

TOMB RAIDER

LE MAPPE E LA SOLUZIONE FINALMENTE IN VERSIONE CD!!!

Che ne dite del mio piccolo regalino sfornato direttamente dal fronte? Così almeno non potrete dire che da Pordenone non ho pensato a voi! Le persone che continuano a chiedere aiuti sulla prima avventura della gnoccolona più famosa dei videogiochi sono ancora tantissime, spero solo che questa mia faticaccia giovi a qualcuno(e in effetti lo spererei anch'io, altrimenti che la pubblico a fare? NdSS)...

...

Ok, come ai vecchi tempi, coloro che stanno visionando il semplice file TXT potranno trovare le immagini sciolte di ogni livello in formato JPG nella stessa directory delle soluzioni, gli altri invece le potranno vedere direttamente accanto al testo DOC. Su ciascun disegno ho inserito alcune indicazioni che vi permetteranno di capire a colpo d'occhio la posizione dei segreti (i cerchi rossi numerati 1, 2, 3, etc.) e quella delle stanze "chiave" utili a finire il gioco (i cerchi rossi con le lettere); tra l'altro parecchie volte mi riferirò a posizioni cardinali per spiegarvi dove si trovano determinati oggetti, così, se non siete pratici con queste cose, potrete richiamare la bussola nell'inventario e darci un occhio (l'ago rosso è sempre il nord), oppure riferirvi alla stella dei venti aggiunta su ogni disegno. Se poi non sapete esattamente in che direzione sia rivolta Lara (ad esempio quando ci si trova con le spalle al muro e si deve fare un salto), tenete a mente che premendo il pulsante "0" del tastierino numerico senza altre direzioni, avrete la visuale di quello che si trova direttamente davanti a voi... Ok, ora le mosse speciali di Lara: Alt+Shift+Avanti per fare tuffi spettacolo o capriole (in mancanza d'acqua davanti a voi) e Ctrl+Shift+Avanti per arrampicarvi facendo la verticale. Questo è quanto, salvate spesso e occhio alle munizioni. Buon divertimento!

La fenice FBS

LE CAVERNE

mappa1.jpg

Questo primo livello si può definire una sorta d'introduzione a ciò che vi aspetta nel gioco vero e proprio. Non appena prenderete il controllo di Lara all'entrata della grotta, iniziate a correre verso l'area "A", dove una vecchia trappola a dardi servirà solo a farvi ricordare che tra breve uscirà Indiana Jones and the Infernal Machine. Girando immediatamente l'angolo, potrete scovare il primo dei tre segreti della sezione: continuate fino in fondo e osservate l'apertura sulla parete a nord (numero "1"); cercando di raggiungerla con un semplice salto noterete che è troppo in alto, perciò sarà necessario trovare una buona rampa da cui saltare. Ma che vedo: una superficie inclinata posta proprio davanti alla zona da raggiungere! Portate Lara proprio sotto all'apertura segreta, col viso rivolto verso il muro fategli fare una capriola all'indietro e, non appena atterrerà sulla suddetta superficie, fategli spiccare un secondo salto tenendo poi premuto il tasto CTRL: la ragazza s'attacherà al bordo del muro e nell'alcova otterrete un bel medikit.

Ora scendete, andate verso il punto "2" arrampicandovi sulle rocce (mi raccomando: fate fuori ogni pipistrello che vedete), e mettetevi esattamente sul mucchio di neve nell'angolo NW, proprio sotto all'apertura che si nota in alto. Tenendo premuto CTRL e schiacciando il tasto verso l'alto, salterete automaticamente verso il bordo; quando sarete attaccati, potrete salirci, eliminare l'ennesimo nemico e imboscarvi il secondo medikit.

Ok, ora le cose serie. Seguendo la mappa, cercate di arrivare fino alla camera "B", accessibile tramite una leva accanto alla porta omonima (si aziona con CTRL). Uccidete il pipistrello, dopodiché dirigetevi alla rientranza verso sud (le sbarre a nord non potranno essere aperte, perciò lasciatele perdere). Saltate, attaccatevi alla sporgenza quadrata sul soffitto e di lì a poco giungerete in un'area rialzata attraversata da un paio di ponti. Uccidete i due lupi affamati stando su al sicuro e poi seguite la strada che vi condurrà sani e salvi fino al baratro "C". Sotto di voi ci sarà un enorme Orso, perciò semmai cadeste, sareste costretti ad abbatterlo per poi seguire il passaggio che vi farà tornare alla stanza dei ponti... Quello che dovrete fare qui, sarà naturalmente saltare verso la zona a nord, per sicurezza tenete premuto CTRL durante il volo. Dietro alle colonne a sinistra delle scale (quelle che conducono alla camera "D"), potrete raccogliere l'ennesimo medikit. Dopo averlo fatto, estraete le pistole e scendete la lunga scalinata. Affettate i due lupastri pelosi, poi decidete sul da farsi. Come la mappa mostra, potrete raggiungere il terzo e ultimo segreto del livello, oppure trovare il modo di far aprire i doppi portali verso l'uscita.

Riguardo al segreto "3", non sono molte le cose da dire: spiccate un salto dalla balconata in direzione della piattaforma coperta di rampicanti ed erbacce e all'interno di una specie di tomba Maya troverete uno zaino medikit (vale il doppio delle normali medicazioni).

Tornate ora alla sala "D". Raggiungete la leva nell'angolo SE; non appena la tirerete, vedrete il portale aprirsi. Mettetevi sul bordo rivolgendovi verso le doppie porte, saltate e, se tutto va come previsto, arriverete su una piattaforma intermedia al pulsante e alla porta. Saltate un'altra volta (al solito tenete premuto CTRL)

e salite le scale. Prestate attenzione alla trappola ad aghi non appena volterete l'angolo; fatevi una pelliccia di lupo e passate sul pavimento pericolante (quello incrinato, non ditemi che non lo vedete perché non ci credo!) raggiungendo l'ultima parte: la stanza "E", quella che s'intravedeva dalle sbarre della camera "B". Scendete verso sud, saltate da una parte all'altra dell'area (da ovest a est, insomma) e poi raggiungete la piccola stanza all'estremo nord. Dopo il lupo, qui ci sarà il pulsante per l'apertura dell'uscita che potrete poi raggiungere buttandovi nel canale. Occhio alle frecce!

LA CITTA' DI VILCABAMBA

mappa2.jpg

Partirete da una zona innevata e verranno subito a trovarvi tre o quattro lupetti. Saltellando a destra e a manca, vedete di farli fuori, dopodiché iniziate a farvi un giretto per raccogliere i vari medikit sparsi per l'area di gioco.

Dirigetevi alla camera centrale: la "A". Nel mezzo ci sarà una piscina (mi chiedo chi la pulisca, è ferma eppure non c'è neanche un'alga!), tuffatevi dentro e, all'intersezione, girate a destra (verso sud). Dopo un paio di bracciate arriverete ad una stanza con diverse colonne. Nuotate verso l'angolo a destra (SW), azionate la leva lì accanto (CTRL) e salite verso la botola che si sarà aperta sopra alla vostra testa...

Tataaaa, il primo segreto! Prendete il medikit, azionate l'interruttore per far aprire il passaggio e gettatevi nuovamente nella piccola vasca per raggiungere nuovamente la sala delle colonne sommersa... Questa volta nuotate in direzione dell'angolo NE, tirate l'ennesima leva e poi imboccate il tunnel a nord; continuate fino alla stanza indicata col numero "2", in uno degli angoli troverete un anfratto contenente il solito medikit e dei colpi per la magnum.

Tornando verso la camera "A", muovete il pulsante accanto alla porta chiusa della stanza "B"; fatevi le scale e salvate la posizione. Dovrete saltare il corridoio che vi separa dall'entrata della camera "C" e, non appena toccherete terra finendo sulle piattaforme rotte, farvi una corsetta spiccando nuovamente un salto... Se sarete stati abbastanza rapidi avrete guadagnato uno zainetto medikit.

Ok, scendete dal balcone appena raggiunto; visitate l'angusto luogo e cercate nel lato sud una parete particolarmente strana (a sinistra del già citato balcone). Non appena l'avrete individuata, mettetevi davanti e spingetela con tutta la vostra forza (CTRL+avanti): il blocco di roccia inizierà a muoversi, spostatelo fino a quando non sbucherete in una nuova stanza. Il luogo è pieno di strani vasi e ciotole di terracotta; continuate sempre dritti (verso sud) e troverete due importantissimi artefatti: un idolo d'oro e una chiave d'argento.

Salendo sul blocco di roccia che avete precedentemente spostato potrete arrivare alla balconata e tornare nell'area "A"; utilizzando la chiave appena recuperata aprite il portale che da verso la camera "D". Stando attenti alla stanza con la trappola a frecce e ai tre lupacchiotti famelici, arrivate fino allo spiazzo antistante il tempio di Vilcabamba ed entrate nell'unica apertura accessibile: quella a sinistra (zona "E"). Saltando da un balcone all'altro, cercate di salire sempre di più, fino ad arrivare alla stanza con la leva. Azionandola farete aprire la seconda porta all'entrata dell'edificio... Scendete appendendovi al piccolo balcone lì vicino e, dopo aver raccolto i colpi dello shotgun e il medikit in uno degli angoli del tetto, optate per l'area "F".

Fate la stessa cosa che avete fatto per la torre precedente, azionate l'interruttore in cima e riscendete dopo aver aperto l'ultimo passaggio. Non manca molto alla fine, stringete i denti...

Ok, nonostante il corridoio verso l'area "G" sembri deserto, a metà vi sarà una piastra che azionerà un pendolo modello "Ti Sventro la Nonna"™. Siate cauti e aspettate il momento giusto per superare ciascuna zona. Se arrivate davanti alla porta con pulsante, attivatelo e finirete a mollo...

Nuotate verso ovest, raggiungendo la piscina al centro dell'ultima camera; come sicuramente noterete, nei dintorni ci sarà Yoghi a farvi compagnia... Scendete nuovamente in apnea ma questa volta prendete la diramazione a nord, uscite dalla vasca e fatevi di corsa la scalinata. Sulla balconata della camera precedente, tirate la leva in modo d'aprire le sbarre che vi bloccano l'uscita; saltate giù e prendetevi cura dell'orso come solo il Ranger saprebbe fare.

Prima d'inserire l'idolo d'oro nella scanalatura accanto al portale e imboccare l'uscita, vediamo di trovare l'ultimo segreto. Salite le scale sotto alla balconata sud; attivate l'interruttore per far fermare i pendoli (per sport, mica per altro) e poi dirigetevi verso la zona della mappa indicata con 3. Dopo un saltino, nella camera segreta otterrete dei caricatori per l'Uzi.

Ora non perdetevi altro tempo, inserite l'idolo nella serratura omonima e smammate prima dell'arrivo della protezione animali!

LA VALLE DIMENTICATA

mappa3.jpg

Qui s'inizia a fare sul serio. Seguite il sentiero fino a sbucare in uno spiazzo antistante un fiumiciattolo. Continuate a destra e giungerete nell'area "A": una grande camera con una cascata che si getta in un

laghetto... Dopo aver ucciso i lupi della zona, seguite il percorso verso "B". Per poter arrivare fino a questo punto dovrete arrampicarvi su alcune rocce, dopodiché saltare giù dall'altra parte.

Non appena arriverete qui, avrete una sorpresa: una specie di piccola foresta preistorica conservata all'interno di una grandissima caverna... Di lì a poco giungerà il comitato di benvenuto: un paio di Raptor decisi a scuoiarvi come un opossum. Estraele le armi e fate saltare le cervella alle due lucertole, poi continuate il viaggio verso il fondo del posto. Superato il ponte, la terra inizierà a tremare e poco dopo ne scoprirete il motivo: un T-Rex!!! Senza farvi prendere dal panico, imboccate la galleria sulla parete est (quella situata poco prima del ponte), percorretela, freddate l'ennesimo Raptor e vedete di far fuori il Tirannosauro fruttando la posizione elevata. Dopo averlo fatto, scendete nuovamente nella "valle" e andate al segreto "1". Prendete i colpi dello shotgun, poi mettetevi davanti alla cascata che cela il segreto "2"... Per poter raggiungere quest'area, arrampicatevi sulle rocce a sinistra della pozza; continuate a salire parallelamente, dopodiché appendetevi al taglio nella parete e continuate, a mo' di Manolo, verso destra. Giunti al centro della cascata, sollevatevi e andate a prendere ciò che la natura vi offre: colpi per l'Uzi e cartucce per lo shotgun.

Ok, ora lasciatevi cadere; finirete in una pozza d'acqua, continuate a est e vi ritroverete nell'area "C". Attenti al Raptor, una volta ucciso, iniziate ad arrampicarvi sulle rocce lì vicino; arrivati in cima potrete prendere uno strano ingranaggio... Per riuscire a completare il livello ne dovrete trovare 3!

Ora tornate pure nella valle "B" e incamminatevi verso il tempio a ovest. Altri due Raptor verranno a chiedervi un autografo, perciò vi conviene essere rapiti e freddarli prima che si accorgano di voi... Intanto che ci siete, date un'occhiata alle rocce poste alla destra dell'entrata del tempio (nord). Iniziando ad arrampicarvi e facendo un paio di lunghi salti ben calcolati (non dimenticatevi d'appendervi con CTRL), potrete arrivare fin sul tetto della costruzione Azteca e scoprire il segreto "3": caricatori di ogni tipo e un medikit. Ora potete scendere ed entrare nella stanza "D".

al centro della camera si troverà una piscina alimentata da un gruppetto di cascate; tuffatevi dentro e nuotate sott'acqua fino all'estremità NW. Sul fondo troverete il secondo ingranaggio!

Uscite dalle rovine e arrampicatevi nel passaggio direttamente a sud, quello che porta al corridoio "E".

L'ultima ruota dentata che vi serve è situata dall'altra parte del ponte in rovina; l'unico metodo per raggiungerla è un salto ben calcolato e la pressione immediata del tasto CTRL (per attaccarsi alle travi pericolanti)... Siate cauti e magari, prima di tentare di fare questo, salvate la posizione.

Una volta ottenuto anche questo oggetto, tornate alla cascata "A"; arrampicatevi sulle rocce a est e vedete di seguire il corso del fiume. Saltando da una sponda all'altra, dovrete raggiungere a tutti i costi il ponte di corda accanto alla zona "F". Attraversatelo e inserite tutti e tre gli ingranaggi negli appositi perni; tirate la leva a sinistra e il corso del fiume sarà deviato. Praticamente avete finito il livello, anche se non è bello andarsene a mani vuote... Prima di tornare alla sala "A" ed entrare nel passaggio precedentemente celato dalla cascata, vi conviene raggiungere a nuoto il segreto "4" (potrà anche essere raggiunto attaccandosi alla parete a sinistra degli ingranaggi e continuando a spostarsi verso sinistra); dopodiché passare alla zona G dove al colmo della felicità potrete mettere le mani sullo shotgun! Yeah, Doom rulez!

Facendovi a nuoto il corridoio neo-sommerso, avrete l'opportunità di raggiungere la zona "5" (altre utili munizioni). Ora, come già avevo spiegato, raggiungete nuovamente l'area "A" e imboccate il passaggio nascosto dietro alla cascata.

LA TOMBA DI QALOPEC

mappa4.jpg

Livello piccolo ma abbastanza ostico. Non appena partirete, raggiungete la stanza "A". Percorrete il corridoio verso ovest e, non appena il gigantesco masso verrà verso di voi, fate dietro-front (tasto 5 del tastierino numerico) spostandovi dalla sua traiettoria non appena potete.

Azionate la leva situata nell'angolo NE della stanza "A", affrontate i due Raptor che salteranno fuori e raggiungete la "B". In questo atrio vi saranno tre passaggi, ciascuno contrassegnato da un certo simbolo. Voi dirigetevi sotto alla facciana, il portale di destra; di lì a poco raggiungerete la zona "C", spingete il masso verso il fondo del corridoio, poi, non appena vedrete il secondo blocco, lasciate perdere il primo e iniziate a spingere quello. Vi aprirte così la strada verso una leva da tirare; stando attenti alle punte nel pavimento, azionatela e vedrete un portale aprirsi. Per poter mettere le mani sul mitico Scion dovrete trovare ancora due leve...

Tornate all'atrio "B", proseguite verso nord e, raggiunta la stanza, avvicinatevi all'ennesima leva sulla parete nord. Il pavimento cederà e voi vi troverete in una stanza con alcuni lupi. Eliminateli senza perdere tempo, poi salite la rampa e tirate il blocco di pietra in modo da liberare il passaggio (prima indietro - CTRL+indietro - e poi di lato come al solito). Seguendo il sentiero, arriverete al secondo pulsante dello Scion, gettandovi nella botola potrete tornare in "B" (come il Torino, eheheh).

Ora la parte davvero incasinata. Imboccate l'ultimo passaggio che vi manca (quello col simbolo dell'uccello); appena giunti nella stanza con la leva sulla parete, non tirate quest'ultima ma gettatevi invece nella camera

"E". In questa locazione, vedrete due grosse colonne quadrate recanti il simbolo del galletto, girate immediatamente a sinistra (sud) e imboccate il passaggio con le scale che salgono. Dopo qualche gradino arriverete a un piano rialzato; salite sulla colonna che vi troverete davanti, volatevi a destra (sud) e, mettendovi sul bordo, saltate e appendetevi alla sporgenza. Continuate a salire, dopo parecchia strada vi troverete dalle parti di una botola sotto alla quale si noterà un bivio. Se andrete a destra tornerete alla camera della leva che non avete ancora tirato, mentre a sinistra potrete raggiungere il secondo blocco col galletto (avete circumnavigato la camera grazie a un corridoio che ci passa sopra). Salite su quest'ultimo, voltatevi a destra (nord) e spiccate un salto verso la sporgenza "F". Tirando la leva che c'è qui, vedrete il blocco più lontano (chiamiamolo 1) spostarsi accanto alle punte...

Tornate nella hall e finalmente tirate la leva mancante: il blocco 2 si sposterà verso l'1. Tramite il passaggio col bivio (ricordate?) cercate di saltare sul blocco 2 e da qui verso l'1. Prendendo un po' di rincorsa non dovrete avere problemi a raggiungere e tirare la leva nella camera "G".

Forza ora, la camera dello Scion è aperta! Correte alla "H", evitate i dardi lanciati dalle pareti e, arrivati alle scale, ponetevi accanto allo spara dardi a sinistra (sud). Arrampicatevi sull'alcova superiore e, raggiunta la prima stanza segreta, correte nell'angolo SE... Al vostro passaggio le mattonelle del pavimento cadranno, rivelando delle punte acuminate. Raccogliete le cartucce dello shotgun; appendetevi al bordo della piattaforma sulla quale vi trovate e spostatevi verso la parete. Lasciandovi andare, recuperate i caricatori della magnum sotto alla piattaforma e poi CAMMINATE tra le punte raggiungendo l'uscita (inutile dire che dovrete arrampicarvi fuori).

Ecco la sala finale, la "F". Uccidete la mummia a guardia del Re, imboscatevi lo Scion sull'altare e, non appena il tempio inizierà a crollare, correte in linea retta verso la zona d'entrata (il luogo dal quale siete partiti, insomma). Qui troverete il passaggio della cascata (quello del liv. 3) aperto... Tuffatevi nel laghetto, tenete la destra ed entrate a far man bassa di oggetti nella camera segreta "3".

Intanto che siete qui, preparate il fucile, visto che all'uscita avrete una brutta sorpresa...

Ok, tornate alla stanza dall'altra parte del laghetto, stando bene attenti a nuotare basso; cercate di uscire sul lato sud, armatevi e giratevi per affrontare un secondo mercenario: Larson, il texano mandato dalla biondona per assumervi... Tre o quattro colpi di shotgun dovrebbero bastare: al tizio si scioglierà la lingua, vi spiegherà che vi è altra gente alla ricerca dello Scion e che quello che avete trovato voi è solo la prima delle tre parti... Ma pork!

LA FOLLIA DI S.FRANCESCO

mappa5.jpg

Chi soffre di vertigini è meglio che lasci perdere questa parte. A causa dell'abbondanza di sezioni a più piani, ho voluto facilitare un po' le cose aggiungendo degli spaccati di alcune sezioni. Il primo è il sistema fognario contenente i segreti 2 e 3, mentre il secondo è l'incredibile torrione degli Dei... ma vi spiegherò tutto a tempo debito.

Non appena inizierete, fate fuori i due leoni che si faranno avanti, dirigendovi poi verso la locazione "A". Nel lato nord tirate il solito blocco di roccia verso est. Non appena lo farete, la ripresa cambierà mostrandovi una porta chiusa... Spingete ora il blocco verso ovest per tre volte e così facendo farete aprire le doppie porte del tempio "B". Entrate in quest'ultimo, eliminate gli scimmioni peripatetici e tirate la leva al centro della stanza; freddate l'ennesimo gorilla e poi salite le scale a destra (nord), azionando l'ennesimo meccanismo. Uscendo nuovamente nel salone delle colonne ("A"), vedrete arrivare uno strano tizio... Pierre, il secondo avventuriero sulle tracce dello Scion! Colpitelo girandogli attorno e dopo un po' scapperà con la coda fra le gambe. Benissimo, è ora di scoprire qualche segreto e poi continuare il cammino.

Lasciando il blocco mobile nella posizione all'estremo ovest, saliteci e saltate sulla prima colonna al centro della camera. Da qui, guardate verso est, mettetevi sul bordo e raggiungete il secondo masso bianco. Voltatevi verso la camera che ho indicato col numero "1" e saltateci dentro.

In questa stanza vi saranno diverse superfici inclinate, voi, saltandoci sopra in un determinato ordine, dovrete cercare di giungere sempre più in alto e aggrapparvi alla sporgenza situata sopra di voi. La posizione giusta d'assumere è la seguente: appena entrati nella locazione, guardate per terra: vedrete una fine linea con il disegno di alcune frecce; mettetevi sopra coi piedi, dopodiché spostatevi all'estrema sinistra (ovest) e spiccate un salto laterale sempre verso questa direzione, subito dopo eseguitene uno a destra seguito da uno in alto... Premendo CTRL dovrete rimanere attaccati alla sporgenza. Il passo successivo sarà semplice: saltate sull'inclinazione più bassa, poi all'indietro verso quella alta e successivamente verso il terzo piano, quello segreto. Fate man bassa di tutto ciò che trovate, poi uscite da lì e tornate nella sala "A".

Sempre dal blocco mobile, saltate ancora sull'unica colonna raggiungibile, questa volta però guardate verso sud: portatevi fin sul bordo e spiccate un salto verso l'ennesimo blocco di marmo... Mi raccomando, vedete di tener premuto CTRL! Raccogliete il medikit grosso, saltate sul cornicione sulla parete sud e, balzellon balzelloni, arrivate fino alla porta C, ora aperta.

Dopo di essa, un incredibile scivolo si perderà nelle profondità del pavimento... Questa è l'unica via d'accesso al sistema fognario e in essa sono celati due bei segretuzzi. Giratevi all'indietro e gettatevi di spalle lungo lo scivolo; tenete premuto CTRL e, non appena la discesa finirà, voi vi aggrapperete al bordo. Risalite, lasciate andare CTRL e, non appena metterete piede sul secondo piano inclinato direttamente sotto allo scivolo, spiccate una capriola all'indietro... Se il circo non è un'opinione arriverete sani e salvi alla camera segreta "2" (date un'occhiata allo spaccato laterale del sistema fognario). Dopo aver preso tutti gli oggetti, tuffatevi in acqua, evitate il coccodrillo e salite nella prima apertura: il segreto "3". Rituffatevi nuovamente nella fogna, questa volta salite nella camera "D": quella contenente una leva che farà prosciugare la fogna... Armatevi di fucile, eliminate l'alligatore lì sotto e poi uscite dal passaggio a est, su verso la Torre degli Dei.

Questa è in assoluto una delle sezioni più difficili da spiegare. Io vedrò di fare del mio meglio. Come potete vedere, la stanza è quadrata e al centro vi è una colonna composta da scale, scaline e scalette. All'interno di questa strana torre vi sono ben 4 templi dedicati a quattro divinità: Nettuno, Atlante, Thor e Damocle. Le porte di questi luoghi sono chiuse ermeticamente, per poterle sbloccare dovrete trovare delle leve specifiche poste su chissà quale piano della torre centrale... Il problema principale è che non esistono collegamenti tra un piano e l'altro, perciò dovrete essere voi a trovare il modo di raggiungere ogni zona.

Come vi avevo già accennato, sulla mappa ho disegnato anche una visuale laterale della torre con l'indicazione di cosa potrete trovare su ogni piano, le cose così dovrebbero risultare più semplici. Ok, ecco passo passo ciò che dovrete fare: non appena arriverete in questa benedetta camera "E", saltate verso la colonna centrale; eliminate i pipistrelli, dopodiché lasciatevi cadere al piano sottostante. Azionate la leva di Thor, giratevi a destra e subito oltre il baratro vedrete una specie di piastra grigia... Quella è la chiave per l'ultimo segreto: il "4".

Siate certi di avere abbastanza energia; saltate sopra alla piastra grigia, giratevi immediatamente a destra e correte lasciandovi cadere di sotto. Scendete un'altra volta e, non appena toccherete terra, fate una capriola in modo da girarvi di 180 gradi (il tasto di default è il 5 del tastierino numerico); mettetevi a correre lungo la piattaforma sparando ai pipistrelli, al suo termine, mettete via le pistole, poi fate un'altra piroletta lasciandovi cadere all'indietro; appendetevi per una frazione di secondo e poi lasciatevi andare... Sarete così al piano terra; fate nuovamente una capriola e fiondatevi attraverso la stanza segreta prima che il passaggio si richiuda. Io ho dovuto rifare questa parte almeno una dozzina di volte per scoprire il sistema, voi magari riuscirete a perfezionarlo...

Benissimo, siamo rimasti al piano terra, giusto? Ok, tirate la leva qui presente per far aprire anche il tempio di Damocle; salite le scale sulla parete ovest e poi appendetevi alla sporgenza. Da qui, saltate verso la colonna centrale, azionate la leva di Nettuno e cercate un sistema per raggiungere il portale di Damocle, situato nell'angolo SE.

Purtroppo l'entrata sarà ancora chiusa, ma salendo le scale a sud potrete raggiungere il tempio di Thor. La prima camera che dovrete superare sarà quella del fulmine: cercate di farla di corsa, aspettando il momento giusto e saltando in caso di necessità. La seconda stanza è il martello; posizionatevi sulla botola al centro del luogo e, non appena vedete il gigantesco martello venire giù, toglietevi di mezzo... Insieme all'arma, cadranno anche alcuni blocchi di pietra. Spostatene uno per raggiungere il "secondo piano" e poi da qui muovetene un altro per arrivare al terzo. Raccogliete il medikit, appoggiatevi alla parete guardando verso sud e, con una certa rincorsa, spiccate un salto tentando di attaccarvi alla superficie dall'altra parte.

All'interno dell'anfratto vi sarà la prima delle quattro chiavi utili per terminare il livello.

Uscite dal luogo, dirigetevi all'angolo NW e da qui tentate di trovare degli appigli per raggiungere il piano superiore. Attivate l'interruttore di Damocle e poi entrate nella porta di Atlante.

Uccidete il gorilla nevrastenico, superate le sbarre e, non appena la roccia si muoverà verso di voi, corretegli incontro per poi cercare di aggrapparvi alla sporgenza sulla sinistra. Continuando a salire avrete la seconda chiave... Fin troppo facile!

Nella solita camera centrale, mettetevi esattamente sotto all'apertura nel centro della torre e appendetevi alla sporgenza del piano superiore; raggiunta la piattaforma, giratevi a est e prendete le scale verso la parte alta della struttura. Entrate nella camera di Nettuno, tuffatevi nella piscina e lasciatevi trasportare dalla corrente; quando raggiungerete il fondo, cercate un'apertura verso l'alto, tirate la leva posta in fondo al corridoio e poi, tornando indietro di qualche bracciata, passate attraverso le sbarre... Raccogliete la terza chiave e poi di filato verso la superficie: non siete un pesce e anche se avete dei bei "polmoni" non potete rimanere sott'acqua in eterno.

Wow, e un'altra è fatta, ora vi manca solo Damocle, al primo piano della Torre.

Una volta raggiunta la zona, prendete il medikit sopra all'entrata del suo tempio e addentratevi nelle rovine. Non abbiate paura, per ora le spade non potranno farvi nulla. Entrate nella camera a est, salite sull'altare e prendete l'ultima chiave che vi manca. Se volete, sulle piattaforme sopra a questa zona vi saranno degli utili gadget... Uscite dal luogo CAMMINANDO e cercate di non avvicinarvi troppo all'ombra delle lame sospese sopra di voi.

Guardando verso il piano terra, vedrete che si aggirano minacciosi un paio di puma e con loro c'è anche Pierre... Vabbè, lasciamo stare le battute. Cercate di colpire il tizio stando sulla balconata, poi, una volta che

sarà scappato, occupatevi dei due felini. Scendendo di sotto e inserendo nell'ordine (sinistra-destra) la chiave di Nettuno, quella di Atlante, Damocle e Thor, avrete finito il livello.

IL COLOSSEO

mappa6.jpg

Eliminate il coccodrillo senza entrare nel laghetto, dopodiché tuffatevi in acqua e sbucate dall'altra parte (locazione "A"). Sparate ai leoni di guardia al tempio e poi dirigetevi nell'angolo NE dove, arrampicandovi su una sporgenza, potrete raggiungere la parte superiore del tempio. Seguite la piattaforma con le colonne fino alla fine, prendete il medikit e tornate da dove siete saliti. Salendo sul blocco caduto, saltate e attaccatevi al secondo piano. Tiratevi su e seguite la nuova passerella così come avete fatto con la precedente; giunti in fondo saltate in diagonale verso l'apertura per la zona "B". Da qui potrete raggiungere il primo segreto del livello: scendete lo scivolo, saltate poco prima che finisca e, attaccandovi alla piattaforma, tiratevi su cercando di raggiungere l'apertura a sinistra dell'acqua (segreto "1"). Fregate le cartucce dello shotgun, poi tornate indietro ed entrate nella porta della stanza "B".

Scendete lo scivolo, avvicinatevi al bordo del fossato e freddate i due coccodrilli, voltatevi a sinistra posizionandovi proprio davanti alla parete nord. Saltate in alto e aggrappatevi alla sporgenza... Spostandovi a destra, cercate di arrivare ad una zona che vi consenta di tirarvi su e dopo qualche metro arriverete alla camera "2". Raccolti i gadget, scendete di sotto restando sempre attaccati alla sporgenza, procedete all'estrema destra e continuate il viaggio verso nord... Gettandovi nella botola, arriverete ad un piccolo atrio con la scala per il colosseo e una leva, tiratela e la grata davanti a voi si aprirà; uccidete il leone.

Salite la scala a est e preparatevi a scontrarvi ancora una volta con Pierre. Dopo averlo mazzulato per bene, se ne andrà come al solito e voi potrete far fuori le belve feroci nell'arena "C". Gettatevi dentro e correte verso la porta a NE, quella che conduce alla camera "D". Sforacchiate a dovere tutti i felini e poi tirate le due leve: con la prima si aprirà un passaggio a SE dell'area "C", e con la seconda potrete risalire accedendo al fossato al centro dell'arena.

Andiamo alla porta a SE... Eliminando ogni nemico sulla strada, scendete lo scivolo (locazione "E") e sgranchitevi le dita: questa è una parte da fare a dir poco velocemente! Correte a premere la piastra grigia posta nell'angolo SE, fate una capriola per girarvi di 180 gradi e scattate nella stanza F. Tirate la leva, fate ancora una capriola e passate nella G entrando attraverso il passaggio aperto prima che si chiuda...

Riprendete fiato e tirate la leva nello stanzino: la porta grigia nella camera principale si aprirà e voi potrete raggiungere il fossato con le punte verso ovest. Lasciando perdere gli aculei, imboccate l'apertura a sud e arrampicatevi sui massi per raggiungere la zona rocciosa a sud dell'area "C".

Spostandovi prima verso sud e poi verso est, raccogliete i colpi dello shotgun, poi, tornando indietro, posizionatevi in modo da vedere bene i massi immediatamente a sud dell'area "H" (quella lingua di roccia che vedete sulla mappa). Prendendo un po' di rincorsa, cercate di raggiungerli e da qui saltate sulla balconata delle tribune "H".

Sarete in una specie di camera da letto. Entrateci, uccidete gli scimmioni, continuate a est e tirate un paio di volte il blocco a sinistra. Nel passaggio appena liberato troverete un medikit e la leva che farà aprire il portale nell'angolo SW delle gradinate (camera "I"). Raggiungetelo arrampicandovi fuori dall'arena grazie al blocco di pietra a SW (subito dopo il fossato con le punte).

Non appena entrerete nella "torre", eliminate i pipistrelli e fiondatevi nella porta. Un'enorme masso si sgancerà e inizierà a percorrere il corridoio verso di voi, gettatevi nel buco del pavimento e poi, uscendo, salite lo scivolo... Arriverete in una camera con l'ennesima leva, tirandola farete aprire il portale J. Andateci di filato.

Lungo la strada, dovrete prendervi cura dell'ennesimo coguaro e di Pierre. Quando questo sarà fuggito, proseguite il cammino e raggiungete la locazione "J". Qui vi sarà una delle stanze segrete più difficoltose da visitare, visto e considerato che bisognerà effettuare un numero incredibile di salti in un brevissimo lasso di tempo. Nella stanza vi saranno quattro colonne d'altezza crescente, in cima alle quali vi sarà l'apertura per il segreto "3" e una leva dorata. Non appena vi avvicinerete al blocco di pietra più basso, sentirete la porta segreta aprirsi e avrete solo una dozzina di secondi per raggiungerla... Impossibile? Non proprio. Ponetevi a sud del blocco di pietra a NW in modo che con un salto possiate salirci sopra (non fatelo, non è ancora il momento); cercate la piastra d'apertura (è invisibile, dovrete solo affidarvi all'udito) e, quando sarete pronti psicologicamente, calpestatela. Via col cronometro: saltate sul blocco dalla posizione che vi ho indicato precedentemente (a sud del blocco a NW), da qui, senza spostarvi, spiccate un salto laterale verso destra, uno all'indietro, uno laterale a sinistra e poi l'ultimo in avanti verso l'ultima sporgenza... Correte attraverso la porta (incrociando le dita) e, sorpresa, avrete le magnum! Non scoraggiatevi se non doveste riuscirci la prima volta, continuate a tentare visto che ne varrà davvero la pena! Prima di andare via non dimenticate di tirare la leva che aprirà l'area "K".

Scendete cautamente, e raggiungete la camera che vi ho indicato (dovrete saltare sulla sua sporgenza visto che non è all'altezza del terreno). Buttatevi in acqua e seguite il tunnel per la stanza a nord; uscite e

spostate in avanti il blocco di cemento per ben due volte, poi entrate nella stanza attigua. Raccogliete il medikit e tirate la leva sul muro, tirate indietro il blocco di cemento e correte nell'alcova appena scoperta. Acchiappate la chiave e tornate di filato alla stanza "H".

La strada sarà lunga, ma vi consolerà il fatto che ormai avrete terminato il livello. Lungo le scale a est vi sarà un medikit, dopo averlo preso, usate la chiave nella serratura a sud e tuffatevi nello specchio d'acqua. Continuate a nuotare verso sud, evitate il coccodrillo, salite nella prima apertura che trovate e azionate la leva: la grata al termine del tunnel sommerso si aprirà e voi potrete uscire dal livello.

IL PALAZZO DI RE MIDA

mappa7.jpg

Avete tenuto il respiro per un mese intero, ora è il momento di tornare a galla e raggiungere il bordo della piscina dalla quale siete sbucati. Dirigetevi immediatamente alla zona "A". Per farlo dovrete attraversare diverse altre camere piene di gorilla; voi facendo fuori tutti non dovrete avere problemi di sorta. Raccogliete il Large Medipack sulle scale del tempio, entrateci e abbassate la leva che farà aprire il cancello nell'area del segreto 3, anche se per ora è inutile andarci.

Tornate nella stanza della piscina iniziale, imboccate il corridoio a sinistra e freddate il coccodrillo che salterà fuori da dietro la parete. Continuate tranquillamente il vostro giretto e subito dopo aver voltato verso sud, noterete che il corridoio principale si dividerà in due: nella parte sinistra vi saranno delle scale, mentre a destra il percorso continuerà fino a una gola con alcune balconate (quella di cui ho anche fatto la rappresentazione 3D). Se volete recuperare qualche munizione, fateci pure una capatina, altrimenti salite direttamente alla camera "B": quella delle 5 leve.

Dopo aver eliminato i soliti animali, dall'angolo NE saltate su quella specie di scala verso est, da qui zompate sulla prima delle 5 colonne... Raggiungete una dopo l'altra le restanti 4 e dall'ultima saltate sul palchetto a sud della vostra attuale posizione: vi troverete così davanti le famose 5 leve!

Prima d'iniziare a giocherellare con questi interruttori, saltate all'interno del pozzo al centro del palco, scendete fino a terra e tirate la leva; così facendo, avrete aperto un passaggio che vi consentirà di raggiungere la zona superiore senza fare ogni volta il percorso delle colonne.

Ok, ora ritornate su, tirate verso il basso la prima leva a sinistra, e fiondatevi alla camera "C". Vi ritroverete su una piattaforma antistante alcune colonne cosparse di allegre fiammelle, sotto di voi una piscina piena di topi affamati. Per quanto strano possa sembrare, dovrete raggiungere l'estremità sud dell'area e imboscarvi il primo dei tre lingotti di piombo utili per finire l'episodio... Il sistema non è difficile, anche se prima di riuscire nel vostro intento dovrete fare un po' di pratica... Le fiamme smetteranno di ardere non appena salterete sulla prima colonna, da qui avrete solo pochi secondi prima che si riattivino, perciò dovrete essere rapidi e non avere esitazioni. Quando avrete fatto il vostro dovere raccogliendo il già citato piombo, tornate pure alle cinque leve facendo una nuotatina.

Ok, ritirate su la leva a sinistra, poi azionate la terza (quella centrale) e la quarta da sinistra: si aprirà la porta della camera "D". In questa locazione noterete una grossa colonna in mezzo alla stanza, voi lasciatela perdere e imboccate il corridoio davanti a voi. Da qui scendete verso destra e tirate il blocco di roccia posto nella parete della camera alla fine della scalinata... sentirete un frastuono incredibile, seguito da diversi tonfi e scricchiolii: l'intera stanza della colonna sarà collassata in un mare di detriti! Ora si che servirà al vostro scopo!

Tornate sui vostri passi, continuate lungo la scalinata a sud e arriverete a una finestrella che guarda all'interno della camera invasa dalle rocce. Date uno sguardo in basso a destra e saltate sulla sporgenza scura, da qui spiccate il secondo salto verso la colonna centrale e poi uno verso est, in direzione della sporgenza a destra del passaggio (proprio sopra alla porta d'entrata).

Tre salti e un paio di arrampicatine dopo e sarete nei pressi di un baratro oltre al quale potrete vedere la piscina "E". Uccidete i gorilla che ci girano intorno, dopodiché prendete una bella rincorsa e balzate sulla balconata. Date un occhio al disegno 3D che ho realizzato: voi ora siete entrati dal corridoio indicato dalla freccia in alto a sinistra; ora vi trovate al secondo piano, quello che dovrete fare sarà raggiungere la zona che ho indicato con il pallino "F", una cosa tutt'altro che facile!

Prima di fare il grande balzo verso il piano sottostante, vediamo di trovare qualche segreto. Entrate nella vasca dopo aver ucciso i due coccodrilli, seguite la condotta verso ovest e, raggiunta la camera "1", salite sulla spiaggia a NW. Iniziate ad arrampicarvi sulle diverse sporgenze fino a quando non vi troverete davanti a uno scivolo; saltateci sopra e all'ultimo momento spiccate un balzo in avanti (verso sud, tanto per capirci), dovrete così arrivare nell'angolo SW, luogo da cui non ci vorrà molto per raggiungere l'alcova a SE e recuperare i colpi della Magnum e il Medipack.

Tuffatevi nuovamente in acqua e tornate alla camera "E". Uscendo dalla piscina, mettetevi nell'angolino NW del balcone, guardate in basso e dovrete vedere alcuni oggetti... il segreto 2. Buttatevi giù (aggrappandovi al bordo) e fate man bassa di tutto ciò che trovate, sarete così al primo piano del settore dei balconi!

Eliminate tutto ciò che si muove. Guardando fuori da una delle due aperture verso ovest, freddate il gorilla che bazzica sulla piattaforma a sud, poi fate un bel salto e raggiungetela a vostra volta. Proseguite fino al quinto box (non lamentatevi, a me sembrano dei garage, ok?), uccidetelo scimmione nascosto lì dentro e poi posizionatevi nel quarto. Giratevi verso nord e dovrete vedere una piccola sporgenza sulla quale sono poste alcune cartucce di fucile; prendete una buona rincorsa e, saltando al momento giusto, vedete di aggrapparvi alla sporgenza... Badate bene che non sarà affatto facile, perciò salvate la posizione e cercate di calcolare bene i tempi!

Se avete avuto fortuna, dovrete trovarvi penzolanti al di sotto di una piattaforma, tiratevi, su, raccogliete il Medipack e poi appendetevi nuovamente spostandovi a sinistra (che S.Manolo vi protegga!). Arrivati al termine della faglia, lasciatevi cadere sulla sporgenza, eliminate il pipistrello e giratevi a sud: davanti a voi ci sarà il passaggio "F".

Saltateci dentro e proseguite lungo la strada. Stando attenti al pavimento pericolante, raccogliete il Large Medipack che si trova nella stanza sopra alla piscina "1" (non riuscirete a vederla, ma se date uno sguardo alla mappa capirete di cosa sto parlando); continuate avanti e uscite su una balconata nei paraggi della piscina iniziale. Uccidete rapidamente il leone che verrà a farvi visita, seguite il percorso e, giunti nuovamente nella camera delle colonne a ovest, saltate dal balconcino su cui vi trovate a quello della camera G. Fatevi una bella nuotata, un paio di arrampicate e potrete mettere le mani sul secondo lingotto della giornata, ubicazione: sopra al tetto del tempio "A"!

Sparate ai leoni che si trovano di sotto; scendete e tornate alla stanza delle 5 leve. Tirate su la quarta da destra, abbassate l'ultima (in modo che rimangano giù solo la terza e la quinta da sinistra) e raggiungete la locazione "H".

Zigzagando tra le punte (mi raccomando CAMMINATE, non correte), entrate nel corridoio a nord, tirate in fuori il blocco di roccia e azionate la leva nascosta dietro di esso. Raggiungendo il passaggio superiore, noterete alcune colonne fuoriuscite dal pavimento; saltate dall'una all'altra fino a raggiungere la fine del percorso, uccidete lo scimpanzé all'interno della stanza con l'ultimo lingotto, e, dopo aver preso il piombo, fate ritorno alla piscina iniziale (state attenti alle punte, saltate nuovamente sull'ultima colonna e da qui nel centro della camera).

Imboccate la scalinata a sud; entrate nel giardino ed eliminate i due gorilla. Arrampicandovi sul "tetto" a ovest, non dovrete avere problemi nel recuperare il Large Medipack ed entrare nel passaggio verso la statua di Re Mida. State bene attenti a non salire sulla sua mano, ma usateci sopra i tre lingotti di piombo che avete nell'inventario... Secondo la leggenda, non appena verranno a contatto con l'enorme arto, diventeranno d'oro puro!

Ok, ora il terzo segreto. Uscite da lì e tornate nuovamente nel giardino, guardate dietro ad una delle piante a destra dell'entrata (lato sud), tirate la leva e imboccate il passaggio che si aprirà (quello indicato col "3"). Mettetevi vicino alle lame in movimento, aspettate che siano chiuse, dopodiché spiccate immediatamente un salto... E' tutta questione di tempismo! Prendete i colpi per il fucile, quelli della Magnum e il Medipack, poi tornate per l'ultima volta alla camera delle 5 leve.

Manovrate i meccanismi in modo che solo la prima e l'ultima siano verso il basso; passate alla stanza "J" e, una volta eliminati i leoni e introdotti i tre pezzi d'oro nelle apposite fessure, potrete lasciare il livello...

LA CISTERNA

mappa8.jpg

Mamma mia che caos è stato riuscire a mappare questo livello. Se doveste notare qualche incongruenza sulla lunghezza dei corridoi o sulla reale posizione delle stanze, non preoccupatevi e soprattutto non telefonatemi dicendo "Ah ah, ho trovato un errore, sei un asinaccio!", poiché per rendere leggibile la mappa sono stato costretto ad "appiattirla" (cerano troppe stanze una sopra l'altra) e addirittura ad aggiungerci in verde le zone che potrete sommergere tirando una certa leva... Comunque sia, appena partirete, tuffatevi nell'apertura davanti a voi, spingete il blocco di roccia fino a portarlo sotto la leva della stanza attigua, dopodiché azionate quest'ultima. Eliminate i due ratti, recuperate il Medipack nella stanzetta dalla quale sono usciti e fiondatevi nella camera "A".

Intorno a voi vi saranno diverse colonne e passaggi sopraelevati, giratevi a destra e saltate sulla piattaforma a est; fate fuori il topastro, dopodiché, attaccandovi alla sporgenza della parete sud, spostatevi lateralmente verso sinistra fino a giungere sulla piattaforma nell'angolo SE. Raccogliete le munizioni, attaccatevi alla parete est e spostatevi nuovamente a sinistra. Non appena potete, tiratevi su e percorrete la piattaforma fino alla locazione "B": la prima Rusty Key.

Ora tornate sui vostri passi e cercate di raggiungere il balconcino con la ringhiera nella zona est, seguite il corridoio e raggiungete la stanza "C". Per l'ennesima volta verrete attaccati da Pierre: il secondo avventuriero sulle tracce dello Scion; sparategli qualche colpo e poco dopo toglierà il disturbo.

Voltatevi verso sud e arrampicatevi sulle varie sporgenze in modo da raggiungere l'area segreta "1"; da qui, continuate a salire e arriverete ad un corridoio pieno di munizioni del fucile. Quando avrete finito di raccoglierle, scendendo i due scivoli tornerete nuovamente nell'area "C"...

In questa camera sarà presente la leva per alzare il livello dell'acqua dell'intera zona, NON tiratela, altrimenti non potrete recuperare la prima chiave d'argento (questo è il trucco per cui TUTTI si sono bloccati!). Saltate in una delle due botole nel pavimento, nuotate verso est seguendo il passaggio sommerso, arrampicatevi sui diversi scalini, saltate per raggiungere le colonne più lontane e arriverete alla zona "D", dove ci sarà la seconda Rusty Key e un Medipack nell'alcova a SW.

Ora, per poter tornare nuovamente nella sala "A", fate fuori i topi che vedete sotto di voi, voltatevi di spalle, appendetevi alla superficie del lato est e iniziate a spostarvi a sinistra; scendendo lo scivolo arriverete a destinazione...

Sfruttando gli appigli che già avete utilizzato per raggiungere la zona "B", vedete di arrivare nuovamente sulla piattaforma dalla quale siete partiti, fate un bel salto in direzione della porta che conduce alla camera "E" e sbloccatela grazie a una Rusty Key. Uccidete i due gorilla, poi giratevi di 180 gradi e arrampicatevi sulla sporgenza al di sopra della porta d'entrata; iniziate a saltare sui "gradini" e di lì a poco chi arriverà? Sì, ancora lui: Pierre! Come al solito prendetene cura, poi continuate la scalata. Quando arriverete all'ultima piattaforma, Balzate verso il muro ovest, appendetevi e spostatevi a destra fino al pianerottolo.

Guardando attraverso la botola lì accanto, vedrete una specie di scivolo, scendeteci e, senza raggiungere il fondo della camera, iniziate a eliminare ogni animale che vedete. Quando sarete soddisfatti del vostro lavoro, terminate la discesa e finite quelli che si sono nascosti nel corridoio a sud, tra l'altro qui dentro potrete raccogliere anche un Large Medipack, quindi conviene darci un'occhiata anche se siete iscritti al WWF (World Wrestling Federation, che avete capito!)...

Per poter uscire da qui, saltate sui due scalini verso NW e da qui balzate sulle restanti piattaforme. Arrivati all'ultima (lasciandosi cadere e non saltando verso di essa), giratevi verso la parete a est, attaccatevi alla sporgenza e iniziate a muoversi a sinistra. Dopo qualche metro raggiungerete una leva che farà aprire la porta lì accanto, uccidete i due ratti sotto di voi, saltate in diagonale verso sinistra (per evitare le punte) e poi lasciatevi cadere nell'apertura a nord, sarete così nella camera della prima chiave d'argento: la "F". Se non avrete tirato la leva nella stanza "C", potrete visitarla senza problemi, se così non fosse, adesso sareste in apnea e dovrete andare a tirare nuovamente la suddetta leva per abbassare il livello dell'acqua.

Ad ogni modo, eliminate i soliti roditori, salite la scala subito davanti a voi e iniziate l'arrampicata verso l'angolo NW, dove vi sarà la leva per sbloccare il portale con la chiave tanto agognata. Quando scenderete per riprenderla, dovrete ancora una volta confrontarvi con Pierre e poi tuffarvi nella piscina al centro della locazione. Nuotate verso sud e sbucherete nella vasca "A", luogo da cui poi potrete tornare nell'area "C" per tirare la leva dell'allagamento... Ora, tutte le stanze che ho indicato con il colore verde verranno sommerse dai flutti e voi potrete visitarle per recuperare le restanti chiavi.

Per prima cosa fatevi una nuotatina fino alla porta per la stanza "G", apritela con la seconda Rusty Key e nuotate nel passaggio sommerso fino a trovare la Golden Key. Tornate in superficie, uccidete il coccodrillo e poi imboccate il passaggio dalla pozza centrale verso la stanza "H" (quello indicato in blu). Salite in superficie e raggiungete una delle due piattaforme ancora all'asciutto; uccidete i due topi e ogni altro cocco rimasto, imboscatevi i gadget e poi tirate la leva che farà aprire il portale dell'ultima chiave d'argento: ora non vi resterà che trovare l'uscita!

Tornate in apnea fin nella camera "A", da qui arrampicatevi sulle scale a nord, quelle che portano verso la balconata con le ringhiere. Quando vi troverete davanti alla prima delle due porte che potranno essere aperte con la chiave d'argento, giratevi a sinistra e preparatevi a scoprire il terzo segreto: spingete il blocco abilmente mimetizzato da parete ed entrate nella piccola stanzetta. Per poter raggiungere la balconata, saltate sullo scivolo e poi fate una piroletta all'indietro...

Con le tasche piene di munizioni, sbloccate con le due chiavi d'argento le porte per l'area "I", balzate sul blocco a destra e da qui sulla piattaforma verso ovest; prendendo una bella rincorsa non dovrebbe essere difficile atterrare accanto al lucchetto d'oro posto a nord. Estraete le armi e fucilate l'allegria scimmietta con famiglia a carico (ahaha, vi sto facendo venire i sensi di colpa eh?), dopodiché utilizzate l'ultima chiave che vi è rimasta: quella d'oro.

Scendete di sotto ed entrate nella camera con le piastrelle a scacchi. Uccidete tutto ciò che si muove, poi, stando sui lati, raggiungete il pulsante in fondo alla zona. Azionatelo, affrontate i tre felini e poi tirate il blocco di pietra subito dietro alla leva. Dovrete spostarlo sin nella camera accanto, poi, salendoci sopra, potrete raggiungere un balconcino sul quale vi sarà un Medipack e qualche munizione per il fucile... Per uscire dal livello buttatevi nel pozzo dietro all'ultima leva che avete azionato.

LA TOMBA DI TIHOCAN

mappa9.jpg

Le battute sul nome di questo episodio si sprecano, quindi è meglio tagliare corto e iniziare immediatamente. Anche questo livello, come il precedente, avrà alcune zone che potranno essere sommerse dalle acque. La zona a nord della partenza lo sarà già e il vostro primo compito sarà proprio tirarla in secca.

Partirete da un profondissimo pozzo che vi dovrete fare in apnea; continuate fino in fondo al tunnel, poi scendete lungo l'apertura verso il BASSO e tirate la leva. Risalite immediatamente, uscite fuori dall'acqua e azionate l'interruttore sulla parete est, aprite così la porta per la stanza "A".

Fate fuori il coccodrillo, salite le scale a ovest e saltate sulla piattaforma verso il centro della camera. Arrampicandovi sulla colonna più alta, azionerete due trappole a dardi, vedete di scalare l'angolo all'estrema sinistra e non dovrebbe succedervi niente... Ok, ora aspettate il momento giusto, dopodiché saltate verso la piattaforma a SE, da qui balzate su quella a nord e poi tirate l'ennesima leva: sotto di voi noterete il livello dell'acqua alzarsi una seconda volta e con lui il blocco bianco situato proprio sotto al passaggio che dovrete imboccare.

Recuperate il Medikit nascosto sott'acqua (in una zona al di sotto del già citato cubo bianco), poi arrampicatevi fuori dalla piscina e imboccate il corridoio a est; dopo qualche passo sarete costretti a rifare un bel bagnetto, perciò tirate un bel respiro. Nuotate nel passaggio che continua verso il basso, azionate la leva e poi tornate in superficie per riprendere fiato, scendete una seconda volta e lasciatevi trasportare dalla corrente attraverso il lunghissimo passaggio verso sud.

Sbucherete nella camera "B". Uccidete il ratto, tirate in fuori il blocco di roccia, saltateci sopra e iniziate a scalare le diverse piattaforme fino ad arrivare in cima; ponetevi sulla piattaforma che costeggia il lato ovest della camera e vedrete attivarsi un bel pendolo. A questo punto, da una delle due uscite a nord, potrebbe apparire ancora una volta Pierre, voi sparategli fino a quando non se ne andrà, dopodiché raggiungete la colonna più vicina al passaggio nel quale si è dileguato (quello più a destra). Saltateci dentro e iniziate a fare le scale; a un certo punto si azionerà una trappola, mettetevi proprio davanti, aspettate che le due lame siano chiuse e poi saltateci attraverso... con un po' di fortuna non dovrete riportare danni gravi.

Continuate la discesa, uccidete il crocco ed entrate nella stanza "D", fortunatamente ancora asciutta.

Prendete le munizioni, poi osservate il pavimento: su di esso vi saranno alcune piattaforme con delle texture diverse dalle altre; premete tutte e tre e farete aprire l'area per il segreto "1". Entrateci, voltatevi verso la porta, saltate a destra e tenete premuto il pulsante in modo da continuare i vostri balzi fino a raggiungere l'ultima piattaforma, raccogliete il Medipack e i colpi del fucile, dopodiché tornate alla camera "B".

Raggiungete nuovamente la piattaforma a sud del pendolo, da qui CORRETE nell'anfratto a NW, raccogliete le munizioni del fucile e posizionatevi sul bordo del pianerottolo. Giratevi lievemente a sinistra in modo da essere rivolti verso il secondo passaggio della parete nord (quello di sinistra); saltate e aggrappatevi alla sporgenza. Arrivando fino in fondo, vi troverete nuovamente nella camera "D", ma questa volta sarete parecchio più in alto; voltatevi di spalle, lasciatevi cadere e appendetevi al bordo; spostatevi a destra (nord) fino a raggiungere l'apertura verso la locazione "C", tirate la leva e poi gettatevi nella zona "D", ora totalmente zeppa d'acqua. Nuotate in superficie fino all'angolo SW, salite all'asciutto e uccidete il topo... In apnea raggiungete l'area "E"; freddate il leone, passate nel corridoio subito a nord della piscina dalla quale siete sbucati e tirate la leva. Dalla stanza principale, salite le scale al centro del muro nord (quelle verso la zona "F"), voltatevi di 180 gradi e date un'occhiata al secondo piano della camera "D": da questa posizione potrete vedere un paio di gorilla in vena di scherzi e una piccola porta aperta (leva docet). Saltate e aggrappatevi alla piattaforma davanti a voi, uccidete i tipacci pelosi e portatevi nei pressi della porta (se ancora non l'avete capito è quella a sud). Se tentaste di raggiungerla con un salto, è molto probabile che vi becchereste una botta sulle gengive per poi cadere tra le punte, il trucco consiste nel saltare verso la crepa posta alla sua sinistra, aggrapparsi e poi spostarsi a destra fino all'apertura.

Dentro la camera troverete un Large Medipack e una Golden Key... Saltate nuovamente verso il piano rialzato e da qui verso la zona "F". Inserite la chiave appena trovata nella serratura a sinistra, saltate sulle colonne in mezzo all'acqua e, una volta nella camera "G", spingete il blocco di roccia sopra alla prima delle quattro piastrelle con le iscrizioni (a nord per due volte). Uccidete il gorilla che uscirà fuori dalla stanza, poi entrate dentro al suo ex-appartamento e fate man bassa delle munizioni. Ora muovete il solito blocco sulla seconda piastrella (sempre a nord), fate la stessa cosa che avete fatto prima (cioè freddare l'occupante della stanza e imbscarvi gli oggetti), poi tornate al cubo e saltateci sopra; voltatevi a est e raggiungete la porta sopraelevata attaccandovi al bordo (se non dovesse essere aperta continuate a spostare il blocco sulle piastrelle fino a quando non lo sarà). Saltate le tagliole come già avete fatto in precedenza (saltateci in mezzo quando le lame saranno chiuse), fregate il Medipack e la prima Rusty key.

Tornate nella camera "G", spostate il masso a est e fate quello che dovette fare, poi a sud imboccando l'ultima porta: quella a NW. Non fermatevi a raccogliere il Medipack in mezzo alla stanza, ma saltate direttamente nell'alcova con la seconda chiave arrugginita (Rusty Key), in questo modo i due massi anti-Indy vi mancheranno e voi potrete finalmente sbloccare le due serrature della porta nell'angolo SE (non dimenticate il Medikit!).

Salvate la posizione. Invece di gettarvi lungo lo scivolo, saltate in diagonale verso il costone a destra, continuate a spiccare salti in avanti e, con un po' di fortuna, arriverete al segreto "2". Nella stanza vi saranno

ben 5 piattaforme pericolate poste a una certa distanza le une dalle altre; portate Lara ad un passo dal bordo della camera, voltatevi a sinistra di 90 gradi e preparatevi a spiccare una serie di balzi da fermi: saltate a destra, poi in avanti, a destra, destra, ancora a destra, all'indietro e poi l'ultima volta a destra. Raccogliete le munizioni e poi tornate allo scivolo principale lasciandovi cadere giù.

Arriverete in un'immensa grotta piena d'acqua, nuotate fino a raggiungere la piattaforma a est, tiratevi in secca e fate fuori il coccodrillo che si sta facendo il bagnetto. Continuate lungo il corridoio "H", arrampicatevi sulle diverse sporgenze del terreno e giunti al termine, spostatevi all'estrema sinistra cercando di saltare verso la piattaforma al di là del baratro (ovest). Azionate la leva sulla parete sud, poi gettatevi nell'acqua e nuotate in apnea fino alla grotta con l'entrata del tempio di Tihocan ("I"). La porta principale del santuario sarà ancora chiusa, perciò prendete un bel respiro e scendete nuovamente sott'acqua. Nuotate in direzione ovest; proprio sotto all'edificio dovrebbe esserci un passaggio segreto che conduce a una piccola camera con un interruttore, tiratelo e poi tornate alla grotta principale.

Uscite dall'acqua e avvicinatevi all'entrata del tempio, preparate il fucile e, non appena tenterete di entrarci, una delle due statue di roccia poste ai lati del portale si animerà e inizierà a spararvi salve esplosive...

Cercate di non rimanere mai fermi, ma iniziate a saltare sparando a quella cavolo di creatura. Dopo qualche colpo la vedrete esplodere e voi potrete arrivare fino alla stanza "J".

Sentirete la voce Pierre: l'avventuriero è arrivato qui prima di voi e si è già imboscato la seconda parte di Scion! Sparategli fino a quando non lo vedrete crepare, avvicinatevi e prendete ciò che portava con sé: due Magnum, una chiave d'oro e naturalmente l'artefatto atlantideo (sì!!). Saltate su uno dei blocchi di pietra a nord, da qui balzate sulla balconata dove inserirete la Golden Key nella serratura. Prendete il Large Medipack a destra, scendete ed entrate nella camera tombale di Tihocan: avete finito un altro capitolo del gioco e potrete partire alla volta dell'Egitto, il luogo nel quale si trova la terza parte dell'amuleto!

LA CITTA' DI KAHMOON

mappa10.jpg

Se devo essere sincero io amo due cose nei giochi d'avventura: le sezioni ambientate nelle paludi e quelle in stile egiziano, anche se il meglio rimane sempre Hexen 2 per quanto riguarda quest'ultimo tipo di livelli, qui non si può dire che si stia scherzando!

Anche questa volta vale il discorso fatto per il livello 8: visto che la mappa si sviluppava fin troppo in verticale, ho dovuto limitare un po' il tutto appiattendola a dovere. Tra l'altro, proprio sopra alla camera "E", vi è una seconda stanza che non mi è stato possibile indicare, la sua funzione la scoprirete nel corso della soluzione...

Iniziamo. Correte lungo il corridoio fino a raggiungere la locazione "A". Lasciatevi cadere, dopodiché appendetevi alla sporgenza della parete nord e raggiungete l'anfratto con l'interruttore a est. Azionatelo e buttatevi nel pozzo. Entrate nella porta e tirate in fuori il blocco di roccia per tre volte; saltate nel corridoio dietro al cubo appena smosso, fregate tutti gli oggetti qui presenti e poi tornate dall'altra parte del blocco. Arrampicatevi sul pianerottolo della parete nord e girandovi a destra dovrete vedere un secondo masso quadrato; sfruttando come ponte quello presente nel pozzo dovrete far passare il secondo sull'altra sponda, perciò tiratelo e spingetelo come sapete, per poi portarlo fino nell'angolo SE della camera, proprio vicino alla strana colonna con le iscrizioni egizie.

Saltate sul blocco e da qui fin sulla già citata colonna, aggrappatevi alla sporgenza a sud e poi, spostandovi verso destra, raggiungete l'apertura nella roccia. Armatevi immediatamente e uccidete la pantera che sbucherà dal nulla; entrate nella grotta e, voltando a sinistra, salite sul mucchio di sabbia per raggiungere il balcone sopra la vostra testa. Raccogliete le munizioni per la Magnum e il Medikit, poi spostatevi verso la camera "B": la Sfinge!

Uccidete la mummia Alien, girate a ovest e fatevi un bel bagnetto nella piscina... Raccogliete tutte le munizioni che trovate sul fondo (miracolosamente funzionanti!), poi risalite verso l'angolo pieno di palme. Arrampicandovi sul cubo, raggiungete la balconata a ovest e da qui saltate sull'obelisco sul quale sono posti dei colpi di fucile; prendete anche questi, saltate nuovamente in acqua e poi dirigetevi di fronte alla zampa sinistra della Sfinge.

Arrampicatevi fino a raggiungergli il mento, tenete la sinistra e, stando sempre sul bordo, raggiungetegli la nuca. Salite le scale dietro alla testa, prendete la chiave di zaffiro e poi tornate giù di volata.

Spostando in fuori il blocco d'oro posto tra le due zampe, entrate nella piccola stanzetta e usate la chiave appena recuperata per sbloccare la porta. Raggiungete la camera "C" al termine del corridoio, scalate la piattaforma della prima statua a destra, prendete il Medikit e, saltando da un basamento all'altro, freddate la pantera per poi imboccare il corridoio a nord. Ennesima pantera ed ennesima pelliccia per la vostra collezione (non temete: sono sintetiche!)...

Dopo una trentina di metri, raggiungerete una specie di balconcino che da sulla stanza "D". Qui dentro, oltre a un "pacifico" coccodrillo che trasformerete in una valigia, potrete notare altre quattro cosette interessanti:

la presenza di un piano più in alto, una piscina a ovest, una salita che conduce ad alcune sbarre verso est e un altare con un gatto a nord.

Scendete di sotto, giratevi di 180 gradi e recuperate il Medikit al termine del canale chiuso (quello che passa sotto al corridoio appena percorso). Tornate nella camera "D", dirigetevi verso la salita a destra e, non appena vedrete un masso venire verso di voi, tornate sui vostri passi evitandolo. Andate a recuperare gli oggetti nell'anfratto segreto numero "1" (nell'angolo NW), poi tuffatevi nella piscina... Continuate a nuotare verso est cercando, non appena potete, di salire su una piattaforma della stanza "E"; uccidete il crocco infame, poi arrampicatevi sulla piattaforma accanto al portale chiuso dalle sbarre.

Lì nei dintorni dovreste beccarvi un bel bloccone di granito pronto per essere spostato; vedete di muoverlo accanto alla piattaforma a nord in modo che con un salto la possiate raggiungere... Entrate nella porta, salite la scaletta e azionate la leva (dovrebbe allungarsi una specie di passerella nella camera "E").

Tornate giù fino al blocco e questa volta muovetelo verso la fine del percorso a L (tirandolo e spingendolo a seconda dei casi), saliteci sopra e balzate verso la piattaforma a sud. Una volta qui, spingete l'ennesimo cubo fino alla fine del percorso, fate fuori ogni nemico che spunterà dal passaggio e poi entrate attraverso l'apertura appena liberata. Tirate la leva e vedrete la botola sopra alla passerella d'oro aprirsi di schianto... Tornate nella camera "E" ed arrampicandovi sul masso a sinistra; raggiungete il ponteggio salendo attraverso il buco sopra la vostra testa.

Ora sarete in una camera al di sopra della "E", ho preferito non aggiungerla alla mappa per non incasinare il tutto, fate comunque conto che la forma è la medesima di quella sottostante. Ad ogni modo, tirate la leva qui presente (l'altare del gatto rivelerà una botola segreta), poi preparatevi al lungo viaggio verso una montagna di munizioni e il segreto due!

Ok, mettendovi sul bordo dell'enorme finestra che da sulla camera "D", giratevi a sinistra e saltate sulla piccola piattaforma nell'angolo. Da qui spiccate un bel salto verso la sporgenza di roccia davanti a voi, percorretela fino alla fine, prendete le cartucce di Magnum e poi lasciatevi scivolare lungo il declivio a sinistra. Arriverete ad un pianerottolo inferiore; prendete il Medikit, saltate sulla piattaforma a est e poi da qui balzate sul tetto del santuario del gatto (a nord). Raccogliete le munizioni, poi salite sul cubo dalla superficie inclinata a destra (per la precisione a SE), spiccando un salto verso la piattaforma a est sulla quale s'intravedono due caricatori dell'Uzi... Voilà, ecco il secondo segreto!

Lasciatevi cadere di sotto e poi andate alla statua del gatto. Osservando l'apertura, scendete in modo da raggiungere la piccola piattaforma nell'angolo SW (ora sulla mappa sarete nella posizione indicata dalla freccia), scendete giù e imboccate il corridoio a sud. Prendete i caricatori a sinistra, lasciatevi cadere nella botola, azionate la leva in modo da fare un po' di luce nella camera e, spostandovi sul bordo del baratro che da nella "camera delle pantere", iniziate a fare fuori i felini senza scendere. Girandovi a sinistra, proprio dietro alla statua del gatto, vi sarà un anfratto con alcune munizioni per la Magnum, prendetele e poi discendete nella camera sottostante... Armatevi immediatamente e fate fuori le altre due pantere che verranno a controllare il gas (è la tipica scusa di ogni felino, voi non fidatevi e freddatele sul posto); entrate nel corridoio laterale per prendere il solito Medipack, tornate poi sui vostri passi e salite sul blocco di roccia. Superate il ponte verso la colonna al centro della camera e poi spiccate un salto verso la locazione "3": l'ultimo segreto.

Dopo aver preso i colpi di shotgun dietro alla statua, uccidete le due pantere sotto di voi e poi lasciatevi cadere giù; entrate nel passaggio dal quale sono uscite le bestiacce, imboscatevi le medicazioni e risalite il blocco di roccia... Arrivati all'altezza del ponte, selezionate il fucile e seguite il corridoio verso sud; uccidete la mummia/pantera e sarete nell'area "G". Voltandovi a destra, salite il passaggio fino alla camera "H"; qui recuperate la chiave di zaffiro sul pilastro di roccia direttamente davanti a voi e poi salite la montagna di sabbia verso l'apertura a SE. Dopo un piccolo corridoio vi ritroverete al piano superiore dell'area "C". Saltate da una piattaforma all'altra fino a raggiungere una leva (non dimenticatevi i caricatori della Magnum), tirandola farete aprire una botola che scaricherà la terra presente nella sala "H" fin nella "G", in questo modo sarete in grado di arrivare al portale per la "I" e uscire dal livello utilizzando la chiave di zaffiro...

L'OBELISCO DI KAHMOON

mappa11.jpg

Livello calmo ma con alcuni salti da calcolare bene (non a caso Lara ha fatto ragioneria alle superiori). Una volta usciti dalla camera iniziale, seguite il corridoio, arrampicatevi sulla sporgenza a sinistra dello scivolo di sabbia e poi imboccate il corridoio che si dirige a sud. Dopo una bella corsetta dovreste giungere nella stanza "A"; iniziate a tirare i blocchi di roccia in modo da liberare le quattro uscite presenti nel locale, dopodiché spostatene uno proprio sotto alla porta dorata che si vede a nord.

In effetti qui vi è un solo passaggio che dovrete necessariamente visitare: quello sommerso verso la camera "B", gli altri serviranno solo per farvi guadagnare munizioni e gadget vari; se siete a corto di colpi o non avete molti Medikit, allora vi conviene fare una capatina nei due corridoi a ovest (occhio alle pantere) e poi nella stanza a SW... Qui non gettatevi a capo fitto nella botola, ma lasciatevi cadere dolcemente; estraete le

pistole e prendetevi cura del felino. Tirate la leva, continuate ad arrampicarvi sugli scalini a SE dopo esservi imboscati il Medikit e, prendendo una bella rincorsa, saltate dalla piattaforma verso la porta a nord. Da qui, posizionandovi proprio sul bordo, saltate la botola (quella che vi farebbe tornare nella camera "A") e dietro all'uscio troverete dei caricatori per la Magnum...

Ok, torniamo alla sala "B", che si può raggiungere solo facendosi una bella nuotatina. Appena la raggiungerete, uscite dall'acqua e fate fuori l'allegro coccordillino che nuota qua e là. Quando le acque saranno libere, tuffatevi nuovamente e prendete tutto ciò che c'è sul fondo: munizioni, Medikit e via dicendo. Andando nell'angolo SE (sott'acqua s'intende), dovrete vedere una bella chiave, prendetela e poi tornate nella camera "A".

Inserite quest'ultimo oggettino nella serratura alla sinistra del portale per l'obelisco "D", e vedrete aprirsi due porte: quella verso l'obelisco e quella dorata sotto la quale avevate messo il blocco di roccia (a nord della locazione "A"). Dirigetevi a quest'ultimo passaggio e iniziate a salire le scale, di lì a poco raggiungerete il primo piano della mappa, camera "C" (dategli un'occhiata).

Eliminate la mummia, poi continuate a est... Dalla zona in cui vi trovate, dovrete capire qualcosa del livello in questione: davanti a voi vi sarà un altissimo obelisco a base quadrata ("D"), su ciascun lato sarà posto un amuleto di una certa divinità egizia, inutile dire che dovrete recuperarli tutti e quattro, ma come fare? Vi saranno quattro passerelle che dovrete azionare con altrettanti interruttori sparsi per il livello, ognuna vi consentirà di raggiungere un artefatto... semplice no?

Ora una piccola spiegazione sulla mia mappa: siccome l'obelisco è molto alto e si sviluppa su tre piani, ho voluto disegnare ciascuno in maniera separata. Indipendentemente da come saranno costruiti i diversi piani, al centro di ognuno voi potrete sempre trovare il famoso obelisco "D"... un po' come per la parte finale della Follia di S.Franceso, ricordate (liv. 5)?

Ad ogni modo, dalla balconata su cui vi trovate (la stanza "C", per chi se ne fosse dimenticato), tirate la leva a NE e vedrete il primo ponteggio abbassarsi verso il primo amuleto: L'Occhio di Horus. Andate a prenderlo e poi lasciatevi cadere nella piscina al pian terreno (sempre in "D"). Raccogliete i colpi di magnum sul fondo, poi quelli di shotgun sulla piattaforma alla base dell'obelisco. Giratevi verso sud e, superando con un bel salto lo specchio d'acqua, scendete lo scivolo verso la locazione "E". Eliminate altre due pantere nere, poi iniziate ad arrampicarvi sulle piattaforme ai lati della stanza. In effetti la salita sarà un po' lunghetta, ma dopo qualche salto ben fatto (salvate spesso!) dovrete raggiungere il secondo piano (sempre locazione "E").

Ok, da qui eliminate la mummia che scenderà le scale a est, poi date uno sguardo all'obelisco... non male il panorama, eh? Azionate l'interruttore a destra (ennesima passerella che si abbasserà), poi dirigetevi alla sua sinistra, lasciatevi cadere di sotto e arriverete a un piccolo balconcino con diverse munizioni. Dopo averle raccolte tornate su alla leva e salite le scale dalle quali era scesa la mummia. Subito dopo il colonnato, per terra dovrete vedere una botola, gettatevi dentro e lasciatevi scivolare lungo la discesa. Ora sarete nella camera "F" del primo piano. Eliminate la pantera nel passaggio immediatamente davanti a voi, raccogliete le munizioni al termine di quest'ultimo e poi salite sull'alcova in ombra proprio nel fianco dello scivolo che avete già disceso. Tirando la leva sentirete uno strano Click: al posto del suddetto scivolo ora vi saranno delle scale!

Salitele senza farvi troppi problemi; arrivati al terzo o quarto gradino, giratevi a sinistra e saltate sulla piattaforma per raccogliere i colpi di shotgun. Tornate agli scalini, fatene un altro paio e poi raggiungete il pianerottolo sulla sinistra. Date un'occhiata in giro, imboccate il passaggio a ovest verso il solito obelisco; voltatevi a sinistra, saltate sulla balconata a sud e da qui avrete modo di prendere il secondo amuleto: un'Ankh, la croce egizia.

Tornate indietro fino alla passerella che non avete ancora abbassato e tirate la leva nell'angolo NE (udirete l'ennesimo click). Fate ritorno nella camera "F" e salite la nuova scalinata che ci sarà al posto dello scivolo al centro; giunti al culmine, giratevi a destra e, con un po' di rincorsa, saltate verso la sporgenza attaccandovi al volo. Spostatevi a destra; quando sotto di voi vedrete la piattaforma dorata, lasciatevi cadere, entrate nella porta subito lì vicino e azionate l'interruttore... Click, ennesimo scivolo trasformato in scala!

Uscite dalla piccola stanza, volatevi a nord e iniziate come al solito la scalata. Non appena vi arrampicherete sull'ultimo gradino, guardate verso sinistra, salite oltre il muretto e, armandovi immediatamente, fate polpette di mummia. Avete capito dove vi trovate? Secondo piano, camera "G". Tirate entrambe le leve: quella accanto al simbolo di Ra (il cerchio bianco) e quella sulla parete sud vicino alla porta d'oro; con la prima vedrete l'ennesima passerella andare giù, mentre con la seconda aprirete il portale lì vicino. Entrateci e tornate dalle parti della stanza "E" (non scendete al piano terra, rimanete al secondo).

E' tempo di scoprire qualche segreto... Il primo è proprio sulla cima dell'obelisco "D", perciò posizionatevi sulla piattaforma più vicina ad esso, quella a nord delle tre colonne, prendete un po' di rincorsa e spiccate un bel balzo. Dovreste atterrare indenni sulla sua cima e recuperare così un po' di munizioni e un Medipack. Da questa stessa posizione, vedrete un secondo simbolo di Ra poco più sotto (quella specie di gong bianco), non abbiate paura nel saltare, Lara ci arriverà senza nemmeno perdere energia, il trucco consiste nell'aver abbastanza rincorsa... Ok, dopo questa seconda area segreta (in cui avrete qualche munizione di Magnum), lasciatevi cadere dal lato est della piattaforma in modo d'arrivare al passaggio del primo piano verso la camera "H". Entrateci e iniziate a scalare le piattaforme a sinistra; lasciandovi cadere di spalle

appendetevi alla sporgenza e continuate ad andare a destra seguendo i passaggi e le piattaforme sui lati della camera... La sezione non è affatto difficile, basterà sfruttare a dovere le varie sporgenze e scendere lentamente usando la famosa tecnica del free climbing... Tra l'altro qui vi sarà il terzo segreto, l'entrata per questa locazione sarà il pianerottolo con la colonna che potrete vedere sin dall'entrata girandovi a ovest. La vostra meta non sarà comunque il fondo dell'area "F", visto che qui ci saranno solo un paio di mummiazze affamate, bensì la porta situata esattamente sotto a quella dalla quale siete entrati (sotto alla piattaforma azzurra). Una volta che l'avrete raggiunta, superatene la soglia e attivate la leva per l'ultima passerella... Ok, praticamente avete terminato il livello. Scendete di sotto, eliminate le suddette mummie affamate, poi tornate nuovamente nella sala "D" dove prenderete il Sigillo di Anubi e lo Scarabeo. Ora gettatevi nella piscina di sotto, prendete un bel respiro e infilate il passaggio sommerso esattamente sotto all'obelisco (lato sud). Seguitelo senza soffermarvi troppo per prendere gli oggetti disseminati lungo il percorso (se decideste di raccogliarli, dovrete tener d'occhio l'aria rimasta) e uscite non appena se ne presenterà l'occasione. Eliminate l'ammasso di bende, prendete i colpi di shotgun sparsi lì in giro e poi seguite il percorso fino a raggiungere la stanza "I", quella della Sfinge che già avevate incontrato nel livello scorso. Dopo esservi presi cura dell'ennesimo guasta feste, andate alla colonna nei pressi dello specchio d'acqua, inseriteci tutti e quattro gli amuleti che avete con voi e imboccate i doppi portali d'uscita verso est... alla faccia di Cleopatra e al suo gatto!

IL SANTUARIO DELLO SCION

mappa12.jpg

L'ultimo livello dell'Egitto, il più semplice da disegnare e forse uno dei più facili da terminare (anche se l'unico segreto presente è a dir poco impossibile da scovare!). Non appena partirete, scendete la scalinata ed entrate nel salone "A". Prendete gli oggetti sparsi per la camera, armatevi e poi salite la grande scalinata proprio davanti a voi... Dal buio vedrete spuntare un paio di mostracci somiglianti a pantere (gli stessi mummificati dei livelli precedenti), fategli assaggiare un po' di piombo, continuate la salita prendendo ogni munizione che vi capita sotto gli occhi e poi arrampicatevi sul blocco di roccia al centro della stanza. Sbucherete all'aperto, proprio sulla schiena di un'immensa Sfinge! Voltatevi verso sud, lasciatevi scivolare lungo il fianco della statua e scendete di sotto. Uccidete il centauro come al solito, poi datevi un'occhiata in giro per raccapazzarvi sulla forma della grotta in cui vi trovate... Fatto? Bene, proprio sulla parete davanti alla zampa sinistra della Sfinge, ci sarà una bassa colonna di roccia su cui è possibile arrampicarsi, fatelo e scalate lentamente le piattaforme fino a quando non riuscirete a vedere la leva "C". Dovrete raggiungere questo punto saltando e appendendovi alle varie sporgenze... il sistema lo conoscete meglio di me! Azionate l'interruttore senza timore, poi armatevi immediatamente e giratevi di 180 gradi: vedrete un demone alato svolazzare nella camera in cerca di una possibile preda; seccatelo con mezzo chilo di piombo, poi voltatevi in direzione della leva appena smossa e saltate a sinistra, verso le munizioni di shotgun; badate bene che per fare questo salto dovrete essere il più avanti possibile e proprio sull'orlo della piattaforma! Arrivati ai colpi, raccoglieteli, saltate verso il secondo pacchetto di munizioni e, dopo aver raccolto anche questo, cercate il modo di scendere a terra senza farvi troppo male (consiglio di proseguire verso est e di lasciarsi cadere su una delle superfici inclinate che costellano la parete). Andate tra le zampe della Sfinge, raccogliete i colpi della Magnum, poi recatevi nello spiazzo immediatamente a nord, quello con le colonne... Saltate su quella più bassa, poi sulla seconda e da qui arrampicatevi sulla piattaforma attaccata alla parete. Spiccate un salto sull'ennesima colonna a ovest, da qui verso sud e poi su sulla balausta di roccia. Arrivate fino in fondo alla passerella e alla vostra destra si azioneranno un paio di *Lame Tranciavventurieri*™, aspettate che siano chiuse e saltateci dentro così come avevate già fatto nei livelli precedenti. Raccogliete il Medikit, seguite il percorso e poi saltate verso la zona dell'interruttore "D"; non appena lo azionerete, un altro demone apparirà nella grotta. Sapete cosa fare, vero? Ottimo, ora voltatevi verso sud e guardando leggermente in basso, dovrete vedere un bel Medipack situato su una piccola piattaforma; prendete un po' di rincorsa, raccoglietelo e poi lasciatevi cadere sulla superficie inclinata lì vicino... in questo modo raggiungerete sani e salvi il piano terra. Imboccate il portale verso la zona E; arrivati allo scivolo, giratevi di spalle e lasciatevi cadere tenendo però premuto il tasto per appendersi: così facendo alla fine vi attaccherete alla sporgenza della discesa e, spostandovi verso sinistra, giungerete su una simpatica piattaforma. Salite ancora le scale, imboccate uno dei passaggi verso est (la scala o lo scivolo, è uguale visto ciò che dovete fare), buttandovi poi nella seconda piscina. Raccogliete l'utilissima chiave sul fondo della vasca e poi risalite le scale; girate a sinistra, proseguite fino in fondo al corridoio e lasciatevi scivolare lungo il declivio, all'ultimo istante spiccate un balzo e appendetevi al ponte di roccia che attraversa la camera. Ora non vi resta che inserire la chiave appena trovata nella serratura della stanza F, uccidere l'ennesimo centauro (vi consiglio di ENTRARE nella stanza, altrimenti sul ponticello non riuscirete a evitare i suoi colpi) e imboscarvi la prima delle due Ankh che vi serviranno.

Tornate tranquillamente nel salone "B" della Sfinge, ripercorrete in tutto e per tutto la strada fatta per raggiungere la leva "C", e da qui seguite le piattaforme che continuano verso est (quelle su cui c'erano i colpi di shotgun, ricordate?); il percorso sarà un po' accidentato, con sali-scendi, buchi e via dicendo, non vi scoraggiate e cercate di raggiungere il sentiero in cui è posto un bel Medipack, da qui non ci vorrà molto per arrivare allo spiazzo con la porta dorata.

Entrateci, scegliete il passaggio a destra e spingete il blocco di roccia fino in fondo; tornate sui vostri passi e vedrete il cubo che avete appena spostato posizionato proprio nel centro del corridoio di sinistra, saliteci e da qui arrampicatevi sulla balconata antistante la camera "G". Freddate il solito mostriciattolo cavallino, raccogliete la seconda Ankh e poi uscite sulla spiazzo davanti alla porta d'oro. Voltatevi a destra, scivolote lungo la discesa e raggiungete per la seconda volta la schiena della Sfinge. Non appena sentirete un lamento modello morto-vivente, armatevi ed eliminate il nemico spuntato da Dio sa dove.

Benissimo, ora le due "chiavi" per far aprire il passaggio della Sfinge le avete, quello che vi manca sono le serrature... Sicuramente avrete già notato quel blocco di roccia nella parte nord dello spiazzo in cui vi trovate, saliteci e, forti del fatto che sia un piano inclinato, spostatevi all'estremità più alta. Voltatevi in direzione del coppino della Sfinge e, proprio nella parte destra, dovrete vedere una zona franata, fare qualche passo indietro per prendere un po' di rincorsa, poi cercate di balzare verso questo luogo appendendovi alla sua sporgenza...

L'azione non sarà semplicissima, voi vedete di sfruttare l'angolo più alto del blocco di roccia per andare più lontano.

Ok, tiratevi su e inserite la prima Ankh nell'apposito incavo; fate il giro del faccione, scendetegli sulla fronte e inserite anche il secondo amuleto: sotto di voi vedrete il portale aprirsi!

Ora il primo e unico segreto del livello, il più difficile dell'intero gioco. Salite in modo da tornare sul piano della prima serratura; facendo dei passettini da formica (con il tasto Shift), spostatevi all'estremità SW fino a quando Lara si fermerà da sola, ora guardate verso il basso e aguzzando la vista tentate d'individuare quelle che sembrano essere delle munizioni che svolazzano a mezz'aria. Salvate la posizione, prendete un po' di rincorsa e balzate sulla piattaforma invisibile... Non vi lamentate, so anch'io che è difficile, ma sono sicuro che i due UZI sapranno rendervi felici!

Uccidete i due piccioni satanici, voltatevi a sud e poi spiccate un balzo verso la parete di roccia, lasciatevi scivolare fino al terreno, poi scendete nel pozzo oltre la porta tra le zampe della Sfinge.

Dopo una decina di metri in caduta libera, sarete al centro dell'enorme vasca "H", sommerse sotto di voi vedrete un paio di statue: Horus e Anubi... Andate in apnea e recuperate le munizioni poste in grembo alla statua di sinistra e al centro delle due, poi, dopo essere saliti a prendere un po' d'aria, dirigetevi tra i piedoni di quella di destra. Tirate la leva e la corrente vi spingerà su verso una seconda stanza: la "I". Uscite dall'acqua, salite sul primo pilastro, poi saltate sul secondo e sul balcone di pietra. Seguite il percorso in modo da tornare ancora una volta nella camera "H" e avrete un paio di sorprese: la prima sarà un altro demone alato che eliminerete immediatamente, mentre la seconda sarà il livello dell'acqua nella stanza... Le due grosse statue ora saranno in secca e voi potrete scalarle fino ad arrivarvi sulle ginocchia.

Tirate la leva posta sulla cintola di quella a destra, gettatevi nuovamente in acqua e dirigetevi tra i piedi di quella a sinistra. Seguite il percorso fino a sbucare in una piccola apertura con una salita, uscite dall'acqua e iniziate a salire le rampe verso l'alto; raccogliete tutte le munizioni sul vostro cammino e poco dopo sarete nella zona iniziale: il salone "A", in corrispondenza del triangolo indicato sulla mappa con "H". Raccogliete lo Scarabeo alla fine del percorso, armatevi con gli Uzi o lo shotgun e fate fuori i tre nemici assetati di poligoni femminili.

Per lo scontro il mio consiglio è di non rimanere mai fermi e di sfruttare il corridoio dal quale siete sbucati come copertura. Non appena potete, inserite lo scarabeo nella serratura a sud e scendete le scale verso l'ultima zona. Arrampicatevi sulla sporgenza e saltate nella camera "J": il tempio dell'ultimo pezzo di Scion... All'improvviso sentirete una voce familiare alle vostre spalle... Larson, a quanto pare a quel fetente non è bastato il calcio nello stomaco che gli avete dato la prima volta! Sparategli fino a quando non crollerà al suolo e poi raccogliete l'amuleto nella branca di corridoio a ovest. Gustatevi una delle scene più lunghe del gioco e siate pronti per la Città Perduta!

LA MINIERA DI NATLA

mappa13.jpg

Mamma mia, questo sì che è un livello per veri mapparoli incalliti: zeppo di stanze e davvero ben realizzato (anche se le texture non sono il massimo)! Vista la scena d'arrivo sull'isola dimenticata (in cui tra l'altro vi fregheranno TUTTE le armi), vi troverete a nuotare lungo un canale sommerso, dopo qualche bracciata arriverete in una grossa grotta ("A") in cui si trova una barca. In apnea, andate dietro la cascata alla vostra sinistra, uscite dall'acqua, seguite la strada e poi tirate la leva "B". Tornando indietro, tuffatevi nuovamente nel bacino. raggiungete la "spiaggia" a SE e da qui arrivate fino alla grotta "C"...

Una piccola trivella bloccherà il passaggio verso ovest, mentre subito oltre i cavalletti a sud potete intravedere una cassa di legno. Tiratela verso l'esterno, infilatevi nel tunnel e, superando il cancello aperto grazie alla leva "B", azionate l'interruttore: vedrete un'altra porta di legno dischiudersi, si tratta di quella oltre la cascata, vicino all'interruttore "B"! Raggiungetela e vi ritroverete su una specie di balcone affacciato sulla piscina "A"... Prendete un po' di rincorsa e saltate verso la sporgenza a sinistra, da qui poi potrete arrivare alla camera "D". Qui vi sarà un edificio dotato di un argano che tiene alzato un piccolo prefabbricato, il vostro scopo sarà tentare di abbassarlo fino a terra ma per farlo dovrete prima trovare 3 fusibili per azionare i controlli.

Prendete il Medipack, imboccate il corridoio ovest e, giunti dalle parti dell'accampamento con le cassette e i copertoni ammucchiati, tirate la cassa di legno avanti fino alle gomme; saliteci e da qui saltate sul tetto dell'edificio NE. In uno dei suoi angoli, il pavimento crollerà facendovi arrivare in una zona precedentemente nascosta... percorrete il corridoio e azionate l'ennesima leva: vedrete la barca in "A" spostarsi verso nord. Ora lasciatevi cadere nella botola nel pavimento aggrappandovi al bordo e sarete nuovamente nella stanza con le casupole e i copertoni. Salvate la posizione; seguite il percorso con le rotaie a ovest, superate il cancello che si aprirà da solo e arriverete a un tracciato ferroviario cosparso di cavalletti in legno. Aspettate che la porta da cui siete entrati si chiuda, mettetevi con le spalle contro questo cancello e, tirando in avanti, iniziate a saltare come un leprotto. A questo punto sentirete un rumore di un masso e lo vedrete tagliarvi la strada... Non lasciate i pulsanti di salto per nessuna ragione al mondo e continuate a far saltare Lara lungo il corridoio, supererete così il primo cavalletto... Un secondo sasso inizierà a rotolare da qualche parte ed è adesso che dovrete dare il meglio di voi! Dovrete raggiungere il passaggio "E" prima della roccia e per farlo sarà necessario che non lasciate i pulsanti per saltare fino a quando non supererete anche il secondo cavalletto (li tenevate ancora premuti, vero?). Fatto ciò, correte a perdi fiato lungo la discesa a destra, girando immediatamente non appena ne raggiungerete il termine... Fiuuu, siete ancora sani? Semmai non doveste farcela e il sasso arrivasse prima di voi, salite lo scivolo dal quale è giunto, imboccate il passaggio a sinistra e lasciatevi cadere per tornare alla camera con i soliti copertoni; rientrando nella zona dei cavalletti potrete ritentare da capo visto che il sasso sarà tornato nella sua posizione originale!

Ad ogni modo, nel corridoio "E" troverete il primo fusibile che vi serve. Ora seguite il passaggio, evitate i massi che rotoleranno giù, lasciatevi cadere nel buco e, seguendo il percorso che ho già descritto per uscire dalla zona, tornate alla barchetta della camera "A".

Saliteci e saltate a est, verso le casse in ombra. Arrampicatevi e troverete un corridoio con le pareti tappezzate di logo Natla. Arrivate fino in fondo, tirate in fuori la cassa dalla parete e poi spingetela in un angolo, fate lo stesso con la seconda in modo da liberarvi la strada verso l'ennesimo pulsante (zona "F"). Attivandolo vedrete la trivella della camera "C" spostarsi liberando così il passaggio... Saltate in acqua e raggiungete la suddetta zona, spingete l'ennesima cassa con la scritta Natla e arrampicatevi. Guardando verso l'alto vedrete, proprio sopra la vostra testa, una sporgenza, raggiungetela, prendete i diversi gadget e tirate la leva qui presente... Nella locazione "H" si aprirà un portale.

Scendete giù dalla sporgenza e percorrete il cunicolo a ovest in modo d'arrivare alla stanza "G". Ora state molto attenti: in questa locazione ci sarà nascosto uno dei killer della biondona che vi aveva ingaggiato, purtroppo per ora non avete le armi utili per affrontarlo, perciò quello che potrete fare sarà semplicemente raccogliere con molta cautela il fusibile per terra (il secondo) e tornare indietro senza spingervi all'interno della camera... chiaro? Ok, ora tornate verso la cascata e raggiungete la locazione "H", tirate la leva al termine del corridoio e così facendo attiverete un nastro trasportatore che vi farà ottenere l'ultimo fusibile; raccoglietelo e andate a inserire questi tre affari nella console del cabinato "D"!

Non appena il prefabbricato cadrà al suolo, entrateci e prendete le vostre benamate pistole, salite sul tetto e spiccate un salto verso il passaggio nella parete est. Aggrappatevi alla sporgenza, fate qualche passo lungo il corridoio e poi giratevi a destra; salite verso il passaggio a sud, mettetevi davanti alla discesa e, girandovi di schiena, lasciatevi scivolare tenendo premuto il tasto per appendersi... la botola al termine del declivio si aprirà ma Lara rimarrà attaccata al bordo senza cadere nella lava! Dopo qualche secondo, tiratevi su e la già citata botola si chiuderà; arrampicatevi nel passaggio a est e arriverete nella sala del segreto "1"! Dopo aver preso le munizioni, azionate la leva e tornate tranquillamente alla grotta "A".

Ora le armi le avete, perciò potrete affrontare il demente nella stanza "G"! Uccidetelo stando bene attenti a non cascare nei numerosi pozzi di lava; riprendetevi le Magnum (hooo, il mio Magnum!) e poi andate sul bordo del burrone zeppo di magma. Voltandovi lievemente a sinistra, dovrete vedere una leva situata su un muro al di là del fiume di fuoco; prendete un po' di rincorsa e saltate verso di essa mantenendo premuto il pulsante per aggrapparsi: se tutto va bene dovrete appendervi a una sporgenza sulla parete direttamente sotto all'interruttore... Da qui spostatevi a destra e potrete imboccare un tunnel verso sud.

Seguitelo fino in fondo, saltate sulle piattaforme che galleggiano sul mare di lava e sarete nella stanza "I", dove alcune colonne spunteranno dal magma. Il percorso che potrete seguire sarà uno solo: saltate sul pilastro di destra e da qui su quello centrale. Verso nord vi sarà un passaggio che conduce al segreto "2", saltateci dentro e spingete immediatamente la cassa di legno... Un enorme masso vi mancherà di pochi decimetri (so' pignolo!) e voi sarete nell'ennesima stanzetta. Arrampicatevi nell'apertura posta nell'angolo NE, spostatevi poi lungo il corridoio ovest e lasciatevi cadere nella botola al suo termine. Vi ritroverete nel

corridoio percorso dal masso, per terra vi sarà uno shotgun! Tornate su e da qui nella camera "I"; saltate nuovamente sulla colonna centrale, voltatevi a destra e continuate il percorso: destra, centrale e sinistra. Abbandonate la maledettissima camera e arrampicatevi alla stanza con le scatole di TNT, spostate l'unica cassa mobile fin nella locazione "J", saliteci e saltate nell'apertura a nord. Evitando il buco con la lava e attendendo il masso che rotolerà dalla discesa, raggiungerete la sommità della salita... sarete nuovamente nella grotta G, ma questa volta dall'altra parte del fiume di lava! Raccogliete le munizioni per le Magnum, azionate la leva al termine della balconata, tornate indietro fin nella camera "J" e date un'occhiata a quello che è successo: la parete est sarà crollata e voi ora potrete arrivare fin nella stanza delle colonne "K"! Uccidete il tizio con lo skateboard girandoci attorno, prendete i suoi Uzi e poi cercate la zona con l'acqua (guardate la mappa); nuotandoci dentro potrete raggiungere una camera sommersa che rappresenta il segreto "3".

Fate ritorno alla zona "K" tramite il passaggio apposito, recuperate tutte le munizioni che vedete sparse per l'area, poi uscite verso sud. Stando al centro del corridoio, salite di corsa il declivio, evitate il masso passandogli sulla destra, attendete qualche secondo per farne passare un altro che vi taglierà la strada perpendicolarmente e girate a sinistra nell'ennesimo corridoio. Iniziate a salire le varie piattaforme e sporgenze fino a raggiungere l'angolo NW della camera; arrampicatevi nella prima stanza con le pareti color crema e spingete per due volte il blocco lungo il corridoio. Salite attraverso il passaggio per la seconda camera e per l'ennesima volta ripetete l'operazione sul masso qui presente (sempre per due volte). Scendete nella terza stanza attraverso la botola, tirate in fuori il blocco di roccia dalla parete e poi tornate al primo blocco che avete mosso; spingete quest'ultimo verso sud, voltatevi a sinistra e azionate la leva nell'alcova appena scoperta. Dalle parti del secondo masso si sarà aperta una porta dorata, superatela, scendete le scale e, in una rientranza della parete, abbassate l'interruttore. Lasciate perdere la porta da queste parti, tornate invece al primo masso e da qui arriverete allo spiazzo "L". Armandovi di tutto punto, uccidete il pancione col fucile (meglio se a una certa distanza), raccogliete la sua arma e poi spostatevi sul fondo della grotta. Arrampicatevi sulla piramide a est saltando sulle superfici più scure a sinistra e, arrivati in cima, voltatevi verso nord saltando a ridosso della parete... Lara inizierà a scivolare giù e si fermerà in corrispondenza di un passaggio. Azionate l'ultima leva, scendete alla base della piramide ed entrate nella piccola casupola che precedentemente aveva la porta chiusa (delle due è quella a nord) ... dentro troverete un Medipack e la chiave che vi permetterà di aprire il portale della piramide terminando il livello!

ATLANTIDE

mappa14.jpg

La Lucas non se l'era immaginata proprio così la città scomparsa... Beh, poco male, così almeno non incontreremo quelle maledette palline d'Orichalcum!

La zona di partenza sarà un grosso atrio pieno di strane sfere gialle: le uova dei demoni già incontrati nei livelli precedenti. Non appena vi avvicinerete all'entrata, uno si aprirà e sarete costretti a freddare la creatura appena nata; procedendo verso il fondo della camera altre due si schiuderanno, anche se questo non dovrebbe essere un problema visto che con voi avete gli Uzi!

Arrivati davanti alla porta a sud, voltate a sinistra, superate il portale salendo la scalinata per il piano sopraelevato, prendete il Medikit nell'angolo e poi i colpi di shotgun nella parte centrale del ponticello. Ad un certo punto sentirete un paio di schianti e dopo breve dovrete vedervela con un demone alato e uno appiedato... beh, sapete quale intendo. Uccisi i due alienacci (sempre stando di sopra), dirigetevi nell'anfratto a NE per azionare la prima leva; scattate poi in quello a NW oltre la porta in modo da trovarne una seconda, e successivamente passate lungo il corridoio SW per abbassare la terza. Scendendo nuovamente da basso troverete la porta sud aperta...

Arriverete così alla camera centrale dell'intero livello, la fonte d'energia di Atlantide: "B", il cono vulcanico principale. Freddate il demone volante che vi piomberà addosso dall'alto, poi, invece di saltare sul balconcino a destra, appendetevi alla piattaforma su cui vi trovate e lasciatevi cadere in modo d'aggrapparvi a quella sottostante, questo sarà l'ingresso del segreto numero "1"! Prendete tutte le munizioni, seguite il passaggio e poco dopo sarete sulla balconata ovest, subito oltre la trappola a tenaglia. Nella camera successiva, proprio sotto al ponticello dal quale arriverete, vi sarà l'ennesimo ovetto demoniaco; voltatevi a destra in direzione della parete, saltate verso di essa rimanendo appesi alla sporgenza, dopodiché, spostandovi fin dove è necessario, lasciatevi cadere aggrappandovi al passaggio immediatamente sotto di voi. Arrampicatevi, prendete tutto ciò che trovate e, dopo un secondo saltino, sarete di nuovo sul ponte d'entrata. Superate il baratro verso sud con un bel balzo e sentirete l'uovo aprirsi, voltatevi non appena arriverete dall'altra parte, armatevi e uccidete la creatura.

Ok, ora la stanza "C". Dalla posizione iniziale saltate sulla colonna più vicina (lievemente a sinistra), da qui voltatevi verso il piano inclinato e con un po' di rincorsa tentate di raggiungere la zona più scura (proprio come avete già fatto per la piramide del livello precedente); un sasso si staccherà dal soffitto e inizierà a

rotolare verso di voi... balzate subito verso la seconda zona più scura e da qui spiccate un salto verso est. Lara inizierà a scivolare lungo il declivio ma poco dopo si fermerà su una terza area piatta; senza aspettare un secondo, scattare in acqua prima che il sasso vi riduca come un hamburger, risalite e rifatevi con tutta calma la strada fino alla terza piattaforma.

Da qui, voltandovi verso NE, dovrete vedere una serie di zone più o meno scure che portano verso la cima della discesa, saltate dall'una all'altra e raggiungerete il segreto "2"! Avete fatto rifornimento? Ottimo, ora lasciatevi scivolare giù fino alla piattaforma immediatamente davanti alla porta rossa; guardando a sud saltate lo specchio d'acqua con un po' di rincorsa, giratevi a destra e iniziate a saltare sulle colonne fino a raggiungere quella più in alto. Abbassate la leva qui presente, tuffatevi nuovamente in acqua e tirate la leva sommersa sulla parete sud. Rifatevi il percorso delle zone scure fino ad arrivare per la seconda volta alla porta rossa, entrateci prima che si chiuda (ma va?) e da qui superate con un salto la lava andando verso la piattaforma davanti a voi.

Percorrete il corridoio (occhio al pozzo con le punte) fino all'entrata per una zona sommersa, tuffatevi dentro, recuperate i colpi di fucile e poi, grazie alla leva apposita, uscite dall'altra parte... Per la seconda volta sarete nel cono vulcanico e un altro demone volante vi precipiterà addosso; prima che vi raggiunga, saltate verso il balconcino a destra e da qui combattetelo come sapete. Altro tuffetto e arriverete al "Primo Piano" della mia mappa, zona "D"!

Nuotando sempre dritto, uscite dall'acqua tra le due uova. Voltatevi a destra e raggiungete l'interruttore nell'angolo SE, azionatelo, poi occupatevi della leva al centro della parete sud (a destra di quella che avete appena abbassato). L'ultimo pulsante da muovere sarà quello a NW, spostandovi in quella zona comunque una delle quattro creature si sveglierà e sarete costretti a darle un po' di gelato (il solito Magnum!).

Non appena tutti e tre i cancelli sommersi saranno stati aperti, tuffatevi nuovamente nella piscina e seguite il passaggio a nord. Uscite dall'acqua, salite la rampa accanto all'angolo buio e, voltando nel primo corridoio a destra, tirate la leva per aprire la porta per la stanza "E". Dopo aver raccolto le munizioni per l'Uzi, vedrete un sasso rosso scendere e bloccare l'uscita in fondo alla camera; proseguite dritto, tirate in fuori il blocco alla vostra destra, dopodiché spingetelo in direzione della rampa che ha percorso la roccia (verso ovest, tanto per capirci). Tornate indietro alla porta d'ingresso, imboccate il passaggio rosso a destra e, tornati dall'altro lato della porta con l'interruttore, azionate una seconda volta il meccanismo rientrando nella camera "E"... Il sasso, scomparso dalla sua posizione davanti all'uscita, scenderà nuovamente lungo il declivio ma sarà bloccato dal blocco di roccia!

Uscite continuando dritti, fate fuori il solito piccione satanico, saltate sul balconcino a destra e sarete così in "F". La prima cosa da fare sarà eliminare le due creature che nasceranno dalle uova (magari sfruttate il corridoio per farcela), poi, mettendovi sul bordo della discesa, scegliete una posizione che vi consenta, al termine della scivolata, di saltare su una delle zone scure dall'altro lato. Fatto ciò, imboscatevi i gadget e arriverete nella camera "G".

Volatevi a sinistra, saltate sul balconcino e da qui sulla piattaforma a est. Uccidete chi sapete, voltatevi e percorrete il corridoio. Con la rincorsa, spiccate un balzo verso il costone centrale mirando al lembo sabbioso sulla destra. Da qui, prima che i nemici nascosti inizino a farvi scherzi esplosivi, saltate a sud, dall'altra parte della lava. Percorrete la balconata a destra, tirate la leva e poi girate i tacchi; continuate seguendo il cornicione su cui vi trovate, saltate la zona col pavimento inclinato e raggiungerete una cassa di legno. Spostatela in fuori, passategli dietro e imboccate il corridoio precedentemente occultato; medicatevi fino a raggiungere il massimo d'energia, selezionate gli Uzi e, al momento opportuno, superate la trappola a tenaglia, voltatevi immediatamente a destra e fate fuori le creature nella zona in ombra senza però muovervi di un passo (potreste scivolare e dovrete iniziare tutto da capo); fatto ciò, saltate nella zona dove si trovavano i mostri raggiungendo il solito cono "B".

Ormai sapete cosa vi aspetta ogni volta che raggiungete 'sto posto, perciò non vi dirò nulla sul fatto del demone volante, comunque sia, saltando al balcone di destra sarete al "Secondo Piano" della mia mappa (le due frecce "Su" e "Giù" sono collegate). Un po' di coraggio, non manca molto ormai...

La locazione "H" non sarà altro che un enorme vasca di magma nella quale si sposteranno alcune colonne di pietra; voi saltate sulla piattaforma a nord, tirate la leva qui presente e poi fate ritorno all'entrata. Saltate sulla prima colonnina a sinistra e da qui raggiungete le altre fino all'apertura nella parete nord. Saltateci dentro, abbassate un altro interruttore e finalmente potrete saltellare sulle solite colonne per uscire dalla locazione.

Salvate la posizione ed estraete le mitragliatrici. Ora dovrete raggiungere il segreto "3": avrete una sola possibilità per farcela... fallite e dovrete ricaricare la posizione! Entrate nel lungo corridoio in salita, correte verso i tre demoni sparando all'impazzata e zigzagando tra i loro colpi, se S.Commando vi sosterrà, potrete girare nella camera a destra prima che la porta si chiuda...

All'uscita, eliminate tutto ciò che si muove, superate la porta rossa, aspettate che si richiuda e voltatevi immediatamente a sinistra. Salite nel passaggio superiore, visitate per l'ultima volta "B" e raggiungete il solito balconcino distante. Freddando il cagnaccio, sarete nei pressi di una salita verso la stanza "I"...

Percorretela fino a quando un masso non inizierà a rotolare verso di voi, saltate di lato per evitarlo e poi salite in tutta tranquillità il declivio (frecce permettendo).

Spingete il masso a sinistra, continuate a destra e, davanti alla porta con accanto i due interruttori, mettetevi davanti a quello di destra, attivatelo e saltate immediatamente all'indietro... Scendete nella botola, balzate oltre il baratro e, non appena il masso verrà verso di voi, fate un salto all'indietro in modo da tornare dove eravate. Non appena la roccia sarà sparita, superate per l'ennesima volta il baratro e continuate fino in fondo al corridoio. Voltate a sinistra e arrampicatevi nel pertugio, tirate la leva e continuate a salire fino a quando non sbucherete nuovamente nella camera "I"; la porta tra i due interruttori ora sarà aperta! Raccogliete le quattro munizioni dell'Uzi nella camera successiva, eliminate il centauro che uscirà dal primo uovo e poi abbassate l'interruttore nell'angolo SE. Freddate gli altri due guasta feste e poi lasciatevi scivolare lungo la discesa per la camera "J".

Dopo aver ucciso i due demoni immediatamente davanti a voi, ritirate le armi e avvicinatevi al centro della stanza... vedrete un piccolo alieno rossastro corrervi incontro, NON SPARATEGLI, perché quella non è altro che la vostra copia speculare: se colpite lei anche lei vi colpirà e alla fine sarete voi a crepare! Saltate sul pilastro a destra e tentate di raggiungere l'angolo NW della stanza (il doppleganger sarà in quello a SE); tirate la leva sulla parete e noterete che si aprirà una piccola botola lì vicino. Andatevene e questa volta dirigetevi nell'angolo SE, camminate verso il centro della superficie e la vostra copia, giunta in quello a NW, precipiterà nella botola... Uscite attraverso il portale dalle parti del pozzo di lava e arrivate nell'ultima locazione del livello: la "K"!

Uccidete le due creature stando all'entrata della zona, voltate a destra e percorrete il cornicione fino all'interruttore, azionatelo e poi tornate indietro di corsa dirigendovi all'altro capo del percorso, dove una seconda leva starà aspettando solo di essere abbassata. Senza smettere di correre, tornate al centro della stanza superando il ponte prima che la porta si chiuda... Davanti a voi ci sarà lo Scion, tentate di prenderlo e passerete istantaneamente all'ultimo livello!

LA GRANDE PIRAMIDE

mappa15.jpg

Finalmente tutti i dubbi verranno messi da parte e scoprirete la vera storia di Atlantide: la città aveva tre regnanti, Qualopez, Tihocan e una certa Natla. Quest'ultima, a causa dell'uso smodato che fece della tecnologia atlantidea, venne relegata dagli altri due sovrani e rinchiusa in una teca di ghiaccio... Lo Scion, l'amuleto in grado di controllare il potere della città, venne diviso in parti e gli stessi Dei, scontenti del fatto, distrussero Atlantide e tutti i suoi abitanti... tutti tranne una: Natla, colei che fu congelata, la stessa donna che vi ha ingaggiato!

Dopo che la piccola sarà caduta nel baratro tentando di fermarvi dal distruggere lo Scion, vi ritroverete faccia a faccia con la sua ultima creazione: un enorme mostro che dovrete a tutti i costi abbattere! Lo scontro non sarà facile, la tecnica migliore consiste nel continuare a girare intorno al demone cercando di evitarne la morsa e soprattutto badando bene a non cadere di sotto! Io vi dico solo che per farlo fuori con l'Uzi vi ci vorranno circa 700 colpi!!! Ad ogni modo, non appena riuscirete ad avere la meglio, raccogliete le munizioni di Uzi sparse per l'arena e poi imboccate il passaggio nella parte est, seguite il corridoio fino al termine, voltatevi a destra e spingete la roccia per tre volte in modo da togliervela dai piedi.

Seguite il passaggio fino all'ennesimo blocco, spingetelo fuori e poi saliteci raggiungendo il corridoio con la trappola a morsa. Saltatela stando bene attenti al pavimento crepato subito davanti ad essa e poi procedete lungo il corridoio.

Girate nel passaggio di destra, spingete in fuori il blocco, poi tornate sui vostri passi riprendendo la branca principale del corridoio. Lasciatevi cadere al piano inferiore e spingete il blocco di roccia verso il passaggio dal quale siete giunti (verso est, quindi), in questo modo costruirete un "pavimento" per il piano superiore... Risalite tramite il corridoio a nord, tirate la leva ora azionabile, passando poi nella porta verso la locazione "B".

Saltate a destra, per un paio di volte, poi balzate oltre il fiume di lava per tre volte e sarete proprio davanti all'uscita... guardando verso il passaggio dal quale siete entrati, vedrete che si sarà alzato un ponte, tornandoci potrete visitare la zona segreta "1"!

Ad ogni modo, dopo averlo fatto, dovrete attraversare ancora la sezione "B" e continuare verso sud nell'ennesimo corridoio. Non appena vedrete un masso rotolare verso di voi, tornate indietro riparandovi nel corridoio d'entrata, poi continuate la scalata e fate lo stesso per il secondo masso. Non appena giungerete al pavimento pericolante, lasciatelo cadere e poi, aggrappandovi, scendete di sotto; sarete così di ritorno nella stanza dello Scion e questa volta non ci sarà Natla a rompervi le scatole... Sparate all'artefatto fino a quando non esploderà, poi giratevi e uscite dalla camera.

Uccidete i due mostri ai lati del ponte e quello immediatamente davanti a voi, scendete giù dal ponte verso il lato nord e poi lasciatevi cadere nel buco del terreno (quello indicato dal cerchiolino rosso). Vi troverete in una piccola grotta disseminata di trappole a dardi; voltatevi a sinistra, saltate verso la parete e attaccatevi alla sporgenza spostandovi poi a destra. Arrivati al termine della faglia, lasciatevi andare: cadrete su una

superficie inclinata e inizierete a scivolare giù... quando sarete quasi alla fine spiccate un salto all'indietro e arriverete sani e salvi dall'altra parte.

Scendete lungo il declivio spostandovi verso il pendolo (non preoccupatevi, non scivolerete!), non appena sentirete il rumore di un masso, saltate via in modo da evitarlo, poi, in tutta calma, prendete le misure per il salto che dovrete fare. Mettetevi esattamente davanti al già citato pendolo, aspettate il momento giusto, dopodiché spiccate un balzo in direzione della zona priva di punte; CAMMINATECI in mezzo, girate a sinistra e poi fate un paio di salti in corsa per raggiungere le superfici pericolanti e, da qui, il passaggio a est. Nella nuova grotta, spostatevi sul bordo del burrone e giratevi lievemente a sinistra in modo da essere rivolti verso la parete rossastra, con un po' di rincorsa, saltateci addosso e attaccatevi alla sporgenza quasi invisibile... spostatevi a destra fino alla fine e sarete nella zona segreta "2"! Prese le munizioni e i Medikit, affacciatevi al baratro, voltategli le spalle e fate un bel salto all'indietro. Cadrete su una superficie inclinata, senza perdere tempo, fate due bei salti in avanti, spostatevi sul bordo dell'ultima superficie e spiccatene uno aggrappandovi alla sporgenza del muro davanti a voi.

"Strafando" spostandovi a destra raggiungerete un piccolo sentiero dove da una parte spicca un pendolo, mentre dall'altra si vede un masso su una salita... Salvate la posizione, aspettate che la lama sia rivolta verso di voi, poi correte lungo il corridoio voltando sotto al pendolo proprio all'ultimo istante. Spettacolare eh? Ok, continuate nel corridoio successivo senza fermarvi un attimo (il solito masso), poi girate l'angolo e date un'occhiata al termine della discesa: non appena il pendolo sottostante si troverà al lato del passaggio, lasciatevi scivolare giù, balzando poi in avanti proprio all'ultimo momento.

Giratevi a sinistra, scendete giù e fatevi di corsa il corridoio "E", quello con le colate di lava (se volete fermatevi pure a raccogliere il Medikit, non c'è pericolo). Abbassate l'interruttore e superate la porta; raccogliete le munizioni di Uzi poste nel cunicolo a destra poi, tornando indietro, continuate nella branca di sinistra. Correte sempre avanti non badando al masso che si passerà sulla cocozza, fermatevi sul bordo del baratro di lava e spiccate un salto aggrappandovi al bordo dell'altro lato del burrone... una seconda roccia vi passerà sopra e voi potrete così raggiungere la stanza "F". Saltando da una colonnina all'altra (se doveste incendiarvi buttatevi in acqua), raggiungete la stanza "G", prendete un po' di rincorsa e, al momento più opportuno, fate due salti in corsa: uno per raggiungere la piattaforma pericolante oltre il pendolo e l'altro per arrivare nella stanza segreta "3"!

Prima di entrare in quest'ultima zona, appendetevi al suo bordo, altrimenti, per uno strano bug, il segreto non verrà conteggiato... Benissimo, fate man bassa di tutto e poi gettatevi nella piccola pozza sul fondo della camera (per un effetto spettacolare TUFFATEVICI dentro... Alt+Shift+Avanti, ricordate?). Prendete le munizioni per i mitragliatori, tiratevi in secca e state pronti per l'ultimo combattimento nella caverna "H": Natla-Mazinga, contro Lara e i suoi Uzi!

Dopo aver abbattuto la creatura una prima volta (non state mai fermi, zigzagate tra le colonne), aspettate che si rialzi e datele il colpo di grazia. Salite sulla rampa nell'angolo NE, percorretene il corridoio e, saltando da una piattaforma all'altra, imboccate quello a sud. Lasciatevi cadere nella botola, seguite la seconda serie di colonne, arrampicatevi nel passaggio, percorretelo e scendete nell'ultima botola dell'intero gioco... Sarete sul pilastro più alto della grotta, prendete una bella rincorsa e balzate sulla piattaforma a est, da qui salite in alto e poi lasciatevi cadere lungo lo scivolo finale... Congratulazioni, avete finito Tomb Raider, almeno adesso quando vi chiederanno: "Ué, ma qual'è la cosa più brutta del gioco?", voi senza più dubbi potrete dire: "La fine!", oppure "Il seguito!", ma questa è un'altra storia...

Ah, intanto che ci sono ecco i codici per saltare i livelli: un passo avanti (shift+avanti), un passo indietro (shift+indietro), tre giri su voi stessi in senso orario e un salto in avanti (alt+avanti); se invece volete tutte le armi rigurgitanti munizioni, rifate tutta la trafilata di prima ma alla fine invece di saltare in avanti saltate indietro (alt+indietro)... Aloha!

FBS