



TOMB RAIDER

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Андрей
ЛОБАНОВ

Итак, приступим к прохождению этой новой оригинальной игры, выпущенной сразу на PC, Saturn и PlayStation. Прохождение ее одинаково на всех платформах, но все-таки владельцам PC повезло больше — они могут записываться в любой момент игры. Владельцы приставок смогут запомнить текущие успехи только в определенных местах — там, где они найдут синий Кристалл Записи.

Сразу хочу сказать, что игра не очень сложная: проходя уровень, понимаешь, какой должен быть следующий шаг или действие. Но некоторые игровые загадки, которые я решил сам в первой половине игры, очень удивили своей оригинальностью и в то же время простотой. Их-то я и постараюсь описать подробно.

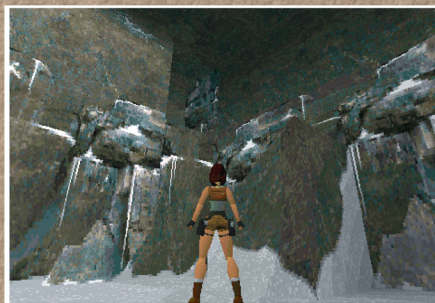
Еще очень надеюсь на то, что Вы достаточно потренировались в доме Лары и приобрели богатый опыт в прыжках. Прежде чем приступить к серьезным приключениям, Вы должны уверенно выполнять многие технические элементы, которые в первых уровнях Вам особенно и не понадобятся. О паре особенно сложных элементов расскажу в свое время.

В игре 4 мира и 15 уровней. В данной первой части описания Вы найдете подсказки по первым двум мирам и секретам в уровнях. В игре очень немного предметов, поэтому я постараюсь обойтись без карт, надеясь, что даже прочитав подсказку, Вы сами поймете дальнейшую последовательность действий. Данное описание построено таким образом, чтобы дать «ключ» к тому, что же делать дальше, и описание того, как же все это осуществить.

Первый эпизод

PERU. The Caves. Пещеры

Захлопнувшиеся за Вами ворота оставляют только один путь — вперед. Бегите прямо по коридору, затем направо до того места, где Лара сама обратит внимание на подъем слева. Но если Вы пойдете туда, то упустите секрет в левой стене в конце коридора. Умея прыгать, Вы легко



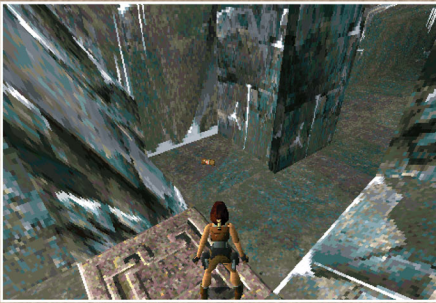
доберетесь до него. Теперь взбирайтесь вверх, где Вас ждет встреча с тремя летучими мышами. Убив их, можно сбегать



в коридор слева — в конце него Вас ждет второй секрет. Далее спокойно бегите по



коридорам, прыгайте вниз, где расположен рублильник, который открывает следующую дверь. Убив новых тварей, двигайтесь дальше (не стоит пытаться сломать перегородку — Вам туда не надо) в лаз в углу комнаты. Коридор приведет в комнату с двумя мостами, где, подойдя к краю, спокойно убейте двух волков (это, конечно, нечестно, но такая тактика может в дальнейшем). Добравшись до противоположного угла комнаты и пробежав по небольшому коридору, попадете в комнату с опасным медведем, но он опасен только если Вы решите спрыгнуть вниз (хотя это стоит сделать потом ради одной аптечки, тогда кнопка на полу откроет дверь в предыдущую комнату). Перепрыгнув в другой раз через это место (владельцы приставок встретят первый Кристалл Записи), двигайтесь дальше. Теперь, когда у Вас есть опыт, я буду опус-



катать нахождение предметов, которые не находятся в секретных местах (обсыск всех комнат как бы подразумевается), а также не буду предупреждать об опасности — Вы должны быть всегда наготове. Итак, оказавшись в следующей комнате с закрытыми воротами, стоит спокойно оглядеться в поисках секретного прохода в стене, до которого еще надо допрыгнуть. Найдя в комнате рубильник, задействуйте



механизм открывания двери и быстро прыгайте к ненадолго открывшейся двери. Если повезет, то Вы успеете в нее вбежать и успешно закончить первый уровень.

PERU. City of Vilcabamba. Город Вилкабамбы

Бегите через комнату прямо, по дороге, устроив разборку с голодными хищниками. Далее — в широкий проход налево до бассейна с водой (наконец-то можно поплавать), но не торопитесь туда



прыгать — Вас ждет первое суровое испытание — встреча лицом к лицу с бурым медведем, которого надо еще выманить из небольшой комнатки. Вот теперь, после его смерти, ныряйте в бассейн и плывите прямо и направо — в большом подводном зале найдете два рубильника. Первый рубильник будет сразу слева в подводном зале, другой — в его противоположном углу. Соответственно, сначала Вы откроете дверь в дальнем секрете — чтобы добраться до него, необходимо



плыть обратно по подводному тоннелю до его конца., второй рубильник откроет секрет тут же сверху, где Вы сможете глот-



нуть воздуха и выбраться затем опять в большую комнату с бассейном. Выйдя из этого места с помощью рубильника, бегите прямо и немного левее — там найдете рядом рубильник и дверь. Войдя в нее и



поднявшись по лестнице, надо совершить два прыжка, чтобы по возможности взять аптечку и оказаться в комнате без дверей. Оглянувшись вокруг, заметите блок в стене, который можно двигать. Если не удалось достать аптечку, не расстраивайтесь — втяните блок внутрь, и она Ваша! Потом толкайте блок до тех пор, пока не появится возможность пройти дальше. Пройдя в следующую комнату, находим два предмета (самые важные в этом уровне): Серебряный Ключ и Золотой Идол.



Выбравшись из комнаты через верхний настил, находим запертую дверь, рядом с которой есть замочная скважина (спрыг-



нув, бегите налево, затем еще раз налево в широкий коридор), вот где ключ и пригодится. Пройдя дальше, увидите массивное сооружение и пять волков. Дальнейший маршрут ясен — открыта только одна дверь из трех. Вскрабавшись внутри высокой комнаты с бассейном наверх и пробежав по коридорам, уверенно включайте рубильник и аккуратно спрыгивайте вниз (рекомендую сначала посмотреть вниз и определить расстояние до пола). Продолав то же самое в открывшейся правой двери, получите доступ в главную среднюю дверь! Избежав острых лезвий, Вы пройдете в комнатку к рубильнику. Спокойно включайте его и проваливайтесь в воду — так надо. Проплыв сквозь широкий тоннель в другую комнату, видим грозного медведя. Но сначала найдите в стене этого бассейна проход в



узкий тоннель. В конце тоннеля Вы выберитесь из воды и найдете комнату с рубильником. Он откроет резную дверь. Плывите обратно к медведю, где придется



все-таки его убить. Слева от открывшейся двери будет проход в комнату с рубильником, который остановит опасные лезвия. Не торопитесь выбегать обратно — слева от лестницы внизу можно найти проход к последнему секрету в этом уровне. Сбе-



жав обратно к бассейну, открывайте последнюю дверь с помощью золотого идола. Вот и все в этом уровне.

PERU. Lost Valley. Затерянная долина

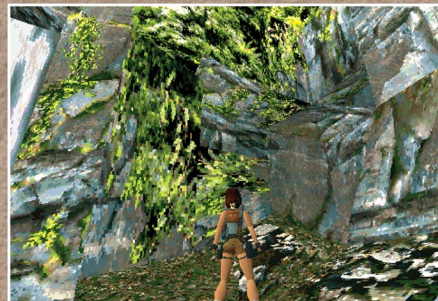
Для начала можно сделать самое сложное — совершить ряд прыжков через горный поток, двигаясь как бы против его течения. Добравшись до подвесного мостика и перейдя на ту сторону, увидите рубильник и сложный механизм, в котором отсутствуют три шестеренки — их то и надо найти! Около этой площадки можно заметить яркую желтую дверь, которую нужно задействовать, чтобы преградить поток. Там же около двери увидите скелет и рядом с ним мощный дробовик — самое сильное оружие в игре. Его стоит использовать в опасных ситуациях и на последнем уровне (для которого советую отложить патронов 20-30). Но пока Вам дробовик не нужен, сразу в начале уровня прыгайте в горный поток и уже всплывайте вниз, у подножия водопада. Поис-



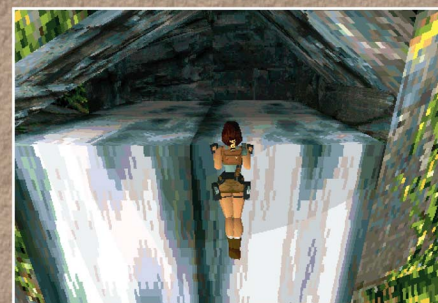
кав проход в стене, который ведет в затерянную долину, двигайтесь туда, и попа-



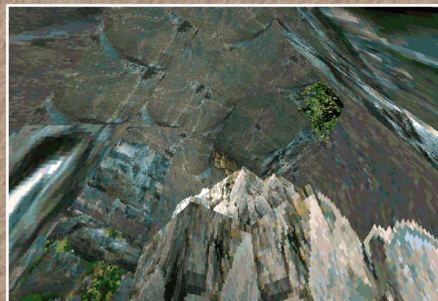
Именно в этом затерянном мире и находятся три необходимые шестеренки. Пробежав под мостом, увидите стену с двумя водопадами. Справа от одного из них заметен проход в стене (первый секрет).



Второй секрет более сложный — на водопад рядом с первым секретом можно забраться по расщелине в стене. У подно-



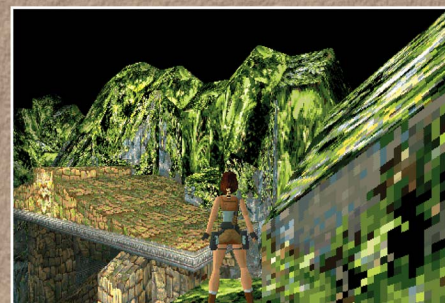
жия этого маленького водопада увидите воду, уверенно прыгайте в нее и плывите через небольшой коридор. Всплывите и убейте еще одну зверюгу, затем посмотрите вверх — где-то там лежит первая ше-



стеренка. Далее спокойно выбегайте через коридор обратно в долину. Теперь Ваша дорога лежит к массивному сооружению с колоннами. Внутри него, под водой, Вас ждет вторая шестеренка. Выйдя из па-



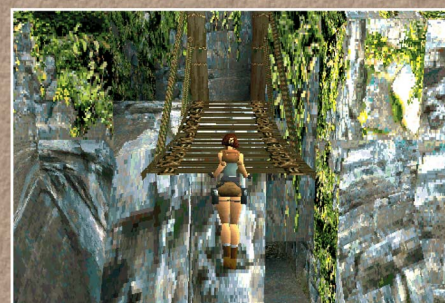
вильона, двигайтесь вдоль левой стены долины до того места, где можно залезть на стену (оно все зеленое из-за лиан). Совершив серию смертельных прыжков, окажетесь на крыше павильона (ох, и



сколько же здесь добра!). Пройдя на другую сторону крыши, осторожно спрыгните на камни внизу — окажетесь около хорошо заметного прохода в стене. Вперед



туда! Пробежав по извилистым коридорам, достигните разрушенного моста, где нужно совершить опасный прыжок с разбега на другую его сторону — это единственный способ добраться до последней третьей шестеренки. Научитесь потом ак-



куратно спрыгивать на землю, предварительно повиснув на руках.

Теперь обратно к озеру у подножия водопада. Найдите путь вверх к тому месту, где мы пришли на этот уровень. Теперь уже от серии прыжков через бурный поток не откажешься! Установив все три шестеренки на свои места, включайте рубильник и идите смотреть результат. Теперь можно спокойно найти еще два секрета: первый — на льду у истока горной



речки, второй — теперь там, где воды ко-



гда-то не было. Плывите туда по длинному коридору, и секрет в наших руках. Поразмыслив на досуге, а ради чего мы все это затеяли, понимаем, что, перекрыв поток, мы прекратили существование горного водопада. Теперь бегите по высохшему дну реки и снова прыгайте в озеро. Всплыв на поверхность, Вы увидите, что там, где раньше был водопад, теперь заметен проход в стене. Плываем туда и завершаем прохождение еще одного уровня.

PERU. Tomb of Qualopes. Могила Квалопека

Бегите по коридору до большого зала могилы. Осмотревшись здесь, увидите только один ход дальше. Попробовав забежать туда, столкнетесь с проблемой в виде катящегося шара. Быстро бегите обратно и сверните в сторону — шар пронесется мимо. Отдышавшись, заметите в углу рубильник, и, включив его, Вам нужно быстро развернуться и жестоко застрелить сразу двух рэпторов (они здесь появляются очень неожиданно и с отвратительными криками). Потом спокойно следуйте в коридор, откуда они выбежали, и в следующей комнате увидите Кристалл Записи (если играете на приставке) и три двери, причем над каждой из них своя пиктограмма. Следуем направо под пиктограмму с лицом (такая последовательность не обязательна, т.к. надо открыть



три последовательные двери). Попадете в комнату с блоком в стене, который надо толкнуть два раза. Затем толкайте другой блок налево. У Вас появится проход к следующему рубильнику, путь к которому очень опасен из-за проваливающихся плит, под ними скрыты смертельные шипы. Не останавливаясь, бегите до него и откройте первую из трех дверей (Вы это увидите). Прыгайте обратно через шипы и возвращайтесь в комнату с тремя пиктограммами.

Теперь в следующий проход с круглым знаком над ним. Продолав свой путь далее, найдете другой рубильник. Если Вы

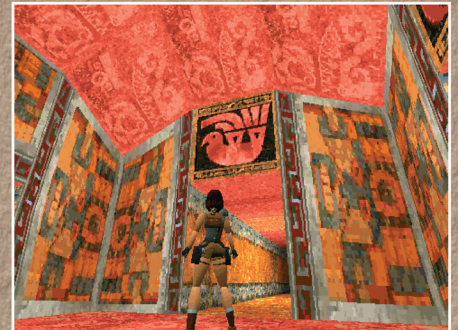


внимательны, то заметите, что пол под рубильником может провалиться. Но другого выхода нет, поэтому, приготовив оружие, проваливаемся в нижнюю комнату. Опять найдя блок в стене, выдвиньте его сначала на себя, а затем, подойдя к нему с другой стороны, сдвиньте вправо, открывая тем самым проход дальше. Идите в него, заберитесь по ступенькам и прыгните в яму. Взяв аптечку, взберитесь на ту сторону ямы, с которой Вы прыгнули, и прыгайте через яму на другую сторону. Тогда через серию ступенек все-таки доберетесь до рубильника, открывающего вторую дверь. Взяв еще одну аптечку в углу, аккуратно (сначала зацепившись руками) спрыгиваем вниз в красную яму. Ос-



тается вернуться обратно в комнату с тремя пиктограммами.

Теперь займемся открыванием самой сложной двери — бегите в проход с птичкой над ним. Очень скоро Вы найдете еще один рубильник, который не



включайте. Создатели игры явно перемудрили с этой головоломкой, хотя идея сама по себе неплохая. Идем в комнату с блоками, где Вы увидите два блока, стоящие в углах комнаты. Их надо сдвинуть двумя рубильниками — тогда у Вас появится возможность допрыгнуть до прохода над шипами. Решать эту задачу стоит так: сначала не включаем рубильник, к которому Вы пришли. Справа от него будет небольшой коридор, следуйте туда и через два подъема Вы спрыгните на блок.



Теперь развернитесь направо и прыгайте в новый проход, который выведет Вас к рубильнику, передвигающему один из блоков. Возвращайтесь обратно, спрыгивайте на пол комнаты и взбирайтесь к первому рубильнику, который Вы не включали, с помощью небольшого возвышения на полу. Включив этот рубильник, Вы передвинете второй блок. Следуйте снова в коридор справа от рубильника, только теперь осторожно спрыгивайте вниз, так как блок отъехал в сторону. Короче, в итоге Вы будете стоять на



уровне блоков, которые сдвинуты так, что по ним можно прыгать. Сначала можно два раза прыгнуть с места, цепляясь за края блоков, но последний прыжок должен быть с разбега, иначе Вы окажетесь на острых шипах.

Владельцам приставок предложу другой способ решения, чуть сложнее. На приставках головоломка немного усложнена, и можно решить ее так. Не включая первый рубильник спрыгивайте на пол комнаты и бегите в единственный проход на уровне пола слева от Вас. Он приведет Вас на блок, стоящий в углу комнаты. Развернитесь направо и прыгайте в следующий проход. Пробежав по нему, Вы окажетесь на втором блоке, который Вы предварительно не отодвинули от стены. Это позволит, прыгнув в проход справа, добраться до второго рубильника. Теперь снова прыгайте на пол и забегайте в проход на уровне пола. В конце этого коридора будьте осторожны, так как блок уже отодвинулся от стены. Подойдите к краю, развернитесь немного налево и прыгайте на блок (легко получается прыжок с места). С него совершайте последний прыжок с разбега в проход над острыми шипами.

Независимо от способа Вы окажетесь в комнате с рубильником, открывающим третью дверь и проход в следующий зал (если открыты остальные двери). Осталось только преодолеть путь обратно. Спокойно подойдите к краю, и, помня об острых шипах, прыгайте на пол за ними. Забегите на небольшой уклон у противоположной стены и взбирайтесь наверх. Напомню об опасности, которая может подстергать Вас за каждым углом! Прибежав обратно в комнату с пиктограммами, последуем назад в самую первую комнату, где нас чуть было не расплющил большой шар. Теперь вперед — через открытые три двери. Пробежите прямо, через комнату со стрелами, до ступенек, поднимающихся наверх. Идолы стоят теперь не на уровне пола, а выше. Оглядевшись по сторонам, можно заметить идола, стоящего на уровне головы, за которым будет освещенное пространство (комната со стрелами будет слева от Вас). Заберитесь туда, и перед Вами откроется дверь, ведущая к первому секрету. Пробежите дальше, в угол комнаты с разрушающимся по-

лом, не останавливаясь. Берите патроны для дробовика и аккуратно, сначала повиснув на руках, спрыгните вниз, где лежат патроны для магнума (это надо сделать с самого края площадки). Чтобы выбраться



оттуда, надо медленно (!) двигаться через пики до того места, где можно взобраться наверх. Потом следуем дальше и попадаем в зал с первой частью Сциона. Нагло берите Сцион (потом разберемся, для чего он нужен) и бегите через красные ворота по длинному спуску. Не обращая внимание на ломающийся потолок, бегите прямо в темный проход к горному озеру. На берегу озера Вас ждет Ларсон, которого Вы видели в заставке к игре. Возможно, он уже знает, где находится Сцион, поэтому начинает стрелять в Вас, даже когда Вы еще под водой. Но если Вы не будете торопиться всплывать, то есть шанс найти узкий тоннель, ведущий к последнему секрету в этом уровне. Нырнув в воду, плывите прямо и направо до прохода в



стене. Потом выплывите на берег и дайте Ларсону понять, что опыт борьбы с динозаврами не пропал зря. Разобравшись с ним, Вы закончите последний уровень первого эпизода.



Второй эпизод

Monastery. St. Francis Folly. Руины св. Франциска

Сразу, как только попали внутрь, бегите направо и запрыгивайте на выступ у

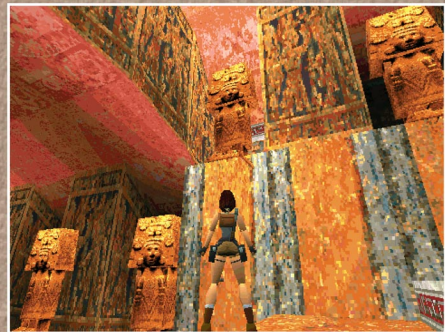
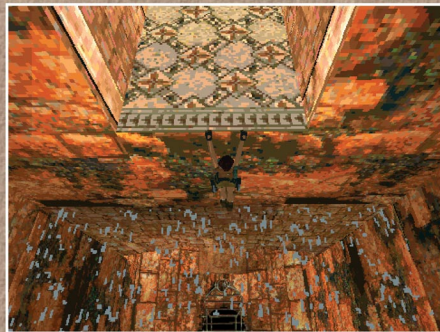
стены. Тогда два льва не смогут Вас достать. Расправившись с ними, бегите даль-



ше до знакомого блока и двигайте его на себя, на кнопку (откроется дверь сверху на балконе). Затем двигаем этот же блок вперед два раза, чтобы открыть еще одну дверь, а затем передвинем его последний раз вперед для будущего лазания. Вы увидите недалеко дверь, ведущую в комнату с двумя рубильниками, каждый из которых надо включить. Выбежав обратно в зал, Вы встретитесь с серьезным соперником, который еще и вооружен. Встретив серьезный отпор с Вашей стороны, он просто убежит, чтобы встретить Вас в конце этого уровня. После этого взбираемся на блок, сдвинутый ранее, и прыгаем на следующий столб. Чтобы взять секрет, развернитесь налево и прыгайте с разбега на



соседний столб, потом прыгайте в проход в стене. Оказавшись внутри, Вам придется сделать серию акробатических прыжков, чтобы забраться в секрет наверху комнаты. Далее возвращайтесь на самый первый столб и прыгайте на столб с аптечкой, и после того, как она взята, необходим дальний прыжок на выступ в ближайшей стене. Прыгая по этим выступам, Вы доберетесь до двери на втором ярусе и



скоро окажетесь в начале длинноголого спуска. Приготовившись к прыжку, ступаем на этот скользкий путь. Практически в его конце совершаем прыжок так, чтобы, ударившись в потолок, отскочить на еще один маленький спуск в конце, почти у самой воды. Не растерявшись, прыгайте второй раз и хватайтесь за выступ напротив. Теперь, не упав в воду, Вы можете спокойно сверху расстрелять аллигатора. Потом спокойно берете второй секрет и спрыгиваете обратно в воду. Далее плывете под водой до того места, где можно всплыть наверх — третий секрет. Спрыгнув снова в воду, плывите до следующего места, где можно всплыть. Там Вы включите рубильник, осушающий бассейн. Крокодил, кстати, без воды не умрет, а будет достаточно быстро ползать в поисках очередного обеда. Спрыгнув в осушенный бассейн, бегите к ступенькам в его дальнем конце. Теперь с максимальной осторожностью входите в следующую комнату (почему, Вы поймете, аккуратно посмотрев на пол). Вот здесь-то в полной мере и проявится грамотная техника лазания и прыжков. Для начала дам подробную информацию о комнате. Внизу, на уровне пола, дверь с четырьмя засовами, рядом с которой четыре замочных скважины. Отсюда вывод — как раз четыре ключа и нужно найти. В центре ее на различных уровнях расположены четыре рубильника, открывающих соответствующие двери, за которыми и можно найти все ключи. Чтобы не запутаться в дверях, они называются соответственно греческому мифическому персонажу, охраняющему ключ. Перепрыгните в центр комнаты, затем спуститесь (очень аккуратно) на один уровень вниз — там будет первый рубильник, открывающий дверь в комнату Тора. Еще ниже — рубильник к комнате Атласа. На уровне пола — рубильник к двери Дамокла. На следующем уровне — рубильник к последней двери — двери Нептуна. Если Вы встанете около первого из перечисленных рубильников, то справа, около стены, можно увидеть серый квадрат, который очень смахивает на кнопку. При нажатии на нее откроется дверь в третий секрет на уровне пола. Но учтите, что она будет открыта совсем короткое время! Вам придется с риском для жизни быстро спуститься на пол (увидите, что это непросто).

Теперь о дверях:

THOR door. Дверь Тора

Если Вы знаете мифологию, то догадается, что ждет за этой дверью.

Медленно войдите в комнату. Электрический шар над головой активизируется и начнет создавать электрические разряды, используя плитки на полу. Обойти их можно вдоль стены. Пройдя в

соседнюю комнату, Вы увидите кнопку на полу. Она очень опасна: через несколько секунд после нажатия на нее на Вас обрушится большой молоток, но только в том случае, если Вы не успеете вовремя отскочить. Стойте на ней несколько секунд до того момента, как услышите щелчок. В этот момент и надо быстро отскочить в сторону.

Одновременно с молотком в комнату упадут два блока, без которых этот уровень не пройти. Толкайте блок на полу три раза к стене, ближайшей к головной части молотка (можно не увлекаться толканием, если умеете прыгать). Забравшись наверх, двигаем второй блок три раза. Последний прыжок с разбега поможет найти Ключ Тора.

ATLAS door. Дверь Атласа

Во время поиска этого ключа Вас ожидает только одна ловушка: катящийся шар. Избежать его можно в том месте, куда он упадет в конце пути, просто повиснув на руках на краю ниши (или встав около стены в ней). Теперь, пройдя чуть дальше, найдите проход слева и там Ключ Атласа.

NEPTUNE door. Дверь Нептуна

Сначала найдите рубильник под водой. Он откроет путь к третьему ключу, который затем Вы спокойно возьмете.

DAMOCLES door. Дверь Дамокла

Перед тем, как зайти в нее, все-таки постарайтесь запрыгнуть на выступ над ней. Аптечка Вам не помешает. Про эту дверь можно сказать лишь одно: трудно не войти, трудно выйти. Взяв ключ (в той же комнате сможете найти пару предметов) и начав путь обратно из комнаты, будьте очень осторожны — висающие под потолком мечи, которые до этого не причиняли Вам вреда, теперь будут падать на вас, стремясь убить. Единственное, что здесь понадобится — это осторожность! Медленно идите к выходу, и ничто не сможет нанести Вам урон. Собрав ключи, Вы заметите, что внизу, где раньше никого не было, соберутся несколько хищных тварей и наш старый знакомый. Разобравшись со всеми ними, Вы откроете дверь и закончите этот уровень.

Monastery. Colosseum. Колизей

Этот уровень тоже относится к числу простых, за исключением одного технического момента. Бегите направо и прыгайте в воду (можете заранее убить крокодила). Плывите прямо и налево к большому зданию. Убив льва, обойдите павильон слева и заберитесь на камни. Потом перепрыгните на первый ярус павильона. В его дальнем конце можно най-

ти большую аптечку. Если она Вам не нужна, то развернитесь направо и взбирайтесь на следующий ярус. Тоже бегите по



нему до конца, где заметите проход в стене, ведущий к Колизею. Если, стоя в конце второго яруса, посмотрите направо, то



заметите еще один проход, ведущий к первому секрету. Уверенно двигайтесь в проход Колизею, где по дороге Вы увидите яму с двумя крокодилами. Убив их, можете спокойно спуститься вниз и взять одну маленькую аптечку, но выбраться из нее на другой берег Вы не сможете, как бы не старались. Выберитесь к тому месту, где спрыгнули в яму. Внимательно оглядевшись по сторонам, сможете заметить длинную расщелину, проходящую вдоль



этой ямы. Хватайтесь за нее и, перебирая руками, двигайтесь вправо. В середине влезайте наверх, где сможете найти второй секрет. Выбегаем к арене. На другой стороне можно увидеть ложу для знатных гостей, именно там находится выход из этого уровня. Но двигаться туда еще рано. Разберитесь поначалу с животными и с человеком (убить его Вы опять не сможете). Спускайтесь вниз на арену. Затем бегите в ее дальний левый угол, где забегайте в открытую дверь на уровне пола. Вы сползете вниз и увидите два рубильника. Один из них откроет дверь с другой стороны арены, между камнями. Второй рубильник откроет выход обратно на арену. Выходите наружу и разберитесь с новыми хищниками. Бегите к открывшейся двери и входите в нее. Здесь необходима быстрая и правильная последовательность действий. Встаньте на кнопку в одной из комнат, быстро развернитесь и бегите в левую дверь. Там нужно включить рубильник и, не теряя драгоценного времени, быстро перебежать в соседнюю комнату, а там в еще открытую дверь. Если эта дверь закрыта, то, значит, Вы или забыли про рубильник, или делали все медленнее чем надо. Выходите из комнаты и повторяйте все заново. Включив последний рубильник, аккуратно пробегите мимо шипов. У Вас появилась возможность добраться до заветной ложи, а сделать это можно только через комнату. Залезайте на ряд камней: прямо, прямо, налево, на-



лево, направо. Вы окажетесь на завале камней. Идя по ним вдоль стены, можно найти патроны для дробовика. Теперь самое сложное: перепрыгните с разбега на узкую каменную грядку, которая приблизит Вас к ложе. Еще раз прыгаете, и окажетесь на вершине Колизея, в его централь-



ной ложе. Вытяните блок в левой стене дважды и дерните рубильник. Откроется дверь в левом дальнем углу арены. Там же Вы сможете вылезти с арены. Входите в дверь и обратите внимание на большой шар. Когда он покатится, надо просто прыгнуть в яму или повиснуть на ее краю. Пробежав дальше, найдете рубильник, открывающий дверь в следующем углу. Добежать до этой двери спокойно никто не даст, так что приготовьте оружие. Оказавшись в комнате, Вы увидите ряд площадок, которые приведут к рубильнику наверху комнаты. В этой комнате также скрыт последний секрет этого уровня. До него добраться непросто, но из-за двух магнумов Вы, наверное, рискуете это сделать. Чтобы найти его, надо знать, что в тот момент, когда Вы оказываетесь даже рядом с самой низкой площадкой в виде тумбы, срабатывает механизм, который закроет дверь в секрет примерно через 10 секунд. А эта дверь находится вверху комнаты (Вы даже можете слышать, как она открывается). Чтобы добраться до оружия, нужно действовать так: встаньте спиной к двери в эту комнату, встаньте так, чтобы, прыгнув на первый столб, попасть на его правый край, и отойдите от него как можно дальше. Дверь наверху откроется. Действуем просто молниеносно. Бегите вперед, прыгайте с разбега на блок и тут же (!) совершайте сальто вправо, затем назад, потом влево. Не давая себе расслабиться прыгайте вперед и бегите к еще открытой двери, за которой Вас ждет такое желанное оружие. Учтите, что все прыжки надо совершать быстро и без раздумий.

Бегите в последнюю третью дверь. Там вскарабкивайтесь в проход и прыгайте в воду. Выплыв на поверхность, увидите блок. Толкайте его в следующую комнату, пока не откроется проход. Новый рубильник откроет Вам здоровую дверь в ложе, но это не более, чем интересный прикол. Ведь задвинув блок в угол комнаты, Вы просто-напросто задвинули очень нужный ключ. Отодвиньте блок от стены, и ключ — Ваш. Выходите также, как и вошли — через подводный туннель. Спускайтесь на арену и бегите в уже знакомую дверь справа, между камней, взбирайтесь на камни и повторите свой путь к месту для почетных гостей. Используйте ключ и

прыгните в воду. Далее плывите до того места, где можно всплыть. Там включайте рубильник, открывающий подводную дверь на следующий уровень.

Monastery. Palace Midas. Дворец Мидаса

Мидас — бог, который мог превращать свинец в золото.

Выплываем в бассейне прямо в центре этого уровня. Бегите налево в широкий проход к двум виднеющимся колоннам. Пробежав через следующий зал, Вы



увидите огромный павильон с высокой двойной дверью. Дверь сама откроется и позволит включить рубильник внутри, открывающий дверь в парк. Выбежав обратно к бассейну, направляйтесь налево, где поднимайтесь по длинному ряду ступенек. Вы окажетесь в следующем зале с несколькими высокими колоннами и четырьмя запертыми дверями. Бегите направо до того места, где сможете забраться повыше, чтобы перепрыгнуть на первую колонну. Далее — на вторую колонну. С нее, кстати, можно перепрыгнуть на козырек у стены, где можно взять несколько полезных предметов. С последней колонны прыгайте на площадку с пятью рубильниками. Не стоит пока их трогать, а сначала спуститесь вниз (в полу есть проход) и включите рубильник для того, чтобы в следующий раз не совершать такие дикие прыжки. Над каждой из дверей в этой комнате нарисована последовательность символов, которая позволит Вам открыть ее.

Стоя спиной к рубильникам (справа налево):

1. YOOOY
2. OOOYO
3. OOOYY
4. YOOOO

Значок Y — рубильник должен быть в нижнем положении, O — в верхнем.

Я предложу свою последовательность прохождения дверей по мере усложнения. Если Вы хотите узнать цель этого уровня, то сначала сходите в дверь 1. Но потом все равно придется идти в одну из оставшихся трех дверей.

Советую начать с двери 4, для чего переводим крайний левый рубильник в нижнее положение и идем в открывшую-

ся дверь. Спуститесь сначала к воде и убейте двух крыс. Дальше приготовьтесь к самому сложному. Встаньте ровнее перед чередой горящих факелов, затем разбегайтесь и прыгайте. Как только коснетесь кнопки перед первым факелом, огни погаснут и позволят пропрыгать по столбам до конца этой комнаты. Но в Вашем распоряжении очень мало времени, так что прыгать надо без остановки. Самый опасный — четвертый прыжок, после которого надо успеть подтянуться на руках и избежать опасного места. Если все это Вам удалось — спокойно возьмите свинцовый брусок и плывите обратно.

Откройте теперь вторую дверь (третий и пятый рубильники в нижнем положении). Осторожно пробегите мимо шипов в другой проход. Внутри него Вы увидите блок, который надо выдвинуть два раза, чтобы добраться до рубильника.



Включив его, Вы увидите, что в комнате с шипами поднялись колонны. Это позволит допрыгать по ним до второго свинцового бруска.

Потом в дверь номер 3 (в нижнем положении третий и четвертый рубильники): войдя в дверь, бегите вниз по ступенькам и выдвиньте блок из стены. Произойдет нечто похожее на землетрясение.



Теперь бегите по ступенькам вверх. Аккуратно подойдите к краю. Прыгайте сначала на песок, затем на колонну, затем снова на песок, затем рядом с проходом и, наконец, в проход. Залезайте на камни и, подойдя к краю, убейте всех животных на том берегу. Потом прыгайте на край бассейна. Убейте двух аллигаторов и плывите дальше. В соседнем бассейне Вы увидите первый секрет. Взять его можно, пройдя



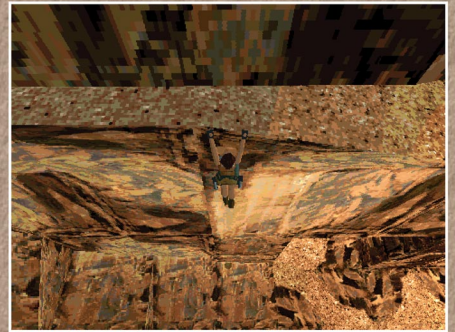
около стены. Только в одном месте надо прыгнуть вперед два раза, не отпуская кнопку прыжка. Затем бегите обратно к тому месту, где Вы запрыгнули на бас-



сейн. Посмотрите с краю вниз и увидите секрет. Повисните на руках и спрыгните точно на секрет. Перепрыгнув через небольшой барьер, Вы окажетесь на среднем уровне здания. Найдите место, где сможете перепрыгнуть на вторую часть этого этажа. Пробежав по нему, увидите, что проход по всему этажу невозможен из-за завала камней, который нельзя пе-



репрыгнуть. На каменной стене напротив есть расщелина. Удачный прыжок — и Вы повисаете на руках. Далее ползете влево до окончания расщелины. Теперь, забрав-



шись на самую высокую точку, прыгайте обратно на здание и бегите в проход. Вы пробежите по всем залам только на уровне второго этажа. Оказавшись на колонне в центральном зале, прыгайте на соседнюю колонну и бегите дальше. Осторожно миновав подлый пол, прыгайте в воду. После плавания Вы окажетесь на уровне крыши одного из зданий. Перепрыгните на нее, на другом ее скате найдете последний свинцовый брусок. Аккуратно спрыг-



ните вниз на камни. Возвращайтесь к бассейну и бегите направо в парк. Налево от



двери в парк, за кустом, есть скрытый рубильник, открывающий одну из дверей в парке, за которой находится третий секрет. Когда будете входить в парк, Вам в

глаза бросится проход над крышей на другой его стороне. Забравшись туда, Вы окажетесь в самом важном зале — около остатков статуи Мидаса. Подойдите к руке со стороны, противоположной боль-



шому пальцу, и примените бруски, которые станут золотыми!

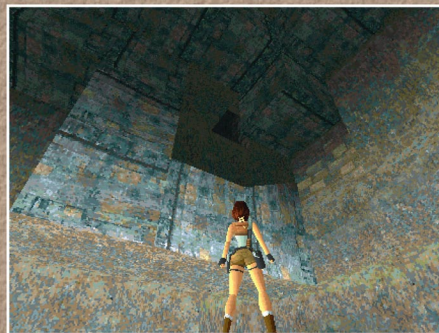
Возвращайтесь в комнату с дверьми и заходите в дверь 1 (крайние рубильники в нижнем положении). Установив золотые бруски на свои места, Вы сможете закончить этот уровень.

Monastery. Cistern. Резервуар

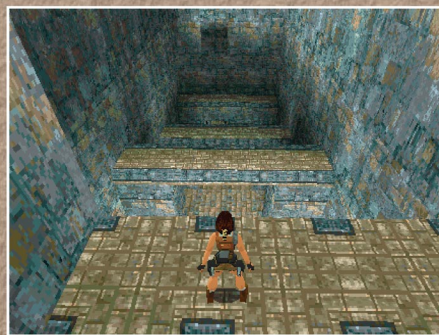
Сначала спрыгните вниз и убейте крысу! Рубильник на стене можно включить, если пододвинуть под него блок. Возьмите потом аптечку и спрыгивайте в открытый люк. Дальше выбегайте на мостик в очень большой комнате. Пройдите по нему до места, где заканчиваются перила, и прыгайте с разбега направо. Пройдя до стены, Вы увидите расщелину, которой и надо воспользоваться. Ползите по ней до угла, берите патроны и двигайтесь влево по второй расщелине. В том месте, где расщелина закончится, влезайте наверх, на пандус над расщелиной и бегите по нему до конца. Там Вы найдете первый ржавый ключ. Возвращайтесь обратно по пандусу, спрыгивайте вниз на мостик. Пробежав



по нему, влезайте на столб напротив балкона с ограждением. Прыгайте на балкон, затем бегите вверх по ступенькам. После очередной перестрелки бегите вправо и забирайтесь на стену. Запрыгивайте вверх к аптечке. Пройдите направо. Вы окажетесь около прохода в темную комнату. Это будет первый секрет этого уровня.



Но чтобы взять все патроны в этом секрете, придется немного постараться. Потом снова взбирайтесь на выступ (как Вы двигались к секрету), но только теперь прыгайте с разбега в другую сторону. Потом прыгните еще раз в том же направлении. Взяв аптечку, спрыгивайте в воду (не включайте рубильник в этой комнате). Заплывайте в тоннель и плывите в другую комнату, где можно забраться на нижнюю ступеньку. Бегите по ступенькам вверх. Совершив серию прыжков, Вы возьмете второй ржавый ключ. Идите дальше. Подойдя к краю, схватитесь за него руками и ползите влево. В конце, просто отпустив руки, Вы съедите вниз по длинному спуску. Используйте второй спуск, чтобы съехать к двум статуям у бассейна. Убейте двух крокодилов в нем. Бегите обратно к началу второго спуска. Прыгайте на соседнюю площадку и возвращайтесь к тому месту, где Вы взяли первый ржавый ключ. Там аккуратно спрыгните на мостик вниз. Прыгайте теперь к двум ржавым дверям и открывайте левую из них. Пройдите внутрь и запрыгивайте на площадку над дверью. Прыгайте дальше, с площадки на площадку. Оказавшись на последней из них, Вы увидите два магнума или две обоймы (если это оружие взято в предыдущем уровне). Если пистолеты у Вас есть, то не мучайтесь из-за двух обойм. Но если там пистолеты, то стоит попытаться их взять. Туда можно запрыгнуть двумя способами: технически сложный — разбегитесь под углом к площадке, и прыгнув, постарайтесь скорректировать направление прыжка. Второй способ (почти простой): встаньте посредине пло-



щадки, спиной к тому месту, куда хотите прыгать. Остается сделать только сальто назад. Потом прыгайте назад, а затем к

расщелине в стене. Ползите вправо, и Вы окажетесь в комнате с лабиринтом на полу. Убив в ней всех, прыгайте по выступам к рубильнику, который откроет дверь рядом. Не напоритесь на пики. Прыгайте потом в темнозеленую комнату. Бегите дальше и поднимайтесь по ступенькам рядом с золотой дверью. Несколько прыжков приведут Вас прямо к рубильнику наверху комнаты. Он откроет дверь, и Вы сможете взять серебряный ключ. Прыгайте в бассейн в этой комнате и выплывайте в центре большой комнаты. Теперь снова придется повторить свой путь до балкона с одинокой дверью и включить там рубильник. Теперь выходите обратно на балкон и плывите к центральному бассейну, который теперь под толщей воды, и далее — в туннель в его стене. Плывите до тех пор, пока не увидите свет над головой. Найдите рубильник на стене под водой и включите его. Откроется дверь под Вами. Выберитесь в следующей комнате из воды и возьмите несколько нужных предметов. Прыгните в воду и найдите дверь со вторым серебряным ключом за ней. Возьмите его и плывите дальше в центральную залу. Теперь надо найти вторую ржавую дверь и открыть ее. Аккуратно проплывите над шипами и возьмите золотой ключ. Можно заняться поисками второго секрета,



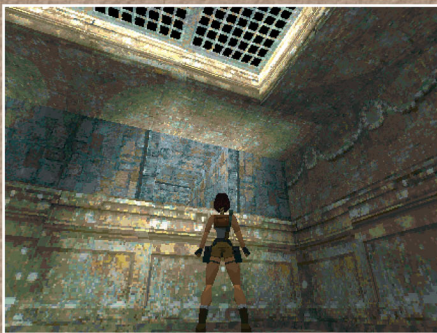
проход к которому находится в углу центрального бассейна. Плывите к подножию большой лестницы. Вы подойдете к двум дверям, которые открываются серебряными ключами. Но если не торопиться, а осмотреться на балконе, то можно заметить темный блок в стене. Толкните его два раза и пройдите внутрь. Открыв две двери, проходите в комнату с высокой



дверью и замочной скважиной на площадке над ней. Используйте золотой ключ и пробегите в следующую комнату. Не включайте рубильник, а двигните блок за ним: два раза вдоль стены и пять раз от нее. Это позволит Вам залезть на балкон и, если хотите, пройти в следующую комнату. Но сам выход здесь искать не надо. Выдвинув блок, Вы открыли проход к глубокому колодцу. Прыгайте туда — и Вы в следующем уровне.

Monastery. Tomb of Tihocan. Гробница Тихокана

Плывите до самого конца туннеля, затем вниз и включайте рубильник на стене (не перепутайте с другим рубильником). Уровень воды уменьшится, и Вы сможете включить другой рубильник, открывающий дверь дальше. Вы окажетесь в комнате с несколькими столбами. Прыгая по ним доберетесь до рубильника в верхнем углу комнаты. Вы пустили воду в комнату, и один блок всплыл. Забирайтесь на него, в проход, прыгайте в воду и включайте рубильник, который создаст мощное течение. Используя его, Вы достигните следующей комнаты. Выбравшись из воды, двигните блок в сторону воды. Теперь спокойно забирайтесь на самый верх. Там увидите два прохода в одной из стен. Прыгайте сначала в правый проход, в котором Вас уже ждут.



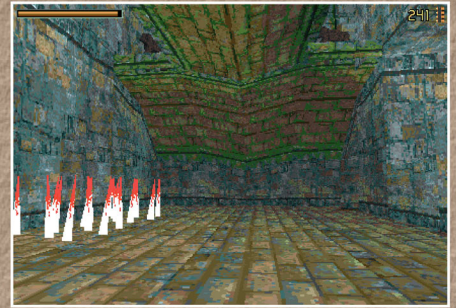
Пройдите дальше. Убив крокодила, прыгните в комнату. Там будут несколько предметов и три мало заметные плитки на полу. Если Вы пройдете по всем трем, то откроет-



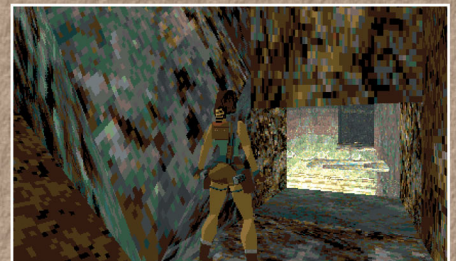
ся секретная дверь в углу. Там придется прыгнуть несколько раз подряд, чтобы добраться до секрета. Возвращайтесь обратно в комнату с лезвием. Теперь следуйте в левый проход (смотрите за лезвием). Идите до провала. Повисните на руках и двигайтесь вправо. Добравшись до рубильника,



включите воду. Теперь прыгайте в воду в длинную узкую комнату, где можно влезть на ступеньку в углу. Бегите по ступенькам и Вы окажетесь в комнате с шипами. За стеной комнаты, справа, есть коридор с рубильником. Он откроет дверь наверху. Влезайте наверх и прыгайте на расщелину, слева от открытых ворот. Входите в ворота и берите золотой ключ. Бегите в проход на-



против и используйте там золотой ключ. Откроется проход в комнату с блоками, по которым надо прыгать. Вы окажетесь в оригинальной комнате с множеством дверей и надписями на полу. Найдите подвижный блок и передвиньте его на первую надпись (ближайшую к нему). Совет: после того, как передвинете, используйте его как место, где Вас никто не сможет достать. В первой открывшейся двери берите все предметы, и двигайте блок в том же направлении на вторую надпись. Запрыгивайте с блока в дверь, где возьмете ключ. В еще одной двери берите предметы. Когда Вы сдвинете блок на последнюю надпись, откроется дверь ко второму ключу. Быстро пробегите и возьмите его. Теперь открываем дверь двумя ключами, но не торопимся скатываться вниз. Подойдите к краю спуска и прыгните на камни справа от спуска. Не отпускайте «прыжок» и «вверх» до тех пор, пока не окажетесь на ровной площадке около секретной комнаты. Встаньте так, чтобы комната была справа и прыгайте быстро: вправо, вперед, вправо, вправо, назад, вправо. Спрыгните потом в воду. Плывите пря-



мо и взбирайтесь на маленькую площадку. Вбегите в туннель. Забравшись на камни, Вы попадете в комнату с рубильником у противоположной стены. Используйте небольшой скат у стены, чтобы перепрыгнуть ров. Рубильник откроет подводную дверь. Прыгайте в воду и выплывайте около центрального здания. Под зданием справа есть проход к рубильнику, открывающему центральную дверь. Идите в дом, несмотря на ожившую статую. Оттуда Вы спокойно с ней расправитесь. Внутри Вы встретите уже знакомого соперника и наконец-то сможете его убить (tomb96). Берите у него золотой ключ и второй сион. Залезайте на балкон и используйте золотой ключ. Если есть желание, то можете убить вторую ожившую статую. Если нет, то идите в открывшуюся дверь и закончите второй эпизод.





TOMB RAIDER

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Окончание. Начало в номере 9.

Андрей
ЛОБАНОВ



Третий эпизод

Египет. City of Khameen. Город Хамуна

Бегите вперед и прыгайте вниз на вспомогательный блок. Используйте расщелину, чтобы добраться до рубильника. Включите его. Спрыгните вниз. Вы увидите два блока. Выдвиньте один из них из прохода в стене (2 раза). Затем двигайте по нему следующий блок, и с него прыгайте вперед. Расщелина поможет Вам пройти дальше. Спрыгните вниз и скатитесь к Сфинксу. Прыгайте в бассейн с водой, в центре которого стоит высокий столб. Всплывайте между пальмами. Влезайте вверх и прыгайте на столб. Взяв предмет, спрыгните вниз и забегайте на левую лапу Сфинкса. Вам надо обойти его голову слева. Там будет лежать Сапфировый Ключ. Теперь идите к блоку между лап Сфинкса, тяните его 1-2 раза. Это позволит пробраться в коридор за блоком. Используйте ключ, чтобы открыть дверь. Бегите по коридору в следующую комнату и, оказавшись в ней, развернитесь вправо и влезайте вверх. Прыгайте дальше по небольшим площадкам, потом вбегите в небольшой коридор. Пробежав под мостом, Вы окажетесь в большой зале. Спрыгните вниз и бегите вправо (осторожнее — шар!). Рядом с тем местом, где шар остановился, есть проход в темный угол. Взяв его, прыгайте в



бассейн и в конце подводного туннеля найдете рубильник. Всплывайте в следующую комнату и заберитесь на нижнюю площадку. Залезайте наверх, где увидите два блока. Двигайте нижний блок в сторону ступенек, так Вы сможете запрыгнуть в проход в стене, где найдете новый рубильник. Выходите обратно и, передвинув нижний блок, прыгайте на площадку ко второму блоку. Толкайте его два раза, и Вам станет доступен проход в стене. Там будет ру-

бильник, открывающий люк в потолке комнаты. Снова выходите к блоку и поддвигаете его так, чтобы было удобно допрыгнуть до площадки под люком. Заберитесь туда и включайте еще один рубильник. Теперь подойдите к краю комнаты, слева от гонга, и совершите серию прыжков вдоль стены, а потом на площадку напротив синей крыши. Прыгайте на нее (это будет второй секрет). Спрыгивайте вниз и бе-



гите к статуе кошки (как раз под крышей). Слезайте вниз и прыгайте в отверстие в углу комнаты. Когда увидите темную комнату, осмотритесь в поисках рубильника. С центральной площадки можно запрыгнуть в секрет в углу комнаты. Выбегайте потом



из этой комнаты через коридор рядом с мостом. Оказавшись в следующей комнате, развернитесь направо — и в проход в другую комнату. Там Вы увидите единственный столб, наверху которого лежит ключ. Возьмите его и бегите вверх по подъему. В комнате прыгайте несколько раз по небольшим площадкам и включайте очередной рубильник. Далее прыгайте обратно и съезжайте вниз по длинному спуску. Поднимитесь через проход в стене к началу спуска. Прыгните на золотую створку ворот, которая около стены (через другие Вы снова скатитесь вниз). Провалившись в нижнюю комнату, используйте ключ чтобы

открыть последнюю дверь этого уровня.

Египет. Obelisk of Khamoon. Обелиск Хамуна.

Первый из уровней повышенной сложности. Пробежите сначала в дверь, и сверните направо. Залезайте вверх, и налево — в туннель. Вы окажетесь в комнате с четырьмя блоками. Хватайтесь за правый из них и подтягивайте под запертую золотую дверь. Теперь идите туда, где был блок. Там сможете взять аптечку. Принимайтесь потом за самый левый блок. Просто освободите проход и идите туда. Прыгайте в воду и следующей комнате Ваша задача найти спрятанный золотой ключ. Найдя его, возвращайтесь обратно. Если хотите взять несколько предметов, то займитесь оставшимися двумя блоками. В любом случае идите назад к запертой двери с замочной скважиной. Бегите вверх по ступенькам и в комнате с мумией, которой не удастся от Вас уйти, включите рубильник. Обегите колонну, на которой находится ру-



бильник, забежите на опустившийся мост и возьмите Глаз Гора. Прыгните вниз, в воду. Найдите несколько предметов и выплывайте на берег. Идите в коридор в углу. Используйте верхнюю ступеньку лестницы,



чтобы залезть на следующую площадку. Прыгайте по ним дальше, пока не заберетесь на самый верх. Потом спуститесь по ступенькам вниз к тому месту, где камни поросли зеленью. Там Вы найдете еще рубильник, опускающий второй мост. Спрыгните вниз слева от рубильника — Вы сможете найти несколько полезных предметов. Бегите обратно вверх по широким ступеням и около рубильника, опустившего первый мост, спрыгивайте в отверстие в полу на длинный пологий спуск. Оказавшись на полу комнаты, включите рубильник под спуском. Вместо спуска появятся ступеньки. Поднимитесь по ним до середины лестницы. Слева будет широкая площадка, от которой начинается вторая лест-

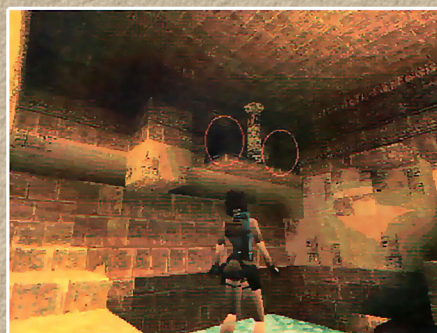
ница, ступени которой скрыты пока под песком. На уровне этой площадки будет дверь в главную комнату. Выйдя туда поверните налево и двигайтесь ко второму опустившемуся мосту. Берите на нем Анк или Египетский Крест и возвращайтесь к тому месту, где вошли в эту комнату. Бегите теперь дальше по ступенькам — в угол комнаты к рубильнику. Включите его и возвращайтесь в комнату с двумя лестницами. Теперь Вы можете подняться по более короткой лестнице. С ее верхней ступеньки прыгните на трещину в стене и двигайтесь по ней до золотой площадки. Спрыгните с нее чуть дальше на песок. С одной стороны будет лестница, ступеньки которой пока под песком. С другой стороны найдете проход к рубильнику. Включите его и появятся новые ступеньки. Поднимитесь по ним вверх в комнату к рубильнику, опускающему третий мост. Развернитесь и включите рубильник напротив, открывающий дверь рядом. Пройдя через нее, Вы окажетесь в знакомой комнате. Покиньте ее по широким ступеням, пройдите вдоль трех колонн до того места, где можно допрыгнуть на центральный столб. Прыгайте на него это будет первый секрет. Около одной из стен Вы увидите се-



ребристый гонг. Прыжок туда снимет немного здоровья, но это единственный способ добраться до второго секрета этого уровня. Развернитесь направо и прыгните



на синюю площадку, которая ведет в сосед-



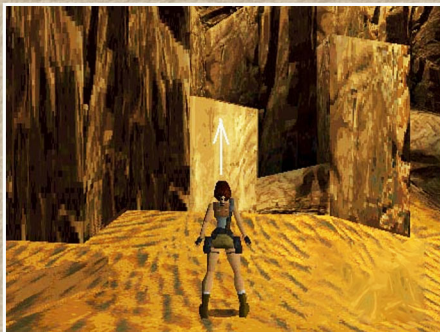
нюю комнату. Около потолка можно заметить площадку с колонной, за которой будет третий секрет. Ваша задача в этой комнате — забраться на маленькую площадку в углу, с которой можно допрыгнуть в проход к рубильнику. Вы достигните ее если будете двигаться так, чтобы стена была слева от Вас, причем половину пути придется перемещаться на руках. Достигнув этой площадки, прыгайте к рубильнику и включайте его. Спрыгнув на землю, взби-



райтесь наверх где-то между креслами. Выбежав в центральную залу берите Скарабея, потом перепрыгивайте на последний мост и берите Печать Анибуса. Так как Вы взяли все четыре предмета, то Вам покажут открывшуюся подводную дверь. Плывите туда, но не слишком увлекайтесь подводными дарами — придется плыть долго и может не хватить кислорода. Выплывайте наверх и выбирайтесь из бассейна. Бегите дальше и Вы окажетесь в уже знакомой комнате. Найдите столб посередине бассейна. В специальные места на нем устанавливаете найденные ранее предметы и идете в открывшиеся ворота.

Египет. Sanctuary of the Scion. Храм Сциона.

Один из самых больших уровней в игре и только с одним секретом. На этом уровне лучше использовать самое мощное оружие, которое есть — это решит многие проблемы. Бегите вверх по широкой лестнице, взбирайтесь на столб, а затем в проход сверху. Бегите дальше и спускайтесь с оружием в руках. Забирайтесь на светлый блок напротив левой лапы Сфинкса. Теперь прыгайте так, чтобы стена была слева от Вас. Достигнув трещины в стене, используйте ее и потом влезайте по камням наверх. Теперь Вы будете прыгать в обратном направлении, но на более высоком уровне. Добравшись до рубильника, включайте его и быстро приготовьтесь к встрече с очень злым летающим чудови-



щем. Если оно подлетит к Вам, то может спокойно сбросить вниз на камни. Потом прыгайте дальше вдоль стены. В дальнем



конце Вы сможете аккуратно спрыгнуть на песок. Теперь бегите на другую сторону Сфинкса. Там увидите несколько колонн разной высоты. Найдите самую низкую из них и прыгайте по ним выше и выше. С самой верхней колонны можно влезть на длинную площадку. Бегите по ней и, аккуратно миновав железные зубья, бегите дальше до рубильника в углу. Включите его и приготовьтесь к новой опасности. От рубильника можно прыгнуть на площадку к большой аптечке, а оттуда аккуратно спрыгнуть вниз. Слева от Сфинкса откроется проход, бегите туда, потом в коридор налево. Вы увидите скат к воде, но скатываться надо спиной и хвататься за край над водой. Это позволит переместиться влево на площадку. Если это у Вас не получилось, то выплывайте из воды и пробуйте все заново. С площадки забирайтесь в проход, поднимитесь по ступенькам и скатывайтесь во второй бассейн по новому скату. Этот бассейн отличается длинной площадкой над ним. Но сначала поплавайте в нем и найдите ключ. Потом снова забирайтесь к началу ската, и, снова скатываясь, в последний момент прыгните и влезайте на площадку. Используйте ключ, развернитесь и, разобравшись с получеловеком-полуконом, возьмите Египетский Крест. Идите снова в пещеру к Сфинксу и забирайтесь на знакомую площадку напротив его левой лапы. Но теперь делаем только один прыжок на колонну справа, а с нее надо прыгнуть в противоположном направлении на тонкую площадку. Прыгайте вдоль стены дальше до открытой ранее двери. Войдя внутрь, увидите развилку. Идите направо и толкайте блок один раз. Теперь идите в левый проход и используйте блок, чтобы влезть выше. Немного постреляв, берите второй Египетский Крест (Анк). Потом выходите назад, к двери, и спрыгивайте на спину Сфинкса. Вы здесь и были в начале

этого уровня. Забирайтесь на голову и устанавливайте два креста на свои места. Записавшись здесь, можете рискнуть взять два «узи». Это непросто, так как они лежат на прозрачной площадке слева от головы Сфинкса. На нее можно запрыгнуть только с разбега. Когда возьмете автоматы, приго-



товьтесь к теплым поздравлениям уже от двух летающих демонов. Потом, аккуратно нащупав край площадки, прыгайте с разбега на площадку у стены. Это позволит спокойно добраться до земли. Дальше идите в дверь между лап Сфинкса и прыгайте в воду. Проплывите между ногами правой статуи и включите рубильник. Вас вытянет наверх, где выбирайтесь на твердую почву. Теперь, аккуратно прыгая, спуститесь к воде. На одной из статуй Вы найдете рубильник, который откроет подводную дверь. Эта дверь будет уже около ног левой статуи. Плывите туда и потом бегите вверх по длинному спиралевидному коридору. Вы достигнете решетки и талисмана Скарабея. Берите его и приготовьтесь к серьезной встрече. Разобравшись со всеми демонами, идите к другой двери и используйте Скарабея. Войдите в следующую комнату, где Вы снова встретитесь с Ларсоном (помните третий уровень). После уверенной победы подойдите к алтарю и возьмите Сцион. На этом миссия в Египте будет закончена.

Вы увидите длинную заставку, на которой Лару не только лишат всего оружия, но и попробуют убить. Но девушке удивительно везет, и она оказывается на загадочном острове...

Четвертый эпизод

Потерянный город. The Lost City.

Прииски NATLA. Natla's Mines.

Этот уровень Вы, естественно, начинаете безоружным (помните заставку?). Но первый соперник появится не скоро, и Вы успеете найти свои пистолеты.

В начале уровня Вы плывете по подводному туннелю. Выплывайте на поверхность озера и подныривайте под водопад у стены. Вы окажетесь в коридоре, в котором расположен рубильник. Включите его и бегите обратно к озеру. Выбирайтесь на пристань около плавающей лодки. Сверните в проход направо и бегите прямо до блока в скале. Выдвиньте его из стены и в коридоре за ним включите следующий рубильник. Теперь бегите обратно в коридор за водопадом. Пробежите по нему до обрыва и

прыгайте над озером на площадку напротив. Вбежав в следующую комнату, Вы увидите кран с подвешенным строительным блоком. Если решите изучить кран, то за-



метите, что в его пульте управления не хватает трех предохранителей. Их-то и предстоит найти. Идите дальше мимо крана. Вы увидите две строительные комнаты, причем на правую Вам помешает залезть ограждение. Но на нее можно запрыгнуть, если подтянуть расположенный недалеко блок. Подтяните его к старым покрывкам и перепрыгните на крышу комнаты. Сделав это, Вы заметите в ее крыше треснутую плитку, на которой надо провалиться внутрь. Идите по коридору до развилки, справа Вы увидите рубильник, который переместит лодку к другой пристани. Идите дальше и спрыгивайте вниз. Теперь к деревянной двери на рельсах, которая откроется при приближении. Вам предстоит довольно простая задача — «гонка» с двумя шарами. Первый можно пропустить мимо себя, а потом быстро бегите и прыгайте через барьеры, причем, перепрыгивая последний, приземлитесь правее и вбегите в коридор. Если Вы это сделали, то берите первый предохранитель. Избегая новых шаров, выбирайтесь назад. Если «гонка» не получилась, и шар заткнул проход, то придется повторить ее еще раз. Выберите оттуда через то место, откуда скатился второй шар. Возвращайтесь к озеру и забирайтесь на лодку, которая теперь находится напротив другой пристани. С нее прыгайте на берег и ищите проход за ящиками. Вы окажетесь на складе фирмы NATLA, ящики которой стоит внимательно осмотреть. Найдите ящик, который темнее остальных. Выдвиньте его один раз, а затем задвиньте в свободное место слева. Выдвигайте следующий ящик, двигайте его теперь вправо. Вы сможете включить рубильник в коридоре за этими ящиками. Возвращайтесь к первой пристани и забегайте в проход рядом с шахтерской машиной. Толкните блок два раза, влезайте на него, потом еще выше и включайте рубильник. Бегите в коридор за блоком, где найдете второй предохранитель. Можете осмотреть комнату, но у Вас еще нет оружия, чтобы дать отпор «плохому парню». Затем возвращайтесь в пещеру с двумя строительными комнатами (напомню — дорога туда проходит через водопад) и идите в проход около левой комнаты. Вы достигнете транспортера, на котором лежит последний предохранитель. Слева от механизма, где Вы предварительно открыли дверь, будет включатель. Он задействует двигатель ленточного транс-

портера, и Вы сможете подобрать выпавший предохранитель. Осталось только установить все три детали в кран. Это опустит комнату. Зайдите теперь в дверь и найдите внутри нее два своих пистолета. Остальное оружие Вы сможете отвоювать в конце этого уровня. Забирайтесь дальше на крышу опустившейся строительной комнаты и прыгайте в проход в стене. Как только окажетесь там, чуть пройдите вперед и посмотрите направо-вверх, там будет малозаметный проход. Идите по коридору и, как только достигнете ската, съезжайте спиной вперед и хватайтесь за край. Как только пол ловушки придет в первоначальное положение, выбирайтесь наверх. Заберитесь в проход над люком — там будет первый секрет и рубильник, открывающий выход из секрета. Берите все предметы, включайте рубильник, и возвращайтесь в первый туннель. Бегите в пещеру за шахтерской машиной и разберитесь с плохим парнем. Возле его тела Вы найдете свои магнумы. Найдите место рядом с пропастью, откуда виден рубильник у противоположной стены. Не стоит даже и пробо-



вать перепрыгнуть туда, расстояние очень велико. Убедитесь сначала, что здоровье у Лары отличное, и прыгайте в сторону рубильника. Вы упадете сначала на наклонную площадку у подножия противоположной стены, начнете съезжать по ней. Уверенность в своих действиях поможет Вам ухватиться за край расщелины почти у самой лавы. Двигайтесь направо и спрыгивайте на ровную площадку под ногами. Пробежите до конца коридора в комнату с лавой. Прыгайте по столбам налево до конца пещеры, но если хотите найти второй секрет, то обратите внимание на то, что с одного из столбов можно запрыгнуть в проход в правой стене. Прыгайте туда, быстро бегите вперед и толкайте ящик, иначе Вас раздавит большим шаром. Затем сдвиньте ящик в сторону и влезайте наверх, в секрет. Один выход оттуда приведет Вас к столбам, другой — в коридор, по которому катился шар. Там найдете несколько предметов, в том числе и любимый дробовик. Возвращайтесь в комнату со столбами и прыгайте дальше в конец комнаты. Бегите по коридору до пещеры с ящиками TNT. Один из них (в углу) будет темнее остальных. Выдвиньте его из угла и перетащите в соседнюю комнату. Установите его напротив прохода в левой стене, с него Вы спокойно туда запрыгните. Следуйте дальше до рубильника, который Вы видели ранее, включите его и возвращайтесь в комнату, куда Вы передвинули ящик с TNT. Но

ящика здесь уже не будет (от него почти ничего не осталось), зато появится возможность перебраться через каменный завал в этой же комнате. Вскоре Вы окажетесь в большой зале с серыми колоннами. Достаточно сильный соперник на скейте встретится здесь. Он очень быстрый, но не торопитесь и спокойно покончите с ним. Обыщите потом эту комнату в поисках обломков для узи и третьего секрета, который представляет из себя колодец с водой в то время, как Вас окружает кипящая лава. Бегите



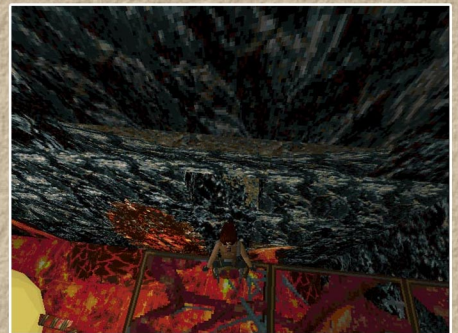
дальше. В комнате с наклонным полом надо увернуться от трех катящихся шаров. Это достаточно легко, и не вызовет больших трудностей. В следующей комнате Ваша задача — взобраться на самый верх. Вы попадете в комнату со стенами песочно-желтого цвета. Толкайте блок в одной из стен дважды (чтобы сдвинуть его в третий раз, надо сдвинуть еще один блок, который Вы не видите). Для этого развернитесь направо и вскарабкайтесь в следующую комнату. Снова толкайте блок дважды и спрыгивайте в комнату внизу. Там вытяните блок из стены, затем возвращайтесь в самую первую комнату. Т. е. сначала влезайте вверх, потом спрыгивайте в комнату. Так как Вы передвинули блок в сторону, то теперь сможете еще раз толкнуть самый первый блок. Это откроет проход в стене, рядом с которым будет рубильник. Развернитесь так, чтобы рубильник был справа от Вас, идите прямо вперед, потом развернитесь налево и вскарабкайтесь вверх. Бегите прямо к блоку и вбегите в туннель слева от него. Толкните блок на нижней ступеньке и бегите налево. Пробежать через дверь Вам не удастся, но это и не нужно. Найдите рядом с ней рубильник, включите его и возвращайтесь по ступенькам наверх. Бегите потом вперед через открытую золотую дверь к дырке в полу. Прыгните в нее и бегите дальше, где Вас встретит последний враг в этом уровне. Он вооружен дробовиком, поэтому ведите бой на среднем расстоянии. Если подойдете слишком близко, то потеряете много жизни. Убив его, возьмите дробовик (если Вы не взяли его раньше) и бегите к подножию пирамиды. Темные пятна обозначают места, по которым вам нужно прыгать. Спокойно прыгая, Вы доберетесь до прохода в левой стене, который приведет к рубильнику, открывающему последнюю запертую золотую дверь около того места, где Вы выбежали из комнаты. За ней Вы найдете ключ к пирамиде. Откройте им главную дверь, и следуйте в следующий уровень.

Атлантида. Atlantis.

Идите вперед, приготовьте магнумы и расправьтесь с родившимся «чужим». Убейте потом еще несколько по мере их появления, и бегите в проход в дальнем левом углу комнаты. Возьмите несколько предметов и расправьтесь с летающим монстром. Если спрыгните на пол, то снова забирайтесь наверх и ищите рубильник где-то в углу. Потом напротив Вы сможете найти второй рубильник. Откроется дверь второго этажа. Там будет третий рубильник, который откроет дверь в центральной комнате. Идите по коридору в следующую комнату. Убив демона, Вы можете просто перепрыгнуть на соседнюю площадку, а можете найти первый секрет. Для этого подойдите к краю площадки и развернитесь лицом к проходу. Спрыгните назад и схватитесь за край руками. Разожмите пальцы,



потом снова схватитесь за площадку внизу. Так Вы попадете в секрет. Выбирайтесь из него через другой проход. Идите дальше в комнату с еще не родившимся монстром. В конце комнаты будет закрытая дверь. Чтобы открыть ее, развернитесь направо и прыгайте к трещине в стене. Опять отпустите



трещину и схватитесь за выступ внизу. В коридоре найдите нужный рубильник. Теперь идите в открывшуюся дверь. Вы окажетесь в пещере с водой, причем с одной ее стороны будет знакомый песчаный склон. Можете спрыгнуть в воду, потом выбирайтесь на небольшую площадку и прыгайте по темным местам склона. В некоторых из них задерживаться не советуем. Можете забраться в верхний правый угол склона, и там, в проходе, Вы найдете второй секрет. Спуститесь вниз, к закрытой красной двери. Развернитесь так, чтобы дверь была слева, и прыгайте на следующую площадку. Прыгайте еще два раза и вбегите в небольшой туннель. Включите рубильник и прыгайте в воду. Найдите рубильник под водой, потом выбирайтесь из воды там же, где и в первый раз, и повторите свой маршрут к красной двери, пока она не закры-

лась. Войдите в нее и прыгайте на следующую площадку. Бегите вверх по ступенькам и прыгайте в туннель. В конце него уверенно прыгайте в воду, плавайте в соседнюю подводную комнату, открывайте рубильником дверь и выбирайтесь из воды. Пробежите мимо зубьев и возьмите патроны для узи. Развернитесь вправо и прыгайте с разбега на следующую площадку. Бегите дальше и прыгайте в воду в конце тоннеля. Плывайте прямо вперед и взбирайтесь на площадку между двух сфер. В комнате будет пять рубильников, открывающих три подводные двери. То есть три открывают, а два приносят неприятности. Открыв двери, плывите мимо них. Добежав по коридору до развилки, сверните направо. Рубильник на стене откроет дверь рядом. Вбежав в комнату, Вы увидите, что скатившийся шар перекрыл дальнейший путь. Используйте блок, чтобы установить его на пути шара. Выбегите из комнаты через ко-



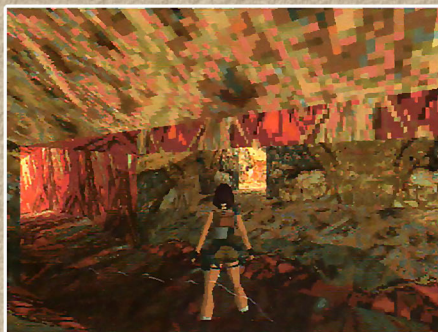
ридор в стене и снова зайдите в нее там же, где зашли в первый раз. Блок остановит катящийся шар и дальнейший путь будет открыт. Убейте очередного демона и прыгайте направо. Оказавшись в следующей комнате, убейте двух родившихся монстров и скатывайтесь вниз, но так чтобы перепрыгнуть лаву и оказаться на красной полосе. Возьмите все предметы и идите дальше. Вы окажетесь в большой пещере с узким проходом посередине в виде застывшей лавы. Но пройти по нему невозможно, поэтому прыгайте на площадку слева. Там встаньте рядом с краем у основания черного треугольника и прыгайте вперед на не-



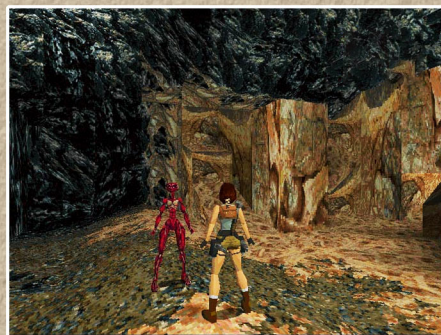
большой выступ. Быстро вбегите в коридор в стене и оттуда расправьтесь с монстром. Пробежите до конца туннеля и прыгайте на площадку посередине комнаты. Пройдите чуть вперед и прыгайте к противоположной стене. Добежите до рубильника и включите его. Потом следуйте к блоку в углу. Выдвиньте его из угла, и откроется



проход дальше. Миновав зубья, развернитесь направо и убейте всех демонов вдалеке. Туда же и прыгайте. Следуйте дальше по коридорам до комнаты с кипящей ярко-красной лавой. Там прыгайте вперед ко входу в небольшой коридор. В конце него Вы найдете рубильник, передвигающий колонны в комнате. Возвращайтесь в комнату и прыгайте так, как позволяют колонны. В новом коридоре включите еще один рубильник и снова прыгайте. Попад в проход в стене бегите дальше. Оказавшись в длинном коридоре странной формы, Вы заметите целых три демона, один из которых опасный кентавр. Вы можете их убить, не вбегая в коридор, но только если Вы побежите вперед, то успеете попасть в комна-



ту с третьим серетом. Возвращайтесь в коридор и бегите дальше. Пробежите через красную дверь и, когда она закроется, влезайте вверх. Двигайтесь дальше, собирая обоймы для узи. Когда достигнете зубьев, обратите внимание на шар за ними. Поэтому подойдите близко к зубьям и, как только шар покатится, делайте сальто влево. Потом спокойно пробегайте мимо неподвижных зубьев. Далее Вы окажетесь в комнате с тремя блоками. Толкните два раза блок по левую руку от Вас. Вы придете к двери, слева и справа от которой будут два рубильника. Включайте правый и тут же делайте сальто назад. Потом аккуратно слезайте в открывшееся отверстие. Бегите прямо и налево. Включайте еще один рубильник и вылезайте наверх рядом с ним. Теперь пробегайте через открывшуюся дверь. В следующей комнате берите четыре обоймы и включайте рубильник в углу. Потом скатывайтесь вниз. Убейте дух прыгающих демонов, но не трогайте маленького хрупкого демона. Это как бы Ваше отражение. Стреляя в него, Вы просто будете убивать себя. Но как и всякое материальное создание его можно и нужно убить. Для этого то и была создана та симметричная ком-



ната, в которой Вы сейчас находитесь. «Ваше отражение» будет повторять все ваши движения, но в зеркальном отражении. Немного подумав, Вы и сами догадаетесь как его убить, но я все-таки расскажу. Забирайтесь на темные камни, оттуда прыгайте к запертой красной двери. Рубильник откроет люк рядом, закрывающий колодец с лавой. Теперь быстро бегите и прыгайте на соответствующее люку место на противоположной (!) площадке (в то время как враг прыгает на площадку, где вы только что были). Если люк не закрылся, то «чужой» просто провалится в него и сгорит. Идите в открывшуюся дверь и разберитесь с двумя злыми кентаврами. После бегите направо и включайте рубильник. Теперь все надо делать быстро. Бегите в другую симметричную часть комнаты и включайте второй рубильник. Если все сделано быстро, то появится мост, ведущий к



Алтарю Сциона. Подойти к нему со стороны небольшого подъема и нажмите кнопку «Действие». Заставка подведет итог этому уровню.

Великая пирамида. The Great Pyramid.

Как Вы, наверное, поняли из заставки к этому уровню, Вам будет противостоять



самый страшный и огромный враг в игре (не говорю сложный!). Он достаточно лег-

ко убивается из дробовика, правда потратить придется патронов 20-30. Главное — не подпускать его близко к себе и стараться не упасть с площадки в пропасть. Сделав свое дело, соберите обоймы и скатывайтесь по коридору вниз. Потом пробегите дальше вперед, развернитесь направо и толкайте блок перед собой три раза вперед. Бегите в открывшийся проход и толкайте теперь вперед второй блок, затем используйте его, чтобы влезть наверх. Пробежите через лезвия (останавливаясь около них не рекомендую). На развилке сверните направо и следуйте к еще одному блоку. Толкните его вперед и обегите с другой стороны. Сверните направо и пробежите через красную дверь в следующую комнату. Перелезьте на другую сторону выдвинутого блока и толкните его два раза. Теперь можно влезть на него (правда с другой стороны) и включить рубильник. Бегите дальше направо, в открывшуюся дверь. Вы увидите два песчаных склона с темными площадками (опыт прыгания по ним у Вас уже должен быть). Совершив четыре прыжка, оглянитесь назад — появился мост в секретную

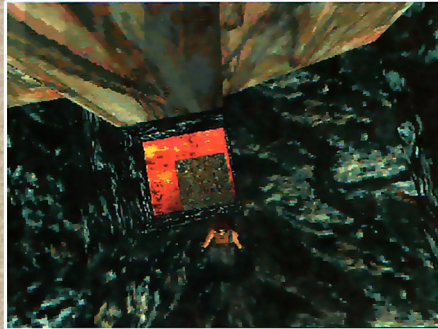


комнату! Быстро прыгайте к мосту и берите первый секрет. Возьмите все предметы, потом включите и выключите рубильник(!). Это позволит включить половинку моста, чтобы выбраться из секрета. Снова прыгайте по склонам до прохода в стене. Заметив шар наверху, спокойно идите вперед и, как только шар покатится, разворачивайтесь и бегите назад. Увернувшись от него бегите дальше. Ту же технику придется применить и ко второму шару. В конце коридора Вы заметите треснутую плитку. Проваливаться на ней не нужно, поэтому зайдите на нее и быстро отскочите назад. Затем уже аккуратно слезайте в образовавшееся отверстие (даже при таком способе Вы потеряете около трети энергии). В большой комнате найдите вращающийся



Сцион, стреляйте в него до тех пор, пока он

не взорвется. По дрожанию экрана и звукам Вы уже поняли, что запущен механизм самоуничтожения и надо уносить ноги с этого острова. Но не огорчайтесь — пострелять на этом уровне еще придется, и не раз! Вооружитесь узи и бегите в следующую залу с двумя монстрами. Там просто спрыгните на камни с правой стороны моста. Повисните на руках, и затем спрыгните в глу-



бокую яму у стены. Прыгайте с разбега к трещине в красной стене. Двигайтесь по ней вправо, избегая стрел. На правом ее конце спрыгивайте вниз. Не забудьте сделать сальто назад, чтобы не упасть в лову. Идите потом в проход в следующую комнату, здесь нужно совершить прыжок через движущееся лезвие и над трещиной с лавой. Вас ждет ловушка в виде катящегося шара, но, проявив немного смекалки, Вы легко его обманете. Прыгните мимо лезвия (не стойте слишком близко от него). Потом осторожно, медленно пройдите мимо пик или прыгайте через них. Но с обваливающейся площадки придется быстро сделать еще один прыжок вперед на твердую землю. Пройдя дверь, Вы окажетесь в длинной пещере. В дальнем ее конце увидите площадку с несколькими предметами. Повернитесь налево, Вы увидите оранжевую трещину, за которую можно схватиться. Сделав это, двигайтесь вправо и достигните второго секрета (три большие аптечки — это не мелочь). Подойдите спиной к краю площадки, примерно посередине, и сделайте сальто назад. Вы окажетесь на наклонной колонне, начнете съезжать вниз, и чтобы не упасть в лову, прыгните вперед еще раз. Затем развернитесь направо и прыгайте вперед вниз к началу туннеля (или используйте трещину в стене). Теперь советую задерживать дыхание — нужно пробежать через три хрупкие площадки и движущееся лезвие (начинайте бежать в тот момент, когда лезвие в крайнем левом положении). Или просто повисните на краю обрыва, который раньше скрывали провалившиеся площадки и шар прокатится над Вами. В любом случае бегите вправо, в коридор. Сбегите вниз и увернитесь от шара, покотившегося за Вами. Повернитесь направо и начинайте съезжать в тот момент, когда лезвие будет в крайнем положении. Спрыгните вниз и бегите не останавливаясь до красной двери мимо вытекающей лавы (можно прыгнуть в самый последний момент). Включите рубильник и вбегите в дверь. Справа возьмите две обоймы, потом развернитесь и приготовьтесь к еще одно-

му сложному трюку. Бегите дальше и, у самого края, прыгните на другую сторону ямы (шар прокатится над Вами, поэтому не торопитесь влезать вверх). Так Вы окажетесь в комнате с факелами. Спокойно прыгайте по самым краям площадок, иначе загоритесь или окажетесь в воде (но не стоит стоять слишком долго — здоровье будет таять). В следующей комнате увидите ма-



ленький водный бассейн далеко внизу, лезвие и хрупкую плитку. Если хотите взять третий секрет, то придется выполнить сложный трюк, но опыт у Вас уже есть. Прыгайте с места на плитку, быстро влезайте вверх и прыгайте с разбега дальше мимо лезвия. Чтобы покинуть комнату с секретом, подойдите к самому краю площадки, сделайте один (!) осторожный шаг назад и прыгайте с места прямо в колодец с водой (не промахнитесь). Плывите в следующую комнату, возьмите обоймы и приготовьтесь к встрече с Натлой. Да, та женщина, которая чуть было не скинула Лару в пропасть в заставке перед этим уровнем, жива. И к тому же она стала летающим демоном, который очень хочет Вашей смерти. Используйте узи и аптечки по мере надобности (их количество покажет Ваш уровень мастерства). Покончив с ней вбегите в проход на уровне пола за несколькими обоймами. Потом возвращайтесь обратно и взбирайтесь в проход над черными камнями. В конце



коридора придется прыгать по вершинам двух колонн. Вбегите в следующий коридор и аккуратно спрыгните вниз в конце него. Повернитесь и совершите два прыжка с разбега по двум более высоким колоннам. Снова забегайте в коридор и спрыгивайте на колонну. Оттуда — прыжок с разбега на площадку под туннелем. Бегите по нему дальше и съезжайте вниз. Увидев удаляющуюся Лару, Вы с горечью поймете, что прошли не только этот уровень, но и ВСЮ игру.

