

**SOLUZIONE COMPLETA!**

# GABRIEL 3 KNIGHT 3

## TRUCCHI

### GET MEDIEVAL

Questo splendido gioco, che regaliamo questo mese con GMC, potrebbe metterci in difficoltà.

mpkfa - invincibilità  
mppos - permette di spostarsi  
mpfps - mostra il numero di frame al secondo  
mpbodyguard - nessun danno per il giocatore  
mphighlander - 99 vite  
mpthewolf - passa al prossimo livello  
mpbadmof - passa al livello precedente  
mpignition - per avere le chiavi  
mpturbocharger - per avere le pergamene-magie  
mppetrol - aumenta la salute...  
mparmorall - migliora l'armatura  
mpglovebox - per avere più armi  
mpshoes - ben 99 anime!  
Mpironpockets - non possiamo venire derubati  
mpbandaid - blocca la perdita di energia

### COLIN MCRAE RALLY

Nonostante qualche difetto che lo tiene lontano dall'olimpico dei grandi, questo titolo possiede tutte le caratteristiche di un buon gioco. Le sbandate, i controsterzi, la messa a punto della vettura ci terranno impegnati per un po'. Per arricchire la nostra esperienza rallystica utilizziamo questi codici:



## AVVERTENZA!

Questa guida non ha la pretesa di essere completa: nel senso che per ottenere il punteggio pieno bisogna raccogliere ogni singolo indizio ed esaminare ogni locazione da cima a fondo. Contiene però tutti gli elementi indispensabili per riuscire a procedere con successo nel gioco senza perdersi nulla della vicenda. Ci sentiamo comunque di consigliare l'uso della guida solo nel caso in cui non si riesca a procedere oltre. Sarebbe un peccato rovinarsi un'esperienza di gioco così intrigante solo per la fretta di portarla a termine! Un'ultima considerazione riguarda i dialoghi: per riuscire a ottenere preziose informazioni occorre esaurire tutti gli argomenti. Detto questo, non ci rimane che partire per Rennes-le-Château!

L'indagatore dell'occulto è tornato in una nuova, appassionante avventura, ricca di enigmi e di situazioni inquietanti. GMC presenta la guida ai misteri di Rennes-le-Château!

## 1 PRIMO GIORNO

### IL RISVEGLIO ORE 10-12

Al termine della sequenza introduttiva ci ritroviamo in una stanza d'albergo, pronti a ricostruire ciò che è accaduto la notte precedente. Prima di uscire dalla stanza apriamo l'armadio e raccogliamo il nastro adesivo e l'appendiabiti. Ora dirigiamoci nella sala da pranzo per incontrare Mosley. Andiamo nell'atrio e consultiamo il registro delle presenze prima di fare conoscenza con Emilio Baza. Dietro alle tende a destra del banco della reception ci sono tre cabine telefoniche.

20 Usiamo il biglietto da visita del Principe James sull'apparecchio per conversare con lui. Usciamo all'aria aperta e andiamo ad abbordare Madeline Polaine, la focosa guida turistica dalla "erre" moscia. Avviciniamoci poi alla vetrina della libreria e diamo un'occhiata alle copertine dei volumi esposti per scoprire qualche indizio sul Sacro Graal. Ora facciamo un salto al museo di Rennes-le-Château per scambiare qualche chiacchiera con l'anziana direttrice. Saliamo nella stanza con l'esposizione e nascondiamoci dietro ai pannelli per origliare la conversazione fra Lady Howard ed Estelle. Ora possiamo andare a porgere i nostri galanti saluti.

### 40 LA CHIESA DI MARIA MADDALENA ORE 12-14

Rechiamoci in sala da pranzo per fare la conoscenza di Wilkes; saliamo al secondo piano per osservare una scena curiosa. Andiamo ora alla variopinta chiesetta e presentiamoci a Vittorio

Buchelli, altro membro del gruppo turistico. Dopo aver dato ascolto alle sue inviperite opinioni è il momento di sentire quelle dell'abate Arnoud. Torniamo all'albergo, parliamo con Jean e osserviamo nuovamente il registro - Baza e Lady Howard hanno fatto cambio di stanza. Bussiamo alla camera di Mosley, quella contrassegnata dal numero 33, ed entriamo per confidarcisi con l'amico detective. Cominciamo parlando del caso e alziamoci per cogliere in fragrante Baza che stava origliando. Torniamo a parlare con Mosley; esauriti gli argomenti usciamo dalla stanza: sul mobiletto nel corridoio qualcuno ha lasciato un bicchiere, raccogliamo.

### 60 IL TRAVESTIMENTO ORE 14-16

Andiamo al noleggio dei motorini e parliamo con il responsabile. L'unico modo per ottenere un mezzo decente è quello di fingersi

qualcun altro. Torniamo in albergo e chiediamo del cambio camere a Lady Howard. Prendiamo una caramella dal cesto sul tavolo di fronte alla reception. Saliamo da Mosley per informarci sul suo passaporto. Ora usciamo dalla stanza e mettiamo la caramella sul mobiletto nel corridoio, quello con il quadro paesaggistico sovrastante. Scendiamo nella hall e, quando Jean si allontana, rubiamo il pennarello nero dal banco della reception e schiacciamo il campanello della stanza 33. Torniamo al secondo piano, salendo la scalinata a sinistra della sala da pranzo e seguiamo Mosley quando esce dalla sua camera. Nel momento in cui si china per scartare la caramella clicchiamo sulla tasca dei suoi pantaloni per sfilargli il passaporto. Se la procedura non riesce è possibile ripetere la scena mettendo un'altra caramella sul mobile e premendo nuovamente il campanello della



**Un travestimento perfetto: finalmente potremo noleggiare una moto.**



stanza 33: davvero tonto il nostro amico!  
 Mentre Mosley scende nell'atrio possiamo infilarci nella sua stanza e prendere la giacca gialla appesa all'appendiabiti. Usciamo prima del suo rientro e scendiamo nella sala da pranzo per raccogliere una confezione di sciroppo di zucchero d'acero dal tavolo del buffet. Ora andiamo al cimitero e prendiamo in prestito lo spruzzatore che l'abate Arnoud ha dimenticato sul davanzale della finestra. Usciamo dal cimitero e, invece di ritornare alla piazza principale, seguiamo lungo il vicolo cieco. In fondo c'è un gatto nero (ovviamente):  
**90** proviamo ad accarezzarlo, scapperà come un fulmine dentro alla fessura nella porta. Possiamo, nel frattempo, preoccuparci del cappello, che va recuperato dalla scatola degli oggetti smarriti all'interno del museo, proprio a sinistra dell'uscita. Torniamo nel vicolo oltre il cimitero: il gatto si sta stiracchiando sulla sommità del muro.  
**110** Usiamo il pezzo di nastro adesivo sulla fessura nella porta sbrecciata e, da vere carogne, tiriamo fuori lo spruzzatore per far infuriare il gatto, che correrà ai ripari, lasciando una manciata di pelo appiccicata all'adesivo. Apriamo l'inventario e usiamo lo sciroppo con il pelo di gatto per crearci un paio di baffi - ugh! Con il pennarello ritocchiamo la foto sul passaporto, poi uniamo il cappello rosso con la giacca gialla e aggiungiamo i baffi finti all'insieme. Ora dirigiamoci al noleggio motorini e, prima di presentarci al responsabile, selezioniamo il travestimento dall'inventario per utilizzarlo su Gabriel: nessuno ci potrà negare la Harley.  
**130** Adesso che siamo motorizzati possiamo recarci al parcheggio di Blanchefort (selezionandolo sulla mappa). Attendiamo lungo la strada che passi Wilkes in motorino

e inseguimolo premendo l'apposita funzione dalla barra dei comandi. Ci porterà dritti al parcheggio dell'Ermitage. Appostiamoci nuovamente lungo la strada e attendiamo l'arrivo del furgone di Madeline. Seguiamolo per scoprire la zona della Coume Sourde. Ora rechiamoci alla stazione ferroviaria di Couiza. Entriamo per parlare con la bigliettaia e osserviamo attentamente gli orari delle partenze e degli arrivi: qualcuno non ha raccontato la verità! Usciamo e andiamo a scambiare due chiacchiere con il taxista. Per farlo continuare a parlare dovremo convincerlo mettendo mano al portafogli.

**140**  
**150**



**Il taxista ha la memoria offuscata. Bisognerà rinfrescargliela mettendo mano al portafogli.**

## POMERIGGIO CON I TEMPLARI ORE 16-18

Torniamo a Blanchefort e saliamo a piedi fino alle rovine: troveremo Baza in meditazione. Usiamo il binocolo per osservare la vallata e premiamo il pulsante dell'ingrandimento 5x quando si illumina: saremo così in grado di osservare una sequenza animata - molto animata. Scendiamo da Blanchefort e rechiamoci a Roque Negre per indagare sull'attività di Wilkes e scoprire qualche informazione in più sul suo marchingegno. Andiamo a fare una chiacchierata con Mosley all'Homme Mort e poi rechiamoci a origliare la conversazione fra Madeline e Arnoud aprendo la finestra nel cimitero. È arrivato il momento di fare visita a Larry Chester, come ci aveva consigliato l'abate. Selezioniamo la sua casa dalla mappa e, appena giunti sul posto, diamo un'occhiata in giro prima di bussare alla porta. Quando Larry ci invita a entrare cerchiamo di estorcergli quante più informazioni possibili sui Cavalieri Templari e poi facciamo ritorno a Rennes-le-Château.  
**190** **IL MISTERO S'INFITTE**  
**ORE 18-22**  
 Al nostro rientro in albergo incontreremo Grace che si intrattiene con la scorta del Principe James. Terminata la sequenza animata, prima di uscire dall'albergo entriamo in sala da pranzo per ascoltare lo scambio di opinioni tra Wilkes e Buchelli.

## TRUCCHI

**DARKSIDE** - guidiamo su tutti i tracciati con il buio  
**BACKAGAIN** - inverte il senso di marcia di tutti i circuiti (dalla Fine all'Inizio)  
**FREEWAY** - abilita tutti i circuiti  
**PASSEDOUT** - dà il controllo a Nicky  
**WHITEOUT** - guidiamo su tutti i tracciati con la nebbia  
**PRESSFAST** - aumenta la potenza e la velocità  
**CHOIRBOY** - cambia la voce di Nicky  
**SPECIALED** - modalità replay  
**ROCKETMAN** - attiva il turbo boost  
**BIGGUNS** - raddoppia la potenza  
**TURNBACK** - cambia la risposta dello sterzo  
**ALIENGOO** - modifica le sospensioni della vettura

### CAESAR 3

In *Caesar 3* dovremo dimostrare di saper gestire sia l'esercito che l'economia cittadina, e tutti gli altri aspetti che regolavano una città in epoca romana. Dal punto di vista storico-culturale la Impressions ha fatto un ottimo lavoro, infarcendo il gioco di riferimenti sociali e storici, molto accuratamente.

Il primo trucco ci può servire per ottenere più soldi. Quando otteniamo la possibilità di andare in

**TRUCCHI**

Senato, clicchiamo sull'icona dell'Imperatore nel Senato. Diamoci 500 denari. Dopo qualche mese, quando avremo accumulato circa 3000 denari, torniamo nella stessa schermata e premiamo il pulsante "Give to city" (per dare i denari alla città). Premiamo poi il pulsante "all" (tutti) nella finestra di dialogo che apparirà, e infine premiamo il pulsante "Give" (dona). In questo momento non abbiamo più risparmi. Premiamo ancora su "Give to city" ma ASSOLUTAMENTE non premiamo sul successivo pulsante "all". Infine premiamo il pulsante "give" e i nostri risparmi dovrebbero andare in negativo (sotto lo zero). Continuiamo con questo metodo per ottenere tutti i soldi che vogliamo.

Il secondo trucco ci chiede di modificare il file c3\_models.txt posizionato nella directory nella quale abbiamo installato Caesar 3. Questo file ci permette di modificare la maggior parte dei parametri del gioco. È sufficiente leggerlo con attenzione e capire il significato e il valore dei numeri. Per esempio la prima sezione è "All Buildings", e qui possiamo cambiare tutte le opzioni dei palazzi e delle costruzioni, a partire dal prezzo.



**200** Possiamo così metterci sulle tracce dei due uomini misteriosi. Seguiamoli fino al cimitero senza farci vedere e nascondiamoci dietro alla prima tomba per assistere alla scena. Registriamo la conversazione telefonica dell'abate e aspettiamo pazienti che i due si allontanino in automobile per inseguirli, facendo il solito

**210** appostamento nel parcheggio di Blanchefort. Si sono diretti a casa di Larry. Certo non possiamo presentarci lì in moto, quindi torniamo a Blanchefort e, a metà strada, imbocchiamo il sentiero che scende. Ci ritroveremo proprio davanti casa di Larry. Nascondiamoci dietro all'albero vicino al pozzo e osserviamo attentamente la stretta di mano segreta.

**220** Ora possiamo tornare alla nostra stanza d'albergo e riferire l'accaduto a Grace, prima però soffermiamoci a fare qualche domanda a Simone, l'impiegata alla reception del turno serale. Entrando in camera noteremo che il nostro amico Mosley ha tentato di approfittare (a vuoto) della nostra assenza. Mostriamogli la stretta di mano (per procedere nell'avventura non è importante che la sequenza sia corretta - per ricevere più punti, sì).

**230** di approfittare (a vuoto) della nostra assenza. Mostriamogli la stretta di mano (per procedere nell'avventura non è importante che la sequenza sia corretta - per ricevere più punti, sì).

**SECONDO GIORNO**

**240 IN GITA CON GRACE ORE 7-10**

Cominciamo la nuova giornata nei panni di Grace Nakimura: Gabriel dorme infatti sul divano come un angioletto. Come prima cosa

facciamo una ricerca sul computer Sidney analizzando ogni singolo collegamento che troviamo alla voce "vampiro" (da digitare sullo schermo per cominciare la ricerca). Raccogliamo poi

**250** l'equipaggiamento per rilevare le impronte digitali dalla scrivania. Uscendo dalla stanza prestiamo attenzione al libro appoggiato allo stipite della nostra porta. Dobbiamo raccogliero e leggere quello che è stato evidenziato. Rechiamoci ora in sala pranzo e chiediamo a Madeline di inserirci nella sua lista per la visita guidata. Per ingannare il tempo in attesa della partenza andiamo sulla Tour Magdala e presentiamoci all'abate Arnoud. Tornando all'albergo verremo caricati sul pulmino.

**260** Durante la prima sosta osserviamo Emilio Baza e prendiamo nota, usando il blocco degli appunti, della scritta "SUM" tracciata con il bastoncino. Parliamo con Mosley e potremo riprendere il viaggio. Arrivati a Blanchefort dovremo attendere che Madeline termini la spiegazione e poi avvicinarci a Estelle e Lady Howard, rivolgendo loro la parola per captare alcuni scampoli di conversazione molto interessanti. Terminata la predica di Madeline dovremo interrogare tutti i partecipanti all'escursione, tenendoci Mosley per ultimo. Fatto questo la comitiva ripartirà e torneremo a controllare Gabriel.

**270** **280** **290** Mentre la comitiva è fuori in gita avremo tutto il tempo per rovistare nelle stanze a caccia di indizi. Prima

**IMPORTUNARE L'INSERVIENTE ORE 10-12**

Mentre la comitiva è fuori in gita avremo tutto il tempo per rovistare nelle stanze a caccia di indizi. Prima

di uscire ricordiamoci di prendere dalla scrivania l'occorrente per rilevare le impronte digitali. Per poterci intrufolare in ogni camera e svolgerle con cura le ispezioni dovremo seguire la cameriera nel suo giro di pulizie. Per ogni stanza, quando Roxanne torna verso il

**300** carrello per riporre la biancheria, dobbiamo cliccare con il puntatore sull'uscio socchiuso per infiltrarci di nascosto. Mentre la cameriera pulisce i sanitari dovremo sbloccare la serratura del calapranzi nelle stanze che ne sono dotate. Per le camere 29 e 31, che danno sull'esterno, la procedura è differente: mentre la cameriera si reca a ripulire la toilette dovremo andare a nascondersi sul balcone uscendo dalla porta a vetri. Quando l'inserviente si allontana dalla stanza dovremo sbloccare la serratura della porta d'ingresso per essere sicuri di poter rientrare una volta usciti.

**310** Dopo che Roxanne ha completato il giro potremo dedicarci all'esplorazione. Prima però rechiamoci a far visita a Jean, alla reception, per ottenere libero accesso alle cucine e usare così il calapranzi senza destare sospetti. Rechiamoci nella stanza 29, quella di Madeline, e prendiamo la mappa dal primo cassetto dell'armadio vicino al letto. Poi estraiamo la valigia da sotto al letto. All'interno c'è una rivoltella. Rileviamo le impronte digitali sulla canna per ottenere quella di Madeline. Passiamo nella stanza 31 ed esaminiamo il letto di Lady Howard per trovare una cartellina nascosta che contiene due documenti. Andiamo nel bagno e recuperiamo il preparato H. Lady Howard ha lasciato delle impronte sul manico dello specchio: recuperiamole.

**320** **330** **340** Andiamo in cucina e apriamo gli sportelli del calapranzi. Azioniamo la leva e saliamo sulla pedana. Per salire e scendere si usano le funi. Nella stanza di Buchelli dobbiamo recuperare l'impronta dalla serratura della valigia e il biglietto del treno dalla tasca dei pantaloni nel primo cassetto dell'armadio.

**350** Nella stanza di Wilkes bisogna osservare il foglio sulla scrivania e in quella di Baza rovistare nel letto. Ora usciamo dall'albergo per recarci all'ufficio dell'abate Arnoud. C'è una finestra nel cimitero, ma è bloccata. Usiamo quindi il preparato H sulla finestra ed entriamo. Apriamo il cassetto della scrivania e osserviamo le letture con cui si intrattiene l'abate prima di prendere le impronte dal pacchetto di sigarette.

**360** A questo punto possiamo rientrare nella nostra stanza d'albergo e inserire i dati raccolti in Sidney. Premiamo il pulsante "aggiungi" nel menu principale e inseriamo la

Il modo migliore per colpire il cuore di una donna: usare un'arma ad alta precisione...



**Prestiamo attenzione al delirio della vecchia: le sue parole ci torneranno utili.**



**370** mappa recuperata nella stanza 31, i due documenti di Lady Howard e tutte le impronte raccolte. Ora dobbiamo tornare a riportare gli oggetti esaminati al loro posto. Scendendo nella hall troveremo Roxanne disposta a prepararci uno spuntino.

### DEGUSTAZIONE DI VINI ORE 12-14

**380** Grace si trova in visita al Château de Serres. Per prima cosa raggiungiamo la comitiva nella sala di degustazione. Parliamo con l'abate e usciamo infilandoci sotto l'arco a destra del portone. Saliamo sul muretto e continuiamo a proseguire sui rampicanti per raggiungere la finestra in alto. Entrati, passiamo nella stanza successiva e apriamo il baule.

**390** Nascondiamoci nell'armadio e, quando Montreux si allontana, esaminiamo i simboli sulle vesti e riportiamoli sul blocco per gli appunti. Torniamo a esaminare gli oggetti all'interno del baule e poi scendiamo dalla scala a chiocciola. Osserviamo il ritratto di Montreux per notare il particolare dell'occhio. Spostiamo la sedia per osservarlo

**400** da vicino. Ci sono dei libri sulla scrivania, che ovviamente vanno esaminati. Apriamo poi il cassetto, leggiamo il contenuto del volume e prendiamo le impronte digitali di Montreux. Ora premiamo il pulsante nascosto per attivare i fasci laser dalle teste: dobbiamo ruotarle in modo da incrociare i raggi per ottenere una stella. Si aprirà un passaggio segreto. Seguiamo il percorso fino a imbatterci in una porticina in fondo a una rampa di scale. Entriamo e parliamo con la vecchia.

### L'OMICIDIO MISTERIOSO ORE 14-17

**420** Scendiamo nella hall e parliamo con Wilkes, poi precipitiamoci a registrare la telefonata di Buchelli. Saliamo sulla Tour Magdala per

interrogare l'abate. Andiamo alla Poltrona del Diavolo ed esaminiamo i segni di pneumatici sul ciglio della strada. Seguiamo il sentiero e osserviamo l'auto, riflettendo su tutti gli indizi. Usiamo il blocco per gli appunti per prendere un calco dei pneumatici della vettura. Attraversiamo la strada e raggiungiamo Mosley. Interrogiamolo usando come primo argomento i vampiri. Esaminiamo poi i cadaveri e riflettiamo sulla testa dei morti. Rechiamoci sullo spiazzo dietro agli alberi per esaminare la pozza di sangue. Esaminiamo le impronte vicino al sangue e continuiamo a

**440** rifletterci sopra fino a ottenere le due visioni. Allontaniamoci dalla scena del delitto: se l'ispezione è stata eseguita a dovere vedremo arrivare Madeline e dovremo riportare Mosley a Rennes-le-Château. Entriamo in albergo e telefoniamo al Principe James. È tornato il momento di mettersi in sella e fare visita a Larry Chester.

**450** Bussiamo alla sua porta e continuiamo a interrogarlo sulle vittime fino a che non compare l'icona delle strette di mano. Selezioniamola e quando Larry ci caccia dalla sua abitazione andiamo alla finestra con il vetro rotto per spiare i suoi gesti. Quando si allontana usiamo la gruccia appendiabiti nel foro sul vetro per osservare l'orario a cui ha programmato la sveglia.

**460** Torniamo in albergo: assisteremo allo scontro tra Baza ed Estelle, dopodiché questa si allontnerà. Volendo possiamo tornare al parcheggio di Blanchefort per inseguirla e interrogarla: serve solo per ottenere punti in più. Chiediamo a Jean di mettermi la sveglia alle 2 di notte e saliamo in camera per parlare con Grace e Mosley. Quando quest'ultimo si allontana prendiamo le sue impronte dalla bottiglia. Scendiamo poi nella hall per prendere le

**470** impronte di Wilkes dal bicchiere verde, che andranno inserite nel computer. Già che ci siamo, riversiamo anche la conversazione di Buchelli e usiamo la funzione traduzione. Attenzione, nell'adattamento italiano c'è un errore: per ottenere la traduzione bisogna selezionare come lingua d'origine l'inglese e non il latino, come invece sarebbe logico supporre. Ora dobbiamo crearci un finto documento d'identità, per la precisione un tesserino da

**490** giornalista del NY Times. Possiamo così recarci al Château de Serres per intervistare Montreux. Prima però di bussare al suo portone usciamo dal cancello e confrontiamo i segni dei pneumatici con quelli appuntati sul blocco. Siamo finalmente pronti a fingerci giornalisti. Terminata la piacevole conversazione dovremo tornare alla nostra camera d'albergo.

**500** **IL SERPENTE ROSSO ORE 17-22**

Scendiamo in sala da pranzo per origliare la conversazione. Disgustate (si tratta di Grace!) andiamocene a fare una passeggiata fino al museo. C'è una busta appesa alla porta, raccogliamo: contiene il famoso documento del Serpente Rosso. Prendiamo le impronte dalla busta e, appena avremo un attimo di tempo, ricordiamoci di inserirle nel computer. Per quanto riguarda il documento, ogni singolo paragrafo

**520** rappresenta un enigma: di volta in volta bisogna riuscire a risolvere il rompicapo evidenziato nel testo. Prima di rientrare in albergo rechiamoci in chiesa e prendiamo l'opuscolo dal banco. Disegniamo un quadrilatero incrociando le mani degli angeli nel riquadro con la scritta che tanto ha irritato Buchelli. Bussiamo alla porta nell'abside per parlare con Arnoud. Ora andiamo a compiere qualche ricerca con Sidney. Inseriamo le impronte

**530**

**520** rappresenta un enigma: di volta in volta bisogna riuscire a risolvere il rompicapo evidenziato nel testo. Prima di rientrare in albergo rechiamoci in chiesa e prendiamo l'opuscolo dal banco. Disegniamo un quadrilatero incrociando le mani degli angeli nel riquadro con la scritta che tanto ha irritato Buchelli. Bussiamo alla porta nell'abside per parlare con Arnoud. Ora andiamo a compiere qualche ricerca con Sidney. Inseriamo le impronte



## TRUCCHI

Se modifichiamo

39,Gardens,[,12,3,1,-1,3,0,0,0,],

in

39,Gardens,[,-1000,3,1,-1,3,0,0,0,],

il computer ci pagherà 1000 denari ogni qual volta costruiamo un giardino.

Il primo valore all'interno delle parentesi graffe è il prezzo, gli altri valori riguardano altri parametri dei palazzi.

La seconda sezione del file, che inizia con "All Houses" è leggermente diversa.

Per esempio abbiamo:

House 1 - Tents,[,-99-10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,2

5,5,5,1,,,2,5,,,,,

House 2 - Tents,[,-12-5,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,3,25,

10,7,1,,,3,5,,,,,

House 3 - Shacks,[,-7,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,3,2

5,15,9,1,,,4,5,,,,,

I valori dopo la prima parentesi riguardano (numerati a partire dal primo):

- 1) Il livello di "ambiente" nel quale la casa evolve. Se molto basso, l'edificio evolverà accanto a qualunque cosa.
- 4) Accesso all'acqua
- 5) Religione (valore + basso = meno religione richiesta)
- 6) Insegnamento
- 8) Barbari
- 9) Bagno
- 11) Accesso al cibo
- 13) Accesso al petrolio
- 15) Vino
- 19) Numero di persone che occupano l'edificio



**TRUCCHI**

Altro esempio: Cerchiamo la parola "dig" e cambiamo il primo numero della prima riga, trasformandolo in "1000". In questo modo ogni qual volta distruggeremo un palazzo o un terreno verranno aggiunti 1000 denari alla nostra cassa.

Il terzo trucco: clicchiamo con il tasto destro su un pozzo, poi premiamo ALT-K. In questo modo abbiamo attivato due nuovi codici: ALT-C - Aumenta la cassa ALT-V - Ci fa avanzare di livello

**FARAON**

Faraon è il diretto discendente di Caesar 3 e sembra destinato a bissarne il successo, grazie ad alcune sostanziali migliorie e al fascino millenario delle piramidi e dei Faraoni.

Apriamo Esplora Risorse e sfogliamo il nostro disco fisso fino a trovare la cartella nella quale abbiamo installato Faraon. Cerchiamo il file "Pharaoh\_Model\_Normal.txt". Clicchiamo con il tasto destro del mouse, selezioniamo la voce Proprietà dal menu, e togliamo l'opzione "Sola Lettura".

Clicchiamo poi due volte sul file per aprirlo con BloccoNote. In questo file sono presenti tutti i



Non è certo comodo come suonare un campanello, ma se nessuno corre ad aprire, non ci sono alternative.

raccolte (Montreux, Mosley e quelle del manoscritto), incrociando poi tutti i dati raccolti finora nella lista dei sospetti. Eseguiamo l'analisi dei simboli delle vesti di Montreux e di entrambi i documenti segreti di Lady Howard. Seguiamo tutte le indicazioni che compaiono sullo schermo per ottenere le varie forme geometriche e decifrare i testi. Procediamo quindi all'analisi della mappa per risolvere gli enigmi dell'Acquario e dei Pesci. Gli elementi a cui fare riferimento sul testo del Serpente Rosso sono quelli scritti in stampatello.

- 550 Facciamo una ricerca su Ra per scoprire che si tratta del dio del sole. Leggendo l'opuscolo scopriamo informazioni sulla linea del sole che congiunge la chiesa di Maria Maddalena e le rovine di Blanchefort. Inseriamo i due punti corrispondenti sulla mappa e chiediamo a Sidney un'analisi. Per risolvere l'enigma dei Pesci leggiamo attentamente il testo: i nomi riportati si riferiscono tutti alla stessa persona: l'opuscolo dice che nella regione ci sono altre tre chiese dedicate a Maria Maddalena. L'enigma parla anche di un anello: nel nostro inventario abbiamo già una forma circolare. Una volta evidenziati sulla mappa i punti in cui si trovano le quattro chiese (Rennes, St. Joust, Bugarach e Coustaussa) dobbiamo tracciare una circonferenza che li includa tutti.
- 560 Usciamo dalla stanza e raccogliamo il bicchiere dal vassoio abbandonato davanti alla porta di Lady Howard. Scendendo nella hall incontreremo Gabriel, Madeline e Mosley pronti per uscire a cena
- 570

senza di noi. Fortunatamente abbiamo tanto lavoro ancora da fare.

- 580 Prima di tornare alla nostra postazione elettronica facciamo un salto in cucina per informarci sullo stato di salute di Lady Howard. Ora dobbiamo risolvere l'enigma dell'Ariete. Facciamo una ricerca partendo da Pitagora leggendo tutte le informazioni che riguardano rombi, quadrati e la quadratura del cerchio. Cerchiamo anche elementi su San Michele.
- 590 Dovremo inserire un quadrato sulla mappa e farlo combaciare con la circonferenza. L'enigma successivo riguarda un frutto: la seconda pergamena parla di una mela blu; anche la vecchia ha blaterato qualcosa su quest'argomento. Inseriamo quindi un punto in corrispondenza del Château de Serres e uno dove il meridiano interseca la circonferenza.
- 600 Eseguiamo l'analisi per tracciare una retta. Il quadrato deve essere ruotato di modo che il lato superiore sia parallelo alla retta tracciata. Distraiamoci un momento scendendo nella hall per assistere a una nuova scena animata. Eseguiamo una ricerca su Asmodeo e sulla scacchiera prima di tracciare sulla mappa una griglia di 8x8 caselle che dovremo usare per riempire la figura.
- 610

**NOTTATA ALL'ARIA APERTA ORE 2**

- 620 Dirigiamoci subito a casa di Larry seguendo il sentiero dal parcheggio di Blanchefort. Spiamo i suoi movimenti dalla finestra e seguiamolo quando si allontana.

Usiamo il badile sul punto in cui Larry ha interrato il manoscritto per recuperarlo. Rileviamo le impronte sul manoscritto e avremo ottenuto anche quelle di Chester. Fermiamoci a L'Homme Mort per sorprendere Mosley con la pala in mano e poi rientriamo nella nostra stanza. Sorpresa!

630

**TERZO GIORNO**

**IL SEGRETO DELL'ERMITAGE ORE 7-10**

- 640 Raccogliamo le chiavi della moto dal tavolino e diamo un'occhiata veloce al manoscritto. Entriamo nella camera di Mosley e ispezioniamo l'armadio, la valigia sulla scrivania, il letto e spostiamo la pila di vestiti. Finalmente troveremo il tracciatore. Leggendo i nuovi enigmi (Leone, Vergine e Bilancia) compaiono i nomi di Teniers e Puossin. Andiamo al museo e compriamo tre cartoline con le loro opere. Eseguiamo la scansione con Sidney e procediamo all'analisi. Il primo dipinto di Teniers non contiene indizi. Nel secondo dipinto dovremo invece esaminare la geometria e zoomare sulla scritta che verrà così registrata. Scegliamo di recuperare il versetto biblico e compiamo una ricerca esaustiva su Salomone, evidenziando tutti i link, in particolare quelli riguardanti l'esagramma dell'anima e la pianta del Tempio (le informazioni su questo argomento le otterremo in un secondo tempo via e-mail). Analizzando ora la cartolina con il dipinto di Puossin scopriremo un esagramma e potremo accedere a nuove informazioni sul verso "Et in Arcadia Ego". Nel testo del Serpente Rosso si nomina una Regina: questa è il centro all'interno del cerchio tracciato sulla mappa, ovvero l'Ermitage. Inseriamo un altro punto in corrispondenza della tomba di Poussin e avremo risolto l'enigma del Leone. Ora rechiamoci all'Ermitage prendendo la Harley dal motonoleggio. Entriamo nella grotta per recuperare il messaggio poi usiamo il tracciatore su Grace per trovare il centro esatto (si trova vicino all'ingresso della grotta). Grace farà una croce con i piedi: li cominciamo a scavare. Purtroppo non c'è nessun tesoro. Proviamo allora a confrontare il secondo dipinto di Teniers con l'Ermitage e troveremo una corrispondenza.
- 650 Inoltre la cartolina mostra San Paolo che indica un punto. Clicchiamo appena sopra l'ingresso della grotta e, quando compare il comando "indica" nella barra degli strumenti, premiamolo. Possiamo finalmente tornare in
- 660
- 670
- 680
- 690



Qualcuno ha lasciato dei curiosi bigliettini lungo il percorso di questa macabra caccia al tesoro.



- albergo, ma prima facciamo una sosta all'Homme Mort per un simpatico scambio di battute con Madeline. Entriamo nella sala da pranzo e parliamo con Buchelli e Mosley, dopodiché di nuovo in camera davanti al monitor. Cerchiamo informazioni su San Vincenzo e ritorniamo al file sul Tempio di Salomone: leggendo attentamente fra le righe si può intuire come la pianta del tempio avesse una base rettangolare composta da 16 quadrati, disposti in 2 file da 8. Usando come centro l'Ermitage tracciamo sulla mappa un simile rettangolo scegliendo come vertici i corrispettivi punti sulla griglia. Selezioniamo l'esagramma dall'elenco delle figure e ingrandiamolo fin quando i vertici non combaciano con la circonferenza; ora orientiamolo di modo che uno dei vertici coincida con il punto a nord est in cui convergono più linee. Avremo così risolto gli enigmi della Vergine e
- 700**
- 710**
- 720**

della Bilancia.

### IL TESORO MIETE UNA NUOVA VITTIMA ORE 10-12

- 730** Riprendiamo il controllo di Gabriel e uscendo dalla stanza prestiamo attenzione a Jean e Roxanne: avviciniamoci alla stanza di Wilkes e clicchiamo sulla porta per origliare la conversazione. Entriamo e parliamo con Jean, che non sarà di molto aiuto. Forse Roxanne sa qualcosa di più. Seguiamola nel ripostiglio e chiediamole le sue impressioni. Torniamo in camera nostra per inserire nel computer le impronte di Larry e poi rechiamoci da Mosley per raccontargli del "fattaccio". Ora dobbiamo recarci a casa di Larry per cercare di fargli raccontare la verità: prima, però, facciamo un salto alla tomba di Poussin a salutare Emilio. Torniamo in albergo e proviamo a entrare in camera nostra: vedremo uscire Mosley con aria sospetta.
- 740**
- 750**

Riunione segreta nella stanza 25. Pensavamo di farci una bella dormita, e invece...



Ritorniamo in sella alla Harley e rechiamoci all'Homme Mort. Esaminiamo le impronte vicino al sentiero in salita, ci condurranno davanti a un macabro spettacolo. Ispezioniamo il cadavere e osserviamo il sangue e le impronte di ginocchia dietro al masso: un altro omicidio rituale. Rientriamo in albergo e, aprendo la porta della nostra stanza, noteremo Madeline allontanarsi con fare misterioso. Andiamo a parlare con Grace.

- 760**

### UNA POSSIBILE SOLUZIONE ORE 12-15

- Leggiamo l'e-mail che abbiamo ricevuto e che contiene informazioni sul Tempio di Salomone. Ora siamo pronti a risolvere l'enigma dello Scorpione: il tempio è composto da tre sezioni, due quadrate alle estremità e una centrale rettangolare. Inseriamo i punti sulla mappa e cominciamo l'analisi. La frase "Ho raggiunto la meta nel centro dello spazio più sacro" indica il centro del Sancta Sanctorum del Tempio. Aggiungiamo sulla mappa un nuovo puntino nel centro della sezione alta del tempio (segniamoci le coordinate). Avremo ottenuto nuove locazioni da visitare. Usciamo in corridoio per osservare Buchelli ed entriamo in sala da pranzo per parlare con Lady Howard e la sua fedele compagna. Rechiamoci al Braccio Sud Ovest dell'esagramma e raccogliamo il fazzoletto rosso dalla roccia. Usiamo il tracciatore su Grace per trovare il punto esatto rispetto alle coordinate fornite da Sidney. Scaviamo davanti all'ingresso e raccogliamo il biglietto appeso alla parete.
- 770**
- 780**
- 790**
- 800**
- 810**

## TRUCCHI

parametri di gioco: la crescita delle case, la desiderabilità della zona, i rischi di incendio e danni e molti altri valori.

Seguiamo attentamente le istruzioni presenti all'inizio del file, e per evitare di fare danni creiamo prima una copia di sicurezza del file. Alla fine salviamo il file e riattiviamo l'opzione "sola lettura".

Durante il gioco inoltre, tenendo premuto CTRL+ALT+SHIFT+C faremo apparire un riquadro. All'interno possiamo inserire alcuni codici come per esempio "help homeless": tutti i "senzatezzo" della nostra città aiuteranno gli altri cittadini. Potremo così anche frenare il calo demografico della nostra città.

### INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

Il più famoso archeologo della storia del cinema torna sui nostri schermi dopo anni di lontananza con una avventura 3D in prima persona che ricorda moltissimo un'altra eroina: Lara Croft. Il fascino di Indy è indiscusso, i fan del professor Jones non possono perdersi questo titolo.

Premiamo F10 durante il gioco per attivare i trucchi e inseriamo poi i seguenti codici:

taklit\_marion on - attiva l'invincibilità  
 urgon\_elsa - attiva tutte le armi  
 azerim\_sophia - kit medici e punti-vita  
 mem - mostra l'utilizzo della memoria  
 version - mostra la versione del gioco  
 polys - mostra il numero di poligoni disegnati al secondo  
 makemeapirate - Indy si trasforma in GuyBrush, il protagonista di Monkey Island



**TRUCCHI**

endcredit - mostra i Credits  
 fixme - libera Indy quando è bloccato in un angolo o su un muro.  
 framerate - mostra il Frame Rate, cioè il numero di fotogrammi generati al secondo

**NBA 2000**

Ogni anno la Electronic Arts aggiorna le sue serie sportive, e anche quest'anno ha prodotto diversi titoli ben realizzati, di sicuro successo.

Al menu principale digitiamo "redrover" in minuscolo. Dovremmo sentire un breve suono di conferma. Abbiamo così attivato il trucco che potenzia e velocizza tutti i nostri atleti.

Battiamo Michael Jordan nel gioco uno-a-uno in modalità superstar: così potremo utilizzarlo nel gioco.

Dopo 15 palle soffiate durante la partita in modalità superstar potremo utilizzare Isaiah Thomas nelle seguenti partite.

qualche parola. Saliamo in camera e sediamoci davanti a Sidney. Facciamo analizzare al computer il foglio con la scritta "SUM"

- 820 (Secondo Giorno, ore 7-10) traducendola dal latino all'italiano. Riprendiamo il file "Arcadia" (prelevato dalla cartolina del dipinto di Poussin) e chiediamo la traduzione, aggiungendo prima le lettere "S", "U" e "M". Attiviamo la funzione di analisi dell'anagramma e, facendo riferimento agli oggetti presenti nell'immagine di Poussin, selezioniamo le rispettive voci dalla lista: "Arcam", "Dei" e "Tango". Apparirà come soluzione la parola "Iesu". Andiamo a osservare il panorama sulle rovine del Château de Blanchefort. Usiamo i binocoli ed effettuiamo un ingrandimento in corrispondenza del punto arancione per notare il motorino parcheggiato. Reclamoci alla Rocca Arancione e scaviamo dove il terreno è stato smosso. Abbiamo così nuovamente recuperato il manoscritto di Larry: rileviamo le impronte digitali - ne troveremo addirittura tre! Inseriamole nel computer per effettuare una ricerca con la lista dei sospetti. Ha-hah! Ora dobbiamo risolvere l'ultimo enigma, che fa riferimento direttamente al Serpente Rosso, la cui sagoma è impressa sulla mappa: la testa si trova a Peyrolles e la coda al Château de Serres. Inseriamo altri quattro punti lungo la "spina dorsale" e procediamo all'analisi. Allontaniamoci dal
- 830
- 840

850 computer.

**IL VAMPIRO  
 ORE 15-18**

- Diamo un fondamento alle nostre accuse selezionando nell'ordine Mosely, Madeline, Buchelli e l'azione sotterrare. Reclamoci nuovamente nel posto in cui Estelle e Lady Howard stanno cercando il tesoro per raccogliere le impronte dalla bottiglia che si trova nel sidecar. Inseriamole nel computer nella lista dei sospetti. Saliamo sulla Tour Magdala per interrogare l'abate. Bussiamo alla porta di Villa Betania. Terminato l'incontro con il Principe reclamoci alla dimora dei Serres e scavalchiamo il cancello. Superato lo shock, apriamo la porta del garage e premiamo
- 860 l'interruttore. Osserviamo i volatili appesi alle travi - no, non sono pappagalli neri...
- 870

**I NODI VENGONO AL  
 PETTINE  
 ORE 18-21**

- Confrontiamo le impronte di Estelle con quelle ritrovate sulla busta contenete il manoscritto del Serpente Rosso. Controlliamo l'e-mail per scoprire le informazioni richieste sui simboli di Serres. Usciamo dalla stanza e pediniamo Emilio fino al cimitero. Nascondiamoci e, rientrando in albergo, soffermiamoci a parlare con Estelle. Andiamo poi a chiedere spiegazioni a Baza, bussando prima alla sua porta.
- 880
- 890

**DEMONI E DEI  
 ORE 21-MEZZANOTTE**

- Per risolvere il primo rompicapo del tempio bisogna muoversi sulla scacchiera a "L", come un cavallo negli scacchi, toccando tutte le spade rosse e facendo attenzione alle caselle con i teschi (morte istantanea) e a quelle non contrassegnate da alcun simbolo (scompaiono dopo averle abbandonate). Per maggiore sicurezza è possibile confrontare lo schema sottostante (i numeri rossi corrispondono alle piastrelle con le spade).
- 900
- Nella stanza successiva dobbiamo saltare sul disco rotante e afferrarci al pendolo quando questo si avvicina, cliccando sul mouse nel momento in cui il puntatore si trasforma in mano. Bisogna scegliere attentamente il tempo altrimenti si rischia di ritrovarsi come il Visconte Dimezzato di Calvino. Una volta aggrappati dobbiamo lasciarci cadere sulla piattaforma, ancora una volta
- 910 premendo il pulsante quando il puntatore si trasforma. L'enigma successivo richiede di mettere gli oggetti sul piatto della bilancia: per primo il simbolo dell'infinito, poi l'uovo e infine il frutto. Giunti nella stanza con le statue chiediamo informazioni a Grace via radio. Prendiamo il quanto di pelle ed esaminiamo la bacinella con il fuoco per raccogliere la pietra che dovremo posizionare sulla mano del diavolo. Salendo sulle pedane vedremo riflessi due immagini differenti di Gabriel. Spostiamo la freccia verso sinistra, ovvero verso la pedana con l'immagine decadente, e premiamo il pulsante con il simbolo dello yin-yang dal nuovo pannello illuminato.
- 920
- Attraversiamo la porta e avviciniamoci ai due pilastri in corrispondenza del punto in cui avrebbe dovuto esserci un secondo ponte. Una piastrella comincerà a brillare. Dovremo raggiungere l'estremità della sala senza cadere, saltando da una piastrella all'altra, tenendo a mente che queste scompaiono da sotto i piedi dopo breve tempo.
- 930
- Avviciniamoci a piccoli balzi per non rischiare di cadere nel vuoto. Saliamo sull'altare e selezioniamo l'icona con il talismano, seguita da quella del pugnale quando il demone scopre la gola. Ce l'abbiamo fatta!
- 940
- PS: in un fotogramma della
- 950 sequenza finale, Mosley indossa una maglietta diversa, la stessa del primo giorno. Purtroppo scoprirlo non fa guadagnare altri punti...
- 960

