

INDIANA JONES

and the
FATE of ATLANTIS™

A GRAPHIC
ADVENTURE
BY
HAL BARWOOD

by CTO



Trademarks: Lucasfilm Games Ltd. - P.O. Box 10307 - San Rafael
CA 94912 USA - Tutti i diritti sono riservati

Prodotto e distribuito da: C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/ F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
Prodotto sotto autorizzazione
Tutti i diritti riservati

Copyright: © 1992 LucasArts Entertainment
Prima edizione: Settembre 1992
Seconda edizione: Marzo 1995
Terza edizione: Marzo 1996

ASSISTENZA TECNICA

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell' assistenza tecnica al n. tel. 051-755600.

GARANZIA

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell' acquirente e ad un assegno di c/ c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell' importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all' acquirente avverrà sempre in porto franco.

E vietata la riproduzione

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla LucasArts Entertainment ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell' acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della LucasArts Entertainment e/ o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/ F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

Indice

Introduzione	4
Sezione degli Indizi	5
Prima che i percorsi si dividano	5
La Sequenza Iniziale	5
New York	5
Islanda	7
Tikal	7
Azzorre.....	8
Il Collegio Barnett.....	9
Oggetti	10
Punteggi IQ	11
Il Percorso Squadra	11
Algeri	11
Monte Carlo	12
Il Deserto	14
Creta.....	15
Il Labirinto	17
Il Sottomarino	19
Oggetti	20
Punteggi IQ	22
Mappa del Percorso Squadra	23
Il Percorso Ingegno	24
Monte Carlo	24
Algeri	25
Il Deserto	26
Thera	27
Il Sottomarino	28
Creta.....	29
Il Labirinto	30
Oggetti	32
Punteggi IQ	33
Mappa del Percorso Ingegno	35
Il Percorso Pugni	36
Monte Carlo	36
Algeri	36
Il Deserto	37
Creta.....	39
Il Labirinto	40

Thera	42
Oggetti	43
Punteggi IQ	44
Mappa del Percorso Pagni	46
Atlantide	47
La Stanza Buia.....	47
L'Anello Esterno	47
Il Canale	49
L'Anello Centrale	49
L'Anello Interno	51
Oggetti	52
Punteggi IQ	53
Mappa di Atlantide	55
Mappa del Labirinto.....	56

Introduzione

Benvenuti al libro degli indizi di Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Questo libro è suddiviso in diverse sezioni corrispondenti alle sezioni distinte del gioco: l'Apertura (Prima che i Percorsi si dividano), il Percorso Squadra, il Percorso Astuzia, il Percorso Pugni ed Atlantide. In ogni sezione, troverai:

GLI INDIZI

Questo è il posto migliore per cominciare se sei bloccato su un enigma particolare. Vai direttamente alla domanda che t'interessa, quindi usa la mascherina rossa per leggere le risposte. Generalmente il primo indizio ti mette sulla giusta strada, in seguito le risposte saranno più dettagliate. L'ultimo indizio sarà quello definitivo.

LA LISTA DEGLI OGGETTI

E' una lista degli oggetti da trovare in quella sezione del gioco, che indica il luogo ed il loro utilizzo. Attenzione: per la loro natura, questa lista presenta la soluzione della maggior parte delle soluzioni.

I PUNTEGGI IQ

E' una lista dei punti da guadagnarsi durante quella sezione del gioco. Poiché alcuni enigmi hanno più di una soluzione, non tutti i punti elencati si possono accumulare in una volta (cioè, non tutti i punti verranno visualizzati nel punteggio attuale). Inoltre, alcuni degli enigmi sono ripetuti nei vari percorsi; nel punteggio globale riceverai un punteggio solo per ogni enigma risolto, a prescindere dal numero di percorsi eseguiti (gli enigmi uguali sono contrassegnati da un asterisco).

LE MAPPE

Alcune sezioni degli indizi includono delle mappe collegate che indicano le locazioni generali in quella sezione del gioco. Se una sezione del gioco comprende più di un labirinto troverai anche questa mappa.

SEZIONE DEGLI INDIZI

PRIMA CHE I PERCORSI SI DIVIDANO

La Sequenza Iniziale

Cosa devo fare nella prima stanza?

Cerca di trovare la statua.

Forse la statua non è qui... sarà meglio cercare in un'altra stanza.

Per lasciare questa stanza, clicca sulla statua insolita, nella parte sinistra dello schermo.

Cosa faccio nella stanza sottostante la mansarda?

Continua a cercare la statua.

Per uscire, clicca sulla corda vicino al buco, sulla parte destra dello schermo.

Cosa devo fare nella biblioteca?

Devi trovare la statua.

Per spostarti nella stanza attigua, clicca sui libri che parlano delle statue, sulla parte sinistra dello schermo.

La statua si trova nella stanza sottostante la biblioteca?

No. Per uscire, clicca sulle statuette di gatto sul tavolo.

Sono nella stanza della caldaia... adesso cosa faccio?

Devi cercare ancora la statua.

Si trova in uno degli armadietti sulla destra dello schermo.

Clicca su ciascun armadietto finché non vedi la statua, quindi sulla statua per raccoglierla.

New York

Il modo in cui entro nel teatro potrà influenzare il resto del gioco?

Sì... e no. In seguito, quando dovrai scegliere un percorso, il suggerimento di Sophia si baserà su come hai risolto questo enigma. Potrai seguire il suo suggerimento, oppure optare per un percorso completamente diverso (e, se salvi il gioco a questo punto, potrai sempre tornare

indietro più tardi e provare gli altri Percorsi).

Se riesci ad oltrepassare il portiere solo con le parole, Sophia ti consiglierà il Percorso Squadra. Se riesci a battere il portiere, Sophia ti consiglierà il Percorso Pugni.

Se invece decidi di evitare del tutto il portiere, Sophia ti consiglierà il Percorso Ingegno.

Come faccio ad oltrepassare il portiere solo con le parole?

Egli idolatra Madame Sophia.

Ma è molto scarso nel suo vocabolario.

Cerca di assecondare questa sua ammirazione per Sophia.

Non cercare di confonderlo con la tua superiore erudizione.

Usa il seguente percorso di dialogo: 1/ 2/ 1/ 3/ 3.

Naturalmente, potresti semplicemente dargli un bel pugno.

Rinuncio a quel portiere... c'è qualche altro modo per entrare nel teatro?

C'è un'uscita antincendio che porta ad una finestra che dà sul vicolo.

Dovrai spostare quelle casse che intralciano Indy.

Dovrai semplicemente premere le casse finché non riesci a raggiungere le scale antincendio.

Ma Sophia non la smette mai Sophia di parlare?

No, a meno che tu non riesca ad attirare la sua attenzione.

Quel pannello di controllo sembra avere qualche collegamento con lo spettacolo di Sophia.

Forse dovresti provare a maneggiare un po' quelle leve.

Come faccio a sbarazzarmi dell'addetto alle scene?

Sembra che uno dei suoi hobby sia leggere.

Usa il percorso di dialogo 3/ 1/ 1, quindi dagli il giornale che avevi raccolto fuori dal teatro.

Cosa ne faccio di quella macchina con tutte quelle leve?

Sembra aver a che fare con la scenografia dello spettacolo di Sophia.

Forse potresti attivare la scenografia ed attirare l'attenzione di Sophia.

Premi la leva sinistra e quella destra, quindi premi il pulsante.

Islanda

Di che utilità può essere Heimdall? Sembra ne abbia bevuto uno di troppo!

Le sue teorie potranno sembrare alquanto confusionarie ma troverai delle informazioni utili nei suoi strambi discorsi.

Cerca di scoprire se conosce altri personaggi coi quali dovresti parlare.

Usa il percorso di dialogo 3/ 3/ 1.

Come faccio a raggiungere quell'oggetto nel ghiaccio?

Se questa è la tua prima volta che visiti l'Islanda, non potrai ancora prenderlo.

Se Heimdall non sta più lavorando all'oggetto, continua a leggere.

Prima della sua sfortunata morte, Heimdall era riuscito a scoprire la testa della statuetta dell'anguilla.

Abbiamo già imparato che i manufatti di Atlantide venivano attivati dalle perline di orichalcum.

Usa l'orichalcum nella testa scoperta dell'anguilla.

Tikal

Serpenti! Odio i serpenti!

Come ti trovi con i roditori della giungla?

Dovrai attirare l'anaconda giù dall'albero.

Se "usi la frusta con il roditore della giungla", Indy userà la frusta sul serpente per spaventarlo.

Cerca di costringere il roditore della giungla (pensiamo si tratti di un capibara) attraverso il percorso corretto, verso l'anaconda.

Il sentiero giusto è quello in fondo, vicino al centro dello schermo.

Come faccio ad oltrepassare il crepaccio?

L'albero dal lato della giungla sembra alquanto flessibile.

Devi semplicemente usare l'albero; Indy penserà al resto.

Abbiamo trovato Sternhart. Non ci fa entrare nel tempio.

Dovrai prima rispondere alla sua domanda.

Quel pappagallo probabilmente è stato sulla spalla di Sternhart per un po' di tempo.

Forse ha appreso da lui delle frasi utili.

Ammetti di non conoscere il titolo, poi parla col pappagallo, dicendo

"Titolo?". Quindi chiedi a Sternhart di esplorare il tempio.

Siamo nel tempio, ma non so cosa fare.

Dai un'occhiata intorno.

Fai attenzioni alle figure a spirale in primo piano.

Una di queste figure, nel mezzo dello schermo, è diversa dalle altre; prova a raccoglierla.

Hai del toglimacchia?

Forse ce l'ha Sternhart.

Controlla il suo chiosco dei souvenir, fuori dal tempio.

Potrai usare il cherosene della lampada per rimuovere le macchie.

Sternhart continua a seguirmi fuori dal tempio!

Devi trovare il modo di tenerlo impegnato mentre esci di nascosto dal tempio.

Non credi che sia ora di coinvolgere Sophia in questa avventura?

Chiedi a Sophia di tenere occupato Sternhart. Quando incominciano a parlare, dirigiti verso l'uscita.

Allora, cosa bisogna fare con una figura a spirale?

Esamina la testa di animale sulla parete sinistra.

Usa la figura a spirale con la testa di animale, poi tira il naso.

Ehi! Come faccio a fermare quel ladro di Sternhart?

Non puoi. Stava aspettando questo momento da tanto tempo.

State cercando la stessa cosa... il destino vi farà incontrare nuovamente.

Nel frattempo, non si è per caso dimenticato qualcosa in quella tomba nascosta?

Le Azzorre

Costa si rifiuta di parlarmi!

E' un tipo scontroso e solitario.

Sophia crede di poter fare meglio, perché non concederle questa possibilità?

Costa è pronto a fare lo scambio, ma non ho niente che lui voglia.

Vuole un manufatto originale di Atlantide.

Non è facile che Sophia rinunci a quella sua collana.
Quella statuetta dell'anguilla, sulla quale stava lavorando Heimdall,
potrebbe essere il trucco.

Il Collegio Barnett

Quando ripareranno le scale?

Non subito.

Mentre aspetti, perché non indagare su alcuni degli indizi che hai già scoperto?

Vai a parlare con il professore Heimdall in Islanda.

Come faccio a tornare all'ultimo piano?

Ti serve qualcosa di abbastanza alto per raggiungere quella botola.

Se potresti rendere il pavimento abbastanza scivoloso, potresti trascinare il totem.

Hai guardato nella ghiacciaia nell'ufficio di Indy?

Usa il barattolo di maionese con il totem, poi trascinalo vicino alla botola.

Dove si trova la chiave del vecchio baule impolverato?

E' da qualche parte all'ultimo piano.

Nell'urna.

Apri l'urna e raccogli le ceneri.

Come faccio a risalire lo scivolo del carbone?

Al momento, è troppo scivoloso - c'è un modo per renderlo aderente?

Guarda nella scrivania (sopra, in biblioteca).

Usa la gomma da masticare con lo scarico del carbone.

Ho guardato in ogni posto immaginabile e non riesco a trovare il Dialogo Perduto di Platone.

Si trova insieme al resto della collezione.

E' in una delle tre locazioni possibili: la stanza col totem, la stanza in cima allo scivolo del carbone oppure la biblioteca.

Nella stanza del totem, premi la grande cassa da una parte, quindi usa la chiave impolverata con il vecchio baule impolverato.

Una volta risalito lo scivolo del carbone, cerca la statuetta del gatto dall'aspetto strano. Apri la caldaia in cantina e quindi usa il gatto di cera

con la caldaia.

Usa lo straccio sporco (dalla cantina) con la punta della freccia (trovata nel totem) per costruire un cacciavite rudimentale. Usa la punta della freccia avvolta per svitare le cinque viti della libreria rovesciata. (Oppure potrai far cadere il libro da sotto con un pezzo di carbone.)

Oggetti

OGGETTO	LUOGO	UTILIZZO
National Archeology	Ufficio di Indy	informazioni generali
Giornale	Strada di New York	per distrarre addetto scene
Frusta	-	uso vario
Statuetta anguilla	Islanda	merce di scambio per informazioni con Costa
Lampada al cherosene	Tikal	usare il cherosene per sbloccare la figura a spirale
Figura a spirale	Tikal	usarla con testa animale, poi tirarla per accedere alla tomba
Perlina luminosa (orichalcum)	Tikal	usarla con la testa dell'anguilla in Islanda
Barattolo maionese	Ufficio Indy	usarla col totem per rendere il pavimento scivoloso
Chiave impolverata	Collegio Barnett (ultimo piano)	per aprire il baule impolverato
Punta della freccia	Collegio Barnett (sala col totem)	usarla con lo straccio sporco, per svitare il retro della libreria caduta
Gomma da masticare	Collegio Barnett (biblioteca)	per risalire scivolo carbone; più tardi, come esca per la trappola del granchio
Gatto di cera	Collegio Barnett (sotto biblioteca)	potrebbe nascondere il Dialogo Perduto
Pezzo di carbone	Collegio Barnett (sala caldaia)	tirarlo contro il libro per rimuoverlo
Straccio sporco	Collegio Barnett (sala caldaia)	usarlo con la punta della freccia, per svitare il retro della libreria caduta
Dialogo Perduto	Da qualche parte al Collegio Barnett	indizi vari nella ricerca di Atlantide

Punteggi IQ

OBIETTIVI	PUNTI
Arrivo a New York *	2
Battere il portiere del teatro *	6
Oltrepassare il portiere, bluffando *	6
Spostare le casse nel vicolo *	6
Convincere l'addetto alle scene ad andarsene *	5
Riuscire a spostare la scenografia *	4
Arrivare in Islanda *	3
Far menzionare ad Heimdall, Sternhart e Costa *	3
Distrarre l'anaconda *	6
Arrampicarsi sull'albero *	2
Dire a Sternhart il vero nome del Dialogo Perduto *	7
Prendere la lampada al cherosene *	4
Prendere la figura a spirale *	5
Aprire la tomba nascosta *	4
Prendere la statua dell'anguilla *	5
Convincere Costa a barattare con Indy *	3
Scoprire il nome della collezione del Dialogo Perduto *	5
Spostare il palo totem *	4
Svitare il retro della libreria *	4
Risalire lo scivolo del carbone *	4
Far cadere il libro con il pezzo di carbone *	4
Prendere il Dialogo Perduto di Platone *	4
Scegliere un percorso *	4

* Possono essere realizzati su più di un percorso; vengono sommati ai Punti Totali solo la prima volta.

IL PERCORSO SQUADRA

INDIZI

Algeri

Il negoziante vuole vedere un disco di pietra. Dove posso trovarne uno?

Sembra che dovrai trovare un altro collezionista di manufatti di

Atlantide.

Prova con Trottier a Monte Carlo - ma dato che sei arrivato fin qui, cerca prima di prendere qualche souvenir. Cosa ne pensi di quell'orrenda maschera nel negozio?

Mi serve un biglietto per la mongolfiera.

Sembra che il noleggiatore non ne venda; dovrai trovare qualcun'altro che te lo dia.

Hai parlato col mendicante? Chissà cosa voleva dire con "regalo"?

Dai il piccioncino allo spiedo (vedi il negoziante) al mendicante ed egli ti darà il biglietto.

Come posso soddisfare questo bisogno improvviso di piccioncino allo spiedo?

Cerca di fare un baratto con il negoziante.

Omar ha già offerto di scambiarlo con la maschera? Se è così, allora continua a leggere. Se non è così, tenta prima la fortuna a Monte Carlo. Forse potrai allettare il negoziante con uno degli articoli che Omar sta offrendo in cambio per la maschera.

Insisti: anche se il negoziante rifiuta un oggetto, ti darà un'idea di quello che gli interessa di più... e Omar ha tanta roba da barattare.

Come faccio a liberare la mongolfiera?

Poiché non si riesce a snodare la corda, dovrai tagliarla.

Avrai bisogno di un coltello. Il lanciatore di coltelli al mercato sembra essere la tua migliore scommessa.

Dovrai convincere Sophia a fare da assistente al lanciatore di coltelli.

Sophia non sembra essere interessata alla vita di spettacolo... e adesso cosa faccio?

Lei non capisce l'importanza della cosa; dovrai spingerla a collaborare. Parola mia, dovrai spingerla.

Parla con Sophia e usa il percorso di dialogo 3/ 1. Quando Sophia si avvicina a guardare il lanciatore, premi Sophia.

Monte Carlo

Dove si trova Alain Trottier?

Sophia dice che gli piace camminare sotto i lampioni; forse è uno degli stranieri che si trovano per strada.

Domanda in giro; forse qualcuno di loro sa chi è e che aspetto ha.

Monsieur Trottier ha i capelli grigi e un naso aquilino.
Indossa un vestito marrone con un fiore all'occhiello.

Come faccio a persuadere Trottier a venire con me?

Sai già che egli è interessato ad Atlantide.
Cerca di evitare di insultare lui - o la sua intelligenza.
Usa il percorso di dialogo 1/ 2/ 1/ 3. Annota la domanda che fa Trottier; la risposta giusta si trova nel Dialogo Perduto di Platone. Dopo che hai risposto correttamente, usa il percorso di dialogo 2/ 1 per convincere Trottier a seguirti.

Trottier è venuto al piano di sopra. Dovrò permettere a Sophia di fare ciò che si è prefissata?

Questo dipende: credi che funzionerà? O hai per caso un piano migliore? Mentre per Sophia è possibile realizzarlo con la seduta, c'è anche un modo più facile per convincere Trottier.
Salva la partita, quindi tenta entrambi i modi.

Trottier è veramente sospettoso... come farà Sophia a rispondere a tutte queste domande?

Forse c'è qualcosa di vero con questa cosa riguardante Nur-Ab-Sal... dopotutto, Sophia potrà sintonizzarsi con le esperienze di Indy.
Le risposte alle prime tre domande di Trottier sono state rivelate durante la sua conversazione con Indy.

Dita? Che razza di domanda è questa? E qual'è la risposta?

Forse Nur-Ab-Sal non è poi così potente come ci vorrebbe far credere Sophia.
Hai una possibilità su cinque per dare quella giusta.
Oppure, potresti evitare quella roba paranormale e provare alla maniera di Indy.

Sophia sta tenendo occupato Trottier. Cosa può fare Indy?

Ricordi lo spettacolo di Sophia a New York? Con la giusta scenografia, forse potresti migliorarlo.
Hai raccolto la maschera ad Algeri? Tutto ciò che ti occorre è già qui.
Apri l'armadietto e raccogli la torcia. Apri la scatola delle valvole, quindi usa l'interruttore... del circuito. Usa il lenzuolo, la maschera e la torcia.

Il Deserto

Dov'è lo scavo?

Omar, con la sua mappa, è già un buon inizio. Adesso dovrai trovare il modo di limitare la zona di ricerca.

Forse dovrai chiedere in giro tra i tanti campi nomadi che si trovano nel deserto.

A parte la direzione, il modo in cui i nomadi descrivono la distanza dalla "X" ti dice quanto essa è lontana; per esempio. "parecchio verso est" significa "due schermate a est"... "verso est" significa "una schermata ad est"... "leggermente verso est" significa "in questa schermata".

Abbiamo trovato lo scavo. Dov'è Sophia?

Sottoterra.

E' caduta in un buco.

Sarà meglio farla uscire.

C'è una scala vicino che porta ad una sezione dello scavo. Forse potrai raggiungerla da lì.

Ehi! E' buio quaggiù!

Con un po' di pratica, potrai tastare in giro ed identificare alcuni oggetti nello scavo.

Uno di quegli oggetti ("la cosa metallica") è un generatore portatile.

Sfortunatamente non ha benzina.

Ci potrebbe essere della benzina nel camion al campo.

Sulla destra del generatore, per terra, c'è un tubo ("la cosa lunga, tubolare"). Un po' più a destra, un barattolo di argilla ("la cosa di argilla").

Apri il serbatoio del camion, usa il tubo con il serbatoio, poi usa il barattolo con l'estremità del tubo. Apri il coperchio metallico sul generatore e quindi usa il tubo della benzina con il barattolo pieno di benzina. Usa il pulsante on/ off (la cosetta metallica) per accendere il generatore. Voila! Le luci!

OK, non è più buio. E adesso?

Devi ancora salvare Sophia. Sarà caduta da qualche parte sulla destra dello scavo.

Fuoi usare il pezzo di chiglia (vicino alla scala) per rimuovere parte del muro crollato.

Il bastone di legno (sul tavolo) si incastra nel buco nel mezzo del murale.
Quindi, usa la Pietra del Sole col bastone nel buco.
Quando esami il disco, potrai regolarlo in modo appropriato.

Qual'è la regolazione appropriata per la Pietra del Sole?

La risposta si trova nel Dialogo Perduto di Platone.
Controlla le pagine contrassegnate con la terza graffetta.
L'ultimo paragrafo sulla pagina sinistra descrive la regolazione esatta.
Gira la Pietra del Sole finché il simbolo corretto si trova all'opposto degli alti corni (in cima), quindi clicca sul piolo.

Dove posso trovare una candela per auto?

Ce n'è una nel generatore (nello scavo).
Ovviamente, una volta rimossa la candela, non potrai più usare il generatore.
Sophia ti ha raggiunto? Allora prosegui: spegni il generatore, aprilo e raccogli la candela.

Il tappo dello spinterogeno?

Volevi veramente lasciare indietro Sophia?
OK, può essere alquanto irritante, ma dopotutto, è stata tua l'idea di portartela dietro.
Mettiamola così, non puoi uscire da qui senza prima aver salvato Sophia.
Diciamo sul serio. Sophia ha il tappo dello spinterogeno.

A cosa serve un pesce ambra su una corda?

La risposta si trova nel Dialogo Perduto di Platone.
Vai alla pagina contrassegnata con la quarta graffetta.
Hai provato ad usare il pesce d'ambra appeso alla corda?
E' un rilevatore di orichalcum. Ti servirà più tardi.

Creta

Ho trovato il piedistallo e fissato la Pietra del Sole, ma non è successo nulla!

Controlla il Dialogo Perduto di Platone (le pagine contrassegnate con la terza graffetta).
La Pietra del Sole ha funzionato, da sola, nello scavo nel deserto perché si trattava di un avamposto.

Indy ha concluso che Creta è il luogo della Colonia Maggiore.
Ti occorre una Pietra del Sole e una Pietra della Luna per entrare nella Colonia Maggiore.

Cosa significa il murale?

Indy pensa che sia un diagramma; Sophia dice che potrebbe essere una mappa del tesoro.

Le vette assomigliano agli alti corni nel mezzo dello scavo.

Ci sono diversi mucchi di pietre nel centro della cittadina. Due di essi nascondono delle statue (premi le pietre per rimuoverle).

La testa e la coda del toro sul murale corrispondono alla statua della testa di toro e della coda di toro nel centro della cittadina.

Dove posso trovare una Pietra della Luna?

Inizia allo scavo (se sei ancora al piedistallo, lo scavo si trova dall'altra parte della collina).

Il murale (trovato in uno degli edifici riportati alla luce) è una semplice mappa del centro della cittadina.

Ci sono diversi mucchi di pietre nel centro della cittadina. Due di essi nascondono delle statue (premi le pietre per rimuoverle).

Se guardi lungo gli alti corni di ciascuna delle statue più piccole, puoi notare che i rilevamenti convergono entrambi allo stesso punto... come è dipinto sul murale.

Usa lo strumento per topografo (teodolite) trovato sul crinale sovrastante lo scavo, con ciascuna delle statue, allineando ogni volta le crocette ad uno degli alti corni.

Quando l'avrai posizionato bene, una linea tratteggiata si estenderà dal teodolite oltre la vetta.

Qual'è la regolazione appropriata per la combinazione della Pietra del Sole con quella della Luna?

Controlla le pagine contrassegnate con la terza graffetta nel Dialogo Perduto di Platone.

Il primo paragrafo sulla pagina destra descrive la regolazione esatta.

Con la Pietra del Sole regolata come quella usata ad Algeri, allinea il simbolo appropriato della Pietra della Luna con il simbolo della Pietra del Sole, quindi clicca sul mandrino.

Il Labirinto

Se raccolgo la testa della terza statua, il cancello si chiude!

Non puoi evitare che il cancello si chiuda.

Ma se vuoi trovarti all'interno quando si chiude, dovrai trovare il modo di prendere la testa dall'altra parte.

Prima raccogli due dei busti. Cammina attraverso l'entrata, quindi usa la frusta con la testa della statua nella stanza seguente.

Come faccio ad aprire il cancello chiuso?

Rimetti a posto almeno una delle teste di statua sul ripiano.

Oh, volevi dire dall'interno? Non puoi.

Dovrai trovare un altro modo per uscire dal labirinto.

Voglio la scatola d'oro!

Per attraversare, dovrai sollevare la piattaforma che si trova sotto.

Hai trovato il bastone di Sternhart? In tal caso, continua a leggere.

Usa il bastone con la zeppa per liberare il contrappeso. Vai nella stanza di sotto e infila il bastone nella bocca della statua.

Che cos'è quel pavimento mobile nella stanza della statua del Minotauro?

Si tratta di un ascensore tra questo livello e quello sottostante.

Se riesci ad aggiungere del peso all'ascensore, scenderà.

Fai in modo che entrambi Indy e Sophia si piazzino sopra.

Abbiamo trovato la Pietra del Mondo - come faccio a risalire?

Esamina la cascata con più attenzione.

Usa la catena dietro alla cascata per arrampicarti al livello superiore.

Ehi! Qui c'è un cancello senza ripiano!

C'è una carrucola dall'altra parte.

Se solo potresti raggiungerla!

Cerca di issare Sophia attraverso il buco di fianco al cancello.

Ho capito come fare a risalire... ma Sophia non è voluta venire con me e adesso non riesco a raggiungerla!

Esamina la testa della statua del Minotauro... sembra "un po' traballante".

Usa la frusta con la testa della statua, quindi vai verso la testa.

Come faccio a convincere Sophia ad arrampicarsi attraverso quel buco?

Dovrai convincerla che si tratta dell'unico modo possibile.

Comunque, cerca di non insultarla.

Usa il percorso di dialogo 2/ 2/ 1/ 4/ 2.

Sophia è riuscita ad aprire la porta. Fantastico. Adesso stiamo girando intorno...

C'è una porta segreta in una delle camere qui dietro.

Usa il rilevatore di orichalcum (il pesce d'ambra sulla corda) per indicare la direzione.

Il rilevatore di orichalcum punta solo verso Indy.

Esso rileva la fonte di orichalcum più vicina.

Hai già raccolto la scatola d'oro? Se è così, continua a leggere...

Metti le tue perline di orichalcum nella scatola d'oro rivestita di piombo, quindi chiudi la scatola.

Adesso il rilevatore di orichalcum sta puntando verso la collana di Sophia.

Dovrai convincere Sophia a nascondere la sua collana nella scatola d'oro.

Usa il percorso di dialogo 3/ 3/ 1/ 1/ 1.

La combinazione delle tre pietre ha aperto una porta nella stanza della mappa.

Come faccio ad aprire le altre?

Non puoi aprirle tutte allo stesso tempo.

Le altre porte corrispondono agli altri percorsi.

Kerner ha rapito Sophia! Come faccio a liberarla?

Al momento, Kerner ha preso il sopravvento.

Meglio collaborare. Avrai la tua occasione più tardi.

Dimenticati di Sophia. Come faccio a tenermi le pietre?

L'uomo ha una pistola. Tu no.

Dagli le pietre.

Va bene, dimentichiamoci di Sophia e delle pietre. Come faccio ad uscire da qui?

Esamina la parete di roccia sulla parte destra della caverna.

Usa il pezzo di chiglia con la parete di roccia.

Il Sottomarino

Sono bloccato nella torre di comando. Come faccio a distrarre l'equipaggio?

Sembra che Indy ora sia il capitano (cioè, finché non lo vede nessuno).
C'è un intercomunicante lassù, al di là della scala.
Parla col intercomunicante e ordina all'equipaggio di andare a prua.

Come faccio a riparare la leva di controllo della profondità?

Dovrai trovare qualcosa per sostituire la leva rotta.
Un lungo bastone diritto dovrebbe bastare.
Al livello inferiore, subito sotto la prora, troverai una ventosa sturalavandini. Usa questa con la leva rotta.

Come faccio a sbarazzarmi del nazista di guardia a Sophia?

Potrai parlare con Sophia attraverso la paratia alla sue spalle.
Vedi se riesci a convincerla a distrarre la guardia.
Usa il percorso di dialogo 3/2 con Sophia. Adesso torna indietro e striscia furtivamente alle spalle della guardia.
Qui dovrai dare il via a Sophia... qualsiasi frase va bene, tranne quella delle "belle giacche di pelle".

Dove sono le pietre?

Puoi origliare Kerner ed Ubermann se ti metti di fianco alla cassaforte nella stanza al di là della sala comando.
Sono custoditi nella cassaforte nella stanza attigua dove Kerner e Ubermann stanno confabulando.

Come faccio ad aprire la cassaforte?

Indy dice, "Le pareti mi sembrano sottili".
Potresti provare a sciogliere uno dei lati -- se solo avessi qualcosa di corrosivo.
C'è una pozza di acido di batteria al livello inferiore, sotto la cucina.
E c'è una tazza di porcellana su uno scaffale in cucina.
Usa la tazza di porcellana con l'acido della batteria, quindi usa la tazza piena di acido con la cassaforte.

Come faccio a sbloccare il timone?

Probabilmente il capitano custodiva la chiave in un luogo sicuro.
(Speriamo che non sia la sua tasca.)

Controlla la cassaforte nella stanza attigua a quella dove stanno confabulando Kerner ed Ubermann.

Adesso che ho il pieno controllo del sottomarino, dove si va?

Gira intorno nella zona di ricerca finché non vedi un'apertura sul fondo del mare.

Usa i controlli per manovrare il sottomarino verso l'apertura.

Oggetti

OGGETTO	LUOGO	UTILIZZO
Coltello insanguinato	lanciatore coltelli	per tagliare ormeaggi della mongolfiera
Maschera	negozio di Omar	usarla con lenzuolo e torcia per spaventare Trottier

restituire ad Omar più tardi per avere qualcosa per il negoziante

Lenzuolo	Hotel Monte Carlo	usarla con maschera e torcia per spaventare Trottier
Torcia	Hotel Monte Carlo	usarla con maschera e lenzuolo per spaventare Trottier
Pietra del Sole	Hotel Monte Carlo	per aprire le porte di Atlantide
Mappa	Omar	mostrarla ai Nomadi per trovare lo scavo nel deserto
Palla da baseball	Omar	può allettare il negoziante
Bambola vudù	Omar	può allettare il negoziante
Carrettino rosso	Omar	può allettare il negoziante
Yo-yo giallo	Omar	può allettare il negoziante
Bastone bianco	Omar	può allettare il negoziante
Occhiali da sole	Omar	può allettare il negoziante
Fez rosso	Omar	può allettare il negoziante
Sputacchiera ottone	Omar	può allettare il negoziante
Sapone	Omar	può allettare il negoziante
Velo nero	Omar	può allettare il negoziante
Rossetto rosso	Omar	può allettare il negoziante
Foulard giallo	Omar	può allettare il negoziante
Orecchini d'avorio	Omar	può allettare il negoziante
Pettine d'ebano	Omar	può allettare il negoziante

Anello di rubini	Omar	può allettare il negoziante
Fibbia d'oro	Omar	può allettare il negoziante
Piccioncino allo spiedo	negoziante	darlo al mendicante in cambio del biglietto per la mongolfiera
Tubo	scavo nel deserto	per travasare la benzina per il generatore nel barattolo d'argilla
Barattolo d'argilla	scavo nel deserto	usarlo con il tubo per riempirlo di benzina per il generatore
Pezzo di chiglia	scavo nel deserto	per rimuovere vari detriti
Piolo di legno	scavo nel deserto	usarlo nel buco del murale per reggere la Pietra del Sole
Candela per auto	scavo nel deserto	usarla, col tappo dello spintero- geno per riparare il camion
Tappo spinterogeno	scavo nel deserto	usarlo, con candela auto per riparare il camion
Pesce d'ambra	scavo nel deserto	per rilevare l'orichalcum
Strumento per topografi	scavo di Creta	per triangolare la locazione della Pietra della Luna
Pietra della Luna	scavo di Creta	per aprire le porte di Atlantide
Testa statua (Zeus)	labirinto	usarla per aprire le porte attiva- te da pesi
Testa statua (Apollo)	labirinto	usarla per aprire le porte attiva- te da pesi
Testa statua (Ares)	labirinto	usarla per aprire le porte attiva- te da pesi
Pietra del Mondo	labirinto	per aprire le porte di Atlantide
Bastone	labirinto	attiva l'ascensore per la stanza della scatola d'oro
Orichalcum	labirinto	attiva i macchinari di Atlantide
Scatola d'oro	labirinto	rivestita di piombo; per scher- mare l'orichalcum dal rilevatore
Tazza	sottomarino	per raccogliere l'acido della bat- teria, per sciogliere le pareti della cassaforte
Affettato misto	sottomarino	usarlo con pane per fare un panino; più tardi, come esca per il granchio
Due fette di pane	sottomarino	usarle con affettato per fare un panino; più tardi, come esca per

Chiavetta per controllo timone	sottomarino	il granchio per aprire il lucchetto
Ventosa	sottomarino	per sostituire la leva di controllo profondità rotta

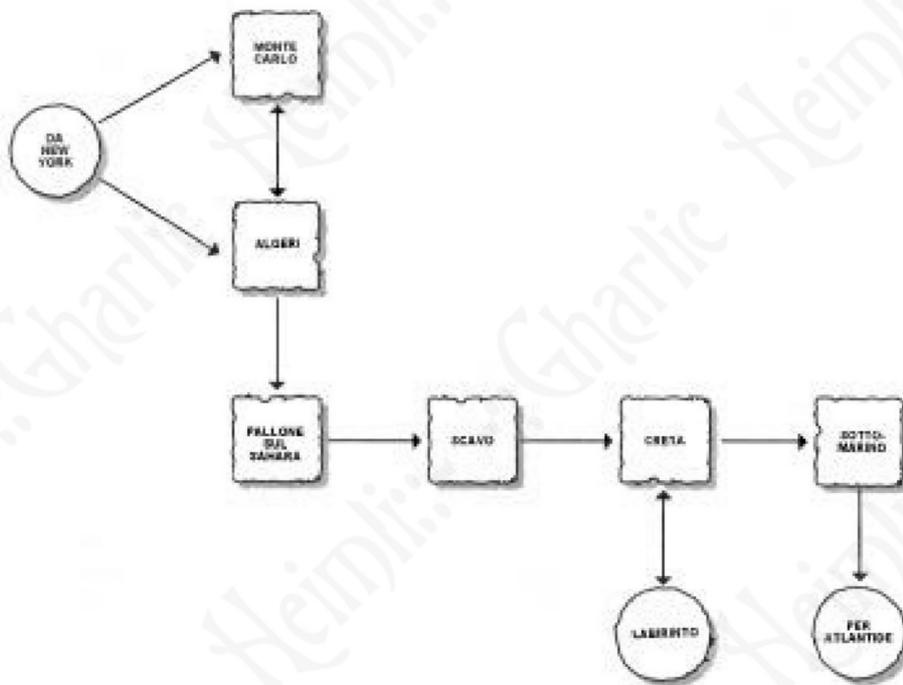
Punteggi IQ

OBIETTIVI	PUNTI
Prendere il coltello	9
Raccogliere la maschera orrenda	2
Trovare Trottier *	3
Convincere Trottier a partecipare alla seduta	9
Indovinare il numero corretto delle dita	8
Spaventare con successo Trottier	12
Convincere Omar a dare i cammelli a Indy	3
Prendere il piccioncino allo spiedo	7
Prendere il biglietto della mongolfiera	7
Lanciare la mongolfiera nel deserto	8
Sorvolare con la mongolfiera lo scavo nel deserto	13
Attivare il generatore allo scavo nel deserto *	6
Scoprire il murale dello scavo nel deserto *	4
Aprire la porta segreta dello scavo nel deserto *	7
Avviare il camion allo scavo nel deserto	6
Trovare la Pietra della Luna allo scavo di Creta *	10
Aprire il labirinto *	9
Prendere il terzo busto *	6
Aprire il cancello con i tre busti *	2
Scendere nell'ascensore del labirinto con Sophia	3
Scendere nell'ascensore con la testa della statua *	5
Arrampicarsi alla catena dietro la cascata *	5
Salire in ascensore con il bastone *	6
Issare Sophia attraverso il buco	7
Convincere Sophia a mettere la collana nella scatola	10
Trovare la parete segreta	10
Raschiare la parete segreta	7
Attivare il robot nella stanza della mappa *	10
Uscire dal labirinto	5
Stendere il capitano del sottomarino	3

Fuggire dal capitano del sottomarino	1
Ordinare all'equipaggio di andarsene fuori dai piedi	3
Stendere la guardia di Sophia	6
Recuperare le pietre dalla cassaforte	9
Sbloccare la ruota del timone del sottomarino	5
Riparare la leva di profondità del sottomarino	8
Dirigere il sottomarino ad Atlantide	15

* Possono essere realizzati su più di un percorso; vengono sommati ai Punti Totali solo la prima volta.

Percorso Squadra



IL PERCORSO INGEGNO

INDIZI

Monte Carlo

Dove si trova Alain Trottier?

Potrebbe essere uno degli stranieri che camminano per la strada.
Domanda in giro; forse qualcuno di loro sa chi è e che aspetto ha.
Monsieur Trottier ha i capelli grigi e un naso aquilino.
Indossa un vestito marrone con un fiore all'occhiello.

Come faccio a convincere Trottier a collaborare con me?

Sai già che egli è interessato ad Atlantide.
Cerca di evitare di insultare lui - o la sua intelligenza.
Usa il percorso di dialogo 1/ 2/ 1/ 1. Annota la domanda che fa Trottier;
la risposta esatta è nel Dialogo Perduto di Platone. Dopo che hai risposto correttamente alla domanda, Trottier ti darà il suo biglietto da visita, che più tardi ti potrà essere utile.

Come faccio ad avvertire Trottier della trappola?

Devi essere schietto - non ti fare distrarre da altre faccende.
Continua a parlargli finché non ti prende sul serio.

Sto inseguendo i Nazisti ma non sembra che sappiano dove andare...

Al momento, stanno cercando di farti perdere le loro tracce.
"Momenti disperati richiedono misure disperate".
Urta la macchina rossa dei nazisti. Forse dovrai colpirla parecchie volte.

Dove si trova l'incrocio di cui parlava Trottier?

Peccato che Indy non conosca bene Monte Carlo.
Comincia col controllare il cartello stradale sul luogo dell'incidente.
Le strade sono in ordine alfabetico da sinistra a destra e dal basso verso l'alto. Continua a controllare i cartelli stradali finché non trovi le strade giuste.
Una volta raggiunte, guarda nel tombino. Per recuperare la Pietra del Sole, apri il tombino.

Algeri

Dove si trova Omar Al-Jabbar?

Potresti provare al suo negozio, nel vicolo sul retro del mercato.
Sembra che Omar non passi molto tempo nel suo negozio; dovrai convincere il suo servo a fissare un appuntamento.
Usa il percorso di dialogo 1/ 1/ 1/ 4, quindi dai al servo di Omar qualcosa che attesti le tue credenziali.

Come faccio a convincere il servo di Omar a fissare un appuntamento?

Il servo non si fa impressionare da Indy.
Sembra che dovrai rintracciare un altro collezionista di manufatti di Atlantide.
Prova con Monsieur Trottier a Monte Carlo.
Dai il biglietto da visita di Monsieur Trottier al servo.

Paul dice che il Sig. Al-Jabbar non vuole ancora vedermi. E adesso?

Forse dovresti presentare di persona il tuo caso.
Chiedi a Paul di parlare nuovamente con Omar... ma questa volta seguirlo fino alla casa di Omar.

Non riesco a stare sulle orme di Paul in queste strade affollate!

Seguire Paul è possibile - ma difficile!
Potresti trovare un qualche modo per individuarlo facilmente nella folla.
Hai notato quanto sia facile individuare l'uomo con il fez rosso?
Segui l'uomo con il fez rosso al mercato - quando gli parli, usa il percorso di dialogo 4/ 3/ 1/ 3/ 1/ 2.
Torna al negozio di Omar. Quando il servo ritorna, chiedigli quanto costano i vasi, quindi dagli il fez (la sua risposta precedente ti darà un'idea di cosa dire per convincerlo ad indossare il fez rosso). Adesso cerca di seguirlo quando va a trovare Omar.

Omar non mi permette di ispezionare la casa... inoltre ha chiamato la polizia!

Forse dovresti trovare il modo di immobilizzarlo.
Ti seguirà fino all'armadio.
Fai in modo di far entrare Omar nell'armadio e poi chiudilo dentro.

Omar è fuori dei piedi - che cosa sto cercando?

Qualsiasi cosa che riesci a raccogliere.

Ma quello che veramente ti serve è una mappa del deserto.
Controlla il bucato steso vicino alla finestra - una di quelle camice è in effetti una mappa dipinta su tessuto.

Non riesco a raggiungere la mappa!

Vedi se riesci a trovare il modo di farla cadere.
C'è un palo in uno dei vasi in primo piano.
Raccogli il palo, quindi usalo con la mappa di tessuto.

Il Deserto

Credo di aver bisogno del visto.

Non necessariamente. E' possibile eludere i controllori della legione straniera. Oppure potresti provare con la corruzione.
Usa il percorso di dialogo 1/ 1, quindi dai la statua di Omar o quella del merlo (entrambe trovate nell'abitazione di Omar) all'ufficiale.
Naturalmente, non puoi corromperli tutti, quindi cerca di fare attenzione.

I nomadi al campo dicono che hanno bisogno di una mappa prima di potermi aiutare!

E' vero!
Torna alla casa di Omar e fruga con più attenzione.

Dov'è lo scavo?

Omar, con la sua mappa, è già un buon inizio. Adesso dovrai trovare il modo di limitare la zona di ricerca.
Forse dovrai chiedere in giro tra i tanti campi nomadi che si trovano nel deserto.
A parte la direzione, il modo in cui i nomadi descrivono la distanza dalla "X" ti dice quanto essa è lontana.
"Parecchio" o "lontano" significa "due schermate"... "leggermente" o "di poco" significa "in questa schermata". Se non commentano sulla distanza, significa "una schermata". Quindi, se un nomade dice che la "X" è "Parecchio a sud... e... verso est", vuole dire "Vai due schermate a sud ed una schermata ad est."

Ehi! E' buio quaggiù!

Con un po' di pratica, potrai tastare in giro ed identificare alcuni oggetti nello scavo.

Uno di quegli oggetti ("la cosa metallica") è un generatore portatile. Sfortunatamente non ha benzina. Ci potrebbe essere della benzina nel camion al campo. Sulla destra del generatore, per terra, c'è un tubo ("la cosa lunga, tubolare"). Un po' più a destra, un barattolo di argilla ("la cosa di argilla"). Apri il serbatoio del camion, usa il tubo con il serbatoio, poi usa il barattolo con l'estremità del tubo. Apri il coperchio metallico sul generatore e quindi usa il tubo della benzina con il barattolo pieno di benzina. Usa il pulsante on/ off (la cosetta metallica") per accendere il generatore. Voila! Le luci! per accendere il generatore. Voila! Luci!

OK, non è più buio. E adesso?

Controlla il dipinto sulla sinistra - osserva attentamente l'oggetto rotondo. Prova a premere l'oggetto rotondo.

Dove posso trovare una candela per auto?

Ce n'è una nel generatore (nello scavo). Ovviamente, una volta rimossa la candela, non potrai più usare il generatore. Spegni il generatore, aprilo e raccogli la candela.

E una batteria?

Questo potrebbe essere un problema. Dovrai trovare qualcosa che possa sostituirla. Hai la statua che hai scoperto nello scavo? Se è così, continua a leggere... Prima, Ubermann ha dimostrato l'enorme potere che può essere generato dall'orichalcum - sicuramente sarà sufficiente per mettere in moto il camion. Usa l'orichalcum con la statua, quindi usa la statua con le candele.

Thera

Voglio quella camera d'aria!

Per averla, dovrai presentare una documentazione adeguata. Hai esplorato lo scavo nelle montagne? Se è così, continua a leggere... Ispeziona la cassa allo scavo nelle montagne. Chiudi la cassa. C'è una fattura attaccata sul coperchio.

Cosa posso dare in cambio alla autorità portuale per il cesto?

Ha chiesto un souvenir della spedizione nelle montagne.
Cerca di chiudere la porta della stanza interna allo scavo.
Quindi, usa la Pietra del Sole col piolo nello scompartimento segreto.
Quando esamini il disco, potrai regolarlo nel modo appropriato.
Non recuperare subito la Pietra del Sole... prima apri la porta.
Quella incisione dovrebbe allettare l'autorità portuale.

Qual'è la regolazione appropriata per la Pietra del Sole?

La risposta si trova nel Dialogo Perduto di Platone.
Controlla le pagine contrassegnate con la terza graffetta.
L'ultimo paragrafo sulla pagina sinistra descrive la regolazione esatta.
Gira la Pietra del Sole finché il simbolo corretto si trovi all'opposto degli alti corni (in cima), quindi clicca sul mandrino.

Indy è intrappolato nello scavo a causa di una frana!

C'è un attrezzo per trincee nella stanza interna.
Apri lo strumento e comincia a scavare.

C'è un modo per lasciare l'isola?

Certamente che c'è. Ma dovrai costruirlo.
Se lo chiedi all'autorità portuale, egli farà una battuta sulle ali di Icaro.
Non è molto lontano dalla soluzione.
Hai tutto il materiale che ti serve per costruire una mongolfiera.
Usa il grande pallone di gomma con la rete da pesca.
Usa il pallone imbrigliato con il grande cesto. Usa il tubo con la mongolfiera attrezzata sgonfia. Riempi la mongolfiera allo sfogo che si trova allo scavo nelle montagne.

Eccomi qua, in aria sopra l'oceano. E adesso?

Stai cercando di raggiungere Kerner e Ubermann.
Cerca il sottomarino con il quale hanno lasciato Thera.
Una volta trovato, atterra il più vicino possibile.

Il Sottomarino**Come faccio a guardare in quegli armadietti?**

La guardia ha ricevuto ordini di proteggere il contenuto degli armadietti.
Se glieli chiedi, egli sarà felice di dirti che gli avrebbero dovuto dare il

cambio ore fa.

Sicuramente non ha ancora mangiato - forse se gli porti qualcosa da mangiare, si distrarrà.

Troverai dell'affettato e del pane in cucina. Fai un panino, poi vai a mangiarlo davanti alla guardia.

Adesso che ho la pietra, come faccio ad uscire da qui.

Sembra che il portello sopra la torre di comando non sia una valida alternativa.

Quante altre possibilità ci saranno per abbandonare un sottomarino?

Prova con i tubi di lancio dei siluri.

I tubi di lancio a poppa sono fuori uso e non riesco a raggiungere quelli a prua.

Dovrai trovare il modo per sbarazzarti degli uomini che si trovano a prua.

Nessuno sta facendo molta attenzione a quei fili scoperti nella sezione dei siluri di poppa... forse dovrebbero.

Avvolgi lo straccio unto (trovato nella sezione dei siluri di prua) intorno ai fili. Usa le Istruzioni Lancio Siluri (trovate nello stesso armadietto dove hai trovato la Pietra della Luna) per preparare il pannello dei controlli.

Premi la leva di lancio. Stai indietro.

OK, rinuncio. Come si fa a lanciare un siluro dall'interno del tubo?

Dovrai legare una corda alla leva di lancio.

C'è una corda per il bucato nella sala cuccette.

Usa la corda per il bucato con la leva di lancio, entra nel tubo e tira la corda.

Creta

Ho trovato il piedistallo e fissato la Pietra del Sole, ma non è successo nulla!

Controlla il Dialogo Perduto di Platone (le pagine contrassegnate con la terza graffetta).

La Pietra del Sole ha funzionato, da sola, nello scavo nel deserto perché si trattava di un avamposto.

Creta è il luogo della Colonia Maggiore.

Ti occorre una Pietra del Sole e una Pietra della Luna per entrare nella Colonia Maggiore.

Qual'è la regolazione appropriata per la combinazione della Pietra del Sole con quella della Luna?

Controlla le pagine contrassegnate con la terza graffetta nel Dialogo Perduto di Platone.

Il primo paragrafo sulla pagina destra descrive la regolazione esatta.

Con la Pietra del Sole regolata come quella usata a Thera, allinea il simbolo appropriato della Pietra della Luna con il simbolo della Pietra del Sole, quindi clicca sul mandrino.

Il Labirinto

Se raccolgo la testa della terza statua, il cancello si chiude!

Non puoi evitare che il cancello si chiuda.

Ma se vuoi trovarti all'interno quando si chiude, dovrai trovare il modo di prendere la testa dall'altra parte.

Prima raccogli due dei busti. Cammina attraverso l'entrata, quindi usa la frusta con la testa della statua nella stanza seguente.

Come faccio ad aprire il cancello chiuso?

Rimetti a posto almeno una delle teste di statua sul ripiano.

Oh, volevi dire dall'interno? Non puoi.

Dovrai trovare un altro modo per uscire dal labirinto.

Voglio la scatola d'oro!

Per attraversare, dovrai sollevare la piattaforma che si trova sotto.

Hai trovato il bastone di Sternhart? In tal caso, continua a leggere.

Usa il bastone con la zeppa per liberare il contrappeso.

Vai nella stanza di sotto e infila il bastone nella bocca della statua.

Che cos'è quel pavimento mobile nella stanza della statua del Minotauro?

Si tratta di un ascensore tra questo livello e quello sottostante.

Se riesci ad aggiungere del peso all'ascensore, scenderà.

Esamina la testa della statua del Minotauro... sembra "un po' traballante". Usa la frusta con la testa della statua, poi vai verso la testa.

Ho trovato la Pietra del Mondo - come faccio a risalire?

Esamina la cascata con più attenzione.

Usa la catena dietro alla cascata per arrampicarti al livello superiore.

Ehi! Qui c'è un cancello senza ripiano!

Non puoi certo passarci attraverso.

In effetti questo cancello si può aprire solo da un altro percorso. Non preoccuparti.

Cosa devo fare con il microtauro?

Il microtauro sembra la versione più grande della statua rubata da Kerner.

Hai preso una statua simile a quella rubata da Kerner... e nel portello del microtauro sembra che manchi un pezzo.

Usa la statua con il portello. Usa una perlina di orichalcum nella statua.

La combinazione delle tre pietre ha aperto una porta nella stanza della mappa.

Come faccio ad aprire le altre porte?

Non puoi. Le altre porte corrispondono ad altri percorsi.

Sto girando in cerchio dietro la stanza della mappa...

C'è una porta segreta nella prima stanza.

Il biglietto di Sternhart parlava di un "rilevatore di orichalcum di fortuna".

Il rilevatore di orichalcum di Sternhart non era altro che un pettine di gomma dura, legato ad una corda (dovrai usare la corda per il bucato), e caricato con l'elettricità statica di uno sciarpa di lana.

Usa questo rilevatore di orichalcum di fortuna per indicare la direzione.

Il rilevatore di orichalcum non indica un'uscita.

Esso rileva la sorgente più vicina di orichalcum.

Hai trovato tutte le perline sparse per il labirinto?

Se Indy dice, "Sta puntando verso quella porta sulla destra," controllala.

Nella stanza seguente, troverai due altre perline di orichalcum nascoste tra le ossa per terra.

Metti le tue perline di orichalcum nella scatola d'oro, quindi chiudila.

Come faccio a far partire il vagone del metrò?

Usa una perlina di orichalcum nella bocca del vagone.

OGGETTO	LUOGO	UTILIZZO
Biglietto da visita	Monte Carlo	usarlo per impressionare il servo di Omar
Fez rosso	mercato di Algeri	darlo al servo di Omar per individuarlo tra la folla
Bastone di bambù	casa di Omar	per far cadere i vestiti appesi al filo
Mappa	casa di Omar	mostrarla ai nomadi per trovare lo scavo nel deserto
Statua del merlo	casa di Omar	per corrompere i legionari
Statua di Omar	casa di Omar	per corrompere i legionari
Telegramma	scavo nel deserto	mostrarlo a Trottier per avvisarlo del pericolo
Tubo	scavo nel deserto	per travasare la benzina per il generatore nel barattolo d'argilla; più tardi per riempire la mongolfiera
Barattolo d'argilla	scavo nel deserto	usarlo con il tubo, per riempirlo di benzina per il generatore
Orichalcum	scavo nel deserto	usarlo per dare energia ai macchinari di Atlantide
Pezzo di chiglia	scavo nel deserto	per rimuovere vari detriti
Candela per auto	scavo nel deserto	usarla, col motore, per riparare il camion
Statua	scavo nel deserto	usarla per avviare il camion e, più tardi, per il microtauro
Pietra del Sole	Monte Carlo	per aprire le porte di Atlantide
Rete da pesca	Thera	usarla per costruire la mongolfiera
Fattura	Thera	darla all'autorità portuale per avere la camera d'aria
Attrezzo per trincee	Thera	per rimuovere vari detriti
Incisione	Thera	darla all'autorità portuale in cambio del grande cesto
Grande pallone di gomma	Thera	usarlo per costruire la mongolfiera
Grande cesto	Thera	usarlo per costruire la mongolfiera
Affettato misto	sottomarino	usarlo con pane per fare un

Due fette di pane	sottomarino	panino e tentare la guardia a lasciare il suo posto (più tardi come esca per il granchio usarle con affettato per fare un panino e tentare la guardia a lasciare il suo posto (più tardi come esca per il granchio))
Pietra della Luna	sottomarino	Per aprire le porte di Atlantide
Libretto	sottomarino	usarlo per i controlli dei siluri
Corda per il bucato	sottomarino	usarla per tirare la leva del lancio siluri
Straccio sporco	sottomarino	usarlo per causare incendio nella sala siluri di poppa
Testa statua (Zeus)	labirinto	usarla per aprire le porte attivate da pesi
Testa statua (Apollo)	labirinto	usarla per aprire le porte attivate da pesi
Testa statua (Ares)	labirinto	usarla per aprire le porte attivate da pesi
Pietra del Mondo	labirinto	per aprire le porte di Atlantide
Bastone	labirinto	attiva l'ascensore per la stanza della scatola d'oro
Sciarpa di lana	labirinto	usarla per caricare il pettine di gomma dura, di elettricità statica
Pettine di gomma dura	labirinto	rilevatore di orichalcum di fortuna: legarlo alla corda per il bucato, poi usarlo con la sciarpa di lana, per dargli staticità
Orichalcum	labirinto	usarlo per dare energia ai macchinari di Atlantide
Scatola d'oro	labirinto	rivestita di piombo; per schermare l'orichalcum dal rilevatore

Punteggi IQ

OBIETTIVI

- Trovare Trottier *
- Convincere Paul ad andare alla casa di Omar *
- Seguire Paul alla casa di Omar, senza Fez

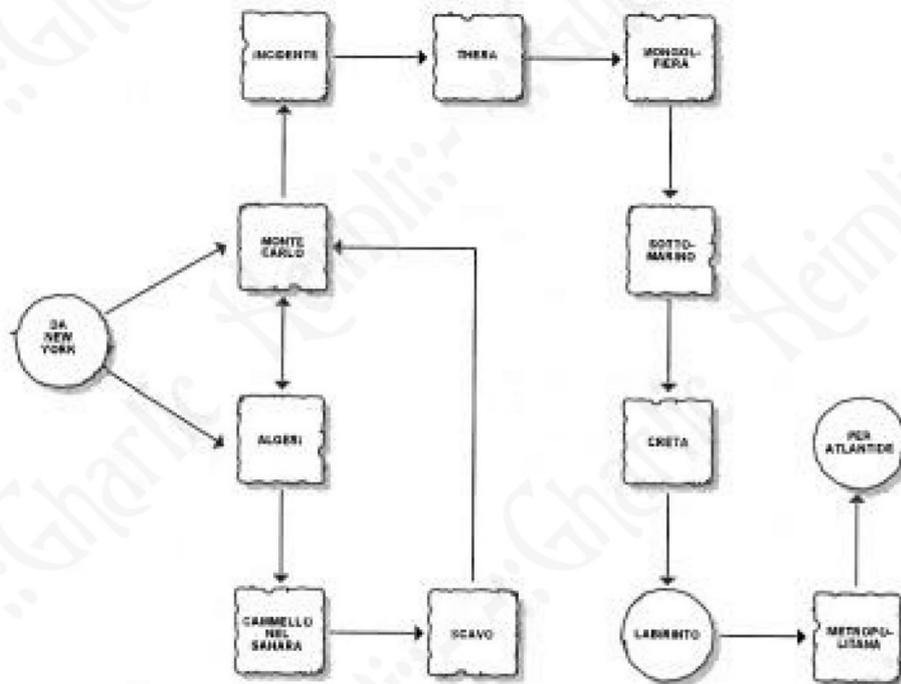
PUNTI

- 3
- 3
- 10

Prendere il fez dall'uomo col fez rosso	5
Convincere Paul ad indossare fez	2
Seguire Paul alla casa di Omar, con il fez *	5
Intrappolare Omar nell'armadio	8
Corrompere un beduino	4
Cavalcare un cammello verso lo scavo nel deserto *	10
Attivare il generatore allo scavo nel deserto *	6
Aprire la fessura segreta allo scavo nel deserto *	5
Mettere in moto il camion con la statua	7
Bloccare la macchina dei nazisti	8
Recuperare la Pietra del Sole	10
Arrivare a Thera *	2
Risolvere il mistero delle pietre su Thera	10
Uscire dallo scavo franato di Thera	6
Prendere il cesto	4
Prendere la rete da pesca	1
Prendere la camera d'aria	4
Assemblare la mongolfiera	8
Gonfiare la mongolfiera	10
Atterrare con la mongolfiera dal sottomarino	10
Dare il panino alla guardia	2
Tentare la guardia con panino	4
Appiccare il fuoco sul sottomarino	9
Lanciare Indy dal sottomarino	9
Aprire il labirinto *	9
Prendere il terzo busto *	6
Aprire il cancello con i tre busti *	2
Scendere in ascensore con la testa di statua *	5
Arrampicarsi alla catena dietro alla cascata *	5
Salire in ascensore del labirinto con il bastone *	6
Avviare il microtauro con la statua	8
Assemblare il rilevatore di orichalcum di fortuna	10
Trovare la parete segreta nel labirinto	9
Raschiare la parete segreta	4
Attivare il robot nella stanza della mappa *	10
Avviare il vagone del metrò	7

* Possono essere realizzati su più di un percorso; vengono sommati ai Punti Totali solo la prima volta.

Percorso Ingegno



IL PERCORSO PUGNI

INDIZI

(Se non sei certo di voler tentare il percorso Pugno perché non credi di potercela fare, ricordati che puoi sempre "fregare" l'avversario.

Consultare il manuale e la scheda di riferimento per ulteriori dettagli.)

Monte Carlo

Dove si trova Alain Trottier?

Potrebbe essere uno degli stranieri che camminano per la strada.
Domanda in giro; forse qualcuno di loro sa chi è e che aspetto ha.
Monsieur Trottier ha i capelli grigi e un naso aquilino.
Indossa un vestito marrone con un fiore all'occhiello.

Come faccio a convincere Trottier a collaborare con me?

Sai già che egli è interessato ad Atlantide.
Cerca di evitare di insultare lui - o la sua intelligenza.
Usa il percorso di dialogo 1/ 2/ 1/ 1. Annota la domanda che fa Trottier; la risposta esatta è nel Dialogo Perduto di Platone. Dopo che hai risposto correttamente alla domanda, Trottier ti darà il suo biglietto da visita, che più tardi ti potrà essere utile.

Algeri

Dove si trova Omar Al-Jabbar?

Potresti provare al suo negozio, nel vicolo sul retro del mercato.
Sembra che Omar non passi molto tempo nel suo negozio; dovrai convincere il suo servo a fissare un appuntamento.
Usa il percorso di dialogo 1/ 1/ 1, quindi dai al servo di Omar qualcosa che attesti le tue credenziali.

Come faccio a convincere il servo di Omar a fissare un appuntamento?

Il servo non si fa impressionare da Indy.
Sembra che dovrai rintracciare un altro collezionista di manufatti di Atlantide.
Prova con Monsieur Trottier a Monte Carlo.

Dai il biglietto da visita di Monsieur Trottier al servo.

Paul dice che il Sig. Al-Jabbar non vuole ancora vedermi. E adesso?

Forse dovresti presentare di persona il tuo caso.

Chiedi a Paul di parlare nuovamente con Omar... ma questa volta segui-
lo fino alla casa di Omar (dovrebbe essere relativamente facile seguire il
fez rosso di Paul nelle strade affollate!).

**Ho trovato Omar... e Hörst. C'è qualche altro modo - a parte prendersi a pugni -
per sbarazzarsi di Hörst?**

Se ti inoltri troppo nella stanza, senz'altro Hörst ti vedrà.

C'è una sorta di vaso appeso sopra la testa di Hörst.

Sembra che se lo farai cadere, lo colpirà proprio in testa.

Usa la frusta con la terracotta appesa.

Quale mappa? Quale cammello?

Il cammello è proprio fuori dalla finestra.

Controlla il bucato appeso vicino alla finestra - una di quelle camicie è
in verità una mappa dipinta su tessuto.

Il Deserto

Dov'è lo scavo?

Omar, con la sua mappa, è già un buon inizio. Adesso dovrai trovare il
modo di limitare la zona di ricerca.

Forse dovrai chiedere in giro tra i tanti campi nomadi che si trovano nel
deserto.

A parte la direzione, il modo in cui i nomadi descrivono la distanza
dalla "X" ti dice quanto essa è lontana; per esempio. "parecchio verso
est" significa "due schermate a est"... "verso est" significa "una scher-
mata ad est"... "leggermente verso est" significa "in questa schermata".

Chi mi sta sparando?

I cattivi, probabilmente!

Lo scoprirai più tardi. Nel frattempo, controlla la scala. Probabilmente
porta da un'altra parte dello scavo.

Ehi! E' buio quaggiù!

Con un po' di pratica, potrai tastare in giro ed identificare alcuni oggetti

nello scavo.

Uno di quegli oggetti ("la cosa metallica") è un generatore portatile.

Usa l'interruttore di accensione on/ off ("la cosetta metallica") per accendere il generatore.

OK, non è più buio. E adesso?

Controlla il dipinto sulla sinistra - osserva attentamente l'oggetto rotondo. Prova a premere l'oggetto rotondo.

Non riesco a risalire la scala. Quel tiratore non mi fa uscire.

Dovrai trovare un'altra uscita - osserva il muro sgretolato sulla destra dello scavo.

Puoi usare il pezzo di chiglia (vicino alla scala) per rimuovere parte del muro sgretolato.

Il piolo di legno (sul tavolo) si incastra nel buco nel centro del murale.

Hai la Pietra del Sole? Se è così, continua a leggere...

Usa la Pietra del Sole con il piolo nel buco. Quando esaminii il disco, potrai regolarlo nel modo appropriato.

Qual'è la regolazione appropriata per la Pietra del Sole?

La risposta si trova nel Dialogo Perduto di Platone.

Controlla le pagine contrassegnate con la terza graffetta.

L'ultimo paragrafo sulla pagina sinistra descrive la regolazione esatta.

Gira la Pietra del Sole finché il simbolo corretto si trova all'opposto degli alti corni (in cima), quindi clicca sul piolo.

Mi stanno puntando la pistola addosso...e adesso?

Probabilmente riusciresti a trattare con quel tizio - se solo non avesse una pistola.

Usa la tua frusta con il nazista armato.

Ora è il momento di fare a pugni. Dagli sotto!

Quel camion non ha speranze ed il mio cammello (o era un dromedario?) è corso via... come faccio ad andarmene da qui?

Dovrai usare quella mongolfiera sulla sinistra del campo.

Per arrampicarti su, usa la scala di corda.

Ora, sei in rotta verso Creta. Voli a nord, verso il Mediterraneo.

Creta

Ho trovato il piedistallo e fissato la Pietra del Sole, ma non è successo nulla!

Controlla il Dialogo Perduto di Platone (le pagine contrassegnate con la terza graffetta).

La Pietra del Sole ha funzionato, da sola, nello scavo nel deserto perché si trattava di un avamposto.

Creta è il luogo della Colonia Maggiore.

Ti occorre una Pietra del Sole e una Pietra della Luna per entrare nella Colonia Maggiore.

Cosa significa il murale?

Indy lo descrive come un qualche tipo di antico diagramma.

Le vette assomigliano agli alti corni nel mezzo dello scavo.

Ci sono diversi mucchi di pietre nel centro della cittadina. Due di essi nascondono delle statue (premi le pietre per rimuoverle).

La testa e la coda del toro sul murale corrispondono alla statua della testa di toro e della coda di toro nel centro della cittadina.

Dove posso trovare una Pietra della Luna?

Inizia allo scavo (se sei ancora al piedistallo, lo scavo si trova dall'altra parte della collina).

Il murale (trovato in uno degli edifici riportati alla luce) è una semplice mappa del centro della cittadina.

Ci sono diversi mucchi di pietre nel centro della cittadina. Due di essi nascondono delle statue (premi le pietre per rimuoverle).

Se guardi lungo gli alti corni di ciascuna delle statue più piccole, puoi notare che i rilevamenti convergono entrambi allo stesso punto... come è dipinto sul murale.

Usa lo strumento per topografo (teodolite) trovato sul crinale sovrastante lo scavo, con ciascuna delle statue, allineando ogni volta le crocette ad uno degli alti corni.

Quando l'avrai posizionato bene, una linea tratteggiata si estenderà dal teodolite oltre la vetta.

Qual'è la regolazione appropriata per la combinazione della Pietra del Sole con quella della Luna?

Controlla le pagine contrassegnate con la terza graffetta nel Dialogo Perduto di Platone.

Il primo paragrafo sulla pagina destra descrive la regolazione esatta. Con la Pietra del Sole regolata come quella usata in Algeria, allinea il simbolo appropriato della Pietra della Luna con il simbolo della Pietra del Sole, quindi clicca sul mandrino.

Il Labirinto

Se raccolgo la testa della terza statua, il cancello si chiude!

Non puoi evitare che il cancello si chiuda.

Ma se vuoi trovarti all'interno quando si chiude, dovrai trovare il modo di prendere la testa dall'altra parte.

Prima raccogli due dei busti. Cammina attraverso l'entrata, quindi usa la frusta con la testa della statua nella stanza seguente.

Come faccio ad aprire il cancello chiuso?

Rimetti a posto almeno una delle teste di statua sul ripiano.

Oh, volevi dire dall'interno? Non puoi.

Dovrai trovare un altro modo per uscire dal labirinto.

Voglio la scatola d'oro!

Per attraversare, dovrai sollevare la piattaforma che si trova sotto.

Hai trovato il bastone di Sternhart? In tal caso, continua a leggere.

Usa il bastone con la zeppa per liberare il contrappeso.

Vai nella stanza di sotto e infila il bastone nella bocca della statua.

Che cos'è quel pavimento mobile nella stanza della statua del Minotauro?

Si tratta di un ascensore tra questo livello e quello sottostante.

Se riesci ad aggiungere del peso all'ascensore, scenderà.

Esamina la testa della statua del Minotauro... sembra "un po' traballante". Usa la frusta con la testa della statua, poi vai verso la testa.

Ho trovato Sternhart - come faccio a risalire?

Esamina la cascata con più attenzione.

Usa la catena dietro alla cascata per arrampicarti al livello superiore.

Ehi! Qui c'è un cancello senza ripiano!

Non puoi certo passarci attraverso.

In effetti questo cancello si può aprire solo da un altro percorso. Non preoccuparti.

Indy dice che la porta è veramente pesante - sarò capace di aprirla?

Sì. Continua a premere.

**Sono dall'altra parte dalla porta pesante - come faccio a raggiungere l'altra spon-
da del baratro?**

Guarda sopra l'abisso - c'è una protuberanza di roccia lassù.
Usa la frusta con la protuberanza di roccia.

Non riesco a battere Hans in un incontro leale. Cosa devo fare?

C'è un altro modo per stendere Hans.
Quando si avvia giù per il corridoio, nasconditi dietro il lastrone sulla
destra. Quando Hans è in posizione, premi il lastrone.

Anton è molto bravo con i pugni. C'è un modo per batterlo?

Sicuro, c'è un altro modo per aver la meglio su Anton.
Cerca di raggiungere il crinale sopra di lui quindi premi la colonna di
roccia appesa.

C'è un modo per battere Arnold, il nazista cantante, con i pugni?

E' praticamente impossibile stendere Arnold con i pugni.
Hai visto il masso nella caverna nella stanza seguente?
Cerca di far rotolare il masso sopra Arnold - usa il pezzo di chiglia con
il masso.
Beh, al momento sembrava una buona idea - forse puoi ancora recupe-
rare qualcosa dalla situazione.
Vai dall'altra parte del masso (se non riesci a convincere Arnold con le
sole parole, evita il combattimento). Usa la stalagmite (la colonna di roc-
cia appesa trovata nella caverna di Anton) con il masso.

**Ho trovato un mandrino nella stanza della Mappa, ma le due pietre sembra non
facciano nulla.**

Questa è una rappresentazione di Atlantide: qui ti occorrono tutte e tre
le pietre.
Inoltre, Sophia si trova prigioniera qui, da qualche parte.
Hai perquisito Arnold?

A cosa serve un pesce d'ambra appeso ad una corda?

La risposta si trova nel Dialogo Perduto di Platone.
Vai alla pagina contrassegnata con la quarta graffetta.

Hai provato ad usare il pesce d'ambra appeso alla corda?
E' un rilevatore di orichalcum. Speriamo che riesca a rilevare i residui di orichalcum nella collana di Sophia.
Torna sui tuoi passi, usando il pesce d'ambra appeso alla corda in ogni caverna.

Il rilevatore di orichalcum punta solo verso Indy.

Esso rileva la fonte di orichalcum più vicina.
Hai già raccolto la scatola d'oro? Se è così, continua a leggere...
Metti le tue perline di orichalcum nella scatola d'oro rivestita di piombo, quindi chiudi la scatola.

Come faccio uscire Sophia dal pozzo?

Come Sophia ti suggerisce, se solo tu avessi un pezzo di corda. probabilmente lei potrebbe aggrapparsi.
Non hai della corda, ma hai ancora la frusta.
Usa la frusta col pozzo.

La combinazione delle tre pietre ha aperto una porta nella stanza della mappa.

Come faccio ad aprire le altre?

Non puoi aprirle tutte allo stesso tempo.
Le altre porte corrispondono agli altri percorsi.

Thera

Il capitano del battello di recupero ci porta dove vogliamo. Ma dov'è che vogliamo andare!?

Il Dialogo Perduto di Platone ti fornirà tutti gli indizi.
La seconda graffetta contrassegna le pagine dove era stato fatto l'errore decuplo nella traduzione.
Le pagine contrassegnate con la terza graffetta specificano la rotta e la distanza da Atlantide alla Colonia Minore (Thera).
Inverti la rotta da Atlantide, e ricordati di dire al capitano di andare ad un decimo della distanza specificata nel Dialogo Perduto.

Dove posso trovare una nuova muta?

Non te ne serve una nuova; devi solo riparare quella vecchia.
Esplora lo scavo nelle montagne.
I nazisti non hanno lasciato molto, ma c'è un kit per riparare le gomme,

per terra vicino al camion.

Una volta a bordo del battello di recupero, usa il kit per riparare le gomme con la muta.

Come si fa esattamente ad utilizzare una muta?

Prima, assicurati che arrivi l'ossigeno. Usa il tubo dell'aria con la muta riparata. Quindi devi semplicemente usare la muta.

Quando Sophia prende in mano l'azione, falle usare il paranco con Indy nella muta.

Quanto esattamente Indy potrà tenere il fiato?

Non a lungo come Guybrush Threepwood.

Tre minuti. Non di più.

Meglio dirigersi verso Atlantide. Deve essere al di là di una di quelle aperture. Sbrigati!

Oggetti

OGGETTO	LUOGO	UTILIZZO
Biglietto da visita	Monte Carlo	usarlo per impressionare il servo di Omar
Bastone di bambù	casa di Omar	per far cadere i vestiti appesi al filo
Mappa	casa di Omar	mostrarla ai nomadi per trovare lo scavo nel deserto
Statua del merlo	casa di Omar	inutile in questo percorso, ma bella da portare in giro!
Statua di Omar	casa di Omar	inutile in questo percorso, ma bella da portare in giro!
Barattolo d'argilla	scavo nel deserto	c'è dell'orichalcum all'interno
Orichalcum	scavo nel deserto	usarlo per dare energia ai macchinari di Atlantide
Pezzo di chiglia	scavo nel deserto	per rimuovere vari detriti
Candela per auto	scavo nel deserto	inutile in questo percorso
Piolo di legno	scavo nel deserto	usarlo nel buco del murale per reggere la Pietra del Sole
Pietra del Sole	scavo nel deserto	per aprire le porte di Atlantide
Testa statua (Zeus)	labirinto	usarla per aprire le porte attivate da pesi

Testa statua (Apollo)	labirinto	usarla per aprire le porte attivate da pesi
Testa statua (Ares)	labirinto	usarla per aprire le porte attivate da pesi
Pietra della Luna	labirinto	per aprire le porte di Atlantide
Bastone	labirinto	attiva l'ascensore per la stanza della scatola d'oro
Orichalcum	labirinto	usarlo per dare energia ai macchinari di Atlantide
Scatola d'oro	labirinto	rivestita di piombo; per schermare l'orichalcum dal rilevatore
Stalagmite	labirinto	usarla per far leva col masso su Arnold
pesce d'ambra appeso alla corda	labirinto	rileva la presenza di orichalcum
Pietra del Mondo	labirinto	per aprire le porte di Atlantide

Punteggi IQ

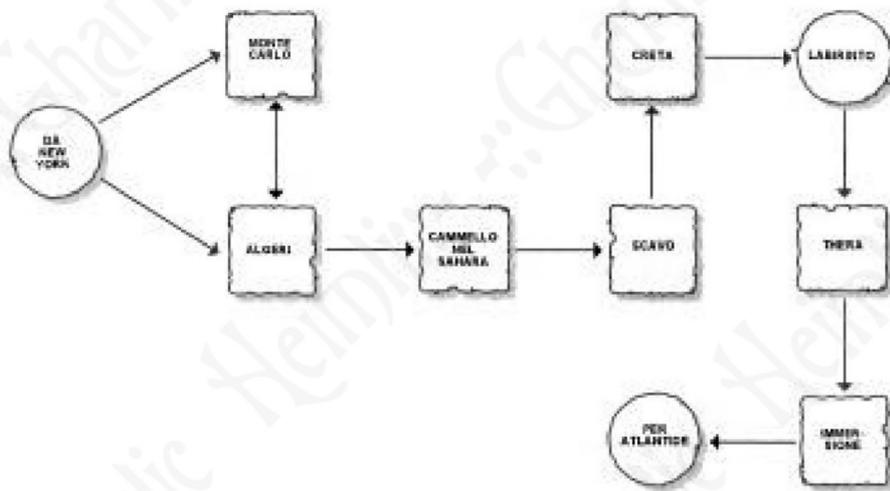
OBIETTIVI

	PUNTI
Trovare Trottier *	3
Convincere Paul ad andare a casa di Omar *	3
Seguire Paul alla casa di Omar, con il fez *	5
Stendere il nazista a casa di Omar	4
Frustare il vaso sul nazista a casa di Omar	8
Stendere il nazista nel deserto	4
Cavalcare un cammello verso lo scavo nel deserto *	10
Attivare il generatore allo scavo nel deserto *	6
Aprire la fessura segreta allo scavo nel deserto *	5
Scoprire il murale allo scavo nel deserto *	4
Aprire la porta segreta allo scavo nel deserto *	7
Frustare la pistola del nazista allo scavo nel deserto	7
Stendere il nazista allo scavo nel deserto	7
Dirigere la mongolfiera a Creta	4
Aprire il labirinto *	9
Prendere il terzo busto *	6
Aprire il cancello con i tre busti *	2
Scendere in ascensore con la testa della statua *	5
Arrampicarsi alla catena dietro la cascata *	5

Salire con l'ascensore del labirinto con il bastone *	6
Attivare il robot nella stanza della mappa *	10
Trovare la Pietra della Luna nello scavo di Creta *	10
Premere per aprire la porta nella stanza precedente a quella dove bisogna dondolarsi dall'altra parte	1
Dondolarsi dall'altra parte del pozzo nel labirinto	5
Stendere Klaus	4
Stendere Hans	6
Colpire Hans con il lastrone	10
Stendere Franz	5
Stendere Otto	4
Stendere Kurt	3
Stendere Karl	3
Stendere Anton	7
Eliminare Anton con la stalagmite	9
Stendere Arnold (estremamente difficile)	10
Eliminare Arnold con il masso	9
Perquisire Arnold	3
Trovare il pozzo di Sophia nel labirinto	10
Tirare fuori Sophia dal pozzo nel labirinto	6
Arrivare a Thera *	2
Noleggiare il battello di recupero	3
Arrivare nel luogo esatto col battello di recupero	10
Assemblare la muta subacquea	5
Camminare verso Atlantide	10

* Possono essere realizzati su più di un percorso; vengono sommati ai Punti Totali solo la prima volta.

Percorso Pugni



ATLANTIDE

INDIZI

La Stanza Buia

Eccomi qua, tastando nuovamente nel buio. E adesso?

Come al solito, puoi tastare in giro ed identificare alcuni oggetti.
Per esempio, c'è una cosa di legno vicino al fondo dello schermo, proprio sotto l'arco.
Vai un po' verso destra e troverai dei detriti - usa la scala con i detriti per prendere le "cose di pietra" lassù.

Cosa me ne faccio di questa scatola di pietra?

Aprila!
Esamina l'asta di metallo all'interno.
Come tanti altri manufatti di Atlantide, l'asta di metallo ha una bocca.
Nutrila.
Usa una perlina di orichalcum con l'asta di metallo.

Ho fissato le tre pietre nella combinazione standard, ma non è successo nulla!

Il Dialogo Perduto specifica che "Accesso sarà dato solo alle menti contrarie". Fissa le tre pietre nella combinazione standard, quindi ruota ogni pietra di 180 gradi prima di cliccare sul mandrino.
Adesso, ficca dentro un'altra perlina di orichalcum nella bocca della statua.

L'Anello Esterno

Come faccio ad accedere a quelle stanza che non ha delle entrate visibili?

Molte delle altre stanze hanno delle grate nei muri; queste grate portano alle stanze che altrimenti non si potrebbero raggiungere.

Come faccio a prendere la tazza dalla statua dall'altra parte del buco?

Dovrai ingegnarti per attraversare il buco.
Usa la scala con il buco.

Cosa devo fare con il Nazista di guardia a Sophia?

E' praticamente impossibile battere questo tizio.
Hai raggiunto lo sfogo dell'aria di fianco alla statua sentinella? Se è così, continua a leggere...
La statua sentinella è un altro manufatto di Atlantide.
Essa viene attivata dall'orichalcum.
Metti una perlina di orichalcum nella statua sentinella.

Cosa faccio nella stanza della lava?

Prenditi una tazza di lava.
Dovrai trovare il modo di deviare il flusso della lava.
Usa la tazza con il piedistallo, quindi usa la testa della statua con la placca.

Cosa faccio nella stanza del granchio?

Beh, potresti provare a catturare un granchio.
Per questo, ti occorre una trappola... e anche l'esca.
Usa la gomma da masticare, l'affettato, il pane oppure il panino con la gabbia, quindi metti la gabbia con l'esca nello stagno d'acqua.
Se per qualche motivo non hai qualcuno di questi ingredienti, dovrai battere una delle guardie e prendere il suo pranzo.

Cosa faccio nella stanza del macchinario?

Prima dovrai rendere la macchina funzionante.
Usa la ruota di bronzo con raggi con il piolo sopra la statua.
C'è un imbuto in cima alla macchina. Forse questa cosa è una sorta di fabbrica.
Hai la tazza di lava? Se è così, continua a leggere...
Usa la tazza con l'imbuto. Guarda nel piatto sotto la bocca della statua.

Come faccio ad aprire le grandi doppie porte nella stanza della sentinella?

Prima dovrai sbarazzarti dell'acqua.
Ricordi cosa è successo con quella scultura dell'anguilla in Islanda?
Prova una variazione.
Usa una perlina di orichalcum con la scultura dell'anguilla.
Adesso tutto quello che devi fare è aprire le porte.
Esamina più attentamente la statua del pesce.
Usa un'altra perlina di orichalcum con la statua del pesce.

Dove posso trovare dell'altro orichalcum?

Fortunatamente, sei ad Atlantide, la Capitale Mondiale dell'Orichalcum. La stanza del macchinario contiene la fabbrica dell'orichalcum.

In che modo posso fare uscire Sophia dalla gabbia?

Raccogli la porta della gabbia. Fidati!

OK, Sophia non si fida della porta. Dovrai darle qualcosa con la quale sostenere la porta.

Se hai trovato il perno nell'anello interno, continua a leggere...

Prima di raccogliere la porta della gabbia, dai il perno a Sophia. Ora solleva la porta e quindi dà a Sophia di sostenere la porta con il perno.

Il Canale**Come si fa amicizia con un polpo?**

Non si fa! Ma si potrebbe tentare di distrarlo.

Ai polpi piacciono i frutti di mare. Specialmenti i granchi.

Intrappola un granchio (nella stanza dei granchi nel primo anello), quindi dallo in pasto al polpo.

Indy dice che il granchio zattera non è operativo!

Anch'esso viene attivato dall'orichalcum.

Usa una perlina di orichalcum con la bocca del granchio.

Come faccio ad aprire i cancelli?

Esamina i mandrini sopra i cancelli.

Forse una delle pietre si adatterebbe.

Nella prima camera, la Pietra del Sole aprirà entrambi i cancelli. Il canale è circolare; avanzando dalla camera iniziale, il mandrino diventa più piccolo, quindi usa le pietre più piccole.

L'Anello Centrale**Come faccio ad aprire la porta nell'anello centrale?**

Dovrai riparare la statua sentinella.

Usa la scala con la statua sentinella, quindi apri il portello. Ora, se esaminerai il portello, potrai riparare il robot.

Non riesco ancora a capire come si faccia a riparare la statua sentinella.

Sei sicuro di avere tutti i pezzi? Hai bisogno dell'ingranaggio di bronzo, della ruota di bronzo con raggi, del pezzo di robot (preso dal robot sentinella nella prigione), e del meccanismo a mezzaluna.

C'è un diagramma nella credenza dove hai trovato il meccanismo a mezzaluna. Esso illustra dove ciascun pezzo deve essere collocato.

Nota che due dei pezzi vanno nel piolo centrale.

Metti la ruota con raggi sul piolo centrale; sovrapponi il pezzo di robot.

Metti il meccanismo a mezzaluna sopra i due pioli a destra. Per spostare il braccio in avanti, metti l'ingranaggio di bronzo sul piolo superiore sinistro. Per spostare il braccio indietro, metti l'ingranaggio di bronzo sul piolo inferiore destro. Adesso dagli una perlina di orichalcum.

E così sono riuscito a far funzionare il robot. Ma la porta non si apre ancora.

Siccome il braccio destro del robot è spezzato, dovrai affidarti al braccio sinistro per aprire la porta.

Questo significa che dovrai collegare la porta al braccio sinistro.

Usa la catena con il passante di bronzo sulla porta. Metti il braccio sinistro del robot in avanti (ingranaggio di bronzo sul piolo superiore sinistro), quindi usa l'altra estremità della catena con il braccio sinistro.

Adesso sposta l'ingranaggio di bronzo nel piolo inferiore sinistro e sposta il braccio.

Sophia sta diventando veramente molto strana. Dovrei preoccuparmi?

Sì.

Quella collana si sta impossessando della sua mente.

Sarà meglio escogitare il modo per portargliela via.

Non credo che Nur-Ab-Sal permetterà a Sophia di sbarazzarsi della collana...

No, dovrai usare qualche trucchetto.

Prima, esamina Sophia. Quindi usa una perlina di orichalcum nella bocca del medaglione.

Quando Sophia solleva la collana, usa la scatola d'oro con la collana.

Suppongo che usando una perlina di orichalcum nella bocca del macchinario, lo attiverò. Giusto?

Giusto.

Abbiamo inserito queste righe solo per essere precisi!

Che bello! Luci lampeggianti, lame rotanti... ma cosa altro fa questa macchina?

Si muove... se riesci a capire come guidarla.

Ti occorre qualcosa per sostituire le leve mancanti in quelle fessure sulla sinistra.

Usa il perno (dalla porta che hai tirato giù) e lo scettro (dalla stanza con il pozzo di lava).

Controlla il diagramma sul muro nel corridoio. Ti mostra come far muovere la macchina. Il diagramma sul pavimento vicino alla macchina ti mostra come fermarla.

L'Anello Interno

Queste entrate sono molto confuse... dove sto cercando di andare? E come faccio ad arrivarci?

I collegamenti tra le porte possono essere tracciati (alcune delle porte conducono a delle rampe a senso unico). Non scordarti di esaminare le scalinate più lunghe.

Oppure puoi usare la mappa a pagina ()

Solo una delle porte dà accesso agli scalini nel primo piano... ecco dove devi andare.

Come faccio ad attraversare la crosta della lava?

La lava che scompare si comporta sempre allo stesso modo; cerca di dedurne la regola.

Quando Indy mette piede su un pezzo di lava, il pezzo subito davanti a lui scomparirà. Se scegli con attenzione, troverai sempre il modo per attraversare.

Cerca di camminare verso quei punti già aperti.

Le regolazioni delle pietre indicate nel Dialogo Perduto, qui non sembrano funzionare!

L'ultima pagina contrassegnata nel Dialogo parla di "creando scherzi della natura al congiungersi delle sfere celesti in linea perfetta."

C'è una rappresentazione gigante delle pietre su una delle pareti nel labirinto di lava.

Fissa le pietre per far combaciare la configurazione illustrata sulla parete del labirinto di lava.

Uh-oh. Come faccio a dissuadere Ubermann a trasformare Indy in un orribile

mostro deformato?

Guardala da questo punto di vista: se l'esperimento riesce, Ubermann verrà tostato.

Forse qualcuno glielo dovrebbe far presente.

Dopo che Kerner ha preso il suo avere, quando Ubermann ordina ad Indy di salire sulla piattaforma, usa il percorso di dialogo 3/ 2/ 3/ 4/ 3/ 2/ 1.

Oggetti

OGGETTO	LUOGO	UTILIZZO
Scala	stanza buia	usarla per salire
Asta di metallo	stanza buia	attivata dall'orichalcum, illumina le stanze
Gabbia	anello esterno	usarla con gomma da masticare, pane, affettato, panino o bratwurst per intrappolare il granchio
Testa di statua	anello esterno	usarla con la tazza, per deviare il flusso lavico
Tazza	anello esterno	per raccogliere e trasportare la lava
ingranaggio di bronzo	anello esterno	per riparare la statua sentinella nell'anello centrale
Statua dell'anguilla	anello esterno	attivarla con l'orichalcum per far evaporare la pozza d'acqua nella stanza della sentinella
Ruota con raggi	anello esterno	usarla come ricambio nella sala macchinario; più tardi, per riparare la statua sentinella nell'anello centrale
Bratwurst	anello esterno	usarla con la gabbia come esca per il granchio
Pezzo del robot	anello esterno	usarlo per riparare la statua sentinella nell'anello centrale
Meccanismo a mezzaluna	anello centrale	usarlo per riparare la statua sentinella, nell'anello centrale
Perno	anello interno	serve per liberare Sophia dalla gabbia; usarlo come leva con il macchinario

Scettro anello interno usarlo come leva con il macchinario

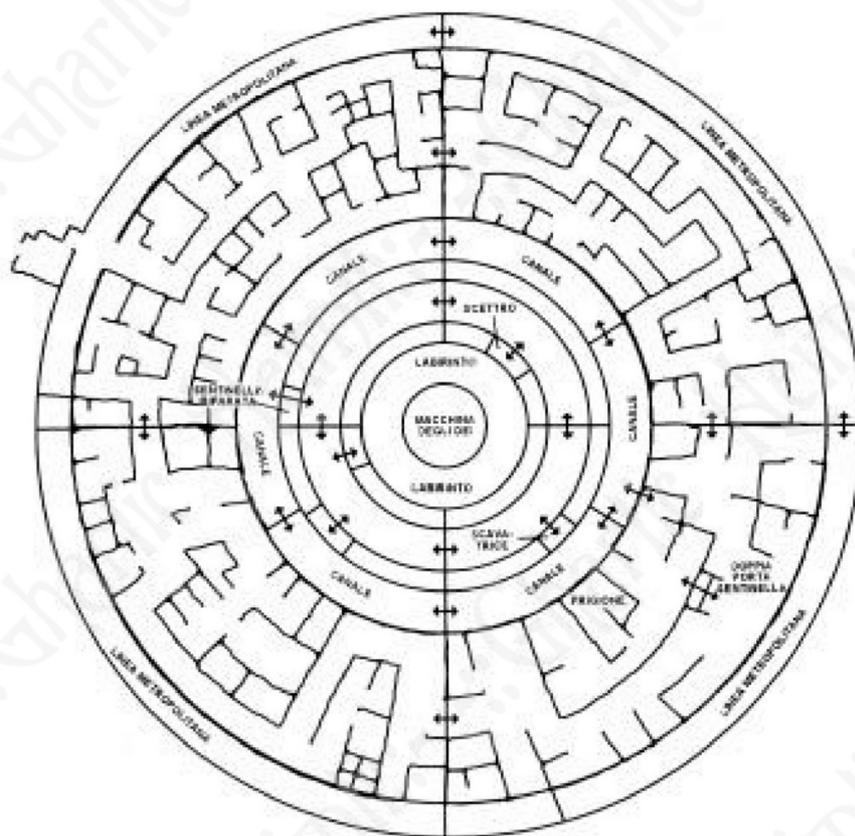
Punteggi IQ

OBIETTIVI	PUNTI
Piazzare la scala nella stanza buia *	7
Prendere la bacchetta luminosa *	7
Illuminare la stanza buia *	3
Risolvere l'enigma delle pietre nella stanza buia *	10
Aprire la porta nella stanza buia *	5
Stendere la guardia nel quadrante nord-ovest (funziona solo una volta) *	5
Stendere la guardia nel quadrante nord-est (funziona solo una volta) *	5
Stendere la guardia nel quadrante sud-ovest (funziona solo una volta) *	5
Stendere la guardia nel quadrante sud-est (funziona solo una volta) *	5
Prendere l'ingranaggio di bronzo *	8
Prendere la ruota di bronzo con raggi *	10
Prendere il pezzo di robot *	6
Prendere la testa della statua *	8
Prendere la tazza *	7
Mettere la lava nella tazza *	9
Mettere la ruota di bronzo con raggi nella fabbrica di orichalcum *	8
Produrre l'orichalcum *	10
Mettere l'esca nella gabbia *	7
Intrappolare il granchio *	9
Far bollire l'acqua alla porta della sentinella *	10
Aprire la porta della sentinella *	6
Dar da mangiare al polpo *	10
Attivare il granchio zattera *	7
Aprire la prima porta sbarrata, dal granchio zattera *	7
Prendere il meccanismo a mezzaluna *	6
Aprire la porta dell'anello centrale *	14
Prendere il perno *	5
Prendere lo scettro *	5
Usare il robot sulla guardia della prigione *	7

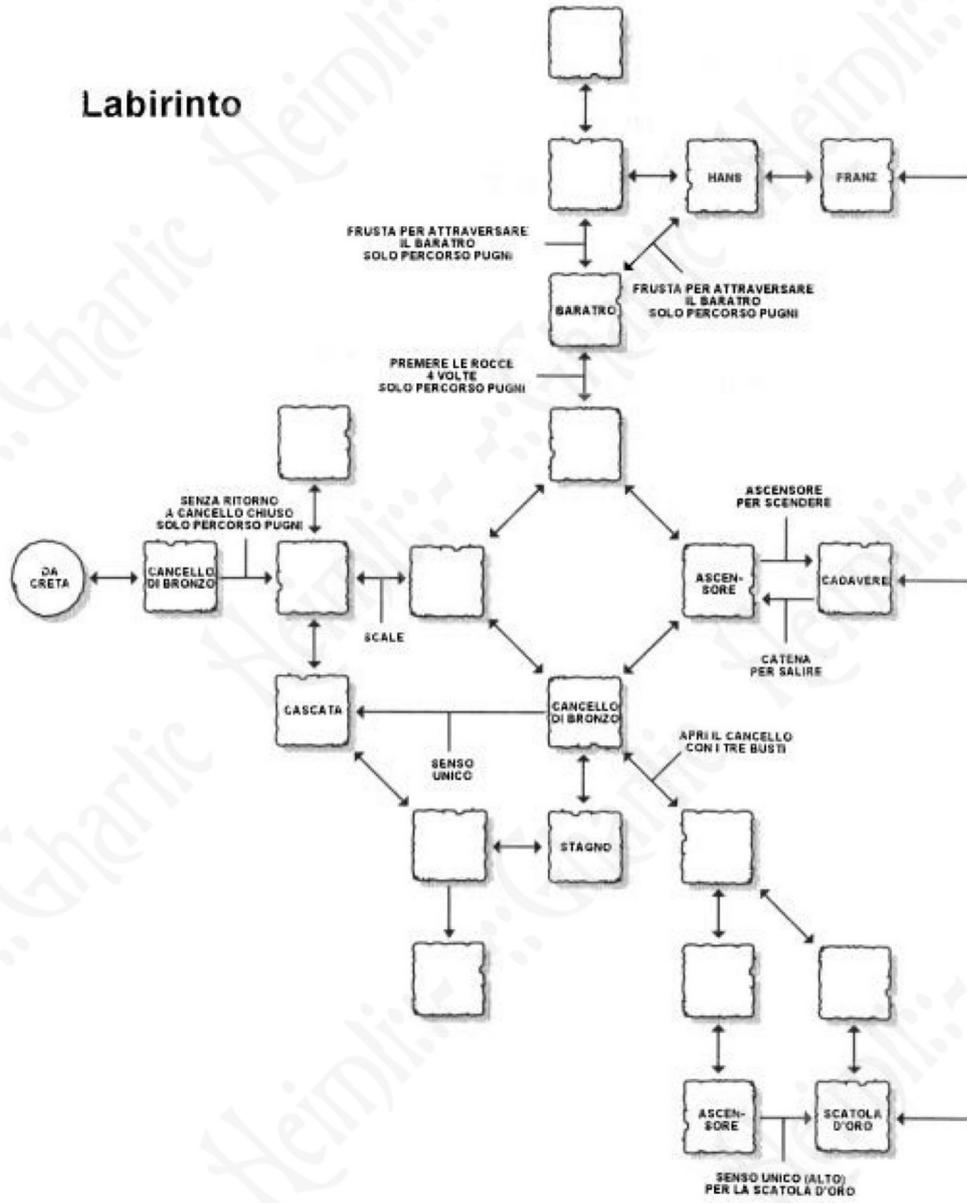
Stendere la guardia della prigione (estremamente difficile) *	7
Liberare Sophia dalla prigione *	9
Prendere la collana da Sophia *	10
Iniziare la gara con la scavatrice *	7
Fare a pezzi la scavatrice fuori dall'anello centrale *	7
Attraversare il labirinto delle porte dell'anello interno *	8
Saltellare sopra la lava *	6
Attivare il macchinario *	10
Sopravvivere al macchinario *	25

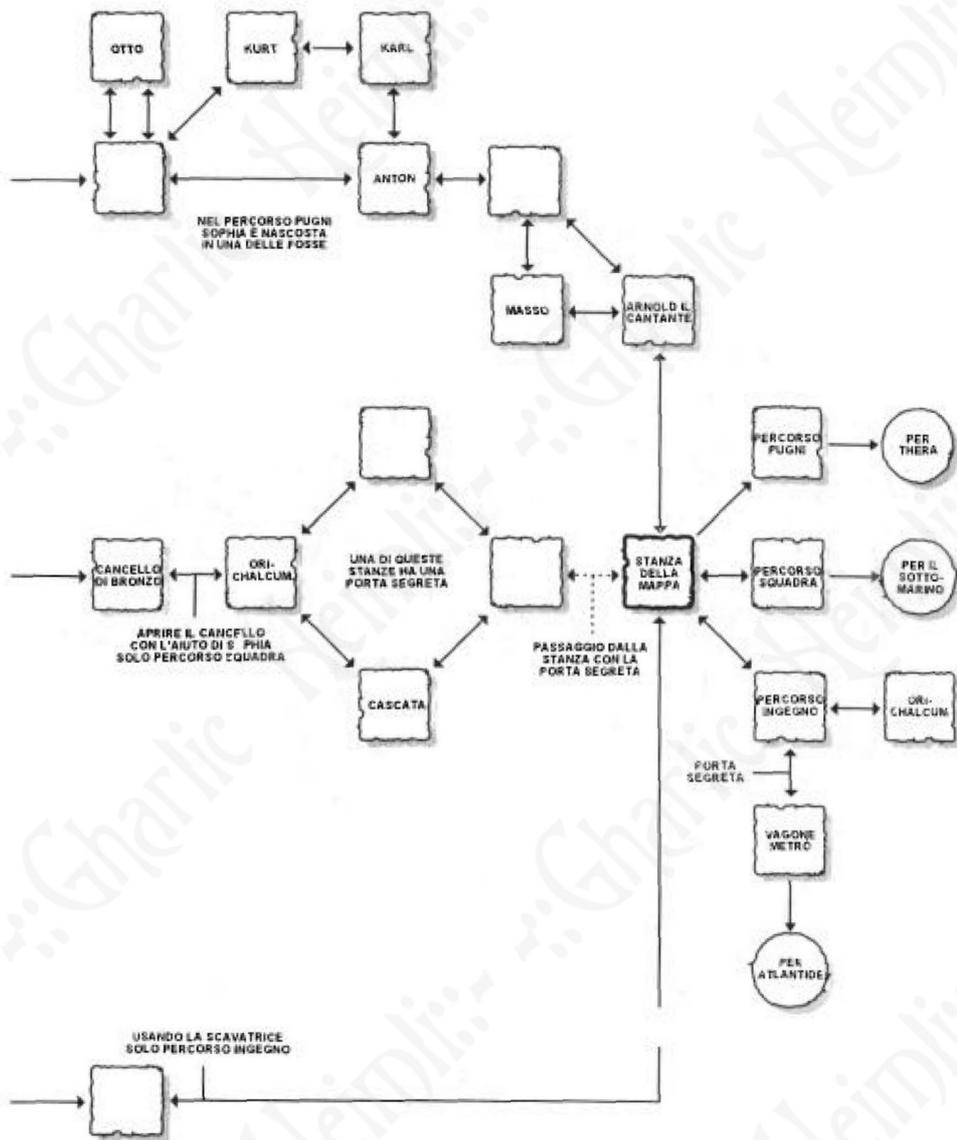
* Possono essere realizzati su più di un percorso; vengono sommati ai Punt Totali solo la prima volta.

Atlantide



Labirinto





CTO.

© 1992 LucasArts Entertainment Company. Tutti i diritti sono riservati

Prodotto e confezionato da C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - Zola Predosa (BO)