodiché prendete la maschera della statua e mettetela in faccia. Dopo aver spaventato i vostri inseguitori giratevi e usate il coltello sulla corda che lega Anna.

Parlateci e ditele di guardare nella statua: appena comincerà a descrivere, correte di fronte ai corrispondenti mosaici per terra cliccando per esaminarli da vicino. L'ultimo sarà la luna, dopodiché prenderete la statuetta sul piedistallo e uscirete passando oltre i vostri nuovi adoratori.

Lo spettacolo che vi aspetta all'esterno, però, non è poi così piacevole: il pilota al quale avevate rubato il velivolo vi ha seguito, con l'aiuto di Creon, e adesso l'ammiraglia del consorte ha tutta l'intenzione di radere al suolo il villaggio. Anna si alzerà in volo e lo attaccherà, palesemente senza speranza, mentre l'unica vostra speranza sarà scappare con il vascello atterrato dall'altra parte della collina.

Portatevi sulla sinistra della grotta dell'orso, andategli davanti e poi tornate in questa posizione. L'animale vi seguirà. Fate ancora un passo per oltrepassare lo spuntone di roccia, giratevi e passatelo sulla destra tornando rapidamente all'entrata della grotta. L'orso è alle vostre spalle e quindi l'ingresso è sguarnito, entrate e poco dopo emergerete alle spalle del pilota. Cliccateci sopra e Seth lo minaccerà di morte.

Jomar, questo il nome dell'uomo, accetterà di portarvi dove desiderate.

La prossima destinazione è quella simboleggiata dalla statuetta che avete trovato nella stanza dei mosaici, e cioè l'isola tropicale di Para Nua. Qui avrete le prime divergenze con Jomar, convinto seguace di Creon, che asporterà il cristallo dal vascello facendolo schiantare sull'isola. Di lì a poco farete la conoscenza del capo locale, Hona Ly. Il selvaggio vi proporrà un metodo singolare per decidere chi di voi due sia il traditore: la corsa dei granchi!

Scalate il versante dell'isola e in breve tempo sarete al campo di gara. Cliccate sulla cesta e scegliete il granchio rosso (non sono sicuro che il colore del granchio abbia importanza). Posizionatelo sempre immediatamente sotto a quello di Jomar e dovrete spuntarla, tre a zero o tre a due non fa differenza. Hona Ly condannerà Jomar al 'salto della tartaruga'. Cosa sia la tartaruga e cosa sia il salto potete immaginarlo... Il pilota verrà buttato giù da una rupe.

Raccogliete la corda vicino alla cesta dei granchi e scendete fino alla barca. Provate a salire, ma Hona Ly ve lo impedirà. Salite fino alla statua caduta del dio, posta immediatamente sotto le rovine del vascello di Jomar, cliccate con il pulsante destro per far apparire l'inventario ma scegliete invece Hona Ly. Parlategli di tutto, finché un nuovo vascello non arriverà dal cielo.

Amici o nemici? Fortunatamente si tratta di Hector. Vi spiegherà che la regina ha rinunciato a ogni diritto regale su Atlantide e ha preferito ritirarsi in una località lontana. Chiedete a Hector di darvi una mano con la statua: sollevarla sarebbe impossibile per degli uomini, ma con l'ausilio del vascello...

Il fratello di Agatha sarà scettico, ma comunque vorrà tentare. Usate la corda sulla statua, dopodiché salite a bordo. Non ce la farete. Provate una seconda volta e avrete un nuovo fallimento. A questo punto Hona Ly si ricorderà del fatto che una delle sue figlie sembra dotata di poteri magici: tornate alla barca e fate per entrare, il capo chiamerà la sua cara Naka affinché aiuti Hector a sollevare la statua.

Stavolta tutto filerà per il verso giusto e vi guadagnerete la fiducia di Hona Ly. Quella che avete sollevato, però, è solo una copia della statua del dio. L'originale si trova su Muria, un'altra isola, alla quale solo uno dei selvaggi potrebbe condurvi (nella fattispecie la seconda figlia, Sama). Sebbene la cosa non vi piaccia dovrete lasciare Hector come ostaggio, ma sicuramente lui non è di questa opinione...

Sulla spiaggia dell'isola di Muria troverete un ennesimo puzzle. Si tratta di sistemare le pietre tonde,

quelle triangolari e le statuette in modo che la disposizione sia coerente con le loro affermazioni. Cominciate con le pietre tonde: da sinistra a destra abbiamo terra, stelle, luna, sole. Poi passate alle pietre triangolari, che sono uccello, cinghiale, pesce e granchio. L'ordine delle statuette, infine, è blu, rossa, gialla e verde. Si aprirà l'ingresso al tempio, all'interno del quale vi attende una misteriosissima donna accanto a un calderone.

Provate a parlarle e, non ottenendo risposta, proseguite attraversando una delle passerelle. Nella nuova stanza un'ologramma di Creon mimerà il gesto di colpirvi con la sua arma. Vi troverete di nuovo al calderone. Date la sfera di cristallo alla donna, che prima di procedere vi manderà ancora una volta a farvi tagliare in due da Creon: ripassate la passerella, riguardatevi la scena e vi troverete immersi nel liquido.

Un cubo misterioso risponderà ad alcune vostre domande sulle persone e i fatti che avete incontrato sinora (sempre molto criptico, però), dopodiché vi darà una sfera. Giratevi e setacciate bene il pavimento finché non avrete la possibilità di premere una mattonella. Fatelo e attiverete un ascensore.

Seguite il cornicione per un po', alla ricerca di un'altra mattonella mancante, premetela e scenderete in una nuova sala. Passate nella sala adiacente e afferrate la torcia, tornate di fianco alla torre e giratele intorno. Infilate la torcia nell'unico punto giallo visibile, poi usate la sfera del cubo sulla parte alta della torre.

La sfera cadrà girando intorno alla spirale, prenderà fuoco passando attraverso la fiamma della torcia e sfonderà il pavimento. Entrate nel buco e, al piano di sotto, la grandiosa energia che pervade Atlantide vi darà il potere di guidare i velivoli.

IL CONTINENTE COLA A PICCO

Seth, che ormai possiede lo stesso potere contenuto nei cristalli, salirà su un piccolo vascello e farà rotta direttamente verso casa. Atterrerete nel piccolo molo di Actyon.

Arrampicatevi fino a casa sua e informatelo della morte della figlia, dopodiché l'uomo vi consiglierà comunque di andare a distruggere Creon.

Risalite a bordo del vascello e avvicinatevi all'ammiraglia del consorte. Saltate a bordo e non fate caso a quello che vi dicono. A pochi passi di distanza c'è Anna, liberatela usando il coltello sulla corda che la lega al palo.

Ora state attenti perché avrete pochissimo tempo: Meljanz si precipiterà come una furia per buttarvi di sotto, voi giratevi a destra e avanzate appena vedrete la freccia che segnala la possibilità di muoversi. Il malvagio soldato avrà finalmente quello che si merita.

Risalite sul vascello e tentate di fuggire, ma Creon non vi lascerà scappare facilmente: la vostra nave, colpita, riuscirà a malapena ad atterrare nel cortile del palazzo. Seth dirà ad Anna di raggiungere suo padre, Actyon, mentre lui tenterà di sbarazzarsi di Creon una volta per tutte.

Tornate dall'Acchiappatopi, che stranamente non avrà nessuna voglia di scherzare: secondo lui sta per arrivare un cataclisma! Vi dirà inoltre che "una balena non può vedere attraverso gli occhi di un delfino. Le cose devono stare al loro posto...".

Vi ricordate dove si trova l'ultimo scheletro di balena che avete visto? Esatto, proprio nella biblioteca. Tornateci, salite le scale e avvicinatevi al teschio scarnificato. Cliccate quando ne avete la possibilità ed entrerete in possesso dell'occhio del delfino. Andate a metterlo al suo posto, e cioè nella statua con il tridente, dopodiché entrate nel nuovo passaggio segreto.

A questo punto sarete nel labirinto del Minotauro, il luogo dove si combattono le sfide tra i pretendenti al titolo di consorte. L'obiettivo è arrivare al centro. Io sto per indicarvi un percorso, non escludendo che ve ne siano altri ugualmente efficaci: dritto fino a quando non compare il Minotauro, poi girate a sinistra e andate dritto fino al muro. Girate a destra e andate dritto finché si può, poi girate a sinistra e fate la stessa cosa. Girate a sinistra e fate un passo, girate a sinistra e fatene un altro, girate a destra e fate un passo, girate a sinistra e andate fino al muro. Girate ancora una volta a destra e andate dritto fino alla nuova apparizione del mostro, dopodiché girate a destra e andate incontro al vostro destino.

Creon tenterà di colpirvi con la sua arma laser, ma riuscirete a neutralizzarlo usandole sopra il vostro potere (la mano blu che potete vedere nell'inventario). Dopo l'esplosione l'uomo scapperà attraverso un cunicolo, seguitelo e sbucherete al cospetto della divinità che lo comanda: l'essenza stessa della Conoscenza Occulta.

Usate il vostro potere anche su questa specie di testa parlante e la obbligherete a rivelarsi in tutta la sua oscena bruttezza: giratevi a sinistra e fuggite attraverso il cunicolo.

Creon verrà divorato, e la mostruosa palla di tentacoli tenterà di fare la stessa cosa con voi: guardatevi intorno finchè non troverete una sfera di cristallo, prendetela e tiratela contro la bestia, che verrà intrappolata all'interno.

Le vostre peripezie sono finite (e anche le mie, per almeno dieci ore. Cioè fino a domattina, quando dovrò fare un altro articolo). Non vi voglio rovinare il finale, ma ci tengo comunque a segnalare l'intelligente domanda che il gioco si pone a suggello degli eventi: se il risultato della conoscenza è questo, è giusto che l'uomo la inseguia?