

HIDDEN AND DANGEROUS: LA SOLUZIONE!

Sul gioco si è già detto molto in sede di recensione e anche nella prima versione di questa soluzione apparsa sulla rivista. Ora, dato che qualcuno continuava a lamentarsi per il fatto che all'epoca alcune mappe non erano state pubblicate ad una grandezza decente o addirittura che non erano state proprio pubblicate (Max e soci hanno già fatto ammenda), rieccoci in versione CD!

Solo una paio di consigli prima d'iniziare la solla: leggetevi il malloppo contenuto nella scatola, sfruttate i tasti F2-F3 per il mirino on screen (il primo per attivarlo con le visuali esterne mentre il secondo per la soggettiva) e settate il vostro monitor a una risoluzione di 1024x768 per visualizzare meglio questo testo. Tutto qui! In bocca al lupo!

il "Sergente Maggiore Branda" FBS

GLI UOMINI DISPONIBILI

Di tutti gli uomini presenti nella lista iniziale, non sono in effetti molti quelli che vi conviene scegliere. Il mio consiglio è quello di selezionare gli 8 che repute i migliori (di cui almeno uno dalla mira al di sopra del 90) e di tenervi stretti ricominciando la missione qualora qualcuno venga ucciso. Per facilitarvi la selezione ecco quelli dai voti più alti, o quantomeno quelli più "utili"... Il numero accanto al nome è la somma dei valori delle diverse abilità (il massimo sarebbe 500), per le funzioni di ciascuna date un'occhiata al manuale e capirete il perché delle mie segnalazioni. Ricordate che saper sfruttare le peculiarità di ogni uomo molte volte può far la differenza tra vittoria e sconfitta.

| | | |
|------------------|-----|--|
| William Calvert | 400 | Buono/ottimo in tutto, immancabile nella squadra |
| Paul Mountbatten | 350 | Ottima prontezza, buona l'intelligenza ma scarso fisicamente |
| John Whintson | 390 | Forza incredibile, mediocre nel resto |
| Sir Thom Wolley | 390 | Forza incredibile, mediocre nel resto |
| Anthony Switcher | 350 | Furbissimo, buona mira ma fisicamente scarso |
| Chester Ranking | 390 | Buono sotto tutti i punti di vista |
| Jan Skocir | 375 | Buona mira e intelligenza, forza media |
| Andreas Gulp | 375 | Medio/buono sotto tutti i punti di vista |
| Jullio Zapata | 375 | Medio/buono sotto tutti i punti di vista |
| Henry W. Slim | 380 | Poca mira ma intelligente e robusto |
| Paul McGatt | 380 | Medio su tutto, ottima prontezza di riflessi |
| John Stirling | 370 | Buona mira e intelligenza, fisicamente mediocre |
| Thomas Mills | 375 | Medio in tutto |
| Tony Atkins | 355 | Mediocre in tutto ma ottima mira |

Personalmente io definirei "squadra ben assortita": Calvert, Mountbatten, Sir Wolley o Whintson (uno dei 2), Switcher, Ranking o un altro tuttofare, Skocir, McGatt e infine Atkins come cecchino che, pur avendo 95 anziché 100 come mira, ha però le altre caratteristiche nella media.

CAMPAGNA 1: OPERAZIONE SCIAME DI FERRO

Italia. La prima campagna avrà come punto focale il raggiungimento di una zona in cui è caduto un velivolo degli alleati e, una volta qui, il salvataggio dei superstiti che potrebbero cadere in mano ai tedeschi... Peccato che nessuno sappia dove diamine sia caduto l'aereo e che per questo le cose debbano essere prese un po' alla larga: contattare la resistenza italiana e farsi aiutare a ritrovare gli uomini. Reclutate almeno un cecchino,

l'immane Calvert e poi uomini dalla buona mira e prontezza; oltre a ciò badate di avere parecchie munizioni per il fucile da cecchino, bombe a mano, mitragliatori e fucili a iosa, senza dimenticare una mezza dozzina di cariche di dinamite a tempo e il lanciarazzi (6 colpi minimo). Buon divertimento!

MISSIONE FRECCIA GIALLA

Nulla d'incredibilmente difficile per iniziare, solo una missioncina di routine: spostarsi da una sponda all'altra di un fiume per incontrare i partigiani. In linea teorica l'unica arma di cui necessitate è il fucile da cecchino visto che è quest'uomo che farà tutto il lavoro. Partiti dalla zona iniziale della mappa (ma va?), spostatevi col vostro uomo dallo sguardo lungo fino alla zona scoscesa A: quella poco distante dalla casetta del nemico. Salite arrampicandovi sulla terra biancastra, acquattatevi e mettetevi in una posizione tale da poter tenere sotto controllo sia la parte dinanzi alla baracca che la zona all'inizio del ponte. A 'sto punto, usate il fucile di precisione in prima persona, zoomate (secondo pulsante d'azione più avanti) sull'unico soldato che vedrete muoversi da quelle parti e fate fuoco mirando alla capoccia. Attirati dal rumore, altri due uomini usciranno dalla casetta ma se sarete nella posizione giusta non vi vedranno; uccidete quindi quello che si metterà vicino alla legna e poi quello che sarà andato dietro alla casa, badate però: spostatevi lentamente fino a quando non lo vedrete e cercate sempre e comunque di stare bassi. I due vigilante che fanno la spola sul ponte potrete farli fuori ponendovi dalle parti della galleria da cui esce il treno e sfruttando la distanza come alleata (unitamente al fido fucile), poi potrete avventurarvi sul ponte stesso tenendo la sinistra. Un altro uomo dovrebbe apparire dalla nebbia, pronto per essere impallinato, poi un secondo all'altezza della casupola della zona B della mappa. Attenti a quest'ultimo: è dietro a della legna, fatelo fuori il prima possibile perché è anch'esso un cecchino molto abile. Uscite dall'area ponte di sottocchi, stando bassi, freddate il soldato accanto al sasso di sinistra e poi, accovacciandovi e levandovi dai binari, quello dietro alla legna a destra della galleria in cui entra il treno. Se lo desiderate, raccogliete le munizioni dai cadaveri usando il tasto "U", poi però portate tutti i vostri uomini al camion per finire la partita. Un consiglio per fare prima: per ordini semplici come questo non esitate a sfruttare la mappa tattica...

MISSIONE CUORE DI CAMPANA

Di chi si sta parlando, di Hiroshi Shiba (leggasi Jeeg)? Eh no, anche se in effetti per liberare i prigionieri nella raffineria vi farebbe comodo il Big Shooter di Miwa! Come in precedenza, fornite la squadra di armi automatiche, di almeno una carabina, di due esplosivi a tempo e una paio di bombe a mano inglesi. Inizierete dal sistema fognario della base tedesca, selezionate uno dei vostri uomini dotato di mitragliatore e mandatelo avanti cautamente facendogli eliminare tutti e 4 i crucchi nell'ordine numerico indicato nella mappa fognaria, poi spostate tutti i vostri uomini alla botola d'uscita che ho segnato nel disegno...

Non salite la scaletta fino a quando la guardia di sopra, sentendo i vostri passi, non scenderà, uccidetela e solo allora mandate su il vostro cecchino armato di fucile (casomai, se già non ce l'ha, fateglielo prestare da uno dei vostri uomini, oppure prendete un mitra da uno dei cadaveri delle guardie). Per salire le scale, mettetevi davanti e premete il tasto "usa", lo stesso usato per controllare i cadaveri.

Stando bassi, mettetevi in un posizione tale da poter uccidere al volo l'uomo della torretta 1 (ve la troverete

direttamente a destra appena usciti dalla botola), poi, col fucile di precisione, iniziate a far fuori tutti gli uomini presenti tra la vostra posizione e la torretta 2 (se lo desiderate salite pure al posto di guardia), in totale dovrebbero essere 5.

Ripulita la zona, fate lo stesso con la torretta 3: state dietro all'impalcatura del treno e uccidete dapprima il piantone vicino al silos e poi l'uomo in cima alla torre grazie alla solita carabina.

Ponete le cariche a tempo sul primo e sull'ultimo silos selezionando più tempo possibile sul timer (1 minuto e mezzo) e badando bene di non avere uomini accanto ai contenitori che esploderanno. A scoppio avvenuto, potrete dedicarvi alla ricerca dei prigionieri: andate all'entrata superiore del magazzino, gettate una bomba a mano al suo interno (magari tenete premuto il tasto Shift così da lanciare la bomba a raso terra), lasciate che scoppi il serbatoio di benzina e poi irrompete facendo fuori il sopravvissuto sull'impalcatura di metallo a destra (armi automatiche!). Non appena la strada sarà libera, salite le scale dei ponteggi a destra e, arrivati in cima, entrate nella camera qui presente sparando al soldato e interrogando l'altro... Non appena vi avrà dato le informazioni che vi servivano (i prigionieri sono stati spostati!), potrete riscendere nelle fogne e tornare al punto di partenza per terminare la missione. Se proprio ci tenete, potrete anche arrivare sul tetto del magazzino per uccidere il crucco qui presente e devastare la batteria antiaerea: sarà sempre un punto in più per gli alleati!

MISSIONE TURBINE

Già in Commandos quando si parla di stazioni ci si deve impegnare non poco, ora, subito all'inizio, ne dobbiamo affrontare una mica da ridere! Ok, lo scopo sarà la liberazione dei prigionieri nella stazione, la detonazione del generatore dei fari antiaerei e infine quella del serbatoio di carburante. Dotate come sempre i vostri uomini di armi automatiche, una carabina al vostro cecchino di fiducia e al almeno due cariche di dinamite al più robusto. Non appena partirete, selezionate il cecchino e mandatelo dietro al treno 1 della mappa. Fatelo sdraiare a terra e uscendo lentamente a destra, fate fuori a distanza gli uomini che si trovano dalle parti delle postazioni antiaeree (sono 2 per ciascuna zona, quindi 4). Fatto ciò ripetete la stessa cosa per le postazioni a sinistra (3 uomini 'sta volta); potrete riconoscere questi luoghi grazie ai riflettori qui presenti...

Ok, da questa posizione, osservando verso nord, dovrete vedere una sorta di torretta/silos, uccidete il soldato che ci bazzica e poi iniziate lo spostamento verso NW, e più precisamente verso la piccola casupola con il mitragliere. Ucciso anche lui sarà la volta della conquista degli edifici a nord, prendete con voi tutti gli uomini grazie all'apposito comando (tasto "Home" una volta che li avrete tutti davanti) e iniziate la corsa stando comunque bassi, badate: non sdraiati ma bassi, a schiena china mentre correte. Arrivati alle case, sui binari li accanto dovrete beccare solamente un'altra guardia di pattuglia, poi potrete continuare verso nord fino all'estremità dei binari.

Giunti il più possibile nella zona alta della mappa, continuate a destra e poi verso il basso fino a quando il vostro cecchino non avrà sotto tiro il soldato posto sulla torretta accanto alla generatore della stazione (vedi mappa); a quel punto fatelo fuori e poi, uscendo di soppiatto con uno dei vostri uomini, date una sventagliata di mitra ai due piantoni rimasti, state però attenti che anche loro sono armati e per di più sono tedeschi!

Piazzate l'esplosivo a tempo accanto al generatore poi dirigetevi verso l'entrata della stazione. Prima di entrare, date uno sguardo verso il riflettore a ovest, cecchinate i due uomini che li pattugliano e che potrebbero esservi d'intralcio e poi, se è in vista, anche quello che passa sotto alla tettoia verso sud. Dopo di ciò, fate irruzione dell'edificio con un mitragliere e sparate a chiunque si muova... ok, non il prigioniero però!

Ennesima brutta notizia (i prigionieri sono su un treno corazzato) e poi via! Fate saltare il serbatoio di benzina davanti alla stazione usando dell'esplosivo oppure qualche colpo di mitragliatore pesante (è quello chiaro con la striscia orizzontale nera nel mezzo), poi attendete pazienti accanto al generatore che il bombardamento termini... Finita la festa,

procedete verso sud e poi girate in direzione del luogo di partenza; non fatevi sorprendere dai due soldati che piantonano la strada e sarete a posto!

MISSIONE LA CADUTA DELLA FENICE

Ok, sapevamo che il treno corazzato era in viaggio, ora la novità è che è stato bloccato a causa di un ponte minato dai partigiani. L'obiettivo sarà avvicinarsi al convoglio, liberare i prigionieri, distruggere le tre postazioni corazzate e uccidere tutti i tedeschi dell'area.

Le armi che vi consiglio, oltre alla solita carabina, sono almeno 2 mitragliatrici da campo (Bren o Browning a seconda della disponibilità), gli insuperabili mitra portatili e, per la felicità dei Doom maniaci, il lanciarazzi con quanti più razzi potete. Un'altra cosa utile ora saranno i binocoli: vi serviranno per vedere il nemico prima che sia lui a vedere voi.

Il principale problema della missione è che siamo in un territorio aperto con molti avvallamenti e colline, la zona ideale per i cecchini di cui difatti è pieno il posto. Sulla mappa ho voluto indicare le loro posizioni marcandoli come dei piccoli teschi con tanto di ossa incrociate, sta comunque alla vostra abilità tenervi al coperto grazie agli alberi fino ad averli a portata di cannocchiale, per poi freddarli con la carabina.

Dal camion iniziale vi conviene immediatamente andare per le piane a caccia di cecchini e dirigerli, lentamente, verso la fattoria. Una volta in vista degli edifici che la compongono (rimanete in una posizione sopraelevata) dovreste aver fatto fuori tutti e 3 i cecchini e iniziare a cercare i micidiali killer con mitragliatrice che si aggirano nella valle... State bassi e, se potete, usate lo stesso cannocchiale della carabina per cercarli: saranno 5, due vestiti in verde e tre in azzurro; una volta che li avrete beccati e sistemati a dovere, fatevi raggiungere sul crinale dai restanti uomini e posizionateli in modo che riescano a dominare la zona con le case grazie al fucile di precisione del cecchino e qualche mitragliatrice da campo piazzata in zone elevate.

Più all'interno, in direzione delle ultime case, vi sarà un discreto manipolo di uomini che, prima o poi, inizierà ad avanzare verso le colline non appena verrete individuati. Se avete posizionato bene i vostri uomini non dovrebbe essere un problema sistemarli, sono 6 e tutti dotati di mitra e mira incredibile...

Un'altra battaglia impegnativa sarà quella che dovrete ingaggiare al di sotto del ponte: scegliete un uomo con un mitra e mandatelo in avanscoperta, vi saranno 2 tedeschi di pattuglia da far fuori più altri due sul ponte. Per questi ultimi due la tattica migliore è l'attacco a distanza: i soldati nei convogli corazzati li difenderebbero e a voi non resterebbe che morire. La chiave del successo sarà lo spostarsi, non appena potrete, con l'uomo dotato di lanciarazzi in direzione del treno, ma badate: non attraverso le solite "rotte", bensì prendendola più larga possibile e descrivendo una traiettoria in senso orario (attraverso le case, praticamente). Quando avrete superato il treno, scendete in direzione dei binari, iniziate a strisciare in direzione del convoglio e freddate col mitra i due fessi. Ora, quando sarete in vista del LATO di ogni vagone corazzato, fate fuoco col bazooka! Semmai doveste trovare scomodo lo sparare con lo strano mirino dell'arma, giostratevi un po' con i tasti F2 (per la visuale esterna) e F3 (per la interna) fino a quando non trovate un'accomodazione che vi va a genio.

Eliminati i vagoni non vi resterà che sistemare i crucchi da quelle parti sfruttando le zone più elevate e le mitragliatrici, quando sentirete la musichetta della vittoria... Beh, avrete finito la prima campagna... questo nonostante la scritta "Missione Fallita"! Che volete farci, è un bug che salterà fuori alla fine di ogni campagna!

CAMPAGNA 2: OPERAZIONE PORTA D'ARGENTO

Iugoslavia, distruzione dei sistemi di navigazione del Danubio e in particolare una simpaticissima diga. Le armi di cui avrete bisogno sono quelle generiche: la carabina con

parecchi colpi, mitragliatrici leggere zeppe di pallottole, quelle pesanti con un gozziardi di caricatori, binocoli e, cosa molto importante, almeno un coltello.

MISSIONE COLTELLO SPEZZATO

Brutta notizia: il briefing che vi siete beccati non vale un fico secco perché l'aereo che vi doveva trasportare nella zona è stato abbattuto prima e voi siete stati costretti a lanciarsi col paracadute in una zona sconosciuta... Spero solo che abbiate armato tutti i vostri uomini coi mitragliatori!

I vostri 4 uomini si troveranno divisi e braccati; passate immediatamente alla mappa tattica e fate sdraiare a terra tutti quanti, poi, ripassando alla visuale 3D, selezionate uno degli uomini (il secondo dovrebbe essere il primo ad essere attaccato) e giocatevela: vi sono diverse pattuglie di tedeschi che gironzolano da quelle parti, anche se probabilmente all'inizio solo una vi darà delle grane. Rimanete protetti dietro agli alberi, state bassi, mantenete carica l'arma e cercate di far raggiungere a tutti gli uomini la zona del lago non appena avete fatto fuori i primi due tedeschi della zona 1. Da notare che le "Zone" indicate sulla mia mappa non sono le sole in cui saranno presenti dei tedeschi, infatti i soldati nemici sono soliti essere sempre in movimento e perciò quelli della zona 2 o 3 potrebbero spingersi anche in aree parecchio distanti dal loro punto d'origine. Voi comunque sapete che normalmente si trovano dove ho indicato... Ma vediamole un po' da vicino questi posti.

Nella 2 ci sarà una sorta di "passaggio a livello" con un paio di piantoni e una guardia che gironzola, mentre nella 3 saranno ben tre i nazi di cui prendersi cura. Logicamente, invece di ingaggiare il nemico sarebbe meglio che ci giriate attorno, per questa ragione una volta arrivati al lago, aggirate la montagna a sud e continuate a est fino alla strada sterrata, da qui mandate avanti il vostro cecchino che, a debita distanza, potrà prendersi cura dei nemici dell'area 3 e liberare così la strada a tutti gli altri.

Ah, un'altra cosa, se per uno strano caso, dopo aver ricaricato la vostra posizione salvata dovrete ritrovare il vostro soldato preferito "immerso" nel terreno come se fossero delle sabbie mobili, per uscirne sfruttate quelle capannine in legno che si trovano sparse tra i pini: saltateci sopra e, siccome hanno il lato inclinato, il vostro uomo risalirà al livello del terreno... che bel bug, eh?

Ok, per chiudere in bellezza la missione, dirigervi verso il ponte dell'acquedotto che ho indicato come fine. Bravi!

MISSIONE TUFFO NEL BUIO

Lo spettro dell'ultimo balzo col paracadute è ancora sopra di voi e ora dovrete trovare un mezzo di trasporto che vi consenta di arrivare alla diga visto che a piedi ci mettereste parecchio. L'ideale sarebbe la barca ancorata al molo, peccato che per arrivarci dovrete attraversare la città pullulante di soldati nemici e che non potete assolutamente usare armi da fuoco sul lungomare! Sì. Perché se solo al molo vi sentissero un tedesco prenderebbe la barca e fuggirebbe ridacchiando. Per i motivi appena riportati, nell'inventario di ogni uomo cercate di mettere un coltello, oltre naturalmente alle immancabili mitragliatrici leggere e ad almeno due pesanti.

Ma partiamo con la missione vera e propria. Selezionate uno dei vostri uomini, tenetevi bassi e, lasciando lì dove si trova il resto della banda, portatevi fino all'interno del cortile 1 indicato sulla mappa. Controllate che non vi sia nessuno all'altra uscita e poi attraversate la strada cercando di raggiungere il cortile 2 dove, con un po' di fortuna, dovrete trovare degli abiti civili. Per raccogliarli, fate avvicinare il vostro soldato e "usate" il bucato, in questo modo ve lo troverete nell'inventario come se fosse un'arma. Una volta raccolti tutti e 4 i panni stesi, tornate indietro molto cauti e, arrivati nuovamente ai vostri uomini, lasciate giù 3 dei 4 travestimenti così che anche gli altri possano averne uno a testa nei

propri inventari (per lasciare un oggetto, aprite l'inventario, mettetevi sull'oggetto e tenete premuto il tasto selezione fino a quando non apparirà l'icona "lascia" sulla freccia di selezione, poi lasciate il tasto).

Ok, ora è il momento di avvicinarsi al ponte a cui è ancorata la barca, siccome non state giocando a Commandos, anche indossando gli abiti civili non diverrete invisibili (tanto più che c'è un coprifuoco da rispettare!), perciò servirà un diversivo... Quale diversivo? L'automobile parcheggiata naturalmente! La potrete riconoscere dalle bandiere tedesche sui parafanghi e dal fatto che sia l'unica ad avere benzina... Controllate che tutti i vostri uomini abbiano indosso abiti civili e non abbiano armi in mano, selezionate quello che preferite, dite agli altri di seguirvi (tasto "Home"), mettevi alla guida del veicolo (tasto "usa" accanto alla portiera) e via per le strade del centro in direzione del ponte. Per guidare usate i tasti cursore e per ingranare la marcia basterà tenere premuto "Avanti" per qualche secondo.

Una volta giunti dalle parti della locanda sull'isola (occhio a non travolgere nessuno e a non prendere qualche palo), scendete ripremendo il tasto "Usa", poi, senza farvi accorgere dal tizio sul molo, imboscatevi dietro all'edificio per prepararvi psicologicamente...

Scegliete uno degli uomini dotato di coltello, badate che ancora non abbia nessuna arma selezionata e mandatelo sul molo, in modo da farlo arrivare alla guardia qui presente che, vedendolo vestito da civile, non alzerà un dito. Dall'inventario selezionate il pugnale e, rapidi come il fulmine, accoltellate l'uomo prima che vi piombi (basterà essergli praticamente a contatto). Portate giù tutti gli uomini, fateli salire sulla chiatta e preparateli alla partenza: mettetene uno alla mitragliatrice di prua (il tasto "usa" davanti alla scaletta a destra della cabina), altri due sdraiati nel centro della nave e l'ultimo ai comandi. Non mettete in modo l'imbarcazione, arriverebbero subito i nemici, passate invece alla mappa tattica e ordinate ai due che avete fatto sdraiare per terra di attendere ordini e di non fare una mossa (cliccate l'icona della mano aperta). Uscite dalla mappa, passate il controllo al tizio alla guida e premete il pulsante avanti fino a quando l'imbarcazione non raggiunge la massima velocità poi però passate il controllo immediatamente ai due tizi sdraiati sul ponte: per uno strano bug, i due tenderanno a scivolare verso l'esterno della barca e se non li tirerete indietro un po' per volta, alla fine li vedrete crepare per annegamento... Tirate quindi un po' indietro il primo e poi il secondo, un po' il primo e poi il secondo e così via fino a quando la missione non finirà!

MISSIONE GAZEBO

Ed ecco finalmente la diga. Come già vi era stato detto ora dovrete farla saltare, è però imperativo che per farlo sfruttiate il carroarmato posto sul ponte e che lo facciate il più rapidamente possibile: prima, cioè, che il nemico noti la vostra imbarcazione. Le armi necessarie saranno la sempre in auge carabina, mitragliatrici leggere e due mitra pesanti con un bel po' di munizioni; tra gli oggetti gli unici indispensabili saranno i binocoli. Ora più che mai sarà necessaria un'ottima partenza visto che fin da subito il nemico inizierà a pressarvi. Invece di seguire gli insegnamenti del briefing facendo restare degli uomini sulla barca, organizzatevi e guidate la stessa fin sulla sponda destra del fiume (andate verso la diga il meno possibile), fate saltare giù velocemente i soldati e fateli acquattare. Da notare che se qualcuno sulla barca dovesse morire per cause misteriose, il motivo sarebbe sempre da ricercare nel bug della barca: cambiate il pilota un po' di volte, mettete tutti quanti ritti nel mezzo e vedrete che il viaggio andrà bene; se qualcuno poi non dovesse muoversi, premete il tasto "usa" e si "riattiverà". Scesi dalla barca, fate abbassare gli uomini e fateli correre verso nord fino sulla strada; fateli strisciare terra e fate voltare due uomini verso est e altri due verso ovest, dividendoli in modo che vi sia una mitragliatrice pesante in ognuno dei due gruppi (non mettete un

uomo sulla traiettoria di tiro di un altro, mi raccomando). Preparatevi per un attacco da entrambi i fronti: dapprima dovrebbe arrivare un drappello di 5 soldati da est (i.e. alle vostre spalle) e poi dal ponte stesso, anche se in effetti il tutto dipende dal fatto che quelli alla diga vi abbiano visto o meno. Vi converrebbe controllare di volta in volta l'uomo con l'arma pesante e prendervi cura personalmente dei tedeschi in arrivo: in base all'intelligenza del soldato potrebbe succedere di tutto, quindi è meglio basarsi solo su se stessi!

Quando entrambi i gruppi saranno sistemati, passate al cecchino. Fatelo strisciare e prendetevi cura in maniera metodica dei tedeschi dalle parti della diga, di quelli all'imbocco del ponte e, cosa più importante, dei 4 sul ponte stesso: sono 5 ma uno sarà sicuramente dietro al carroarmato. In effetti gli unici davvero difficili sono quelli della diga: non riuscirete a vederli facilmente nemmeno grazie al cannocchiale e loro saranno in grado di vedere a causa delle montagne bianche alle vostre spalle, l'unico mio consiglio è di avanzare piano piano, mantenervi bassi e fare pause riflessive per individuare il nemico.

Una volta all'ingresso del ponte, sempre col cecchino fate fuori il tizio appostato sul silos, controllate che non sia rimasto nessuno tra gli edifici a sinistra e poi iniziate la salita stando bassi. Uccidete col mitra le persone rimaste sul ponte, mettetevi accanto al carroarmato e usate un paio di volte il tasto "usa" così da entrare nella torretta del mezzo (semmai lo usaste davanti al veicolo ci andreste alla guida... non festeggiate è senza carburante!). Mettete la visuale più esterna possibile, attivate il mirino con F2 e sparate un paio di colpi alla diga così da farla saltare. Coi colpi rimasti (in totale ve ne sono 7), sparate a casaccio così da falciare qualcuno dei soldati rimasti, poi scendete e andate avanti con la pulizia; vi saranno altri due tedeschi giù dal ponte, altri due dalle parti del treno e uno a sinistra dal ponte, probabilmente nascosto vicino alle sue fondamenta. Quando la strada sarà libera passate alla mappa tattica e muovete gli uomini nella zona indicata sulla mappa come fine...

MISSIONE CIMITERO DI MONTAGNA

Una ex base dei partigiani è stata occupata dalla polizia rumena, il vostro compito sarà di liberarla per passarci la notte, visto che è il luogo più sicuro accanto all'aeroporto che dovrete utilizzare per fuggire. Le armi sono le solite, magari, visto il tipo di territorio, mettete qualche bomba a mano e caricatore in più nell'inventario di ciascuno dei vostri uomini.

La prima cosa che dovrete fare non appena partirete, sarà ordinare ai vostri uomini di seguirvi inginocchiandovi immediatamente. Se non faceste così con tutta probabilità iniziereste a perdere qualcuno a causa del piantone accanto al ponte dal quale avete iniziato, ometto del quale potrete prendervi cura senza problemi grazie a una sventagliata di mitra. Selezionate come al solito il cecchino, fatelo strisciare sul ponte e, con la fida carabina, iniziate a muovervi a lumaca verso il mitragliere 1... non appena gli vedrete il viso, sparategli e iniziate l'avvicinamento alla tana di volpe nella quale si trovava. Fermatevi un po' prima della fossa e, sempre grazie al fucile di precisione, freddate il mitragliere 3 e il 2, posti rispettivamente a sinistra e a destra. Iniziate a salire il declivio spostandovi verso la trincea principale in diagonale dal mitra 1 (così da non passare davanti alle finestre del bunker 1), sparate al secondo mitragliere 3 e poi all'eventuale pattugliatore che giungerà sempre da quella direzione, solo allora potrete introdurvi nell'area infossata.

Ok, ora siete dentro, mettetevi la visuale più esterna e continuate a strisciare procedendo in senso orario nella trincea. Non appena vedrete un soldato, ripassate alla visuale interna, alzatevi in ginocchio, freddatelo col mitra o la carabina a seconda dei casi e poi riabbassatevi... Con un po' di fortuna e abilità dovrete riuscire a portarvi fino all'entrata

delle camere del bunker 1, nelle fosse siate solo certi di guardarvi in giro bene e di non sbucare fuori direttamente a portata del nemico, magari alzatevi dietro a dei sacchi di sabbia e spostatevi solo in un secondo tempo sulla linea di tiro del nemico, ricordandovi che il primo a sparare è anche l'unico a sopravvivere.

Prima di entrare nel bunker, controllate che all'esterno (mitra 2 e 4 compresi) non vi siano più nemici, gettate dentro la camera una bella bomba e, solo dopo che sarà esplosa, entrate. Nel caso non doveste avere alcun ordigno esplosivo, basterà guardare in uno dei cadaveri, ma attenti: le bombe tedesche scoppiano all'impatto, state lontani almeno una decina di metri, fate un buon lancio (70% dovrebbe bastare) e sdraiatevi subito dopo! Nel bunker 1 ci saranno un totale di 4 soldati, 3 dei quali dovrete averli già eliminati con la bomba. Ricordate che semmai voleste lanciare un ordigno raso terra, basterebbe tenere premuto lo Shift...

Entrate nel bunker 2 così come già avete fatto con l'uno, stando attenti al fatto che uno dei due uomini al suo interno potrebbe anche decidere di venirci incontro; rifatevi la trafila al bunker 3 e poi, uscendone, voltatevi in direzione della sua entrata, ruotate di 90 gradi verso sinistra (dovrebbero esserci dei sacchi di sabbia) e uscite dalla trincea (per farlo basterà CAMMINARE incontro al muretto tenendo premuto il tasto "avanti") dirigendovi poi fino al punto di raccolta al termine della strada sterrata ("fine" sulla mappa). Il perché della pantomima? Mine, e quello che vi ho fatto fare è il percorso più breve per raggiungere la salvezza; rifate lo stesso per tutti gli uomini e avrete terminato il livello, anche se prima vi consiglio di prendervi quante più munizioni e fucili mitragliatori possibili!

MISSIONE ULTIMO RIGUARDO

Avete presente Space Invaders, ma sì, quel giochino in cui si era una specie di torretta nella parte bassa dello schermo e bisognava far fuori gli alieni che scendevano dall'alto! Beh, ora dovrete fare lo stesso, con l'unica differenza che ora avrete 4 "astronavine" e una cifra di "alieni" travestiti da nazisti!

Con voi dovrete avere almeno 2 mitragliatrici pesanti con munizioni a iosa, uno stuolo di mitra leggeri e una carabina ricca di proiettili come mai prima d'ora.

Partirete dalla zona indicata e la prima cosa da fare sarà scegliersi a caso uno degli uomini e dire agli altri di seguirvi immantinente. Iniziate a correre rapidissimi verso l'interno del granaio a est, controllate che tutti vi abbiano raggiunto e passate alla mappa tattica. Il capanno ha due uscite: una a ovest, per la quale siete entrati, e l'altra a est. All'uscita ovest mettete, sdraiati per terra e distanti tra loro di almeno un paio di metri, un uomo con la mitragliatrice pesante e il cecchino con la carabina, entrambi rivolti verso la pista (cliccate sull'icona "pugno" e poi sulla posizione in cui volete che siano girati). Il secondo soldato con la mitragliatrice pesante, fatelo uscire dalla porta a est, fatelo andare a nord per due o tre metri, e poi fatelo sdraiare a terra orientandolo verso sud (cliccate sull'icona "pugno" e poi a sud della posizione), in questo modo coprirà più efficacemente la porta e avrà anche i fianchi protetti. L'ultimo inglese, dotato di una normale mitragliatrice leggera, lo dovrete porre dietro alle casse di legno che si trovano all'esterno del capanno, sul lato nord; fatelo anch'esso sdraiare e controllatelo direttamente volgendo lo sguardo alla pista.

Dopo qualche secondo di silenzio, tra gli alberi a ovest dovrebbero iniziare a uscire i primi soldati e, cosa ben più pericolosa, una moto con sidecar che punta direttamente al capanno; grazie al soldato che avete, sparate a quest'ultima fino a quando non esploderà, falciate qualche nazista e poi passate al cecchino iniziando a fare fuori con la carabina chiunque si aggiri all'orizzonte. Dovrete essere rapidi, precisi e letali! Non fate l'errore di rimanere fissi su una zona ma cercate invece di spostare il vostro sguardo su tutto il fronte colpendo senza sosta chiunque tenti di avvicinarvi.

Dopo un'estenuante battaglia riceverete il messaggio che vi dirà di aver superato il primo obiettivo e inizierete a sentire il rumore di un aereo... Fate controllare all'uomo della porta

est che non vi siano più tedeschi, poi passate alla solita mappa tattica, fate alzare tutti gli uomini e fateli correre rapidamente all'aereo. Attenzione: il lato di salita non è quello a est ma quello a ovest, dovrete perciò aggirare il velivolo e usare la scaletta posta tra le ali e la coda, ma fate in fretta, il pilota non aspetterà nessuno!

Una volta che tutti e 4 gli uomini saranno su (controllate!) potrete rilassarvi e godervi lo spettacolare volo che vi farà terminare la missione nonché l'intera campagna... Hey, com'è che non c'era nessuna astronave madre? E il bonus?

CAMPAGNA 3: IL RICHIAMO DEL DIAVOLO

Germania. Quando c'è un gioco sui tedeschi è inevitabile che prima o poi si parli di una "nuova arma" così potente da distruggere un intero pianeta con un sol colpo e questo è proprio il caso! No, niente Morte Nera, è solo un missile e ai nostri uomini toccherà il compito di distruggerlo, però prima dovremo scoprire dove si trova la fabbrica che lo ha ideato. Le armi da tenere con voi (zeppe di munizioni) saranno le solite mitragliatrici leggere (state attorno agli 800 colpi, vi rifornirete sul campo con quelli del nemico!), qualcuna delle pesanti, la carabina, una dozzina di bombe a mano, esplosivo a tempo e, cosa molto importante, un lanciarazzi con 8-10 colpi e delle mine antiuomo (6 o più).

MISSIONE: PASSAGGIO DI FUOCO

Primo passo: distruggere il centro di decodifica del nemico così d'attirare l'attenzione...

Pensate sia abbastanza? E infatti oltre a distruggere un intero piano di un'immensa villa dovrete anche liberare dei prigionieri tenuti nei sotterranei della stessa e poi fuggire tramite un camion posteggiato fuori appositamente.

Armi consigliate: le solite mitragliatrici leggere, almeno 4 bombe a mano e un paio di dispositivi esplosivi. Tutte le armi esplosive lasciatele ad un'unica persona: quella più forte fisicamente.

Partirete dall'interno di un labirinto fatto di siepi, al suo interno vi sarà solo una guardia dalle parti dell'unico spiazzo ornato di fiori che troverete. Fatta fuori lei vi dovrete preoccupare dei primi tedeschi che pattugliano la villa visto che poco più a est vi sarà la prima delle due uscite per il labirinto. Uscite sicuri, freddate tutto ciò che si muove e non scordatevi il cruccio sul balcone e quello alla seconda uscita del dedalo di siepi.

Prima di entrare nella casa, vi conviene far fuori tutti i soldati all'esterno, fate dunque il giro della villa stando vicino alle mura e freddate i tre all'entrata principale, poi l'unico vicino alla macchina nera posteggiata e il suo degno compare imboscato dietro al camion per la fuga. Fatto ciò, potrete iniziare a pianificare un'entrata scenica: siccome vi saranno diverse entrate sul retro oltre a quella sul davanti, potrete dividere gli uomini in due gruppi, entrare dapprima sul retro grazie alla porta finestra al di sotto del balcone, iniziare a falciare qualche uomo nell'atrio e, quando vi sentirete abbastanza pronti, entrare con gli altri per finire il lavoro. Quando il tutto si sarà calmato, potrete andare in giro a liberare le camere dai crucchi rimasti, facendo appostare i vostri uomini in quelli che voi ritenete i punti nevralgici della casa, in modo che se spunta qualche nemico per, chissà, andare in bagno, sia uno dei vostri a porgergli la carta igienica...

In totale vi saranno altri 3 tedeschi sparsi nelle stanze del piano terra e altri 3 al secondo piano. Da notare che per accedere al sotterraneo e al terzo piano, dovrete necessariamente usare il passaggio segreto dell'ala est, "usate" la parete diversa e per prima cosa scendete: ci sono dei prigionieri da liberare!

Siete nei sotterranei? Bravi, uccise le due guardie, analizzate il cadavere, prendete le due chiavi e sfruttatele per aprire le tre celle con altrettanti prigionieri; ordinando loro di seguirvi, portateli al camion di fuori e lasciate lì anche uno dei vostri uomini a far loro da scorta (che non sia quello con l'esplosivo però!).

Mandate al terzo piano la squadra di pulizia, attenti al nemico pronto a colpirvi non appena aprirete il passaggio segreto e poi analizzate i dintorni. Oltre alle due stanze piene di libri, ce n'è un'altra che contiene il vero cuore dell'archivio: l'accesso è "occultato" nell'atrio e al suo interno, tra gli scaffali, ci saranno gli ultimi due nemici da impallinare. Per chiudere in bellezza, fate piazzare al vostro geniere una bella bomba a tempo nel centro esatto della biblioteca, fategli lanciare rasoterra un paio di bombe a mano in quelle più piccole (badate a non trovarvi in mezzo: morireste o per l'esplosione o per le fiamme) e levatevi di torno prima che il tetto vi faccia diventare più grassi che alti! Se avrete piazzato la carica nella giusta posizione, sentendo il botto capirete che l'unica cosa mancante sarà far salire gli uomini sul camion (anche perché vi verrà indicato, eheheh), altrimenti non vi resterà che tornare nuovamente al terzo piano e gettare una bomba a mano nell'archivio segreto... Boom!

MISSIONE: UOMO CHIAVE

Nessuno sa dove si trovi l'arma segreta, giusto? Beh, la verità è che qualcuno c'è ed è un certo Steiner. La missione sarà introdurci a casa sua, uccidere tutta la sua scorta e così facendo "convincerlo" a collaborare... Le uniche armi di cui avrete bisogno saranno i mitragliatori leggeri e il fucile da cecchino.

Come potete vedere dalla mappa, il luogo di partenza sarà a nord della magione, in una piccola foresta. Scegliete il solito cecchino, fatelo spostare a sud fino a quando non sarete in vista della casa e studiate la situazione: vi sarà un tedesco al controllo del faro sul terrazzo, una guardia alla sua sinistra e poi due piantoni di pattuglia. Il primo da freddare è quello al faro: attendete che non vi stia illuminando e fatelo fuori. Il secondo sarà il suo compare sul balcone accanto a lui mentre per ultimi ci saranno i due piantoni: il primo fa il giro interno del giardino, proprio al di sotto della balconata, il secondo invece ruota in senso orario intorno alla recinzione esterna.

Fatti fuori i ficcanaso, scegliete uno dei 3 cancelli che conducono al giardino, apriteli col tasto "usa" e mandate qualcuno a prendersi cura dei due piantoni all'entrata della villa, state attenti però: rimanete al coperto che la loro mira non è affatto male, magari sfruttate il cecchino così da non rischiare inutilmente.

Perfetto, ora facciamo un po' di moto... Selezionate l'uomo più robusto che avete (leggasi con più energia), dotatelo di mitra ed entrate, attraverso la porta finestra posteriore, nella sala da pranzo. Da qui c'è una doppia porta che dà direttamente sull'atrio principale della villa, sappiate però che non appena l'aprirete si scatenerà l'inferno: ci sono 5 soldati appostati in questo luogo e, nonostante non vi verranno addosso tutti insieme, la scelta di un percorso alternativo attraverso i corridoi laterali è molto conveniente, soprattutto dopo averne giù fatti fuori un po' con un attacco "mordi e fuggi" frontale. Nel corridoio a sinistra ci sarà una guardia mentre disposte nelle stanze ve ne saranno due, oltre a ciò in un magazzino potrete trovare un mitragliatore pesante e delle bombe a mano, anche se io vi consiglio di prendere queste ultime solo se avete spazio: i mitra leggeri sono più importanti!

Perfetto, e dopo il piano terra ecco il piano rialzato. Attenti al crucco sulla balconata, a quello nel corridoio a ovest e ai quattro soldati disposti singolarmente nelle camere superiori. Fatti fuori tutti questi l'unico problema che rimarrà sarà la guardia del corpo di Steiner, situata nella camera con lui... occhio, nella foga, a non far fuori pure l'ufficiale! Per concludere la missione basterà avvicinarsi al Generale, col senno di poi io vi suggerisco di fare prima incetta di mitragliatori dai cadaveri del nemico: più avanti vi saranno davvero utili!

MISSIONE: NIDO DI VIPERE

Il laboratorio di ricerca è a pochi passi ormai, abbiamo indosso delle uniformi tedesche, Steiner è con noi e... Cosa mai potrebbe andare storto?

Dotate ogni uomo di mitragliatrici automatiche (meglio se tedesche, così potrete ricaricarle gratis dai cadaveri) e qualche bomba tedesca (se l'avete).

Partirete dall'ufficio del vostro amato Steiner peccato che quest'ultimo faccia scattare molto simpaticamente l'allarme prima che voi lo possiate costringere a stare seduto al suo posto... Uccidetelo prima che scappi dalla porta poi preparatevi ad affrontare il comitato d'accoglienza mettendo l'uomo con più munizioni sulla porta. Quando vi sembrerà di aver fatto fuori abbastanza tedeschi, iniziate a spostare gli uomini nella camera accanto imboscandoli negli angoli così da non farli cadere vittima del fuoco nemico. Sparate di punto in bianco in direzione del TNT in fondo alla cava e non appena uscite dall'ufficio tutta la base scoppiierà in maniera automatica. Voi cercate riparo a sinistra dietro al rimorchio e, facendovi aiutare dalla carabina del cecchino e dalle automatiche degli altri, andate alla ricerca dei tedeschi ancora vivi spostandovi gradualmente verso l'aerea che ho indicato come uscita. Non sarà difficile, soprattutto se cercherete di visitare per prima la zona del crollo: è lì che il nemico si nasconde! L'importante è che siate vigili e che rimaniate al coperto il più possibile, spostandovi come al solito da acquattati... Basta, tutto qui!

MISSIONE: FUGA DALL'INFERNO

Ecco, il danno è fatto, come però avrete capito non è che la divisa funzioni granché, quindi è il caso di trovare un mezzo per fuggire e anche alla svelta! Dotate ogni uomo di mitragliatori leggeri, un paio di mitra pesanti, sbatteteci dentro anche una carabina e qualche bomba a mano in caso di necessità, poi via nella mischia!

L'uscita della miniera vi porterà in un campo tedesco con talmente tante torrette da dare la paga anche al Castello di Gardaland, la tecnica migliore qui è quella resa famosa da Rambo: spaccare tutto ciò che si muove e avanzare coperti, ricordando comunque che gli obiettivi primari dovranno necessariamente essere gli uomini sulle torrette.

Inizialmente vi converrà sparare qualche colpo in aria così dall'attirare allo scoperto la guardia dietro l'angolo, una volta abbattuta, iniziate ad avanzare mirando all'uomo della torretta 1 (T1 sulla mappa) direttamene a sudest della vostra posizione, poi occupatevi della T2 e spostatevi lungo il percorso fino all'intersezione che conduce alla T3. Con tutta probabilità, dalla strada battuta principale verranno avanti un paio di uomini o, se vi andrà bene, solo un'altra guardia a piedi, uccidete tutti quanti e poi avanti con il tedesco sull'ultima torretta nominata.

Sistemata anche la T4, non tentate neanche minimamente di andare alla T7 altrimenti diverrete Groviera: il soldato lassù deve avere un occhio bionico! Per fregarlo c'è un solo modo: uscire dal cancello principale (a est) per poi fare il giro esterno in direzione del parcheggio dei mezzi, così facendo eviterete di essere nel centro dell'azione e per di più potrete sfruttare appieno le potenzialità del cannocchiale! State solo attenti ai punti scoperti che potrebbero farvi cadere vittima degli attacchi degli ultimi due cecchini: la T5 e la T6!

Fate uscire all'esterno tutti gli uomini tranne uno dei due con la mitragliatrice pesante, mettetelo al di sotto della T6 (l'ideale è al di sotto della bandiera nazi) e fatelo voltare verso il centro del campo in modo da tenere sotto tiro le baracche in caso di uscita di nemici; portati gli uomini dalle parti del parcheggio e freddato T7 (maledetto!), mettete il secondo mitragliere pesante all'estremo est dell'area dei mezzi, fategli raccogliere almeno un razzo di quelli appoggiati alla casa (se non ha spazio fatelo prendere a qualcun altro ma non lasciatelo indietro!) e infine, facendolo voltare verso ovest (il motivo è lo stesso di prima), posizionatelo così che le casse di metallo gli coprano il lato destro (non armatelo di lanciarazzi, basta il mitra).

Il più debole dovrà andare sul mezzo corazzato mentre all'ultimo sarà affidata la chiave dell'intera missione: l'avvicinamento al doppio cancello che consentirebbe al mezzo di uscire sulla strada... Non appena tenterà di farlo, dalle baracche usciranno tutti i tedeschi della Germania più uno, e saranno dolori se non avrete posizionato gli uomini nella maniera corretta!

Mi raccomando di non lasciare inutilizzato l'uomo chiave: fatelo stare basso e date una mano al secondo mitragliere (quello dei razzi) che con tutta probabilità ne avrà bisogno. Alla fine dello scontro a fuoco, aspettatevi l'arrivo di altri due guastafeste dalla zona della T3, si dirigeranno uno all'uscita del campo e l'altro sotto alla T1... Piombateli per bene, aprite i doppi cancelli, salite tutti sul mezzo blindato e lasciate la base andando verso est... E' finita? Tutt'altro!

Non appena vedete la casetta accanto al ponte, fermatevi e fate scendere quello che aveva preso il lanciarazzi tedesco, mandatelo in avanscoperta, fategli uccidere con una fucilata il "casellante" e, prima di continuare col vostro bel camioncino, fate in modo che il carroarmato in fondo non possa più nemmeno sparare battute! E occhio alle mine quando superate il ponte!

MISSIONE: ATTENTI AL FUOCO

Qui sì che siete nei guai: questa è la missione più lunga e impegnativa di questa prima parte di soluzione se non dell'intero gioco! Siete inseguiti e dovete necessariamente fuggire per raggiungere la zona dove avete l'aereo per la fuga, sfortuna vuole che la zona sia lontanissima!

Armi necessarie: le solite automatiche, il fucile da cecchino e, cosa importante, gli esplosivi! Prendete assolutamente con voi il lanciarazzi lasciandolo al vostro genere di fiducia.

Appena partiti, organizzate immediatamente gli uomini mettendo quello col lanciarazzi nella posizione posteriore, spostate il miglior tiratore che avete alla mitragliatrice fissa e i due che restano alla guida. Aspettate a mettere in moto, fatevi raggiungere dal primo carroarmato ed eliminatelo grazie ad un bel razzo, solo allora potrete iniziare il viaggio... Tutto tranquillo fino a quando non supererete il tronco d'albero caduto a mò di ponte, a 'sto punto fermate il mezzo, fate scendere il cecchino e mandatelo avanti per far piazza pulita dei due tedeschi sul lato sinistro della strada, poi occupatevi di quello poco più avanti e ancora di quello sulla spiaggia più in fondo.

Già, spiaggia... Siamo sul mare e purtroppo tutto il litorale è occupato da soldati e, cosa ben più preoccupante, ci sono anche due carriarmati.

Inizieremo a fare pulizia dai soldati. Come in precedenza, fate strisciare avanti il cecchino fermandovi a sparare ad ogni cosa che si muove; non spingete il vostro uomo troppo avanti, altrimenti entrerete nel raggio d'azione dei soldati e allora diverrete spezzatino.

Quando tutto vi sembrerà più calmo, spostatevi al declivio a sinistra della strada, quello con tutti quegli alberi tagliati (magari, se avete spazio, con voi prendete uno dei lanciarazzi nemici); da qui procedete sempre bassi e portatevi in un luogo tale per cui possiate vedere bene tutta la spiaggia, o almeno quella parte non nascosta dal fogging...

Fate fuori tutti gli esseri umani in vista (attenti che questi strisceranno, quelli che potrebbero sembrarvi morti potrebbero invece essere vivi!), controllate che il veicolo blindato con su i vostri uomini sia ancora nascosto e poi avanti col piano d'attacco! Lo vedete il fiume? Scendeteci sfiorandone la superficie e continuate ad andare avanti fino a quando non sarà visibile la torretta in fondo alla spiaggia, quella con la bandiera nazista rossa. Badate: non avanzate troppo ma sfruttate il declivio come copertura, uscite appena, sparate e rientrate... Avete visto? Nonostante non lo colpiate, il tizio di sopra si abbassa! E' quello il momento più propizio per trovare un posto migliore per sparargli: la prossima volta che tornerà su sarà la sua ultima volta! Ora attenti, da questa stessa

posizione, potreste anche eliminare il mitragliere del mezzo blindato poco oltre la torretta e il tizio solitario col lanciarazzi situato un po' più a sinistra (è mezzo nascosto dall'erba ma c'è!)... In effetti converrebbe fare fuori 'sti due prima della torretta, comunque siete liberi di fare ciò che preferite.

Liberata la sponda, iniziate a salire fino ad avere, sulla linea visiva, gli ultimi tedeschi ancora vivi, con tutta probabilità quelli dalle parti dei due carriarmati. Uccideteli e poi fatevi raggiungere, sempre via fiume, dal vostro granatiere armato di bazooka.

Siete oltre i carriarmati, vero? Avete dato una sbirciatina in giro e non sembra esserci più nessuno, giusto? Bene, è tempo di distruggere i veicoli corazzati! Posizionate il cecchino così che tenga d'occhio l'area nel quale è presente il mezzo blindato grigio, stando piegati, iniziate a far correre in bazookaman in direzione del carroarmato, fermatevi quando credete di essere ad una distanza accettabile, sparate al fianco e subito sdraiatevi per terra passando il controllo al cecchino. Con quest'ultimo uccidete tutti gli uomini che sono usciti dalle tende (verso sud), poi, a pulizia conclusa, andate insieme al genere, o in alternativa da soli con un lanciarazzi nemico, a sinistra degli edifici così da tenere sott'occhio il solito blindato... Sparategli il razzo e attendete gli sviluppi: entro breve dovrebbero uscire degli uomini dalle tende e a voi starà prendervene cura girando fra di esse col mitra. Fatto ciò mandate il genere a far esplodere i carriarmati e, tanto per coronare il tutto, chiamate i vostri amici sul furgoncino dell'A-Team e balzate su anche voi!

La nostra gita continua, subito dopo l'incredibile salita, fermate il mezzo, mandate qualcuno dotato di mitra leggero sulla montagna a sinistra e, non appena avrà in vista il sidecar, fatelo saltare, proseguite col mezzo fino alla curva del sidecar, fate scendere il cecchino e mandatelo avanti. Dopo il dosso, davanti a voi ci sarà una casetta con due guardie, lasciatele perdere momentaneamente: all'intersezione a sinistra di lì a poco arriverà una legione di 5 uomini! Passate al mitra, state bassi e sventagliate non appena li vedete! A lavoro fatto potrete dedicarvi al cecchinaggio dei due della casa...

Risalite sul veicolo, continuate dritti al primo bivio (sulla mappa la zona è "bivio"), fate fuori i tizi appostati dietro la collinetta e poi, invece di continuare a seguire il sentiero e sbucare sulla strada asfaltata brulicante di tedeschi, jeep e carriarmati, tagliate per il campo a sinistra della strada cercando un passaggio sterrato; arrampicandovi giungerete ad un ponte e subito dopo il ponte ecco un bel paesino da attraversare di filato. Nei casi come questo, se l'uomo che avete posto al mitragliatore fisso dovesse essere ferito, scambiatelo con uno in salute tipo, ad esempio, il pilota o il copilota, in questo modo, nonostante possa essere rischioso, dovrete uscirne comunque vivi. Ah, senza dubbio avrete notato che quando selezionate il già citato mitragliere fisso, con la tastiera comanderete il mezzo e col mouse il mitra.

Qualche cadavere dopo (friggeteli a distanza col mitra e andate a zigzag per evitarne le salve), eccovi risbucare in una zona che già conoscete: dalle parti della spiaggia ma aldilà del fiume! Qui la strada è asfaltata ma ci sarà qualche mina a renderla più "piccante", oltre a ciò attenti ai soliti pidocchi e, poco più avanti lungo la strada principale, la villona tedesca coi cecchini: sparate ai balconi e ovunque vediate provenire i colpi e dopo breve potrete terminare quest'immonda fatica. Wow!

MISSIONE: FALCONE DI CRISTALLO

Coraggio, questa è l'ultima della campagna e anche l'ultima per questo mese. Ah, nel caso non aveste un computer veloce, ora vi converrebbe abbassare la risoluzione: ci sono talmente tanti nemici che le comparse del Soldato Ryan gli fanno un baffo!

Il fine è riuscire a tenere impegnato il nemico abbastanza a lungo per dare tempo all'aereo di decollare, anche se per dire la verità quello che dovrete fare non sarà solo "tenere impegnato" ma bensì eliminare completamente. Nell'inventario dei vostri uomini, oltre alle

solite armi, dovrete mettere tutto ciò che di esplosivo vi è rimasto: bombe a mano, mine antiuomo e soprattutto almeno 4 razzi (Panzerfaust se li avete rubati nel livello precedente, oppure il solito M1A1). Fate in modo che il più forte tenga da solo i razzi e le bombe, nonché un mitragliatore leggero per ogni evenienza. Se non doveste avere queste armi, sappiate che al molo sono presenti due lanciarazzi, 2 mine anticarro nonché due mitragliatori pesanti con tanto di munizioni.

Non appena partirete, avrete abbastanza tempo per organizzare gli uomini. Fate loro piazzare le mine antiuomo sulla strada sterrata, usate la mappa tattica e iniziate a fare gli appostamenti: spedite quello con le bombe e i razzi dietro al monte 1 o nell'avvallamento a destra del ponte pronto ad eliminare subito i carriarmati; portate il cecchino riparato dietro al capanno in posizione di tiro o al massimo sdraiato in cima al monte 3 così che abbia un certo raggio d'azione. Ponete un uomo in cima al monte 2 dotato di mitragliatrice pesante (fatelo stare riparato dal terreno, non tenetelo proprio sul crinale ma lievemente dietro, solo la sua linea visiva e la canna della sua arma devono superare il bordo) e l'ultimo uomo protetto dietro la base del monte 2 con un altro mitragliatore.

E' importante che agiate rapidamente e che ripieghiate all'unisono, perciò è indispensabile l'uso della mappa tattica.

Il segnale che marcherà l'inizio dell'attacco sarà l'esplosione di alcuni alberi, passate immediatamente il controllo all'uomo col bazooka e fategli tirare giù i due carriarmati (consiglio il mirino a X, usate F3 in soggettiva) poi ripiegate immediatamente dietro al monte 2 lasciando che siano i vostri compagni a proteggervi. A mano a mano che i nemici avanzeranno, passate alla mappa e indicate agli uomini di volta in volta chi attaccare, in caso di necessità ripiegate nelle postazioni mostratevi durante il briefing o, se non vi fidate (e fate bene!), sfruttate semplicemente la capanna, l'edificio di legno e i vari monti, anche se sarà difficile raggiungerli senza venir colpiti. Assicuratevi solo che durante gli spostamenti di due uomini gli altri due stiano coprendoli e, sembrerà strano, non tentate di controllare direttamente i vostri soldati, fatelo solo se sapete che non hanno una buona mira e prontezza.

Sarà solo l'inizio la parte davvero brutta poi i nemici si faranno colpire con più facilità. Nel caso vi servissero altre munizioni non dimenticatevi quelle al molo, scendete in acqua se ci sarete costretti per proteggervi dal nemico e poi, quando vedrete il messaggio di vittoria (ci sono circa 200 soldati nemici!!!), salite sull'aereo premendo il tasto "usa" davanti alle finestrelle di vetro rotonde... Ah, è da segnalare una sorta di bug che molte volte non fa uscire tutti i nemici previsti impedendovi di completare il primo punto della missione, in questo caso sarete costretti a usare il cheat per uccidere tutti quanti i nemici!

CAMPAGNA 4: OPERAZIONE CROCEFISSO

Siamo in Norvegia, ergo neve come se piovesse... ehm, nevicasse. Scopo della quarta campagna: trovare un laboratorio nazista nel quale si crede si stiano facendo ricerche per armi nucleari. Gli uomini che dovrete scegliere saranno sempre i soliti: gli immancabili Calvert, Atkins e Skocir e poi Montbatten, Switcher e qualsiasi di quelli già segnalati nel relativo capitolo del numero scorso (rimettere la lista con tanto di abilità riccheiderebbe troppo spazio...).

Gli oggetti da portare con voi sono i soliti 4 binocoli, bombe a mano e mitragliatori tedeschi (così che li possiate ricaricare "gratis" controllando i cadaveri), un paio di mitra Browning (i migliori visto che non dovrete ricaricarli) con un gozzigliardo di colpi, la carabina di precisione e poi le cosette tipiche per ogni missione; col senno di poi suggerisco: un paio di radiobussole, esplosivo a tempo (circa 6 cariche) e un paio di pugnali. Il resto sta a voi e al vostro modo di condurre l'azione.

MISSIONE MARTELLO DI THOR

Una volta tanto s'inizia con una buona notizia: l'obiettivo corrente è a portata dell'artiglieria, stiamo parlando di una centrale elettrica e voi non dovrete fare altro che entrare, piazzare un dispositivo che ne triangolizzi esattamente la posizione e andarsene prima del botto!

Nel gruppo sarà indispensabile un cecchino e, fra gli oggetti, le due radiobussole (ma va?).

Partirete da un declivio nei pressi dello specchio d'acqua a nord; fate salire tutti verso la baracca in cima al pendio, lasciando però il cecchino girato a ovest in appostamento: in cima al muro di pietra (area "silos"), dietro al corrimano, dovrebbe apparire una guardia che andrà freddata al volo. Fatto ciò, sempre col cecchino, salite alla catapecchia con i vostri amici, uscite accovacciati a est in modo da tenere sotto tiro il tizio della torretta 1 e riempitelo di piombo.

Ora, passando il controllo a un uomo resistente, fate fuori i due vigilanti appiedati che passeggiano sotto alla torretta appena liberata: uno è sulla strada principale e l'altro è più a ovest, accanto all'edificio. Cecchinate il secondo "torrettista" (belli 'sti termini conati di fresco!) e poi iniziate lo spostamento di massa in direzione sud ma attenti: dalla zona dei silos potrebbero arrivare un altro paio di tedeschi, quindi siate pronti a tutto! Se volete essere sicuri, prima del loro arrivo appostate il cecchino e prendetevi cura come avete fatto con il primo crucco della missione.

Sistemate le torrette 3 e 4, poi, facendo molta attenzione a rimanere coperti grazie alle case, avanzate accovacciati verso la centrale elettrica: all'interno del perimetro vi saranno 2 guardie (leggasi: all'interno della recinzione), altrettante ne potrete trovare davanti all'ingresso e, con tutta probabilità, vi sarà anche un cecchino sulla torre 5...

Iniziando ad andare verso la parte interna della centrale, state attenti ai possibili soldati tra i due edifici che la compongono, posate a terra la prima carica nella rientranza del muro nord come indicato nel briefing e poi iniziate a spostarvi per piazzare la seconda. Voi uscirete tra le torrette 6 e 7, prestate particolare attenzione al fatto che ci possa essere qualcuno sia su una che sull'altra, oppure anche al di sotto di esse: i nemici qui presenti sono in grado di arrampicarsi o, per contro, decidere di rimanere giù, perciò siate pronti a tutto. Sappiate solo che ci dovrebbero essere 2 uomini per lato e che l'ideale è ripulire ciascuna zona metodicamente per poi passare all'altra; sfruttate gli stessi muri della centrale come copertura e, magari, fatevi coprire dai vostri uomini posti a una certa distanza (scegliete quelli con più mira e prontezza, mi raccomando!).

Liberata la zona, mettete la seconda radiobussola dalle parti dei barili d'esplosivo (se non ricordate l'area rivedetevi la spiegazione con F1) poi smammate tornando rapidi verso la torretta 7: avete 5 minuti da adesso prima dell'attacco dell'artiglieria!).

Muovetevi con tutto il gruppo scegliendo, come capo, il cecchino; fate il perimetro più esterno uccidendo chiunque si trovi sulle torrette 8 e 9, il soldato appiedato e poi la 10 e la 11. A questo punto non vi resterà che uscire dal cancello e attendere l'attacco... Bye, bye tedeschi!

MISSIONE DIAVOLO BIANCO

Seconda parte della campagna: la distruzione degli archivi degli scienziati che collaborano al progetto e dell'antenna di trasmissione, seguita poi dalla fuga a bordo di un camion rubato. Non è indispensabile che l'esplosione dei due posti avvenga contemporaneamente, il tutto sarebbe troppo difficile, il mio suggerimento è comunque di fare già conto di dover dividere la vostra squadra in due più piccole: nella prima, quella per l'antenna, dovrà necessariamente esserci un cecchino e qualcun altro con due cariche d'esplosivo a tempo (sì, due!); nella seconda qualcuno di robusto dotato di mitra e bombe a mano...

Inizierete ai piedi del declivio che porta alle montagne; a differenza di quello che vi è stato detto nel briefing, non è affatto sicuro passare per la foresta, poiché è piena di mine, perciò l'unica altra strada che potete fare per raggiungere i luoghi da demolire è il sentiero montano. Iniziate col mandare avanti il cecchino così da fargli ripulire un po' la zona; fatelo camminare abbassato fino ad arrivare al di sopra del laboratorio e iniziate ad osservare verso nord (in direzione dell'agglomerato di edifici): due soldati sbucheranno dalla nebbia e voi li fredderete mirando alla testa.

Ora attenti: altri due faranno la spola lungo il percorso che state facendo, solo che non potrete eliminarli troppo vicini all'accampamento, altrimenti i soldati lì presenti vi sentirebbero e, dopo aver lanciato un paio di bengala, verrebbero a prendervi (lo capirete dalla musica di essere nei guai)... L'ideale per uccidere questi due sarebbe rimanere sempre al di sopra del laboratorio e stare qua appostati fino a quando non li vedrete fare capolino da dietro "l'orizzonte" a est.

Uccisi questi due fate lo stesso con il mitragliere al di sotto dell'antenna da demolire: andate avanti fino a quando non l'avrete nel mirino della carabina e fategli saltare la testolina... attenti però, non andate troppo avanti altrimenti si sentirà la vostra arma!

Ricordate il briefing? Vi si diceva che non bisognava assolutamente farsi sentire...

Ebbene, farsi sentire è il modo più rapido per liberarsi degli scocciatori giù nel campo base, perciò, arrivati alla discesa che porta di sotto, state al riparo e fatevi raggiungere dai vostri uomini. Appostateli così che vi coprano da eventuali nemici che potrebbero salire dalla china e, col vostro fidato cecchino in posizione coperta (state a destra della discesa), uccidete i seguenti scocciatori: i due della casetta dell'uscita, quelli del garage e i tre che usciranno da una delle capanne direttamente sotto di voi (fateli fuori a mano a mano che si fermano, l'uomo che lancia i bengala sarà il primo!).

Come previsto, altri due saliranno la rampa di neve per uccidervi ma i soldati che avete appostato dovrebbero fregarli in tempo. Ora sarà tutto silenzio...

Mandate l'uomo con i due esplosivi a tempo fin sulla collina con l'antenna, fategli salire la scala e mettete i due timer settandoli a un minuto ciascuno (dovrete avere il tempo di allontanarvi, no?), poi fatelo scendere unendovi agli altri che nel frattempo avranno raggiunto i veicoli del garage. Quello con le bombe a mano, mandatelo dentro il laboratorio ma non fategli aprire alcuna porta: il luogo brulica di nemici dall'ottima mira e voi dovete solo ripulire i corridoi e dischiudere la porta con la scritta "laboratori". Dentro, oltre a 3 tedeschi dotati di mitra (attenti, state coperti e tenete l'arma carica), ci saranno dei bidoni d'esplosivo, basterà lanciare una bomba lì in mezzo (tenete premuto lo Shift così da lanciarla bassa) e poi potrete tornare con gli altri.

A 'sto punto l'antenna dovrebbe essere stata distrutta e lo stesso dicasi per i laboratori.

Salite tutti e 4 sull'unico camion utilizzabile (quello all'estremo nord col telone) e datevela a gambe attraverso il cancello segnato con "fine" sulla mappa.

MISSIONE STANZA n.13

Sapete cos'è l'acqua pesante? E' acqua in cui gli atomi di idrogeno sono scambiati con quelli di deuterio e viene utilizzata nei nuclei delle centrali atomiche per rallentare i neutroni (a cura di TGM scuola educazione). Si dà il caso che ora dobbiate far saltare uno degli stabilimenti che la producono, quindi è indispensabile che prendiate con voi qualche bomba a mano e almeno una carica di quelle a tempo.

Inizierete da un'ottima zona, tanto per cambiare. Avvicinandovi all'entrata del campo, lanciate una bomba a mano a spiovente (potenza media) così che faccia fuori i tre tedeschi della prima casupola, poi, entrando, lanciatene una seconda dalle parti dei vagoni della benzina situati al centro della piazza, la loro esplosione farà fuori qualche tedesco all'entrata ovest e i restanti li potrete tirare giù con facilità grazie a una semplice sventagliata a distanza (state sempre coperti, non rischiate).

Ora, invece di irrompere nel complesso dall'entrata principale, vi conviene farlo sfruttando la porticina del garage col camion, sappiate però che non appena vi avvicinerete, da essa usciranno due o tre crucchi, magari appostate un paio di uomini prima di fare questa mossa.

All'interno delle camere, attenti alle imboscate: aprite le porte evitando di stare direttamente davanti ad esse e lasciando, a distanza di tiro, l'uomo con più prontezza e mira della squadra.

Arrivati nel salone nel quale vi saranno i macchinari per fare la birra (è la copertura della fabbrica di acqua pesante), aprite il portone di metallo e sarete nei saloni scavati nella montagna. Appostate gli uomini così che coprano il corridoio dal quale siete arrivati, poi mandate avanti quello con le bombe a mano. La prima stanza sarà solo piena di botti, per la seconda la cosa si complica un po' visto che dietro l'angolo a sinistra ci saranno dei tedeschi dalla mira infallibile... Vedendo con chi vi ho consigliato di procedere avrete già intuito la tecnica: tre bombe a mano distanziate di una decina di secondi l'una dall'altra! Fatto ciò potrete uscire tranquilli (incrociate comunque le dita: qualcuno potrebbe essere scampato alle esplosioni).

Ennesima stanzetta (a sinistra, è quella delle guardie) ed ennesima bomba a mano (Shift premuto), poi finalmente potrete procedere con la visita alla stanza più grande del complesso.

Siccome la camera pullula di nemici, il sistema più intelligente per avanzare è raccogliere dai cadaveri qualche bomba nazy, tenere la destra per superare indenni il piccolo corridoio fino alle paratie e poi, riparati dietro a queste ultime, iniziare a lanciarle in giro a casaccio per la stanza. Quando vi sentirete pronti, uscite, portatevi nel centro della camera e lanciatene un altro paio verso il fondo, così, tanto per sicurezza.

Piazzate la cariche a tempo esattamente davanti ai cilindri di metallo simili a botti (NON quelle nel muro ma quelle viste nel briefing!), settate il timer a un minuto e poi tornate dai vostri uomini. Da notare che se non avete bombe a tempo ne troverete nella stanzetta delle guardie...

A questo punto altri nemici saranno arrivati nella base: due si troveranno nella hall della birra e saranno già stati accoppiati, si spera, dai vostri uomini (controllate comunque i ballatoi in ferro), mentre altri due si troveranno nel cortile e più precisamente uno per ogni estremità del convoglio che avete fatto saltare... Sistematevi cercando l'angolo più favorevole o le "schiacciapate", poi però prendete il camion e fuggite a gambe levate! Oh, ho fatto la rima!

MISSIONE CACCIATORI DI LUPI

Già pronti per partire e arriva la brutta notizia, eh? Un sottomarino è stato avvistato da queste parti e prima d'incontrarlo durante il viaggio di ritorno converrebbe affondarlo. In questa prima parte della missione dovrete semplicemente introdurvi nella base tedesca, recuperare delle uniformi e trovare il passaggio che vi consentirebbe di raggiungere il mezzo.

Nella vostra squadra ci saranno solo due persone dotate di uniformi tedesche: il terzo e il quarto soldato, per terminare la missione avrete bisogno di uno solo di questi due, perciò armate gli altri come vi pare ma badate che il vostro uomo chiave (ripeto: il terzo o il quarto della squadra) abbia con se un pugnale, qualche bomba a mano e l'immane mitragliatore tedesco.

Non appena partirete, mandate subito un uomo a far fuori il soldato che fa la spola davanti al piccolo magazzino a nord, fatelo tornare indietro e, insieme agli altri, fatelo salire sul camion. Portate l'automezzo a sud della base, al riparo da occhi indiscreti; fate scendere tutti quanti, passate il controllo all'uomo chiave e mettetelo alla guida dell'automezzo: fatelo arrivare davanti alla base tedesca, fatelo scendere e, senza tirare fuori nessuna

arma, entrare all'interno rapidamente. Mi raccomando di non cambiare personaggio durante questa parte, altrimenti quel fesso del vostro soldato, vedendo il nemico, tirerà fuori il mitra e si farà impallinare! Oltre a ciò, sappiate che nessuno vi riconoscerà a meno che non gli stiate per troppo tempo attorno, quindi tutto ciò che farete ora dovrà essere fatto molto rapidamente.

Selezionate il coltello: l'arma definitiva dell'infiltrato. Andate in giro per i corridoi e le camere accoltellando chiunque vi passi accanto e sfruttando le bombe per le stanze più popolate (non vi preoccupate, non vi toccheranno per nulla); se vi servono, prendete le armi nelle armerie 1, lasciando per ultima la sala 2: quella in cui si sono riuniti i capoccia nazisti per decidere del sottomarino.

Aprondo la porta, gettate dentro una bomba a mano e, a scoppio avvenuto, rientrate armati di mitra per finire chiunque sia rimasto; da questo posto, passate alla sala 3: quella del comandante, fategli spegnere l'allarme, raccogliete la chiavetta sul tavolo e andate avanti il giro di eliminazione senza dimenticare la sala delle uniformi (4) e quella per la fuga (5).

Quando sarete abbastanza sicuri del fatto che nel complesso non ci sia rimasto nessuno, uscite nuovamente all'esterno e fucilate tutte le guardie rimanendo il più possibile coperti nell'atrio d'ingresso.

Fatevi raggiungere dai restanti uomini (attenti che dall'edificio del sottomarino potrebbe uscire qualcuno!), fateli vestire nella stanza con le uniformi tedesche (gli abiti sono quelli sul tavolo non quelli appesi!) e poi smammate facendovi il corridoio dell'area 5... Facile come bere un bicchiere di birra!

MISSIONE CACCIA AL PESCE DORATO

E' giunto il momento di far saltare in aria il sommergibile, perciò portate con voi due belle cariche a tempo, i soliti mitragliatori e magari le restanti bombe a mano, se ve ne sono rimaste.

Partirete da un'area interrata all'interno della base col sottomarino; selezionate il soldato più resistente che avete e poi mandatelo alla scaletta facendo attenzione al piano superiore: sopra c'è una guardia di pattuglia! Ucciso il tedesco, fate fuori anche l'uomo che vi darà le spalle e poi spostate la vostra attenzione alle due uscite che danno sull'atrio coi veicoli: in esso vi saranno 4 o 5 tedeschi pronti a farvi la pelle, perciò assicuratevi di essere bene in piedi (per aumentare la velocità di reazione) e fulminei negli interventi! Non appena potete, fate salire gli altri membri del team e balzate a bordo del veicolo corazzato dotato di mitragliatrice. Io vi consiglio di mettere alla mitragliatrice uno con buoni riflessi e mira e di evitare invece di controllarla direttamente, magari tenete il controllo del pilota così che i due all'esterno possano dare libero sfogo alle proprie abilità, cercate solo di non andare mai in retromarcia verso il nemico altrimenti quello appostato nella parte posteriore del mezzo sarà il primo a morire.

Fate un giro per le aree accessibili in modo da ripulire la base dai nemici e poi, tornando all'atrio dei veicoli, fate fuori i nuovi arrivati (provengono dalla vostra stessa zona di partenza, perciò se volete potete andare lì ad attenderli!) mandando in seguito qualcuno ad aprire i doppi portali per l'area del sottomarino... I tedeschi all'interno dell'area dovrebbero iniziare a farsi avanti ma se voi lascerete appostato il mitragliere davanti all'accesso li vedrete andare giù come mosche (tenetelo il più possibile perpendicolare all'entrata, altrimenti qualche proiettile potrebbe colpirlo).

Entrate in zona rimanendo sul mezzo e portatevi a destra del sottomarino; dalla porta lì accanto inizieranno ad uscire tedeschi ma, sempre grazie al mitragliere, dovrebbero avere vita corta, magari, per aumentare le chance di vittoria, mettetevi direttamente dentro la porta col il muso del carro così che sia più facile per i vostri far fuori chiunque esca... Semmai il conducente o il passeggero dovessero uscire, fate in modo che nella

compagnia venga dato l'ordine di seguire un "capo" (tasto "home") e che questo capo lo stiate comandando voi direttamente rimanendo sul carro (dovrete dare, a tutti gli effetti, il "buon esempio").

Ora le due cariche a tempo. Depositatele nel comparto siluri del sottomarino, una per ogni coppia di missili, ponete entrambe a un minuto e mezzo per poi risalire sul carro corazzato e uscire dalla base prima che scoppi tutto attirando su di voi l'attenzione... L'area di fuga è quella dalla quale avete iniziato la missione precedente: l'estremo sud della mappa e non vi preoccupate della scritta "missione fallita", come ho detto la volta scorsa è un bug, nonostante tutto, voi passerete alla campagna seguente.

CAMPAGNA 5: OPERAZIONE BABILONIA

Questa sì che è bella: uno dei vostri aerei ha silurato una corazzata tedesca e ora la nave sta lentamente affondando. A bordo ci sono ancora diversi strumenti di decodifica che, inutile dirlo, farebbero proprio comodo ai servizi segreti. La vostra missione sarà salire a bordo del mezzo e cercare di metterci sopra le mani prima che lo facciano i crucchi... E' inutile sperare, ve lo dico subito: i nazy saranno già a bordo e in più non avrete mappa on line ma solo la mia della parte esterna!

Scegliete degli uomini accuratamente: i più resistenti e rapidi. Date loro molte munizioni per il mitragliatore e bombe a mano come se piovesse, poi via!

MISSIONE BABILONIA

Una singola missione per una campagna ma che missione! Gli oggetti da prendere li ho già elencati nella preparazione della campagna, perciò non mi rimane altro da dire se non che l'oggetto che dovrete trovare avrà la forma di quello riportato nell'angolo della mappa (assomiglia a una macchina da scrivere)...

Partirete dal ponte della nave, a prua (dalla punta, insomma). Vi converrà dapprima liberare i ponti dalla presenza tedesca e solo in un secondo tempo dedicarvi ai magazzini sottocoperta. Di sopra ci saranno un totale di 4 piani distinti e in questi 4 piani potrete trovare 7 tedeschi: 3 a tribordo (est), uno per piano; 3 a babordo (ovest), uno per piano e l'ultimo nella cabina di comando. Semmai vedeste dei colpi di bengala, state sicuri che ai sopra elencati uomini se ne aggiungeranno degli altri che sbucheranno da sottocoperta (attraverso le porte di metallo del piano terra) per andare verso prua, dove siete voi. Ok, non sarà un problema prendersi cura anche di loro, cercate però di non fare troppo baccano!

Mandate solo un uomo a prendersi cura di tutti quanti, magari alleggerendogli un po' il lavoro dal basso sparando fin da subito a quelli che si riescono a vedere tra i cannoni di tribordo, appoggiati ai corrimano (immaginatevi che siano tutti Di Caprio e vedrete che vi verrà più semplice farli fuori!). Fate avanzare il vostro soldato abbassato e, se serve, addirittura strisciando. Non cercate di fare tutto il lavoro da giù ma, non appena potete, salite di volta in volta ai piani superiori facendo fuori metodicamente tutti quelli che vedete (fermatevi spesso ad osservare...).

Quando la parte esterna della nave sarà pulita, potrete dedicarvi a quella di sotto, aspettatevi comunque parecchia resistenza qui, visto che il nemico sarà in vantaggio a causa degli spazi stretti non adatti al cecchinaggio.

Potrete entrare da una qualsiasi delle porte in metallo al "piano terra", essenzialmente i piani sottostanti della nave saranno costruiti attorno a due grosse trombe di scale, una a nord e un'altra a sud naturalmente. Tra una scala e l'altra si svilupperanno le camere della nave, organizzate su 3 piani, senza contare il piano terra (lasciate perdere la zona dei radiofonisti in cima alla scaletta: non c'è nulla).

Ci saranno più o meno 4 nemici per livello e tutti avranno un'ottima mira! Il sistema più rapido per sistemarli sarà mettersi vicino alle trombe delle scale (non troppo avanti se non volete diventare Groviera) e buttare giù le bombe a mano; dopo tre o quattro per scala, potrete tentare la discesa e la pulizia dei piani sottostanti, ma badate che ci potrebbero sempre essere dei nemici che, sentendo i botti, si sono nascosti nelle stanze. Siate cauti e visitate bene la nave... Sarà al piano più basso che troverete ciò che vi serve e più precisamente nella zona a sud, per terra. Una volta che avrete raccolto l'oggetto potrete tornare al piano di sopra e radunare tutti gli uomini al canotto (lo stesso da cui siete partiti) per terminare l'intera campagna.

CAMPAGNA 6: OPERAZIONE IRA DEGLI DEI

La guerra sta per finire e il gioco anche. L'ultimo vostro sforzo verterà sull'acquisizione della tecnologia missilistica tedesca e, per la precisione, sulle conoscenze del professor Franz Kliegemann. Dovrete introdurvi a Praga e riuscire a portarlo fuori tra i moti di rivolta che ci sono in città... Dopo la bella introduzione, la solita scelta delle armi: questa volta suggerisco l'equipaggiamento standard, bombe a mano, mitragliatori tedeschi, Browning, carabina con almeno un centinaio di colpi e binocoli. Oltre a ciò prendete anche un paio di cariche a tempo tanto per far scena.

MISSIONE STRADA DEL RE

Siete a Praga e non avrete nemmeno il tempo di mangiarvi del prosciutto! In compenso con voi avrete quel salame di Prof. Kliegemann... Come detto in precedenza dovete farlo uscire dal paese senza fori e la cosa sarà tutt'altro che facile vista la quantità industriale di cecchini sparsi per gli edifici.

Oltre all'armamento standard (bombe e mitra), consiglio un paio di Browning e, se volete, una paio di cariche a tempo per togliere di mezzo il carroarmato e il cannone di cui si parlava nel briefing. Vi raccomando di scegliere gente rapida di riflessi e dalla buona resistenza, come McGatt, ad esempio.

Non appena sarete in strada, passate il controllo al cecchino e iniziate col togliervi dai piedi i due soldati direttamente in fondo alla strada. Ordinate la marcia a tutti quanti ("seguitemi", tasto "home"); superate la prima intersezione a T continuando ad andare a est e, poco prima della seconda intersezione, mandate avanti solo il vostro tiratore scelto controllando la casa mezza demolita a destra dei camion bruciati. Un cecchino sarà appostato nel buco della parete e non vi ci vorrà molto per ucciderlo, lo stesso vale per i 4 imbecilli a nord della seconda intersezione, proprio davanti ai resti ancora fumanti del tram; usate la carabina e poi proseguite. Una raccomandazione: è possibile che durante i vostri spostamenti, nelle vie già visitate saltino fuori altri soldati precedentemente nascosti in qualche casa: controllate gli incroci prima di superarli anche se siete certi che non ci sia nessuno... Tipico esempio: la prima intersezione, magari lasciate qualcuno dei vostri appostato prima che veniate presi alle spalle!

Ora il punto della situazione. A est vi è il famoso blocco costituito dalle macchine bruciate ("auto" sulla mappa); non è impossibile superarlo, basterà infatti salire sui sacchi di sabbia ma è sconsigliabile farlo perché: 1- il professore non potrà seguirvi, e 2- oltre a un paio di soldati al di là dei mezzi (per sicurezza gettate una bomba e via!), le colline in fondo pullulano di tedeschi. L'unica alternativa rimane quella di passare per il paese, prima di farlo col professore, però, ripulitene le vie!

Andiamo avanti. Avete dunque liberato la seconda traversa dai quattro impiccioni in fondo (zona "tram"), in realtà dovete sapere che ce ne sono altri quattro di tedeschi lì dietro ed è importante toglierli di mezzo subito. Due i sistemi possibili: un attacco frontale usando delle bombe a mano per colpire oltre i tram, oppure arrivare dietro aggirando l'ostacolo a

ovest... Indipendentemente dalla tecnica che sceglierete, dovrete fare fuori tutti i crucchi ma attenti: con tutta probabilità uno tenterà di arrampicarsi sul palazzo distrutto lì vicino, così da diventare cecchino, impediteglielo!

Portata a termine questa incombenza, rifate la strada verso l'intersezione e, a metà, giratevi verso i "terrazzi" indicati nella mappa (est). Osservate col cannocchiale avanzando lentissimamente, non appena vi sembrerà di vedere i due soldati appostati, uccideteli e poi proseguite, sempre lenti, fino a vedere gli altri due per fare lo stesso. Ora dovrete tentare di avvicinarvi al carroarmato ma, com'era facile supporre, vi sarà un ostacolo: il cecchino nella torre est della chiesa! L'unica posizione da cui potrete vederlo sarà dal davanti del carro, perciò sarà una questione di velocità: o lui ammazza voi o voi riempite di piombo lui... Semmai non vi desse fastidio, lasciatelo pure stare e dedicatevi al carro: mettete giù la carica a tempo e andatevene fischiettando! Ad esplosione avvenuta, non dovrebbe più esserci nessuno nel paese, perciò quello che vi resterà da fare sarà assaltare le colline!

In questa zona, oltre al cannone vi sono parecchi nidi di mitragliatrici, perciò è di vitale importanza uccidere gli uomini che le controllano nel modo più rapido e sicuro possibile. Al di là di un attacco diretto passando subito dalla strada nord e tentando la rampicata, la soluzione più conveniente è fare il giro della chiesa, passare radenti al muro delle terrazze e far strisciare, e dico strisciare, sulle loro scale il cecchino; arrivando a pelo dell'ultimo gradino, dovrete essere abbastanza coperti da mirare precisamente a quelli sul monte e iniziare ad abatterli. Data la distanza, tenete la mira leggermente più alta puntando la croce del mirino al di sopra della testa del nemico (se non lo doveste avere fuori in soggettiva, premendo F3 un paio di volte apparirà). Mentre siete qui, non dimenticate di controllare anche le colline a destra (sud): anche lì ci sono almeno un paio di cecchini, perciò occhio a non finire sfioracchiati da loro!

Una volta dimezzata la forza nazista in cima al monte, potrete mandare avanti la squadra d'invasione sul lato nord: scegliete un paio di uomini, aggirate la chiesa in senso orario e procedete lungo la strada superiore (quella che va da ovest a est) stando bassi e a raso del muro di destra. Quando il muro finirà, affrontate il soldato sulla collina e poi quello in fondo alla strada. A lato del monte sgombro, fate un piccolo salto tenendo spremuto il tasto "avanti", in questo modo il soldato si arrampicherà sul muretto e inizierà l'ascesa del colle. Fatelo strisciare e, quando la cima sarà a portata, sfruttate le bombe a mano, così facendo non dovrebbe rimanere vivo nessuno e voi potreste distruggere in maniera definitiva il cannone (delle normali bombe andranno bene, altrimenti una bella carica a tempo) per poi scendere verso sud (attenti ai possibili crucchi rimasti vivi sul versante sud e quelli della zona oltre delle auto, quelle dell'inizio, le ricordate?) e portare il Prof. nella zona della mappa indicata come "Fine".

Da notare che per completare la missione non ci sarà bisogno né di far saltare il carroarmato né di sistemare il cannone, è però bello prendersene cura... Ah, semmai voleste usare 'sti affari ma notaste una certa "limitatezza di visuale", il trucchetto è passare alla telecamera più esterna col personaggio, girarsi verso l'area che volete bombardare e, mantenendola visualizzata, usare il carro o il cannone: la telecamera si fisserà sull'area inquadrata prima dell'uso del mezzo e voi potrete sbizzarrirvi.

Finalmente le campane smetteranno di suonare!

MISSIONE ROULETTE RUSSA

Il titolo della missione mi fa venire in mente la storiella "Sapete perché i pomodori non dormono? Perché l'insalata russa"... Beh, bando alle ciance, il lavoro da fare è davvero duro questa volta, soprattutto per il cecchino che andrà caricato con più munizioni possibili, se non doveste averle, vi faccio notare che i cecchini sulle colline della missione precedente ne avevano molte e ricaricare non è un peccato se è per una buona causa!

Ok, lo scopo ora sarà l'introduzione in un aeroporto occupato dai tedeschi e attualmente sotto attacco dalle forze russe. Dovrete arrivare in fondo alla pista principale e salire sull'aereo alleato che vi verrà a prendere, il problema è che il mezzo non potrà stare lì per troppo tempo, così dovrete fare tutto di fretta; come se non bastasse la zona pullula di nemici protetti da mucchi di sabbia e da cecchini in ottime posizioni!

Date un'occhiata alla mappa e, dalla solita zona "inizio", cominciate a far strisciare avanti il cecchino fino a portarlo in una postazione vantaggiosa per tirare giù quelli dell'area indicata col primo teschietto. Come vedete ho voluto indicare tutte le postazioni antiaeree col suddetto teschio, in questo modo saprete quali saranno le zone da evitare o, quantomeno, da ripulire. In ogni zona ci saranno due tedeschi e, a differenza di quello che potreste credere osservandoli, saranno tutti DIETRO ai sacchi di sabbia perciò, semmai si dovessero abbassare, non sprecate colpi: si troveranno al riparo nonostante possano sembrare allo scoperto per un curioso bug... Voi mirate sempre alla testa, o meglio, un pochino sopra non appena si alzeranno in piedi!

Fatti fuori quelli del primo appostamento, fate lo stesso con quelli del secondo, poi superate la rete metallica che delimita la zona dell'aeroporto e sarete dentro! Aspettate a portare gli altri qui, è molto meglio che loro facciano la strada maestra fino al cancello indicatovi nel briefing, a voi ora lo spiacevole compito di liberarla dal nemico!

Andando verso nord, subito oltre la rete dovrete vedere la strada principale, quella che, percorsa verso est, vi riporterebbe dai vostri commilitoni... Proseguite sprezzanti in direzione ovest; alla vostra sinistra dovrebbero esserci delle piccole casette in legno, controllate tra l'una e l'altra mentre procedete, fate fuori gli eventuali nemici e poi, non appena noterete un faro antiaereo con tanto di scaletta che porta su, saliteci ed appostatevi (è poco dopo le casette di legno, premete il tasto "usa" trovandovi IN PIEDI davanti alla scala)... Lo scopo di tutto ciò? Cecchinare a distanza tutti i nazisti sul tetto della torre di controllo: l'unico ostacolo per fare entrare i vostri dal cancello principale! Spero per voi che abbiate portato molti colpi perché ve ne saranno parecchi di nemici qui e più ne farete fuori ora, più facile sarà il "dopo"! Come prima il solito consiglio: mirate lievemente più in alto del mirino standard e se vi da fastidio la croce bianca, disattivatela momentaneamente con F3.

Finito il lavoretto, scendete dall'impalcatura (date le spalle alla scaletta, statele vicini e premete il tasto "usa"), riportatevi tra la rete e le casette di legno e, continuando a ovest, arrivate ad una distanza tale da consentirvi lo spiattellamento anche dei nemici ai piani bassi della torre, ma state attenti: anche loro sono armati e non hanno problemi di vista (mi chiedo allora quale fosse il loro hobby da giovane!)

Di soldati al di sotto della zona liberata ve ne saranno solo tre o quattro e più precisamente uno davanti alla tenda poco più a ovest dell'hangar, un altro che gironzola a est della torre e i restanti nell'hangar che avete già superato (per guardare dentro senza rischiare usate la visuale più esterna). Fatti fuori loro, potrete salire voi stessi sulla balconata e sparare un paio di colpi ai soldati che si riescono appena a intravedere da qui... Cercateli laddove ci sono le postazioni antiaeree e non potrete sbagliare.

Mentre gli uomini e il Professore vi staranno raggiungendo ai piedi della torre, col cecchino iniziate ad andare a est in avanscoperta così da ripulire i magazzini e le due batterie antiaeree nei pressi dell'inizio della pista (area "fine", sulla mappa). Prestate particolare attenzione alle casette di legno poiché da esse potrebbero uscire dei soldati allertati; passatele in rassegna da est guardando verso ovest e non viceversa poiché, semmai uscisse qualcuno, è verso il centro dell'aeroporto che si dirigerebbe e così con tutta probabilità riuscireste a prenderlo alle spalle!

A zona sgombra, non avvicinatevi assolutamente alla pista di decollo, altrimenti arriverebbe l'aereo; tornate invece davanti alla torre e da qui andate verso sud in modo da ripulire anche i "teschietti" da quelle parti. Dovrete assicurarvi che non ci sia più alcuna

presenza ostile in nessuna delle suddette aree: quando sarete in aereo basterà anche una sola salva da parte dei tedeschi per farvi fuori! Voi andate avanti piano, state bassi e appostatevi quando serve in modo d'abbattere chiunque appaia all'orizzonte!

Solo a lavoro ultimato vi consiglio di avvicinarvi alla parola "fine" della mappa e in quel momento fareste bene ad aver già dato un "seguitemi" generale così d'avere lì tutti gli uomini in un unico gruppo.

Quando il bimotore sarà completamente fermo, avvicinatevi al suo lato sinistro e usate la scaletta il più rapidamente possibile, così che nessuno rimanga giù; se sentirete i motori salire di giri senza udire spari (vostri a parte), singificherà che avrete finito il gioco! Bravi!

FBS

CHEAT!!!

Si inizia col digitare, in uno qualsiasi dei menu, il codice IAMCHEATER per la versione 1.0 del gioco, oppure IWILLCHEAT per la versione patchata 1.1. A questo punto potrete inserire i seguenti cheat e vivere più tranquilli. Ah, quasi dimenticavo: non tutte le password funzioneranno con la versione patchata, quindi se siete degli utilizzatori incalliti di cheat, non upgradeate il tutto ma tenetelo alla versione 1.0.

allitems -Tutte le armi e gli oggetti (comprese le uniformi)

cantdie -Invincibilità generica

enemyb -Visuale nemici posteriore

enemyf -Visuale nemici frontale

funnyhead -Modalità teste grandi

gamedone -Completa la missione

gamefail -Conclusione negativa

goodhealth -Energia al massimo

killthemall -Uccide tutti i nemici

laracroft -testona alternativa

nohits -Invicibilità ai proiettili

openalldoor -Apre tutte le porte

quickload -Carica il gioco della missione corrente

resurrect -Resuscita i compagni

showtheend -Sequenza finale