

TOMB RAIDER 2 MAPPATO E RISOLTO ANCHE SU CD!

Caso lampante che dimostra quanto i seguiti possano essere fatti solo per un ritorno economico... Tomb Raider 2 è al di sotto del precedente episodio: Lara è più fluida, più "morbida", ha una treccia fantastica ma il gioco è un po' noioso, i livelli avanzati sono sempre uguali (nonostante Lara si cambi i vestiti), gli enigmi idem e, soprattutto, la trama non sprona ad andare avanti. Che dire? Speriamo che almeno nel terzo episodio il motore grafico stia al passo coi tempi!

Di lettere/fax/E-mail per con richieste per la riedizione della soluzione ne sono arrivate a quintali, io, che della precedente ebbi solo il tempo di curare le mappe per impegni mimetici (il milite), ho deciso di mettere una toppa alle mancanze del Prisco Avventuriero (meglio il Prisco Motociclista, lo trovate negli ovetti di cioccolato, una sorpresa su 5) regalandovi la mia versione.

Come la volta precedente, nelle mappe ho voluto indicare le aree "chiave" utili per giungere al termine del livello con delle lettere rosse cerchiato, le aree segrete (i dragoni di pietra, d'oro e di giada) appariranno sotto forma di numeri e i passaggi ai vari piani saranno invece frecce. Se 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 lei.

Tra l'altro i movimenti della nostra eroina sono rimasti invariati dall'ultima volta, perciò anche i vari trucchetti per farla rotolare/tuffare di testa (Alt+Shift+Avanti) e farle fare la verticale arrampicandosi (Ctrl+Shift+Avanti) sono ancora validi. Negli ultimi livelli sarà particolarmente importante il salto con giro in volo, per poterlo fare basterà saltare normalmente in avanti o all'indietro (premendo il pulsante omonimo e la freccia corrispondente) e subito dopo premere il tasto per il rovesciamento o quello della direzione opposta al salto (freccia indietro se avete saltato avanti e viceversa). Ma queste cose ve le dirò al momento opportuno... Ora mettetevi sulla linea di partenza e buon divertimento!

La Fenice FBS

LA GRANDE MURAGLIA

mappa1.jpg

Via! Non appena verrete sganciati dall'elicottero, cercate nella grotta "A" il piccolo laghetto, entrateci e, nuotando, arrivate dall'altra parte. Arrampicatevi sulla roccia, percorrete il cornicione fino alla fine e, saltando da una colonna all'altra, cercate di arrivare all'ennesima roccia sulla quale potrete tirarvi su. Saltate dall'altra parte del baratro e, prima di arrampicarvi a sinistra per proseguire la salita, guardate a destra dove noterete il primo dragone segreto: quello di pietra ("1"), situato in fondo all'anfratto. Dopo averlo preso, continuate col vostro dovere: la salita fino all'entrata superiore della torre "B". Arrivati qui, mettetevi sulla grata del pavimento e, caduti in acqua, uscite raggiungendo le scale e percorrendole fino alla fine. Da qui, saltate verso la colonna con la leva (il sistema è semplice, camminate fino al bordo usando Shift+avanti, indietreggiate premendo solo una volta la freccia verso il basso e poi correte premendo subito Alt e Ctrl, così facendo dovrete attaccarvi alla sporgenza dall'altra parte) che, una volta azionata, farà aprire la porta che conduce sui bastioni della Grande Muraglia.

Fate fuori i corvi poi gettatevi nella vasca "C" cercando la chiave al termine del percorso sommerso. Uscite, freddate la tigre, risalite sulla Muraglia e aprite la porta precedentemente chiusa. Nella nuova camera, oltre ai ragni, davanti a voi ci sarà una scala a pioli, salitela, prendete la chiave, scendete e proseguite il cammino usandola immediatamente. Ennesimo gruppo di aracnidi (li odio! ndFBS) e poi un piccolo premio: dei colpi per il fucile e un medikit. Spostate la roccia tirandola in fuori (Ctrl+indietro), proseguite, lasciatevi scivolare verso l'acqua "D" e, appendendovi al bordo del muro a sinistra, la supererete senza colpo ferire.

Ora sì che le cose si complicano: dovrete fare tutto il pezzo seguente senza mai fermarvi quindi vi consiglio di salvare ora! Superate il pavimento pericolante, voltate subito a destra e, coi sassi che vi staranno inseguendo, saltate le punte cadendo nella stanza "E". Le pareti inizieranno a stringersi, non perdetevi tempo e girate a destra in direzione dell'apertura in cui vi dovrete arrampicare. Continuate dritti saltando le lame al momento giusto e all'intersezione raccogliete al volo il drago di giada del segreto "2". Sempre correndo e saltando punte, arriverete alla camera "F". Ennesime pareti mobili ed ennesima porzione cedevole di pavimento che, calpestata, vi farà raggiungere la camera con le lame rotanti (Goldraaaake! ndActarus).

Dopo aver raccolto il medikit piccolo, superatele ed eliminate i ragni che spunteranno non appena vi avvicinerete alla carrucola "G". Non usate quest'ultima, andate invece sull'orlo del baratro, dategli le spalle e lasciatevi cadere appendendovi al bordo, spostatevi verso sinistra fino all'estremità e, cadendo nuovamente, appendetevi alla fessura nel muro per raggiungere l'anfratto che si trova a destra.

Percorrendo la galleria (raccolgiete i flare) e scendendo la scala buia, arriverete in una piccola valle con... un T-Rex!!! Uccidetelo tenendovi al sicuro nel cunicolo, poi visitatene la tana per avere il segreto "3": il drago d'oro, che oltre tutto vi frutterà un bel lanciagranate! All'uscita fate fuori la moglie di Godzilla e, grazie alla scala, tornate alla carrucola da usare per la fine di questa prima sezione (ocio alle tigri).

VENEZIA

mappa2.jpg

Aaaah, adoro Venezia. Dopo aver scoperto il nome del vostro antagonista, un certo Bartoli, non resta che visitare questa bella città di mare nella speranza di beccarlo prima che ritrovi il mistico pugnale che rappresenterebbe la chiave di volta di tutto il gioco.

Partirete da un vicolo, eliminate i dobermann sparsi in giro, il tizio sul balcone pronto a freddarvi e il bestione al porto. Non appena potrete, gettatevi in acqua e, passando al di sotto delle porte, raggiungete l'area "A", dove vi sarà un bel motoscafo pronto all'uso... già ma come farlo uscire? Per ora non vi resterà che premere il pulsante sulla parete e tornare alla casupola "B". Prendete i flare sul tavolino, schiacciate il primo bottone, salite al primo piano e, spostandovi lateralmente sulla scala, raggiungete il secondo premendolo a sua volta. Raggiunto il tetto dell'edificio, sparate alla finestra, uscite dall'altra parte, saltate sulla tenda rossa e poi sul balconcino "C": quello da cui il tizio vi sparava (ricordate?). Sul cadavere del killer vi sarà una chiave, raccattatela e tornate al corridoio con le finestre infrante...

Entrate nella porta apertasi col bottone in "A", "piombate" il cane e tirate la leva in "D". Sfondando la finestra presente nella camera principale sarete in grado di raggiungere la serie di tende rosse oltre il canale, stante comunque attenti visto che il salto è bello lungo (come prima portatevi all'estremità della finestra con lo Shift, fate un saltino indietro premendo la freccia verso il basso, e poi saltate correndo... per sicurezza tenete premuto Ctrl per aggrapparvi!).

Raggiunta la porticina "E" e tirata l'ennesima leva, non vi resterà che lasciarvi cadere in acqua, tornare al motoscafo in "A" e, inserendo la chiave nella serratura, usare il vostro nuovo mezzo di trasporto nelle buie gallerie!

Il primo segreto si trova subito a destra del condotto principale, è un dragone di pietra e subito oltre vi saranno dei flare. Dopo averlo preso, tornate sul motoscafo, saltate giù dalla cascata e, preso anche il terzo segreto (il drago d'oro) sul fondo della vasca, passate tra le colonne posizionando poi il vostro veicolo in "F". Uccidete il cretino oltre la finestra, azionate la leva per il controllo delle chiuse in "G", uscite di nuovo e salite la scaletta così da ritrovare il vostro motoscafo.

Portatelo avanti fino a fargli toccare la porta serrata, scendete in apnea e, sempre nella sezione "F", tirate la leva così da far riabbassare il livello dell'acqua e uscire nei canali della città. Raggiungete velocemente il porticciolo in "H" distruggendo le gondole, eliminate il pancione con la mazza da baseball, abbassate la manopola e poi fiondatevi in "I". Presa la chiave salite le scale sulle pareti, freddate cane e padrone, tirate l'ennesima leva e rituffatevi nel canale così da rimettervi alla guida del motoscafo. Viaggiate in direzione della zona da cui siete arrivati, qui proseguite dritti e dovrete vedere l'ennesimo gruppo di gondole posteggiate. Distruggetele però dopo scendete dal mezzo e, arrampicandovi sui rialzi, salite sulla balconata proprio sopra di loro. Qualche nemico senza speranza si farà avanti, voi fateci fare quattro chiacchiere coi vostri cannoni e poi di filato in "J" dove, grazie all'ultima chiave raccolta da uno dei cadaveri e a una leva, potrete far aprire la prima delle due chiuse del canale "N".

Ora in "K". Fatto fuori il cretino, superate la porta grazie alla chiave di ferro trovata in "I". Ennesimo demente, ennesima leva per "N" e poi fuori per liberare la strada "L". Salite sul motoscafo prendendo un po' di rincorsa, dirigetevi alla massima velocità verso le doppie porte oltre il percorso pieno di mine e, all'ultimo momento, saltate giù dall'imbarcazione (Alt+sinistra o destra) così da far collidere mine e barcone senza perdere la vita. Dopo l'esplosione, prendete il secondo motoscafo posteggiato e via di volata verso "M". Entrate nella camera col motoscafo, freddate il pistolero ma, prima di premere il pulsante per i 12 rintocchi di campana, uscite a piedi e salite la rampa verso il segreto "2". Sfondate le vetrate, raccogliete il drago di giada e poi continuate pure con la missione...

Premete dunque il bottone in "M", saltate di nuovo sul motoscafo e, sfruttando alla massima velocità (tenete premuto Ctrl) la salita che avete appena fatto a piedi e il canale "N", dirigetevi alle doppie porte in "L" per finire il livello. Ah, un piccolo trucco che all'epoca scoprii e dissi anche al Prisco: c'è un altro modo per finire il livello, un sistema un po' "sporco": dopo aver premuto il pulsante dei 12 rintocchi, voi non uscite da "M" col motoscafo ma fatelo a nuoto da sotto la porta, così facendo il conto alla rovescia non inizierà e voi potrete uscire in tutta tranquillità dallo schema. Io non vi ho detto nulla però!

IL NASCONDIGLIO DI BARTOLI

mappa3.jpg

Dal canale principale, uscite col motoscafo, scendete sul porticciolo e fate fuori i topastri, salendo la scala a sinistra freddate il pancione e, giunti in fondo al passaggio, tirate la leva "A" per l'apertura dei doppi portali dell'inizio. Entrate nella casa abbandonata, togliete di mezzo tutti quelli che vi intralceranno (non dimenticate di esaminare come al solito i cadaveri per recuperare colpi e medikit vari) e affrontate il corridoio con le statue armate di spadone (Final Fantasy VII?). In fondo vi sarà la leva "B" che dischiuderà una porta che da su un canale... Sì, ma come raggiungerla? Beh, per prima cosa torniamo indietro e sfondiamo qualche vetrata (a destra superate le statue) per qualche munizione in più (arriveranno 2 cani), poi andiamo alla scala mezza rotta al centro del salone e, con i doppi portali di fronte, giriamoci a sinistra. Verso il soffitto dovrete a questo punto vedere delle scale, ponendovi sotto a loro ad una distanza di un paio di mattonelle dal muro, con un bel salto in su dovrete riuscire a raggiungerle aggrappandovi. Salite un po', spostatevi a destra e sarete al balconcino "C". Ora da qui non dovrete che saltare da una tenda rossa all'altra fino al termine del percorso: la porta per il primo piano. Il sistema è semplice: il primo salto è abbastanza facile ma noterete che non appena Lara giungerà sulla tenda scivolerà giù, voi premete subito Ctrl così da farla appendere, spostatevi all'estrema sinistra e, alla fine, tentate nuovamente di arrampicarvi. Una volta su non aspettate che Lara scivoli di nuovo ma spiccate un salto all'indietro così d'approdare sull'ennesimo balcone... facile no? Ora saltate in maniera precisa verso la piattaforma di legno (Shift+avanti fino al bordo, saltino indietro e poi corsa con salto finale), poi di nuovo su una tenda, sul tetto giallo e, facendovi cadere gentilmente verso il basso, non vi resterà che fare l'ultimo saltino verso le doppie porte.

Entrati nell'edificio e fatta strage di "indifesi" dobermann da guerra, salite la scalinata, sparate quando serve e, entrando nella porta a destra, cercate la leva segreta a sinistra. Azionandola aprirete il passaggio verso il segreto "1": il drago di pietra.

Sfondate la finestra, passate sul balcone, rientrate nell'altra finestra e, quattro cadaveri dopo, andate al camino "D" per analizzarlo meglio. Spingete la parete finta fino in fondo al percorso, poi arrampicatevi e scendete il cunicolo facendo attenzione alle innumerevoli trappole in "E" (vi consiglio di tuffarvi nell'acqua!). Ora un po' d'attenzione che questo passaggio è davvero difficile: davanti a voi vi saranno 4 lanciafiamme, noterete che non appena si salirà sulla piattaforma in legno si spegneranno per qualche istante durante il quale dovrete per forza terminare il percorso costellato di salti. Fate il primo in corsa cercando di staccare poco prima della fiamma spenta, poi i successivi da fermi senza attendere troppo. Così non dovrete tardare a raggiungere la sala "F" dei lampadari... troppo divertente!

Uccidete i due cani e il killer, poi, salendo sulla rampa bianca, aggrappatevi al primo lampadario tirandovi su. Guardatevi in giro fino a vedere un balconcino con una leva che vi sembra raggiungibile, saltateci col solito metodo di sicurezza, aggrappatevi e tirate poi la leva che farà aprire una botola dietro al camino acceso. Tornate sul primo lampadario, da qui balzate sul secondo in sicurezza, mirate alla piattaforma a destra e, raggiungendola, tirate anche 'sta leva per l'apertura del quadro (una chiave!). Ora fiondatevi di nuovo al secondo lampadario, da qui fino al terzo e poi sulla piattaforma direttamente sopra di voi. Percorrendo il sottotetto, quello che dovrete fare, oltre a uccidere topi, sarà salire sulla trave di sostegno e da qui, con un bel salto, raggiungere la piattaforma dall'altra parte. Occhio al killer non appena salirete sul muretto di mattoni a destra, da qui potrete arrivare alla leva posta sulla seconda metà della trave di sostegno che farà cambiare posizione ai tre lampadari. Fatevi dunque scivolare sul primo, saltate giù al secondo e sul terzo e poi, con un balzo di sicurezza (dai su, non fatemelo ripetere, è il solito!), verso la chiave nel quadro. Tornate sul terzo lampadario, da qui al secondo e poi sulla piattaforma con la prima leva che avevate tirato. Spaccando la finestra e gettandovi nella botola che troverete al termine del balconcino tornerete al piano terra, area "G".

Ora il segreto "3". Azionate la leva sott'acqua, superate la porta che avete appena dischiuso e fiondatevi al passaggio sommerso verso destra, quello che vi condurrà al "Piano Sommerso". Accendetevi un flare e fatevi largo tra i vari muretti; giunti alla fine raccogliete il drago d'oro, tirate la leva, riprendete ossigeno grazie alla botola sopra la vostra testa e tornate in "G".

Aperto i portali con la chiave del quadro, vi ritroverete in una biblioteca. Attenzione ai soliti amichetti; andate in "H", arrampicatevi su una delle librerie e, una volta al piano rialzato, tirate la leva per aprire l'area "I". Un omaccione vestito di nero uscirà dalla camera con chiare intenzioni, voi scendete di sotto, freddatelo e salite gli scaffali del posto cercando di arrivare fino alla finestra più alta.

Sfondato il vetro, saltate dalla tenda al balconcino, e poi sul tetto giallo. Da qui non dovrebbe essere un problema saltare sul muro di cinta in mattoni, continuare a destra fino all'estremità (molto importante) e arrivare fin sul tetto della casa galleggiante "J"... ma perché tutto ciò? Per un segreto che non potete proprio perdervi visto che vi farà guadagnare due begli UZI!!! Continuate fino in fondo e da qui a sinistra, saltate sull'ennesimo muretto di mattoni e poi nel buco poco oltre... Tadaaaa, i mitragliatori!

Tornando su ed entrando nella casa galleggiante in "J", troverete un pistolero e una misteriosa chiavetta per un detonatore che userete fra non molto. Andiamo ora nuovamente nella biblioteca e poi nell'unica porta che non avete ancora aperto, la leva per farlo è proprio alla sua destra. Uccidete i due sgherri di Bartoli, passate attraverso la porta e, nel canale, dirigetevi alla zona "L" di sinistra arrampicandovi sul muro col detonatore. Prima di azionarlo, salite sul muretto di mattoni che vedrete davanti a voi e, in maniera simile a quanto avete già fatto per il segreto degli Uzi, percorretelo arrampicandovi poi sulla facciata del palazzo. Entrate nella

finestra per ottenere l'ultimo segreto ("2"), tornate indietro, fate saltare il detonatore e arrampicatevi sui resti della casa fino al tetto per trovare l'uscita.

IL TEATRO DELL'OPERA

mappa4.jpg

Giratevi a sinistra e saltate verso la piattaforma bianca che vedete a distanza grazie a un salto di sicurezza. Una volta qui guardate a destra verso il balconcino "A", cercate di raggiungerlo (se cadete in acqua non fa niente, c'è una scala che vi condurrà ugualmente nel posto giusto) e, fatto ciò, scendete fino a metà scaletta per poi fare un salto all'indietro verso una piattaforma con una leva. Attivatela così che la botola "B" si possa aprire e, rifacendo al contrario la strada fatta finora, tornate al balconcino da cui siete partiti. Da qui, stando bene attenti a non toccare la cassa dondolante (state all'estrema sinistra), spiccate un salto in direzione di "B", fate fuori il filosofo, raccogliete la chiave e salite le scale per uscire nuovamente nel canale. Per la seconda volta andate fino alla cassa ciondolante, proseguite verso "C" passando da una tettoia piatta all'altra ma, invece di saltare dentro al passaggio simile alla botola "B", al secondo tetto piatto lasciatevi cadere appendendovi al suo bordo e spostandovi a sinistra. Sotto di voi dovreste intravedere un davanzale di una finestra, lasciatevi e aggrappatevi ad esso così da entrare illesi nell'area coi vetri ("C", appunto). Camminateci in mezzo (Shift premuto), voltate a sinistra e arrampicatevi sulla scala fino in cima. Aprite la porta con la chiave trovata in "B", seguite la scalinata, salite i pioli a destra e sarete sul tetto mezzo distrutto del teatro. Siccome le tegole sono un po' pericolanti, tutta 'sta sezione dovreste farla di corsa saltando al momento giusto. Il mio consiglio è d'iniziare a saltare stando all'estrema destra, per il resto c'è poco altro da dire: zigzagate nella parte centrale e, al termine, saltate verso destra in modo da raggiungere il balconcino.

Ed ecco la cupola! Eliminate i nemici restando al sicuro (leggasi: senza scendere), non appena avrete fatto il vostro dovere, compreso quello di esaminare i cadaveri, fiondatevi all'area "D" dove, facendo un po' di attenzione e saltando dalla cupola verso il lato più stretto della superficie con la cassa flottante, potrete trovare la leva per la botola "E": quella che vi consentirà di raggiungere il "Piano -1" del teatro.

Sarete così in una camera piena di strumenti, per la precisione due leve e un pannello a cui manca una parte. La prima cosa da fare sarà tirare quella a sinistra così da fare aprire il passaggio lì accanto, scendete di sotto, premete il pulsante bianco alla parete e risalite nuovamente: per la chiusura della porticina per l'area "E" ora avrete libero accesso alla parte interna del Teatro.

Fatti fuori i vari simpaticoni sparsi per le gradinate, dovreste dirigervi alla tromba dell'ascensore "F", per farlo però dovreste scendere fino al piano terra (facendo il giro a destra e lasciandovi cadere cautamente di sotto) per poi risalire di un paio di piani (l'ultimo passaggio è verso una piattaforma sospesa nella parte sinistra del teatro). Giunti così alla tromba dell'ascensore "F", gettatevi dapprima nell'acqua poi risalite all'asciutto e iniziate ad arrampicarvi saltando da un pianerottolo all'altro del niccolo. Ad un certo punto dovreste arrivare a quello che ho chiamato "Piano -2" con un tizio che inizierà a spararvi, fatelo fuori e poi accedete al suo corridoio, distribuite morte a tutto ciò che si muove, poi seguite il passaggio fino alla vetrata. Sfondatela, scendete nel camerino di sotto (due piani sotto!), tirate la leva e gettatevi lungo lo scivolo badando bene di saltare per evitare il ventilatore gigante "G". Ai vostri piedi troverete una chiave, raccoglietela e, seguendo le varie rampe con qualche saltino, dovreste arrivare a una parte nella quale tra voi e un gigantesco ventilatore ci sarà perpendicolare una sorta di scivolo verso la morte, saltatelo agilmente e, giunti davanti al tritacarne, voltategli le spalle, mettetevi sul bordo dello scivolo e fate un salto all'indietro in direzione del ventolone... Se avete azzeccato la distanza giusta vi dovreste trovare in un passaggio al di sopra dello stesso, con un secondo tritacarne alle spalle. Rifate un salto all'indietro e voilà, in salvo! Davanti a voi, in alto, dovreste vedere un passaggio buio: l'area segreta "2", il dragone di giada. Prendetelo e poi proseguite il viaggio come già stavate facendo.

Spostate la cassa di legno, premete il pulsante dietro di essa e trascinatela poi nel camerino: esattamente sotto alla vetrata del primo piano. Entrate in questa zona, spingete la seconda cassa su quella che avete appena messo in posizione e poi arrampicatevi così da tornare nel corridoio per la tromba "F" (ormai non vi dico nemmeno più dei nemici, dovreste aver capito che alla Eidos ne hanno da buttare).

Tornate su verso la hall principale del teatro, raggiungete il palco stando attenti alle rocce e ai killer, e da qui girate a sinistra verso la sala "H". Tirate la leva, uscite di nuovo e proseguite dritti verso il piano rialzato di "I", quello che si è appena aperto. Camminate (con Shift premuto) nei vetri, andate al ponte levatoio attualmente alzato, voltatevi a sinistra e, con un salto di sicurezza, balzate verso la parete col "taglio"; appendendovi e continuando a sinistra dovreste raggiungere un'apertura con una leva utile per azionare il ponte levatoio, voi tornateci e continuate la salita per i piani alti. Raggiunta la parte con i sacchi ciondolanti (il sistema dei salti che consiglio è il solito), superate il primo in corsa, mentre per il secondo cercate di stare a destra. Tirate la leva così da sganciare un sacco e sfondare la botola "J", scendeteci sfruttando la rampa e, spiccando un salto alla fine, vi ritroverete nel "Sottopalco" (posizione sulla mappa: freccia rossa con la

"J"). Azionate la leva in K, prendete il drago di roccia in "1" (è un passaggio sommerso) e poi salite grazie a "L" non prima di aver preso il relay per terra.

Nuovamente nella Hall del teatro, tentate di salire fino al piano superiore, quello di partenza praticamente; seguite il passaggio a sinistra e raggiungete il corridoio con l'ascensore "M". Inserite nella parete il relay per il suo funzionamento, tirate la leva per chiamarlo e, invece di salirci, aspettate che se ne vada arrampicandovi poi sulla scaletta a destra; arriverete così al segreto "3". Raccogliete il drago d'oro, abbassate la manopola e poi, grazie al passaggio che si sarà aperto a destra, tornate alla Hall e, da qui, di nuovo all'ascensore.

Tirando ancora la leva, arriverete al "Piano -3"; fate fuori tutti quanti, raccogliete ciò che si portavano dietro e poi tirate la leva per far tornare su l'elevatore e avere la tromba dell'ascensore libera per i vostri esperimenti acquatici. Tuffatevi dunque giù, nuotate verso sinistra e, seguendo il passaggio sommerso, arriverete al circuito elettrico "N". Tornando indietro e azionando la leva, avrete accesso al buon vecchio cunicolo "F" e, saltando come al solito sui pianerottoli, sarete in grado di raggiungere nuovamente il teatro.

Usate la chiave rimasta per aprire il portale che vi consentirà di tornare in "E", fatelo e poi inserite immediatamente nel pannello la scheda appena trovata. Abbassate la leva a destra, scendete di sotto, passate dalla porta aperta precedentemente e raggiungete il palco. Entrate nel magazzino "O", uccidete i due malandrini e il cane, poi cercate a sinistra una cassa mobile, spostatela in fuori, entrate nel passaggio dietro ad essa e tirate la leva per poi arrampicarvi e usufruire del passaggio superiore. Seguendo la balconata arriverete in una piccola stanza con un "buco" nel pavimento e un passaggio rialzato attraverso il quale s'intravede un sacco ciondolante, saltate qui, tirate la leva e spiccate un balzo in direzione del pavimento inclinato a destra della piattaforma col sacco.

Zona "P", il magazzino con le casse. Molti i nemici e molti i pericoli. Lasciatevi cadere stando attenti alla cassa, selezionate gli Uzi ed eliminate i due dobermann e il pistolero capo. Girate fra le casse fino in fondo, freddate il tizio in bianco e cercate il modo di arrampicarvi fino in cima alla catasta. Girandovi in direzione dell'entrata, dovrete notare un interruttore posto a destra della cassa ciondolante: è lì che dovrete arrivare, state solo attenti agli affari di legno, vedete di tenervi sulla destra... Attivate l'interruttore, scendete di sotto, "killate" l'ultimo killer e poi via verso l'uscita: un enorme idrovolante che sta per dirigersi da Bartoli, o almeno così sperate! Ora un bel filmatino e via!

LA PIATTAFORMA MARINA

mappa5.jpg

Uno degli ultimi livelli belli del gioco. Lara verrà catturata dagli sgherri del suo antagonista, le verranno tolte tutte le armi e sarà sbattuta in una cella (prima o poi succede sempre! ndFBS). Per prima cosa iniziate a spostare le casse di metallo in modo d'avere la strada libera per raggiungere la leva nascosta a destra (leggasi: nessuna cassa tra i piedi). Non appena l'azionerete avrete solo pochi secondi per raggiungere la porta d'uscita e, così facendo, far scattare l'allarme... Sì, insomma, salvate ora che è una bella gatta da pelare.

Usciti dalla cella, continuate a correre a sinistra incuranti dei nemici, saltate i barili e, giunti a "B", lasciate che uno dei pistolieri vi spari sfondando la vetrata, uscite immediatamente di fuori, premete il pulsante "A" e gettatevi in acqua. Nuotate fin sotto l'aereo ed entrate nella botola che si è appena aperta. Spegnete le eliche grazie all'apposito bottone, tornate in "A" nuotando verso la zona di partenza e rifacendo il giro (quindi ripassando anche da "B"), poi da lì spiccate un salto in direzione dell'aereo appendendovi all'ala. Tirandovi su e correndo sulla carlinga dovrete trovare una botola aperta per poterne visitare l'interno, fatelo, raccogliete le pistole e tornate fuori per vendicarvi!

Tolti di mezzo i nemici e raccolti i loro oggetti, andate ancora una volta in "B", inserite nell'apposita serratura la carta magnetica gialla recuperata dal pistolero e continuate su per le scale di destra (magari prima spegnete l'allarme premendo il pulsante sulla parete). Aprite la porta col volano, fate fuori il killer che vi giungerà alle spalle e quello che scenderà poco dopo dalla rampa della stanza attigua, dischiudete l'ennesima porta a prova d'acqua e, fatto fuori l'ennesimo rimbambito, raccogliete le munizioni della stanza. Le cuccette "C", oltre alle pistole automatiche e al fucile subacqueo, nasconderanno un passaggio segreto, per trovarlo dovrete necessariamente arrampicarvi sul primo letto a castello di sinistra, premere il bottone e fiondarvi alla botola in fondo alla camera prima che si chiuda. Arrampicandovi, procedendo lungo il passaggio e lasciandovi poi cadere lungo la rampa GIRATI DI SCHIENA, potrete appendervi alla scaletta e giungere sani e salvi alla stanza "D".

Tirate fuori dalla parete i due cassoni e spostateli fino a portarli il più possibile contro le fiamme, arrampicatevi sopra e balzate in direzione della scaletta oltre il fuoco. Continuando a salire e seguendo il corridoio, vi verrà incontro un cattivastro in possesso della carta magnetica rossa, chiedetegliela "gentilmente" e poi salite la scaletta a sinistra alla volta del segreto "1": il drago di pietra. Preso l'artefatto, scendete di nuovo giù, tuffatevi nella vasca "E", azionate la leva sommersa per dischiudere l'area col segreto "2" e, in apnea, cercate di raggiungerlo imboccando poi la botola sul pavimento. La strada è molto

lunga, perciò vedete di farla in fretta a meno che non vogliate finire l'ossigeno. Tornati in "E", seguite ora il passaggio a est che vi farà tornare nell'hangar, dirigetevi nuovamente alle scale oltre la porta aperta con la carta gialla e questa volta salite quelle di sinistra.

Attenti ai soliti sgherri di Bartoli e ai barili, inserite la carta rossa nell'apposita serratura e arriverete nella sala delle due piscine "F". L'allarme scatterà e tre omaccioni (con due baffetti da sparviero) si faranno avanti.

Freddateli sul posto, recuperate i loro oggetti e saltate sulla piattaforma a sinistra spingendo la cassa incastonata nel muro. Tirandola dall'altra parte e poi spingendola un'altra volta alle spalle, dovrete tentare di porla al di sotto dell'apertura nel muro subito di fronte all'entrata della camera (praticamente il corridoio che porta a "G"). Fatto ciò saltateci sopra dalla piattaforma a destra e raggiungete la stanza dei bottoni ("G", appunto). Oltre a un pistolero e al lettore verde, a sinistra dovrete vedere una leva, abbassatela e vedrete la seconda piscina svuotarsi mentre la prima piscina si riempirà d'acqua. Fateci una nuotata, uscite dall'altra parte e saltate oltre i tubi in modo da raggiungere il pianerottolo poco oltre (fatelo in corsa). Muovendo la leva che troverete in cima alla salita si aprirà una botola in "G", gettatevi dentro e arriverete così all'altro piano della piattaforma marina: quello con le colonne di sostegno (a sinistra della mappa).

La prima cosa che vi consiglio di fare è di tuffarvi in acqua così da recuperare il drago d'oro del segreto "3"; per arrivare alla base della colonna su cui è posto dovrete prendervi cura dei sommozzatori grazie al fucile subacqueo e poi arrampicarvi senza paura laddove è posto. Per tornare su potrete usare la scaletta nella zona sudovest della mappa (in basso a sinistra), badate però che per raggiungerla dovrete prima salire alla base della colonna che si trova lì accanto. Saltando da un traliccio all'altro coi salti di sicurezza (Shift fino al bordo, saltino indietro e poi di corsa saltando all'ultimo) e facendo fuori di volta in volta i killer, non dovrebbe essere difficile per voi arrivare fino ad "H", dove ci sarà la carta magnetica verde. Sfondate il vetro, prendetela e fuggite attraverso il passaggio che sulla mappa porta alla freccia rossa con la scritta "Giù". Tornati nuovamente alla camera "G", inserite la carta verde, azionate nuovamente la leva per far svuotare la prima piscina e riempire la seconda, e poi tuffatevi in quest'ultima così da finire il livello tramite il passaggio sommerso.

AREA D'IMMERSIONE

mappa6.jpg

Saltate verso la scaletta dall'altro lato della vasca d'acqua (non entrateci altrimenti diverrete spezzatino!), arrampicatevi, premete il pulsante al termine del corridoio e, spentasi la ventola nell'acqua, tuffatevi dentro tirando l'unica leva sommersa. La camera che vi appresterete a visitare altri non sarà che la "A", nella quale un paio di gru in movimento vi impediranno di saltare su una delle due colonne al centro della stanza e uscire comodamente dalla zona... Quello che dovrete fare sarà saltare dal bordo verso quella più a destra prendendo bene i tempi, appendervi al bordo e poi spostarvi verso sinistra risalendo non appena sarete al di fuori del raggio d'azione del gancio. Da qui fate un salto di sicurezza verso l'altro lato della stanza e più precisamente in direzione della zona senza barriere, mi raccomando però calcolate sempre bene i tempi! Stanza successiva: la discesa con l'acido. Nel centro del declivio noterete un'apertura, mettetevi in linea con essa, giratevi di spalle e scendete appendendovi al bordo: ecco il segreto "1"! Saltate fuori e da qui dall'altra parte del fumi-ciattolo di materie tossiche (magari salvate prima!). Un lunghissimo pozzo di collegamento con tanto di scaletta vi attenderà in "B". Sputatevi sulle mani e iniziate a salirla poi, una volta su, lasciatevi cadere nell'apertura in modo da scivolare all'indietro lungo la pendenza (voltatevi a sinistra e camminate lateralmente nel buco). Attaccatevi al bordo, mollate e riattaccatevi alla piattaforma sottostante (zona con la "C" cerchiata). Tiratevi su, sparate all'energumeno, raccattate i colpi che aveva con se e, scrutando di sotto, fate un salto dalle per raggiungere la carta magnetica blu. Fatto ciò risalite tramite l'apposito percorso, fatevi di nuovo "B" e poi la discesa all'indietro. Aprendo la porta verso "D" farete la conoscenza con un intero canile e il primo simpaticissimo fiammatore, fate fuori tutti quanti (Uzi docet) e prendete la strada in direzione della camera con la piattaforma sospesa "E".

Ucciso il nemico all'asciutto, prendetevi cura di quello in acqua per poi farvi in apnea tutto il corridoio disseminato di leve fino alla "F" (prendete fiato prima d'iniziare); tornate indietro di volata, anzi di nuotata (ahahahah, la mia allegria non è andata persa! ndFBS) e poi risalite in batta sulla terraferma. La porta presente in "G" sarà ora aperta, tornate quindi nella stanza concentrica "D" e poi salite le scale dell'unica porta rimasta da aprire.

Un elicottero prenderà quota e altri tre cretini vi verranno addosso, uccideteli senza pietà e poi continuate dritto fino alla stanza zeppa di indicatori. A sinistra vi sarà un corridoio con due lanciafiamme e altrettante leve utili per spegnerli per un certo periodo. Azionate quella di destra, andate fino alla botola cadendoci dentro, raccogliete l'M-16 (!!!) e tornate sui vostri passi. Aspettate che si riattivi il fiammatore, ritirate dunque la leva e premete il pulsante a sinistra facendo un rash verso il termine del corridoio in cui troverete un bel chip.

Nuovamente in "E", spostate la cassa contro il muro, inserite l'oggetto appena preso nella console e poi giù dalle scale appena aperte. Attenti al tizio col lanciafiamme e all'altro mentecatto, falciateli prima che facciano

danni e poi dedicatevi alla stanza, più precisamente al ritrovamento del drago di giada, il segreto "2". Per poterlo avere andate verso il pannello elettrico subito di fronte alle scale d'entrata, lasciate che il passaggio si apra e premete il pulsante. Tuffandovi nella piscina troverete una grata aperta, raccogliete il manufatto che desideravate e poi fiondatevi nel condotto sommerso per giungere in "I" (sommocatori!). Uscendo dal lato a destra, arrampicatevi e abbassate la leva così da dischiudere la stanza "J", andateci in tutta fretta, freddate il nemico e spingete l'ennesima manopola così da fare spostare "E", saltateci sopra e da qui raggiungete la sega circolare (no, non potete ancora prendere la carta rossa!). Dirigetevi alle casse nell'angolo, saltate oltre, premete il pulsante "K" alla fine del corridoio nascosto e vedrete il pavimento della zona "G" abbassarsi... non fremete per visitare il posto? No? Ok, andiamoci lo stesso, sono io che sto scrivendo la soluzione!

Non appena arriverete nei paraggi di "G", fate fuori tutti quanti, gettatevi di sotto e, con molta attenzione, lasciatevi cadere nella botola così da raggiungere la parte più interna di "D". Sparate immediatamente a tutti con l'arma più rapida e potente che avete (Uzi, non M-16, visto che per quest'ultimo avrete bisogno di stare fermi per sparare), magari imboscandovi in un angolino così da non essere raggiunti dall'uomo col lanciafiamme. Ripulito il locale e i soliti cadaveri, avrete un bellissimo chip utile per fermare la sega elettrica in "E", fiondatevi lì, fatelo inserendo la scheda nella console sul muro, raccogliete la carta magnetica rossa e poi tornate nell'ultima stanza visitata ("D", per chi non se lo rammentasse) così d'aprire la porta più interna. Dopo una bella scarpinata lungo il corridoio sotterraneo e qualche morto in più sulla coscienza, arriverete nella camera dove già avevate azionato la leva "I", questa volta però sarete all'esterno. Raccogliete i colpi del fucile subacqueo negli angoli, continuate oltre e, due specchi d'acqua dopo, inizierete a sentire degli sgherri di Bartoli parlare con qualcuno chiedendo la posizione di un monastero; irrompete nella stanza finale, freddate gli uomini in nero, cercate il segreto "3" nella camera subito a sinistra (drago d'oro) e poi avvicinatevi al monaco ferito (PRIMA il segreto, mi raccomando!)

40 PIEDI DI PROFONDITA'

mappa7.jpg

Pirata: "Che cosa sai fare, ragazzo?"

Guybrush Threepwood: "So mantenere il fiato per 10 minuti!"

Lara Croft: "Principiante!"

E così, dopo aver indossato la tuta da sub, eccovi sott'acqua. Non appena partirete, fate una bella capriola così da girarvi di 180 gradi e dirigetevi alla massima velocità al relitto della nave. Lasciate perdere gli squali, cercate invece l'entrata "A" verso sinistra, ricordando che è vicino ad un'ancora. Prendete fiato nella prima camera, poi passate alle altre attraverso i passaggi sommersi, per quanto concerne quello per la camera "B" sappiate che c'è una leva nell'angolo a sinistra della sala antecedente.

Nuotate in apnea tra le casse e, giungendo alla leva "C", tiratela giù per abbassare il livello dell'acqua in "B". Tornate qui, salite sulle casse e saltate in direzione dell'apertura per la camera col segreto "1" (quella con la botola per "D"). Badate bene a non passare al centro della stanza prima di aver preso il dragone di roccia altrimenti non lo potrete più recuperare.

Scesi dunque in "D" grazie all'apposita botola (sulla mappa ora siete al "Piano Superiore"), raggiungete la cassa centrale più alta (se vi è andata bene ci siete già sopra), da qui balzate in sicurezza (Shift fino al bordo... etc.) verso il centro della colonna inclinata più alta (è abbastanza lontana), da qui subito verso l'altra e poi sulla cassa piatta. Non sarà difficile uscire mirando all'apertura della parete est.

E ora una bella sezione da fare in velocità: il segreto "2". Tirate la leva a sinistra dell'entrata, correte fino in fondo al corridoio, voltate a sinistra e gettatevi nella vasca dei pesci alla volta del drago di giada.

Tornati fuori, andate alla scaletta per la camera "E", tirate la leva, fiondatevi verso la stanza "F" azionando la cui manopola spegnerete le prime due delle tre fiamme in "G"; superate queste ultime indenni, abbassate la leva per aprire "H" e finalmente potrete spegnere anche la seconda fiamma. Senza perdere tempo, andate nuovamente in "F", ritirate in giù la manovella e uscite verso "I" prima che le tre fiamme si riaccendano (la leva per la porta finale è a sinistra dell'uscio).

Il segreto "3" sarà tutt'altro che semplice da recuperare visto che rischiereste di rimanere senz'aria qualora non foste rapidi e precisi nei movimenti. Entrati nella vasca per proseguire il vostro viaggio, scoprirete così che la sezione nella quale vi trovate è formata da tre piani invasi dall'acqua; nuotate sempre verso l'alto, tirate la leva arrugginita, scendete nuovamente da basso verso un nuovo piccolo corridoio, tirate la seconda leva e, dopo essere tornati su per una boccata d'aria, fate ritorno qui per prendere al volo il drago d'oro. La stanza successiva altri non sarà che un magazzino, o meglio, quello che ne è rimasto. Andate alla scaletta in fondo, scendete fino al "Piano Inferiore", spostate la cassa nell'angolo a destra e, grazie ad essa, raggiungete "J" che farà aprire il pavimento della sala superiore riversando qui le macerie del magazzino. Con la struttura della camera radicalmente cambiata, non dovrebbe essere un problema tornare su attraverso l'apertura da cui siete giunti e raggiungere "K": la leva dell'apertura della porta in "M". Solo un ultimo problema ora: far allagare la suddetta stanza ("M") azionando la leva "L". Andate quindi alla scaletta

per scendere al "Piano Inferiore", da qui passate alla seconda (quella in fondo alla camera) e finalmente alla sezione in cui si trova "L". Scendendo nuovamente e facendo un bagnetto in "M" (occhio al sommozzatore), sarete in grado di raggiungere la stanza finale e uscire indenni dal livello, state solo attenti agli ultimi killer!

IL RELITTO DELLA MARIA DORIA

mappa8.jpg

Non appena partirete, tuffatevi nell'acqua, fate fuori il sommozzatore, raccogliete i colpi del fucile subacqueo e, uscendo, proseguite fino alla discesa. Badate bene di avere il massimo dell'energia prima di buttarvi altrimenti farete la fine di un budino che si suicida dal quindicesimo piano di un palazzo. Sarete così nel salone "A". Freddate i tipacci esaminandone in seguito i cadaveri (farlo prima sarebbe un problema!), continuate nella stanza attigua, voltatevi a sinistra e, nella zona coi mobili ribaltati, arrampicatevi nella botola seminascosta sul soffitto. Percorrendo il corridoio segreto (non nomino il solito nemico) metterete le mani sul drago di pietra, segreto "1". Tornate indietro sparando (un illuso vi vorrà fare le feste); riscendete nel salone e, spostando i blocchi di pietra, raggiungete il salone "E". Facendo fuori i quattro nemici, avrete qualche medikit e alcuni flare, dirigetevi poi all'area "B" e date sfogo alle vostre doti di equilibrista: camminate fra i vetri, lasciatevi cadere nel buco dandogli le spalle (dal lato con i vetri) e, appendendovi al suo bordo, vedrete subito sotto un secondo pianerottolo; lasciatevi andare, afferratene i bordi e, tirandovi su, avrete la chiave per la sezione "C". Per riarrampicarvi, andate sul bordino del baratro, spiccate un salto appendendovi al margine dall'altra parte e poi proseguite camminando tra i cocci fino a tornare in "E". Fate la strada all'inverso così da tornare alle scatole che avevate spostato, cercate di organizzarle liberandovi la strada per "C", inserite la chiave nella serratura che si trova lì, premete il pulsante così d'aprire le doppie porte "D", attivate l'ennesimo bottone ora raggiungibile e, per un motivo che capirete più avanti, ripremete il bottone "C" tornandovene in "E".

Sfruttando una rampa del pavimento che si trova nell'angolo destro della hall, balzate verso la balconata del salone, appendetevi al bordo del lato con la porticina che avete fatto aprire e, spostandovi lateralmente, la raggiungerete facendo una gran bella figura coi vostri amici (?). Aprite l'ultima porta a destra, lasciatevi cadere giù appendendovi al bordo (è un po' alto), spostate la cassa sotto alla leva, azionate quest'ultima e tirate in fuori il secondo cubo in modo da poter raggiungere il piano superiore. Abbassate ora la leva, fatevi 'sta rampicata e procedete nel visitare la nave.

Alla fine del percorso, laddove verrete attaccati dal maniaco sessuale (come lo chiamate uno che va verso una ragazza con una chiave inglese, meccanico?), troverete l'ennesima cassa, spostandola avrete una chiave arrugginita e l'opportunità di azionare una leva che farà aprire la porta accanto a voi.

Tornati nel corridoio principale, dischiudete il condotto che porta a "G" grazie all'ultimo oggetto recuperato, lasciatevi cadere giù dolcemente e, spostata la cassa così da allungare la superficie rialzata, saliteci e tirate in fuori la seconda fino a dove potete. Entrando nel corridoio con la terza cassa, spingete quest'ultima fino in fondo e proseguite il cammino lungo il passaggio. Correte sul pavimento pericolante rimanendo a sinistra così da riuscire a saltare le botti rotolanti; dirigetevi verso il segreto "2" ma, una volta saliti nel passaggio superiore, saltate giù di nuovo per non rimanere schiacciati (basta un passo indietro). Il drago di giada sarà così alla vostra mercé.

Nella camera "H", oltre a un energumeno col fucile, vedrete sotto al pavimento una bella barchetta, tuffatevi giù e sott'acqua beccherete la leva d'apertura del corridoio per "I". Percorrendolo giungerete in una parte con un paio di piani inclinati, scivolate giù al contrario e appendetevi al bordo, oppure continuate a saltare dal primo al secondo fino a quando la botola non si chiuderà, in entrambi i casi sarete poi in grado di arrampicarvi nel passaggio e tirare la leva che dischiuderà la camera "J".

Arrivati in questo luogo, prendetevi cura dei tre amici di Bartoli, premete il bottone sulla parete a sinistra e scendete grazie alla botola appena aperta facendo il giro (saltateci dentro a distanza). Al piano sottostante recuperate il primo contatto posto in uno degli angoli, schiacciate il pulsante per far asciugare l'area "H" e tornate su attraverso la botola che si sarà aperta.

Lasciatevi cadere cautamente sulla barca "H" tenendovi al bordo (è davvero alto!), aprite la porta col volano e, se avete chiuso le ante premendo per la seconda volta "D", sarete in grado di prendere il secondo contatto "K" in fondo al corridoio (capito adesso l'utilità del gesto? Semmai non doveste averlo fatto, il bottone sulla parete a lato farà aprire una scorciatoia per tornare in "C"). Risalite, imboccate il passaggio a destra, continuate dritti alla camera "E" cercando poi di voltare a destra così da recuperare il terzo e ultimo contatto situato sulla piattaforma a SW (in basso a sinistra sulla mappa; dovrete saltare in sicurezza e aggrapparvi al bordo).

Ora è il caso di scoprire cosa farne di questi tre affari, non vi sembra? Andate alla buona vecchia stanza "A", scendete in acqua attraverso il pozzo a destra, raccattate il medikit e salite lungo il condotto sommerso fino ad arrivare ad una leva che farà aprire un pozzo sopra alla vostra testa. Uscendo dall'acqua, uccidete i nemici che verranno a salutarvi, raccogliete ciò che portavano con sé e iniziate a inserire i contatti nelle apposite scanalature (siete in "L"). Spostate la cassa a di tre spazi, cioè fin sotto all'apertura nel muro,

saliteci, uccidete il meccanico (come lo chiamate uno che va verso una ragazza con una chiave inglese, gelataio pentito?), tirate la leva e poi saltate da una conduttura sospesa all'altra (salti di sicurezza, mi raccomando!) fino ad arrivare alla vasca che vi consentirà di raggiungere la zona della "Cabina di Controllo". Ora, oltre a far fuori tutti quelli che vi intralceranno e sciacallarne i corpi inerti, basterà seguire le lettere della mappa, dapprima in "M" così da dischiudere "N" (spingete la cassa nella parete); in "N" per far aprire la botola dell'area sommersa "O" e poi qui dentro a farsi una nuotata per ritrovare la chiave utile a disserrare la porta "P".

Mentre sarete in immersione, vi consiglio anche di fare una capatina al segreto "3" il cui accesso è proprio dietro alla "colonna" centrale della vasca.

Bene, una volta andati in "P", tirate la leva così da far aprire una botola in "Q" che vi permetterà di muovere la cassa fin sotto una seconda leva, tirate anche questa e, al colmo della felicità, potrete andare in "P" e imboccare il corridoio verso la zona finale.

Se non volete sprecare munizioni, lasciate perdere i nemici, gettatevi di sotto con un bel tuffo e, nell'acqua, fiondatevi ai barili appoggiati alla parete, posto dietro al quale vi sarà il tunnel che vi porterà fuori dal livello. Se comunque siete dei killer repressi o siete semplicemente tipi maneschi, uccidete i brutti ceffi, lasciatevi cadere attraverso il pavimento rotto di destra e, visitando il luogo, raccogliete le varie munizioni sparse qua e là. Ottimo, ora fuori a nuoto dopo aver fatto qualche buco nell'acqua, ahahahaha! Occhio alle murene e ai soliti nasturzi!

LE CAMERATE

mappa9.jpg

Nella mappa ho voluto evitare di mettere la prima sezione sommersa per questioni di spazio, iniziando subito dalla zona all'asciutto. Poche comunque le cose da fare in apnea: date un paio di bracciate, giratevi a sinistra azionando la leva sulla parete e poi uscite attraverso la botola in fondo alla grotta...

Nella prima stanza, freddate i nemici fino a raggiungere "A", saltate sui balconcini così da oltrepassare il blocco motori e, zigzagando, raggiungete "B": la camera dei fuochi. Qui il pericolo giungerà da due fronti: i bestioni armati di chiave inglese (come li chiamate voi dei tizi così che si gettano su una ragazza? Ah... non li chiamate?) e i barili rotolanti che, a tradimento, cadranno da una rampa in fondo alla camera. Sarà proprio questa rampa la chiave per farvi uscire illesi da qui. Fatta piazza pulita della gang di Bartoli, saliteci fino in cima, voltatevi a destra così da guardare il muro col tubo grigio e, in sicurezza, saltate tentando di appendervi al bordo. Spostatevi a destra così da superare le fiamme e poi tirate la manopola al termine del percorso così da mettere il bastone fra le ruote agli inventori del livello. Arrampicatevi nell'apertura a sinistra e continuate fino all'area "C". Azionate l'interruttore che farà spostare i pistoni in "A", tornate qui attraverso la botola, salite sul rialzamento a destra, raggiungete il primo pistone e il secondo con un paio di salti dal bordo, e di seguito l'ultimo in corsa (o col salto di sicurezza se non vi sentite coraggiosi). Il segreto "1" è su un balcone a destra, recuperatelo e poi rifatevi la strada sui pistoni terminando all'uscita subito oltre l'ultimo. Brutti a parte, il corridoio terminerà con una cassa che andrà spinta fino in fondo al passaggio (3 movimenti), fatto ciò girate per la strada a sinistra, spingete la seconda cassa, tirate di nuovo indietro la prima di due spazi e, saltando il buco giungendo nel corridoio adiacente, dovrete trovare dei colpi di fucili proprio dove stava la prima cassa (diciamo alla sua posizione di fine corsa). Ora giù. Muovete nuovamente "C", tornate su per rivedere i vostri amati pistoni in "A" e, rifacendovi il pezzo all'indietro, saltate da uno all'altro così da raggiungere la balconata "D", dove vi sarà un interruttore per allagare "B". In questo allegro posticino, apneate fino alla leva precedentemente troppo in alto per essere abbassata, azionatela, uscite attraverso la porta in fondo alla camera e continuate a nuotare fino ad arrivare alla grotta (se vi servisse ossigeno potreste visitare la piccola stanza a nord della mappa. Fate fuori il sub, continuate per il corridoio "E" tenendo la sinistra il più possibile (c'è una murena di Dio alla fine, okkio!), azionate la leva al suo termine e finalmente sarete in grado di arrivare al "Piano Superiore" attraverso la botola al centro della grotta precedente.

Uccidete il pancione al piano superiore, entrate nella stanza "F" agendo sulla leva subito di fronte alla porta omonima, tirate quella più a destra e poi quella a sinistra; saltate (in sicurezza) direttamente verso i ponteggi appena alzati, aggrappatevi ad essi e spostatevi velocemente a destra fino all'anfratto con l'ennesima manovella. Abbassatela e vedrete in "G" una ballatoio sganciarsi permettendo così l'accesso al piano superiore. Raggiungete la zona, saltate sui piani inclinati e aggrappatevi al bordo del pavimento in modo da salire di sopra. Seguite le passerelle, tirate la cassa, saltate dall'altra parte, aggrappatevi al bordo e continuate a fare le cose più ovvie fino ad abbandonare la camera in favore di un corridoio in legno. dirigetevi all'area col segreto "3", nella botola che vi troverete ai piedi vi saranno fin troppi vetri per tentare una discesa, saltatela aggrappandovi al passaggio poco più in là, saliteci e cercate di cadere giù dal pavimento pericolante appendendovi così da diminuire il danno. Raccogliete il drago d'oro, camminate (Shift schiacciato) fra i vetri e tornate su per dirigervi alla rampa dall'altra parte. Una volta giù, andate alla piccola piscina, fate fuori il nasturzio di mare nella vasca, salite sul pavimento pericolante e in apnea uscite nella

grotta così da recuperare il segreto "2". Tornati sui vostri passi, andate nella stanza successiva, saltate le varie parti di pavimento inclinato così d'arrivare al termine della stanza, saltate sullo scivolo davanti al quale c'era il pavimento pericolante e da qui verso il muro a cui vi appenderete per poi spostarvi verso destra. Tirandovi su, iniziate a gironzolare per le colonne, saltate nel passaggio (magari lasciatevi cadere) e, sulle scale, combattete col brutto ceffo a suon di M-16. Spostando la cassa sulle scale verso di voi e gettandovi poi giù dal balconcino invece di tentare di fare il giro, andate in "H". Sotto al cassone vi sarà una chiave, naturalmente dovrete prima spostare 'sto affare per prenderla, perciò fatelo e togliete il disturbo procedendo verso "I" (avete capito il perché del giro dal balcone invece di quello per le scale? Perché almeno ora avete già il percorso pronto e non dovrete impazzire con gli spostamenti della cassa!). Aprite il portone con l'ultimo artefatto recuperato, entrate in teatro, dispensate morte, raccogliete i vari gadget e poi, saltando sul balconcino che si aprirà non appena sarete sugli spalti, tirate giù "J" così d'aprire il palcoscenico. Spostando in fuori la cassa dietro alla tenda, raggiungete "K" che farà allagare "H", tornate in quest'ultimo posto e, nuotando come girini, uscite dal livello... bello eh?

IL PONTE

mappa10.jpg

Ultimo livello ambientato tra ruggine e vernice scrostata, era ora, non credete? Dunque, prima di tutto occhio al tipo col lanciapiamme che vi spunterà da destra, salite sul davanzale della finestra e, con un bel tuffo, raggiungete la vasca "A". Tiratevi a secco, prendete la chiavetta per l'area "B" appoggiata sulla roccia e, in apnea, seguite il tunnel verso la parte posteriore della barca. Uscendo fuori, sparate allo sgherro, scendete e, finiti in "B", la zona piena di casse di legno, spostate quella all'estrema sinistra a contatto con le altre, saliteci e spingete quella posta sopra a quella di centro verso destra, poi quella a sinistra ancora più a sinistra e quella al centro idem.

Liberata la porta, apritela con la chiave, lasciatevi scivolare giù in acqua ("Piano Sotterraneo") e tirate la leva sommersa "C" per far abbassare il ponteggio in "D". Tornate sui vostri passi; alle casse girate a destra e dovrete vedere l'ennesimo nemico appostato sul pianerottolo davanti a voi. Una volta eliminato il guastafeste, salite laddove c'era lui, arrampicatevi sulla botola grigia e, cadendo, giungerete nel corridoio per "D". Abbassate la manopola in cima alla scala a pioli, andate nuovamente in "C" e vedrete che non ci sarà più l'acqua. In questo posto, tirate in fuori la cassa in modo da riuscire ad accedere al corridoio, fatevelo di corsa, arrampicatevi fuori dall'altra parte e, nella grotta "E", nuotate sott'acqua così da ritrovare il segreto "1" (è sul fondo della zona più lontana). Tenendo la sinistra e rimanendo radenti al "pavimento" dovrete riuscire a trovare un tunnel che conduce all'asciutto, procedendo nella direzione più ovvia arriverete a una botola che sbuca proprio al di sopra del gommone che avevate visto nella grotta precedente... Raccogliete il medikit, lasciatevi cadere di sopra (l'energia dovrà essere AL MASSIMO!), raccogliete la chiave per "H", fate fuori gli squali e gli eventuali sommozzatori da questa postazione (se volete, dietro alle casse che si vedono sulla sponda ci sono un po' di munizioni per l'Uzi, ma occhio al killer!), e poi rifate il pezzo a nuoto attraverso il piccolo tunnel così da riportarvi all'asciutto. Imboccando la branca di corridoio a sinistra, arriverete ai "Ponti Superiori"...

Scendete di un piano con molta cautela: i nemici sono un po' dappertutto. Arrivati alla piccola piscina del ponte principale, tuffatevi dentro, andate nell'angolino con la parete diversa dalle altre e, sommozzatore a parte, avrete il segreto "3": il drago d'oro. Uscite, spostate la cassa per dei colpi di M-16, scendete rimanendo a destra e dall'ennesimo piano saltate verso la colonna in legno al centro del ponte sottostante e da qui a quella in roccia "F". Voltandovi a destra vedrete il balconcino sul quale c'è il segreto "2", spiccando un bel salto verso la parte a sinistra delle punte e camminandoci come al solito in mezzo, l'avrete nello zaino. Ora non vi lamentate però se dovrete rifarvi tutto il pezzo fino a tornare ai "Piani Superiori" (un consiglio: lasciatevi cadere giù in modo da cadere il più vicino possibile alle casse "B", lì il pavimento è rialzato)!

Nella grotta "E", non vi conviene passare dal tunnel sommerso, vi consiglio di uscire laddove vedrete le casse a sinistra e, saltando oltre le parti più scoscese, raggiungere lo stesso il corridoio che porta su: ci sono troppi squali in giro, meno state in acqua e meglio è!

Risaliti sulla colonna "F", guardate verso quella specie di tetto a mezzaluna arancione, in realtà la prua della nave ribaltata. Spostatevi all'estrema destra e spiccate un salto di sicurezza verso questo posto... Se tutto va come dovrebbe vi ritroverete sani e salvi dall'altra parte, pronti a continuare la vostra epopea, anzi epopea, ahahaha, ehm... scusate.

Correte ora verso l'elica, voltatevi verso destra e, spostandovi lateralmente fino ad essere sulla superficie inclinata (sempre a destra; ci siete?), appendetevi al suo bordo. Sotto di voi vedrete un altro ciglio, lasciando la presa per qualche istante e riaggrappandovi, passateci in batta, muovetevi a sinistra, tiratevi su, ruotate a sinistra e poi fate un bel salto così d'arrivare all'apertura che si nota nel fianco del monte.

Il corridoio vi farà arrivare ad una camera col pavimento inclinato. Voi, saltando da una colonna all'altra, dovrete arrivare in cima, e da qui tornare ai "Piani Superiori" grazie all'apposito passaggio, mi raccomando

però, alla fine cercate di spiccare un bel balzo così da raggiungere il tetto della cabina, solo così potrete continuare la visita a questa specie di Titanic. Ok, andiamo avanti; dal primo tetto, passate al secondo: quello con la cisterna arancio, fate il giro e, prima o poi, vedrete una botola che farà al caso vostro. Mettendovici sopra cadrete all'interno della costruzione riuscendo ad abbassare la leva "G" che si trova dietro a una cassa in legno (come al solito qui ci sarà uno scagnozzo di Bartoli!).

Uscite all'esterno armandovi di tutto punto, sparate a quelli che vi impediranno di raggiungere "H", aprite la porta qui presente e, passando sulla serie di mattonelle pericolanti (vi consiglio quelle a destra), premete il bottone per poi tornare indietro camminando su quelle rimaste. La porta "I" sarà così dischiusa, salitene le scale, arrampicatevi fino a quando potete e, al pianerottolo troppo alto, voltatevi di 180 gradi così da notarne un altro più raggiungibile, da qui non sarà un problema saltare fin dall'altro lato e arrivare in cima. Direttamente sotto all'apertura del pavimento vedrete una chiave: quella che vi servirà per l'uscita dal livello! Raccoglietela immantinentemente e scendete facendovi scivolare dolcemente giù per i piani della nave (per l'ultimo vale il consiglio del segreto "2").

Raggiunta la porta finale e fatti fuori i due fiammatori, apritela e dentro ci troverete la chiave del tempio dei monaci tibetani: il Seraph!

LE COLLINE TIBETANE

mappa11.jpg

Bella la scenetta d'intermezzo eh? Indossato il giubbotto, fate fuori l'aquilotto affamato, continuate lungo il sentiero innevato e, non appena vedrete la valanga venir giù ("A"), sparate alla parete ghiacciata di sinistra riparandovi all'interno. Uccidete il leopardo (nella sua tana ci sono delle munizioni, che cavolo se ne faceva?), proseguite il cammino evitando anche la seconda valanga e, saltando il baratro verso il muro di ghiaccio, dopo la piccola discesa balzate verso la parete attaccandovi subito. Salite più che potete, spostatevi a destra e lasciatevi andare sul pianerottolo lì vicino. Uccidendo le due aquile sarete presto in una gola con un fiume ("B"), lasciatevi cadere giù così d'arrivare alla piattaforma sottostante, fatevi il corridoio stando attenti alle stalattiti e poi continuate sul cornicione di ghiaccio a destra. Semmai doveste cadere nell'acqua, la piattaforma che vi consentirà di salire è a metà del corso, da qui bisognerà arrampicarsi sul muro ghiacciato, lasciarsi scivolare lungo il primo declivio di spalle, attaccarsi e, cadendo, raggiungere di nuovo il corridoio con le stalattiti.

La strada da fare è una sola dal cornicione, al termine vi sarà una vasca con sopra le solite punte. Nuotateci dentro evitando le zone a rischio, poi, all'aperto, voltatevi subito a sinistra: dovete saltare oltre la piattaforma inclinata così da scivolare sulla seconda e arrivare ad una distanza utile per il balzo in direzione del medikit. Fatto ciò, passate al pavimento di neve che vedrete a un paio di passi da voi, arrampicatevi sui vari piani del muro e finalmente giungerete dall'altro lato del fiume dove la piccola capanna "C" farà capolino tra i ghiacci. I due uomini col passamontagna andranno tirati giù subito, poi potrete raccogliere il segreto "1" a destra e balzare sulla motoslitte! Finalmente qualcosa di diverso dal solito!

La vostra successiva fermata sarà "D": una camera nella quale dovrete dapprima liberare il passaggio coi blocchi di ghiaccio a est tirandoli più indietro possibile (occhio ai leopardi), e poi saltare con la moto grazie alla salita al centro della pianura; girandovi e seguendo in senso anti orario la forma della camera, fatevi alla massima velocità (Ctrl premuto) il percorso accidentato e pieno di rampe, tentando poi di saltare all'interno del passaggio che avete precedentemente liberato dai massi di ghiaccio.

Una volta nel corridoio, non diminuite mai la velocità, tirate sotto i nemici e, non appena potrete, scendete per andare ad attivare l'interruttore "E" nella camera sopraelevata. Il resto è ovvio: raggiungete "F" seccando con la motoslitte tutto ciò che si muove e poi, dopo aver preso il segreto "2" facendovela a piedi, risalite a bordo del mezzo dopo aver ucciso i felini così da saltare il baratro alla massima velocità.

Una volta dall'altra parte, attenzione alla frana in "G", io vi consiglio di superare la parte scoscesa con la motoslitte cercando di rimanere il più possibile sul bordo, e poi tornare indietro a piedi visto che dovrete appendervi al bordo e raggiungere il pianerottolo di sotto (balzate in direzione del declivio sopra al muro a cui potete attaccarvi e poi scendete). Recuperata la chiave per azionare un ponte in "H", tornate su procedendo lungo la grotta, sfondando il muro ghiacciato e tirando la leva (occhio alle punte!). Sarete così nuovamente nella zona "F", questa volta però nella vallata. Salite grazie al muro crepato, saltate il burrone in "G" in modo da raggiungere la motoslitte e poi via fino ad "H".

Sotto al pavimento ghiacciato potete vedere una chiave, peccato che non vi siate portati dietro un lanciafiamme! Attivate il ponte sopra la porta usando nella serratura la chiave apposita, accelerate al massimo e fatevi il percorso del cornicione fin oltre la frana che farà collassare la grotta. Nel corridoio successivo il burrone sarà troppo ampio anche per un balzo con la moto, perciò dovrete sfruttare la parte inclinata a sinistra del baratro, superata la quale sarete in grado di raccogliere la chiave che prima era sotto ghiaccio ("H"). Non appena vedrete il tizio con la slitta spuntare fuori, voi saltate sulla vostra e iniziate a correre al massimo della velocità verso la zona "G" e poi in "F", lo scopo sarà tornare sani e salvi fino alla capanna "C" (beh, quasi visto che poco prima ci sarà un muro che non potrete superare in moto) dove, con

la chiave appena recuperata, dovrete aprire l'uscio e abbassare la leva "I". Raccattate le munizioni in giro e affrontate i manigoldi rimanendo al sicuro nella capanna visto che fuori sarete alla mercé delle loro mitragliette. Finito il massacro, uscite e proseguite fino a "J", arrampicatevi sulle colonne congelate al centro della sala e da lì fate fuori il buzzurro in motoslitte che potrete sottrargli finito lo scontro. Salendo noterete subito una cosa: premendo Ctrl invece di accelerare sparerete!

Arrivate fino al burrone col segreto "3", saltate oltre usando la rampa a sinistra e poi scendete di sotto a piedi così d'avere il drago d'oro (occhio alla valanga, saltate a sinistra subito!). In "K" freddate i soliti malviventi, spostate il blocco di ghiaccio e, con la slitta, passate nella grotta finale dove, dopo aver fatto fuori un paio di dementi e quello appostato nel balconcino che potrete vedere sporgendovi, potrete volare in acqua con la moto saltando giù all'ultimo istante (adoro il pericolo! ndFBS). Nuotate fuori a sinistra e uscite dal livello.

IL MONASTERO DI BERKHANG

mappa12.jpg

Questo sì che è lungo. Uccidete i nemici che stanno dando noie ai poveri monaci, salite la scaletta a pioli giusto di fronte a quella gigante del tempio; freddate il corvo, saltate da un ripiano all'altro e iniziate a percorrere il cornicione alla volta di una zona di roccia utile al raggiungimento del balcone del palazzo. Arrivati al termine del percorso, voltatevi a destra, saltate la rampa subito davanti a voi e, atterrate sul declivio, appendetevi al bordo di sinistra così da vedere il margine sottostante. Passate ad esso lasciandovi andare e riprendendo immediatamente la presa, muovetevi a sinistra, tiratevi su e poi sfondate una finestra per entrare in "A" (lo faccio anche a casa mia quando rientro troppo tardi!).

Non sparate ai monaci se non volete farli arrabbiare, cercate solo di far fuori i bartoliani non appena si faranno vivi o, se avete paura di ferire i tibetani, lasciate che siano loro a prendersene cura. Una sola cosa è importante: che prendiate i gadget che i vostri nemici si portano dietro!

Dirigetevi in "B" attraverso la camera di sinistra, raccattate la chiave per il portone del piano di sotto posta sull'altare, continuate in fondo verso "C" e, dopo il secondo masso in stile Indy, girate a sinistra. La vasca ha un riciclo d'acqua esagerato, perciò non appena vi tufferete sarete irrimediabilmente attirati verso il centro, voi nuotate di continuo e vedete di raggiungere il passaggio sommerso verso destra, da qui passate poi al condotto con le 3 porte trancianti e finalmente alla scaletta che conduce alla camera vicina alla "C". Non toccate il monaco qui presente, dedicatevi invece al primo killer che entrerà dalla porta, passate poi in "C" dove, saltando gli affari dorati, troverete il primo cilindro delle preghiere. Per tornare giù sarete costretti a saltare le fiamme, siate furbi però: non balzate oltre il fuoco bensì tra due fornelli, dove c'è quella specie di maniglia. Ora spostate in fuori i due blocchi in legno e tornate allegri e festanti in "B", o meglio, alle doppie porte in fondo al corridoio con la porta per "F".

Le avete aperte? Ottimo, entrate nella hall con la statua gigantesca, fiondatevi nel passaggio per "D" ma, proprio mentre starete andando lì, vi sarà un'invasione di nemici dalla porta principale; fatene fuori il più possibile stando attenti ai maniaci (valgono le esortazioni di prima), poi proseguite. Balzate oltre le lame, recuperate la chiave che si trova in "D" e, tornati indietro aprendo "E", quella per "F". In quest'ultima stanza state attenti alle lame rotanti, superate la porta grazie all'ultima chiave e poi via così sui "Tetti" (vedi mappa). Abbassate la leva in "G", correte in "H" prima che si riaccendano le fiamme (salti da fermi tra un fornello e l'altro), uccidete gli amici del bosco e, azionando la leva sulla colonna, buttatevi in una delle due botole appena aperte cadendo in "I". Le due gemme oltre la vetrata potranno essere prese sfondando il vetro, per risalire dovrete invece tirare la leva nella zona di destra e salire la scaletta.

Da "H" fiondatevi verso "J"; inserite una delle due gemme laddove serve, muovete la cassa di legno di "J" e raccogliete la seconda ruota delle preghiere. Perfetto. Tornate ora nella camera della statua gigante; invece del passaggio che porta a "D", imboccate il successivo, quello che vi condurrà all'altezza della mano sinistra della statua. Saltateci sopra, poi da qui fin sulla seconda mano sinistra, sulla testa, sulla mano destra e infine sul pianerottolo "K", dove andrà posta la seconda gemma. Non appena farete 'sta azione, vedrete una botola aprirsi: è situata esattamente sotto alla statua, perciò scendete di sotto (magari scivolote sul corpo della divinità) e, arrivati al basamento, passate nella porticina sotto alle gambe. Percorrendo il corridoio e uscendo attraverso la botola sul soffitto, gettatevi attraverso il passaggio fin nella zona allagata e, in apnea, visitate l'angolo a destra per trovare il segreto "1". Tornate indietro nella stanza dalla quale vi siete tuffati (fate il giro ripassando sotto alla statua), abbassate la leva vicino a quelle specie di pompe, passate nella porta aperta e SPINGETE la cassa "L" così da bloccare il flusso d'acqua e svuotare la camera attigua (ATTENZIONE: siate sicuri di aver preso il segreto "1" prima di questo gesto visto che poi per un bug non potrete più riempire la stanza d'acqua!). Scendete dalla discesa di schiena appendendovi al bordo, correte in direzione di "M" spostando la cassa, e prendete la terza ruota delle preghiere.

Salite grazie alla scaletta apposta, uccidete i soliti infedeli e affrontate poi il corridoio delle trappole sulla strada per "N". I consigli per questa sezione non sono molti: calcolate bene i tempi per i primi barilotti chiodati in modo da cadere di sotto senza problemi, salite solo dopo che avrete visto passare la lama

rotante da destra a sinistra e poi correte come pazzi andando verso il secondo gruppo di botti chiodate (state a sinistra). Alla seconda lama rotante uscite arrampicandovi sul muro di destra, correte al passaggio e aspettate che passi per un rush in direzione del corridoio col segreto "2", per facilitare le cose vi consiglio di non farvela tutta in una botta ma di usare come riparo gli anfratti del muro. Ad ogni modo, dopo potrete dedicarvi a "N" dove ci sarà la chiave per la botola utile al raggiungimento di "O". Intanto che ci siete, quando ripasserete nella camera della statua gigante saltategli sul basamento e tentate di arrivarvi alle spalle, arrampicatevi nell'apertura e troverete anche il segreto "3". La botola a ovest si aprirà grazie alla chiave rossa, raggiungete "O", passate nel canyon e, grazie alle rocce e alla scaletta nell'angolo in fondo a destra, salite sempre più in alto fino ad arrivare al piano rialzato. Qui superate il ponticello a ovest, uccidete il tipo col mitra e la cornacchia, e arriverete al forte "P". Sul lato destro del luogo vi è una piattaforma, questa è l'unica posizione dalla quale si potrà raggiungere il tetto dell'edificio e, grazie a una botola, il suo interno. Qui dentro avrete la quarta ruota delle preghiere e, agendo sulla leva per aprire, un altro morto sulla coscienza. Nuovamente in "O" (altri due nemici!), agite sulla leva per aprire i portali, fate fuori gli usurpatori e, avvicinandovi alla statua della divinità, scendete le scale a destra così da tornare nel corridoio che già conoscete. Entrate nella prima porta a destra, spostate qualche cassa se volete un po' di munizioni e poi proseguite nel passaggio (saltate la botola) per poi imboccare la scala che sale. Non fermatevi a regalare piombo, è troppo pericoloso, scendete invece di sotto, salite le innumerevoli scalette per l'area "Q", recuperate l'ultima ruota delle preghiere e solo dopo tornate indietro attraverso la porta a sinistra. L'ultima tappa, in mezzo a nemici di ogni tipo, sarà la stanza "R" a sinistra dell'idolo gigante, qui dovrete inserire le 5 ruote delle preghiere e, passando attraverso l'ultima porta, inserire il Seraph per uscire dal livello...

LE CATACOMBE DEL TALION

mappa13.jpg

Evitate di scendere la scala per evitare che le punte vi cadano addosso, scendete lateralmente e, entrati nella stanza attigua, voltatevi a sinistra, appendetevi al taglio nel muro e spostatevi a destra così da raggiungere l'area segreta "1" nella quale, oltre al solito drago di pietra, avrete anche dei flare. Lasciatevi scivolare di sotto sfruttando il piano inclinato e, giunti in "A" (oh, un abominevole uomo delle nevi!), abbassate la leva vicino alle sbarre. Risalite fino al precedente piano inclinato, lasciatevi scivolare di nuovo ma alla fine questa volta saltate in direzione del balconcino. Per le solite stalattiti evitate di usare le scale, andate giù lateralmente, passate attraverso la porta e arriverete nella grotta con la piscina "B". Trasformate i leopardi in polpette di gatto, scendete le scale uccidendo i killer che vi verranno incontro a metà e poi, da qui, raggiungete a sinistra quella discesa sopra la quale si vedono le palle di neve giganti. Fate in modo di "attivarle" correndogli incontro, saltate giù e dedicateli ai vostri affari: in fondo alla grotta, sulla destra, potrete notare un passaggio in cui si intravede una piccola discesa, non scendete a meno che non vogliate prendere il medikit al suo termine, date invece un'occhiata in alto per vedere una piattaforma. Saliteci sfruttando il pianerottolo poco oltre e da qui balzate verso destra dove, dall'ennesima piattaforma, sarete in grado di raggiungere la scala preceduta dal pavimento cedevole. Arrampicatevi fino in cima, fate un salto all'indietro così da finire sulla superficie ghiacciata, salite fino alla leva, abbassatela e recuperate la maschera rituale tibetana prima di scendere nella piscina "B", ora secca come uno stoccafisso. "Zona Inferiore", camera "B". Saltate il buco zeppo di punte, inserite la maschera nell'apposita fessura e poi tornate di volata indietro così da evitare la valanga. Proseguite in "D" dribblando le palle di neve, passate attraverso il passaggio sopraelevato di sinistra (l'apertura nella parete, in alto), scendete di sotto, trasformate i sei (!) leopardi in zaini e proseguite il cammino attraverso l'unico passaggio presente (tra l'altro fate caso al braciere in alto...); passati nella nuova sezione ("E"), voltatevi a sinistra, arrampicatevi sul muretto, fate un bel tuffo recuperando la maschera, risalite e, affrontando i felfoni, tornate in "D" e poi andate ad aprire la porta della camera "F". Accendetevi un flare così da vedere cosa c'è in questo postaccio, girate a sinistra e, saltando sulle piattaforme, tirate poi la leva sulla parete: i bracieri si accenderanno e le porte delle gabbie, spalancandosi, lasceranno libere le brutte copie del Silvestri (o le belle copie del Silvestri? Bah...), fate strage usando il lanciagranate e poi fiondatevi in "G" bloccando, prima di abbassare la leva, una delle grate con il cubo di roccia presente nel salone "F", angolo NE. Vedrete la porta in "H" aprirsi ed è inutile dire che voi sarete le prime a vistarla. Uccidete i soliti malandrini col passamontagna (usate il lanciagranate che ora saranno quasi tutti armati di mitra!) e poi camminate coraggiosamente sul ponticello di corda. Non appena la roccia verrà verso di voi, ruotate a sinistra e, facendo un saltello indietro, appendetevi all'orlo del ponte lasciando passare il masso. Tornate su, continuate lungo il ponte, voltatevi a destra e balzate in sicurezza (ricordate? Shift fino al bordo, un saltello indietro, una corsetta e il salto al limite) in direzione della scala. Salendo al piano di sopra e buttandovi poi in

acqua attraverso la botola, nuotate evitando i nasturzi, uscite sulla neve e salite la scaletta del segreto "2" facendo, al temine, un salto all'indietro... eccovi il drago di giada!

Scendete nuovamente, proseguite nella grotta così da raggiungere le doppie porte di roccia, giratevi di 180 gradi e spiccate un salto in direzione della colonna n mezzo all'acqua; da qui mirate alla scaletta e, arrampicandovi, balzate all'indietro sulla balaustra tirando in giù la leva d'apertura di "J". Entrati in 'sto luogo, abbassate l'ennesima manopola, tornate indietro alla camera "D" e da qui salite la scalinata gigante che porta in "K". Balzate oltre il burrone e preparatevi a una serie di mosse che dovrete fare con estrema precisione. Davanti a voi vi sarà una prima rampa con alcune palle di neve in bilico, alla vostra sinistra invece una rampa più piccola con un numero di palle di neve più esiguo. Continuate dritti fino alla salita con le palle di neve più numerose, saltate verso di loro e spiccate immediatamente un balzo all'indietro non appena verranno giù; toccando terra, saltate lateralmente a sinistra in modo da evitare la prima valanga e capitando proprio sulla piccola rampa col secondo gruppo di palle, al distaccarsi di queste ultime spiccate l'ennesimo salto laterale in direzione della prima rampa e finalmente avrete la strada libera... Ah, tra l'altro, al piano di sotto, laddove si vedono i soliti gatti, vi saranno dei medikit e un po' di munizioni, andate a prenderle se ne avete bisogno, non sarà difficile uccidere i 3 leopardi, per non parlare di quello che apparirà non appena aprirete la porta con la leva!

Tornati in "K", passate ad "L" attraverso il muro di ghiaccio sfondato da poco. Sul pavimento potete vedere due piattaforme, per ora passate solo sopra a quella più lontana che farà aprire la porta immediatamente davanti a voi, entrati nella piccola camera con le punte, voltatevi a sinistra, arrampicatevi sulle rocce come se si trattasse di una scala a pioli e spostatevi lateralmente così da raggiungere il balconcino col segreto "3": il drago d'oro. Tornati in "L", il sistema per uscire dal livello è semplice: passate sulla piattaforma più vicina alla zona d'entrata, senza fermarvi premete la seconda (quella che già avete schiacciato) saltando agilmente nella porta che si aprirà immediatamente, correte verso le punte, balzate oltre e infilatevi nel cunicolo con la scala finale appendendovi al volo (fermarvi ora potrebbe essere rischioso), scendete e... tak, tutto qui!

IL PALAZZO DI GHIACCIO

mappa14.jpg

Sparate alla campana dorata che si trova subito davanti a voi ("A"), passate alla camera accanto e, saltando sulla piattaforma a molla "B" in modo d'arrivare alla campana in alto, colpite quest'ultima con la pistola. Fatto ciò scendete di nuovo, usate la "C" per saltare verso il pianerottolo in altissimo, appendetevi, tiratevi su e cercate la leva che aprirà le gabbie coi gorilloni (non dimenticate le munizioni dell'Uzi). Passando attraverso il passaggio che si sarà liberato con l'abbassamento di una delle prigionie, salite sulla balconata, mettetevi davanti al muro con passaggio per il segreto "3", spostate la cassa in fuori (è mimetizzata molto bene, dovrete cercarla attentamente) e, trovandovi nella stanza in fondo alla quale c'è il drago d'oro, correte verso la statua come se ci fosse un ponte (avete presente la prova finale de Indy e l'Ultima Crociata?).

Andando nella sala "D", attivate il ponteggio nell'area "E"; usate la piattaforma a molla qui presente per raggiungerlo e sparate all'ennesima campana per far dischiudere anche la seconda porta per "F", ora accessibile. Piattaforma a molla aggrappandosi al volo (il trucchetto è smettere di tirare in avanti non appena avrete iniziato il salto) e poi un bel viaggettino sulle due piattaforme inclinate. Quello che dovrete fare sarà saltare dall'una all'altra sino ad avere davanti la campana a cui sparare per il passaggio alla "Area del Talion" (è in un anfratto che dovrete vedere a sinistra, poco sopra a una delle due rampe). Io vi consiglio di mettervi di spalle alla superficie direttamente davanti alla campana (come se doveste già spararle) e di spiccare un salto in direzione del vostro obiettivo, continuando poi a saltare di qua e di là (con lievi spostamenti nella sua direzione) fino ad averlo sotto tiro. Sparate, tornate indietro e salite la scala per il piano superiore: la già citata "Area del Talion".

Balzando oltre lo strapiombo, uccidete l'abominevole, raccogliete i flare sulla roccia e imboccate il passaggio. Scegliendo il corridoio buio a destra, prendete il drago di pietra in "1", arrivate fino a "G" cucendovi qualche pelliccia di tigre bianca (sono rarissime! Io me le porto a casa!), babbate la maschera tribale, fate dietro front e fiondatevi in "H".

Dopo il gorillone dovrete decidere dove lasciarvi cadere per raggiungere il piano di sotto. A tale scopo usate qualche flare, la posizione è comunque all'altezza dell'ultima apertura.

Una volta giù, freddate il pancione impellicciato, arrampicatevi sul balcone, inserite la maschera e, preso il medikit, passate alla porta accanto che condurrà al ponte dell'area "D" del precedente livello. Superatelo (semmai doveste cadere per risalire usate la montagna di neve a NE) e azionate la leva della camera "I" così da versare l'olio dal braciere e sciogliere il ghiaccio. Nuotando in apnea, raccogliete il martello del sacro gong e uscite dall'altra parte dove, oltre ai soliti nasturzi, vi sarà il comitato di accoglienza della Lega Palle di Pelo. Granate a volontà e poi, raccolti i colpi di lanciagranate nella piccola grotta a sinistra (quella oltre le stalattiti), via verso "J" correndo come dei forsennati per evitare la valanga. Il primo burrone si potrà superare attaccandosi al bordo del precipizio, continuando aggrappati fino a sinistra e poi, tirandosi su,

facendo un bel salto all'indietro. Per il secondo invece ("K") basterà aggrapparsi al muro dall'altra parte del baratro e salire fino in cima. Lasciandovi cadere nel buco del pavimento e usando il martello sul gong (siete in "L", la stanza finale), lo farete suonare e così facendo aprirete il passaggio per il Talion, mitico artefatto utile all'apertura del Tempio del Dragone. Scendete di sotto balzando in corsa oltre una di quelle rampe di ghiaccio (sinistra o destra), continuate la discesa facendo attenzione e, recuperato l'affare, andate nel centro della piazza esterna per fare una simpatica conoscenza: il Guardiano Aquila!

Non perdetevi tempo e non fermatevi! Correte in direzione del fondo della grotta mantenendovi a sinistra (dietro di voi ci sarà la casupola del Talion), arrivati in fondo guardate a sinistra e, non appena vedrete delle scalette sul muro, saltate per aggrapparvi scendendo poi di sotto. Abbassate la leva presente a mancina (mi stavo annoiando a dir sempre sinistra, sinistra sinistra...), dovrete correre su velocemente e andare nella casetta segnata sulla mappa col "2": il dragone di giada, ultimo segreto. Per abbattere il Guardiano, non dovrete far altro che raggiungere la più bassa delle 4 colonne che reggono la volta della grotta, salirci e prendervi cura del rimbambito da qui. Vai col filmato!

IL TEMPIO DELLO XIAN

mappa15.jpg

Finalmente, il pugnale! Correte verso di lui e, non appena cadrete di sotto, appendetevi di volta in volta per diminuire il danno. Saltate le varie trappole e, durante la discesa del corso d'acqua prima della cascata, saltate in alto girandovi di 180 gradi e appendendovi al margine di quest'ultima. Spostatevi a sinistra e avrete il drago d'oro che rappresenta in assoluto il più difficile segreto di Tomb Raider 2, il "3"!

Gettandovi in acqua sarete in "A". Passate in "B" attraverso il passaggio sommerso, dirigetevi al tempio eliminando gli eventuali pericoli e fiondatevi nell'angolo a sinistra: quello con la piattaforma a molla. Saltati sul tetto, tirate la leva in fondo, falciate l'aquila, scendete di nuovo e tornate in "A" dove si sarà aperta la botola per l'area "C". In cima alla scaletta troverete un bel ragnetto e oltre una camera piena di lava...

Scendete al piano sottostante con la scaletta, procedete appesi al bordo fino all'estrema sinistra, scendete di sotto tramite una seconda scala e poi girate verso destra alla volta del segreto "1" che potrà essere raggiunto appendendosi al bordo di questo pianerottolo e continuando a destra. Tornando indietro fino all'ultima scaletta utilizzata, andate avanti, balzate in direzione della terza scala e arrampicatevi in cima alla colonna. Nella stanza successiva, inerpicatevi il più in alto possibile grazie alla parete con gli appigli, spostatevi all'estrema destra, spiccate un salto indietro fin sulla tettoia e poi uno in avanti così d'arrivare al pianerottolo. Balzate in direzione della passerella cedevole, fatevela di corsa e, all'ultima piastrella, fermatevi così da cadere sulla colonnina nascosta sotto. Raccogliete i colpi di fucile e saltate poi nel corridoio... Haaaaa, una discesa ("D")! Evitate il pericolo grazie alle doti acrobatiche di Lara, saltate una seconda volta e aggrappatevi al margine della colonna. Dopo aver raccattato le granate in mezzo alle punte, tornate su e abbassate la lava che farà aprire le porte del tempio in "B".

Tuffatevi e raggiungete 'sto posto per poi arrivare in "E": una stanza a due piani occupata da numerose statue dorate (non avvicinatevi troppo). Raccogliete i colpi del lanciagranate, imboccate il corridoio in fondo a destra e, in "F", balzate sulla superficie inclinata iniziando un bel viaggetto che vi condurrà, dopo tre o quattro salti ben piazzati e un'arrampicata, ad una leva... Peccato che non appena tenterete di raggiungerla cadrete nella stanza sottostante: una camera con pareti che inizieranno a stringersi! Non perdetevi tempo, lasciate stare il medikit, tirate la leva in fondo, voltatevi con una capriola e correte nel passaggio appena aperto. Fiuuuu.

Ora "G", la sezione piena di sfere rotolanti; ogni volta che girerete un angolo ne spunterà fuori una, perciò state attenti: la prima è facile da evitare, per la seconda vi consiglio di saltare lateralmente a sinistra non appena partirà, mentre per la terza e ultima palla un altro salto laterale e via: su per le scale in direzione di "H".

Accendetevi almeno un flare così da vedere dove diamine state andando, tirate la leva nell'angolo in fondo a destra, seccate il tigrotto e poi giù attraverso il condotto con le lame. Per perdere meno energia possibile vi consiglio di prendere bene il tempo, lasciarvi cadere giù per poi riprendere la presa non appena avrete superato la lama... Così facendo arriverete alla camera con le due lame rotanti e, poco oltre, al piano superiore di "E".

Uccise le due aquile dovrete dirigervi a destra saltando il baratro, premere il pulsante e, velocissimi, attraversare tutto il percorso di pianerottoli fino alla porta situata dall'altra parte (fatelo saltando dall'uno all'altro, facendo altri percorsi non ce la farete!). In "I" osservate le ombre proiettate dai barili con le punte per sapere quando passare, non state comunque al centro della passerella ma su uno dei lati.

Ora salvate la posizione che è meglio. Schiacciate prima il bottone di destra, poi quello di sinistra; attraversate il corridoio senza fermarvi e poi, inseguiti dalla palla, aspettate di raggiungere l'estremità del pontile per spiccare un balzo fino al balconcino col Sigillo del Drago (camera "J").

Passate lateralmente saltando a destra o a sinistra, raggiungete la leva "K" nel passaggio dietro alla statua (non dimenticatevi le munizioni) e tirandola spunteranno dalla lava alcune colonne. Scendete facendo la

strada di destra e fatevi le prime due a filo della lava, voltatevi a sinistra e balzate su quella col pavimento inclinato (è l'unica raggiungibile, non dovrete confondervi), saltate all'altra aggrappandovi e via di questo passo fino a quella a molla. Per raggiungerla e sfruttarla correttamente mettetevi al centro esatto della colonna che la precede, saltate da fermi nella sua direzione e tenete sempre avanti. Toccato terra, un masso vi verrà addosso, fate qualche passo indietro, appendetevi al bordo del pianerottolo sul quale vi trovate e poi proseguite risalendo indenni. Saltate mirando alla superficie piana a destra, risaltate indietro per evitare il sasso e tornateci una volta che sarà passato. Da qui proseguite sul pianerottolo nuovamente a destra e poi una scivolata lungo la discesa di mattoni grigi (NON di spalle!)... Tenendo sempre avanti sfrutterete la piastra di lancio e arriverete alle piattaforme sopraelevate in legno del segreto "2", che potrà essere raggiunto con un balzo di sicurezza. Per tornare indietro nella zona dei pianerottoli mirate a quello sopra al primo che avete toccato, da qui a destra e via così tentando di salire sempre più. L'uscita è nell'angolo in alto a sinistra, perciò fatevi i dovuti conti e occhio alle aquile!

Nella nuova stanza tirate in fuori la cassa col faccione, abbassate la leva e scendete nella botola appena aperta così da tornare in "E" (occhio alla sfera, girate a sinistra non appena potete). Inserite il Sigillo del Drago nella forma della parete, seguite il percorso fino a "L" evitando la lama rotante e qui recuperate il medikit abbassando le tre leve sulle pareti prima che il soffitto vi schiacci. In "M" Entrate nella vasca, dilaniate il nasturzio a suon di fiocine, tirate la leva così da innalzare il livello dell'acqua, prendete una boccata d'aria nelle camere superiori e infilatevi nel corridoio molto lungo; girate nel passaggio a destra, recuperate il medikit molto velocemente (lasciate stare se non siete sicuri di farcela), tirate la leva e subito dopo quella dietro l'anta che si aprirà ("N"). Tornando indietro nel corridoio principale, tirate l'unica leva che ancora vi manca e sarete sparati a velocità massima nella camera "M" dove potrete riprendere aria. Tornate sotto, nel passaggio subito di fronte a voi c'è l'ennesima leva ("O") che dischiuderà l'ennesima porta. Abbassate nuovamente la manopola in "M", salite verso l'alto e procedete nel cammino. Facendo fuori il solito pesce nella camera inondata, raccattate tutte le munizioni, tirate la leva nel corridoio e gettatevi nella botola prima che le punte vi perforino come olive. Dopo il tunnel sommerso "P", prendete la chiave dorata e il medikit, risalite e sarete nuovamente in "B" (nasturzi warning!). Nuotate in "A", aprite il portale con la chiave ed entrate nel tunnel per "Q". In apnea, fate fuori il solito pesce, zigzagate fra le colonne fino ad arrivare al centro, tirate la leva e uscite continuando dritti fino alla posizione evidenziata sulla mappa con la freccia "su". Sarete così alla vasca della "Tana dei Ragni", bravi.

Uscite attraverso l'unico passaggio raggiungibile, percorrete le grotte degli aracnidi e, nella hall col gigantesco uovo (lasciamolo a Chris e Jill di Resident Evil, ok?), saltate da una colonna all'altra così da raggiungere il balconcino e, da qui, la postazione "R" al centro della vasca che già avete visitato. Raccolta la chiave per "S", nuotate indietro fino a 'sto posto, apritene l'uscio e fiondatevi ai piani inclinati. Balzate da un pianerottolo all'altro evitando i due massi che vi cadranno addosso al secondo e al terzo, poi uscite verso il ponte senza dimenticare le munizioni dell'automatica nell'angolo.

Un'aquila e due tigri dopo, dovrete trovarvi nella stanza dalle parti di "T"; salite fino a trovare la lama rotante, evitatela stando all'estrema destra e salendo con un po' di tempismo, dopo aver raccolto le munizioni dell'Uzi e il medikit nella stanza successiva attraversate il secondo ponticello virando il prima possibile verso il pulsante "U" a sinistra così da evitare la rotellona che si attiverà poco dopo. Premuto questo affare, tornate indietro oppure ributtatevi in acqua (scelta vostra), l'importante è che saliate le piattaforme a molla per raggiungere la camera "V". Per dirla tutta c'è anche un piccolo segretino "non drago" che vi fornirà qualche munizione extra di Uzi, ma non so se vi vorrete prendere la briga di andarci... Ad ogni modo si trova accanto alla pozza di lava nella camera "T": dopo aver superato la prima lama rotante, invece di accedere alla stanza con il medikit, girate a sinistra e scendete di schiena i piano che porta alla lava, appendendovi al bordo e, scendendo la scaletta mezza celata dalla paura, arriverete in una sezione nascosta.

Ora, dopo la salita tutt'altro che facile verso "V" (il trucco per riuscirci è facilissimo: basterà fare un salto all'indietro sulla prima molla e tenere costantemente premuto il tasto Ctrl per appendersi lungo tutto il tragitto), uccidete l'aquila all'ingresso della camera delle colonne dei Draghi e poi, saltando il magma per raggiungere la piattaforma con la serratura (non avete ancora la chiave!), proseguite verso la scala davanti a voi. Salite e fatelo in fretta perché le punte non scherzano!

Secondo piano, piccola salita, corsa contro altre punte ed ennesima scaletta da raggiungere con un balzo in corsa. Il terzo piano è quello finale: l'atrio tra le due colonne. Tirate la leva al termine del passaggio, tornate un po' indietro e noterete che l'accesso alla cima del primo drago/colonna sarà aperto, saltate sulla piattaforma sinistra e da qui alle altre fino ad essere a portata del pilastro su cui s'intravede la chiave. Raccolto l'oggetto, scendete lungo la schiena del drago rimanendo nel centro esatto dello scivolo e all'ultimo momento saltate sulla colonna davanti a voi (pena: un caldo bagnetto). Una volta qui, scendete fin sulla piattaforma più bassa, spiccate un balzo in direzione dell'entrata mirando alla destra della porta ancora aperta, e poi di nuovo alla serratura questa volta con la chiave!

Usato l'ultimo oggetto raccolto, voltatevi di schiena e noterete la presenza di una nuova piattaforma in ferro salita dalla lava; raggiungetela, poi da qui balzate fino alla scala sulla parete arrampicandovi fin dove potrete. Spostati a destra e cambiata colonna, sarete nuovamente al terzo piano: al solito atrio. Uscite a

sinistra in direzione del secondo pilastro/drigo, solite piattaforme fino a raggiungerne la schiena (all'ultima bisognerà saltare immediatamente per non rischiare di cadere giù) e scala finale verso l'uscita... No, non pensate ce sia finita, per poter arrampicarvi dovrete ancora fare qualche balzo all'indietro e qualche giravolta. Ecco come: Saliti fino alla prima lama, balzate indietro sul piano inclinato, saltate immediatamente appendendovi alla seconda scala e, alla seconda lama, balzate ancora indietro ma questa volta capovolgendovi ("Alt" mentre sarete appesi alla scala e subito dopo il tasto per la capriola) e aggrappandovi immantinente alla terza scala. Uscendo in alto ce l'avrete fatta in tempo per vedere Bartoli pugnalarsi come da profezia...

LE ISOLE FLUTTUANTI

mappa16.jpg

Un posto un po' fuori dai canoni, no? Correte fino ad arrivare all'estremità del "pontile" di smeraldo, saltate verso la piattaforma inclinata "A" cercando di arrivare alla sua parte sinistra in modo da scivolar giù di schiena e appendervi al bordo. Da qui lasciatevi andare e, caduti al piano sottostante, balzate verso il primo talismano mistico dall'altra parte del nulla...

Tornati indietro fino quasi all'inizio (dal talismano passate ancora alla piattaforma di prima e da qui saltate oltre il piano inclinato a sinistra), state attenti ai guerrieri armati di spadoni e, risaltando nella parte sinistra di "A" (dritti questa volta), alla fine balzate verso l'ennesimo piano inclinato e da qui alla balconata di "B".

Tirate la leva, correte lungo il corridoio e alla fine della scivolata saltate così da ritrovarsi sull'isola della capanna "C". Eliminato lo scocciato (il lanciagranate è l'arma meno rischiosa), entrate nell'edificio attraverso la botola posta sotto di esso, raccogliete tutti i gadget e pure il secondo talismano sull'altare.

Tornati giù, freddate l'ennesimo guardiano e poi andate nell'angolo del segreto "2", quello di destra, con l'alberello sul declivio. Saltate proprio in direzione dell'arbusto, salite il più possibile e, voltandovi verso il tetto di "C", spiccate un balzo raggiungendolo e recuperando il drago di giada. Tornate giù ora, guardate nel vuoto a sud (laddove sta guardando anche l'alberello di cui abbiamo parlato prima). appendetevi al bordo e sotto vedrete un secondo piano verde smeraldo. Cadete appendendovi come al solito all'ultimo momento e, passando attraverso la porta in ferro apribile con la leva apposita, saltate da una piattaforma all'altra dirigendovi fino a "D", l'entrata dell'isola principale.

Recuperate le munizioni accanto alle statue, inserite i due talismani ai lati dei portoni ed entrate affrontando il gigante volante. Guardando a destra del ponte, vedrete quell'area in cui sono posti una lanterna e due piante, dietro a queste ultime c'è un passaggio nascosto, raggiungetelo, andate fino in fondo e raccogliete il segreto "1": il drago di pietra; per tornare fuori dovrete rifarvi il corridoio, prendere bene le misure e saltare in direzione delle piante...

Ma andiamo avanti. A sinistra del ponte vedrete certamente un masso verde in cima ad una salita.

Raggiungetelo, aggiratelo e, dall'altra parte, fatevi lo scivolo fino a fermarvi, balzate in avanti, subito indietro e, scampato il pericolo dei due smeraldi giganti, saltate ancora dall'altra parte posizionandovi per un bel salto in direzione dell'isola fluttuante "E", capolinea della fune per il ponte "F" della "Zona Interna".

Lasciandovi cadere al momento giusto, andate in "G", tirate la leva dopo aver ucciso il nemico, fate fuori gli altri due e, sfruttando la corda della camera, cercate di arrivare alla parete su cui ci si può appendere. In cima al tutto troverete un passaggio che vi condurrà nuovamente alla sezione precedente, più o meno nella parte con i due smeraldi che avete evitato (freccia rossa con la scritta "giù"), ricordate? Bene, NON saltate sul tetto al termine del tutto, ma appendetevi al margine del pavimento su cui vi trovate così d'atterrare sani e salvi a sinistra. Salite il blocco verde e da qui sul passaggio che vi ricondurrà in "D". Usate ancora la carrucola "E" ma questa volta giungete fino al salone interno "H"!

Saltate verso sinistra e spostate subito il blocco centrale in modo d'arrivare fin sulla balconata superiore; tirate la leva, scendete e fatevi lo scivolo al centro della hall saltando poi sulla piattaforma centrale apparsa di recente. Dopo l'ennesima leva, per tornare su passate laddove c'è la maschera che spara dischi rotanti, tornate al blocco che avete già spostato, risalite sulla balconata e da qui balzate verso la botola di "I", vi raccomando solo di fare un balzo in corsa e di premere subito dopo CTRL in modo da far slanciare in avanti Lara (io, invece di fare 'sto casino, ho fatto direttamente un tuffo di testa con ALT+Shift). Abbassate la manopola in fondo, passate attraverso il passaggio sommerso fino in "J", tirate la leva sopra al passaggio dal quale siete appena usciti e poi salite le piattaforme oltre le varie trappole (ora quasi tutte spente). In "H", muovete ancora il blocco posizionandolo il più vicino possibile alla parte che avete alzato di recente (il termine del percorso della carrucola, sulla mappa indicata dalla freccia rossa), saltateci dentro e, continuando dritti, saltate verso "K" (indovinate cos'è: ha quattro lettere, la prima è una L e l'ultima una A, si attiva abbassandola) per poi passare alla botola "L" (appendetevi: è alto) semplicemente tornando indietro con un balzo da fermi.

Cadrete in una sorta di gabbia che si alzerà non appena agirete sull'apposito meccanismo. Fate fuori gli amichetti di Bartoli, le statue (dalla cima del blocco con la leva) e poi dedicatevi alla leva. Risalite grazie alle scale, fate piazza pulita di tutto ciò che si muove, raccattate le munizioni e uscite attraverso "N".

Eccovi alla salita più difficile del gioco. Usate le spalliere a pioli fino a dove potete, balzate all'indietro girandovi di fronte (CTRL costantemente premuto per tutta la salita, poi ALT e subito il pulsante per la capriola), salite di nuovo, un altro salto con capriola e, in cima, spostatevi all'estrema sinistra saltando da un piano inclinato all'altro cercando lentamente di muovervi lateralmente così da uscirne. Occhio al malvivente coi coltelli e alla trappola a lamette!

Ce l'avete fatta? Bene, ora il segreto "3" e poi il livello finale! Continuate fino in fondo al percorso, non usate la carrucola ma spostate invece il blocco di pietra di sinistra indietro di uno, andate laddove c'era lui e saltate mirando alla zona tutta montagnette a sinistra. Percorretela fino in fondo, voltatevi a destra, saltate verso l'unica parte piana oltre il fiume di magma e da qui, girandovi di 180 gradi, nella grotta scura. Alla fine del percorso avrete il drago d'oro! Tornati indietro, saltate verso la zona inclinata che si trova a sinistra di quella piana già calpestata, aggrappatevi al bordo non appena scivolerete giù, risalite e in batta saltate all'indietro così da tornare in cima... Ora un ultimo saltino attraverso il passaggio verde a sinistra (quello al termine del percorso della carrucola) e voilà!

LA TANA DEL DRAGO

mappa17.jpg

Il livello è abbastanza facile, anche se il nemico finale... Beh, andiamo con ordine. Raccogliete il medikit e le munizioni, uccidete la prima statua animata in "A", abbassate la prima leva e poi la seconda accanto all'entrata, disintegrate gli altri due guardiani e poi via in "B" dove, tra una colonna e l'altra, dovrete prendervi cura degli uomini di Bartoli rimasti vivi. Munizionati a dovere, nell'ultimo cadavere troverete il talismano per l'accesso a "C" dove, fra lampi e fulmini, vedrete il vostro antagonista trasformarsi in un drago... UN DRAGO!!!

Non perdetevi tempo e ricordate che 'sta creatura non è veloce quanto voi a girare intorno alle colonne, quindi sfruttate questa sua debolezza cercando costantemente di arrivarvi alle spalle e soprattutto di non capitare a tiro del suo alito fetente! Semmai dovesse incendiarvi tuffatevi subito in una delle pozze raccogliendo poi tutto ciò che c'è sott'acqua. Non appena vedrete il leviatano cadere, correte immediatamente da lui e afferrate il coltello che ha nel petto prima che si possa rialzare. Avrete solo pochi secondi, perciò siate rapidi! Fatto ciò fuggite fuori dal tempio e....

CASA DOLCE CASA

Al contrario di quello che i più avranno pensato, non è ancora finita. Recuperato il pugnale, sarete nella vostra bella casetta quando tutti gli allarmi scatteranno: ci sono degli intrusi, gli sgherri di Bartoli che vogliono vendetta!

A destra del letto vi sarà una porticina che potrete aprire grazie alla chiave che avete nell'inventario. Raccogliete il fucile e le munizioni, dopodiché gironzolate per la casa in modo da uccidere tutti. Fatto ciò andate in giardino, poco oltre l'area d'addestramento, e freddate il leader dei dementi... solo allora vi potrete beccare la vera fine, l'unica cosa migliore rispetto al primo episodio.

Ah, se proprio volete visitare TUTTA la casa, non dimenticatevi, durante l'allenamento, il labirinto col passaggio segreto utile ad aprire la sala del tesoro. Premendo il pulsante qui presente però avrete solo pochi istanti prima che la porta segreta si richiuda, perciò fate in fretta!

Ok, e alla fine ecco i cheat per andare avanti nei livelli: accendete un flare (il razzetto da segnalazione) e poi reinserite il codice già valido per il primo Tomb Raider, cioè avanti di un passo (Shift+avanti), indietro di un passo (Shift+indietro), tre giri su voi stessi e salto in avanti. Per tutte le armi fate lo stesso ma alla fine, invece di saltare in avanti, saltate all'indietro. Ah, se non accendeste il flare vedreste Lara saltare in aria in mille pezzi, quindi, a meno che non vogliate che la vostra eroina perda la testa per voi, non dimenticatevi la fiaccola! Aloha!

FBS