TOMB RAIDER 3: LA SOLUZIONE VIEN DA SE ANCHE SU CD!
Per la felicità di grandi e piccini, questa soluzione di TR 3 l'ho voluta realizzare sia in versione RTF, che DOC (così da poterla stampare) e HTML. Oltre alle mappe già comprese nel testo, ho voluto mettere delle loro copie in versione JPG nella directory MAPPE, così che nessuno possa dire che "sono troppo piccole". Non voglio assolutamente perdere altro tempo prezioso, perciò ecco le solite puntualizzazioni da geometra e poi il testo.
Come d'abitudine, per terminare una sezione dovrete solamente seguire i pallini rossi con le lettere, i segreti saranno quelli coi numeri e, qualora ci fossero delle frecce rosse con le scritte "Su" o "Giù", allora starebbero ad indicare qualche scala, pozzo o ascensore che porteranno a qualche piano superiore o inferiore; semmai ci fossero dei cambiamenti in queste cose ve lo indicherò comunque nel testo. Oltre a ciò, se nomino dei punti cardinali, sappiate che questi ultimi saranno sempre da riferire alla mappa, perciò il nord sarà verso l'alto, il sud in basso, l'ovest a sinistra e l'est a destra...
Ok, questo è tutto. Vedete di non sprecare munizioni, cercate di prendete tutti i segreti di ogni livello (se lo farete vi beccherete un livello extra!) e non sottovalutate il fatto che anche Lara, nonostante le proprie "dimensioni", sott'acqua non abbia ossigeno infinito. Enjoy! Fabio "FBS" Simonetti

EPPUR SI MUOVE!
Per prima cosa una lezioncina sui movimenti di Lara(tm) (li ho ripetuti tante di quelle volte che ora involontariamente li faccio anch'io!). E' importante che impariate a fare quello che io chiamo il "salto in sicurezza", quello cioè che vi permetterà di superare indenni ogni sezioni in cui dovrete balzare da una piattaforma all'altra. Ecco il sistema per eseguirlo: camminate (Shift premuto) fino al bordo del baratro, fate un saltino indietro (freccia indietro SENZA premere Shift) e poi correte avanti schiacciando Alt quando sarete vicini all'orlo. In questo modo balzerete dal limite estremo della piazzola su cui vi trovate e, qualora non riusciste a raggiungere l'altro lato, state pur certi che non ci sarà modo di arrivarci col semplice salto, a meno che non abbiate sbagliato qualcosa o avete premuto il tasto per appendervi troppo presto/tardi.
Un altro fatto che vi faciliterà la vita durante le vostre funamboliche imprese sarà l'utilizzo del tasto "0" (zero del tastierino numerico) per osservare ciò che c'è intorno a voi: non appena lo premerete senza toccare le frecce direzionali, la "telecamera" andrà a inquadrare ciò che c'è esattamente davanti a Lara, in questa maniera avrete modo di capire se siete orientati nella direzione che volete o meno...

LA CASA DEI SOGNI DI LARA(tm)
Come al solito, tutta la casa sarà stata rimodellata, dentro e fuori. Questa volta, però, di cose da fare ce ne saranno veramente tante ed è per questo che ne ho voluto parlare... Naturalmente non ho voluto aggiungere mappe o roba del genere, poiché basterà farci un giro per conoscerla più approfonditamente (non vi sono né nemici né trappole).
Vi indicherò telegraficamente come attivare alcuni passaggi segreti, così che possiate gustarvela appieno. Per prima cosa la sala in cui Lara(tm) tiene tutti i cimeli delle precedenti avventure: andate alla piscina, premete il bottone dietro al trampolino e, tornati nell'atrio principale, abbassate la leva... Dietro di voi si aprirà un portale, per raggiungerlo dovrete essere molto veloci: voltatevi immantinente con una capriola, correte normalmente fino al tappeto rosso e poi, da qui, usate lo sprint rotolando giusto in tempo per passare sotto al portale... Ecco fatto!
La cosa più importante non è però questa ma un'altra. Il sottotetto: spingete un paio di volte la cassa qui presente, andate poi nella biblioteca (la stanza col camino poco oltre la sala con la TV) e a destra vedrete un libro che è fuoriuscito dallo scaffale. Premendolo farete spegnere il focolare e , arrampicandovici dentro, troverete un'altra stanza.
Spostate le due casse in modo da ottenere dei flare e liberare la via di comunicazione verso il sottotetto (la strada tra la leva e il passaggio dovrà essere libera), poi abbassate l'interruttore che farà scattare una porta a tempo. Senza perdere tempo, correte nel sottotetto e da qui nell'atrio della vostra casa, saltate le ringhiere in modo d'arrivare al piano terra il più rapidamente possibile, voltatevi in direzione della "palestra" e scattate nella porta a destra prima che si chiuda...
Dentro al posticino (l'ex sala del tesoro), ecco un enorme acquario e una cassa che, spostata, vi permetterà di raggiungere un passaggio sopraelevato per poter fare un bagnetto. Dentro l'acqua ci sarà una chiave: quella del nuovo tracciato di quadbike situato nel giardino, proprio accanto alla fontana col cavallo (è al posto del vecchio labirinto, ricordate?)! Andateci e buon divertimento!

*** MISSIONI IN INDIA ***

INDIA LIVELLO 1: LA GIUNGLA
Ok, per prima cosa il segreto 1: basterà scendere la scarpata di terra a destra fino alla pianerottolo verde, voltarsi a sinistra di 90 gradi e balzare in direzione del tronco giallo (la texture con i rami intrecciati). Sotto allo strato di foglie troverete il fucile a pompa. Lasciandovi scendere lungo il declivio, balzate spostandovi poco a poco a sinistra, evitate le punte e vedete di raggiungere la zona all'estrema sinistra della discesa, quella in cui troverete dei colpi per il fucile e un medipack. Tentando di prendere quest'ultimo un masso verrà giù dietro di voi, non vi muovete e lui non vi scalfirà neppure! Ora il secondo segreto. Davanti alla zona del medipack potete vedere un tronco d'albero, spostatevi il più possibile a destra, saltate la sua radice e ruotate contemporaneamente a sinistra così da approdare a un pianerottolo dietro di esso, continuando sino alla fine del percorso avrete il primo cristallo di salvataggio: il secondo segreto.
Continuando ora fino al termine della discesa ed evitando altre punte, eccovi nell'area "A" della mappa. Scendete a sinistra così da recuperare un secondo cristallo verde, poi, salendo sulla colonna dietro di esso, fate man bassa delle munizioni del segreto 3. Nuotando brevemente nelle sabbie mobili, arrampicatevi sulla terra ferma della zona con gli alberi (B), freddate la scimmia prima che si freghi il medikit e inoltratevi nel pertugio. Abbassando la leva che troverete al termine del percorso, farete aprire una porticina situata esattamente sotto all'area che sulla mappa ho indicato con "A", perciò tornate qui ed entrateci dentro. Abbassate la leva, voltatevi di 180 gradi e saltate nella finestrella prima che le punte vi trasformino in groviera, risaltate giù e sfruttate la carrucola per attraversare il fiume (semmai ci doveste cadere dentro, un cunicolo sommerso vi permetterà di ritornare in "B").
Una volta sul tronco dell'altra sponda (no, non è rosa!), procedete all'interno della caverna "C" freddando ogni nemico, abbassate la leva "D", poi la "E" ed infine inoltratevi nella serie di passaggi fino all'area "F" dove, passando sotto ad un albero abbattuto, sarete poi costretti a passarci sopra giungendo in "G" (prendete la gemma anche se non possedete un Playstation, tra l'altro a sinistra del tronco vi sarà una piattaforma su cui potrete trovare delle munizioni di M16).
Ok, è tempo del quarto segreto: saltate giù dal tronco così da poterne osservare il taglio. Stando sul ciglio del baratro, lanciatevi nella sua direzione appendendovi al bordo dell'apertura nel centro del legno... Al termine del cunicolo troverete qualche flare e munizioni, il problema sarà però uscire di lì sani e salvi! Scendendo di sotto, state attenti alle punte, raccogliete ogni caricatore che troverete, passate attraverso il condotto buio e, badando bene di CAMMINARE tra le punte (Shift premuto), arrampicatevi fuori dal buco sul soffitto e vi ritroverete così nello spiazzo con la nebbia. Tornando in "G", scendete fino al piano terra (NON nel "sotterraneo" sotto al tronco dove già siete stati!), entrate nel passaggio a sinistra e, arrivati al pavimento con le punte, fate un paio di passi in esso, voltatevi

di schiena e saltate sulla piattaforma in alto così da prendere la gemma verde. Sorpassate le punte (vi conviene tornare in "G" e poi rifare tutta la strada), salite sulle piattaforme fino al corridoio buio del segreto 5, abbassate la leva, correte verso il basso prima che il masso vi schiacci (voltate a destra) e poi, tornando laddove è partita la roccia, arrampicatevi nel pertugio con le munizioni... Coraggio vi manca un solo segreto! Tornate in "G" e da qui, come se doveste riprendere il segreto 4, lasciatevi cadere nel buco del pavimento. Attraversate i portali che avete fatto aprire, inoltratevi nella foresta e in "I", vedrete qualche sasso rotolarvi addosso, non appena la strada sarà libera, arrampicatevi laddove i tre massi sono partiti, tenete la sinistra e, aggrappandovi al bordo, scendete nell'apertura nel terreno. Attenti a non finire infilzati mentre cercherete di mettere le mani sulla gemma e sui flare del segreto 6!
Tornati su (dagli oggetti, lasciatevi cadere a destra delle punte e poi, una volta sulla colonna, fate un bel saltino in direzione), proseguite il cammino lungo il fiume, saltate sull'isola "H" e da qui, se lo desiderate, sulla piattaforma sospesa sopra alla vostra testolina. Abbassando la leva che troverete qui, farete aprire una porta a sinistra che vi darà accesso alla zona "L", anche se, in effetti, non è che vi servirà a molto ora: prima dovrete fare dell'altro!
Da "H", tuffatevi in acqua e nuotate in apnea fino ad "I". Abbassate entrambe le leve agli estremi della passerella, andate in "J" e tirate la manopola "K" così da far allagare "L"... Ora sì che si ragiona!
Con tutta l'acqua che ci sarà nella locazione, non ci vorrà molto a raggiungere la gemma verde nell'angolo SW e il passaggio della cascata. Continuando a salire sulle varie sporgenze di quest'ultima l'ultima mossa che dovrete fare sarà abbassare la leva in cima e, tuffandovi di sotto, "apneare" fino ad "M" dove, passate un paio di tigri e raccolte altrettante munizioni, potrete accedere al tetto su cui vi sarà la chiave di Ingra: l'oggetto che vi farà aprire la porta d'uscita! Semmai la scimpanzé tentasse di fregarvela... beh, sappiate che da queste parti il "cervello di scimmia semifreddo" è un piatto molto prelibato!

INDIA LIVELLO 2: LE ROVINE DEL TEMPIO
Dopo l'incontro col simpatico biondino, sarete in mezzo ad alcuni alberi sulle rive di un fiume abitato da piranha. Dall'altra parte dei flutti, si vedrà una piccola spiaggia ("E"), la corrente sarà comunque troppo forte per voi e sarete così costretti a fare un bel giro prima di poterci arrivare.
Facendo fuori i cobra nascosti nei cespugli, cercate di raggiungere la leva a destra ("A"), tiratela e scendete nella botola per le grotte "B" (semmai cadeste in acqua potreste raggiungerle anche da qui seguendo il percorso sommerso). Da qui dirigeteci con prudenza alla nuova area del fiume che, una volta saltato (state sempre attenti ai famelici pesci), vi consentirà di azionare la leva "C". Nuotate nel passaggio sommerso così da giungere in "D", arrampicatevi sulla montagna di terra e, una volta sulla balconata superiore, procedete lungo il corridoio così d'arrivare finalmente in "E", beh, non proprio sulla spiaggia comunque, bensì su una balconata da quelle parti. Raccogliete la gemma, balzate sui rami dell'albero (tra l'altro visitandone più approfonditamente la zona potreste avere qualche munizione), passate sulla piattaforma a destra e poi in direzione della cascata a ovest. Rimanendo attaccati al ciglio della sua seconda metà (la parte inclinata a destra), raggiungete l'area al di sopra della spiaggia; non scendete di sotto ma, acquattandovi, iniziate a visitare le grotte "F" invase dai serpenti.
Ok, ora finalmente si inizia a fare sul serio. Dopo aver evitato il masso che scenderà lungo la rampa (stata a destra), sarete in una camera di un tempio con una strana statua. Raccogliete i colpi di fucile, tirate verso l'esterno il blocco di roccia e poi, stando bassi, passate alla zona "G". L'enorme scultura qui presente si animerà e vi verrà incontro per darvi il benvenuto, senza perdere tempo, correte al piccolo balcone con la gemma verde, state qua su e abbassate le due leve così da fare aprire la porta di sinistra. Se lo desiderate, prima di scendere tentate di far fuori il mostro, badate però di prenderlo alle spalle poiché una volta che si chiuderà in difesa con le proprie spade sarà impossibile scalfirlo.
Da questa zona, oltre alla già citata porta a sinistra, vi saranno altre 3 uscite: una a doppie ante per la quale necessiterete di un paio di chiavi (l'obiettivo attuale sarà per l'appunto trovarle), una botola che si aprirà non appena ci andrete sopra e la porta di destra. Col senno di poi, io vi consiglio di visitare prima la zona della botola; una volta giù potrete infatti far aprire la porta di destra grazie all'apposita leva e, spingendo il blocco di roccia, visitare una serie di camere che, tra l'altro, vi faranno guadagnare il segreto 1! Ecco come. Stando bassi, evitate le frecce avvelenate, giungete fino alla zona con l'avvallamento nel pavimento, saltateci dentro, raccogliete il medikit (è il segreto) e, prima che il sasso vi schiacci, SALTATE fuori... badate bene: ho detto saltate non arrampicatevi! Dopo aver raccolto il contenuto di tutte le camere, potrete ritornare di sopra e scegliere se iniziare dalla porta di destra o da quella di sinistra. Io parlerò prima di quella a destra.
Entrando nel passaggio per "H", la porta alle vostre spalle si chiuderà. Saltate nelle sabbie mobili e senza perdere tempo procedete lungo il corridoio: Lara(inizierà a trattenere il fiato, perciò non scegliete percorsi strani ma un tragitto il più corto possibile! Una volta all'asciutto, salite sulla montagna di fango, voltatevi e saltate sul corridoio al di sopra di quello che avete appena percorso. Uccidete la scimmia, abbassate la leva e, sfruttando il pulsante dello "scatto", correte lungo il corridoio con le pareti puntute.
Area "I". Non azionate la leva accanto al cancello est, prima tirate in fuori il blocco di pietra (a destra, seconda colonna) e spingetelo verso ovest di un paio di posizioni. Balzategli sopra e da qui raggiungete il balcone superiore (non quello con il cancello dorato!); arrivate fino alla fine voltando i due angoli, poco dopo il secondo, guardate il soffitto e saltate verso la scala all'interno del buco. Salendo nella stanzetta segreta potrete far man bassa di tutto e tirare la leva per poi riscendere nel salone principale.
Ora sì che potrete abbassare la leva del cancello! Rispostate il blocco così da poter arrivare al balcone con la porta dorata, superatela e, una volta nella vasca, tirate la leva sommersa iniziando l'ennesima sezione in apnea. Continuate fino alla camera "J", azionate le due leve e, tornando indietro nel corridoio, salite verso l'alto prendendo fiato nella piccola area ora dischiusa. Uscendo all'asciutto, scoprirete di essere esattamente sopra alla serie di corridoi sommersi, in un area con un enorme vasca e delle strane statue ai lati ("K"). Tuffatevi in acqua, abbassate la leva sul lato sud così che il passaggio sommerso a nord si apra, entrateci a massima velocità e, tra i vari gadget, avrete il segreto 3. Uscendo nuovamente alla vasca, ora abbassate le altre due leve ai lati, uscite fuori e aprite bene gli occhi su quello che sta accadendo: le fiamme emesse dai draghi di roccia illuminano delle piattaforme invisibili, le uniche che vi consentiranno di arrivare all'interruttore per l'accesso alla camera. Una vola utilizzato quest'ultimo però, vedete di essere rapidi: il cancello che si è dischiuso non rimarrà aperto per sempre!
Nuova trappola in un nuovo corridoio. Non appena abbasserete la manopola, il muro di punte inizierà a farsi avanti. Voi dovrete raccogliere la chiave di Ganesha alla fine del tunnel "L" (usate lo "scatto") e tornare alla porta d'uscita prima di rimanere in trappola, per tanto non perdete tempo!
Rimanendo sui lati della camera "K", ora trasformatasi in una letale palude di sabbie mobili, non vi dovrebbe risultare difficile giungere dall'altra parte; qui arrampicatevi sul mucchio di fango, passate nel corridoio a destra e, dopo aver raccolto i flare nell'angolo, girandovi di spalle, procedete fino al secondo scalino della salita. Non appena il masso cadrà verso di voi, datevela a gambe voltando là da dove siete giunti. Rifacendo le scale ora libere dai pericoli, al bivio voltate a destra fino al termine del vicolo cieco, lasciate che il cancelletto si richiuda dietro di voi e poi proseguite abbassando la leva poco più avanti. Se invece del percorso di destra sceglievate quello di sinistra, avreste dovuto affrontare un masso che si poteva superare rimanendo, al termine del corridoio, il più possibile nell'angolo a destra. Passando accucciati nel passaggio sareste giunti nella medesima posizione di coloro che hanno fatto la strada di destra...
La vostra posizione attuale sarà una stanza esattamente sopra alla "G", raccogliendo la gemma, il medikit e scendendo nel pozzo a sinistra tornerete proprio qui!
Perfetto. Ora che avete una chiave vediamo di mettere le mani sulla seconda alla fine del percorso a sinistra. Lasciatevi dietro la stanza "M", tuffatevi nell'acqua della camera successiva, risalite sull'altra riva ed abbassate la leva. Scendete nuovamente in acqua e, in

apnea, state più in basso e a destra possibile così da evitare i dardi avvelenati. Non appena sarete in "N", tornate a galla così da prendere fiato e vedrete parecchi pezzi di soffitto cadere giù... Mi raccomando: state a destra e non fate gli eroi che poi vi potrebbe venire il mal di testa!
Ok, una volta che il pericolo sarà passato, uscite verso sinistra , arrampicatevi e continuate a saltare da una piattaforma all'altra così da raggiungere la cima della stanza "N". Il salto all'interno del primo corridoio della nuova area, andrà fatto con prudenza: non appena metterete piede lì infatti, vi verrà addosso un bel sasso che voi scanserete saltando lateralmente... Ok, arrivate fino al limite dell'ennesimo baratro dotato di punte, stando bassi. Invece di saltarlo, scegliete uno dei suoi angoli e buttatevi di sotto; camminate tra le punte e acquattatevi così da raggiungere il segreto 4, il pegno per 'sta mossa sarà però il rifacimento della salita della camera "N"! Nuovamente al baratro con le punte, questa volta saltatelo dopo aver preso il medikit a sinistra. Raccogliete la gemma verde, spingete il masso all'interno del muro e il secondo fino in fondo al corridoio. Durante questo tragitto, avrete senza dubbio notato gli altri massi mobili alla vostra sinistra, ebbene, dovrete premere in dentro l'ultimo e il terzultimo, spostando poi lateralmente il penultimo così che la leva dietro di esso sia raggiungibile. Azionandola vedrete riempirsi d'acqua la vasca in "M", procedendo lungo la parte ancora inesplorata potrete raggiungerla, ma attenti ai massi e alle punte!
Fatevi un bagnetto all'interno della piscina, tirate la leva per l'apertura del cancello e... tadaaa: la seconda chiave! In "G", sfruttate i due manufatti raccolti per far aprire il passaggio e preparatevi ad una bella gara contro il tempo (salvate prima di entrare!): non appena i vostri amabili piedini toccheranno il suolo della nuova camera, dal soffitto ecco scendere delle punte. Balzate verso il muro di fronte a voi e arrampicatevi rapidissimi, una volta su, fate qualche altro passo e sarete in salvo... fiuuuu, al pelo!
In "P", tirate lateralmente il masso mimetizzato da colonna (seconda a destra, vedi mappa) e usatelo per raggiungere la balconata dove potrete azionare le manopole per l'apertura delle doppie porte di sotto. Evitate i due massi che tenteranno di opprimervi (dopo 3 capitoli non potete dire che non vi hanno oppresso!), poi, attendendo il momento più opportuno, passate accanto agli sputafuoco fino alla camera delle due statue animate.
Lo scontro non sarà affatto facile, se però imparerete a salire le scale e a sfruttare l'agilità di Lara(a dovere, al termine quelle che otterrete saranno due scimitarre da posare sulle mani della scultura abbarbicata a sud: le chiavi per l'apertura del passaggio per l'ultima zona: la "R"!
Ok, a questo punto non dovrebbe essere difficile capire chi diamine possano essere i due uomini orribilmente mutilati/tagliuzzati/perforati... Gli amici del biondino rimasti nel Tempio! Ma chi mai potrebbe essere stato? Non farete in tempo a rimuginarci troppo visto che l'ennesima statua salterà fuori! Freddatela come avete fatto con le altre, poi raccogliete la prima delle tre chiavi di Ganesha al centro del tempio: esattamente sotto all'uomo a cui è stato tolto il cuore... e i polmoni, lo stomaco, il fegato e i reni... insomma, sotto a quello col buco nella panza! Camminate in direzione del cancello chiuso a ovest, entrateci (si aprirà non appena sarete vicino ad esso) e rapidissimamente abbassate le due leve buttandovi poi nella botola. Consiglio di fare largo uso del pulsante della capriola: meno tempo perderete e meglio sarà per il vostro chirurgo plastico di fiducia. A questo punto la seconda chiave sarà ai vostri piedi!
Dalle parti dell'uscita del livello, ecco una bella pozza d'acqua: in essa l'ultimo oggettino che vi manca, la terza Ganesha! Tuffatevi e cercate subito di contrastare la corrente spostandovi ai lati della camera; il flusso vi farà andare verso alcune punte, voi stateci lontani spostandovi sempre fuori dal suo raggio d'azione, abbassate le due leve e, una volta che l'area sarà più tranquilla, recuperate l'ultima chiave usandola con le sue due sorelle per andarvene da lì!

INDIA LIVELLO 3: IL FIUME GANGE
Ok, prima di balzare sulla moto ("Metti in moto l'avventura, dai cavalca Teneré..."), qualche info sul veicolo: come avrete notato (magari anche nella vostra villa visto che c'è il modo di accedere ad una pista segreta), sono due i tasti che vi permetteranno di andare avanti e indietro, oltre a 'sti due, ce n'è un terzo che vi consentirà di fare una partenza sprint: quello per lo scatto. Per usarlo tenetelo premuto, schiacciate l'acceleratore e poi mollate il primo dopo qualche secondo... 'Sta modalità vi sarà utile in diversi frangenti e comunque sarò io stesso a dirvi quando utilizzarla.
Hey, aspettate un attimo, non ho ancora finito... giù dalla moto: c'è prima il segreto 1 da prendere! Dirigetevi all'estremità nord della zona "A", quella con la piccola salita che poi verrà sfruttata con l'ATV per saltare il fiume, girandovi di spalle, appendetevi al bordo e continuate a sinistra fino a trovare la texture con gli appigli. Continuate a procedere fino alla prima piattaforma sull'acqua e, facendo molta attenzione nell'usare sempre il salto di sicurezza aggrappandovi (vedi introduzione) e nell'avere sempre abbastanza spazio sopra di voi per saltare (spostatevi laddove ci sarà il soffitto più alto), cercate di raggiungere la zona segreta, state particolarmente attenti al salto più breve: andrà eseguito dando le spalle al baratro e facendo un balzo all'indietro. Una volta nei corridoi di pietra, basterà continuare a saltare da un piano inclinato all'altro (occhio alle punte), per mettere le mani su qualche munizione, un diamante e un medikit.
Tornati indietro, salite sulla vostra amata moto, partite saltando il fiume grazie alla rampa "A" e dirigetevi a tutta birra verso "B" (magari fermatevi al primo balzo per raccogliere il segreto 2: è sul fondo del burrone e lo potrete raggiungere grazie alla scaletta sul bordo). Nel suddetto salone, saltate la prima volta normalmente, per la seconda però sarete costretti ad usare l'accelerazione speciale. Quando però arriverete dall'altra parte ecco l'amara realtà: la porta sarà chiusa. Lasciate lì il veicolo, risaltate il baratro a piedi e, voltandovi a destra, saltate nell'apertura del muro verso un altro sistema di cunicoli. Procedete evitando i vari cobra e, al secondo buco nel pavimento, lasciatevi cadere così d'arrivare dall'altra parte del cancello. Agendo sul pulsante lo farete aprire e, tornando sull'ATV, continuare il vostro viaggetto.
E' ora di decidere la strada da intraprendere: quella più intricata (a sinistra) o quella zeppa di scimmie (a destra, oltre la zona accidentata)? Io naturalmente le ho messe entrambi, sappiate solo una cosa: prendendo la seconda perderete qualche segreto e di conseguenza vi giocherete la possibilità di vedere il livello bonus! Comunque siete liberi di decidere, ecco perciò prima il percorso , indicato sulla mappa dalle lettere rosse col punto esclamativo ("C!", "D!", ecc...), poi quello completo di segreti.
-PERCORSO DELLE SCIMMIE-
Raccogliete la gemma, usate la moto per saltare oltre il fiume e, arrivati dalle parti di "C!", freddate la scimmia e continuate scendendo nel percorso sotterraneo. Fatevi la salita e, arrivati in piano, fate caso al passaggio "D!" alla vostra sinistra. Entrandoci troverete il solito cobra da bucherellare (che lo riciclino di volta in volta?) mentre, abbassandovi, avrete la chiave di un cancello...
Scendendo fino a metà della salita che avete già percorso, guardate verso sud (a sinistra si Lara(tm)guardando verso la base della rampa) e noterete, nel buio, un altro passaggio che condurrà a un'area ("E!") con altre scimmie e DUE serrature per la porta... A quanto pare serve un'altra chiave! Continuate fino alla fine della camera, arrampicatevi attraverso la botola sul soffitto e, in "F!", mettetevi esattamente davanti ai due portoni chiusi (NON quelli con le sabbie mobili!), a sinistra ci sarà una colonna, tentate di aggrapparvi saltando dal piano rialzato e, una volta su, balzate sul ramo dell'albero, sul balconcino (ciao Laura!) a est e sul secondo albero. Raggiungendo il cornicione dell'edificio, fatevi strada fino a "G!", raccogliete tutto quanto (tra cui la seconda chiave del portone) poi, tornati nella camera col buco nel pavimento, gettatevi giù non appena non ci saranno le fiamme. Continuate a destra, schiacciate il bottone (si apriranno le doppie porte delle sabbie mobili) e, rifacendo all'inverso il percorso precedente (passate sugli alberi), tornate in "E!". Inserite le chiavi nelle serrature e, usando lo scooter, arrivate fino a "H!" saltando le sabbie mobili. Raccolta la gemma dall'altra parte del fiume (indovinate con cosa andrà saltato?), scendete dal veicolo e procedete seguendo il percorso di roccia a lato della cascata. Qui la strada sarà esattamente uguale a quella al termine del Percorso delle Rampe, quindi, saltando a piè pari i segreti 4 e 5

(li potrete comunque trovare spiegati nella parte completa), tuffatevi nel laghetto di sotto e, ucciso l'avvoltoio, percorrete la strada dietro alla cascata. Fine livello, peccato solo che vi siate lasciati indietro parecchie cosette!

-PERCORSO DELLE RAMPE-
Siamo al cancello del punto "B", ricordate? Ok, saliti sulla moto, fatevi la rampa saltando i burroni. Al piccolo ponte di pietra "C", fermate il mezzo, scendete, ruotate a destra di 90 gradi e balzate sul balconcino (ciao nuovamente, Laura!) così da raccogliere le munizioni. Entrando nel piccolo spazio poco più in là, ecco il segreto 3: una gemma e qualche colpo per il futuro Uzi. Tornate alla moto, continuate il percorso e, scelta la strada "panoramica" ("D"), seguitene molto lentamente il cornicione fino al salto finale verso "E". Prima di proseguire a bordo del vostro macinino a pile, scendete un attimo, usate le scale per prendere le munizioni al serpente sotto di voi e poi risalite per occuparvi dell'ultimo salto.
Nell'area "F", vi sarà il penultimo segreto. Scendete dal veicolo, tenete la sinistra scivolando giù dalla piccola rampa fin sulla piattaforma piana, uccidete l'avvoltoio e, saltando in direzione della piattaforma poco più in alto, balzate poi sulla passerella di roccia. Un altro piccolo volo e sarete su un balconcino appollaiato sul muro davanti a voi, zona da cui, guardando verso ovest (a sinistra di Lara(tm), quando sarete rivolti alla zona da cui provenite), vedrete un alcova in cui vi sarà ciò che cercate. Per raggiungerla basterà saltare verso il piano inclinato di fronte ad essa e poi sulla stessa... Per tornare indietro mirate a una seconda piattaforma inclinata a destra, poi rifate il percorso di prima all'inverso.
Ok. Continuando a visitare il "piano terra", troverete l'ennesima gemma verde e un sentiero di pietra rialzato accanto a una cascata. Il segreto 5 lo troverete dopo aver faticato un po' con le piattaforme sui lati della gola: saltate in direzione della prima a sinistra, eliminate gli uccellacci, balzate sulla seconda, lasciatevi cadere sulla terza e poi, spiccando il volo verso la crepa nel muro a ovest, aggrappatevi e, stando acquattati, fate man bassa di tutto ciò che c'è. Facendo una nuotata nel lago (ci sarà la zattera del biondino) e procedendo dietro la cascata avrete finito.

INDIA LIVELLO 4: LE CAVERNE DI KALIYA
Ecco a cosa servono le mappe: a risolvere più facilmente livelli come questo! Le caverne altro non sono che un intricata serie di corridoi, un labirinto che comunque seguendo la mia mappa riuscirete sicuramente a superare. Vista la facilità del tutto, le lettere qui serviranno solo ad indicare la posizione di oggetti interessanti che potrete prendere durante il tragitto verso la camera del Boss finale (il biondino).
Ok, iniziamo. Il primo consiglio è di stare attenti ai serpenti annidati negli angoli, il secondo è di raccogliere tutto ciò che potete: le munizioni & flare (tutte le "A") e i medikit (tutte le "B"). Oltre a ciò, attenti alla zona "C" che è forse una delle più pericolose: essenzialmente è uno scivolo che, una volta percorso, attiverà un masso. Per superarlo sono due le possibilità: un bel salto all'inizio della discesa così da partire avvantaggiati, oppure un corsa a massima velocità non appena si toccherà terra. In entrambi i casi, al termine del corridoio dovrete svoltare, a sinistra o a destra così da uscire dalla traiettoria della pietra. In "D", il pericolo sarà sempre un masso: avvicinatevi al piano inclinato dandogli le spalle, poi, non appena sentirete il rumore della roccia, correte via nascondendovi in uno degli anfratti.
Con "E" ho indicato l'unica botola in cui si potrà solo scendere: il salto è troppo alto e la salita sarà quindi impossibile.
Nella camera "F" avrete una gemma verde, dei flare e la possibilità d'accesso a un corridoio pieno di... Serpenti! Lasciatevi cadere giù stando molto attenti, voltatevi in direzione del corridoio aperto e correte come non avete mai fatto prima (usate lo "Scatto"): da dietro si staccherà infatti un sasso che inizierà a seguirvi... Siccome al termine del percorso dovrete inginocchiarvi per entrare in un anfratto a destra, capite anche voi quanto sia importante mantenere una certa distanza dalla roccia! Dopo aver raccattato il medikit e la gemma, ecco il simpaticone in "G": il biondino.
Non appena arriverete, costui, che si sarà guadagnato dei poteri speciali grazie alla roccia incastonata nel petto (mi ricorda Dragonlance!), trasformerà l'acqua in una non ben nota sostanza letale per Lara(. Sarete quindi costretti a saltare da una isoletta all'altra continuando a sparare al tizio, così da farlo crepare. La cosa bella è che lui non rimarrà affatto con le mani in mano ma inizierà a tempestarvi di fiamme e fireball costringendovi a non rimanere mai nello stesso posto (l'esplosione colpirà sempre la zona in cui vi troverete quando lui urlerà). Una volta che il gonzo sarà al tappeto, potrete prendere il lanciagranate, le munizioni e il medikit da quelle parti, dedicandovi poi alla raccolta del primo cristallo che rimarrà sull'isoletta centrale. Addio India e benvenuto mondo!

*** MISSIONI IN INGHILTERRA ***

LONDRA LIVELLO 1: LA BANCHINA DEL TAMIGI
Ok, iniziamo dalla bella Londra dunque. Sarete sul tetto di uno dei numerosi palazzi della capitale inglese. Per prima cosa occupiamoci del segreto 1. Voltandovi di 180 gradi, avrete a sinistra un tetto inclinato, a destra una impalcatura in ferro che conduce a una porta (texturizzata per tanto non apribile), mentre davanti a voi vi sarà, poco oltre un baratro, un pianerottolo sopra al quale si noterà una piattaforma metallica. Come avvivare fin lì? Iniziate a saltare sul pianerottolo sotto di essa, giratevi in modo da dare le spalle al tetto inclinato e saltate prima all'indietro e poi in avanti in modo d'attaccarvi alla struttura che desideravate raggiungere. Fatto. Da qui, ora balzate oltre la tettoia e finirete in un vicolo di terra battuta. In fondo a 'sto posto troverete una gemma verde e delle munizioni ma non sarà questo il segreto! Andate sul cubo laddove il corridoio piega a L, da qui raggiungete il tetto e saltate sull'enorme gru in mezzo alla strada sottostante (chi soffre di vertigini farebbe bene a cambiare gioco!). Camminando sul traliccio che ne costituisce il braccio, lasciatevi poi cadere sul contrappeso al suo termine e da qui al tetto sottostante, cercando però di balzare verso uno dei due muri laterali. Così facendo, dovreste arrivare ad una delle due colonne di un tetto terminante con una striscia di filo spinato; balzando in direzione dello spazio libero tra le due colonne, camminate nel filo e imboccate il corridoio per l'area segreta "1" ma attenti ai topocane! Ok, ora che avete messo le mani su tutti quegli oggettini, come tornare indietro? Nulla di più semplice: sempre camminando tra il filo spinato, mettetevi al di sotto della colonna a sinistra, balzate così d'aggrapparvi al bordo e tiratevi su, da qui arrampicatevi sul muro e, sfruttando le grate, salite verso la zona superiore da cui poi sarà raggiungibile il contrappeso della gru. Risalite sul traliccio e da qui saltate sulla piattaforma che si nota in diagonale a destra (guardando la cabina della gru, dovrete osservare il lato a sinistra). Ora non sarà difficile tornare nel vicolo della gemma verde e poi, salendo sul rialzo già sfruttato precedentemente e appendendovi al lato più alto della tettoia inclinata che avevate accanto all'inizio, potrete tornare senza alcun problema, nella zona di partenza.
Ok, partiamo per l'avventura vera e propria. Procedete fino alla fine della piattaforma su cui vi trovate, lasciandovi cadere sul ballatoio sottostante. Da qui, scendete tenendovi aggrappati al suo bordo, mollate in modo d'arrivare sulla tettoia e subito saltate aggrappandovi all'ennesimo pianerottolo. Sarete così esattamente sotto al piano iniziale e accanto a voi potrete vedere un bel pulsantino ("A")... Schiacciatelo, fate fuori il corvo, poi dirigetevi saltando al balconcino con la carrucola.
Invece di usare 'sto affare, che vi farà raggiungere una piattaforma inclinata del tutto inutile, saltate in direzione di quella alla sua destra, appendendovi al bordo non appena Lara(comincerà a scivolare. A questo punto lasciatevi andare per poi riattaccarvi immediatamente alla piattaforma sottostante: quella verde che avevate fatto alzare con "A". Salendo e freddando il soldato che vi verrà

contro, potrete continuare il vostro cammino fino a "B": una vicolo poco illuminato di cui dovrete raggiungere dapprima il fondo per poi risalire... Saltate dunque in direzione della piattaforma vicino a quella tutta crepata, e da qui verso il ballatoio sul muro nord. Raccogliete i colpi del fucile subacqueo nella crepa, lasciatevi cadere di sotto e, raccogliendo i flare, le munizioni e la gemma verde in uno degli angoli, iniziate ad arrampicarvi per la scala dopo aver azionato il pulsante lì accanto. Una volta raggiunta la cima del luogo, fate fuori i topocane e, in fondo al corridoio, avrete ciò che cercate: un ciccione con una bella chiave ("C"). Perfetto. Tornate alla locazione dei topocane, appendetevi al bordo del pavimento e spostatevi all'estrema destra così d'avere sotto quella piattaforma seminascosta. Raggiungetela attaccandovi al bordo, saliteci, premete il pulsante qui presente e, balzando in direzione della crepa nel muro (all'altezza del piano superiore), appendetevici continuando a spostarvi a destra... Così facendo non ci vorrà molto per tornare all'entrata del luogo (laddove avevate ucciso il soldato).
Ora, avete presente la botola verde che avevate chiuso abbassando "A"? Azionando il bottone "D" a destra la farete aprire di nuovo, un'azione indispensabile per poter raggiungere il pianerottolo sottostante: quello del primo piano. Appendetevi al bordo dell'alcova che vi troverete davanti, rilasciatevi, seccate il corvo e poi riappendetevi procedendo a destra; il secondo segreto sarà nella terza alcova che troverete. Tornate indietro, arrampicatevi nell'unica apertura che ancora non avete visitato (a dir la verità sono due, solo che la seconda non la conteggio visto che sotto non ha alcuna piattaforma per essere raggiunta), poi, acquattati, seguite i corridoi fino all'ennesimo vicolo ("E"). Premete il bottone a lato del bidone d'immondizia, poi tornate sui vostri passi cercando di arrivare al piano terra del vicolo dal quale venite (capito? Non "E", l'altro!).
Una volta giù, uccidete l'uomo, girovagate tra le casse prendendo tutto ciò che c'è (non dimenticate in diamante nell'angolo NE), poi iniziate la rampicata sulle casse "F" che vi riporterà alla zona di partenza. Da qui, rifatevi tutta la strada per il pulsante "A", balzate verso la carrucola e per la seconda volta lasciatela stare: saltate invece in direzione della piattaforma a sinistra della ringhiera, proprio al di sopra del punto d'arrivo del cavo. Una volta qui, scendete sul pianerottolo del medikit, raccoglietelo e poi appendetevi alla crepa nel muro continuando ad andare a destra. Giungerete così all'area "G" e da qui, prendendo il primo corridoio che troverete a destra, fino ad "H", dove un secondo pulsante farà alzare la piattaforma da imbianchino trovata nel vicolo "E". Saltateci sopra, raggiungete la serratura nel piccolo corridoio, usate la chiave trovata in "C" e, entrando nella nuova stanza, premete il bottone "I" in modo che il camino in "J" smetta di funzionare. Ora, scendendo ai piani bassi di "E" e rifacendovi tutta la strada dal piano terra del vicolo, tentate di tornare sui tetti della zona di "H" ma, invece di girare a destra per il suddetto bottone, salite alla volta della cappa ora innocua. Prima di buttarvi giù, prendete il segreto 3: saltate e aggrappatevi al muro direttamente davanti a voi (sotto ai vostri piedi ci sarà "J"), raccogliete i colpi del fucile e poi, ruotando di 90 gradi a sinistra, scivolate lungo il tetto così d'arrivare all'area segreta...
ATTENZIONE: Per la verità, un sistema molto più rapido vi avrebbe permesso di risolvere tutta 'sta sezione: dopo aver raggiunto per la prima volta la carrucola, facendovi la trafila per raggiungere il tetto potevate andare subito al pozzo "J" e, buttandovi giù cercando di cadere di uno dei suoi angoli anziché nel centro, Lara(non si sarebbe incendiata ma avrebbe semplicemente iniziato a perdere energia; correndo via lungo il corridoio vi sareste salvati in tempo e quindi avreste raggiunto la zona delle piscine senza colpo ferire... Inutile dire che avreste potuto variare un po' questo percorso in modo da raccogliere anche il segreto 2 (i punti da toccare sarebbero stati il pulsante "A", il "D", il piano terra e poi su fino a "J"), così facendo non vi sareste persi nulla!
Ok, proseguiamo. Scesi nella cappa del camino, continuate fino in fondo alla rampa, mettetevi sul bordo della piattaforma, balzate verso l'apertura dall'altra parte del baratro (sotto ci sarà il solito vicolo "E") e premete subito il pulsante per aggrapparvi: in questo modo la nostra eroina non sbatterà il capo sullo stipite del passaggio ma, rimanendo con le braccia avanti, giungerà sana e salva alla suddetta zona.
La camera "K" avrà in se una leva e due pulsanti chiusi da altrettanti vetri di sicurezza. Fatto fuori il simil-nazista, abbassate la leva e scoprirete che questa controllerà il livello dell'acqua nella vasca "L" e riempirà la "M". Andate in quest'ultima, tuffatevi dentro e tirate la leva sommersa (sul lato sud): una botola in "L" si aprirà consentendovi l'accesso al condotto d'allagamento. Prima di entrare qui però sarà necessario azionare nuovamente la leva in "K" così da far spegnere le eliche e poter passare senza colpo ferire...
Seguite i vari passaggi all'asciutto fino al pozzo che conduce alla stanza "N" con lo strano veicolo giallo in movimento. La prima cosa da fare qui sarà riattivare la corrente premendo il bottone in uno degli angoli (lo potrete riconoscere per la gemma lì vicino), subito dopo spostare l'unica cassa presente (è di rete metallica) a sinistra o a destra del corridoio col lettore di schede magnetiche, così facendo il carrettino elettrico ne finirà a contatto mandando tutto in corto. Risultato: il primo pulsante dietro al vetro in "K" sarà disponibile. Salite la scaletta del pozzo fino in cima così d'arrivare immediatamente alla suddetta camera. Premete il bottone, riabbassate la leva così d'allagare ancora "M" e da qui passate alla vasca "O". Attraversandola e andando a manipolare il bottone "P", drenerete nuovamente "O" ma farete aprire il pulsante in "K"! Ok, ma come tornare lì per premerlo? Facile: grazie a degli appigli sul soffitto di "O" e un condotto alla fine del tutto che vi porterà nuovamente in "M" (non tentate di lasciarvi cadere nella botola con l'acqua, vi sfracellereste!). Una volta che anche il secondo interruttore in "K" avrà la sua bella lucina verde, tornate in "O", e in apnea entrate nella botola sommersa. Al termine del tunnel, finirete in una sorta di salone di una chiesa. Raccogliete le munizioni sott'acqua, poi uscite all'asciutto facendo fuori chiunque vi ostacoli. Arrampicandovi attraverso il pozzo (quello con la freccia "SU"), sarete sul tetto che già avevate visitato per raccogliere il segreto 1 (siete nuovamente sui tetti, proprio al di sotto della gru usata per raggiungere il segreto 1). Camminate tra il filo spinato, saltate sulla piattaforma attaccata alla gamba della gru e da qui al tetto di destra "Q". Altro filo spinato e poi la chiesa con due killer. Freddati gli uomini, dedicatevi ai due rimanenti segreti del livello. Cercate nel centro della navata il blocco mobile, tiratelo in fuori di un paio di posizioni, saliteci e, voltandovi a destra, balzate sulla tettoia raccogliendo il medikit, da questa posizione, saltate nell'angolo di quella a sinistra del blocco, luogo dove potrete mettere le mani sulla chiave della Cattedrale, utile nel livello bonus (quello che salterà fuori se finirete il gioco avendo trovato tutti i segreti)... o almeno così si dice.
Il quinto segreto è a sinistra del corrimano a ovest (in direzione dell'uscita), lasciandovi cadere giù aggrappandovi al bordo, potrete raccogliere il medikit e poi uscire finalmente dal livello.

LONDRA LIVELLO 2: ALDWYCH
Questo è in assoluto uno dei pezzi più belli del gioco, quindi vedete di godervelo (mi immagino cosa staranno pensando quelli che si sono bloccati qui!). Non appena partirete, vi troverete a volo libero in un pozzo. Appendetevi alla rampa per la quale state cadendo, raccogliete i colpi del fucile e poi lasciatevi scendere nell'acqua sottostante.
Procedendo per la scala, arriverete alla camera con i distributori dei biglietti ("A"), abbattete il primo nemico e dedicatevi ad essa. Da questa locazione si dipaneranno due percorsi per altrettante stazioni della metro', vi saranno, come si vede dalla mappa, un paio di porte chiuse e, tanto per gradire, un "sottotetto" ("B") raggiungibile in due diversi modi... Il primo è arrampicarsi sulla macchina dei biglietti esattamente sotto all'apertura nel soffitto, il secondo invece (che è quello che consiglio), è tornare indietro per le scale sfondando l'unica grata a parete presente. In questa zona avrete una bella gemma verde e, arrampicandovi, sarete esattamente al di sopra dell'area "A": alla "B", insomma.
Prendete tutto ciò che c'è in giro: munizioni e medikit vari, uccidete il punk e andate poi a spostare l'unico blocco mobile tirandolo indietro di una posizione. Così facendo avrete sì tappato una delle tre uscite che portano al piano di sotto, ma in questa maniera la stessa uscita, se presa dalla locazione "A" dei distributori di biglietti, vi consentirà di raggiungere un piano più alto: il blocco che avete mosso non era normale ma un blocco scala (sui suoi lati ci si può aggrappare come se ci fossero dei pioli)!

Ok, fate allora un saltino di sotto, salite sul primo distributore accanto alla porta della stanza chiusa (a ovest) e continuate a salire... Entro breve potrete penetrare nella suddetta stanza chiusa ("C") e ottenere la chiave della manutenzione. Dove usarla? Per scoprirlo prendete le scale mobili a destra, fate un salto di sicurezza così da non cadere nel baratro ai piedi delle stesse (salvate prima e siate sicuri di aggrapparvi al bordo dall'altra parte) e proseguite fino a "D": una porta dietro alla quale vi sarà un interruttore per ristabilire l'elettricità! Uscendo nuovamente, in "E", per terra, troverete una moneta... Volendo potreste tornare direttamente in "A" per usarla con le macchine dei biglietti, io però consiglio, intanto che ci siete, di lasciarvi cadere nel baratro precedentemente saltato e, facendo una bella corsetta, fiondarvi in "F" prima che la metropolitana vi schiacci: è la strada più logica per ottenere tutto ciò che vi servirà più avanti!
Levati di torno i soliti malmostosi, iniziate a farvi strada per le casse, continuate a salire e, quando troverete il primo piano inclinato, balzateci sopra con un salto all'indietro e, risaltando, attaccatevi alla grata, salite più che potete, fate un altro salto all'indietro poi, toccata terra, arrampicatevi sulle casse che si troveranno alle spalle di Lara(tm) per poi risaltare in direzione della grata già usata in precedenza, o meglio, in direzione del percorso a griglia sul soffitto a cui potrete aggrapparvi!
Al termine del tutto sarete in "G": un pozzo da trivellazione in cui l'enorme scavatrice sarà ancora presente. Dalla vostra discesa dipenderà la scoperta o meno del primo segreto, perciò consiglio di salvare la posizione così da ripeterla se serve. Giratevi di spalle e scivolate lungo il declivio appendendovi, lasciatevi cadere appendendovi nuovamente e, giunti sulla superficie instabile, saltate a sinistra prima che crolli; il successivo piano inclinato sarà quello che deciderà il vostro destino nei confronti del segreto 1: se salterete per tempo appendendovi alla crepa di fronte a voi e spostandovi a destra, allora potreste farcela, altrimenti nisba. Facciamo finta che ce l'abbiate fatta: la differenza sostanziale sarà la vostra posizione, un po' più a destra della norma, lasciandovi andare cadrete su una piattaforma cedevole, non appena si distruggerà, finirete su un piano inclinato, saltando all'indietro e girandovi nel contempo, riuscirete ad appendervi alla sporgenza che, poco più sotto, sarà seguita da altre e condurrà ad un bel fucile mitragliatore (M-16 con silenziatore nella versione a noi consegnataci per la review, ma, molto probabilmente, MP-5 nella finale). Nel caso non ce l'aveste fatta a saltare alla seconda rampa, e quindi a spostarvi a destra, il salto all'indietro vi porterà semplicemente ad una piattaforma priva di gadget esattamente sopra all'area segreta che da qui non potrà comunque essere raggiunta.
Ad ogni modo, in entrambi i casi, sarete in grado di continuare il vostro viaggetto: salite cercando un passaggio di mattoni e poi continuate la salita in "H" grazie alla grata sul muro. Cercando di stare il più possibile a destra (cioè in linea col successivo pianerottolo da raggiungere, calcolate bene i tempi, evitate di finire arrosto e balzate oltre il fuoco. Non appena toccherete la superficie di metallo, tutti e due i lanciafiamme si fermeranno. Procedete salendo sempre più, quando arriverete al piano coi colpi per l'uzi, dietro di voi potrete vedere un piccolo pulsante che andrà premuto; non appena lo farete noterete in "F" una botola spalancarsi.
OK, com'è come non è, dopo aver sfidato le fiamme accesesi ai piani superiori, sarete nuovamente dalle parti di "E": poco oltre il baratro che avete già visitato. Scendete nuovamente in quest'ultimo e raggiungete la camera "F", prima di entrate nella botola che si è aperta però, fate una capatina in "G", il pozzo della trivella. Salendo sopra a quest'ultima e raggiungendo il passaggio sopraelevato, avrete la prima chiave di Salomone...
Ok, siete entrati nella botola a NE di "F"? Benissimo, allora sarete arrivati in "I", giusto? La camera altri non sarà che un'enorme salone abitato solo da un punk e dal suo cane che andrete a sforacchiare a dovere (ci stava bene la tipica frase: "Ho, se fai male al mio cane è come se lo facessi a me!"). Mettendovi sulla piattaforma cedevole, spostate verso di voi il blocco movibile che troverete di sotto, tornate su e scendete nell'apertura che si sarà formata grazie alla vostra ultima azione, in questo modo, sarete al gruppo di pulsanti "J".
I controlli che avete davanti, serviranno per l'apertura delle porte al deposito di casseforti, apertura che purtroppo sarà a tempo, tutta la parte seguente andrà perciò fatta di corsa (sfruttate il pulsante di "scatto"). Ci siete? Via, allora. Schiacciate l'interruttore a destra, correte in direzione della già citata camera e più precisamente all'interno dell'uscio più distante: quello a destra. Schiacciate il bottone qui presente poi, tornati in "J", ripremete nuovamente l'interruttore a destra entrando, questa volta, nella porta centrale. Salendo attraverso la botola, fatta aprire col bottone nella camera di sicurezza precedente, utilizzate l'ennesimo pulsante, poi fate ritorno a "J". Pensate, finora avete preparato semplicemente la strada per quest'ultima azione, abbassate perciò l'interruttore a sinistra e fiondatevi nell'unica cassetta di sicurezza che vi manca: quella a sinistra. Dentro, oltre l'acqua, ci sarà la seconda chiave di Salomone ("K"), per raggiungerla basterà fare il percorso appesi al soffitto e poi tornare in "A" attraverso il canale sommerso.
Eliminando il killer apparso dal nulla, cambiate la moneta trovata in "E" con un bel biglietto per la metro' (al terzo sportello da sinistra), scendete lungo la scala mobile di sinistra e, dopo aver raccattato il segreto 2 dietro alla grata, procedete seguendo i binari per l'area "L". Non appena vedrete il bagordo spuntare fuori dalla porta, inseguitelo ed entrate con lui nella stanza prima che la metropolitana vi costringa a cambiare misura di reggiseno. Freddato l'uomo, premete il bottone e visitate tutti e due i corridoi ancora inesplorati: quello da cui è saltato fuori il punk (troverete solo una gemma) e l'altro con la pozza d'acqua. Aprite la porta qui presente tramite il pulsante apposito e iniziate ad affrontare questo simpatico labirinto. Il trucco per superarlo è osservare i simboli sulle porte e quelli accanto ai numerosi interruttori. Per terminare il tutto nella maniera corretta dovrete azionarne uno col simbolo delle mani, e uno con quella specie di banana split... in questa maniera avrete libero accesso ad "M": una enorme camera con due troni e una luna meccanica. Dopo aver inserito a dovere le due chiavi, raccogliete tutto ciò che c'è in giro: i due uzi (!), la gemma e soprattutto il martelletto massonico nella porta precedentemente occlusa dalle spade. Non dimenticate inoltre la Stella Ornamentale, nascosta dietro all'unica tenda viola che arriva fino a terra... avendo davanti la porta delle spade, la vedrete a sinistra (questa non era affatto facile!).
Ora per andar via non dovrete far altro che farvi una bella nuotata in apnea e vi troverete, pensate un po', in "N" (il passaggio è nell'angolo SW della camera). Arrampicandovi su un paio di gradini, balzate in direzione del balconcino più lontano, salite e, sfruttando i soliti appigli sul soffitto, cercate di raggiungere il passaggio nel muro e da qui il cancelletto automatico. Usate il biglietto per aprirlo, poi andate alla porta della stanza col fuocherello e ponete la Stella Ornamentale trovata in "M" sul meccanismo. Ora potrete dirigervi al segreto 3: basterà che seguiate il corridoio nella stanza che avete appena aperto!
Raccolto il diamante segreto, fate ritorno dalle parti del cancelletto automatico e usare il martelletto per rompere il lucchetto in "O". Schiacciate il bottone e, mentre siete qui, arrampicatevi nell'area esattamente sopra di esso per il segreto 4. Scendete nel passaggio poco più a destra della porta (a sud, sulla mappa), visitate l'intera zona e, giunti alla botola che avete visto aprirsi alla pressione del pulsante, arrampicatevici dentro. La carrozza della metropolitana in cui ora vi trovate, potrà essere mossa azionando il pulsante in essa, così facendo arriverete in un'altra zona...
Nella nuova area, procedete fino in fondo al corridoio e, non appena vedrete il nemico spuntare fuori dall'angolo, NON UCCIDETELO! Lasciate che prima apra per voi una porta, la "P", solo allora potrete rompere la testa a lui e al suo compare. Dentro la nuova stanza, troverete un paio di bottoni da premere, vedrete così aprirsi una porta in "I" e la botola per riutilizzare il treno e raggiungere questa zona. Fatelo e avrete il segreto 5: un bazooka e qualche munizione. Per tornare in "P" e discendere la rampa per la fine, basterà premere il bottone accanto nell'area segreta e tornare al trenino...

LONDRA LIVELLO 3: ALLE PORTE DI LUD
Hey, che cambiamento, vero? Ora quelli che prima erano i vostri nemici saranno amici, quindi vedete di non colpirli altrimenti loro faranno lo stesso con voi!

Per prima cosa seguite il teppista fino alla sala "A" con le due piscine e, invece di continuare dritti, imboccate il passaggio di sinistra alla volta del segreto 1. Non appena cadrete nella piccola stanzetta e le punte inizieranno a scendere dal soffitto, appendetevi al passaggio a destra, tiratevi su e scivolate lungo la rampa. Osservando il panorama dalla balconata di sinistra, vedrete sotto di voi alcuni piani inclinati e del filo spinato, buttandovi in direzione dei primi, finirete in mezzo al secondo e, camminando a sinistra, potrete appendervi alla fessura nella parete scoprendo, dopo esservi tirati su, la prima zona segreta (a destra); per risalire usate l'apertura sul soffitto, premete il pulsante nella stanza in cui vi siete ritrovati dopo la camera delle punte, e sarete così al pozzo di salita "B". Prima d'iniziare la rampicata grazie alle solite grate, recuperate il medikit, poi fate caso, nella salita, ai due muri laterali... Quando accanto a voi noterete un paio di luci rosse (una per lato), spostatevi a sinistra e fate in modo che le mani di Lara(tm) siano alla stessa altezza della base della grata con dietro la luce; fate un salto all'indietro con giravolta, appendetevi alla scaletta e poi, tirandovi su, arriverete al segreto 2: un colpo di bazooka. Semmai la nostra eroina non volesse salire nell'apertura della munizione, fatela spostare più a destra possibile, mollate la presa e poi riprendetela immediatamente così che la pupattola non si riesca ad appendere se non con le sole mani (non deve avere l'appoggio dei piedi), in questo modo certamente salirà dove vorrete!
Ok, dopo aver fato ciò, lasciatevi cadere sul piano inclinato in legno, fate un altro salto all'indietro con giravolta e vi ritroverete appesi alla grata di salita. Arrivate questa volta alle luci verdi (sempre una per lato), spostatevi ancora a sinistra e portate Lara(tm) ad una altezza tale per cui le sue mani si trovino di due spazi più in alto della cima della luce verde. Fate un salto all'indietro puro e semplice e sarete su una piattaforma con un diamante e delle munizioni di fucile... Ok, ora sì che potete arrivare fino in cima: avete preso tutto ciò che c'era in "B"!
Passando nel tunnel, vedrete attraverso le aperture la stanza sotto di voi: quella di una enorme Sfinge... A quanto pare quelle del primo TR non sono bastate ai programmatori! Non appena sopra alla vostra testa il soffitto si alzerà, arrampicatevi a destra nell'apertura e lasciatevi cadere nel pozzo in modo d'arrivare nella zona "C". Uccidete il nazi di spalle, aprite la porta grazie all'apposito bottone e fate fuori anche il secondo crucco. L'accesso alla camera egizia "D" sarà impedito da un grosso blocco di roccia, per poterlo spostare dovrete muovere quello in "C" così che sia nell'angolo di sinistra...
Entrando in "D", salite sui blocchi di roccia, entrate nel passaggio direttamente davanti all'entrata e spostate il blocco mobile davanti all'accesso che avete appena utilizzato. Arrampicandovi sopra, potrete tornare nell'atrio e notare subito che il blocco che si era spostato muovendo quello in "C" è ora tornato al suo posto... Saliteci e da qui balzate a sinistra introducendovi nello stretto cunicolo. Tirate per l'ennesima volta il cubo in "C" in modo da poter riaccedere a "D", salite su di esso e da qui al piano superiore in cui troverete una leva. Abbassandola si formerà una scala che però non utilizzerete subito: prima dovrete trovare il modo di far aprire la porta posta all'ultimo piano della locazione!
Mettetevi direttamente davanti alla scala e continuate ad andare indietro fino sul bordo del blocco presente. Ora, voltandovi di 90 gradi a destra, dovreste vedere sul basso soffitto una superficie in legno a cui potrete attaccarvi, fatelo, continuate fino in fondo e, dopo aver preso la gemma verde a sinistra, continuate a destra fino all'interruttore. Non appena lo muoverete il gioco sarà fatto! Ora arrampicatevi sulla piattaforma di legno e da qui (sarete praticamente all'altezza del tetto, potevate raggiungere la zona anche usando la scala) fino all'area "E" saltando il baratro al volo.
Scendendo la rampa per "E" (prima salvate, farcela è troppo importante), finirete su una piattaforma cedevole: NON PERDETE TEMPO, SALTATE! Così facendo potrete mettere le mani sullo scettro pieno di fluido d'imbalsamazione che vi ha chiesto il capoccia degli Immortali.
Semmai mancaste l'affare e, chessò, cadeste lungo i piani inclinati giù fino all'acqua, potreste comunque finire il livello e in maniera ancora più rapida di prima (riprendereste dalla zona "G", più o meno), però in questo modo vi perdereste gran parte dei segreti, e quindi anche il livello nascosto...
Noi naturalmente faremo conto che ce l'abbiate fatta, se non fosse così vedete voi: se potete ricaricate, altrimenti continuate a leggere da "G". Ora, stando bassi, passate all'interno del cunicolo e da qui, dopo i soliti guastafeste, in un corridoio per un secondo passaggio da fare in ginocchio. Azionando l'interruttore protetto dal guardiano, scendete nella botola accanto ai blocchi e finalmente vedrete dal vivo la Sfinge: ci sarete esattamente sopra!
Utilizzando gli appigli sul soffitto, recuperate la gemma verde dall'altra parte del percorso poi fate un bel salto mirando alla testa della Sfinge. Una volta qui sopra, mettetevi nell'angolo posteriore sinistro del pianerottolo guardando verso la schiena della statua, poi saltate in direzione della piattaforma col medikit. Il passaggio non sarà facile: la zona è a 45 gradi verso sinistra rispetto alla direzione in cui starete guardando, il modo migliore per arrivarci e fare un salto verso di essa tenendo premuto il pulsante per aggrapparsi, in questa maniera Lara(tm), tenendo avanti le mani, non pesterà la testa contro il basso soffitto (molte volte mi stupisco degli ingegnosi metodi che m'invento! NdFBS). Il passo successivo da qui sarà raggiungere la cima dell'unica colonna presente, poi il piano inclinato a sinistra e infine la balconata. Et voilà: il segreto 3!
Una volta che avrete raggiunto il pian terreno (magari balzate sulla spalla destra della statua e poi sulla zampa...), uccidete tutti quanti a andare al cancello "F". Arrampicatevi nell'apertura alla sua destra, tirate verso di voi il blocco- scala, poi, scendendo nuovamente di sotto, mettetevi davanti alla porta e saltando verso l'alto, appendetevi al masso appena smosso così da raggiungere la parete a grata. Muovendovi a destra ed entrando nel passaggio, dovreste raggiungere le spalle del blocco che, spinto verso l'esterno (badate di spingere quello giusto), vi lascerà libera la strada verso il segreto 4: un'apertura in un'area azzurra in alto a destra.
Ok, ora che avete le tasche piene, tirate il secondo blocco un paio di volte verso di voi, rifatevi il percorso così da ritrovarvi alle sue spalle e sarete di nuovo in "A". Posando il fluido nell'alcova accanto al trono del capo, si aprirà il passaggio verso i quartieri alti della Sig.na Lud... anche se in effetti per raggiungerli dovrete partire dal basso!
Utilizzando l'UPV, il mezzo acquatico giallo, iniziate a visitare le grotte sottomarine prendendo tutto ciò che potete, due sole raccomandazioni: attenti ai coccodrilli e ricordatevi di prendere aria quando serve entrando nella grotta col simbolo della metropolitana. Al termine dello sciacallaggio, sarete risucchiati in "G", il medesimo punto che avreste raggiunto se non foste riusciti a prendere il fluido per il capo. Da qui, seguite il percorso sommerso per la leva "H", azionatela, passate attraverso la botola che si aprirà e poi attivate il pulsante così che il passaggio per "I" si apra.
L'enorme stanza in cui finirete, sarà zeppa di casse. Su una di esse vi sarà un uomo-rana di vedetta, mentre una guardia starà sulla sponda poco più sotto; voi non dovrete assolutamente farvi vedere, pena: la perdita del segreto 6! Continuando a restare in apnea, nuotate tenendo la destra, prendete aria subito dopo l'angolo di destra e poi occupatevi delle sue stanze sommerse. Nella prima tirate la leva così che si apra una bella botola, nella seconda fate man bassa del segreto 5 (delle munizioni).
Ora tornate al canale dal quale siete arrivati, non entrateci ma procedete verso destra in modo da trovare una zona a cui potrete approdare. Entrate nella botola a sinistra stando bassi, (mi ricorda Thief e Commandos!), prendete la gemma sommersa e, uscendo dall'acqua, fate il giro largo stando sempre coperti e bassi. Il vostro obiettivo sarà tentare di arrivare al di sopra della vasca "J" tramite il passaggio apposito così che, non appena l'uomo-rana sarà allertato, voi potrete saltare dentro la piscina prima di lui evitando che il mentecatto chiuda il segreto 6. Ucciso l'idiota e raccolti tutti gli oggetti utili, portate fuori l'UPV, posteggiatelo e, se ancora non l'avete fatto, occupatevi della guardia in "I" recuperando la sua chiave del bollitore.
Sfruttando il comodo mezzo sottomarino, raggiungete la camera "K" invasa dai flutti e iniziate a girare per le innumerevoli stanze; ricordate solo che quella in cui potrete prendere aria la troverete nel livello più in alto, la seconda alla vostra destra, proprio accanto a quella col sommozzatore morto (presente, insieme all'UPV, solo per chi si fosse fatto scappare il segreto 6)... Prima di andare a visitare l'area, io vi consiglio comunque di levarvi dai piedi i nemici e i coccodrilli, dopo averlo fatto sarete più tranquilli voi e più felice io.

Perfetto, quello che dovrete fare ora sarà per prima cosa premere nell'ordine i pulsanti, ricaricandovi d'aria tra l'uno e l'altro... Andate quindi in "L", al piano di sotto a sinistra del tunnel d'entrata (sulla mappa sembra indicare la strada di sopra, "L" è sotto!); "M", direttamente sopra al tunnel d'entrata; "N", davanti all'area per il recupero dell'ossigeno; "O", a destra del recupero dell'ossigeno e da qui su fino ad un'altra area all'asciutto (per questioni di spazio sulla mappa le due sono fisicamente divise ma unite tramite una freccia rossa). Tuffatevi nella piscina con sopra le piattaforme infuocate, tirate la leva così da spegnerle e poi risalite saltando dall'uno all'altra (non dimenticate gli oggetti sparsi per strada). Superate le presse nel corridoio e, davanti alla cascata, appendetevi alle grate sul soffitto introducendovi nel pertugio dietro di essa ("P"). Usando la chiave del bollitore rubata alla guardia in "I", aprite la porta e schiacciate il pulsante così d'aprire l'ultima area sommersa: "Q". Tornate dunque in "K" e, senza perdere tempo (non ci sarà più ossigeno nella camera di ricarica!), passate direttamente al tunnel per la superficie che ci sarà in "K".
Una volta in salvo e coi polmoni pieni d'aria (a 'sto punto mi vengono una quintalata di battute...), affrontate il percorso coi pendoli stando il più possibile a sinistra, prendetevela comunque comoda coi salti: sui bordi non vi colpiranno! Nel nuovo corridoio, non arrivate fino alla fine, ma arrampicatevi nella botola sul soffitto e seguite il percorso facendo tutti i salti del caso... Dopo un breve tratto finirete anche questa sezione e accederete all'ultima di Londra.

LONDRA LIVELLO 4: LA CITY
Signori ecco lo scontro con un altro simpatico possessore di pietra meteorica, anzi, simpatica posseditrice! L'intero livello altri non sarà che uno scontro diretto con Miss. Sophia, voi impossibilitati nell'usare armi e lei col suo bell'affarino sparaenergia!
Seguitela sul tetto "A" e iniziate la rampicata dei blocchi stando attenti a non venir beccati dai suoi colpi più potenti (sentirete il suono diverso, a quel punto sarà meglio togliersi!). Sfruttate il passaggio a soffitto "B" per raggiungere il pianerottolo con la lampada rossa sul muro e da qui continuate a sinistra. Salite nuovamente e il segreto 1, l'unico del livello, farà capolino proprio qui: oltrepassate il blocco a sinistra, attaccatevi al bordo e spostatevi lungo la crepa nella parete. All'interno dell'alcova eccovi qualche oggettino utile!
Risalite ancora fino al "bivio" per il segreto (è il prezzo!), ma questa volta invece di andare a sinistra continuate a destra superando il ponticciolo e premendo il bottone sotto la seconda lampada rossa (sulla mappa è esattamente sopra a "B"). La botola "C" al di sopra del blocco per il segreto si aprirà e voi potrete salirvi senza alcun problema... beh, a parte Sophia!
Una volta su, raggiungete la terza lampada rossa; salite ancora, raccogliete il medipack e il medikit, poi procedete oltre il secondo ponte: al riparo dietro al muro con la grata da salita "D". Attendete che il vostro nemico sferri il colpo migliore del suo repertorio, poi, quando vi sentite pronti, balzate fuori dai ripari e fatevi 'sta scalata. In cima, acquattatevi e passate nella apertura non prima di aver preso il medikit, poi, una volta dall'altra parte, arrampicatevi sul ponteggio "E" appena superato dal disotto e, facendo un balzo degno di Bubka, raggiungete la piattaforma oltre il baratro... Siete alla fine: alla vostra destra vi sarà un ponte in ferro su cui si troverà Sophia e davanti a voi una centralina dell'alta tensione ("F"); sparate a quest'ultima per veder la bionda percorsa da 10.000 volt!
Ok, siete stati elettrizzanti, ma ora come diamine si può fare a raggiungere la gemma visto che si trova ancora sul ponte? Beh, salite sul muretto davanti a voi (lo stesso della centralina) e balzate in direzione della fine del ponte, attenzione però: NON sul ponte, accanto! Il pulsante che troverete sul muro farà spegnere la corrente e voi potrete raccogliere il prezioso manufatto... Goodbye London!

*** MISSIONI NEL SUD DEL PACIFICO***

SUD PACIFICO LIVELLO 1: IL VILLAGGIO COSTIERO
Wow, Lara(tm) in bichini! Dopo una riposante nuotata nelle calde acque tropicali, fate uscire la nostra ninfa dall'acqua... La sua candida pelle bagnata si asciugherà subito non appena il placido sole serale le bacerà le spalle. La sabbia cristallina, bianca come zucchero, inizierà ad aderirle addosso non appenaaa.... Ops, scusate, stavo sbavando.
Dicevamo. Il livello è abbastanza unico, vi saranno due possibili percorsi per terminarlo, in ognuno di essi vi sarà un segreto 2 mentre in terzo e ultimo sarà in comune (così come la parte finale del percorso: "Il Villaggio"). Io naturalmente ho messo entrambe le rotte per accontentare tutti e, se ve le giocherete bene, potreste addirittura ottenere 4 segreti su 3, prendendo entrambi i segreti 2... non che questo vi faccia avere dei bonus, comunque!
Ok, partiamo. Mentre sarete in acqua, nuotate tenendo la sinistra così da entrare in quella piccola insenatura. Sul fondale troverete una chiave a forma di teschio (chiave dei contrabbandieri), manufatto che vi sarà utile per aprire un percorso alternativo nella capanna abbandonata in "A", (ragazzi, per una attimo mi è saltato in mente Tusker della Sistem3, si parla del giurassico del C64... Lo ricordate?), prima di andarci, però, vi consiglio di recuperare il segreto 1. Farlo è semplice: arrampicatevi sulla roccia in mezzo al mare che ci sarà subito di fronte alla spiaggia, da qui balzate in direzione del piano inclinato sul lato del monte, spostandovi poi a destra non appena vi aggrapperete. Dalla piattaforma, balzate alla seconda e da qui alla terza dove delle simpatiche munizioni di mitragliatore rappresenteranno la vostra meta.
Ora la capanna, o meglio, la scelta tra le due possibili strade. La prima, quella che spiegherò tra breve, inizierà dalla botola all'interno della casupola stessa, mentre la seconda dalla discesa di sabbia a destra di quest'ultima. Allora, dove andrete? Il risultato finale è indipendente da quello che farete qui, sappiate comunque che solo nel primo caso potrete trovare 4 segreti, anche se in effetti ne basteranno 3 per il conteggio utile al livello segreto finale.
-PERCORSO DEI CONTRABBANDIERI-
Mmmh, volete fare i fuorilegge, eh. Ok, aprite la botola grazie alla chiave trovata sott'acqua, lasciatevi cadere nell'apertura e seguite il corridoio (bella l'idea della trappola, eh?). Arrivati alla grotta invasa dall'acqua, uccidete i crocchi, fate un bel bagnetto e prendete il fucile subacqueo con le munizioni.
Tornati all'asciutto, saltate sulle piattaforme e, arrivati a quella con accanto la torcia, usate i viticci per passare dall'altra parte. Raccogliete ciò che potete, sparate al nativo con la cerbottana, poi raggiungetelo sfruttando i passaggi a soffitto e i pianerottoli di roccia. Sul ponticello di pietra precedentemente occupato dal cannibale, sarà possibile saltare verso uno scivolo che porterà nuovamente all'altezza dell'acqua; balzate poco prima che finisca e potrete affrontare il cornicione di roccia e il salto verso una scala di legno (fate quello di sicurezza, le punte sotto non perdonano!). In cima a 'sto affare, appendendovi al bordo e muovendovi a sinistra, il tragitto terminerà con una gemma verde; per poter continuare basterà lasciarsi cadere correndo verso una piattaforma poco più sotto dove, dopo l'ennesima sezione in cui bisognerà appendersi al bordo, potrete uscire dall'area e camminare sul ponte sospeso in "B". Prima di attraversarlo, volatevi a destra, saltate sul primo pianerottolo, poi sul secondo e infine verso la zona col primo segreto 2 (2a, sulla mappa). Ora, se volete finire il livello con 4 segreti, tornate sul ponte di legno lasciandovi poi cadere di sotto (saltate al capitolo "Percorso degli Indigeni" e continuate a leggere da qui), altrimenti procedete oltre il cavalcavia... Avete scelto di continuare, eh? Voltate a sinistra stando bassi: vi sarà una trappola con una bella lama che vi farà perdere la testa... letteralmente! Eccovi così nella nuova camera... un solo consiglio, da leggere con la voce di Indy: "State lontani dalla luce", e il pulsante a destra vi sarà d'aiuto in questo! Balzati dall'altra parte del corso d'acqua (se ci cadrete dentro finirete fuori dal tempio, sulla piattaforma "D"), raccogliete la gemma e, scivolando lungo la rampa, sarete pronti a riprendere la storia dal capitolo "Il Villaggio", mostrato sulla mappa con "G". Enjoy!

-PERCORSO DEGLI INDIGENI-
Ok, lasciamo stare la chiave dei contrabbandieri e dedichiamoci allora al percorso dei nativi...Dopo una bella scarpinata e il primo scambio d'opinioni con un cannibale, dovreste arrivare in una valle nebbiosa con un bel laghetto di sabbie mobili ("B"). Balzate sulla colonna al centro di esso, recuperate il medipack a destra, tornate alla colonna e da qui fino all'altra sponda (attenti alla trappola a dardi). Arrampicandovi sulle radici degli alberi e sui diversi rialzamenti del terreno, cercate di raggiungere i rami e da qui, continuando a saltare dall'uno all'altro, arriverete in "C" dove ci sarà la prima Pietra del Serpente e, all'estremità destra del ramo, il secondo segreto 2 (2b, in un'apertura nella parete mezza nascosta dall'edera). Dalla zona in cui vi trovate, saltate mirando al pianerottolo sopra alla torcia sulla facciata del tempio, scendete di un piano e balzate verso la superficie inclinata in modo da ritrovarvi poi accanto alla polla d'acqua che sfocia nella cascata.
Lasciandovi cadere in acqua, vi ritroverete poco dopo su di una piattaforma ("D"), dietro alla barriera d'acqua avrete la seconda Pietra del Serpente. Ora, tornando alla piattaforma e saltando da qui alla scaletta a destra, potrete raggiungere l'altra sponda della polla. Sfruttando l'unico piano raggiungibile sul lato del monte e balzando poi su quello per i cancelli "F" (la zona in cui andranno messe le Pietre), dovrete raggiungere la seconda fiaccola sulla facciata del tempio: nella medesima posizione della prima ma, logicamente, da questa parte della vasca ("E"). Qui avrete l'ultimo monile per la vostra collezione: la terza gemma che, insieme a tutte le altre, potrete porre nelle bocche dei tre serpenti in "F" accedendo così al villaggio indigeno "G".
- IL VILLAGGIO-
Fatevi un giro tra le capanne raccogliendo tutto ciò che potete, state però attenti alla baracca con dentro il medipack: è una trappola di sabbie mobili! Quando avrete finito, fiondatevi in "H" (il medesimo spiazzo della capanna finale "L") dove, saltando sui vari massi, potrete azionare una manopola che chiuderà la botola per l'altra metà del villaggio (attenti alle solite sabbie). In questo luogo potrete girare un'altra ruota ("I") e, così facendo, accedere alla capanna "J" con la scaletta a pioli , oltre a ciò potrete raccogliere il segreto 3 in una grotta buia nell'area NE della locazione.
Una volta nel rifugio sull'albero, guardando fuori dalla finestra, saltate a sinistra in direzione della piattaforma fatta di canne di bambù, poi da qui continuate nel corridoio lasciandovi alle spalle le fiamme e uscendo all'altezza dei tetti delle capanne. Saltando dall'uno all'altro, ad un certo punto dovreste notarne uno con sopra alcune punte; sfruttando la scala sul soffitto, appendetevi e superatelo come solo una scimmia sa fare, poi, saltati nella baracca "K", premete il bottone per far chiudere la botola delle fiamme (dove saranno andati a prenderla tutta 'sta tecnologia?). Non appena potete, giratevi facendo fuori il nativo, lasciatevi cadere nuovamente al pian terreno e da qui tornate in "J". Nel corridoio, superate le fiamme praticamente innocue (non per me visto che ci sono ricaduto lo stesso!), schiacciate il bottone subito davanti a voi, fatevi il corridoio con la trappola modello Indiana Jones e girate la rotella così da poter tornare, attraverso il passaggio a sinistra, al villaggio "G".
Entrando nello stagno, nuotate attraverso la botola di legno ora aperta e seguite i vari corridoi all'asciutto fino al salto verso la capanna "L"... Fine.

SUD PACIFICO LIVELLO 2: LA ZONA DEL DISASTRO AEREO
Dopo la visitina all'uomo nella capanna, un tipo davvero in gamba, scendete al pian terreno e dirigetevi alle sabbie mobili. Fate caso alla superficie e saltate sulle foglie evidenziate con una X sulla mappa che vi è stata data (è nell'inventario), per comodità anche sulla mia mappa le ho volute segnare con una X, in questo modo vi risulterà più semplice farcela. Raccogliete il segreto 1 nell'angolo a sinistra dell'acquitrino e poi procedete per il percorso fino alla zona con l'aereo distrutto "A" (attenti ai Raptor). Lo scopo ora sarà semplice: riuscire a entrare nel velivolo per scoprire che fine ha fatto la pietra meteorica... Certo potreste tentare subito di raggiungere il suo tettuccio per calarvi dentro, ma io vi risparmierò la fatica: dentro trovereste solo un macchinario che ha bisogno di un paio di chiavi per essere attivato, quelle dei suoi due piloti, il comandante Bishop e il tenente Tuckerman. Ok, ma dove saranno andati 'sti due? Procedete di qualche passo verso ovest e poi lasciatevi cadere nell'apertura del terreno a nord. Nelle grotte "B", ecco un soldato ancora vivo... allora potrebbe esserci qualche speranza (NON SPARATEGLI, vi aiuterà!)! Non appena vi avvicinerete però, ecco un paio di Raptor spuntarvi da dietro. Inutile dire che cercherete immediatamente di farli fuori e poi di procedere nelle ricerche (il segreto 2 è sui rami degli alberi, non dimenticatelo!).
Ad un certo punto, dovreste vedere, in "C", una sorta di cono vulcanico, al suo interno troverete il cadavere di Bishop e, inutile dirlo, con se avrà le chiavi... Proprio allora nelle pozzanghere s'inizieranno a vedere i tipici cerchi e arriverà il T-Rex! Cercate di evitarlo e, il più velocemente possibile, di raggiungere la leva "D", una volta abbassata, andate alla "E" e poi nuovamente il "D" per fuggire attraverso il corridoio... Semmai aveste lasciato vivi i Raptor, allora sarebbero stati loro a intrattenere il bestione (non succede sempre, comunque), lo stesso per il soldato.
Ad ogni modo, con la vostra bella chiavetta nuova fiammante, tornate indietro e più precisamente all'enorme spiazzo "F". Difendete i poverini contro i soliti rettili, poi dedicatevi al corridoio che conduce a "G"...
Ennesimo rettile rosso, poi la rampicata sulla parete alle vostre spalle. Una volta che sarete in cima al percorso di viticci, fate un salto all'indietro e poi un altro immediato per raggiungere il ramo... Ora mi chiedo: come avrà fatto un dinosauro ad arrivare fin qui? Che si tratti di Croc? Disquisizioni a parte, trasformatelo in valigie e poi date un occhiata in direzione del ramo inclinato... Non dovete saltare su qui (anche perché non ci arrivereste fin sopra), ma sul pianerottolo poco oltre a sinistra, proprio sul lato della montagna dal quale siete arrivati. Da 'sta posizione non sarà un problema balzare poi sui rami più alti dell'albero e, poi fino al lucertolone legato alla corda. Sparando nella sua direzione lo farete cadere di sotto e non passerà molto perché si trasformi in pasto per pesci. E' ora tempo di recuperare l'ultimo segreto: sul ramo più alto che vedrete voltandovi in direzione della cascata... Siccome la struttura è parecchio inclinata, per raggiungerne la cima (e quindi il premio) non basterà un salto normale, perciò, mettendovi di fronte alla rampa, spostatevi il più possibile in avanti e a sinistra, ruotate un po' a sinistra e fate un bel voletto appendendovi poi al bordo... Ora siete contenti? Ok, tuffo di testa nel fiume (magari prima salvate che è meglio!) e poi giù con la leva sommersa! Uscendo sulla riva opposta di quella da cui siete partiti, freddate ogni animale che vi si parerà davanti, poi inoltratevi in "H" dove 3 leve staranno aspettando solo di essere tirate. Ogni volta che ne abbasserete una, un nemico spunterà nella camera, la zona migliore per affrontarlo è quella al di sotto della botola in legno: il blocco rialzato. Non appena il passaggio per il piano superiore si sarà aperto, salendo troverete la chiave di Tuckerman e una gemma. Bene, ora si torna in "A" per entrare nell'aereo!
Sfruttando le piattaforme a sinistra del velivolo mezzo rotto (nella zona in ombra), raggiungete i rami dell'albero, appendetevi ai vari percorsi prensili e, arrivati al più lungo (quello che sembrerà terminare nel nulla... un vicolo cieco prensile), non percorretelo fino in fondo ma rimanete a qualche "passo" dalla fine. Lasciandovi andare dovreste cadere su una zona piana ("I") e da qui, aggrappandovi al bordo con le crepe orizzontali a destra, dovreste essere in grado di scendere senza problemi... Attenti però: NON LASCIATEVI ANDARE, rimanete appesi e, quando arriverete in fondo, iniziate a spostarvi a sinistra. La zona che raggiungerete tirandovi su, avrà una sola altra uscita: le grotte "J"!
Ora si che si ride! La zona altri non è che un enorme rotaia sospesa ,in cui voi, di volta in volta, dovrete attivare gli "scambi" per poter continuare. La prima cosa da fare sarà azionare la leva al termine del balconcino sotto di voi, poi, dopo che il primo ponticciolo si sarà chiuso abilitando la parte del percorso verso la leva "K", sfruttate i soliti passaggi a soffitto per raggiungere il muro crepato, scendetelo mettendovi al di sotto dell'apertura che conduce all'interruttore e poi, tirandovi su, abbassate l'affare. Per tornare all'inizio, saltate sulla colonna centrale (quella con la gemma verde) e da qui sul balconcino della prima leva, che tra l'altro andrà nuovamente azionata.

Il percorso prensile ora vi condurrà intorno a una stalattite quadrata e alla fine noterete che vi sarà ancora uno "scambio" da attivare per poter concludere il percorso... Dov'è la leva? Guardate la superficie della stalattite e fate caso alle crepe. Usatele per poterla discendere, arrivate fino in fondo (Lara(tm) dovrà comunque essere appesa sia con le mani che coi piedi) e fate un salto all'indietro... Ecco ciò che cercavate: la leva "L"! Azionatela, rifatevi la strada della stalattite raggiungendo poi il pianerottolo che si sarà aperto in essa e da qui un bel balzo vero il piano inclinato sotto alla leva "K" dove, dopo esservi appesi al bordo ed esservi spostati di uno spazio a destra, potrete fare una capriola all'indietro e finire laddove c'era la gemma verde. Il successivo sarà l'ultimo passaggio prensile del mese!
Sull'ala dell'aereo, scendete attraverso la botola, uccidete il Raptor-pilota e usate le due chiavi per attivare i comandi. Scendete nella stiva, abbassate la leva così che la torretta lanciamissili esca all'esterno dell'area "F" e qui, utilizzandola, fregate tutti i rettili che arriveranno di lì a poco. Una volta che avrete fatto strage, raccogliete le munizioni in giro per il campo e sfruttate qualche altro colpo per abbattere il muro in alto a sinistra: sarà questa la zona che andrete a raggiungere per uscire da questo incubo!

SUD PACIFICO LIVELLO 3: LA GOLA DI MADUBU
Un ottimo inizio questo mese, non c'è che dire! La zona in cui inizierete la visita sarà uno spiazzo antistante delle rovine; dall'altra parte del fiume il tempio che dovrete raggiungere... Sfortunatamente le rapide saranno troppo "rapide", perciò non vi rimarrà che sciropparvi l'intero livello per potervi entrare! Badate, però: vi saranno due percorsi per poter affrontare il tutto, uno più veloce ma povero di gadget (facendolo vi perderete un paio di segreti) e un altro lungo e più completo. Vi indicherò fra poco quando vi sarà il "bivio" per scegliere... Dopo aver eliminato l'uomo lucertola, visitate la zona a sinistra da cui sono usciti i pipistrelli, arrampicatevi all'interno della botola sul soffitto e poi fate man basa di tutti gli oggetti (lì a sinistra vi sarà la botola "B", la vedete?). Uscite dalla camera e scendete in direzione dei flutti (vi saranno delle colonne sull'acqua), cercando di non farvi sorprendere dalla seconda creatura rettilosa. Raggiunta la piattaforma nel mezzo del torrente, saltate sull'altra sponda dove, felici e festanti, vi attaccherete al bordo raggiungendo la parte che costituisce il "bivio" per le due versioni del livello: se continuerete a destra potrete iniziare quella più corta e priva di segreti, se, invece, procederete a sinistra, ecco la più lunga.
- IL PERCORSO CORTO-
Nulla di più facile: al termine del percorso, abbassate la leva "A" che farà aprire la botola "B" all'inizio del livello. Fatevi la strada all'indietro balzando con una capriola sul masso nel mezzo del fiume. Raggiunta la suddetta locazione "B", non vi rimarrà che lasciarvi cadere attraverso la botola e, salendo sul kayak, farvi le rapide descritte nella sezione "In Kayak". Buon bagno!
- IL PERCORSO LUNGO-
Al pianerottolo "C" potrete vedere, poco più a destra in una piattaforma al di sotto del settore in cui vi trovare, una gemma. Potreste abbandonarla lì e procedere, siccome noi siamo però dei veri avventurieri, tenteremo di prenderla. Appendetevi al bordo rivolto alla prima branca del fiume (non verso l'intersezione a T!), lasciatevi andare aggrappandovi al piano sottostante e, dopo qualche passo, eccovi alla gemma di salvataggio. Spingendo il bottone potrete poi far aprire la botola e tornare su al primo pianerottolo con un po' d'energia extra...
Bene, Sfruttate gli appigli sul soffitto passando nuovamente alla sponda di sinistra, appendetevi al bordo procedendo a destra e saltate da un'area all'altra fino a raggiungere il passaggio nella parete. Scendendo il pendio in "D", cercate di non rimanere infilzati nelle canne di bambù, freddate ogni lucertolone che vi sbarra la strada, e poi abbassate la leva "E" così d'aprire "F". Tornando sui vostri passi, superate nuovamente "D" appendendovi alle pareti piene di incavi (a sinistra), oltrepassate l'ultima soglia che avete aperto e balzate oltre la cascata di sinistra così da recuperare il segreto 1. Appendendovi al soffitto potrete poi procedere alla camera "G" dove, con un po' di fortuna e tempismo, scendendo la rampa dovrete saltare al volo in direzione della colonna... Io vi consiglio di fare un salto da fermi in direzione della rampa e, non appena la toccherete, un secondo salto così da raggiungerne il bordo: il fuoco non perdona! Per la seconda colonna, compite un salto di sicurezza in modo da non toccarla nemmeno e di giungere, illesi, alla terza (la gemma la prenderete al volo, non preoccupatevi!). Da qui sarete in grado di introdurvi nel corridoio e, raccolto il medikit, scendere lungo il declivio. Nella camera successiva, usate il solito percorso a soffitto per raggiungere la parte esterna e, una volta alla luce del sole (sarete su una piattaforma antistante un enorme bacino), voltatevi a sinistra e saltate in corsa verso la parete con gli appigli. Siete in cima? Perfetto, ora giratevi di 90 gradi a sinistra, fate un salto all'indietro così d'arrivare sul piano inclinato e, appendendovi al margine, spostatevi poi a destra lasciandovi andare sulla piattaforma di bambù. Il vostro viaggio fuori percorso si concluderà in una capanna dove potrete mettere mano al segreto 2. Per tornare indietro, raggiungete nuovamente la piattaforma di bambù e da qui balzate verso la zona al di sotto della piattaforma da cui siete balzati agli appigli sul muro...
In "H", avrete finalmente la vostra canoa che potrete però usare solo dopo aver fatto due cose: eliminato i coccodrilli e azionato la leva sommersa del canale (#TGM, come sono spiritoso!). Pronti a continuare in barca? Ottimo, allora, scesa la cascatina, tentate di recuperare il diamante a destra, se ce la fate!
- IN KAYAK-
Il controllo della vostra canoa, non sarà così difficile: potrete procedere in avanti, ruotare a destra e a sinistra e, dulcis in fundo, pagaiare all'indietro. Quest'ultima mossa è, senza dubbio, la più utile: vi servirà per diminuire la velocità e, di conseguenza, il danno che subirete dalla caduta lungo qualche cascata o per l'urto di qualche roccia. Il percorso lungo e quello corto, diventeranno una cosa sola all'altezza della vasca "I"; badate di non andare troppo forte e prestate attenzione ai sassi e alle cascate. Le prime lame potranno essere spente raggiungendo il cordone verde a sinistra della vasca in cui saranno presenti, per le successive, vedete di avere una velocità tale da non perdere troppa energia nel salto ma di superare rapidi sia le punte che i coltelli. Ennesimo voletto, stormo di pipistrelli ed eccovi in "J". Passate sotto alla cascata per prendere il segreto 3, poi via nei condotti artificiali fino alla vasca "K". In questo luogo, per ora ancora inutile, vedrete un grosso "tappo" al centro del piscina, ad esso ci sarà collegata un'enorme catena... Non potendo fare nulla, non vi rimarrà che imboccare le rapide a destra ed arrivare all'asciutto. Dalla stanza "L", dopo aver freddato un altro rettile, andate alla "finestrella" che dà su "J" e, balzando coraggiosamente verso l'acqua, attaccatevi invece al soffitto procedendo fino al termine del percorso (l'ammetto: all'inizio neanche io l'avevo visto, dopo aver girovagato un ora, però...): un pianerottolo di mattoni. Se già non l'avete, raccogliete il bazooka; saltate oltre il fiume, un paio di belle rampicate ed eccovi nuovamente in "J" dove, questa volta a piedi, tenterete di arrivare ancora alle lame dopo le punte... Sfruttate dunque i passaggi sul soffitto e tenete la destra, balzate sulla piattaforma al di sopra della lama di sinistra e da qui raggiungete, saltando in corsa, il muro con gli incavi dall'altra parte. Raggiunta la cima del tutto, troverete un pozzo molto profondo, appendetevi al lato con gli scalini e scendete di sotto con molta circospezione. Correte lungo il corridoio e, non appena il primo masso vi verrà addosso, inginocchiatevi accanto al muretto così che vi passi sopra. Fate la stessa cosa per la seconda pietra e, in "M", all'arrivo della terza, saltate nel passaggio a sinistra. Oltrepassate le fiamme con un bel voletto, rifate il trucchetto del muro per la quarta palla e poi risalite la rampa fino all'ennesima branca del fiume. Utilizzate le piattaforme e gli appigli per procedere lungo il suo corso, sfruttate la carrucola e, nella stanza in muratura con la catena, arrampicatevi sulle facce per arrivare ai controlli del "tappo" in "K" (che, tra l'altro, è direttamente sotto di voi). Azionandoli, potrete poi tornare in "L" attraverso l'apposito passaggio, non prima però di aver fatto mangiare un po' di piombo ai rimbambiti serpentosi. Risalite sul vostro kayak, rifatevi il viaggetto fino in "K" e, quando sarete presi dalle rapide, mantenete una traiettoria il più possibile all'estremità del gorgo che avete creato, così facendo arriverete in un nuovo sistema di gallerie dove, dopo aver eliminato il cocco,

potrete tirare la leva sommersa (è sotto alla porta chiusa con le sbarre di bambù) uscendo anche da 'sto livello. Attenti però: arriveranno altre due di queste creature!

SUD PACIFICO LIVELLO 4: IL TEMPIO DI PUNA
Coraggio, vi manca poco per il terzo pezzo di meteorite! La prima cosa da fare qui, sarà estrarre le armi e, continuando a saltare a destra e a sinistra così da evitare i darvi avvelenati, sparare ai due nativi sulla scalinata. Ricordate che, semmai doveste venir feriti, sarebbe meglio utilizzare il medikit solo alla fine, così che nel mentre possiate fregare più cannibali possibile senza preoccuparvi del loro veleno... in fin dei conti siete già avvelenati!
Iniziate a salire la scala, dunque, uccidete l'altro cannibale in cima alle piattaforme e poi un quarto lungo il secondo gruppo di scale. Nella camera "A", che troverete dopo il passaggio da fare rannicchiati, vi sarà una gemma e quattro pulsanti difesi da altrettante lame rotanti (per giunta senza Goldrake!). Il sistema per superarle indenni sarà sfruttare lo spazio tra loro: fiondatevi al primo interruttore, azionatelo e, prima dell'arrivo della lama, muovetevi lateralmente a sinistra o a destra (a seconda dei casi), così da ritrovarvi tra i perni delle due... e ricordate di stare il più possibile contro al muro! Ci vorrà un po' per abituarsi, poi però non dovreste avere più problemi. Semmai aveste bisogno di saltarle, fatelo quando saranno nel centro, oppure balzando sullo scivolo dal quale provenite. Ok, dopo aver fatto dischiudere il portale per "B", salvate la posizione, lasciatevi cadere nella camera ed ecco la fregatura: una bella trappola a soffitto che potrà essere fermata solo se si azioneranno rapidamente tre interruttori... Consiglio spassionato: lasciatevi cadere giù dallo scivolo d'entrata stando il più possibile a destra e voltati di spalle, in questo modo potrete correre subito alla leva che vi troverete davanti, poi a quella a 90 gradi a destra e, capriolando di 180 gradi, quella accanto alla porta d'uscita. A furia di provare ce la farete!
Cadete lungo il pozzo tenendovi aggrappati al bordo. Andate ad abbassare la leva "C" al di sotto del masso e, tornando indietro, sfruttare il tasto per lo scatto non appena la roccia vi verrà dietro. Girate a destra nel secondo corridoio e sarete in salvo nell'area iniziale... Tre nativi dalla lingua avvelenata inizieranno a criticare il vostro modo di vestire, e solo del piombo fuso (alto 1 cm.) potrà farli smettere.

Oltre il passaggio a destra, ci sarà il leader delle Isole del Pacifico: Puna, prima però sarebbe il caso di dedicarci all'unico segreto del livello. Risalite le scale che già avete utilizzato, e, arrivati al pianerottolo in cui dovrete svoltare a sinistra per continuare a salire, girate a destra e guardate su: vedrete un'apertura scura... Per poterla raggiungere dovrete arrivare fino al passaggio da fare inginocchiati ma, invece di entrare in quest'ultimo, dovrete saltare in direzione del muro del passaggio appendendovi alle facce che ne decorano la superficie. Spostandovi a sinistra lo raggiungerete e in esso, oltre alle canoniche munizioni e a un medipack, avrete una Desert Eagle! Forza ora, Puna vi sta aspettando di sotto!
Avvicinandovi al trono, fate subito un balzo indietro e, imbracciando il fucile, il mitragliatore o chi per esso, iniziate a saltare a sinistra e a destra premendo il grilletto solo quando il Boss vi sparerà (normalmente è protetto da una barriera d'energia). Non appena Puna tenterà di teletrasportare dentro la camera un lucertolone, dedicatevi a quest'ultimo, continuando solo successivamente a imbottire il cannibale di pallottole... Alla fine del tutto avrete una bella lucertola meteorica!

*** MISSIONI IN NEVADA ***

NEVADA LIVELLO 1: IL DESERTO
Wow, dalle acque coralline al deserto infuocato! Che bella la vita! Dalla zona di partenza, iniziate a visitare le grotte poco oltre il laghetto. Spostate il masso mobile così da ottenere dei colpi per il fucile e arrampicatevi sulle rocce fino alla prima apertura nel terreno. Lì sotto ci sarà il segreto 1, non potrete però buttarvi giù poiché vi sarà del filo spinato ad attendervi... Per poter raggiungere l'area che desiderate dovrete arrivare al secondo foro dove, appendendovi al margine e spostandovi all'estrema destra, non correrete inutili rischi lasciandovi cadere. Fatta man bassa di tutto (occhio ai serpenti!), uscite spingendo il masso e rifatevi i saltelli dei bue buchi per arrivare alla locazione "A" sovrastante lo spiazzo di partenza. Come potete vedere da soli, da quelle parti vi sarà una sorta di edificio metallico di cui, purtroppo, non potrete però raggiungere il tetto. Per farcela dovrete fare il giro dei cornicioni partendo da destra (nord)... Hey, l'avete visto quello Stealth? Ma dove siete capitati?
Da "B", saltate in direzione della roccia al centro del solito spiazzo iniziale e da qui, cercando di non cadere di sotto, eccovi nuovamente in "A" ma sopra la costruzione di metallo!
Il pozzo in cui vi lascerete cadere, vi porterà in un'area sommersa ("C"), percorretela in apnea e uscite dall'acqua... La gola "D" sarà un posto che visiterete spesso. La strada giusta consiste nell'affrontare la serie di cornicioni di destra, semmai doveste cadere in acqua, comunque, non preoccupatevi: raccogliete tutto ciò che c'è lì sotto e poi risalite attraverso l'unico percorso presente (è a sinistra della cascata, per il balzo verso la piattaforma inclinata dall'altra parte del fiume NON dovrete tener premuto il pulsante per aggrapparvi!). Ok, al termine della scarpinata corniciosa (c'è una roccia che potrà essere raggiunta solo saltando verso l'alto dall'estrema destra del pianerottolo sottostante), vi ritroverete a dover saltare oltre il baratro con sotto il fiume, la superficie a cui dovrete mirare sarà quella tutta crepata: una sorta di scala che vi condurrà giù fino al segreto 2. Badate bene comunque: Lara(tm) si sposterà lateralmente verso le aperture solo se non avrà l'appoggio dei piedi... per farglielo perdere basterà lasciarsi andare e aggrapparsi subito dopo.
Lo scotto per il segreto 2 sarà un bel tuffo in acqua con conseguente risalita e rifacimento della parte dei cornicioni, il salto in direzione della solita parete crepata ma, questa volta, invece della discesa verso il basso (in fin dei conti S2 l'avete già), vi sarà la rampicata fino in cima e la prosecuzione sugli ennesimi cornicioni... Occhio a non perdere l'equilibrio e, dopo i due Stealth, quando davanti a voi vi sarà la lunga superficie inclinata a bloccarvi il passaggio, saltatela cercando di rimanere il più possibile nella parte centrale così da non rischiare di cadere di sotto. Ok, siete in "E", zona in cui vi sarà tanta dinamite da far saltare in aria l'intero Nevada ma in cui, purtroppo, mancherà la chiave per attivare il detonatore. Per ritrovarla dovrete andare verso le cascate, perciò sotto coi salti! Dopo essere scivolati lungo il primo declivio ed esservi appesi al margine, spostatevi a sinistra e, ritirandovi su, basterà un altro saltino per raggiungere l'isoletta del corso d'acqua a monte della cascata. La grotta "F" ha, al suo centro, un enorme ruota simile a quella di un mulino. Subito a sinistra, nella parte col soffitto basso, vi sarà il terzo e ultimo segreto, per trovarlo vi dovrete abbassare e passare sotto così da trovare la scaletta che condurrà nella sua area... Ma andiamo avanti.
Salendo sulla struttura della ruota, seguite il corso del canalone in cemento fino a "G", scendete in acqua, abbassate la leva e infilatevi nel cunicolo sommerso attivando di volta in volta quelle che troverete (sono due). In cima al passaggio un pulsante farà alzare l'ascensore "H" che raggiungerete immediatamente, al suo interno, oltre a una gemma energetica verde, la chiave del detonatore! Per tornare in "E", sarà necessario che vi rifacciate la strada all'indietro e, arrivati al pianerottolo dal quale avete raggiunto la prima superficie a monte della cascata, che saltiate verso la parete con le crepe a destra della cascata stessa. Scendendola e facendo poi un salto all'indietro, non dovrebbe essere poi così difficoltoso far saltare tutto per aria!
Nella caverna appena demolita, appendetevi alle varie piattaforme fino a salire nel passaggio raggiungendo così "I", l'area all'esterno di una strana installazione militare... Imboccate il passaggio nella parete roccioso, proseguite accucciati e, giunti al bivio verticale (in altre parole due corridoi a diverse altezze, scegliete quello superiore mezzo nascosto e gettatevi nella vasca "J" (ho fatto una fatica a trovarla che metà basta!). Abbassando la leva, farete aprire "K" in cui, un secondo pulsante, farà riempire "L" d'acqua. Nuotando in quest'ultima zona, tirate giù la leva sommersa e, salendo sul balconcino, balzate all'interno della installazione "M". Nel magazzino "N", avrete finalmente il quadbike, che userete subito per salire sul tetto di "M" così da recuperare una carta d'accesso, frenate in tempo, però, altrimenti finirete giù dall'altra parte (per smontare: tasto per fare le capriole + la direzione di discesa)! Con l'oggettino appena

trovato, andate negli uffici, aprite la porta di sicurezza, freddate il barbone (uomo con la barba), e togliete l'elettricità al cancello. Ora, con la motoretta, basterà aprire il portale con l'apposita leva, uscire e saltare il recinto dalle parti di "K" per il livello seguente...

NEVADA LIVELLO 2: L'INSTALLAZIONE DI MASSIMA SICUREZZA
Tanto per cambiare, vi risveglierete in una cella senza nemmeno più l'ombra di un arma. Ormai dovreste esserci abituati!
Ok, salite sulla finestra e, non appena la guardia entrerà, scattate all'esterno tentando di aprire le gabbie degli altri carcerati grazie ai pulsanti. Se sarete abbastanza veloci, saranno loro ad occuparsi dei poliziotti e voi potrete andare nella cella "A" per pianificare la fuga... Iniziate a spingere la cassa qui presente fino in fondo, passate nello stretto cunicolo a sinistra, spingete la seconda cassa e, in vista della prima, muovete quest'ultima il più possibile verso l'ingresso da cui provenite. Sopra la vostra testa, ci sarà un'uscita, prima però dedichiamoci al segreto 1! La prima cassa ora vi sbarrerà il passaggio per tornare alla prigione, giusto? Ottimo, tirate verso di voi la seconda fino a che non si trovi nel mezzo dell'intersezione, rifatevi il passaggio dal soffitto basso e, arrivando "alle spalle" della cassa, tiratela verso di voi così da portarla il più vicino possibile alla prima. Ritornate dall'altra parte, dategli un'altra spintarella così da terminare il lavoro e vedrete alla fine del cunicolo precedentemente celato, un bel medikit: il segreto1, appunto.
Ora sarebbe il caso di andarsene attraverso l'apertura sul soffitto: se le due casse sono state posizionate il più possibile verso la prigione, voi non dovreste aver problemi a raggiungere il lungo corridoio all'aperto alla cui fine vi sarà il pulsante "B". Mi raccomando: per passare nel filo spinato camminate!
Non appena la botola si aprirà, salite sul muretto a sinistra, raggiungetela e scendete la scaletta a pioli fino all'apertura laterale del pozzo (è a sinistra, illuminata di verde). Entrandoci arriverete all'ennesimo corridoio. Saltate la prima botola e lasciatevi cadere giù nella seconda così da ritrovarvi il più possibile vicino ai controlli "C", azionandoli metterete in comunicazione l'area di detenzione con questa e, saranno ancora una volta i detenuti a darvi una mano con la guardia armata qui presente. Una volta che l'uomo sarà a terra, raccogliete la carta d'accesso e le munizioni...
Grazie al pass, percorrete i corridoi della Bay-D, passate nei bagni e arrivate fino al magazzino con le 3 casse. Di esse solo 1, la più lontana, si potrà muovere. Ponetela al di sotto dell'apertura sul soffitto e arrampicatevici dentro così da trovare il bottone "D". Quest'ultimo farà allagare la zona precedente e voi, nuotandoci, potrete passare nell'ennesima apertura a soffitto, raggiungendo un interessante passaggio. Non buttatevi già nella botola per la cucina, prima saltate dall'altra parte e percorrete poi il corridoio all'aperto, simile al quello col pulsante "B", fino alla leva "E" che, una volta abbassata, farà spegnere i fornelli in "F". Rifatevi ora la strada all'indietro e lasciatevi cadere giù in cucina ("F", appunto) senza pensarci due volte. Aprite le diverse porte e lasciate per ultima quella del centro di controllo "G", un altro poliziotto salterà fuori ma voi, correndo verso il solito manipolo di galeotti, ve la dovreste cavare... Casomai, per stare più sicuri, non appena i prigionieri inizieranno a combattere con la guardia, voi andate in "G" chiudendovi alle spalle le porte. Ma dicevamo del centro di controllo... Premendo il bottoncino, farete aprire il sistema di ventilazione della cucina "F", luogo da cui, evitando le ventole, potrete penetrare nei cunicoli omonimi. State solo attenti nel saltare e aggrapparvi in tempo dopo lo scivolo, altrimenti finirete in un groviglio di filo spinato (dopo spostatevi a sinistra e, all'ennesimo scivolo, balzate verso la piattaforma un po' meno inclinata)!
Un prigioniero vi aprirà il passaggio per la Bay-E, poco più avanti. Arrampicatevi su e procedete stando bene attenti alla guardia, la vostra meta finale sarà la cella "H", dove, l'ennesimo carcerato vi darà una mano coi tutori della legge. Addosso al povero MP troverete un secondo pass da usare in "I" per spegnere le mitragliatrici di sicurezza della base...
Giunti allo spiazzo "J", fiondatevi nel passaggio a sinistra in modo da liberare altri prigionieri e togliere di mezzo ogni minaccia, poi, grazie alla chiave gialla che troverete addosso all'ufficiale, aprite la porticina accanto all'hangar.
Lasciando perdere lo Stealth, continuate il cammino fino a un basso passaggio a destra, entrateci carponi prima che la guardia al termine dello scivolo vi veda e, facendo il giro, attivate la leva nella zona "K" prima che il soldato inizi a spararvi: una porta si aprirà e l'uomo creperà per l'attivazione di una trappola laser.
Oltre l'uscio la Bay-C. Vi troverete in un luogo all'aperto in cui una grande torre con in cima una parabola farà bella mostra di se ("L"). Non salite le scale, ma lasciatevi invece cadere di sotto badando bene d'avere il massimo d'energia. Una volta giù (sulla mappa è la zona "Sotto la parabola", ancora "L", comunque), imboccate l'apertura in cima alla scaletta, non fate girare la guardia, ma voltate a destra arrampicandovi nell'apertura "M" così d'avere la chiave gialla. Il soldato qui presente, è a guardia del secondo e ultimo segreto, peccato che ora non potrete toccarlo vista la mancanza di armi... Ci tornerete dopo.
In "N", aprite la porta a sinistra con l'apposito bottone (utile per poter tornare indietro dopo a prendere il segreto 2!), usate la chiave nel lucchetto di sicurezza a destra e salite la scaletta tuffandovi in acqua. Raccogliete la gemma (ora siete sotto a "L", avete presente?) e, dopo il lungo pezzo in apnea, arriverete al magazzino "O". Arrampicatevi sulle casse a sinistra per ritrovare, dietro a una porta, le vostre amate pistole ("P"), poi, stando attenti alla mitragliatrice automatica, tornate in "O"... è tempo di recuperare il secondo segreto! Fatevi la strada a rovescio così da arrivare ancora alla vasca al di sotto di "L"; in apnea, imboccate il passaggio sommerso e vi ritroverete in una branca di corridoio direttamente collegato a "N", ammesso che precedentemente abbiate premuto il pulsante per far aprire la porta! Semmai doveste trovare la porta d'accesso chiusa, allora dovreste ritornare nella vasca, stare all'asciutto sulla piattaforma e, saltando sui pianerottoli che costellano le superfici inclinate, cercare di raggiungere il tunnel verde... alla fine troverete una leva utile all'apertura della porta per "N"... Ad ogni modo, la porta del segreto 2 potrete dischiuderla solo col pass della guardia che bazzica da quelle parti, dietro di essa un bel lanciagranate!
Nuovamente in "O", procedete sulla rampa con le casse, freddate chiunque tenti di fermarvi, poi, raccolta al chiave blu dal cadavere del padrone del cane, salite in "Q" (sarò stato troppo volgare?) dove premerete solo il pulsante di destra: quello di sinistra farà accorrere nuovi nemici! Scesi di sotto, andate nuovamente in "O" e, arrampicandovi sulla cassa spostata da poco, raggiungete la scaletta per il piano superiore. Fattovi il pallosissimo percorso a soffitto, fate fuori il tizio armato, raccogliete la sua chiave gialla, scendete nuovamente in "O" e, usandola nel lucchetto, aprite il passaggio per la Bay-X, dove un camion vi porterà direttamente all'Area 51... Area 51???

NEVADA LIVELLO 3: AREA 51
Il trucco per non perdere troppa energia in questo livello è di uccidere il nemico non appena lo avvistate: solitamente i soldati preferiranno dare l'allarme che combattervi, e, qualora suonasse, per voi sarebbero guai!
Tenendo a mente 'sto consiglio, andate a recuperare il mitragliatore in "A", premete il bottone accanto alla grata (e solo quello, mi raccomando!) ed entrateci procedendo bassi lungo i corridoi (i laser non perdonano). Uccisa la seconda guardia nell'ennesimo corridoio con le vetrate (attendete all'interno del tunnel che vada verso destra, poi uscite e freddatela prima che attivi i cavi elettrificati invisibili!), liberate il prigioniero dietro all'uscio di sinistra (non è indispensabile), procedete oltre la zona con la mitragliatrice automatica e, alcune guardie dopo, dovreste arrivare alla botola per "B" (è indicata dal triangolo rosso con la "B" in mezzo). Dietro alla serranda potete vedere la camera "K", peccato che per raggiungerla, come al solito, dovrete farvi tutto il livello!
Quando abbasserete la leva lì accanto, cadrete nella zona esterna della base ("B", appunto). Uccidete il soldato e, nel caso faccia suonare l'allarme, i cani che accorreranno. L'unica via d'uscita da qui, sarà attraverso la botola nel fossato dell'enorme colonna

quadrata. Prima di passarci sopra, però, abbassate la leva così d'aprire la grata d'aerazione. Tra l'altro, di fronte ad essa, vi sarà un passaggio contenete una gemma verde: il primo segreto.
Caduti attraverso la seconda botola, uccidete chiunque vi ostacoli, liberate il prigioniero alla fine del corridoio così dall'essere coperti (dietro la porta con la luce rossa), poi andate in "C" attraverso il passaggio che vi permetterà di evitare i mitragliatori automatici e di guadagnare un bel fucile a pompa. Altre guardie vi vorranno fare la festa, riempitele tutte di piombo e, in "D", agite sulla leva in modo da dischiudere la grata e superare le doppie porte di metallo nonostante si siano chiuse.
Camminate attraverso i raggi verdi, non preoccupatevi dell'allarme, pensate invece ai soliti militari incalliti (a patto che non vi sia ancora in giro il prigioniero, in questo caso lasciateli a lui). Al missile "E", uccidete la guardia, scendete di sotto e, salendo la scaletta apposita, raggiungete il balcone dove si trovava il soldato. Addosso gli troverete un CD pirata con un po' d'immagini porno... No, scusate, ho sbagliato CD, volevo dire con i codici d'accesso balistici. Fiondatevi dunque in "F", inseritelo nel terminale e farete alzare le due testate lasciando libero il passaggio. Ora, mettendovi esattamente dove c'erano i missili, potrete fare un bel salto verso la scaletta e raggiungere il secondo piano della stanza dove, addosso a un soldato, avrete la chiave gialla. Scendendo nuovamente di sotto, eccovi il segreto 2: salite sulla piattaforma rialzata accanto alla quale continua a muoversi la gru, sparate a una delle grate del muro ed eccovi un bel passaggio segreto con tanto di gemma!
Superata la porta "G" grazie al vostro nuovo oggettino, uccidete l'MP e scendete nel tunnel del treno. Voltatevi a sinistra e procedete fino in fondo al binario centrale (non saliteci, mi raccomando!), salite la scaletta che vi troverete a sinistra e, una volta in cima, chiamate il treno grazie al pulsante "H". Tornando indietro, passate sotto al binario stando bassi, salite la seconda scaletta e, dalla sua cima, spiccate un balzo fino sulla carrozza del veicolo, punto da cui sarà poi molto semplice salire attraverso la botola sul soffitto.
Passata la sezione da fare appesi alle solite grate, arriverete sani e salvi al capolinea del treno. Lasciatevi cadere giù stando sempre attenti al binario elettrificato, fatevi tutta la strada fino a "I" e stupite: un vero UFO modello Indipendence Day! Che schifo di film!
Non smettendo mai di correre, raggiungete la sala dei controlli "J"... In 'sta locazione balzate subito sul macchinario al centro e date un'occhiata in giro: lo scopo ora sarà riuscire a premere i due pulsanti al termine delle altrettante passerelle, per poi fiondarsi velocissimi attraverso la porta che si sarà aperta. Per farlo c'è un solo sistema: essere velocissimi e usare tutti i sistemi che conoscete per accelerare il processo di "pigiatura"! Io vi consiglio di fare una prima prova eliminando chiunque appaia, e poi d'impegnarvi per exploit definitivo. Una volta in "K", eliminate il curiosone dietro al muretto, poi, dei 5 tasti, abbassate gli ultimi due a destra e il secondo da sinistra: la porta per la zona dell'UFO sarà ora aperta!
Entrate in "I", schiacciate il bottone a sinistra dell'astronave e salite la scaletta fino in cima. Facendovi tutta la trafila delle piattaforme sospese in senso antiorario, cercate di raggiungere il tettuccio del mezzo, raccogliete il pass (che diamine ci faceva qui?) e scendete nuovamente di sotto. Ora sì che sarà una bella scarpinata: dovrete farvela tutta indietro fino a oltrepassare di nuovo "G", e da qui nel pozzo "L" che vi condurrà esattamente sotto al missile in "E". Usate la carta per far aprire la vetrina col pulsante, premetelo e, voltandovi il più rapidamente possibile, fatevi una corsa con scatto lungo il corridoio evitando di finire arrosto per gli scarichi del razzo (per guadagnare tempo, non appena inquadrano il missile, premete lo "0" del tastierino numerico per tornare su Lara(tm)!)... Bella scena, eh?
Andando ora in "E", potrete raggiungerne il soffitto, agire sul pulsante qui presente e arrancare fino ad "M" badando di saltare il laser al momento giusto. Dopo tre assassinii, potrete mettere le mani sull'ennesimo CD e tirare una leva che farà dischiudere una botola che accorcerà notevolmente il percorso verso "I".
Inserendo il disco ottico in "N", farete aprire l'UFO, volendo potreste già terminare il livello, ma perché lasciare indietro il terzo segreto? Arrampicatevi dunque ancora sulla scaletta per i ponteggi al di sopra della nave spaziale, saltate come grilli, ma questa volta, invece di lasciarvi andare sulla passerella, procedete più avanti verso la porta nel muro, entro breve sarete nella vasca con le orche a sollazzarvi con una bella gemma.
Entrando nell'UFO e raccogliendo l'affare vicino ai sistemi di controllo (attenzione agli ultimi soldati), ecco l'ennesimo cristallo! E anche il Nevada saluta! Ora, se avete con voi tutti e quattro i reperti, potrete passare all'ultima sezione: l'antartide!

*** MISSIONI IN ANTARTIDE ***

ANTARTIDE LIVELLO 1: ANTARTIDE
'Sto livello è davvero stupendo, come ci si può facilmente immaginare però, il problema è che quando si dovrà fare il bagnetto, non si potrà stare immersi per troppo tempo, pena la trasformazione in un ghiacciolo al melone (non so se avete capito la finezza...).
Ora, dall'area iniziale, saltando sull'isolotto di ghiaccio, cercate di raggiungere quello con lo spiazzo della capanna (tra l'altro, qui dentro vi sarà il terzo segreto del livello, dovrete però prima trovarne la chiave!). Saltando da una zona ghiacciata all'altra (in direzione del tunnel per "E" c'è anche un ponte di ghiaccio oltre al quale vi sono delle munizioni...), tentate di arrivare al pianerottolo dell'angolo "A" dove, appendendovi alla volta ghiacciata, dovreste riuscire senza troppi problemi ad arrivare sul ponte dell'enorme nave: la RX Explorer. Entrateci attraverso la botola, uccidete chiunque salterà fuori, poi andate nella sala motori "B". Abbassate la leva, scendete nell'apertura apertasi e, in fondo al corridoio, azionate l'ennesimo interruttore per l'ennesima porta... Procedendo fino in fondo, e scendendo nella botola, dovreste trovare i comandi per far sganciare lo Zodiac: il gommone a poppa della nave. Una volta che l'avrete fatto, potrete tornare sui vostri passi ma, invece di uscire da dove siete entrati, salite attraverso l'apertura sul soffitto in "D", che vi condurrà dritti dritti all'esterno, alla seconda metà della nave. Il primo segreto sarà a destra (ponte di tribordo), seguite il cornicione e, arrivati all'apertura nella montagna, saltateci dentro (se tenete premuto il tasto per appendervi durante il salto, Lara(tm) non prenderà capocciate finendo poi in acqua!). Raccolte le munizioni e la gemma, tornate sul ponte da dove potrete tuffarvi giù in direzione del gommone e salirci per un bel giretto (un mito!)!
Fate dunque il giro della nave, inoltratevi nel tunnel per "E", cercando nel contempo di osservare il lato sinistro della grotta di ghiaccio... Quando vedrete un'apertura, fermatevici accanto, saltate giù dall'imbarcazione (tasto per fare le capriole + la direzione di discesa) e inoltratevi nel cunicolo. Accendetevi un flare per sicurezza, salvate la posizione e saltate la piccola e mortale vasca appendendovi al bordo dall'altra parte. Il segreto 2 sarà a destra, oltre un muro di ghiaccio! Per tornare indietro non dovrete far altro che buttarvi nell'acqua (NON quella della vasca che avete giù superato!) e tornare rapidi al gommone!
Una volta in "E", ecco la situazione: un gonzo pistolero, una capanna sprangata, un grosso cancello chiuso e un passaggio pensile. Lasciate il canotto, uccidete l'uomo e, in mancanza d'altro, fatevi il passaggio sospeso fino all'altra riva. Seguendo la mappa, dirigetevi all'edificio "F" dove, con un po' di tempismo e qualche colpo di Desert Eagle, dovreste riuscire a mettere le mani su una spranga.
In "G", arrampicatevi su uno dei pilastri del container, abbassate la leva e sfruttate il piede di porco per spaccare l'asse che blocca la porta. Raccogliete nuovamente sto oggetto e poi proseguite fino alla botola che si sarà aperta appendendovi ai passanti sul soffitto. All'interno del nuovo edificio, l'unica cosa interessante sarà uno schema meccanico di una caldaia: tenetevelo bene a mente (l'ho comunque attaccato alla mappa)! Uscite di lì e lasciatevi cadere, con molta prudenza, nell'apertura del terreno vicino al silos di sinistra (laddove vanno tutti i tubi). Non restate nell'acqua, cercate invece di uscire e arrampicarvi sulla scaletta così da raggiungere subito la zona dei volani. Settateli come riportato dalla carta appena vista: da sinistra agite sul secondo e sul quarto, lasciando stare gli altri. Uscendo attraverso le scalette a destra, sarete dalle parti dei generatori ""H", entrate nella porta che si sarà aperta (la combinazione delle valvole dovrà essere giusta!) e abbassate la leva così da riattivare ovunque la corrente. Intanto che ci siete, fate una capatina alla

stazione "I" dove il mistero si infittirà ancora di più: un mutante con una giacca della RX! Che cosa può aver trasformato quell'uomo in un così orribile mostro?
Le porte dei canili "J", ora funzioneranno. Apritele e, dentro la casa, oltre agli Uzi (!!!), avrete la tanto agognata chiave dei cancelloni in "E"! Dirigetevi qui, dunque, rifatevi il passaggio pensile e, sempre con la spranga, spaccate l'asse che blocca la porta della casetta. Inserite la chiavetta nei controlli, premete il bottoncino e, col vostro Zodiac, percorrete il canalone ora accessibile!
Trovandovi davanti il primo spiazzo con la bandierina rossa (non alla fine del canalone, molto prima: quasi all'inizio!), guardando sott'acqua e a destra, dovreste vedere un passaggio sommerso. Al suo termine ci sarà la chiavetta per il terzo e ultimo segreto: la capanna all'inizio del livello! Dopo esserci tornati in barca, potrete finalmente terminare il livello procedendo fino in "K". Ora sì che sarete in una miniera di guai!

ANTARTIDE LIVELLO 2: MINIERE DELLA RX-TECH
Dal pozzo dell'ascensore, arrampicatevi nel cunicolo e iniziate a percorrere il corridoio. Come noterete, si tratterà di un quadrato e, molto probabilmente, all'inizio continuerete a fare il giro senza trovare uscita... Il trucco sta nel procedere prima in senso orario e poi, dopo un po', cambiare verso e girare in senso orario. Dietro a una di quelle porte che si aprono, troverete il passaggio che cercate! Nell'area ghiacciata, state attenti al tizio col lanciafiamme: freddatelo prima che decida di abbrustolirvi!
Cammina, cammina, eccovi in "A": il crocevia ferroviario. Da qui vi saranno tre sistemi a carrello che vi porteranno in giro per tutto il livello. E' molto importante saper manovrare i vagoni, perciò ecco subito qualche consiglio: una volta a bordo, potrete frenare, acquattarvi oppure allungarvi all'esterno così da colpire gli eventuali scambi. Oltre a ciò, potrete anche far piegare il vostro mezzo a destra e a sinistra, anche se ai fini pratici non è che questo vi cambi la vita... L'importante è che impariate le peculiarità di ciascuno dei tre percorsi così da evitare di venir sbattuti fuori pista.
Ma veniamo al sodo. Il primo carrello che dovete utilizzare è quello centrale: il primo salto non è affatto difficile, basterà non frenare (tra l'altro passando dovreste vedere il segreto 2, per ora irraggiungibile), per il secondo la cosa si complica, dovrete frenare un po', ma non troppo, appena prima della curva che lo precede... Per potersi arrestare all'area "B", dovrete colpire lo scambio (fatelo solo quando ce l'avrete di fianco!), se non lo farete il viaggetto continuerà: una lunga salita, un'inevitabile discesa, un salto e poi una frenata incredibile per beccare lo scambio. Un altro salto, una frenata ed eccovi in "A" per rifarvi tutto da capo.
Beh, facciamo finta che subito alla prima botta siete riusciti a fermarvi. Dopo aver ucciso l'uomo col lanciafiamme, superate le punte da trapano, scendete lungo il declivio di spalle e appendetevi al suo bordo così da non crepare nella caduta. Quando sarete appesi, spostatevi il più possibile a sinistra in modo che sotto vi sia la parte più alta della rampa, lasciandovi andare eccovi in "C". Perfetto. In questa area, la prima cosa da fare sarà scendere nel burrone con molta attenzione. Per farlo basterà appendersi al bordi delle piattaforme e ai tagli nel ghiaccio; una volta aver raggiunto il fondo, potrete cercare un anfratto con un tunnel che condurrà dritto dritto a "D".
Raccogliete la spranga sul ballatoio della colonna al centro del laghetto, scendete e datevi un'occhiata in giro. Oltre al tunnel dal quale siete arrivati, ne dovreste vedere altri due, uno mezzo nascosto e un altro ,un'apertura nella parete di ghiaccio, evidenziato da una luce verde. Per prima cosa andate da quest'ultimo. Salite sulla montagna innevata alla sua destra, saltate in direzione del suo muro e appendetevi alla fenditura quasi invisibile che vi condurrà fino in esso. Dentro un piccolo pulsante che farà dischiudere la porta per il secondo segreto. Scendete nuovamente nella grotta, individuate la montagna di neve a mo' di rampa e da essa saltate sulle altre fino ad arrivare a quella col passaggio che ancora non avete visitato.
Dopo qualche trivella e un mutante, rieccovi in "B". Utilizzate il carrello per tornare in "A" (dopo il primo salto non dimenticatevi di frenare per beccare lo scambio; superando poi il secondo frenate tranquillamente che sarete arrivati), con la spranga aprite la porta "E" chiusa con l'asse e, presa la batteria, dedicatevi a un paio di segreti...
Al piano di sopra, avrete senz'altro notato il prefabbricato accanto al vagone. Saltando, aggrappatevi al tetto, saliteci e, dirigendovi a destra, inginocchiatevi e appendetevi al bordo dall'altra parte. Ad un certo punto, spostandovi lateralmente, incapperete in una scaletta, scendete il più possibile mantenendo però l'appoggio dei piedi (ergo: non dovrete rimanere attaccati solo con le mani) e fate un salto all'indietro con capriola (salto + tasto per girarsi), appendendovi all'apertura, ecco la prima zona segreta! La seconda sarà accessibile passando attraverso il passaggio che avete dischiuso in "D", fate man bassa di tutto e poi tornate in "A" dirigendovi al vagone al piano terra.

Colpite il primo scambio, un bel saltino e poi subito la stazione "F". raccolta la gemma, premete il bottone nel corridoio e fiondatevi attraverso i passaggi che vi condurranno alla camera invasa dal gas dove un secondo tipo di mutante vi salterà addosso: l'uomo tricheco!!!
Ucciso il bestione (il trucco è nel saltarlo all'indietro), continuate lungo i corridoi, non mancate il piccolo passaggio a destra (è mezzo nascosto dal buio), poi però continuate fino a "G" dove, dopo un violento scontro con l'ennesimo anfibio, noterete una piccola gru accanto a una vasca d'acqua. Dovrete nuotare sott'acqua molto velocemente se vorrete recuperare la manovella e uscire prima di congelarvi, perciò non perdete tempo! Ora potrete tornare in "F" e risalire sul carrello per "A", ma attenti a uno dei soliti trichechi!
Una volta in viaggio, frenate alacremente così da evitare di finire fuori strada alla seconda curva, colpite lo scambio in modo da passare nella branca con la gemma verde e poi... poi sarete arrivati. Vagone superiore ora, l'ultimo. Non frenate fino al salto, poi rallentate e state acquattati in modo d'arrivare alla stazione del sottomarino "H". Inserite la manovella e la batteria negli appositi spazi così d'attivare la gru e far discendere il sottomarino nei gelati abissi del luogo... Semmai non doveste avere uno qualsiasi di 'sti oggetti, i consigli per tornare in "A" non sono molti: aspettate nuovamente a frenare così da superare in velocità il primo burrone, rallentate un po' e, dopo i due scambi da colpire con la chiave, vi basterà rallentare in curva (o dopo un burrone) e abbassarvi quando vi saranno dei tubi sulla traiettoria della vostra testolina.
Bene, a questo punto il sottomarino dovrebbe essere in acqua per tutti, giusto? Ok, il pezzo non sarà affatto facile, perciò vi conviene salvare immantinente. Tuffatevi in acqua e nuotate come mai avete fatto prima: la metà sarà il portello al di sotto del mezzo subacqueo (come minimo dovrete avere l'energia al massimo e un medikit!). Una volta all'interno, attendete che la temperatura salga di nuovo, divoratevi il medipack per terra e poi nuovamente sott'acqua seguendo le luci di segnalazione. Uscite non appena vedete la zona all'asciutto, rifocillatevi e poi nuovamente sotto per risalire attraverso un pozzo della area finale "I".
Non uccidete il soldato col lanciafiamme, ignoratelo e lasciatevi cadere sulla piattaforma al di sotto del ponticello, dall'altra parte e a destra. Alla fine dei salti avrete l'ultimo segreto: il 3! Perfetto, ora non resterà che tornare al ponte, raggiungere il capannone, premere il bottone ed entrarci per terminare il livello (ah, sul tetto della costruzione c'è un medikit!)!

ANTARTIDE LIVELLO 3: LA CITTA' PERDUTA DI TINNOS
Uscendo dalla stanza di partenza, eccovi nell'atrio "A", dove diverse statue polinesiane saranno disposte più o meno casualmente. Andando a sinistra e salendo poi sulla rampa nell'angolo, sul muro ovest (sinistra) dovreste notare una scaletta per i piani superiori. Da qui potrete abbassare la leva per l'area "B" e, saltando sulla colonna, raggiungere anche la gemma verde e il bazooka lì accanto.

In "B", raccogliete la chiave di Uli, tornate in "A" e usatela per dischiudere il passaggio a destra. Salendo l'ennesima scaletta, rieccovi ai piani superiori. Per prima cosa, uscite sul balconcino che da su "A", abbassando l'interruttore, poi rientrate nei cunicoli e scivolate per il declivio raggiungendo "C". Non appena attiverete anche 'sta leva, in "D" uscirà una scaletta per raggiungere alcuni bottoni.
Dovrete trovare la giusta combinazione osservando i simboli accanto a ogni pulsante... Io sinceramente sono andato a caso e, nonostante tutto, ci ho azzeccato! Premete, da sinistra, il primo, il secondo e il quinto. Oltre la soglia, un lungo ponte simile a quelli in Indy 4 (l'avventura della Lucas), andrà avanti interrompendosi poi bruscamente. Fate caso alle libellule fosforescenti: vedete le piattaforme semi-invisibili? Beh, dovrete raggiungerle se volete il primo segreto! Andate sul ciglio del burrone, voltatevi a sinistra e balzate in sicurezza verso la gemma verde. Una volta qui, saltate sulle piattaforme a sinistra e poi sul passante del ponte (almeno ora siete dall'altro lato!). Senza scendere di sotto, fate un piccolo balzo sul rialzamento del passante così da essere ancora più in alto, poi saltate in direzione del vuoto tra i due tronconi di ponte... Con un po' di fortuna atterrerete su una piattaforma invisibile! Da qui, mirate al passante del ponte, attendete qualche altra libellula in modo da vedere l'altro ripiano (verrà illuminato oppure potrete vedere su di lui l'ombra del nemico), e sarete così nel nido degli insettacci: il segreto 1!
Tornati dall'altra parte del ponte, inoltratevi nel corridoio, fatevi tutta la trafila uccidendo nemici (trichechi scorpionizzati!) ed evitando calderoni, poi, in "E", voltate a sinistra all'interno del passaggio (lasciate stare le libellule, sono infinite!). Nell'area "F", dovrete affrontare in successione 3 scorpiomorfi, solo dopo averli battuti potrete dare un'occhiata alle loro tane e trovare una leva che attiverà la piattaforma per salire sulla balconata. Un basso passaggio vi porterà in "G", una stanza su diversi piani di cui voi vi troverete in cima. Tra l'altro il luogo sarà costellato da leve che faranno alzare/abbassare piattaforme, e addirittura un pulsante che dischiuderà temporaneamente l'area col secondo segreto.
Ok, la prima cosa da fare sarà abbassare le leve che si trovano in due dei tre corridoi raggiungibili saltando i calderoni. Quando lo farete, vedrete una piattaforma chiudersi e altre due aprirsi. Raggiungete la passerella al di sotto della piattaforma da cui siete partiti, (tanto per la cronaca: la leva al suo termine è quella che renderà accessibile il segreto 2... NON abbassatela, per ora!) e poi tentate di raggiungere il pianerottolo nell'angolo NE (in alto a destra della locazione "G" della mappa) sfruttando le due piattaforme che qualche riga fa avete fatto aprire. Una volta qui, senza lasciarvi cadere sul pavimento sottostante (azione che farebbe arrivare le libellule!), balzate verso la leva al piano terra, attivatela, e poi, salendo sulla piattaforma che si è aperta sopra la vostra testa, tirate anche la seconda (cadrete di sotto ma non vi preoccupate). ATTENZIONE, come forse avrete capito, c'è una gabola per non far apparire le libellule: non dovrete toccare certe zone del pavimento! Provate a scoprire voi le zone che potete visitare, basterà tenere le orecchie aperte per gli eventuali ronzii!
Ok, ora risalite al piano di sopra e, sempre manovrando le due leve negli altrettanti corridoi superiori, fate in modo si attivi la piattaforma solitaria (le due si chiuderanno). Saliteci, guardate in direzione della passerella che già avete visitato (quella con la leva del segreto 2), arrivate fino al bordo della piattaforma e, facendo prima un passetto indietro (shift premuto!), balzate da fermi... Se tutto va bene dovreste arrivare sul ripiano proprio al di sotto del ponteggio!
Da qui, appendetevi agli appigli sul soffitto, abbassate la leva al termine del percorso, risalite sulla passerella grazie alla piattaforma così attivata e, nuovamente grazie alle leve, createvi il passaggio per poter arrivare al piano terra sani e salvi... Aspettate un attimo però a scendere: sì, l'uscita è aperta, ma che ne dite di prendere prima il segreto 2?
Ok, allora, salvate la posizione (non si sa mai!) abbassate la leva al termine della lunga passerella, fatevi rapidamente la strada per scendere al piano terra (consiglio di farvi la strada all'indietro fino alla leva precedente, sotto la passerella, e lasciarsi cadere da qui a piena energia), e fiondatevi in "H". Non fermatevi ora a visitarla, ci penserete dopo a dare un'occhiata alla camera! Continuate tenendo la sinistra, salite la scaletta così d'arrivare dalle parti di una grata, e apritela abbassando la leva apposita... Una colonna di luce vi farà capire di essere arrivati alla sala "I", anch'essa da visitare più tardi; ora fatevi le scale a destra e seguite il percorso fino in "E"; passate oltre i calderoni e poi, sul ponte, scivolate sulla neve in fondo a destra arrivando così alla base del burrone. Scattate nella porta aperta (si spera!) ed eccovi più ricchi!
Tornati in "H", guardate a sinistra del passaggio per "G" e troverete una bella chiavetta. Ok, ora "I". Ecco la gabola: al piano di sopra, intorno a uno strano raggio di luce, vi saranno 4 passaggi con altrettanti simboli degli elementi; al piano di sotto, alla base del raggio, 4 incastri per maschere... Se 2+2 fa 4, allora in ogni passaggio vi sarà una maschera e quando tutte saranno al proprio posto, succederà qualcosa! Scegliete voi da quale iniziare, l'importante è che ve li facciate tutti!
-PERCORSO DELLA TERRA-
Uno dei più facili e anche quello che vi farà guadagnare l'ultimo segreto del gioco! Superate il fiume di sabbie mobili facendo il giro a destra, uscitene il prima possibile e, una volta arrivati in vista della maschera, dovreste vedere un piccolo ponticello di pietra che porta proprio al suo altare... Non prendetela! Ma invece superate il ponte, datele le spalle e appendetevi al bordo destro del cavalcavia (sotto vi saranno le sabbie mobili!). Lasciandovi andare, dovreste cadere su un piano inclinato, spiccate un balzo tentando, nel contempo, di far spostare Lara(tm) a sinistra, ennesimo piano inclinato e via con un bel salto all'indietro... A questo punto vi dovreste trovare su una piazzola al di sotto del ponte precedente. Arrampicandovi nella nicchia avrete qualche gadget e una leva che farà apparire un blocco mobile in "E". Gettatevi nelle sabbie mobili rifacendovi il percorso fino alla maschera, raccoglietela e tornate indietro stando bene a attenti a non finire schiacciati da qualche masso staccatosi dal soffitto. Il trucco 'sta nel seguire all'indietro la strada che avete già fatto, badando bene di andare piano e tornare indietro qualora sentiate dei rumori di pietre rotolanti. Attenti soprattutto al salto oltre il fossato lasciato dalle sabbie mobili: arrivati dall'altra parte, fate immediatamente un saltino indietro appendendovi al bordo, per poi risalire... Per imboccare il corridoio d'uscita, non perdete tempo: altri sassi vi potrebbero beccare. Tornati in "E", spostate il masso che avete fatto cadere, sotto alla scaletta e arrampicatevi fino a ciò che avete sempre desiderato: il passaporto verso il livello segreto... Beh, ammesso che abbiate preso gli altri 58!
-PERCORSO DELL'ARIA-
Seguite il labirinto al meglio delle vostre possibilità, in "K", la stanza principale, saltate lateralmente da una rampa all'altra per evitare i rulli, poi, in cima, raccogliete la maschera andandovene attraverso il passaggio.
-PERCORSO DELL'ACQUA-
Attenti alle lame, giunti alla sala con i quattro tunnel coperti dalle lame roteanti, scegliete quello a sinistra. Prendete fiato, tirate la leva e, più veloci della luce, superate nuovamente le lame scegliendo questa volta il percorso a destra (veloci altrimenti la porta si chiuderà!). Dopo aver tirato la leva ed aver così aperto la grata nella camera con le 4 eliche (in realtà sono lame ma non saprei come altro chiamarle), arriverete in "L", dove potrete recuperare la maschera, tirare una leva e, introducendovi nel passaggio opposto a quello che avete preso per arrivare qui, fare ritorno alla sala dei quattro tunnel (parente d quella dei 4 formaggi). Ora... riprendete aria nel tunnel superiore, poi imboccate quello si sotto che vi poterà indietro fino in "I".
-PERCORSO DEL FUOCO-
Il sistema per poter superare la zona è davvero ingegnoso... Certo, potreste saltare di colonna in colonna scoprendo sulla vostra pelle quali vanno bene e quali no, ma a questo punto l'FBS si chiederebbe: "Io che ci sto a fare?". Salite sul masso quadrato a destra e, mentre la telecamera starà riprendendo la mappa delle colonne sulla lava, accendete un flare... Avete visto? Saltate dunque sulle colonne indicate e finirete in un baleno la prima camera (per l'ultima balzate prima su quella col medipack senza fermarvi!).
Se invece di cadere immediatamente nella botola riuscirete a saltarla, potrete ottenere un medipack, anche se poi, per forza di cose, ci dovrete balzare dentro (un rullo in faccia o la fine del gioco?)! Ed eccovi così in "M". Balzate, calcolando bene i tempi, sulle piattaforme invisibili. Mi raccomando, state il più possibile verso destra visto che sulla terza piazzola dovrete girarvi rapidi di 90 gradi a destra per

saltare in direzione della leva! Da qui, per concludere il tutto, fate un salto da fermi per appendevi al bordo dell'ultima piattaforma, spostatevi a destra, tiratevi su al momento giusto (quando la piattaforma sarà invisibile), voltatevi di 90 gradi a destra e balzate prima di diventare cotechini (Duspa docet!)!
Bene, avete tutte e 4 le maschere? Perfetto! Inseritele in "I", usate la chiave di Uli nella toppa del corridoio laterale e finalmente potrete buttarvi nel pozzo verso la parte finale della storia!

ANTARTIDE LIVELLO 4: CAVERNA DELLA METEORA
Che colpo di scena eh? Ok, il mostrone ragnoso non è certamente più veloce di voi, perciò quello che dovrete fare sarà iniziare a correre intorno al pozzo della meteora cercando di non caderci dentro e, fermandovi ogni tanto in prossimità dei corridoi laterali, sparare al mostro. Non dovete lasciare che il Boss vi spari col suo raggio, altrimenti diverrete cibo per pinguini! Se continuerete a mantenere le distanze e a sparare, prima o poi il mutante sverrà e sarà allora che vi dovrete fiondare a recuperare uno dei 4 cristalli che si trovano negli androni! Ho stimato che per tirarlo giù occorrano ogni volta 10 colpi di Desert Eagle, perciò fatevi i dovuti conti! Quando tutti e quattro i manufatti saranno in mano vostra, all'abbattimento successivo il ragno non si alzerà più!
Uccisa la bestia, cercate una scaletta ai lati di uno degli androni, raggiungetela con un salto e, passando per il corridoio innevato, arriverete ad una piattaforma. Appendetevi agli appigli sul soffitto e procedete fino al pianerottolo di roccia, da qui balzate sugli altri due poco più lontani e infine sull'ultimo mezzo mimetizzato tra le rocce. In questo modo sarete fuori dalla caverna e nuovamente sotto alla tempesta! Uccidete i soldati rimasti (occhio a quelli col lanciafiamme), premete l'unico bottone dell'accampamento e salite in elicottero! Ma bravi: Lara(tm) se l'è cavata per la terza volta!

LIVELLO SEGRETO: ALL HALLOWS
Se siete arrivati fin qui significa che avete raccolto tutti e 59 i segreti dei livelli (ok, 60 con quello bonus del "Villaggio Costiero")! Devo proprio farvi i miei complimenti! Come vedete ho preferito non mettere nessuna mappa, bensì solo qualche direttiva generica. In fin dei conti avete sudato parecchio ed è giusto che ve lo godiate 'sto benedetto livello... Benedetto in tutti i sensi visto che si tratta di una chiesa! Ok, ma partiamo con le narrazione.
La prima zona sarà all'esterno della suddetta chiesa e la vostra missione sarà entrare nell'edificio attraverso il tetto a cupola. Per farlo dovrete saltare dalle varie piattaforme, tentando, all'ultima, di fare un bel salto superlungo in direzione del centro della locazione. Appendendovi al soffitto e lasciandovi cadere sul piano inclinato, passerete per una botola che rappresenta l'unica apertura che vi consentirà di entrare nel luogo sacro! Badate però: per non morire nella caduta avrete bisogno del massimo d'energia!
Una volta dentro occhio a non precipitare di sotto, balzate sui diversi cornicioni fino a trovare una prima leva in un corridoio (senza scendere fino al piano terra), poi giù fino a terra tentando di arrampicarvi sulla struttura centrale. Dalla cima, bisognerà saltare verso una "crepa" nel muro, così da abbassare una leva per una porta al piano terra. Lasciatevi cadere di sotto (controllatevi prima l'energia), tirate la leva nel passaggio appena dischiuso e fatevela indietro attaccati al soffitto. Risalite la struttura centrale e da qui passate a uno dei balconi laterali... Ricordate la prima leva che avete tirato? Bene, tornate a quel corridoio e attaccatevi al soffitto fatto a grata. Una super-raccomandazione IMPORTANTE: prima di usare la carrucola, assicuratevi di avere con voi la chiave speciale! Si trova sopra la postazione della carrucola, arrampicatevi sul muro a grata di sinistra! Se non la prendete con voi ora non potrete finire il livello! Lasciatevi andare prima della fine della corsa, poi passate nei corridoio nascosti dietro alla libreria a sinistra. Nella zona delle punte evitate di stare nel centro (Lara(tm) flambet!) e poi, alla fine, gettatevi nell'acqua. Superate le presse e. clickato il bottoncino, rifatevi la strada fino in cima buttandovi nella botola che avete aperto. Uscendo all'asciutto, usando la chiave e visitando l'ennesima zona sommersa, dovrete uccidere il tizio col cane, arrampicarvi e... Beh, avrete praticamente finito! Ok, un po' poco come premio (molto meglio la fine del secondo!), comunque a caval donato...

CHEAT! CHEAT! CHEAT!

Non potevano mancare, così ecco i codici per superare i livelli e per avere tutte le armi (anche se solo i falliti li userebbero!). Per la felicità del mondo intero, ho voluto aggiungere anche quelli per Playstation!
PC, tutte le armi e gli oggetti: tirare fuori le pistole, fare un piccolo passo indietro, un piccolo passo in avanti, acquattatevi, rialzatevi, fate tre giri su voi stessi e poi saltate all'indietro.
PC, passaggio di livello: tirare fuori le pistole, fare un piccolo passo indietro, un piccolo passo in avanti, acquattatevi, rialzatevi, fate tre giri su voi stessi e poi saltate in avanti.
PLAYSTATION, tutte le armi: L2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 (Lara(tm) urlerà!)
PLAYSTATION, pieno d'energia: R2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 (Lara(tm) sospirerà) PLAYSTATION, salto di livello: L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 R2 R2 L2 (Lara(tm) sospirerà) PLAYSTATION, abilitazione segreti (per il livello nascosto): L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 (Lara(tm) sospirerà)
PLAYSTATION, chiave per gara in casa: R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 (nessun suono)