

SOLUZIONE: INDIANA JONES E LA TOMBA DELL'IMPERATORE

MISSIONE 1: CEYLON

Il primo livello è semplicemente un pretesto per prendere confidenza con il sistema di controllo. Un lungo pretesto...

LE PORTE DELLA CITTÀ PERDUTA

Come da tradizione le avventure di Indiana Jones non iniziano certo con il protagonista che si legge un libro nella vasca da bagno.

In questo caso vi trovate nei pressi delle rovine di Ceylon, una città perduta e il vostro scopo è quello di trovarne l'ingresso. Ovviamente lo scopo vero di questa missioncina è quello di fare pratica con i comandi ma questa è un'altra faccenda.

Proseguite lungo il percorso superando i vari ostacoli sino a gettarvi di sotto in prossimità di un rigagnolo. Subito dopo troverete il primo tunnel con il primo salto, niente di che, in realtà.

Oltrepassato questo vi troverete dinanzi a un primo ostacolo. L'uscita della zona è occlusa dai rampicanti e non avete per le mani nulla per tagliarli (ma come, Indy che va all'avventura senza un macete?!?), dovete esplorare la zona.

Ebbene, come prima cosa potrete riempire la borraccia presso la fontana (questo vi sarà utile per ripristinare la vostra salute in seguito a cadute, botte e quant'altro); quindi sarà il momento di iniziare la rampicata.

Procedete verso l'alto sino al gran salto con rincorsa e quando avrete raggiunto la stanza sul lato opposto, accanto all'immane scheletro troverete il vostro macete.

Seguite sempre le istruzioni per calarvi dalla sporgenza e di nuovo sul prato avvicinatevi al passaggio occluso per tagliare i rampicanti. Poco oltre un altro salto, il primo con frusta. Lanciate la frusta per attaccarvi all'appiglio e mantenete il pulsante premuto per dondolarli; lasciate al momento giusto e voilà! Ora non vi resta che tagliare altri rampicanti.

L'ACCAMPAMENTO DEI CACCIATORI

Proseguite tagliando ancora rampicanti e vi troverete in un accampamento di cacciatori d'avorio. A destra ne dovrete subito affrontare uno (imparate ben bene le combinazioni dei pugni): dopo averlo steso tagliate la corda che farà cadere i pesi e vi libererà il passaggio verso la zona sottostante.

Ne dovrete subito affrontare un altro. Rompete le casse per procurarvi delle munizioni per il revolver. Estratelo e proseguite: da una posizione comoda potrete far fuori i due cacciatori d'avorio rimanenti. In un cunicolo poco distante troverete un badile (potete combattere anche con questo, se preferite, oppure con le bottiglie dell'accampamento, con le sedie...).

Ad ogni modo, terminato lo scontro salite le scale e andate in fondo al passaggio (vicino all'albero); potrete salire su una sporgenza e tagliare i rampicanti per entrare in una stanza con una fontana e rifocillarvi un po'.

Uscite dalla stanza e salite sulla sporgenza dalla parte opposta rispetto all'albero; dinanzi a voi il classico appiglio per la frusta: dall'altra parte per proseguire dovrete appiattirvi contro la parete e proseguire lungo la sporgenza.

Un altro salto con frusta e sarete vicino all'asse che tiene in piedi la grande cassa; colpite i pesi dalla parte opposta e la cassa crollerà rivelando al suo interno la Maschera di Mahavatu.

Rifate tutta la strada e questa volta proseguite; inutile cercare di attaccarsi con la frusta all'appiglio, il pavimento franerà e voi cadrete di sotto. Utilizzate i rampicanti per risalire, quindi la frusta per attraversare il baratro. Più avanti un'altra trappola questa volta con spuntoni: dovrete appendervi con la frusta e lanciaarvi dalla parte opposta per abbattere la colonna e proseguire.

Tuffatevi quindi in acqua e nuotate sin dalla parte opposta. Tornate a secco e andate a rifocillarvi d'acqua. Ora mettetevi sul bordo e saltate dalla parte opposta (nella sporgenza che dall'acqua non si riusciva a raggiungere, quella più bassa). Da qui saltate a quella vicino e arrampicatevi in alto (state raggiungendo la zona a sinistra guardandola dal punto da cui arrivavate).

In alto saltate con rincorsa per prendere la liana e gettatevi sul lato opposto. Tagliate i rampicanti e affrontate il nemico armato di fucile per poi prendere lo stesso. Come proseguire?

Recatevi sulla sporgenza all'aperto proprio dove stava lui e, presa una buona rincorsa, lanciatevi sulla sporgenza dal lato opposto. Qui dovrete saltare e contemporaneamente lanciare la frusta per aggrapparvi e lanciaarvi dall'altra parte.

Ora proseguite e il pavimento crollerà gettandovi in una pozza. Nuotate sino al lato opposto per uscire e salire in cima con un po' di salti.

Una volta in cima cercate l'interruttore (si trova dal lato in cui siete saliti) e tiratelo: aprirete una porta liberando due nemici armati. Trovate in fretta un nascondiglio, appiattitevi contro il muro, quindi sporgetevi con i tasti appositi e fate fuoco. Se finite i proiettili andate a sistemarli a mano quando ricaricano le armi.

Poco oltre troverete una nuova pozza con una fontana e sulla destra invece l'uscita.

IL SENTIERO DEGLI ANTICHI

Appendetevi subito con la frusta all'appiglio gettandovi dalla parte opposta, proseguite a destra abbattendo il primo cacciatore. Avanzate nel prato e ne troverete altri due. Poco oltre una fontana per riprendervi.

Proseguite lungo il sentiero d'erba sino a raggiungere uno stanzino con delle scale. Salite e al piano di sopra fate fuori un cacciatore poi tirate la leva che apre una porta sul lato opposto. Salite sul bordo della finestra di destra e senza rincorsa portatevi all'estremità e spiccate un balzo per raggiungere il piano. Entrando nel passaggio aperto troverete un medikit e delle munizioni.

Ora uscite per proseguire lungo il percorso a bordo dell'area (a sinistra). Vi attende un salto, un appiglio con frusta e poi dovrete appendervi a un bordo superiore per proseguire lateralmente verso sinistra.

Quando avrete raggiunto l'estremità lasciatevi andare e proseguite: verrete aggrediti da un altro uomo e proseguendo verso le scale troverete un pezzo di parete da far saltare con l'esplosivo.

Già, ma dove trovarlo? Il tempo di pensarci e altri nemici vi aggrediranno da tergo andate ad affrontarli e poi controllate nelle stanze da cui sono usciti: troverete l'esplosivo e delle munizioni.

Andate a piazzare quest'ultimo contro la parete franata e aprire un varco verso la zona opposta.

IL PALAZZO DEI RE DIMENTICATI

Qui attivate la leva per aprire la porta e preparatevi a uno scontro a fuoco contro tre avversari: utilizzate abbondantemente le colonne per ripararvi e fare fuoco e se finite le munizioni attirare i nemici uno alla volta e magari recuperare le loro armi.

Quando li sconfiggerete ne uscirà un quarto nelle zone alte. Rifornitevi a sinistra, alla fontana poi andate dal lato opposto nella zona dove c'è il cadavere carbonizzato.

Salite sulla sporgenza a destra e avanzate sulle lastre inclinate; farete il giro sopra le colonne per poi arrivare a un appiglio da frusta. Sul lato opposto non rimanete fermi sulla balconata ma proseguite affrontando un primo cacciatore. Quindi butatevi sulla sporgenza sotto e utilizzate le armi a fuoco per colpire a distanza. Quando l'uomo si arrampicherà finitelo con i pugni.

Ora nella zona troverete una bella leva per tornare nello spiazzo principale e recuperare energia. Per proseguire, invece, tagliate i rampicanti e avanzate salendo sulle sporgenze. In uno stanzino troverete i Resti di Port Negombo.

Tornate di sotto e arrampicatevi sulla parete grazie alle piante. Proseguite verso destra e in uno stanzino a destra troverete una fontana per riprendervi.

Avanzando nel corridoio a sinistra dovrete vedervela con il pavimento che crolla, le solite frecce avvelenate da passare con la capriola e una combinazione dei due. Più avanti un salto con doppio appiglio (premete il pulsante per lanciare la frusta subito dopo che avrete mollato il primo appiglio).

IL FIUME DELLE ZANNE

Avanzate sino alla prima zona degli spuntoni. Consiglio di passare in fretta con la capriola. Nel caso della seconda parte sarà ancora più facile e meno doloroso (basta partire quando gli spuntoni si stanno abbassando e fare due capriole).

Armatevi e proseguite; appena passata la porta verrete aggrediti da tre uomini, di cui uno armato di rivoltella. Nascondetevi nell'antro a destra e aspettate i primi due (magari disarmandoli con la frusta); fateli fuori sempre rimanendo al riparo, quindi con una capriola uscite e disarmate anche l'ultimo per poi sistemarlo. Andate in fondo, tirate la leva e si aprirà la porta verso l'esterno.

Uscite e affrontate i due uomini che vi assaliranno da sinistra; nella tenda più a sinistra, in una cassa, troverete una borraccia più grande di quella in dotazione. In quella a destra delle munizioni.

Attraversate il ponte balzelloni e nella zona centrale cederà gettandovi in acqua assieme ai coccodrilli. Uscite subito dall'acqua in prossimità del secondo lembo di terra a partire dalla cascata.

Ora la tecnica è questa: dovrete raccogliere i teschi, lanciarli lontano dalla vostra traiettoria in modo da distrarre i coccodrilli, quindi tuffarvi e immergervi per nuotare velocemente sino al lembo di terra successivo. Tutto chiaro?

Arrivate alla cascata più alta, uscite sulla destra e con un paio di salti raggiungete l'ingresso a un'altra zona; poco in là, due uomini vi aspettano: sistematevi restando riparati dietro al muro, quindi entrate e recuperate le munizioni dalla tenda di sinistra e tirate le due leve per tuffarvi in acqua.

TEMPIO DELLA DEA DEL FIUME

Iniziate, ovviamente, in acqua. Nuotate sino alla prima caverna con un po' di aria e uscite per respirare. Quindi arrivate alla caverna principale e uscite subito sul lembo di terra. Raccogliete il teschio e lanciatelo in acqua per distrarre l'alligatore.

Tuffatevi e raggiungete la zona con le scale. Uscite dall'acqua e spaccate la cassa a destra per recuperare delle munizioni, quindi armatevi. Salite correndo e andate a sistemare i due uomini (due colpi di pistola a testa) quindi spaccate le casse a sinistra per un medikit. Provate a entrare nella bocca gigante ma non ci sono passaggi!

Attivate allora la leva e scenderà la gabbia con il cadavere. Portatevi all'estremità della zona e saltate sopra alla gabbia e poi sopra alla sporgenza vicina; più avanti troverete una fontana ristoratrice.

Salite le scale e vi troverete dinanzi alle solite trappole a spuntoni miscelate alle frecce avvelenate. Tecnica: avvicinatevi a pelo, quindi quando gli spuntoni si abbassano fate un saltino in avanti; appena si abbassa la seconda fila fate una capriola. Stessa cosa per il secondo gruppo.

Entrate nella stanza successiva, tirate la leva al centro e si spalancheranno completamente due porte: una verso la stanza con la pozza d'acqua e quella della bocca. Saltate sulla liana al centro e gettatevi in acqua quando il caimano non c'è; raggiungete la zona delle scale e dirigetevi alla bocca.

NELLE SACRE CAVERNE

Seguite il sentiero attorno alla cascata, passando dalla stanza vuota, sino alla tomba. Attenzione a non fermarvi nella zona del cadavere (questa è una regola generale per tutte le avventure di Indiana Jones...) o sarete trafitti da una trappola!

Quando la trappola sarà caduta, saliteci sopra, altri non è se non un ascensore che vi porterà in alto. Scendete e gettatevi nell'altra stanza (quella che era chiusa dalla grata).

A questo punto avanzate verso la porta con il buco e mentre Indy farà il suo commento il pavimento si aprirà e scivolerete di sotto; state pronti a saltare quando ci sarà il baratro e verso la fine per aggrapparvi alle sporgenze.

Saltate in acqua il più lontano possibile e vicino al bordo di destra dal quale uscirete prontamente sfuggendo ai due caimani. Attendete che il nemico scenda dalle scale e sistemate lo mentre lo sta facendo.

Salite e andate a recuperare delle munizioni per fucile dalle casse a sinistra. Salite le scale e proseguite lungo le assi sino a trovare un'altra scala. Salite ancora e riparandovi dietro alle colonne sistemate i due nemici. A questo punto arrampicatevi sulla parete con le piante e saltate sulla liana.

Ora, qualunque sia il vostro sistema di controllo, dovrete arrampicarvi sulla liana: utilizzate i tasti freccia della tastiera nel caso non abbiate configurato nulla per il joypad. Quando sarete saliti un po', voltatevi a sinistra, dondolate e spiccate un balzo.

Avanzate per abbeverarvi un po', quindi andate a tirare la leva che farà scendere la gabbia; ora dovrete spingerla e salire di corsa. Al piano superiore vi aspettano tre cacciatori d'avorio. Suggerimento: utilizzate le armi da fuoco oppure correte in tondo affrontandone uno per volta.

Quando li avrete sistemati tutti, tirate l'ennesima leva a muro e uscite.

I GUARDIANI SILENTI

Ora avrete a che fare con tre stanza abbastanza scoccianti. Dovrete infatti procedere in modo da non fare rumore e non attivare le statue a forma di pipistrello. Per questo sarete costretti a camminare sull'erba.

Passate dunque la prima stanza percorrendo l'erba e facendo un bel salto con rincorsa finale per raggiungere l'ultimo tratto senza toccare la pietra. Nella seconda stanza portatevi sulla destra, aggrappatevi al bordo e attraversate la stanza in questo modo sino al tratto di erba successivo.

Nella terza stanza c'è il trucco supplementare: dovrete raccogliere un teschio, lanciarlo in modo da destare l'attenzione della statua e nel contempo correre verso il centro. Quindi ripetere l'operazione per uscire dal lato opposto.

Avanzate sino ai due cacciatori da sistemare e alla fontana per ripristinare l'energia. Ora vi aspetta una stanza sulla falsariga della precedente ma molto più impegnativa. Sostanzialmente vi conviene procedere ai lati lanciando teschi in modo da far rumore nella zona di mezzo tra le statue laterali e quella centrale.

Il tratto finale richiede un ulteriore sforzo: si tratta di lanciare il teschio e poi saltare un fossato per raggiungere la zona d'erba. Vi consiglio anche in questo caso di portarvi su uno dei due lati in modo da mettere fuori raggio la statua sull'altro lato...

L'IDOLO DI KOURU WATU

Ed ecco il sottolivello finale, quello più impegnativo! Avanzate belli belli verso il centro della pozza d'acqua dove si trova l'idolo. Ovviamente come vi avvicinerete di quel tanto che basta il meccanismo che lo protegge si chiuderà a riccio e un mega-caimano distruggerà la passerella per raggiungerlo. Peggio di così...

Andate a destra a prendere qualche teschio per distrarre l'animale ed eventualmente gettatelo in acqua lontano per poi tuffarvi e raggiungere a nuoto la zona centrale.

Per ora qui non potete fare proprio nulla, quindi attendete che la bestia si sposti e poi saltate di nuovo in acqua per dirigervi alle caverne di sinistra; uscite immediatamente alla prima pedana a sinistra ed evitate le scale arrivando verso il centro, dove c'è il ponte con il buco in mezzo.

Saltate dalla parte opposta e andate a prendere un teschio; quando il caimano taglia forte si avvicina gettate un teschio in acqua in modo da attirarlo nella zona e correte subito a tirare la leva: il lestofante rimarrà intrappolato e voi sarete liberi di sguazzare nella pozza principale quanto vi pare.

Saltate di nuovo dall'altra parte (occhio a non cadere in acqua: adesso vi becca di sicuro!) e salite le scale sino a raggiungere una leva. Tiratela e si aprirà l'apertura dinanzi a voi, una seconda apertura più distante e caleranno alcune gabbie simili a quelle che avete già incontrato e utili come appigli.

Buttatevi nella pozza grande e se avete bisogno di energia nuotate sino al lato opposto per salite all'asciutto, salire sulla scaletta e raggiungere una fontana. Terminato che avrete di rifocillarvi, salite sul tetto della gabbia a filo d'acqua; da lì saltate su quella vicino, quindi sulla catena che pende dal soffitto e arrampicatevi un po' per saltare a anche su quella successiva in modo da raggiungere l'apertura.

Qui c'è una leva. Tiratela e si abbasserà il gruppo di gabbie successivo compreso l'apertura successiva. Saltate sulla catena vicina, quindi avanzate grazie alla gabbie sino alle catene per raggiungere l'apertura. Entrate, tirate anche questa leva e l'ultimo gruppo di gabbie si abbasserà. Fate anche questo percorso verso l'ultima apertura.

Qui troverete la leva buona per aprire il meccanismo che protegge l'idolo. Tuffatevi dunque in acqua e andate a recuperare l'idolo di Kouru Watu.

Come lo prenderete verrete gettati in acqua apparentemente chiusi in una trappola. In realtà non è proprio così: nuotate sotto sino a trovare una delle due aperture, estraete il macete e liberate il passaggio dalle piante. Ora andate verso il punto di partenza (piuttosto in fretta - nuotate sott'acqua - il caimano è di nuovo libero!).

Manco a dirlo, proprio allora arriverà Albrecht Von Bech, il tipo nomitato dalle guardie sin dall'inizio del livello, a pretendere l'idolo tanto agognato. Ovviamente Indy non si farà uccellare, sbattendolo in acqua e dando da mangiare alla povera bestiola che attende da troppo tempo. Due cartelle e saranno sistemati anche i suoi scagnozzi.

MISSIONE 2: PRAGA

Chiaramente tutta l'avventura a Ceylon era solo il pretesto per tutto quello che deve venire ma contrariamente alle previsioni non si tratta di una faccenda sporadica.

Proprio mentre Indiana è intento a esaminare il reperto appena trovato appariranno un emissario dell'impero cinese, tale Marshal Kai, assieme alla sua assistente Mei Ying.

Che vogliono? Vi chiederanno di mettervi alla caccia della Tomba dell'Imperatore in cui è custodita una gemma preziosissima con il potere di controllare la mente, il Cuore del Drago.

Come entrare nella tomba? Occorre una chiave particolare, lo Specchio dei Sogni, che è stata spezzata in tre parti, una delle quali avete per le mani! Ora, dunque non vi resta che accettare e recarvi nel luogo del secondo pezzo della chiave, Praga.

L'ENTRATA DEL CASTELLO

Fate due passi e guardate subito a sinistra per raccogliere una bella bottiglia da scagliare in testa al primo scagnozzo, quello armato. Prendete la sua pistola e proseguite sino al secondo.

Dopo che lo avrete abbattuto andate verso il fondo e arrampicatevi sulla piattaforma con piante sulla destra; dovrete saltare proprio di fronte aggrappandovi alla colonna per salire sul tetto. Di lì a poco un'altra guardia da prendere a frustate per gettarla al piano di sotto.

Avanzate lungo le scale e i corridoi per arrivare su una balconata con un altro nazista armato; qualche colpo di frusta e finirà di sotto. Ora non vi resta che saltare sulla catena vicino e calarvi di sotto; la prima barriera è superata!

Avanzate verso l'entrata del castello e salite sul camion dove si trova una cassa con un medikit. Fate fuori il nemico armato, prendetegli la pistola e andate nel cunicolo a destra per trovare delle munizioni per il revolver.

Le entrate logicamente sono chiuse (non è che lasciano un castello come questo completamente spalancato...) quindi dovrete tornare sui vostri passi oltrepassando di nuovo il ponte per procedere a sinistra, scendere le scale e prepararvi a una serie di salti (direzione: lungo il ponte).

La sequenza è questa: saltate sulla tubatura, quindi spostatevi di lato sino alla piattaforma; estraete la frusta e lanciatela per aggrapparvi al doccione ma non lasciate andare il tasto. Dondolatevi un po' poi lanciatevi aggrappandovi alla catena; dondolate di nuovo e saltate sulla piattaforma.

All'estremità a sinistra del passaggio troverete una Luger e delle munizioni per la stessa. All'estremità destra l'entrata per i sotterranei del castello.

I SOTTERRANEI

Avanzate lungo il parapetto sino al doccione; solita manovra con la frusta per saltare dalla parte opposta e poi calarvi dalla scaletta. Seguite il percorso scendendo dalle scale e rapidamente correte a tirare la leva a muro per aprire la cella.

All'interno troverete una bella gamba di tavolo con cui combattere i due nazi. Una volta che li avrete fatti fuori potrete proseguire lungo l'unico corridoio possibile; solo che non appena ci metterete i piedi dentro scatteranno le trappole a lama.

Come passarle? Facile, si tratta di tre gruppi di lame, ciascuno dei quali da superare con una capriola non appena la lama è passata. Stessa cosa con la lama orizzontale sistemata poco avanti nell'angolo.

Salite le scale e affrontate il tratto successivo. In questo caso dovrete correre non appena sarà passata la lama più bassa e poi fare una capriola (ricordate L'Ultima Crociata? La prima delle tre prove finali...). L'ultimo tratto è superabile con un'altra capriola.

Il pezzo successivo, con i cilindri appuntiti è piuttosto facile: dovete saltare in corsa quello che arriva in basso e rotolarvi per passare quello più alto.

L'ultimo tratto richiede solo tempismo. Non mettetevi a correre come disperati ma avanzate di un piccolo tratto superando una lama per volta (c'è spazio abbastanza tra l'una e l'altra per fermarvi in tranquillità e prendere un té) riservandovi una capriola sul finale.

Bene, siete tornati nella zona iniziale, dal lato apparentemente irraggiungibile. Tirate il meccanismo a muro, quindi salite ad abbeverarvi.

Uscite di nuovo sulla passerella e saltate dalla parte opposta con la frusta per entrare nello stanzino prima chiuso; attivate il meccanismo per aprire la porta davanti alle scale e liberare due nazi. Fateli fuori e se volete ripristinare l'energia rifate tutto il percorso di prima (le trappole ora sono disattivate).

Ora un tratto impegnativo. Passate dalla porta appena aperta arrivando sino in fondo al corridoio che si apre su un baratro.

Al centro una cella con un gancio sotto; dovete saltare e lanciare la frusta in volo per aggrapparvi al gancio e lanciaarvi dalla parte opposta (non provate a girarvi o a lasciare il tasto della frusta nel mezzo!).

Qui la porta è chiusa e apparentemente non c'è via d'uscita. Sbagliato. Osservate bene il bordo del baratro! Avete capito! Appiattitevi contro il muro e procedete rasente sino a raggiungere la zona nuova. Tirate la leva al centro e farete crollare la gabbia abbassando anche la catena che la regge. Ora saltate sulla catena stessa, arrampicatevi un po' e dondolatevi per saltare nella zona superiore.

Ora dovrete affrontare ben 3 nazi armati. Utilizzate la parete per coprirvi e attaccare a ripetizione con le armi da fuoco.

Quando avrete terminato raccogliete le loro pistole, quindi andate ad attivare il meccanismo al centro della stanza e tutte le celle e i passaggi saranno aperti. In una cella troverete delle munizioni per la luger.

Procedete lungo l'unico passaggio e vi troverete in una zona infestata da topi e con dell'acqua. Andate a rifocillarvi, quindi andate nella zona centrale e arrampicatevi.

Guardando le due leve tirate quella di destra e voltatevi per saltare sulla catena più vicina; orientatevi verso l'altra, saltateci sopra, arrampicatevi e saltate per aggrapparvi al bordo della zona superiore.

Tirate la leva e utilizzate la piattaforma che si è appena abbassata per scendere e tornare nella zona centrale con le due leve. Questa volta tirate quella di sinistra e voltatevi in quella direzione; saltate sulla prima catena, arrampicatevi e saltate sulla seconda per raggiungere l'ultima apertura, tirare il meccanismo e uscire definitivamente dai sotterranei.

IL CORTILE

Qui la situazione è impegnativa assai, dato che vi troverete nel mezzo del cortile infestato da guardie in abito nero. Ebbene, cercate riparo immediatamente nei pressi della statua sulla sinistra. Coprendovi da queste parti fate fuori i primi nemici e quando c'è il terreno abbastanza libero correte in direzione dell'angolo dove l'inquadratura precedente ha mostrato l'MP40.

Raccoglietelo e prendetene anche le munizioni (mentre sul camion si trova dell'esplosivo). Utilizzatelo subito per far fuori i più facinorosi, raccogliendo poi eventuali luger che rimarranno per terra.

La storia andrà per le lunghe dato che sono tanti; eventualmente ricorrete ai medikit che avete raccolto, più veloci dell'acqua della borraccia. Quando avrete terminato potrete salire in cima al pozzo chiuso, piazzare l'esplosivo per farne saltare il coperchio e tuffarvi dentro.

Un breve percorso subacqueo vi porterà in una stanza con delle cascate d'acqua. Uscite sul lato opposto, tirate la leva e si aprirà un vicino cancello. Oltrepassatelo, tirate il meccanismo a muro e potrete raggiungere il salone.

IL SALONE

Inizio tranquillo. Un nemico in abito nero si farà avanti quasi subito e dovrete sistemarlo. Proseguite da dove è arrivato scendendo le scale e salendo quelle successive per recuperare una bottiglia; scendete di nuovo entrando nel salone e tiratela subito al nuovo nemico da debellare.

Salite le scale e proseguite lungo il sentiero attraversando la sala per poi scendere dal lato opposto e incontrare un altro nemico e in fondo allo stesso un altro ancora. Qui potrete però rifornirvi d'acqua e rimettervi in sesto.

Ora tornate un poco indietro, dove ci sono le scale e guardate in alto: ecco una bella traversa a cui appendervi con la frusta per salire nella zona sopra al passaggio della fontana.

Da questo punto procedete verso destra e vi troverete dinanzi al lampadario del salone; ora dovrete sfoderare la stessa tecnica di prima: salto con rincorsa e frustata al volo. In breve sarete dal lato opposto e proseguendo scoprirete che la situazione va peggiorando: quattro nemici in un colpo solo!

Uhhh, come fare? Proseguite lungo il percorso e osservando attentamente scoprirete che c'è una sporgenza che può condurvi direttamente sino al lato opposto della stanza senza passare di sotto.

Appiattitevi alla parete e percorretela tutta, quindi andate a tirare la leva. Il lampadario principale crollerà sulle teste dei meschini riducendoli in poltiglia assieme al tavolo. Ora potete scendere dalla scaletta vicino per recuperare le luger e il pugnale da lanciare.

Tornate sulla scaletta (dato che tutte le uscite sono chiuse) e guardate bene in quella zona per trovare un gancio. Utilizzate la frusta per lanciarvi verso la catena che reggeva il lampadario. Ora voltatevi di 90 gradi a destra e salite un po'.

Dondolate a sufficienza per lanciarvi e aggrapparvi al bordo della balconata. Potrebbe non essere immediato e potreste anche perdere un po' di energia; nel caso tornate indietro sino alla fontana (calatevi giù invece che saltare verso il lampadario) per rifocillarvi.

Comunque proseguendo dovrete vedervela con quattro avversari assieme. Quindi prendete una bottiglia vicino al camino a sinistra e aprite la porta verso la sala da biliardo. Lanciate la bottiglia verso il primo nemico, tornate a prenderne un'altra e proseguite sino a lanciarle tutte (potete lanciare anche il pugnale).

Ora imbracciate l'MP40 e fate piazza pulita. Nella sala troverete un altro pugnale da lanciare e delle munizioni.

Non lontano anche la chiave della libreria. Ora non vi resta che uscire, aprire la porta di fronte, scendere le scale e aprire la porta a sinistra verso la libreria.

LA LIBRERIA

Appena entrati vi troverete in una grande libreria. Il vostro scopo è quello di trovare la mappa del castello.

Sistematate i nemici al piano terra anche utilizzando sedie, bottiglie e suppellettili varie. Nel punto più basso della zona c'è una porta che conduce a una fontana dove rifocillarvi oltretutto a un altro nemico.

Tuttavia uscite, tornate al piano terra con il pavimento drappeggiato di rosso e seguite il percorso (alla sinistra dal vostro punto di ingresso) per arrampicarvi un po' sino a raggiungere una passerella superiore. Di qui portatevi all'estremità, attaccatevi spalle al muro e procedete sino a rimanere sopra alla balconata quindi calatevi di sotto.

Vicino un nemico da abbattere. Dopo che l'avrete sistemato andate a tirare la leva nell'apertura e il lampadario si abbasserà di un poco. Se volete potete costeggiare la parete per portarvi sul lato opposto e osservare nell'altra apertura, dove c'è un finto scaffale con un elemento mancante: per ora non potete farci nulla.

Dunque tornate indietro e prendete la scala verso il piano di sopra. Affrontate un altro sgherro, quindi raggiungete la zona centrale e salite in cima alla scala per attivare il meccanismo a muro: si aprirà una nicchia nella parete sul lato opposto, a livello terra (uff!).

Scendendo per prendere il libro che si trova all'interno dovrete affrontare altri due nemici.

Ma nel contempo avrete aperto anche una nicchia al livello uno, proprio nel colonnato al centro, sotto al meccanismo attivato. Rifate dunque il percorso per salire e andate a prendere il Medaglione di Libuse. A questo punto proseguite spalle alla parete per raggiungere la zona sull'altro lato e utilizzate il libro nello scaffale camuffato; lo stesso ruoterà facendovi penetrare in una stanza segreta che nasconde - guarda un po' - la mappa del castello.

Tornate in libreria e appariranno da un'altro passaggio segreto altri due sgherri. Fateli fuori e potrete procedere attraverso il loro stesso passaggio per raggiungere l'astrologo.

L'OROLOGIO DELL'ASTROLOGO

In questo caso il vostro obiettivo sarà quello di trovare quattro oggetti chiave per il laboratorio dell'alchimista (dove presumibilmente si trova la chiave che cercate).

L'inizio sarà subito movimentato; vedete la corona sul piedestallo? Vedete i cadaveri vicino? Bene, prendetela e poi mettetevi a correre immediatamente verso l'uscita opposta della stanza, che si starà chiudendo? Per quale ragione? Un gas velenoso starà riempiendo l'aria con un unico scopo...

Nella stanza successiva sarete di fronte a un orologio, due pupazzi vestiti da mortaccioni, un caprone in un pozzo di fuoco e quattro porte. Niente male, eh? Bene, come prima cosa andate a tirare la leva vicino ai mortaccioni e il caprone salterà fuori dal pozzo infuocato porgendo le mani come a richiedere qualcosa.

Che ne dite della corona appena trovata? Come gliela darete al centro della stanza appariranno tre leve per controllare i meccanismi dell'orologio in alto.

La logica è semplice: voi avete appena dato alla statua cornuta la corona, dunque dovete fare riferimento alla porta con la corona; sopra c'è il simbolo del toro e sulle corna sono indicati due numeri: il sole va sulle ore due e la luna sulle ore quattro. Quando avrete spostato le leve a sufficienza la porta si aprirà e potrete passare.

L'ARMERIA

E che ci andate a fare nell'armeria? Chiaramente a ritrovare la spada spezzata da utilizzare poi per la seconda parte dell'enigma dell'orologio...

Spaccate le casse per avere un kit medico, quindi tramite le scale salite fino ad arrivare all'aperto; i soliti uomini in nero e dall'alto... ehi, una ninja! Chi sarà mai?

Beh, per ora lasciate stare. E lasciate perdere anche il cavo che vedete, vi servirà per tornare. Piuttosto proseguite lungo la parete e troverete un bordo su cui passare per avanzare lungo le mura sino alle torri di ingresso. La porta sarà chiusa, quindi dovrete issarvi sul parapetto e arrampicarvi sul muro sino a un'entrata superiore.

Guardate fuori dalla finestra che da verso l'esterno e noterete una bella catena; lanciatevi di sopra, scendete un po' (in effetti dovete portarvi proprio all'altezza della vetrata in modo da passarci con tutto il corpo) e iniziate a dondolarvi per spaccare la vetrata istoriata e fare un'entrata a effetto. Abbattete il nemico e proseguite per la porta a destra.

Ora salite sul tetto e vi troverete tra le due torri di ingresso. Salite sulla seconda, fate fuori il nemico e calatevi dalla finestra sul lato opposto: siete finiti sul tetto dell'armeria! Percorrete tutto il tetto sino all'altro lato e troverete delle munizioni per la luger. A questo punto tornate indietro e avvicinatevi al lucernario di vetro.

Con un buon calcio andrà in frantumi e vi potrete gettare dentro cadendo proprio sopra uno scagnozzo. La spada spezzata si trova proprio nella teca centrale; spaccatene il vetro e prendetela: arriveranno tre sgherri da sistemare.

Fateli fuori, quindi correte dal lato opposto verso la torre; non appena aprirete la porta ne spunteranno altri tre di cui due con mitragliatrice.

Qui i casi sono due: scappate immediatamente arrampicandovi sulla scala ma sarà facile che vi colpiscano. Oppure sparate due colpi e correte nella stanza vicino in modo da ricaricare eventualmente l'energia e affrontarne uno alla volta.

Terminato lo scontro. Salite sulla seconda torre, avvicinatevi al cavo sospeso e utilizzate la frusta per tornare da dove siete venuti; scendendo di sotto dovrete affrontare un altro nemico con MP-40 e poi arriverete alla stanza dell'orologio.

L'OROLOGIO DELL'ASTROLOGO: PARTE 2

Ormai avete capito il gioco. Tirate la leva e deponete la spada tra le mani del cornuto, quindi andate a manovrare le leve. Per aprire la porta della spada dovete mettere l'orologio sul segno dello scorpione, il sole sulle ore dodici e la luna sulle ore tre. Oltrepassate la porta aperta.

L'OSSERVATORIO

Lo scopo adesso è quello di trovare il Manifesto di Vega e tornare indietro.

Cosa c'è di meglio di una buona sorsata nel mezzo di un panorama mozzafiato come questo? Tornate nella stanza da cui provenite e prendete una bottiglia. Uscite di nuovo e seguite l'unico sentiero possibile salendo le scale e andando verso la seconda porta (la prima è chiusa); come uscirà il nemico tirategli la bottiglia in faccia, raccogliete la sua pistola e fatelo secco.

Entrate, prendete l'altra bottiglia dal tavolo e uscite a sinistra, sulla balconata, per tirare subito la vostra arma improvvisata al nemico e gettarlo di sotto. Ora dovrete fare un bel salto per raggiungere la catena a destra.

Una volta che sarete aggrappati al sicuro (!) voltatevi verso destra, salite un po' e ondeggiate sino a lanciarsi sulla piattaforma. Di qui proseguirete salendo e girando attorno al tetto. Salite sullo spiazzo in fondo e arriveranno due guardie; dalla vostra posizione avete una buona copertura per farle fuori con il mitra o un'altra arma da fuoco (loro sono dotate di MP-40).

Terminato il fuoco potrete anche constatare che la vicina porta non conduce in nessun posto e quella della torre è chiusa. Salite quindi la scala vicino e andate in fondo al bastione di destra per prendere una mitraglietta. Calatevi quindi dalla parte della torre stretta e alta e poco avanti recuperate un medikit.

Avanzate ancora e calatevi di sotto per entrare poi nella porta, scendere dalla scala a chiocciola e raggiungere una fontana per rifocillarvi. La porta di destra è chiusa, quella di sinistra, in fondo alla scala, vi conduce nel punto di partenza.

Per ora tornate di sopra e portatevi sulla piattaforma a fianco del ponticello che conduce alla torre chiusa. E sì, avete capito bene: c'è un doccia, quindi dovete estrarre la frusta e farvi la solita traversata (se soffrite di vertigini avete sbagliato gioco!).

Fatevi tutta la passerella esterna della torre ed entrate dalla porta. Davanti a voi c'è una leva rotta; fatevi dunque le scale per prenderne l'asta al piano di sopra, sul tavolo, tornate a ripararla e attivatela per fare altrettanto con il telescopio.

Tornate di sopra e premete il pannello azzurro a muro (era nascosto dietro a un mobile) per trovare il Manifesto di Vega e prenderlo. Contemporaneamente i nemici cercheranno di entrare dalla porta.

A questo punto avrete l'occasione per una fuga spettacolare: arrampicatevi in fretta sul telescopio e percorretelo sino in fondo (attenti a non cadere di sotto: i due sono armati di MP-40!).

Uscite con attenzione all'esterno, percorrete il bordo a sinistra e utilizzate la frusta sulla fune tesa per portarvi vicino alla porta che conduce alla fontana. Qui ci sono ancora due nemici da sistemare, dopo potrete rifocillarvi e scendere per tornare al punto di partenza.

L'OROLOGIO DELL'ASTROLOGO: PARTE 3

Analogamente agli enigmi precedenti, tirate la leva e date al cornuto il manifesto appena conquistato per far apparire le solite leve.

Ormai siete pratici; utilizzate il tasto di fuoco per osservare il disegno sulla porta da aprire. Portate il sole sulle sei, la luna sulle undici e visualizzate il segno zodiacale dei gemelli.

LA TORRE DI VEGA

Ed eccoci al dunque, adesso il nostro compito è quello di trovare proprio il cristallo dell'anima, la ragione per cui siamo qui.

Prendete il medikit sul tavolo ma lasciate stare la bottiglia. Uscite e datevi un'occhiata attorno: dovete raggiungere la torre indicata sulla mappa. Prendete la rincorsa e saltate sulla catena; arrampicatevi un poco, dondolate e saltate verso il nemico che sta facendo fuoco. Un calcio e lo sbatterete di sotto. Prendete la sua pistola ed entrate.

Salite le scale della torre (dato che la porta è chiusa) e in cima tirate un calcione al nemico affacciato sul baratro in modo da farlo cadere. Saltate dalla parte opposta con rincorsa e fate il giro della sporgenza sino a sentire le voci.

A questo punto appiattitevi al muro (ma se soffrite di vertigini lo avrete già fatto prima... :-)) e prendete un'arma da fuoco; affacciatevi e fate fuori gli sgherri sulla balconata.

Andate a prendere le loro armi, quindi entrate e sistemate il loro compare sulle scale salendo sino in cima. Spiccate un bel salto con rincorsa per ritrovarvi sulla sporgenza dal lato opposto, avanzate e utilizzate la frusta sul doccione.

Girate ancora attorno alla torre della campana e saltate sulle due catene per arrivare al terzo angolo. A questo punto non vi resta che saltare con rincorsa sull'ultima catena, salire quel che basta per aggrapparvi alla sporgenza, dondolare una volta e lanciarsi.

Salite al piano di sopra grazie a quell'ascensore che pare una cabina telefonica e una volta arrivati premete la leva per far aprire un lato della torre. Ora salite la scaletta, tirate l'altra leva e... indovinato! Vi tocca imitare icaro per raggiungere la torre lontana!

Ebbene vi troverete davanti a un re morto a al Cristallo dell'Anima. Date una buona occhiata alla stanza, è fin troppo ovvio che c'è una trappola!

Bene, siate pronti e preso il cristallo correte a saltare sul mobile a destra del re morto; da lì saltate sulla vicina sporgenza e poi verso la finestra che infrangerete! Il veleno diffuso nell'aria si disperderà.

Dall'esterno potrete aggrapparvi a una prima catena per scendere, saltare sulla sporgenza sottostante, aggrapparvi a una seconda catena, scendere ancora un po' e saltare nella torre. Ora non vi resta che scendere le scale della stessa e tornare nella sala degli enigmi.

L'OROLOGIO DELL'ASTROLOGO: PARTE 4

Ok, siamo a un passo dal laboratorio. Attivate la solita leva e date il cristallo dell'anima al cornuto per portarvi alle leve. Sole e luna vanno sul dieci (la X indica... eccetera) e il segno zodiacale è quello della bilancia. La porta si aprirà e...

IL LABORATORIO

Sorpresa! Vi trovate nel laboratorio e appena avrete il controllo delle vostre azioni un essere antropomorfo si sveglierà dal suo sonno sotto spirito e verrà verso di voi con intenzioni poco piacevoli.

Si tratta del classico mostro di fine livello, da affrontare con armi non convenzionali. Come? Beh, lasciate decisamente perdere pugni e sberle o anche armi da fuoco; correte in continuazione perché è in grado di lanciare delle palle di fuoco esplosive del tutto simili al cristallo dell'anima che avete appena trovato.

Mentre correte guardate ai bordi del laboratorio: ci sono delle fiale verdi. Prendetene una alla volta e scagliatele contro il gigante. Quando saranno terminate lo stesso darà in escandescenza spaccando un macchinario contenente dell'altra roba verde e di fatto creando una spranga di ferro intinta di quella sostanza.

Finalmente avete un'arma utile! Prendete la spranga e affrontatelo senza timore nel corpo a corpo. Dopo un po' schiatterà lasciandovi il Pezzo del Drago.

Prendetelo e andate verso l'uscita; verrete stesi da gas soporifero lanciato dal vostro vecchio amico nazista (il redivivo Von Bech), fatti prigionieri e portati a...

MISSIONE 3: ISTANBUL

La situazione è buffa. Verrete condotti via dirigibile a Istanbul per essere chiusi prigionieri in una torre. Quanto lo scagnozzo tedesco vi avrà lasciati apparirà l'amica ninja, in realtà l'assistente dell'emissario cinese. Costei vi rivelerà che i nazi sono intenti a scavare nella zona e vi getterà la chiave per liberarvi.

FUGA DA ISTANBUL

Manco a dirlo ecco apparire subito due guardie arabe pronte a farvi secchi. Saccagnatele di botte, quindi uscite e affrontate la terza per recuperare anche il pugnale turco. Scendete le scale e ne apparirà una quarta da affrontare ad armi pari (per ora, ovviamente, non avete con voi alcuna attrezzatura).

Avanzate e prendete le granate nascoste a sinistra: poco avanti potrete lanciarle verso una prima guardia arroccata e poi una seconda a sinistra. Occhio a dare la giusta potenza al lancio e soprattutto non restate a guardare che fine fanno, specie se non raggiungono gli obiettivi!

Prendete anche l'MP-40, racimolate un'altra granata, quindi salite nella zona dove stava il primo e prendete le munizioni per il mitra ed eventualmente la sua arma. Proseguite giù dalle scale facendo attenzione a non farvi vedere dalla guardia; avanzate quando è voltata e lanciate una granata.

Andate a prenderne un'altra a fianco delle scale da cui siete scesi e lanciatela oltre la curva a gomito. Quanto avrete terminato andate in fondo alla zona per recuperare la vostra borsa e delle munizioni.

Ora curatevi per bene, quindi tornate indietro uscendo da dove siete venuti e andate sino all'estremità del punto dove stava il primo soldato ucciso con la granata. Davanti a voi c'è un cavo teso perfetto da usare come appiglio per la frusta in modo da arrivare nella zona del secondo soldato con mitra.

Raccogliete il medikit e scendete nello spiazzo per affrontare i due nemici armati. Avanzate un poco e un altro spunterà dall'alto con una mitragliatrice fissa.

Nascondetevi dietro alla parete a sinistra, dove ci sono le granate, prendetene una e lanciatela nella sua postazione per farlo fuori. Correte a prendere il suo posto e utilizzate la mitragliatrice per far fuori i nemici che arrivano e quello in lontananza nella stessa direzione.

Scendete dalla vostra postazione e andateci per arrivare a uno spiazzo circondati da tre uomini; nel mentre arriverà Mei Ying in vostro aiuto e potrete sconfiggerli con facilità.

Entrate nella porta aperta, salite gli scaffali più alti e lanciatevi sulla catena nel mezzo per salire un po', dondolarvi e saltare sulla passerella alta. Uscite dalla cupola e costeggiate la parete lungo il bordo.

Dall'altra parte spiccate un bel balco con rincorsa per arrivare al traliccio. Qui calatevi di sotto nella zona dove il traliccio prosegue, seguite il percorso salendo sino alla zona superiore della torre e andate dalla parte opposta poiché la porta è chiusa.

Spingete la cassa più grossa giù dal montacarichi e verrete issati in cima alla torre. Cosa ci trovate? Nulla di particolare eccetto una bella fune per calarvi giù.

Non appena scenderete dai tralicci, però, arriveranno anche due nemici. Imbracciate il mitra e fateli secchi. Quindi salite sull'altro traliccio seguendo il lato sinistro e andate sul tetto. Arrampicatevi dal lato opposto sul traliccio e sull'altro tetto e dovrete affrontare un'altra guardia. Dopo averla sistemate rompete la cassa e recuperate un altro medikit.

Ora non vi resta che salire l'ultimo traliccio verso il tetto della moschea ed entrare nella stessa.

IL SEGRETO DELLA MOSCHEA: PARTE 1

I nazisti hanno degli scavi alla base della vecchia moschea e a voi spetta il compito di capire cosa stanno cercando (anche se potremmo immaginarlo, a priori...).

Inizio tranquillo con salti. Procedete attraverso l'unico sentiero possibile e dovrete subito utilizzare la frusta su una lampada per saltare dalla parte opposta. Il successivo salto lo dovrete fare con rincorsa per sfoderare la frusta in volo; scivolerete dunque giù dal ripiano inclinato di sinistra per saltare alla fine aggrappandovi con la solita frusta.

Andate dietro la zona del salto per recuperare un kit medico e delle munizioni per MP-40. Poi proseguite dalla parte opposta e troverete due nazi sul bordo.

Provate a buttarli giù tramite qualche colpo di frusta; poi proseguite costeggiando la parete a sinistra e ne affronterete altri due recuperando dei mauser. Un terzo farà la sua apparizione dal fondo, poi potrete recuperare anche la sua arma oltreché un MP-40 e delle munizioni per lo stesso. Vi serviranno immediatamente per affrontare due arabi nella stanza successiva.

Proseguite ora per la via verso il basso e oltrepasate un bel dirupo grazie al solito appiglio con la frusta; affronterete altri due arabi. Ora proseguite voltando a destra verso la zona centrale della stanza.

Dovrete costeggiare una parete per restare sopra una stretta sporgenza sino a giungere dall'altra parte.

Arrivate proprio in fondo, prendete una bella rincorsa e saltate verso il lato opposto lanciando la frusta in volo: vi aggrapperete a un lume e sarete dalla parte opposta. Qui il sentiero prosegue in direzione della fontana e dovrete spesso costeggiare la parete.

Rifocillatevi a dovere e tornate sui vostri passi per poi lanciarsi sulla zona in rovina in basso e uscire dalla stanza. Tenete presente che se doveste cadere in acqua dovrete vedervela con uno squalo.

Quindi siate rapidi a nuotare verso il punto più basso (la direzione è quella dell'entrata, sulla sinistra); a quel punto sarà semplice risalire e percorrere rasenti la parete il lembo di roccia per arrivare alla zona iniziale e rifare tutto daccapo.

Proseguite a destra e incontrerete dapprima due nazi e poi altri tre. Riparatevi dietro alle colonne e affacciatevi solo per sparare.

Tra le casse troverete un medikit, una granata, dell'esplosivo e munizioni per l'MP-40. Tornate indietro e andate a piazzare contro la parete crepata che avevate visto a destra l'esplosivo. Metetevi al riparo e... BOOM!

IL SEGRETO DELLA MOSCHEA: PARTE 2

In questo caso dovrete impadronirvi della gru per scendere nel pozzo.

Come passerete l'incrocio sarete assaliti da due uomini sulla destra; riparatevi dietro alla parete, affrontate il primo armato di pugnate turco con i pugni e appiattitevi contro il muro sfoderando l'MP-40 per il secondo, dotato del medesimo attrezzo di morte.

Prima di proseguire in quella direzione infilatevi con una capriola sotto il pertugio di fronte a voi: potrete recuperare il Sigillo Ottomano.

Entrate ora nello stanzone pieno di tralicci e salite su quello di sinistra sino al punto più alto. Di qui prendete la rincorsa verso il successivo ed evitate di salire di sopra ma prendete di nuovo la rincorsa e aggrappatevi a quello dopo. Passate l'apertura, salite sul lembo a sinistra e saltate per aggrapparvi al bordo sopra.

Spostatevi un poco a sinistra, salite nell'apertura sopra e attraversatela. Un'altra rincorsa con salto vi porterà dal lato opposto. Gettatevi di sotto nella successiva apertura e proseguite appigliandovi al lume con la frusta.

Ora vi trovate in un tunnel diretti in una stanza con una fontana. Peccato che è anche piena di nazi. Fate fuori i primi due, quindi il terzo e il quarto e infine i due che arriveranno in ascensore.

Ora potrete rifocillarvi alla fontana e salire sull'ascensore. Bene entrate nella gru e fate fuori i primi nazi per poi entrare nella stanza di comando e manovrarla.

Dovrete spostare il braccio proprio sopra la testa, agganciarla e poi spostarla sopra al buco. A questo punto uscite e affrontate i due nuovi nemici per salire tramite scaletta al piano superiore e arrampicarvi sulla gru.

Facendo attenzione a non cadere proseguite sino all'estremità, quindi estraete la frusta e saltata sulla testa gigante. Un nazi manovrerà la gru facendovi precipitare di sotto.

IL PALAZZO SOMMERSO

Che è successo? Siete nella stessa area di prima solo che è immersa in una gigantesca pozza d'acqua. Andate all'asciutto per dare un'occhiata attorno e ragionare un po'. A questo punto vi occorre trovare una mappa della città sommersa per arrivare al punto di accesso della città di Belisario.

Andate dalla parte opposta alla gru e all'asciutto troverete una bombola d'ossigeno e un medikit. Tuffatevi nella pozza oltre e nuotate sotto l'arco facendo attenzione ai due squali e dirigendovi di filato verso destra per tornare all'asciutto.

Andate verso il fondo, sorprendete la guardia ed entrate nel caseggiato: troverete la mappa della città sommersa, delle munizioni per il mitra, un fucile subacqueo e delle munizioni per lo stesso.

Oltre la porta spaccate alcune casse e rotolate nel passaggio stretto per trovare una fontana e ripristinare un po' di energia.

È il momento di tuffarvi; avrete notato che ci sono due sub in compagnia di un po' di esplosivo. Scendete prima nell'edificio sommerso centrale per prendere altre munizioni per il fucile subacqueo, quindi andate a sistemare i due sub e prendete l'esplosivo.

Tornate a galla a respirare e uscite dall'acqua per tornare nella zona iniziale. Ricordate che c'era una colonna crepata? Bene, andate lì a piazzare l'esplosivo e tuffatevi subito in acqua.

La colonna precipiterà aprendovi una via verso l'alto: salite, saltate sulla piattaforma appresso, saltate su quella successiva e preparatevi a un paio di salti con frusta. Dunque, salto, frustata, salto, frustata e salto.

Dall'altra parte proseguite con un altro salto e infine un altro salto con frusta. Ancora qualche sforzo e avrete raggiunto la gru. Manovratela per prendere la testa e sfondare la parete a destra (continuate a spostare la testa sino a sfondare la parete).

A questo punto potete ritenervi soddisfatti; uscite dalla gru e scendete procedendo sulle piattaforme a livello acqua in direzione dell'apertura.

Calatevi di sotto, attraversate la stanza salendo le scale e portatevi nell'angolo a destra. Di qui, con una rincorsa dovrete frustare al volo per aggrapparvi a un appiglio e finire dall'altra parte. Vi attende un solo salto a mani nudi e avrete terminato anche questa sezione.

LE PORTE DI NETTUNO

Lo scopo del livello è quello di raggiungere il tempio di Poseidone recuperando 4 monete utili ad aprirne le porte.

Tuffatevi in acqua ed evitando i due squali oltrepassate gli archi sommersi raggiungendo il lato opposto della zona centrale da cui salire; procedete quindi per l'unico passaggio possibile arrampicandovi e utilizzando la frusta sul doccione per giungere dalla parte opposta.

Salite sulla sporgenza e avanzate rasente al muro per lasciarvi andare proprio all'estremità dello stesso. Con un salto raggiungerete la piattaforma poco distante.

Avanzate rasente il muro e successivamente salite sulla roccia centrale per avanzare ancora. Un altro balzo vi porterà vicino al punto in cui siete saliti; qui potrete issarvi di sopra e salire le scale. Una bella rincorsa con salto vi porterà dal lato opposto dove affronterete subito una guardia per poi scendere le scale e trovarne una seconda.

Un breve terremoto vi avviserà che qualcosa di sinistro è successo: in fondo alle scale troverete infatti il cadavere di una guardia schiacciata dai massi con davanti a sé la moneta vino. Raccoglietela e prendete anche le munizioni per il fucile subacqueo.

Tornate fuori e rituffatevi in acqua per proseguire oltre l'ennesimo arco e puntare verso destra per salire su una scalinata sommersa per metà vicino a una luce. Salite, fate un bel salto dalla parte opposta, quindi proseguite per usare la frusta sull'ennesimo doccione.

In breve raggiungerete una nuova zona immersa nell'acqua. Prima di immergervi salite al piano superiore e raccogliete una granata. Andate all'estremità e osservate bene di sotto: quando lo squalo è vicino lanciate la granata in acqua: il tapino andrà a controllare lasciandoci le penne!

Ora immergetevi e nuotate velocemente sino al punto più lontano evitando il solito squalo per emergere finalmente nei pressi di una crepa.

Arrampicatevi in cima all'edificio, saltate su quello vicino e scendete vicino alla parete, in prossimità del focolare. Dovrete fare immediatamente fuori due sgherri, quindi raccogliere un medikit e dell'esplosivo. Avanzando nella nuova zona troverete le munizioni per il fucile subacqueo e un muro crepato da far esplodere per trovare una fontana e rifocillarvi.

Uscite dallo stanzino e ignorate per ora la zona (conduce al punto finale) ma tornate sui vostri passi, prendete un altro esplosivo e tuffatevi in acqua per andare a piazzarlo proprio sulla parete crepata vicino a dove siete saliti.

Allontanatevi poi tornate a controllare e il varco che si sarà aperto vi rivelerà la moneta ippocampo. Tornate di sopra e andate di nuovo a prendere l'ultimo esplosivo.

Raggiungete la zona centrale e attraversatela in direzione della sezione a colonne, di cui una caduta. Scendete a sufficienza e saltate dalla parte opposta per salire e raggiungere, appunto, la colonna inclinata. Grazie alla stessa arriverete dinanzi all'ennesima parete crepata e potrete utilizzare l'esplosivo per aprire un varco verso la moneta tridente.

Tra l'altro nella zona subacquea è presente anche una cella sommersa apparentemente irraggiungibile. Come trovarne l'accesso? Semplice, recatevi nell'altra cella sommersa (più centrale) e avanzate sino alla prima: troverete un bel medikit.

Ad ogni modo, trovate le prime tre monete, dirigetevi dalle parti dell'esplosivo, entrate nel passaggio e andate a cercare la fune nei paraggi.

Appendetevi e issatevi per salire nella zona superiore. Proseguite sotto le colonne affrontando i nemici che arriveranno (nel caso, all'inizio del percorso c'è anche una bella cassa di granate) e saltando nella zona successiva. Un altro salto vi porterà nella caverna che conduce direttamente all'ingresso del Tempio di Poseidone.

Lanciate una granata in acqua per far fuori il pescecane e tuffatevi: la moneta piovra è proprio sul fondale, vicino alla luce. Tornate a galla, saltate dal lato opposto e andate a disporre le monete negli orifizi.

Rispettivamente a sinistra vanno la moneta del vino e di seguito quella del tridente; a destra vanno dapprima quella dell'ippocampo e poi quella della piovra. Ad ogni modo se avete difficoltà è sufficiente controllare i disegni sulle colonne. Terminato il lavoro, girate i due volani e la porta verso l'uscita si aprirà.

LA CADUTA DEL RE DEL MARE

Ora dovremo semplicemente trovare la sala della Piovra. Semplicemente?

Avanzate sino alla grande stanza con statua dove Indy noterà una crepa a livello del pavimento sommerso. Tuffatevi in acqua e procedete verso la statua sino a quando non appariranno due palombari nemici di cui dovrete disfarvi.

Vicino a loro le cariche di esplosivo necessarie, in una cassa. Dove piazzarle? Nei due punti crepati nelle rispettive gambe della statua gigante.

Bene, il primo è immediatamente raggiungibile immergendovi sott'acqua e andando a esaminare il suo piede destro. Il secondo è rialzato e per raggiungerlo occorre seguire il percorso che passa dalla cascatella. Solo che la cascatella stessa vi impedisce di utilizzare la frusta. Come fare?

Immergetevi sott'acqua e cercate un passaggio subacqueo nella zona centrale della stanza. Seguitelo sino alla fine, riemergete e seguite le scale sino alla stanza da cui proviene l'acqua della cascatella. Scendete di sotto e cercate il volano da girare; non appena l'avrete fatto e l'acqua si sarà fermata appariranno dal nulla altri due nemici da sistemare.

Tornate di sopra e nella stanza principale, salite dalla colonna a pelo dell'acqua, saltate sul pertugio vicino e procedete verso l'ingresso della stanza, quindi a destra, verso il doccia appena liberato. Utilizzate la frusta per giungere dalla parte opposta e dopo qualche passo saltate nuovamente dal momento che il pavimento crollerà.

Ora vi trovate apparentemente in un vicolo cieco. Guardate al centro della stanza: proprio così, dovrete saltare e utilizzare la frusta sul tridente della statua per arrivare dalla parte opposta!

Qui proseguite rimanendo rasente al muro dove c'è il buco nel pavimento e poi oltre sino alla stanza per una bella fontana. saltate sulla piattaforma dietro alla statua gigante e avvicinatevi alla gamba sinistra per piazzare anche la seconda carica.

Non rimanete a guardare ma tuffatevi immediatamente in acqua per non morire nell'esplosione. Durante la stessa una colonna si spezzerà fornendovi un nuovo appiglio a pelo d'acqua.

Salitevi e balzate nell'appiglio vicino per poi arrampicarvi al piano più alto. Vedete quella lampada pendente proprio sopra alla statua?

Bene, dovrete utilizzare la frusta per aggrapparvi e dare un bel calcione alla capoccia di pietra. Il franare della statua contribuirà ad aprirvi un varco alla stanza sottostante, ossia la temibile...

LA TANA DELLA PIOVRA

Qui ovviamente dovrete avere la meglio sulla piovra gigante e recuperare il terzo pezzo dello specchio dei sogni.

Uscite immediatamente dall'acqua a sinistra e raccogliete gli esplosivi, la bombola (se non l'avete) e il supefucile subacqueo con relative munizioni.

Armatelo e tuffatevi di nuovo in acqua e fate attenzione non avvicinarvi troppo alle meduse per evitare che vi catturino conducendovi alla bestiaccia. Se vi succede avete due possibilità: nuotare all'impazzata sino a emergere per farle scoppiare oppure sparare in continuazione per liberarvi da loro.

Ad ogni modo quello che dovete fare per liberarvi della medusa è piazzare le quattro cariche di esplosivo (ne potete portare due alla volta, quindi dovrete tornare fuori a recuperare le rimanenti) nei punti critici delle quattro colonne. Problema: la piovra non vi lascia avvicinare alle stesse.

Soluzione: immergetevi in direzione piovra e sparate a tutte le meduse che produce, quindi quando l'acqua sarà libera utilizzate la visuale in prima persona per mirare uno degli occhio della piovra sino a quando se ne andrà via. Ora velocemente impugnate uno degli esplosivi, andate a piazzarlo e fuggite lontano.

Ripetete il tutto per quattro volte e la piovra sarà debellata.

Come l'acqua scomparirà potrete avventarvi sul terzo pezzo dello specchio dei sogni. Come lo prenderete vi raggiungerà la fanciulla dei vostri sogni e vi spiegherà all'incirca quello che succede.

MISSIONE 4. HONG KONG

Niente è come sembra. Marshal Kai è a capo della Triade del Dragone Nero e i suoi scopi sono tutt'altro che allegri. Si è alleato con i nazisti per raggiungere i suoi scopi. Ma quali saranno mai?

La simpatica Mei Ying sostiene invece di essere una controspia che lavora per sventare la minaccia. E data la vostra bravura vi condurrà a Hong Kong per recuperare un artefatto utile a sconfiggere "cose peggiori dei nazisti" che incontrerete laggiù, nella tomba dell'imperatore.

IL LOTO D'ORO

Il tutto inizia con una cena in un locale che ricorda da vicino quello del secondo episodio cinematografico della sala. Ovviamente con una scazzottata il cui scopo sarà salvare la vostra compagna. Datevi da fare nel locale perché i nemici sono parecchi; il mio consiglio è quello di utilizzare tutto l'arredamento disponibile: prendete le sedie, nascondetevi dietro a colonne e tavoli. Poi avvaletevi delle bottiglie.

Questi nemici sono piuttosto in gamba, fate sempre in modo di non trovarvi in mezzo a due o più di loro; per batterli dovrete attendere che carichino e poi spostarvi rapidamente per colpire subito dopo. Se lasciate che vi colpiscano perderete un sacco di energia e ora come ora non potrete recuperarla!

Quando non vi sarà più nessuno nei paraggi, avanzate dall'apertura alla destra del palco e procedendo in quella direzione scendete le scale (lasciate stare le porte, sono tutte chiuse): troverete altri due nemici da affrontare.

Al piano sottostante scatoloni e una scala sullo sfondo. Salite, cercate la nuova scala e salite ancora sino a vedere Mei Ying presa nel combattimento. Da qui non la raggiungerete, vi tocca fare il giro.

Salite ancora, aprite la porta e fate attenzione alla guardia con la sciabola; dopo averla sistemata avrete un'arma in più! Tra le casse troverete una pozione pelle di ferro, utile a donarvi un po' di resistenza in più. Vi consiglio di attendere per berla.

Passate il corridoio e uscite dall'altra porta per affrontare altre due guardie con sciabola. Terminate le stesse, andate a tirare la leva nella stanza successiva: questa sbloccherà quella che c'è a lato del palco. Uscite dalla porta opposta, proseguite lungo l'altra porta e scendete.

Prendete la porta a sinistra e avanzate lungo il corridoio, se avete ancora con voi la pozione è il momento di berla!

A questo punto affrontate l'area in fretta e cercate lo scontro diretto con i nemici: avete la pelle di ferro, non possono farvi granchè!

Nella seconda entrata troverete una guardia e poi la maschera di Tai-Tsu. Lungo il corridoio troverete altre guardie e giungerete sino a una porta a sinistra.

Entrate, affrontate le due guardie e scendete: finalmente una fontana dove riempire la borraccia e rifocillarvi!

Uscite a sinistra e sarete di nuovo nella sala principale. Ora andate a tirare la leva che c'è a destra del palco in modo da scostare i tendoni: dietro vi attende uno sgherro armato di pistola.

Fatelo fuori magari con qualche arma da lancio riparandovi dietro le quinte e poi raccogliete la sua arma e le sue munizioni. A destra, sulle casse ce ne sono altre. A sinistra sopra alle casse grandi ci sono delle casse piccole da rompere per ottenere un medikit e altro.

Salite la scala e vi troverete dinanzi un'altra porta chiusa. Che fare? Guardate al centro del palco: esatto, vi toccherà lanciarsi e saltare su due corde per raggiungere il lato opposto e l'uscita del livello!

IL LOTO D'ORO: PARTE DUE

Lo scopo è sempre il medesimo, dal momento che la ragazza non l'avete ancora trovata.

Fate attenzione alle casse davanti a voi: c'è un nemico con fucile! Utilizzate le casse per nascondervi e sbucate prima di lui per sparare appena si fa vedere. Stessa tecnica utilizzerete nella stanza successiva. Fate fuori il nemico lontano e fate attenzione perché a destra, vicino, ce n'è un altro.

Scendete le scale e quando arriverete alla fine assisterete all'ulteriore rapimento di Mei Ying. Appiattitevi alla parete d'angolo e fate fuori il più vicino dei nemici. Attendete per far fuori anche il secondo (sempre con la medesima tecnica).

Quindi avanzate correndo a destra e riparandovi verso le casse vicino alla porta.

Fate fuori il nemico lontano quindi recuperate le armi e le munizioni dei cadaveri vicino e nascondetevi nell'anfratto di sinistra. Una delle due porte si lascerà aprire facendovi entrare in una stanza con un medikit e l'idolo di Longshan.

Uscite di nuovo e andate ad appiattirvi dietro alle penultime casse per far fuori l'ultimo nemico. Recuperate tutte le munizioni del caso, potrete proseguire lungo il corridoio a sinistra e attraverso le porte uscire dal livello.

LE STRADE DI HONG KONG

Ora vi attende un po' di moto: Mei Ying verrà caricata su un'auto non appena uscite; arriverà allora un suo amico con tanto di carretto e si offrirà di portarvi all'inseguimento (!). Ovviamente la cosa sarà tutt'altro che tranquilla dal momento che dei nuovi nemici dotati di motocicletta con sidecar si faranno vivi e inizieranno a sparare colpi. Impugnate il mitra e rendetegli pan per focaccia.

Qui non c'è molto da dire se non un bel consiglio: quando il carretto volta volgete lo sguardo nell'angolo più lontano della visuale e i nuovi nemici si troveranno lì!

Nel caso delle auto mirate alle gomme o al più al motore in modo da bloccare l'auto; nel caso del sidecar mirate al pilota per farli ribaltare. Alternativamente ci sono a bordo della strada degli interessanti barili esplosivi...

L'inseguimento durerà per qualche livello conducendovi infine al porto dove vedrete la vostra bella salire su un bel sommergibile nazista tra le braccia del simpatico Albrecht Von Bech.

MISSIONE 5. LAGUNA DI PENG LAI

Il vostro nuovo amico vi condurrà in barca nella laguna di Peng Lai, proprio in prossimità di un tempio e - guarda caso - di una bella base subacquea nazista, dove si trova la vostra bella e il sommergibile stesso.

IL SEGRETO DELLA LAGUNA DI PENG LAI: PARTE 1

Il muro subacqueo della laguna ha una lacuna... ehm... una crepa da far saltare con l'esplosivo; successivamente dovrete procedere attraverso le rovine sino a raggiungere il tempio.

Uscite immediatamente dall'acqua e cercate la scaletta in alto subito a destra, appena fuori dal tunnel subacqueo da cui siete entrati. Salite e spaccate le tre casse per recuperare un fucile subacqueo con munizioni e una bombola d'ossigeno. Immergetevi di nuovo ed equipaggiate l'arma per uccidere il palombaro sul fondo.

All'interno della pancia del sommergibile distrutto c'è dell'esplosivo. Recuperatelo e andate a cercare l'altro palombaro, quello nella vicinanza della parete.

Non affrontatelo ma piazzate semplicemente la carica fuggendo subito via (nello spostarvi in acqua siate sempre in movimento cercando di evitare gli squali che si riveleranno altrimenti molto dolorosi!).

Dopo l'esplosione andate a recuperare le munizioni che aveva il palombaro e procedete lungo il nuovo passaggio e appena passati i pesci colorati uscite a prendere una boccata d'aria e a racimolare qualche munizione per il fucile subacqueo. Proseguite cercando di evitare squali e nuovo palombaro e avanzate verso sinistra arrampicandovi sulla spiaggetta. Nella cassa un medikit.

Salite la fune e arrampicatevi un po' prima di iniziare a dondolare per saltare sulla vicina sporgenza. Da qui prendete la rincorsa e saltate su quella sulla parete opposta. Ora arriveranno dei nazisti armati di pistola. Estraete velocemente la frusta e aggrappatevi alla trave vicino per dondolarvi, lasciarvi andare e aggrapparvi di nuovo con la frusta.

Giunti sulla sporgenza fate in fretta a disarmare la guardia, impugnate la pistola e fatele secche tutte e due. Ora salite sulla piattaforma successiva ed entrate passando nelle doppie porte per uscire dal livello.

IL SEGRETO DELLA LAGUNA DI PENG LAI: PARTE 2

Qui lo scopo è raggiungere l'entrata alla base sottomarina nazista; un'aiuto valido è costituito dalla gru.

Andate a destra e imbracciate immediatamente la mitragliatrice fissa. Sparate a tutti i soldati che dovessero arrivare (fate attenzione, in alto a sinistra c'è un pertugio da cui sbucano a tradimento!).

Quando sentirete la musichetta con il tema che segna la fine delle ostilità tornate indietro e cercate a destra, vicino a quella specie di graticola e troverete dell'esplosivo. Utilizzatelo subito sulla crepa della parete e nello stanzino troverete il piatto di Sancai e un Panzerschreck (lanciagranate) con tanto di munizioni.

Uscite con la nuova arma imbracciata e saltate di sotto uscendo dal lato opposto direttamente sulla baia. Il vostro scopo è raggiungere la zona in alto a sinistra passando dalla gru.

Scendete saltando dai grossi gradini a destra e quando siete a terra deponete la mega arma per prendere la pistola, appostarvi dietro alla baracca e uccidere il soldato appena appare.

Prendete le munizioni sul tavolo dentro la casupola stessa e preso di nuovo il lanciagranate salite sul montacarichi. Di sopra non badate neppure al soldato di sentinella e salite immediatamente sulla scaletta a sinistra; dal tetto lanciate qualche missile sull'altra sponda per colpire un soldato poi aggrappatevi alla fune e calatevi sino al lato opposto.

Scendete sul retro del tetto della baracca e andate a spaccare la cassa vicino alla parete di roccia per un medikit. Ora dovrete vedervela con le guardie rimaste, quindi, dopo aver recuperato le munizioni. salire sulla gru grazie alla scaletta.

Andate nella cabina comandi e manovrate l'aggeggiato in modo da spostarvi a destra e prendere (con il tasto di fuoco) il gabbio galleggiante. Ora sollevatolo al massimo e spostatelo completamente a destra.

Quando il lavoro sarà fatto, uscite dalla stanza di comando, salite sulla scala e arrampicatevi in cima alla gru come già fatto; arrivate alla fine, impugnate la frusta e lanciatevi per aggrapparvi con la frusta in volo all'estremità delle gru.

Dopo che sarete saltati sul gabbiotto potrete prendere bene la rincorsa per raggiungere la balconata d'uscita. Attivato l'interruttore prenderete l'ascensore verso la base.

CROCE DI FERRO

Qui dovreste fare attenzione a evitare le guardie.

Proseguite lungo il corridoio sino alla zona in cui Indy mostra preoccupazione.

Tenete conto che tuffandovi in acqua potrete uscire all'asciutto in una zona chiusa con una cassa e delle munizioni per MP-40 ma se volete prenderle siate cauti, potrebbero vedervi.

Seguite il percorso, salite le scale e infilatevi velocemente nella prima porta a sinistra (senza allarme) prima che arrivi la guardia.

La zona è pervasa da porte con allarme e allarmi vari; se viene attivato l'allarme arriverà un corpo speciale dotato di lanciafiamme ma potrete disattivarlo agendo su una delle postazioni apposite. Se l'allarme è attivato le doppie porte con la luce sopra non si apriranno.

Aprite la seconda porta e attendete senza farvi vedere che passi la guardia, quindi avventatevi alle sue spalle ed effettuate una presa (i due tasti di attacco assieme) per poi farla fuori a pugni. Salite le scale e guardate a destra: se vi arrampicate potete spaccare la cassa e ottenere un medikit.

Proseguite prendendo il primo passaggio a destra e oltrepassate la porta per salire; qui dovreste essere veloci e uccidere la guardia prima che dia l'allarme (sempre con una presa); dovesse essere più veloce, dopo che l'avrete sistemata, tirate azionate di nuovo la leva dell'allarme per spegnerla (in questo caso vi troverete tra i piedi guardie armate di lanciafiamme, il che è molto doloroso).

Sul tavolo troverete la pergamena di Sima Qian Shihi; prendetela, quindi scendete (calatevi dalla finestra se l'allarme è scattato) e scendete poi dalle scale a sinistra per prendere un MP-40. Giù per le scale a destra troverete invece delle doppie porte.

Oltre a queste delle scale. Salite e nascondetevi dietro alle casse di sinistra attendendo che la guardia passi, quindi assalitela con la solita presa e mettetela KO; a questo punto dovrebbe entrare una nuova guardia.

Attendete che salga e riservatele lo stesso trattamento ma fate attenzione a restare lontani dalla ringhiera, la guardia sottostante potrebbe vedervi. Infine correte giù dalle scale e nascondetevi dietro alle nuove casse per tendere un agguato anche all'ultima guardia. Ora non vi resta che passare le doppie porte e infine uscire.

LA BASE DEL SOTTOMARINO

Anche in questo caso si tratta di trovare la via di ingresso alla sezione successiva, la base degli u-boat.

Bene, come prima cosa salite la scaletta ed entrate nella porta vicino con circospezione. Evitate la porta in fondo al corridoio a sinistra e guardatevi bene dalle scale, potrebbe arrivare una guardia (nel caso stendetela prima che dia l'allarme).

Ora entrate nelle doppie porte e girato l'angolo appiattitevi contro la parete: dal proseguo del corridoio arriva un'altra guardia da abbattere.

Avanzando un'altra doppia porta. Assicuratevi di avere l'energia a posto quando l'attraversate. Non appena di là un ufficiale darà l'allarme e pioveranno guardie da ogni dove. Impugnate velocemente il mitragliatore fisso e datevi da fare!

Dopo che si sarà aperta la porta cancellata cesseranno i nemici. A questo punto staccatevi dalla mitragliatrice, andate a spegnere l'allarme ed entrate nella porta a destra per spaccare una cassa nel dormitorio e recuperare una granata.

Proseguite oltre la cancellata e dietro al camion troverete una cassa con delle munizioni. Salite la scaletta e saltate sul tetto del camion, quindi sul tetto dell'edificio con la botola aperta. Calatevi all'interno e attivate la leva: si aprirà una botola sul tetto opposto.

Facile raggiungerla, ma prima dovrete sbarazzarvi di una nuova guardia all'esterno!

LA BASE DEL SOTTOMARINO: PARTE 2

A questo punto, entrati nella sezione successiva, dovrete trovare un travestimento per superare il blocco di cui sopra.

Come prima cosa andate in fondo al corridoio a destra e troverete un medikit, delle munizioni per l'MP-40 e una bottiglia.

Andate alla scaletta, salite e arrivate in fondo al tunnel: vi troverete dinanzi all'u-boat.

Calatevi di sotto, quindi scendete di nuovo sino a livello del sottomarino e troverete delle casse che contengono rispettivamente un medikit e il Tavolo di LongJiang oltreché le solite munizioni.

Immergetevi in acqua e nuotate seguendo il bordo per riemergere alla scaletta. Altre due casse con medikit e munizioni.

Salite e dirigetevi verso sinistra; aprite le doppie porte e attendete che non via siano guardie per andare ad attivare la leva a destra, che sposterà la struttura per lo scarico del sottomarino dalla parte opposta.

A questo punto sbarazzatevi delle guardie nel cabinotto di controllo e se attivano l'allarme disattivatelo. Uscite dal lato opposto (quello da cui siete arrivati) e grazie alla frusta eseguite un doppio salto dall'altra parte (la prima frustata da fermi, la seconda in volo). Entrate nella doppia porta e uccidete la guardia in basso.

Salendo a destra troverete un pass di sicurezza, mentre scendendo vi troverete in uno spogliatoio dove potrete indossare una divisa da ufficiale.

Proseguite all'esterno e non estraete alcuna arma; le guardie saluteranno il vostro passaggio e potrete passare anche il posto di blocco.

Un motocicletta vi condurrà al centro di comando.

MISSIONE 6. MONTAGNE DI PENG LAI

Vi state avvicinando alla meta. Ma Mei Ying ancora non si vede e la strada verso le montagne è lunga...

LA STRADA PER PENG LAI

Ora dovrete infiltrarvi per i condotti dell'aria in modo da raggiungere la zona delle gondole.

Salite le scale, entrate nella prima porta a sinistra, attivate la leva e uscite dall'altra parte per entrare nel magazzino aperto. Salite le casse, andate nella stanza attigua e arrampicatevi attraverso la botola aperta.

Prima di fare altro entrate nell'altra botola aperta e a livello terra nell'angolino troverete delle munizioni per la Mauser. Mentre in uno scatolone troverete il Zhao Mo Rython.

Dove stanno i condotti dell'aria? Proprio dalla parte opposta del garage! Solo che al momento sono attivi e non c'è modo di raggiungerli. Come prima cosa andate a tirare la leva esterna e la solita struttura atta a caricare mezzi si sposterà nel punto corretto. Ora entrate nella casupola e andate in fondo aprendo anche l'ultima porta per manovrare una leva e bloccare le ventole.

Ora non vi resta che sistemare un ufficiale apparso da chissà dove e poi arrampicarvi sulle casse esterne, nel mezzo. Da qui potrete prendere la rincorsa, spiccare un salto e aggrapparvi con la frusta al primo appiglio, quindi con un secondo salto al secondo e arrivare alla ventola.

Per passarla occorre correre e fare una capriola. Sulle prossime due dovrete fare attenzione. Posizionatevi davanti senza avvicinarvi troppo e premete contemporaneamente direzione avanti più tasto capriola. Alla seconda precipiterete in un condotto inclinato dal quale dovrete spiccare un balzo alla fine per evitare di finire di sotto.

Proseguite e al bivio andate a sinistra saltando il buco. Quando Indy vi dirà che ha un brutto presentimento fate attenzione: l'aria vi spingerà verso il fondo mentre dovrete prendere il primo passaggio a sinistra. Calatevi di sotto e procedete per la via libera sino a calarvi di sotto. Nella cassa vicina un medikit e la via per le montagne.

L'INCURSIONE

Qui lo scopo è fuggire. Salite di sopra, aprite la porta e fate fuori i due soldati prima che diano l'allarme. Dovesse succedere il comando per spegnerlo è nella baracca a destra. C'è anche una leva ma l'energia è spenta, dovrete trovare il generatore e accenderlo.

Scendete dalla scaletta e andate nell'edificio di destra per rompere la cassa e avere un medikit. Proseguendo lungo la passerella e girando a destra troverete il manoscritto di Gui Jian.

Ora attraversate la zona passando dalla funivia gigante ed entrate nell'altra casupola. Dentro una cassa troverete un altro medikit. Salite le scale e uscite per andare a tirare la leva e bloccare la ventola sull'altro lato.

Ora seguite il percorso sino in fondo lungo la passerella dall'altra parte della stanza, salite sulla cassa in fondo a sinistra e prendete la rincorsa per saltare e aggrapparvi sulla catena raggiungendo la passerella sospesa.

Da qui utilizzate la frusta per aggrapparvi all'appiglio al condotto.

Passata la ventola con la capriola arrivate in fondo al condotto poi utilizzate ancora la frusta per saltare sulla passerella. Preparate un'arma e correte verso il fondo per uccidere la guardia armata. Estraete ancora la frusta e aggrappatevi per spiccare un salto utilizzare ancora la frusta e raggiungere la nuova passerella.

Seguitela sino in fondo con l'arma estratta e sistemate la guardia. Entrate nella porta in fondo e azionate la leva per attivare la corrente. Ora dovrete tornare al punto di partenza. Passate dall'altra uscita, uccidete la guardia e nello stanzino inferiore, in una cassa, troverete un medikit.

Uscite dalle doppie porte e avanzate al centro sino al blocco di energia. Uccidete i nemici e andate a tirare la leva nella zona centrale. A questo punto tornate indietro e andate verso il passaggio che avevate fatto prima: lungo quella direzione potrete passare per giungere alla porta in fondo a destra.

Proseguite lungo il percorso e vi troverete a rifare la strada iniziale. Andate nel cabinotto iniziale e tirate la leva per attivare la funivia (o gondola che dir si voglia). Uscite armati per sistemare la guardia e correte a bordo del mezzo.

TERRORE A 2000 PIEDI

Ora vi troverete sul tetto della funivia diretti verso la base; peccato che una serie di aerei faranno capolino cercando di farvi secchi. Come fare? Vicino a voi c'è un'altra funivia con due nemici. Uccideteli e saltate su questa. Per quale ragione? Presto detto, monta una mitragliatrice fissa (!) molto utile per seccare gli aerei.

Qui il problema è indovinarne per tempo la provenienza. Voltatevi e quando notate che vi puntano puntate il mirino sulla loro traiettoria ma più avanzati (ossia nel punto in cui stanno per arrivare); a questo punto fate fuoco in continuazione e senza paura, tanto di munizioni ne avete a iosa.

Se riescono a passare potete sempre voltarvi e cercare di sistemarli al volo ma data la macchinosità dell'operazione e data la presenza di numerosi ingombri sul vostro campo visivo vi conviene piuttosto voltarvi in cerca di altri nemici in arrivo da friggere prima che vi colpiscano.

Tenete d'occhio la vostra barra energetica ed eventualmente rifocillatevi con i medikit recuperati sinora (ma solo quando siete allo stremo: dovete sfruttare al massimo tutta l'energia!). In sostanza dovete resistere sino all'arrivo in base.

LA BASE AEREA

Qui si tratta di attraversare la base per uscire dall'altra parte.

Dunque, questa è una stazione del tutto simile alla precedente. Scendete dal lato destro rispetto dalla direzione di arrivo, all'interno dell'edificio altre casse con un MP-40. Lasciate perdere le doppie porte dato che non c'è modo di avanzare da quella parte.

Ora tornate sulla funivia e scendete dal lato sinistro (sempre rispetto alla direzione di arrivo) e dopo aver sistemato i nemici andate in fondo a destra e prendete dalla cassa una granata.

Nel frattempo si aprirà la porta di un garage sullo stesso lato. Dopo aver sistemato i due nemici, entrate e prendetevela con il terzo.

Dietro alle doppie porte di sinistra un altro e una cassa con un medikit. In fondo al garage una leva da tirare per chiudere la serranda alle vostre spalle (da cui siete arrivati) e aprire quella di fronte.

In fondo a sinistra una cassa con medikit, mentre a destra un'altra con munizioni MP-40. Affrontate i tre nemici che scendono rimanendo riparati dietro alla parete, quindi salite le scale e rompete un'altra cassa per altre munizioni.

Rimanete nascosti dietro alle colonne per far fuori i rimanenti nemici, quindi avanzate e salite sulle prime casse a sinistra per poi saltare sopra al tetto dell'edificio (la porta è chiusa) e calarvi all'interno dello stesso sulle casse.

Uscite dall'altra porta e freddate velocemente la guardia prima che dia l'allarme. Se volete fare le cose bene uscite dalla porta di destra e uccidete la guardia, altrimenti proseguite diritte e sistemate le due nascoste dietro al tavolo, quindi uscite dalla doppia porta di destra.

Sulla passerella andate subito a destra a prendere dalla cassa la Pietra di Changan. Quindi correte a uccidere la guardia (che detiene un medikit) e avanzate sino in fondo per uscire dalla porta.

SCALATA VERSO L'AVVENTURA

In questa sezione dovrete salire sulla montagna nera, andando via da qui.

Avanzate, uccidete le due guardie e nella stanza successiva prendete le munizioni per il revolver dalla cassa. Uscite e avventatevi subito sulla mitragliatrice per far fuori gli aerei che stanno decollando (mirate alla pista di lancio in basso a sinistra).

Terminato il macello voltatevi di 180 gradi e uccidete altre due guardie quindi arrampicatevi sulle casse a sinistra per utilizzare la frusta sull'appiglio, spiccare un balzo e utilizzare la frusta in volo.

Giunti dalla parte opposta andate subito all'estremità sinistra per spaccare una cassa e recuperare un medikit, quindi mettetevi alla mitragliatrice e voltatevi verso l'ingresso: arriverà una guardia da sistemare!

Oltrepassatene il cadavere e prendete le munizioni dalle casse, quindi avanzate lungo la passerella e entrate nell'ascensore in fondo per azionare la leva e scendere.

Al piano terra vi aspettano una guardia con lanciafiamme e una con granate. Spostatemi in continuazione e sistematele (se riuscite a mettervi tra le due e a spostarvi potrebbe essere che si feriscano da sole!).

Ora andate a racimolare la granata e il medikit dalle due coppie di casse ai lati, quindi andate al cento e tirate la leva per richiamare la funivia. Voltandovi scoprirete altre tre guardie.

Sistematele con una granata e le armi da fuoco, quindi salite sulla funivia (o gondola) e attaccatevi subito alla mitragliatrice per abbattere gli aerei: dovrebbero essere decisamente meno della volta precedente!

MISSIONE 7: FORTEZZA DEL DRAGO NERO

Finalmente siete giunti alla fortezza tanto agognata. Di Mei Ying ancora nessuna traccia...

LA FORTEZZA DEL DRAGO NERO

Siete ancora all'esterno della fortezza, in effetti! Proseguite lungo l'unica via possibile e salite sul tetto per portarvi dalla parte opposta e scendere tramite l'impalcatura. C'è una guardia da affrontare e successivamente dovrete attraversare il ponte per entrare dalla porta sul lato opposto (l'edificio vicino a cui siete partiti).

All'interno salite la scala e andate a spingere la grossa cassa al centro: frandando manderà in frantumi il pavimento di legno sottostante. Scendete di nuovo e proseguite verso il basso sino all'apertura. Qui vi attende un triplo salto con frusta.

Di seguito un passaggio verso un altro salto con frusta seguito da un salto liscio. Arrampicatevi sulla passerella e sull'edera, quindi al piano di sopra estraete di nuovo la frusta e aggrappatevi per dondolarvi e buttare giù la parete.

Quando salterete all'interno della nuova stanza troverete due nemici pronti a farvi le penne. Sistematevi e salite l'impalcatura, quindi con un paio di salti raggiungete quella opposta.

La porta è chiusa, quindi sarete costretti a estrarre ancora la frusta e saltare verso il muro crepato. All'esterno arrampicatevi lungo l'edera e affrontate i due nemici cercando di strappare loro l'arma con la frusta. Uno dei due è dotato di una balestra che potrebbe tornarvi molto utile subito.

Quando li avrete sistemati salite le scale ed entrate nella porta di sinistra. Finalmente una fontana per ristorarvi e quattro casse contenenti la pozione forza di tigre (che volendo potete usare subito appena vedete la prossima serie di guardie), una balestra, la borraccia grande e un pugnale da lanciare.

Uscite dall'altra porta e affrontate le due guardie. Quindi uscite e scendete lungo la discesa per affrontarne altre due. Continuando a scendere troverete finalmente una porta che si apre (il pianerottolo all'altezza del ponte). Entrate, affrontate la guardia e azionate la leva per liberare l'acqua. Uscite, sistemate la guardia e scendete ancora arrivando in fondo.

Aprite la porta e andate a spaccare le casse: troverete una pozione pelle di ferro, munizioni per la balestra e pugnali da lanciare. Potrete usare subito le nuove munizioni con le due guardie sottostanti. Nelle casse sotto altre munizioni. Vicino una leva per fermare l'acqua dell'ingresso segreto.

Uscite e andate a raggiungerlo grazie a un appiglio e alla solita frusta!

CHIAMATA ALLE ARMI

Uscite dal passaggio a sinistra, sistemate la guardia e andate nello stanzino in fondo per spaccare le casse e recuperare munizioni per la balestra, una pozione salute, un pugnale da lanciare e dell'esplosivo.

Poi andate a destra e salite all'asciutto per proseguire in fondo al corridoio e abbeverarvi. Salite sull'impalcatura e con un paio di salti con rincorsa raggiungete il tetto.

Avvicinatevi un po' alla guardia che vi prende di mira, utilizzate la visuale in soggettiva e sistemateela con un colpo di balestra.

Avanzate con qualche salto e preparatevi con la frusta per un altro doppio salto; sparate alla guardia vicino per ucciderla, quindi proseguite lungo l'impalcatura sino a voltare l'angolo e piazzare la carica sulla parete. Andate a ripararvi quindi uscite dal buco nel muro.

LA TORRE DELLE TEMPESTE

Rientrate subito per recuperare una pozione forza di tigre e delle munizioni, quindi preparatevi a qualche salto con frusta.

Doppio salto, poi vi toccherà strisciare lungo la parete per non cadere sotto; un altro doppio salto con frusta e ora fate attenzione: dovrete infatti saltare sulla corda appesa al terzo salto!

Arrampicatevi in cima e dondolate per lanciarvi di sopra. Salite ancora e affrontate le due guardie con la balestra. Recuperate una lancia per affrontare anche la terza, voltato l'angolo. Quindi arrampicatevi sull'impalcatura per spaccare le casse e trovare il manufatto di Yuan Xiang e una borraccia. Prendete la mira con la balestra in soggettiva e abbattete la guardia sopra.

Saltate dall'altra parte e arrampicatevi per affrontare le guardie rimanenti.

Proseguite e oltre l'angolo spiccate un balzo con rincorsa per aggrapparvi all'appiglio che cederà gettendovi di sotto. Arrampicatevi sul blocco di pietra quindi sulle impalcature per salire sullo stesso appiglio ora più basso. Saltate con rincorsa e di seguito usate la frusta per arrivare in fondo. Ancora due guardie poi vi attende l'abbriveraggio e l'uscita dal livello.

IL SALVATAGGIO

Siamo al dunque. Ecco Mei Ying. Peccato che ci sono anche due simpatiche gemelle esperte di arti marziali da affrontare, le gemelle Feng! Cercate sempre di affrontarne una alla volta, per quanto possibile.

Utilizzate le colonne per tenerle lontane e recuperare energia ma soprattutto utilizzate le pozioni della forza di tigre e della pelle di ferro. In questo modo potrete comodamente sostenere il corpo a corpo senza sudare eccessivamente!

MISSIONE 8: TEMPIO DI KONG TIEN

Indiana è stato un po' incauto e nel tentativo di salvare la bella è precipitato nelle viscere del tempio di Kong Tien.

DISCESA NELLE TENEBRE

Inizierete scivolando in discesa: vicino al buco finale spiccate un salto e utilizzate la frusta per aggrapparvi e saltare al sicuro.

Ora avrete l'opportunità di abbeverarvi sulla sinistra per ripristinare l'energia. Passate la zona con i buchi e usate la frusta alla fine per saltare quello più grande (frusta senza salto, eh!).

Proseguite facendo attenzione alle piattaforme di colore diverso: sono collegate a trappole. Nella sezione successiva dovrete lasciarvi scivolare di sotto saltando occasionalmente le piattaforme diverse oppure spostandovi a sinistra e a destra per evitarle.

Fate passare la prima discesa e la seconda; al termine della terza potrete saltare alla fine e appendervi alla lampada per entrare in un cunicolo nascosto da assi e recuperare il manufatto di Yuyao Pan oltre a recuperare l'energia.

Ributtatevi di sotto e continuate. Alla quinta discesa (sempre contando dall'inizio) troverete un appiglio per raggiungere una fontana e rifocillarvi.

Gettatevi ancora di sotto dove vi attendono delle fiamme oltre alle solite piattaforme. Cercate di partire il più a destra possibile per poi spostarvi a sinistra in entrambe le discese mancanti. Evitate il fuoco e saltate e arriverete alla fine del livello.

LE CATACOMBE

Qui vi accoglierà un bello zombie!

Cercate nella nicchia per recuperare una lancia che vi può immediatamente tornare utile. Quando l'avrete sistemata lo spirito che l'ha risvegliato ne manderà un altro. Sistemate anche quello poi arrampicatevi e di sopra ne dovrete affrontare un altro paio: tenete presente che nella nicchia di sinistra trovate una sciabola mentre in quella successiva a destra una pozione forza di tigre.

Andate in fondo ad abbeverarvi quindi uscite dalla porta di sinistra aprendola tramite leva a muro. Vi attendono altri tre zombie; nelle nicchie in aiuto vi saranno altre sciabole. Terminato lo scontro, aprite la porta da cui siete appena passati per tornare a bere un po' quindi avanzate.

Ora aprite la porta in fondo grazie alla leva, attendete che uno zombie venga verso di voi e quando la porta si starà per chiudere attraversatela (uno in meno!). Di là ne restano altre due: a sinistra c'è una lancia che può tornare utile e successivamente una fontana.

Dalla parte opposta altre lance.

Che fare ora? Prendete il martello del gong a sinistra e andate a suonarlo contro il gong: una trappola si aprirà sotto i vostri piedi e dovrete stare pronti a saltare alla fine della discesa per aggrapparvi al bordo. Ora prendete la torcia blu a sinistra e andate a incendiare l'affare sul lato opposto. Si aprirà la porta e sarete al cospetto di una nuova stanza.

Uscite dal lato opposto e dopo aver sistemato i due zombie prendete il manufatto di Liaoning Mianjin dalla nicchia di destra e la pozione salute da quella di sinistra.

Salite e abbeveratevi, quindi andate a incendiare i due incensari ai lati: noterete che corrispondono ad alcuni dei simboli sulla pietra della stanza principale. Si aprirà una porta.

Salite ancora facendo attenzione alle piattaforme diverse (si vedono solo se avete estratto la torcia blu)! Aprite la porta alla fine per tornare alla zona del gong e affrontate i due zombie per poi andare a destra ad accendere l'incensario. Proseguite a sinistra e accendete anche quello.

Ora non ci sono altre vie d'uscita se non quella da cui provenite. Tornate dunque indietro e scendete lungo la via delle trappole, quindi nella stanza a due piani affrontate gli zombie e scendete di sotto per uscire dalla stanza e dal sotto livello.

GLI ARTIGLI DEL DRAGO

Come tornerete nella stanza dell'enigma di I Ching, una porta laterale si aprirà.

Tenete presente che tutto il livello va affrontato con la torcia blu alla mano!

Prendete il passaggio e attraversate il ponte per andare ad accendere due incensari. Ora tornate indietro. Problema: alcune piattaforme del ponte hanno uno stemma rosso! Dovete evitare quello stemma saltando solo su quelli blu. Avanzate saltando sino ai due di fila rossi. Impossibile proseguire.

Tornate indietro con un paio di balzi sino al secondo tassello in modo da calpestare lo stemma blu appena apparso. Tornate al terzo e saltate sul quinto avanzando al sesto e calpestando il nuovo stemma. Ora saltate indietro al quarto che ha lo stemma blu e finalmente potrete proseguire (sempre saltando): i due stemmi rossi di fila sono spariti!

Tornando alla stanza principale si aprirà un'altra porta a sinistra: avanzate sino in fondo al corridoio. Per arrivare dall'altra parte della caverna dovrete procedere con cautela guardando verso il basso: la passerella semitrasparente ha una tonalità rossa.

Accendete i due incensari e al ritorno dovrete fare doppia attenzione: le piattaforme semitrasparenti ora salgono e scendono.

Salite sulla prima, attendete che la seconda sia sotto e avanzate. Così sino all'uscita facendo attenzione a non avvicinarvi troppo ai bordi perché la piattaforma successiva potrebbe trascinarvi sotto!

Nella stanza principale dovrete vedervela con l'aggeggio al centro. Premete il tasto azione e datevi da fare: lo scopo è riprodurre la stessa figura che c'è sul pavimento attorno. Per guardarla utilizzate uno dei tasti per colpire.

Al termine il dispositivo si sbloccherà, scenderà un'arma, il Pacheng che potrete prendere e una porta si sarà aperta. Proseguite lungo l'apertura e affrontate tutti i nemici con la nuova arma.

Quindi salite estraendo di nuovo la torcia blu per distinguere le piattaforme con trappola e affrontate altri zombie.

Finalmente potrete passare dall'uscita principale. Ecco altri zombie. Dopo che li avrete sistemati apparirà un'ultimo spirito indicandovi anche la via di uscita.

L'OMBRA DI KONG TIEN

Brutto affare, dopo una scena che ricorda da vicino il secondo episodio cinematografico (Mei Ying pronta a essere sacrificata) Indy interverrà scongiurando il peggio. Ma dovrà vedersela contro una Mei Ying indemoniata. Per avere la meglio dovrete distruggere le tre sfere del drago.

Come fare? In pratica dovrete resistere ai suoi attacchi e lanciare il Pacheng quando si leva in alto.

Generalmente vi lancerà contro gli scheletri spiritati che avete già visto. Attendete che siano vicini a voi (e vicini tra loro), lanciategli contro l'artefatto in modo da farne fuori il più possibile. Terminate il rimanente e continuate a correre per evitare le sfere energetiche.

Quando carica il raggio potente nascondetevi dietro a una delle colonne. Quando le avrà distrutte tutte sarà anche la sua fine.

MISSIONE 9. LA TOMBA DELL'IMPERATORE

Finalmente siete al cospetto della tomba dell'imperatore assieme a Mei Ying.

LA TOMBA DEL PRIMO IMPERATORE

Dopo che vi sarete calati (in una scena che ricorda la discesa verso la stanza dell'Arca dell'Alleanza) avanzate sino in fondo al corridoio e ruotate il cilindro.

Vi troverete al piano inferiore. Ora fate molta attenzione e osservate la parete: dei pezzi appuntiti si sposteranno chiudendo lo spazio in cui state. Dovete evitare il primo e salirvi sopra prima che parta il secondo ripetendo la cosa sino a raggiungere la cima.

Come sapere quale blocco sta per muoversi? Osservate sempre la parete appuntita restando lontani il più possibile: appena escono le punte saprete che quel blocco sta per uscire!

Uscite dal passaggio appena aperto e vi troverete dinanzi a un buco con tanto di fiamme laterali. Qui portatevi al bordo ed estraete la frusta; quando le fiamme se ne vanno utilizzatela per arrivare dall'altra parte.

Proseguite a sinistra con un doppio salto (il primo in effetti non è un salto ma un colpo di frusta dal bordo) e ancora a sinistra. Potrete tirare la leva per aprire un'altra uscita.

Uscite dalla stanza e andate a cercare a destra la nuova apertura.

Appena si chiuderà la porta prendete un teschio e lanciatelo nella stanza: si attiveranno le sfere. Appena cessano correte avanti, prendete la pozione della salute e fermatevi prima del buco. Prendete la rincorsa e saltate a destra. Ancora qualche salto e sarete in vista della zona finale.

Gettate un teschio nella zona e come cessano le scariche correte lungo il bordo destro arrampicandovi subito a destra per raggiungere la fontana. Ora gettate un altro teschio e raggiungete il lato opposto per tirare la leva. Finalmente potrete saltare fuori dalla stanza (lanciate un altro teschio prima) e uscire dal nuovo passaggio a sinistra.

IL SENTIERO DEL PERICOLO INVISIBILE

Scendete le scale assieme a Mei Ying e affrontate i due nemici. Il mio consiglio è quello di lasciar fare a lei e agire a distanza con la frusta. Quando saranno sconfitti due spiriti li riporteranno in vita; approfittatene per abbeverarvi di sotto quindi proseguite con la stessa tattica utilizzando il Pacheng e si aprirà l'uscita.

Equipaggiate subito lo Specchio dei Sogni in modo da vedere il muro invisibile e passarvi attraverso quando si apre.

Subito dopo degli spuntoni ugualmente invisibili. Saltate in mezzo quando i relativi spuntoni non ci sono. Ora c'è di nuovo un muro che si chiude, ma doppio.

Appena si apre quello davanti a voi avanzate lenti sino al secondo. Quando il secondo si apre correte avanti e fermatevi prima del dirupo. Sotto c'è una piattaforma.

Gettatevi sopra, quindi andate all'estrema sinistra e saltate sulla piattaforma sul lato opposto; calatevi di sotto sopra l'altra e salite sul muro reale. Proseguite sul bordo del vicino muro trasparente quindi saltate sul prossimo muro trasparente.

Salite le scale dorate e salite dove sta la leva per tirarla e bloccare l'intero meccanismo di trappole.

Tornate alla fontana e abbeveratevi a volontà quindi tornate alla porta e passatela. Mentre Mei Ying se la spassa con i suoi amici, salite sulla sporgenza a destra ed entrate nell'alcova. Voltate a sinistra e prendete il manufatto Qin Lawbook dal piedestallo. Prendete la pozione della forza di tigre quindi andate a dare una mano alla ragazza.

Terminata la prima parte, ci saranno altri nemici da affrontare (grazie alla pozione di forza). Proseguite e... Indy cadrà nella solita trappola!

CAMPANE A MORTO

Appena arrivati ve la dovrete vedere con due zombie; sistematevi con il solito Pacheng, quindi uscite dalla porta e scendete sino alla zona successiva dove incontrerete due statue di pietra possedute.

Cercate di avvicinarci colpendole con il pugno e il Pacheng; quando perderanno la spada proseguite da lontano. Quando ne avrete debellato gli spiriti potrete proseguire dalle doppie porte.

Estraete lo specchio dei sogni e noterete nelle nicchie a destra e a sinistra delle scale dorate. Salite e prendete la tavola di Giada Liubo.

Ora proseguite estraendo sempre lo specchio e attraversando il ponte sino alle campane sulla destra. Ora utilizzatele suonando la stessa melodia che hanno suonato poc'anzi, ossia suonate prima la 1, quindi la 3 e infine la 5 (contando da sinistra).

Estraete di nuovo lo specchio e andate al gruppo di campane successivo. Questa volta dovrete suonare la 2, la 4, la 5 e poi la 1.

Andate al prossimo gruppo e suonate la 2, la 4, la 3, la 5 e la 1.

Infine all'ultimo gruppo suonate la 3, la 2, la 1, la 5 e la 4.

Uscite dalla porta che si aprirà.

VENDETTA DI VON BECK

Avanzate con un bel salto e una frustata ma non cantate troppo vittoria: Von Beck spunterà fuori con un cingolato e prenderà a inseguirvi.

In questa sezione dovrete continuare a correre saltando i buchi piccoli e saltando e utilizzando la frusta per quelli grossi. Proseguite voltando l'angolo e continuate la corsa.

Attenzione a non rimanere a dondolare: lasciatevi andare subito dopo la prima spinta!

MISSIONE 10. INFERI

Ora che avete finalmente sconfitto Von Beck potrete dedicarvi agli inferi in santa pace...

LE COLONNE DELL'INFERNO

Inizialmente dovrete vedervela con due statue animate; la tecnica è la stessa di prima: corpo a corpo iniziale sino a che perdono la spada, dopo potete lanciare il Pancheng da lontano. Terminate anche gli spiriti e il capo spirito azzurro libererà il passaggio.

Proseguite e raggiungete le tre colonne. Ora dovrete farle ruotare tutte e tre partendo da destra e arrivando a sinistra: attiveranno tre piattaforme utili a proseguire. Saltate sulla prima con rincorsa, quindi raggiungete allo stesso modo la seconda e per la terza estraete la frusta: sarà necessario un salto con frusta. Proseguite infine con un salto a sinistra.

Qui dovrete affrontare altre due statue generate dallo spirito azzurro. Uccidetele, fate secchi gli spiriti e anche lo spirito azzurro.

Ora ci sono 4 colonne. Girate prima la 2, quindi la 4, la 3 e la 1.

Ora vi attende un primo salto normale, un secondo con frusta, un terzo normale appendendovi all'estremità della piattaforma, un quarto e un quinto normali.

Ora vi toccheranno altre 4 guardie e due pilastri da ruotare; prima quello di destra poi quello di sinistra. Saltate con rincorsa, quindi saltate con la frusta e ancora con rincorsa.

Altre 3 statue, quindi il segreto. Date un'occhiata oltre il parapetto nella direzione dove stava lo spirito blu. C'è una sporgenza: calatevi di sotto e prendete il piatto di Halberd.

Ora tornate su e fronteggiate le cinque lanterne: forza e coraggio, dovrete saltarle per arrivare dall'altra parte, affrontare i nemici e recuperare la maschera funebre di Gao. Entrambi sono manufatti bonus, quindi se non ve la sentite di saltare lasciate stare...

Tornate indietro e recatevi alle 5 colonne da manovrare. Ecco l'ordine: 3, 5, 4, 1, 2. Ancora qualche salto e sarete nella cripta dell'imperatore!

IL CUORE DEL DRAGO

Proseguite sino alla stanza lunga. Qui dovrete avanzare sulle piattaforme secondo delle regole precise; le piattaforme compariranno e scompariranno per farvi cadere nel vuoto.

Una casella in particolare sarà evidenziata: quella è la casella su cui dovrete trovare in fretta riparo onde evitare di cadere di sotto. Proseguite in questo modo sino all'altro capo della stanza. Qui potrete recuperare il Cuore di Drago.

Fuggite e arriverà il buon Marshal Kai a fregarvi il malloppo. Scatenerà 4 guardie che dovrete sgominare facendovi aiutare dalla sopraggiunta Mei Ying.

Terminato lo scontro uscite e preparatevi a fronteggiare il nuovo imperatore.

IL RITORNO DELL'IMPERATORE NERO

Lo scontro non è particolarmente complesso. Non restate fermi per evitare di assaggiare la potenza dal drago.

Dovrete raggiungere le fonti energetiche ai quattro angoli della zona per caricare il Pancheng e scagliarlo contro Marshal. Utilizzate la frusta per saltare laddove necessario e datevi da fare!

Quando Mei Ying verrà lasciata andare non vi rimarrà altro che dare un paio di colpi al mostro e tutto sarà finito!