

Tomb Raider 3

Советы

1. Быстрее спуститься с длинной лестницы можно поочередно отпуская руки и снова хватаясь — вы будете пролетать пролет за пролетом.
2. Быстрее залезть на кубик стандартной высоты (полный рост) можно сделав сальто назад с расстояния два шага от него.
3. Прежде чем спрыгивать куда-либо внимательно осмотрите место. Активнее пользуйтесь камерой — она стала более подвижной и мобильной;
4. По шипам надо ходить шагом, а не пытаться перепрыгнуть.
5. Спускаясь с высоты в три человеческих роста, сначала повисните на руках, затем спрыгивайте.
6. Не забывайте обыскивать трупы, не всегда получается позиционировать Лару сразу точно — полезные вещи обычно лежат у ног трупа.
7. Позиционирование шагом гарантирует, что вы не свалитесь с края выступа.
8. Пользуйтесь **Running Jump** и **Backflip**.
9. Можно медленно заживо сгореть, если неосторожно походить рядом с огнем — ищите сразу же воду;
10. Можно медленно умереть от действия яда после укуса змеи или ядовитого дрофика, если вовремя не принять аптечку;
11. Остерегайтесь болот, зыбучих песков;

Оружие

Посмотрим, чем на этот раз обзавелась Лара.

1. **Pistols** — основное оружие с бесконечным количеством патронов. Автонацеливание пистолетов раздельное, они могут стрелять в разные стороны.
2. **Shotgun** — наносит серьезный ущерб врагу в ближнем бою;
3. **Desert Eagle** — эквивалент Магнума из предыдущих версий, используется в ближнем бою;
4. **Harpoon Gun** — мало гарпунов, долго перезаряжать;
5. **Uzis** — для мощных противников на старших уровнях;
6. **Grenade Launcher** — оружие дальнего действия, гранаты взрываются спустя некоторое время после того, как достаточно напрыгаются. Можно подорваться и самому;
7. **Rocket Launcher** — очень редко встречаются ракеты. очень мощное оружие;
8. **MP5** — эквивалент M-16. MP5 —

автоматическая винтовка нового образца. Для стрельбы издалека и тщательного прицеливания. Нельзя бежать и стрелять.

Игровой процесс

В этой части игры Лара ищет обломки метеорита в различных частях света: INDIA, NEVADA, LONDON, SOUTH PASIFIC и ANTARCTICA. После прохождения уровней INDIA можно будет играть в три следующих уровня в произвольной последовательности (появляется глобус и игроку предлагается выбрать одно из мест). После этого можно будет перейти к заключительной части — ANTARCTICA. В игре есть секретный уровень, который становится доступным после того, как вы соберете все 59 секретов игры. Сами секреты по большей части не являются интересными — это либо потайные области, либо какие-нибудь патроны-аптечки-спички и ничего более — никаких дракончиков теперь нет.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Условные обозначения:

1. Буква **S** означает **Secret**.
2. **Gem** — означает **Gem Stone**, драгоценный камень, или кристалл.

LARA'S HOUSE

Дом Лары сохранил свои старые черты, но часть внутреннего убранства изменилась: появился новый тренажерный зал, полоса препятствий за



домом, тир, трасса для байка в саду,



аквариум в подвале и ряд новых секретных комнат. Теперь дом стал больше походить на мини уровень, чем прежде, со своими маленькими загадками. Лара же может добыть пистолеты уже здесь и попрактиковаться в тире на своем слуге. Слуга

все тот же нестареющий Дживс. Его



все еще можно запереть на чердаке и повесить на гвоздик в холодильнике. Но теперь еще прибавился тир, где он выступает в роли живой мишени — смотрится умиротворительно. Дом по-прежнему напичкан потайными комнатками. Тренажеры изменились, чтобы продемонстрировать новые возможности Лары. Вы начинаете в спальне. Слева дверка шкафчика — в нем спички. На противоположной стороне лестницы (пока не спускайтесь в холл) дверь на чердак. Там ближний ящик, закрывает проход-арку в смежное помещение — надо его сдвинуть. Откройте дверь на чердак — она понадобится на обратном пути, когда Лара попадет туда другим путем — и бегите дальше, в комнату с телевизором и пианино. Смежная комната — библиотека. Из правой полки торчит книга — нажмите и выключится камин. Теперь, стоя в камине, по левой стене можно подпрыгнуть и залезть наверх. Ход приведет в помещение, смежное с чердаком. Отодвиньте ящик вниз — под ним спички. Толкайте второй ящик в арку вперед — проход на чердак откроется. Теперь в помещении нажмите на таймерный рычаг — на небольшое время откроется дверь вниз, при входе в тренажерный зал. Надо добежать до нее через чердак, пока она не закрылась. Перепрыгивайте на ходу через перила и лестницу, а внизу примените спринт. Дверь ведет в подвал с аквариумом. Справа на дне увидите Racetrack key. Подвиньте ящик под дыру в потолке и залезайте туда — проход ведет к лю-



ку в аквариум. Плывайте на другой конец аквариума за ключом и быс-

тро возвращайтесь, пока Лара не захлебнулась. Сохраняться на этом уровне нельзя. Ключ отпирает калитку в сад с мотоциклом.



Внизу есть тренажерный зал (за ним бассейн), столовая (оттуда вход в кухню). Можно включить заунывную музыку в CD-плейере у стены. Она выключится когда добежите до тренажерного зала — следует основательно потренироваться перед игрой.

Кнопка за трамплином в бассейне открывает дверку в центральном холле. За ней рычаг — он открывает дверь в комнату с трофеями напротив. Заприте где-нибудь слугу, чтобы не мешался под ногами. Давите Рычаг b быстро бегите — тогда успеете под опускающуюся дверь. Возможно придется кувырнуться на бегу в конце, чтобы успеть подлезть под нее. Внутри книги, камин, рыбки, голова чучело головы тираннозавра на стене.



не. Окон нет. Больше ничего нет. Снаружи дома полоса препятствий модернизирована. Под низкой платформой после водного препятствия лежат пистолеты (ползти). Далее — тир, где можно пострелять в слугу и по мишеням. Убить его все равно не получится. Калитка в сад заперта. Нужен ключ из аквариума в подвале. На мотоцикле можно вволю поездить и попрыгать по трассе. Ворота теперь открываются и вы попадаете в основное меню.

I. INDIA Level 1 Jungle

Враги: Мартышки, тигры, пираньи. Перед тем, как скользить вниз, прыгните вправо, соскользните вниз до первой зеленой платформы, а оттуда через проход прыгайте до скры-

того листовой плоского основания желтого камня — S1 Shotgun. Сколь-



зите вниз по длинному спуску. Подпрыгните и ухватитесь за ствол дерева поперек. Убейте обезьяну и прыгайте вниз. Перепрыгните через шипы «на скользку» и далее двигайтесь влево прыжками во время скольжения — будет платформа с аптечкой и патронами. Когда Лара возьмет аптечку и покатылся каменюк — просто сделайте шаг вперед — камень не докатится до нее. Здесь же перепрыгните через зеленый выступ: за деревом в листе будет Gem и S2 патроны. Спускайтесь по другой стороне, перепрыгивайте через еще один ряд шипов вниз и скользите до конца. Спрыгивайте в арку слева. Осторожно, внизу непроходимое болото, на другом его конце — выход с уровня, но это знаменательное событие произойдет много позже. Берите Gem и забирайтесь на колонну в стене рядом (можно сделать стойку на руках) — сработает секрет

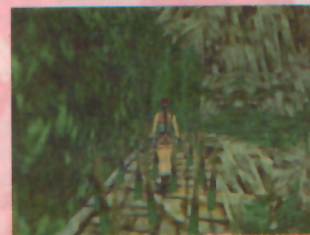


S3. Порыскайте по стене и нишам водопада в поисках спичек и патронов. Слезайте со стены и возвращайтесь по низу обратно в арку, в смежную комнату. Обезьяна попытается неуклюже утащить аптечку — пресеките это в корне. В дальнем конце комнаты проход с рычагом (рядом вода) — он откроет калитку в стене предыдущей комнаты. Если случайно упадете в воду течением Лару отнесет в тихую заводь, откуда можно будет выплыть через подводный тоннель (осторожно, пираньи любят Ларину плоть особой неземной любовью). Возвращайтесь к открывшейся двери и прыгивайте внутрь. Как только нажмете на рычаг — слева поедет смертоносная плита с шипами — сделайте два раза сальто назад, в нишу. Залезайте в открывшееся отверстие в левой стене. По канатной дорожке перебирайтесь на другую сторону реки и с камня прыгайте в джунгли. Угмоните разбушевавшегося тигра и нажимайте на рычаг в



стволе дерева — покатылся каменюк — прыжок влево и прыжок назад. Бегите к тому месту где стоял камень. Рычаг в нише слева открывает заветную решетку. Далее второй тигр, и за аркой еще один. Только сначала возьмите патроны за кустами справа. Не стоит радоваться яме, которую окутал туман — в ней шипы. Справа за деревом патроны. Ползите под сломанный ствол дерева — будет тигр и Gem.

Сохранитесь, встаньте спиной на краю дерева, повисните, опустите руки, и в падении снова схватитесь — Лара повиснет на нижнем выступе (Или прыгайте с платформ под деревом, хватайтесь и висите). Теперь можно залезть в ствол и взять S4 — спички и гранаты. Повисните и прыгайте вниз (осторожно, платформа с шипами, надо либо очень аккуратно спрыгнуть, либо попрыгать по наклонным платформам вперед-назад пока не приземлитесь подальше от нее). Возьмите патроны, гранаты рядом с камнями и падайте в тоннель (ворота пока закрыты). Зажгите спичку и идите шагом между шипами — они не причинят Ларе вреда. Вылезайте из ямы с шипами в тумане, возвращайтесь на ствол дерева и прыгивайте на платформу, где разгуливал мартишка. Идите в левую арку-решетку, шагом пересеките платформу с шипами, в конце пропрыгайте до зеле-



ной стены — вы окажетесь у ее обратной стороны. На руках идите вправо, берите Gem в длинной зеленой нише и возвращайтесь обратно. Залезайте на платформу с мартишкой слева, на руках идите влево, залезайте и ползите как только позволит высота платформы. Распрямитесь и залезайте на следующую платформу выше. Слева в стене — темный проход. В его конце рычаг над которым ниша и каменюк. Как только нажмете рычаг — покатылся каменюк — бегите от него к выходу из прохода. Затем вернитесь, заберитесь в нишу над рычагом и возьмите

S5 — патроны. Рычаг открыл основные ворота — возвращайтесь вниз и подстрелите большого и пушистого. Вы снова в джунглях и мартишка приведет вас к ловушке с тремя каменюками (покатятся синхронно из-за двойных кустов слева). После того, как скатится третий, можно будет подниматься по склону за кусты. Лара найдет аптечку и сделает себе укольчик. Слева будет дыра: повисните на руках, падайте, хватайтесь и подтягивайтесь — в пещерке берите S6 спички и Gem. Чтобы выбраться прыгните на платформу через проход и с нее — на верхний край ямы. Возвращайтесь в джунгли и идите дальше к реке. У ее истока лежат патроны. Разбегайтесь и прыгайте с



берега на островок-бревно. Подтягивайтесь с самой высокой точки на платформу над островом и нажимайте рычаг — откроется дверка на другой стороне. С платформы либо прыгайте на другую сторону и спускайтесь на тарзанке (ждут — не дожидутся два тигра и Gem на колонне у



водопада), либо сразу прыгайте в воду — подводный тоннель сразу приведет в пещеры с водой и дверца за вами закроется. Так, или иначе все действие закручивается вокруг водопада — для того, чтобы на него забраться надо затопить всю местность. Две смежные пещеры с во-



дой разделены подводными шлюзами. В первой есть узкий мостик в центре с двумя рычагами, которые открывают подводные шлюзы и дверцу в соседней пещере. Во второй пещере на островке в центре лежат спички. Если вы воспользовались второй тарзанкой и попали сразу во вторую пещеру со спичками, то подводные шлюзы будут закрыты — бегите в правый угол пещеры, в тупик и выдвигайте камень два раза. За ним есть решетка — люк в воду. Откроется дверца в смежной стене пещеры, в комнату с рычагом, который открывает этот люк за камнем. Нырните в люк — он ведет в первую пещеру — и вылезайте на узком мостике с рычагами. Но можно было и забыть о тарзанке и сразу приплыть в первую пещеру. В обоих случаях теперь просто нажимайте оба рычага на мостике и плывите в пещеру со спичками. Идите в открывшуюся



дверь и нажимайте рычаг — водопад будет затоплен.

Теперь идите в арку с двумя факелами, к водопадам. Плывите к дальнему водопаду и идите сквозь него. Поднимайтесь на самый верх и нажимайте рычаг — откроется решетка под водой, напротив водопада. Подводный тоннель приведет в комнату с тигром. Возьмите патроны в темных углах и забирайтесь по лестнице наверх. Мартишка попытается утащить Indra Key. Пристрелите нахалку, берите ключ и бегите дальше. Внизу то самое болото из начала уровня и перед воротами разгуливает тигр. Спускайтесь, берите патроны в нише слева и вставляйте Indra Key в замок двери — уровень закончится.

Level 2 Temple Ruins

Враги: Змеи, пираньи, обезьяны, статуи.

За деревом справа убейте двух змей. Их надо сначала «будить», а потом отпрыгивать и расстреливать с безопасного расстояния. Если Лару укусит змея, то она начнет хиреть на глазах — надо принять аптечку, иначе ваша виртуальная питомица вскоре погибнет от действия яда. Лучше перестрелять всех змей и затем один раз принять лекарство. В центре поляны в дупле есть аптечка. Поляна выходит к реке с водопадом — там сильное течение, плавать не имеет смысла.

Рычаг за второй из змей открывает люк в полу рядом. Внизу возьмите аптечку и бегите за угол — там третья змея охраняет выход. Другой выход — к водопаду — бесполезен. За змеей увидите двух мартышек, вообще зловредные обезьяны будут здесь встречаться довольно часто, но вредят они мало. В следующем помещении прудик с ручными пираньями. Они отзываются на команду «Фас!». Наверху кое-что лежит.



Нырните в прудик с пираньями и вылезайте на противоположном берегу, пока на костях ног еще есть мясо. Рычаг на стене открывает решетку под водой в центре ближней стены. Бегите по мелководью и ныряйте в тоннель, за решетку. Лара мило посверкает пятками и попкой и вылезет на противоположном берегу, наконец, избавившись от пираний. Забирайтесь на кучу грязи впереди (по плоским выступам) и прыгайте на каменную кладку с небольшим водопадом. В ее конце есть проход (слева от него на стене патроны, но прыгать туда моей Ларе почему-то было лень), а за ним — мартышкан, хранитель Gem. Теперь Лара уже над водопадом. С разбега прыгайте на дерево — на ветках сушатся патроны и спички. Далее, снова с разбега, прыгайте на маленький каменный выступ в стене слева (по направлению к водопадам) и хватайтесь. Отсюда — на ветку с аптечкой, а оттуда — уже



на верхнюю платформу левого водопада. Обойдите водопад внутри скалы, скользите вниз во второй водопад и хватайтесь руками. Идите на руках вправо до ниши с патронами и затем перепрыгивайте на платформу с пещерой. Убейте мартышку снаружи и двух змей внутри пещеры. Когда начнете спускаться по длинному склону — по левой его части покатайтесь каменюк — отойдите вправо. Слезайте в пещеру с шестиручкой статуей.

Возьмите патроны рядом со статуей и отодвиньте камень справа от



нее — вы снова увидите патроны и проход. В следующей пещере вторая статуя и Gem. Статуя оживет. Враг



неповоротлив и медлителен, так что Лара быстро с ним справится. Когда статуя закрывается мечами они образуют пуленепробиваемый щит — стрелять бесполезно. Залезайте на платформу в стене слева и расстреливайте статую с безопасного расстояния. Два рычага понадобятся после. Исследуйте комнату: ворота с двумя замками, две двери и люк в полу. Когда подойдете к люку Лара сама провалится вниз. Нажмите на рычаг и ближняя дверь наверху откроется. Прежде чем вылезать, толкните камень рядом с рычагом — откроется проход S1. Во всем этом помещении лучше перемещаться ползком или бегом. Как только Лара останавливается тут же появляется отравленный дротик из ниоткуда — надо глотать пилюли, чтобы вылечиться. В яме лежит аптечка. Как только покатайтесь каменюк — надо скорее из нее выбираться. Кроме того, в следующих нишах есть спички и патроны. Наползавшись, возвращайтесь к рычагу, вылезайте и бегите в открытую дверцу. Перед Ларой непроходимая тряпина. Вернее, только на первый взгляд. Надо идти по болоту, окупавшись в грязь с головой и не останавливаться — тогда хватит воздуха и Лара выберется на другом берегу, как ни странно, чистая и блестящая. Немного поднимитесь на гору грязи, развернитесь и с разбега прыгайте на каменный тоннель над грязевым, хватайтесь и подтягивайтесь. В конце тоннеля рычаг, который открывает калитку рядом на некоторое время. Через пару шагов за калиткой надо перепрыгнуть через рубящий меч на уровне колена, затем, слегка поцарапавшись о боковые плиты с шипами, бежать вперед, в следующую комнату. Убейте двух мартышканов и осмотритесь. В центре комнаты бассейн, огороженный решеткой. Рычаг сзади открывает люк наверху всей конструкции (на-

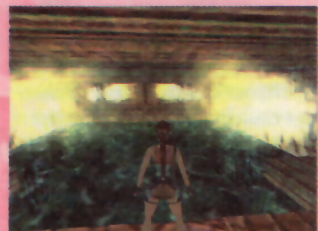
жать позже), но наверх надо залезть. Найдите и выдвиньте непохожий на другие кирпич из колонны в правой стене комнаты. Подгоните его так, чтобы с него можно было запрыгнуть на платформу над бассейном, но сначала прыгайте не к люку, а на смежную часть платформы, охватывающую почти весь периметр. На ее другом конце, в потолке есть отверстие. Если стоять на платформе, то видна лестница в стенах отверстия. Прыгайте и ползите наверх — за S3. Патроны и рычаг. Рычаг что-то делает в следующей комнате, похоже отключает статую, но это сейчас неважно. Сохранитесь, теперь гораздо важнее выбраться обратно: любая попытка спрыгнуть, или повиснуть и спрыгнуть, или схватиться во время падения за уступ — приводит к смерти нашей знакомой. Для того, чтобы спуститься надо встать по направлению к периметру центральной платформы внизу (его край видно), прижаться спиной к стене, а затем просто бежать вперед и падать — если Ларе повезет, то она окажется снова прямо на периметре. Слезайте, открывайте рычагом люк, толкайте камень так, чтобы можно было добраться до люка и прыгайте в воду. Под водой дерните за рычаг и решетка откроется. В тоннеле наверху закрытый люк в следующую комнату. Чтобы его открыть надо проплыть чуть дальше и дернуть еще два подводных рычага. Вылезайте и дышите. Прыгайте в озеро и нажмите два рычага на противоположных стенах бассейна — Статуи-факелы по бокам бассейна загорятся и вы заметите контуры невидимых платформ в воздухе. Третий рычаг откры-



вает на время дверцу в противоположной стене — S3. Сплавайте туда за патронами, большой аптечкой и гранатами. На обратном пути дверца будет открыта — как раз для того, чтобы подышать. Теперь вылезайте на берег и забирайтесь на одну из невидимых платформ. Наверху ры-

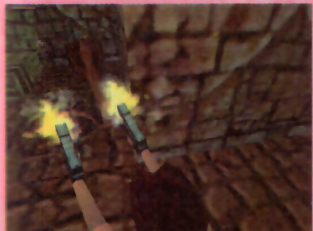
чаг — дерните, прыгайте вниз за Gem и идите в левую дверь — она тайменная. Внутри коридор. Калитка за вами закроется. Бегите вправо до шипов и нажимайте на рычаг в стене. Плита с шипами начнет двигаться. Теперь бегите спринтом в противоположный конец коридора, тормозите у стены и берите Ganesha Key. Разворот на 180 (End) и спринтом обратно до калитки — она открылась. Когда плита остановится сбегайте в тот конец коридора, где она стояла вначале и возьмите патроны. Возвращайтесь к бассейну — теперь там куча грязи. Поднимайтесь наверх и идите в проход направо. Слева увидите спички, а справа лестницу. Поднимайтесь на две ступеньки — покатайтесь каменюк — разворот на 180 (End) и спринтом обратно до прохода, откуда вы вошли. Теперь поднимайтесь по лестнице. Тропинка раздваивается, но затем снова сходится. Направо — режущее лезвие. Перепрыгните его и бегите до конца коридора, до стены — за вами покатались каменюк. Не оглядываясь, делайте сабдо назад через камень, когда он будет достаточно близко. Теперь ползите по тоннелю — он выходит снова в основной коридор. Если же вы вначале пошли направо, то убейте мартышку, нажмите на рычаг и идите в основной коридор. Увидите комнату с двумя мартышками и Gem. Возьмите кристалл и бегите к дыре в полу. Повисните и ползите по лестнице вниз до конца, затем отпускайте руки — Лара снова окажется в комнате с дохлой статуей.

Теперь нажмите те два рычага на платформе в стене — откроется дверь слева. Убейте мартышку и не обращайте внимания на пустой бассейн — его надо будет залить водой. Бегите в следующую комнату с огнедышащими статуями, ныряйте и



плывите до платформы с рычагом между двух огней. Быстро дергайте за рычаг и делайте сальто назад в воду — откроется подводная заслонка под платформой. Если Лару подпалит, вода затушит огонь. Плывайте в тоннель, придерживаясь боковых стен — впереди по центру в дальней стене ядовитые дротик. Вы окажетесь в огромной пещере с водой. Ларе нужно забраться по выступам на самый верх. В воду упадут огромные

плиты с потолка — осторожнее, так может и задавить. Берите аптечку на одной зеленой платформе, затем вылезайте на другой и карабкайтесь по лестнице. Наверху делайте сальто назад с лестницы на платформу. Прыгайте по диагонали на следующий каменный выступ, затем еще на один, разворачивайтесь и залезайте на зеленую лестницу. Оттуда по диагонали — на каменный выступ впереди, а с него — на платформу с коброй. Постарайтесь сразу отбежать в угол, иначе кобра сбросит в воду. Через платформу окажетесь в пещере под потолком — покатысь камнем, но через него можно перепрыгнуть. Проползите под дротиками в стенах, перепрыгивайте через мечи. Слева аптечка. Если хотите сходить за S4, то прыгайте в яму на любой свободный от шипов квадрат — увидите лаз. Шагом идите по шипам и ползите в тоннель. В конце — S4: комната с коброй, Gem и патрона-



ми. Только вот теперь придется заново добираться до пещеры в потолке. За ямой с шипами виден Gem. Толкайте правый кирпич в глубину, за ним есть еще один камень. Толкайте его три раза и Лара окажется в новом коридоре. Перед тем как бежать дальше, вернитесь в коридор с камнями — все левые камни коридора двигаются. Толкайте ближайший к комнате со статуей камень, затем выдвигайте на себя следующий камень и откроется потайной рычаг в левой стене, который заполняет водой комнату с пустым бассейном. Теперь бегите в коридор — покатысь два каменюка. Прыгайте через шипы в левый проход — камни останутся в яме. Далее отверстие в полу. Перед тем как прыгать удостоверьтесь, что вы целитесь в воду, а не на шипы. Вы снова в подводном тоннеле, соединяющим пещеру с водой и комнату с огнедышащими статуями. Возвращайтесь к наполненному бассейничику, дергайте за подводный рычаг и берите второй Ganesha ключ за открывшейся дверцей. Возвращайтесь в комнату с дохлой статуей и открывайте ворота с двумя замками.

Прыгайте через яму сразу на лестницу вверх — потолок начнет опускаться — Ларе надо успеть добраться до ниши наверху. Увидите Gem и мартышек. Выдвиньте бульничек из

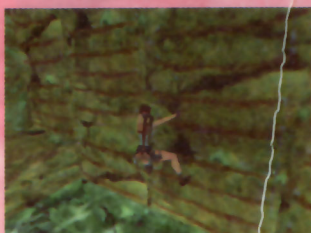
правого угла комнаты и прыгайте с него на платформу впереди. Нажмите два расположенных симметрично рычага и ворота откроются. Бегите внутрь. Когда вы спрыгните в яму боковые решетки откроются. Ползите под огнем из пасти статуй в любой коридор. В следующей комнате две статуи. Одна оживет при вашем появлении, вторая — когда вы заберетесь на выступ в стене. Когда



обе статуи будут расстреляны с безопасного расстояния возьмите у них желтые мечи и вставьте их в руки третьей неподвижной статуи с «добрым лицом» наверху — откроются ворота, выход из комнаты. Ползите по любому тоннелю. В следующей комнате оживет еще одна статуя как только Лара приблизится к центральной платформе с четвертым ключом Ganesha и жертвенником. Когда Лара ее одолеет бегите к железной решетке в стене комнаты — она откроется сама. Перед тем как войти зажгите спичку. Внутри два рычага, которые открывают люк. Это надо успеть сделать до того, как опустится потолок с шипами. Внизу Лара берет второй Ganesha Key и снова выбирается в соседней комнате. Бегите в следующую комнату, с мерцающим Gem в конце. Прыгайте в дыру в полу — внизу сильное течение относит вас к боковым платформам с шипами. Нужно стараться сразу прибиться к одной из стен и выключить течение соответствующим рычагом. Соседнее течение выключается аналогично, надо доплыть до стены впереди и только после этого повернуть. Теперь берите третий Ganesha ключ и выбирайтесь из воды. Отоприте все три замка на стене рядом и решетка-выход с уровня над ступеньками откроется.

Level 3 Ganges River

Враги: Змеи, Мартышки, Грифы. Мотобайк подождет. Половина уровня и так спроектирована практически только под него. Для того, чтобы полакомиться первым секретом, идите к правому краю плат-



формы, спускайтесь и повисните на зеленой лестнице, затем ползите влево до платформы. Через серию прыжков средней сложности вдоль тоннеля с водой вы достигните комнаты S1. Главное — не попасть в во-



ду — унесет течением к пираньям. Используйте технику Running Jump. Также следите за тем, чтобы при прыжке Лара не задевала головой о косой потолок — это снижает дальность. Внутри одолейте в три прыжка систему призматических платформ и шипов в полу — окажетесь на плоской колонне. Возьмите патроны, аптечку и Gem. Возвращайтесь, как бы это самоубийственно не звучало, тем же путем к байку. Лен, лен надо искоренять Лара!

Над байком есть пещерка — в ней лежит кое-что. Садитесь на него и перепрыгивайте через реку — в пещеру на другом берегу. Перед ответ-



ственными прыжками лучше сначала газануть при включенном тормозе <?>, затем просто отпустить его и байк перелетит любую пропасть, как на крыльях, помахая своими четьрьмя. Во второй пропасти лежит S2 — перед тем, как ее перепрыгивать, спуститесь туда по лестнице. Во время прыжка держите байк по стеночке, чтобы не улететь куда не следует. Через пару трамплинов и склонов вы окажетесь перед золотой дверцей. Слезайте и исследуйте окрестности. Высоко в стене есть ход — убейте двух кобр (в дыре внизу виден ваш байк). В конце прыгивайте, подстрелите двух мартышек и откройте золотую калитку — путь для байка свободен. Вперед, до Gem. Здесь дорога раздваивается: прямо пойдешь — трамплины для байка и секреты, а направо пойдешь — мартышки и кобры, без всяких секретов. Оба пути вновь сходятся в конце уровня:

Направо

После ухабистого спуска перепрыгивайте через реку и берите Gem. Тоннель приведет к закрытым воротам

и мартышке с аптечкой. Слезайте — настало время сбегать за ключами. В зеленых стенах тоннеля, откуда вы только что приехали есть два лаза, практически, друг напротив друга. Верхний ведет к кобре и первому Gate Key. Нижний ведет в логово мартышек и к замкам от ворот. Вы-



лезайте наверх, в люк и возьмите Gem. Перед вами дерево, слева каменная стена, а вдалеке справа — запертые ворота в заборе. Будьте осторожны, здесь кругом болото — не выплыть. Для того, чтобы забраться на дерево нужно сначала залезть на зеленую призматическую стену. Прыгайте на нее по диагонали с зеленой платформы под каменной стеной рядом и хватайтесь руками. Оттуда — на ветку дерева, и далее — в проем в стене. Прыгайте на следующее дерево, с него — на платформу слева (патроны) и попадете в здание со вторым ключом Gate Key (лежит за углом) и кучей мартышканов. Спрыгивайте в дыру в полу, но не подпалите Ларе штанишки от статуи-прикуривателя. Открывайте дверь и выходите. Теперь ворота у болота открыты. Подстрелите еще нескольких мартышек и возвращайтесь к замкам Gate (залезть на стену можно по зеленой колонне). Остается сесть на байк и перепрыгнуть через болото в открытые ворота. Дорога



приведет к реке. Перелетайте через нее и перед вами справа откроется водопад. Здесь пересекаются оба пути, а внизу находится выход с уровня.

Прямо

За комнатой с дырой в полу увидите длинный каменный хребет. Аккуратно съезжайте вниз и слезайте. На платформе через пролет справа лежат патроны, а над ней лаз в стене — S3, гарпуны и Gem. Возвращайтесь к байку и следуйте вверх по склону до комнаты с развилкой. Оба прохода приводят к каменной дороге наверх. Через пару крутых поворотов (на первом повороте можно слезть с

байка и запрыгнуть на дерево, а от туда — на платформу у дальней стены ущелья, скрытую листвой. Там лежат патроны и поджидает гриф. Ничего особенного — обратно можно с разбегу перепрыгнуть к основанию дерева). Дорога закончится длинным трамплином (в нем есть дыра). Перелетайте через ущелье на другую сторону и возьмите Gem. Спускайтесь вниз по лестнице у левой стены, подстрелите кобру в пещере и возьмите патроны. Возвращайтесь на байк и прыгайте на противоположную сторону ущелья (разгоняться вдоль стены с лестницей). Теперь можно либо спрыгнуть на байке со скалы вниз — дорога приведет к водопаду, либо оставить его здесь и сбегать за секретом — прыгайте по платформам в левой стене. Вскоре два грифа не смогут устоять перед Ларой. Путь дальше преграждают призрачные склоны — а вы вместо этого прыгайте вперед, на платформу через ущелье и хватайтесь руками. Теперь остается сделать сложный двойной прыжок на скат через ущелье, а с него — сразу же к пещере в углу и ухватиться руками. Внутри S4 — аптечка. Слезать достаточно проблематично — попробуйте прыгнуть обратно на платформу по диагонали.

Выход

Прыгайте по выступам в левой стене ущелья с водопадом (грифы). В кон-



це перепрыгивайте на противоположную сторону ущелья, хватайтесь руками за трещину и ползите в пещеру — S5. Спрыгивайте в воду, выбирайтесь на сушу у водопада и идите сквозь водный поток — вверх по камням, к выходу с уровня.

Level 4 Caves of Kalia

Враги: Змеи, очкастый босс из джунглей

Этот уровень является просто небольшим лабиринтом. Исследовать его для прохождения не требуется, тем более, что никаких секретов нет. Лабиринт напичкан змеями, каменюками, ямами и в нем над много ползать. Ваша цель — найти в конце концов квадратную яму над которой плавают Gem — это путь к выходу.

Самый короткий путь к яме с Gem: Бегите налево по проходу. Будет коридор с несколькими лазами справа. На дне ямы за углом лежат спички.

Дальше тупик. Залезайте в любой из лазов в коридоре — это система тоннельчиков, которые ведут к дыре в полу в правом дальнем углу. Например, в ближайший к яме со спичками, до нее. Ползите все время прямо и вскоре обнаружите слева дыру, а справа патроны — вы на верном пути. Спускайтесь. Коридор внизу приведет к еще одному лазу. За ним налево (направо тупик). Теперь снова можно распрямиться. На поворотах в коридоре берите три раза правее (слева просто тоннельчик со змеей). Наконец, упретесь в еще одну яму. Спрыгивайте и бегите по коридору направо — он приведет к лазу (тупик), а за лазом будет комната с Gem. Более изощренный путь к этой комнате — если с самого начала уровня ползти вправо, где по склону за Ларой покатится каменюк. Через несколько комнат, ловушек с камнями и змей можно будет отодвинуть кирпич от стены (пол в этом месте слегка приподнят) — он откроет проход, который приведет к цели. В комнате перепрыгните через яму и схватите Gem. Теперь повисните на краю ямы и прыгайте в темноту. Знакомое шипение? Зажгите спичку. Вауууу! 4 милые кобры составили Ларе компанию. Пока вы стоите на цветочке в центре они не жалят, но стоит только шевельнуться — и укусы гарантирован. Непокусанной Ларе отсюда выбраться все равно не удастся, поэтому просто долго и упорно стреляйте в них, а затем примите аптечку. Когда вы сделаете шаг к рампам — сзади с горки покатится камень — прыгайте по ним из стороны в сторону, пока валун не прокатится. Сразу за рампами еще 6 кобр —

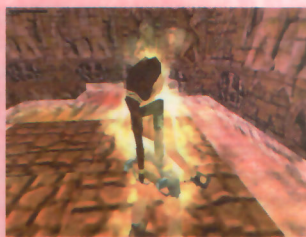


бросьте спичку и расправьтесь с ними по очереди. Поднимайтесь и ползите в проход — за ним аптечка и Gem. Наклонный спуск ведет в комнату с Боссом, вернее, даже не Боссом, а так, подбоссоком, мелочью, в общем. Сохранитесь, затем нанесите ему визит.

Босс довольно медлителен, но знает заклинания Вуду и метко стреляет если просто стоять и ничего не делать. Идеальное место для битвы — дальняя платформа с Grenade Launcher за Боссом.

Битва состоит из нескольких важных правил:

— нельзя дать ему поджечь Лару (ог-



ненные густки, которыми он швыряется, могут изжарить Лару даже в воздухе, кроме того, они отлично отскакивают от стен);

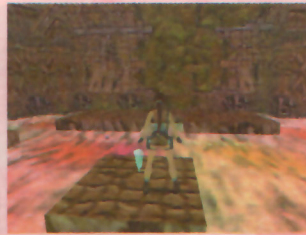
— нельзя падать в воду — она отравлена;

— нужно все время прыгать из стороны в сторону и стрелять (ружьём, пистолетом);

Несмотря на кажущуюся сложность, победить босса очень просто, достаточно всего лишь нескольких выстрелов. Когда он умрет можно будет



взять гранатомет и гранаты на платформах — гранаты ему не причиняют вреда. Затем в центре комнаты возьмите Infada артефакт и ваше



приключение в Индии завершится.

NEVADA

Level 1. Nevada Desert

Враги: грифы, змеи, охранники
Убейте нескольких грифов. За вто-



рой змеей справа — ракета. Идите в проход за озером — он заворачивает направо. В конце толкните ка-

мень слева — под ним патроны. Продолжайте двигаться по горной тропе. Прыгайте на среднюю колонну, повисните на ее дальнем крае слева и спускайтесь. Внизу за колючей проволокой и тремя змеями — S1 аптечка, Gem и спички. Выйти можно снова, сдвинув тот же камень.

Горная тропинка приведет Лару к металлической конструкции. Из-за нее вылетит Stealth бомбардировщик — не пугайтесь, бомбить Лару



не будут. Теперь вы над каньоном. Ближайшая задача — залезть внутрь металлического бункера. Прыгайте по горной тропинке вдоль скалы справа. Убейте змею в кустах. В конце прыгните на наклонный скат — стену каньона, повисните на руках, пройдите влево и падайте на плоскую платформу внизу. Прежде чем прыгать на каменную арку через пролет впереди и подниматься к бункеру, зайдите за угол и возьмите большую аптечку. По пути к бункеру убейте еще одну змею. В крыше бункера дыра — падайте в воду.

Когда вылезете из воды, слева будет водопад. Бегите по тропинке от водопада. Через пару выступов нападет гриф, попытается разорвать одежду Лары в клочья и столкнут в воду. В конце тропинки сохранитесь и с самого высокого места прыгайте через каньон на противоположную сторону (там видны две трещины) и хватайтесь руками. Вся стена — одна большая лестница. Ползите вниз, падайте и хватайтесь, пока не достигните ниши справа внизу, над водой — S2 патроны. Нырять в воду и собирать патроны по дну, а под водопадом возьмите спички. Вылезти можно слева от него на красную плоскую платформу. Выбирайтесь на тропинку и возвращайтесь к стене-лестнице, только теперь ползите наверх, на платформу. Продолжайте двигаться по тропинке, теперь уже к водопаду, убейте змею в кустах. Не падайте в яму на платформе за кустами — окажетесь в воде. Повисните на руках на уступе здесь же, падайте и хватайтесь за трещину внизу. Идите на руках влево, до платформы, подтягивайтесь, прыгайте к стене, снова подтягивайтесь и делайте сальто назад на платформу выше, с Gem. Бегите к пещере — похоже, кто-то хочет здесь что-то



взорвать, но нужен Detonator Key.

Возьмите Gem и спички и бегите к краю платформы, к водопаду. Прыгайте через выступ по направлению к следующему плоскому участку в скале, хватайтесь — придется немножко пройти на руках и подтянуться. Прыгайте с разбега на наклонную платформу между водопадами, а с нее — на плоский выступ на другой стороне каньона и берите аптечку. Теперь прыгайте и хватайтесь руками за трещину в стене, затем идите до конца вправо. Когда камера покажет общий вид сцены, вы увидите, что Лара висит над наклонным спуском, отпускайте руки, скользите вниз и делайте сальто назад на платформу за спиной. Прыгайте по выступам вверх по течению реки до пещеры и водяного колеса.

На берегу слева в углу нависшее каменное образование. Ползите под него, залезайте по лестнице вверх и делайте сальто назад — S3 Uzis и патроны. Секрет охраняет змея. Спускайтесь обратно в пещеру с колесом — за следующей каменной колонной змея. На противоположной стороне пещеры виднеется водопад (забираться со стороны правой стены). Если пропрыгать по платформам дальше в этом направлении, то увидите второй водопад — в нем лежит ракета, но это не секрет игры. Слева от змеи есть проход в маленькую комнатку с шахтой лифта. Внизу виден Detonator Key, но взять его пока нельзя. Возвращайтесь к колесу и забирайтесь на него. Наверху бегите вперед по сухому руслу канала. На берегу убейте змею и двух грифов и ныряйте в воду. Внизу справа рычаг, который открывает напротив заслонку с патронами. Плывите в левый край бассейна, до стены, нажмите на рычаг и ныряйте в открывшийся люк в дне между двумя балками. Здесь же дерните за второй рычаг и плывите дальше. Таким образом вы перенаправили воду в шлюз на водяное колесо. Затем последует третий рычаг, который откроет заслонку впереди, и, наконец, Лара выберется на платформу за двумя водопадами. Нажмите на рубильник в конце коридора — он поднимет лифт с Detonator Key. Вылезайте на берег и бегите за ключом, по пути собирая предметы на дне высохшего русла реки.

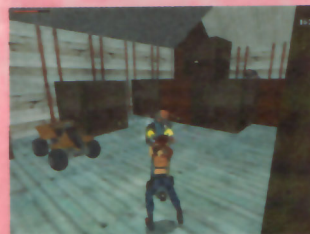
Убейте охранника, возьмите ключ и

возвращайтесь в пещеру с динамитом. Для этого не потребуются падать в воду — просто прыгайте по платформам в обратном направлении, вдоль левой стороны пещеры и ущелья. Нажимайте рукоять взрывателя. После взрыва покатысь каменик — отпрыгивайте влево. Исследуйте образовавшиеся проломы. Поднимайтесь по левой стене — забирайтесь на плоскую платформу впереди. Далее по периметру обходите скалу и залезайте на другой стороне еще выше, на следующий выступ. Внизу — база. Спускайтесь и бе-



гите вокруг забора, мимо пещеры справа, до самого конца — в стене будет отверстие. Ползите в проход, а когда увидите дырку — прыгайте не вниз, а вверх. Забирайтесь еще выше и ныряйте в воду. Нажмите два рычага: в тоннеле и за колонной — и бегите в пещеру. Внизу, перед входом в желтый бункер расстреляйте двух змей, внутри нажмите на рычаг — какое-то помещение наполнится водой.

Возвращайтесь к базе (забраться наверх можно прыжком в сторону с плоского выступа рядом с наклонным спуском). Бегите снова в проход в стене и теперь в том месте, где дырка, прыгайте вниз. Расстреляйте охрану (осторожно, забор под током!), забирайтесь по лестнице в здание с колоннами, ныряйте в резервуар, в котором теперь есть вода, и выбирайтесь на поверхность здесь же, за стеной. Прыгайте в открытую створку двери через забор на базу — Лара приземлится на ящике. Расстреляйте охрану (5 человек), садитесь на байк в ангаре и на крыше соседнего здания берите карточку



Generator Access Pass. Слезайте обратно и идите внутрь здания. Одна из дверей внутри открывается карточкой. Нажмите рубильник — включится подача тока к забору. Открывайте главные ворота базы, садитесь на байк и направляйтесь в пещеру. По каменному трамплину перепрыгивайте через последнее ограждение инсталляции. Уровень за-



кончится — Лара разобьется и будет схвачена.

Level 2. High Security Compound.

Враги: охрана базы, спецназ.

Друзья: заключенные.

У Лары отнимают все вещи. На этом уровне полезно натравливать пленников на охранников — в результате Лара прямо не участвует в стычках. Встаньте на окно и, когда придет охранник, чтобы утихомирить Лару, бегите в коридор и открывайте соседнюю камеру. Заключенный быстро справится с охранником, а вы тем временем сможете выпустить всех остальных и учинить маленький бунт. После этого идите в левую дальнюю камеру (на противоположной стороне помещения). Толкайте ящик в стене — увидите тоннель слева. Ползите в тоннель и увидите второй ящик — толкайте и его. Первый секрет лежит на месте второго ящика. Вот как его достать: толкайте первый ящик (он будет теперь справа) два раза вперед — пока не увидите тот же тоннель (также увидите дыру в потолке — выход на крышу). Теперь тяните на себя второй ящик два раза, ползите в тоннель и вылезайте с другой стороны. На месте второго ящика — S1 аптечка. Залезайте на крышу и бегите по проходу. Через колючую проволоку можно либо перепрыгнуть, либо пройти шагом (с SHIFT). Нажмите рычаг в конце — откроется люк у Лары за спиной. Залезайте на боковую платформу и спускайтесь оттуда вниз по лестнице — до зеленого тоннеля. В конце проваливайтесь в люк. Можно в первый, можно во второй — вы в центре управления. Охранник воо-



ружен пистолетом, так что дожидаться, когда он повернется спиной и далеко отойдет, а затем нажмите на рычаг в комнате с приборами — откроется дверь в соседнее помещение с камерами, и заключенные быстро расправятся с охранником, а



Лара получит карточку Keycard Type A для двери.

За коридором слева дверь в туалет, прямо — желтая столовая с закрытой дверью в дальнем конце. За туалетом дверь в комнату с ящиками. В ее потолке есть две дыры. Двигайте дальний ящик под левую дыру и залезайте наверх. Когда Лара нажмет рычаг за трубой, комната с ящиками наполнится водой, и можно будет доплыть до второй дыры и вылезти наверх. Бегите по коридору до следующей дыры. Внизу — раскаленная кухонная плита. Можно перепрыгнуть через яму, пробежать по длинному открытому проходу, на руках пройти над колючей проволокой, прыгнуть в дыру в конце, открыть дверь и дернуть за рычаг — конфетки плиты выключатся (возвращаться обратно тем же путем, так как теперь дверь в туалет не открывается — там вода). А можно всего этого не делать и просто прыгнуть в кухню на горячую плиту и сразу на пол — Лара не успеет поджариться. Выходите в дверь кухни, открывайте правую из двух дверей в коридоре — в столовую. Теперь открывайте левую — за Ларой погонится охранник. Бегите от него спринтом к ближайшим заключенным в центре управления — они с ним разделаются, а Ларе достанется аптечка. Возвращайтесь в комнату, в которой сидел охранник, и нажимайте кнопку на стене — откроется вентиляционная шахта в кухне. За вентиляторами бе-



рите Gem, скользите, хватайтесь руками и идите влево. В конце тоннеля забирайтесь по лестнице. Когда откроется люк наверху, вылезайте и бегите вправо по коридору — стоит заключенный. В конце залезайте по

решетке наверх и окажетесь в зеленом коридоре. Подождите, пока охранник пройдет влево, в тупик, и бегите вправо, через площадку, за ящик. Справа проход с лазерными ловушками, поэтому бегите влево и спускайтесь вниз. Откройте камеру с заключенным — он поднимется наверх и убьет охранника, а Ларе достанется Keyscard Type B для двери в правой стене площадки. Кнопка внутри отключает лазерные ловушки в проходе. Теперь бегите туда и спускайтесь по лестнице — площадка охраняется. Бегите в левый коридор и



отпирите первую камеру — два молодца поднимутся и разберутся с охранником. Возьмите у него Yellow Security Pass и используйте у ближайшей двери.

Внутри ангар со Stealth бомбардировщиком. Бегите по проходу. Внизу



вооруженный охранник. Ползите по тоннелю справа, спрыгивайте вниз, в комнату с охранником и дергайте за рубильник, пока тот не пристрелил Лару — откроется дверь. Прыгайте через зловерный лазерный луч, лучше сразу в дверной проем (в моем случае охранник сам стал жертвой луча). В конце коридора спускайтесь на платформу внизу и бегите по тропинке до конца. С этого места можно залезть на крышу, либо прыгнуть в коридор через пролет. Прыгайте в коридор и в конце нажимайте кнопку — радар на крыше отъедет, и под ним откроется отверстие. Внизу вода, но прыгать туда небезопасно — внизу работает вентилятор. Возвращайтесь на тропинку и прыгайте с самого низкого места на пол. В противоположных стенах котлована есть лестница и проход. Поднимайтесь по лестнице и, не привлекая внимания часового (он охраняет второй секрет), бегите вправо. В тоннельчике справа сверху берите второй Yellow Security Pass. Возвращайтесь в котлован и бегите в проход на противоположной стороне. Откройте дверцу: за ней в стене сле-

ва тоннельчик, по которому можно проползти к воде в центре, но он пока не нужен. Этим путем можно будет вернуться за секретом. Бегите в противоположный конец, к приборам, и примените Yellow Pass — вентилятор под водой в центре будет отключен. Поднимайтесь по лесенке рядом и прыгайте в воду. Не надо залезать в зеленый тоннельчик — в нем рычаг, который закрывает только что открытую вами дверцу, — вы не сможете вернуться за секретом. Нырять в шахту в центре и плывите по подводным коридорам до рычага. После него будет комната. Залезайте на платформу, перепрыгивайте через лазеры в воде и плывите дальше — попадете в грузовой отсек базы. Перелезайте через ящики справа — будет дверца в комнату с пистолетами и Desert Eagle. Наконец-то, у Лары есть оружие! У выхода не заденьте лазеры — заработает пушечка на потолке.

Возвращайтесь тем же путем к выключенному вентилятору и плывите в тоннельчик у самого дна — вы выберетесь в коридорчике с охранником и вскоре увидите дверь, которую заранее оставили открытой. Сбегайте за S2 — Grenade Launcher (карточка для двери у убитого охранника) и возвращайтесь в грузовой отсек. Там бегите вверх по тоннелю и расправьтесь со всеми охранниками и собаками. У одного из них возьмите



Blue Security Pass. В конце тоннеля справа в стене есть лесенка. Поднимайтесь, примените Blue Security, убейте охранника и нажимайте кнопки на стене. Появится еще один охранник с собакой и заработает конвейер. Спускайтесь и забегите в открытую дверь на открытой площадке перед воротами — там большая аптечка. Возвращайтесь в грузовой отсек. Залезайте по ящику на платформу с краном наверху и оттуда, цепляясь руками за потолок, идите на платформу с перилами справа (по пути захватите аптечку на противоположном конце помещения). Убейте ох-



ранника наверху и возьмите последний Yellow Pass для ворот внизу. Спускайтесь и открывайте ворота. Убейте двух охранников на складе, на куче ящиков возьмите гранаты.



Прячьтесь в кузове грузовика и Лара отправится на уровень Area 51.

Level 3. Area 51

Враги: охрана базы, спецназ.

Друзья: заключенные.

На этом уровне надо расправляться с охранниками быстро, пока они не включили сигнализацию. Используйте Desert Eagle или MP5 для точной стрельбы.

Возьмите аптечку слева за ящиками и убейте охранника. В конце коридора возьмите MP5, патроны и нажимайте рычаг. Нажмите кнопку (но не сигнализацию), чтобы открыть проход в стене слева. Внутри аптечка и еще один проход, который ведет к перемещающейся лазерной ловушке — пригнитесь. Слева аптечка, а справа лестница. Пока лазеры в левом конце коридора, бегите спринтом вправо и прыгайте на лестницу. Через проход будет коридор, который напичкан статическими лазерными ловушками. Убейте охранника. В левом конце коридора комната с пленником и аптечкой. Возвращайтесь обратно и ползите под первой ловушкой из лазерных лучей. Затем — в дыру в стене, чтобы не сработала пушечка. В коридоре убейте охранника, а в конце нажимайте рычаг и проваливайтесь в люк. Прячьтесь за колонной справа. За углом часовой с винтовкой с оптическим прицелом. Если он успеет нажать на сигнализацию, то захлопнется дверь с S1 и секрет будет недоступен. Подстрелите часового и двух псов, прыгайте вниз и нажимайте рычаг. Проваливайтесь на платформу еще ниже и убейте еще одного охранника. Теперь слева и справа от вас два открытых тоннельчика. Сползайте в правый за секретом S1 Gem и возвращайтесь в левый. Возьмите патроны и проваливайтесь вниз. Прикончите еще одного охранника.

За углом отпирите камеру с заключенным — он возьмет на себя прибежавшего охранника. В другом конце коридора лазерные ловушки с пушечками, поэтому ползите в тоннельчик в стене, берите аптечку и ружьецо. В коридоре расправьтесь с еще одним спецназовцем и нажимайте

две кнопки в разных концах коридора — увидите еще двух охранников в секциях рядом. Бегите в центральную часть коридора и сражайтесь с ними. В левой комнате есть рычаг, открывающий заслонку в правой. Ползите в открытый тоннельчик и в конце бегите прямо на зеленую лазерную ловушку. Убейте прибежавшего охранника и бегите дальше по коридору. На развилке выберите правый коридор и в конце застрелите спецназовца в шахте с ракетой. Возьмите у убитого Code Clearance Disk, возвращайтесь к развилке и бегите в левую комнату — сборочный цех. Внизу не задевайте два пересекающихся лазерных луча. Вставьте диск в агрегат в правом углу, и кран поднимет корпус ракеты. Теперь отсюда можно допрыгнуть до лестницы между двумя желтыми ракетами. Поднимайтесь наверх и убейте снайпера. Возьмите у него Hangar Access



Key (при прыжке следите за тем, чтобы Лара не задевала головой за потолок). Теперь спускайтесь на платформу рядом с краном, расстреляйте вентиляционную решетку и в кон-

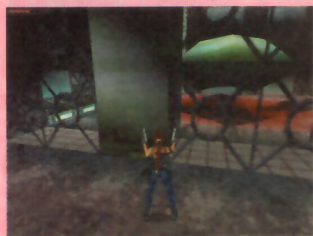


це коридора спускайтесь по лестнице — S2, Gem.

Возвращайтесь в шахту с ракетой и бегите по коридору вниз. Не прыгайте в яму в полу — она ведет к пульту запуска. В конце коридора используйте Hangar Key. Убейте охранника, аккуратно спрыгивайте с платформы (рельс под током). Забирайтесь по лестнице в диспетчерскую в дальнем конце коридора. Нажмите кнопку, и приедет поезд. Ползите под рельсом и забирайтесь по лестнице в стене напротив перрона — патроны. Прыгайте оттуда на крышу поезда, а с крыши — в проход наверху. За несколькими решетками будет пара проваливающихся люков-ловушек. За ними — движущиеся лазеры. Пройдите над люками, уцепившись руками за потолок, и спрыгните на пол уже за ними, когда движущиеся лазеры будут в другом конце. Спус-



кайтесь, прыгайте через рельс на платформу и убейте охранника. Далее подстрелите снайпера. Слева увидите ангар с НЛО (но поручить не



дадут). Бегите по коридору, перепрыгивая через три лазерных луча. Перелезайте через ящики в следующий коридор и убейте охранника. Коридоры слева и справа — тупики. Впереди двойные ворота, каждая створка которых открывается на время соответствующей кнопкой на стене на боковых платформах. Залезть на платформы можно с белых приборов в центре. При первом нажатии каждой из кнопок — из соответствующего тоннеля появляется снайпер. Сначала разберитесь с обоими, а затем займитесь дверьми. Первая створка открывается правой



кнопкой (если стоять лицом к стене с кнопками), вторая — левой. Первая створка остается открытой больше времени, чем вторая, из чего делаем вывод, что сначала надо нажимать правую кнопку, затем быстро прыгивать на белые приборы в центре, залезать на противоположную платформу и нажимать левую. После этого сальто через перила назад и спринтом к открытым воротам. За воротами убейте еще одного снайпера и включите рычаги. Нажмите два рычага справа и второй слева — ворота в ангар с НЛО откроются.

Возвращайтесь к НЛО старым путем (дверка откроется). Нажмите на кнопку у лестницы — откроет заслонку наверху — и забирайтесь наверх. Делайте сальто назад с лестницы на платформу. Становитесь на левую балку, разбегайтесь и прыгайте на соседнюю слева — Лара начнет

скользить — снова прыгайте и окажетесь на мостике внизу, над тарелкой. Прыгайте на НЛО и берите Launch Code Pass. Возвращайтесь к той дыре в коридоре, сразу за шахтой с ракетой, которая ведет к пульту запуска. Спускайтесь, дергайте за рычаг и вставляйте Launch Pass в считывающее устройство. После этого кнопка рядом станет доступной. Нажимайте ее — ракета начнет подниматься и, чтобы Лару не изжарило струей, делайте прыжок влево, разворот на 180 и бегите спринтом по коридору, подальше от шахты и от



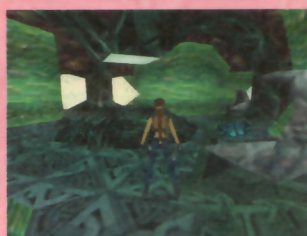
пламени. Затем возвращайтесь в самую шахту и поднимайтесь на самый верх (по пути возьмите аптечку на соседней платформе). Убейте охранника и откройте дверь. Осторожно, лазерная ловушка! В конце убейте охранника и снайпера на вышке на открытой площадке. В подвале здания убейте еще одного снайпера и возьмите у него UFO Key для НЛО. Тут же нажмите на кнопку на стене и падайте в люк на площадке. Осторожно, снова лазерные ловушки. Прыгайте на лестницу и ползите вниз — Лара окажется уже за тоннелем метро. Возвращайтесь к НЛО. Бегите в проход за НЛО и вставляйте UFO Key в устройство — откроется дверка в аквариум с двумя касатками и Gem (это последний секрет уровня, но вход в него в другом месте), а также люк под НЛО, через который туда можно будет залезть. Возьмите патроны и спички и исследуйте



комнату с препарированным пришельцем рядом, возьмите Gem. Перед тем как забираться в тарелку, снова залезайте по лестнице на платформы наверху и прыгайте по балкам вдоль периметра, против часовой стрелки — они все не скользят. С последней скользящей балки в дальнем левом углу, внизу, увидите открытую дверку — вход в коридор, ведущий к аквариуму S3 — прыгайте. В нем комбинированная лазерная ловушка. На обратном пу-



ти прыгивайте на пол и возвращайтесь к НЛО — тарелка состоит из трех ярусов. Наверху убейте трех спецназовцев и возьмите второй кусок метеорита с приборной доски в цен-



тре — на этом приключении Лары в Неваде заканчиваются.

SOUTH PACIFIC Level 1 Coastal Village.

Вари: туземцы, крокодилы.

На этом уровне есть два пути в деревню туземцев. Всего здесь четыре секрета, из которых достаточно собрать 3, но можно и все четыре, об этом ниже.

Для начала сплавляйте направо, в лагуну. На камне на дне лежит Smuggler's Key. Возвращайтесь и плывите дальше, к водопаду. Слева, на каменном выступе в воде, лежит аптечка. Отсюда прыгайте на косой утес напротив, над самой водой, хватайтесь руками и идите вправо, до плоской платформы. Подтягивайтесь и прыгайте обычным прыжком на следующую плоскую платформу. На следующей — S1, патроны. Вылезайте на песчаный берег и в шалаше открывайте люк в полу Smuggler's Key. Теперь нужно выбрать один из путей. Первый — на берегу справа спуск за скалой, второй — открытый ключом люк в полу хижины.

ПЕРВЫЙ ПУТЬ

Скользите вниз под скалу (вернуться уже нельзя). За кустами туземец. Прыгайте с берега и хватайтесь за колонну в болоте — сработает ловушка с дротиками, но пока Лара не стоит в центре они не причинят ей вреда. Справа на платформе возьмите аптечку и прыгайте обратно на колонну, а с нее — на берег. На берегу Лару поджидает еще один туземец. Заберитесь на дерево по его корням — зеленый выступ слева (от корней прыгать не через проход а забираться по каменной стене слева). На ветке в противоположном от болота направлении найдете патроны. Бегите по ветке к водопаду. На другом конце прыгайте и возьмите



Serpent Stone 1. Здесь же, в нише в стене лежит S2, патроны. Скользите вниз и прыгивайте. Перед вами гигантский водопад. Прыгайте вниз по выступам и возьмите Gem, затем по платформам прыгайте к водопаду (падать не рекомендуется) и в проход за водным потоком. Здесь лежит Serpent Stone 2. Становитесь на платформу между водопадами (она не скользит) и с нее прыгайте и забирайтесь по лестнице. Вторая лестница приведет на другую сторону водопада. Прыгайте по каменным выступам и убейте туземца, охраняющего проход в скале со слотами для трех Serpent Stone. Оттуда прыгайте на следующую платформу и на площадке над водопадом берите Serpent Stone 3, сразу за факелом. Возвра-



щайтесь обратно к проходу со слотами — откроется вход в деревню.

ВТОРОЙ ПУТЬ

Падайте в открытый люк в полу, берите Gem и ползите по коридору — сработает ловушка. Увидите пещеру с водой. Внизу в воде маааленькие крокодилы. Забирайтесь по платформам к факелу, цепляйтесь руками за потолок и идите на другой конец пещеры — там убейте туземца-снайпера. Можно взять патроны в нише наверху. Прыгайте на соседнюю зеленую платформу, цепляйтесь руками за потолок, и идите к платформе с убитым туземцем. На другом конце прыгайте через пролет и скользите вниз, в конце снова прыгайте, чтобы не попасть в воду. Перепрыгивайте через шипы на лестницу, поднимайтесь к нише с трещиной, берите аптечку и убивайте второго туземца. По трещине идите на руках влево и прыгайте на платформу с Gem и вторым убитым. Бегите и падайте на платформу внизу и хватайтесь руками за трещину. За углом увидите последнюю платформу — Лара окажется на веревочном мостике (недалеко от выступа в болоте). Справа есть две колонны в скале: одна низкая, под мостиком, а другая — высокая, над ним. Заби-

райтесь на более высокую из них и через пару прыжков, за углом, найдете S3, патроны. Возвращайтесь на мостик и бегите в пещеру на другой стороне (По нижней же колонне можно затем спуститься в долину и двигаться по ПЕРВОМУ пути). Справа в коридорчике убейте туземца, затем нагнитесь и проползите под диском в проходе слева — окажется в большой комнате, напичканной дротиками. Справа на стене за углом отключите рычагом ловушки с дротиками и шипами. Далее можно либо взять Gem на другом берегу, спрыгнуть в дыру в полу и оказаться в деревне, либо вернуться к веревочному мосту, спуститься в долину и добраться до деревни первым путем, чтобы подсобить еще секретов.

ДЕРЕВНЯ

Как войдете, убейте аборигена на платформе. Слева в темной нише аптечка. Убейте еще двоих внизу и возьмите Gem в углу за второй хижиной. В одной из хижин найдете ап-

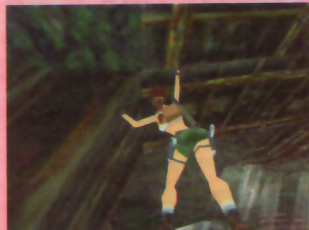


течку, но пол вокруг нее — смертоносное болото — надо прыгать. В другой — ракету. С поляны начинаются две тропинки: левая (от водопада) и правая (в дальнем конце поляны, за угловой хижинкой). Бегите по левой тропинке — за камнем прячется абориген-снайпер и стреляет отравленными дротиками. Убейте еще одного туземца у дерева и увидите огромное болото. Слева за каменным выступом стоит абориген и охраняет колесико-рычаг. Убейте его и поверните колесо — откроется тропинка с поляны направо. По пути туда убейте еще нескольких туземцев и возьмите патроны над решеткой-проходом, закрывшей шипы внизу.

Теперь туземцы прячутся между хижинами, пытаются напасть на Лару неожиданно. На платформе рядом патроны. За хижинами есть пещера в скале справа. Возьмите S4 внутри и подстрелите появившегося туземца. Здесь повсюду снайперы, стреляющие ядовитыми дротиками. Поверните колесико в шалаше на возвышении, затем забирайтесь по лесенке в домик на дереве — откроется дверка — прыгайте через окно домика по диагонали (или двойным прыжком через покатую крышу хижин) на платформу из бамбука в стене.



Поднимайтесь в проход и убейте туземца. Слева огненные ловушки в полу, поэтому бегите в другой конец коридора и из окна прыгайте к крышам шалашей. На дальней крыше возьмите гарпуны, цепляйтесь за потолок (осторожно, в крыше хижины дыра) и идите на руках через поляну до конца. Спрыгивайте и залезайте в



домик впереди, внутри — переключатель. Он поднимает решетку в проходе над огненными ловушками. Расстреляйте туземца и возвращайтесь в коридор с ловушками. Перепрыгивайте огонь и в конце нажимайте кнопку — откроются боковые дверцы и появится еще один туземец. Бегите спринтом мимо вращающихся дисков-лезвий и пово-



рачивайте колесико — откроется дверка и вы окажетесь на первой поляне с хижинами. Теперь люк под водой у водопада открыт — ныряйте и плывите по низу. Здесь водится огромный крокодил, так что имеет



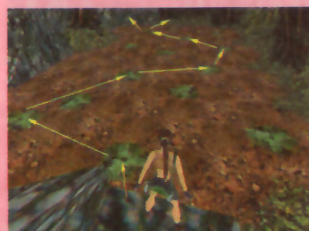
смысл побыстрее выбираться на берег. Тоннель ведет к последней хижине через пролет — выходу с уровня. Обреченный на смерть одноногий путник расскажет о крушении самолета и даст Ларе карту болота.

Level 2 Crash Site.

Враги: рапторы, мелкие рапторы, пираний, T-Rex.

Друзья: Солдаты (до тех пор пока не

выстрелит в одного из них). Спрыгивайте вниз — вы снова в той части предыдущего уровня, где все пространство впереди занимает огромное болото. Прыгайте с разбега только по определенным зеленым кочкам (не все кочки выдерживают



вес Лары) — утонуть очень легко. Можно взглянуть на карту путника, но она весьма условна. Перед тем как делать последний прыжок из болота загляните в угловую нишу в скале слева и возьмите S1. Прыгайте на берег.

Туман в долине скрывает плотоядного раптора. Они довольно медлительны. Забирайтесь на камни и прыгивайте в дыру — второй раптор атакует слева. Бегите вокруг самолета вправо до большого дерева. Темный проход за деревом ведет в ловушку с мелкими желторотыми рапторами. Возьмите патроны и



дерните пару рычагов — снова откроется калитка ловушки и можно будет вернуться. Хищников становится все больше и больше. У водопада двое солдат приканчивают раптора — осторожно помогите им. Бе-

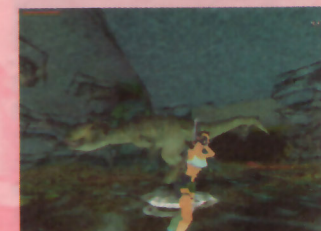


гите в тоннель справа от водопада и в конце зажгите спичку — увидите проход. Он ведет к речке с водопадом и двумя солдатами. Забирайтесь на камень и ползите вверх по зеленой лестнице — с нее сальто назад и еще раз прыжок, как только Лара начнет скользить. Хватайтесь за ветку и расстреливайте разгуливающего по ней раптора, прижавшись спиной к дереву, чтобы он не столкнул Лару. Бегите к правому концу ветки и подстрелите связанного и подвешенного на веревке над реч-

кой раптора (используйте камеру INS для прицеливания). Он упадет в воду и послужит отличным ужином для пираний. Используя выступы в скале, поднимайтесь на ветку выше, подстрелите еще одного раптора вдалеке и прыгайте по диагонали на самую высокую ветку с S2, патроны. Теперь можно спокойно прыгать в воду, не беспокоясь о пираниях, и нажимать на рычаг.

Вылезайте на противоположном берегу и подстрелите недовольного раптора. Бегите в темную пещеру и убейте еще одного. Теперь дергайте за три рычага — каждый раз будет появляться по свежему раптору — откроется решетка в потолке. Встаньте на край камня, прыгайте, хватайтесь и подтягивайтесь. Как только возьмете ключ у мертвого лейтенанта Tuckerman's Key появится еще один хищник. Прыгайте вниз и возвращайтесь к речке. Игнорируйте гнилой мостик и выбирайтесь на другой берег у водопада.

Возвращайтесь к месту крушения самолета и бегите чуть дальше по проходу, туда, где вы уже были — в углу сразу за зеленым холмом есть яма в земле, которая ведет на большую поляну с солдатами. Подстрелите пару внезапно напавших на Лару рептилий или даруйте им жизнь, чтобы они помогли вам в борьбе с тираннозавром (просто вернитесь на платформу и спланируйте всю операцию). В нижней части долины подстрелите четырех желторотых. По левой стороне стены пещеры будет два рычага, закрытых решетками. Бегите в глубину, к гнезду тираннозавра и хватайте Commander Bishop's Key — Чайный Rex не заставит себя долго ждать. Бегите к пер-



вой нише с рычагом (решетка открыта), нажимайте его и оттуда же расстреливайте неповоротливого гиганта, который не может просунуть к вам пасть. Или займитесь другим рычагом, пока он отвлекся на более крупную добычу. Когда будет нажат второй рычаг откроется проход об-



ратно в верхнюю часть долины рядом с первым рычагом, но через него внутрь одновременно ворвутся все выжившие рапторы + 1. Лара может не беспокоиться — они постараются в первую очередь завалить тираннозавра. Поднимайтесь в верхнюю часть долины. Перед тем как покидать поле битвы, заберитесь на ветку дерева с уступа на противоположной стене. Подтягивайтесь и берите аптечку, а на соседней ветке — S3, спички. Бегите назад к разбитому самолету.

Возвращайтесь к тупику, откуда вылез второй раптор на уровне и когда вы впервые увидели корпус самолета. Поднимайтесь на колонну рядом, оттуда на дерево. Цепляйтесь руками за ветку-потолок и идите к столу. За углом лестница на платформу выше — оттуда видна кабина самолета и люк на крыше. Но он пока еще



так далеко! Снова цепляйтесь за потолок и отпускайте руки как только камера покажет панорамный вид, но не позже. Ползите вниз по стене рядом и когда Лара будет висеть только на руках продолжайте двигаться влево по карнизу и подтягивайтесь на выступ. Ползите в маленькую пещерку и, уцепившись за потолок, идите к отверстию в стене. Перед вами пещера с тремя рычагами и Gem. Первый рычаг играет роль своеобразной «стрелки» переключающей красные решетки в потолке для того, чтобы Лара могла идти в одном из направлений — он находится на платформе внизу, за углом. Нажмите его и идите на руках до стены с нишей со вторым рычагом. Отпускайте руки и сразу хватайтесь — по стене можно ползти. Сползайте и подтягивайтесь в нишу и дергайте второй рычаг — он открывает путь к третьему. Прыгайте на платформу с Gem, а с нее — на платформу с первым рычагом и снова дергайте его. Теперь идите, цепляясь руками за потолок, по второму пути до тулика. Отпускайте руки, снова хватайтесь за стену и спускайтесь вниз. Делайте сальто назад со стены на платформу за спиной с третьим рычагом. Дергайте за рычаг, прыгайте обратно на стену и поднимайтесь до открывшейся решетки. Отсюда можно по диагонали обычным прыжком допрыгнуть до наклонной платформы под вторым рычагом.

Хватайтесь и идите направо на руках. Делайте сальто назад, снова на центральную колонну (ориентир: она как раз напротив ниши со вторым рычагом, только за спиной Лары). Теперь идите на руках по потолку тем же путем до прохода в стене — он приведет к фюзеляжу самолета.

Прыгайте в люк. Внутри убейте раптора и включите бортовые системы



имеющимися ключами. Спускайтесь в грузовой отсек и нажимите на рычаг, чтобы выдвинулась пушка. Довольно долго стреляйте по рапторам, которые будут появляться из трех черных тоннелей на поляне. Пушкой можно пробить кирпичную

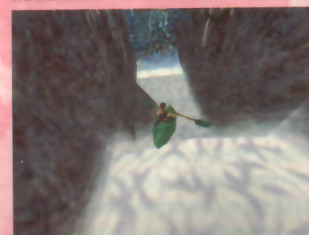


кладку в угловых стенах напротив водопада. Там аптечка, Gem и выход с уровня. Воспользуйтесь ими когда все стихнет.

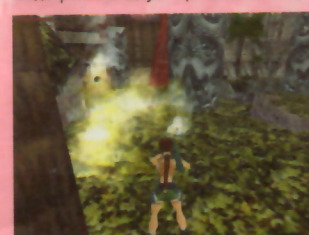
Level 3 Madubu Gorge

Враги: крокодилы, пираньи, летучие мыши, броненосцы.

На этом уровне предстоит поплавать на каяке.



Уворачивайтесь от летучих мышей и подстрелите двух броненосцев (на



дереве и у спуска к реке). Слезайте по выступам и прыгайте на большую колонну в центре течения. Теперь можно прыгать дальше и хвататься. Идите на руках вправо и нажимите

кнопку — откроется люк в пещеру с водой в комнате в начале уровня, в которую можно забраться подтянувшись в люк в потолке там, откуда вылетели летучие мыши. Теперь можно сделать сальто назад обратно на колонну в центре, вернуться к люку и взять патроны (пока не садитесь в каяк — иначе пропустите секреты), либо идти на руках влево. Падайте и хватайтесь за платформу внизу. За углом еще один рычаг, который открывает заслонку. По потолку на руках переходите на другую сторону ущелья над водой. Двигайтесь вдоль берега, прыгайте по платформам и хватайтесь руками за выступы. В стене увидите вход в пещеру. Дверь внутри заперта. Внизу повисните и спрыгивайте вниз, делайте сальто назад над шипами (обратите внимание на то, что по стенам здесь можно ползти — так можно вернуться к запертой двери). Проход в стене справа ведет к Gem. Проход прямо заканчивается калиткой и кнопкой, которая отпирает запертую дверь в начале. Сбегайте за Gem — он за веревочным мостиком, на зеленой платформе. По пути подстрелите броненосца с ядовитым дыханием. На обратном пути увидите еще одного ядовитого зверюгу.

Возвращайтесь в пещеру, нажимайте кнопку и возвращайтесь к открывшейся двери. За дверью прыгайте в проход слева в водопаде. Внутри — S1, внизу найдете патроны и зверюгу. Поднимайтесь обратно на водопад и идите по потолку к отверстию в стене. Скользите вниз, прыгайте и вовремя хватайтесь за край платформы (можно изжарится). Бегите и прыгайте ЧЕРЕЗ среднюю колонну (Gem берется на лету, иначе, Лара загорится) и хватайтесь за третью колонну. Прыгайте с разбега на выступ. Забирайтесь наверх (слева аптечка) и двигайтесь вправо. Проползите под дробниками и скользите вниз. Цепляясь руками за потолок, идите за Gem и тем же путем переходите над водой на другую сторону пещеры, к отверстию в стене. Лара окажется у другого водопада.

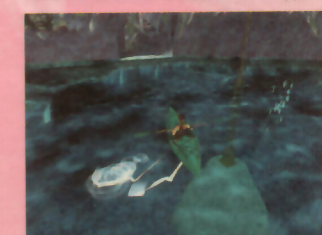
Сначала запомните колонну внизу (этим путем вы вернетесь) и маленький деревянный мостик в стене скалы впереди, расположенный высоко над водой (там второй секрет). Прыгайте на стену и ползите вверх. Впереди — вход в пещеру, но сначала сбегайте за секретом. Встаньте спиной к наклонной платформе справа, делайте сальто назад, скользите и хватайтесь руками за внешний край, ползите вправо и спрыгивайте на мостик — S2. Прыгать обратно нужно будет отсюда с разбега на ту самую колонну на другой стороне во-

допада (при этом важно целиться чуть левее нависающего уступа скалы, чтобы Лара не задела его головой — это реально сделать). Теперь прыгайте через второй горный поток к большому шалашу, берите внутри аптечку и ракету, возвращайтесь к мостику и оттуда — ко входу в пещеру наверху. Внутри увидите второй Каяк и двух крокодилов. Убейте зубастых и ныряйте к рычагу, который откроет дверцу — выход из пещеры. Забирайтесь на каяк — поплаваем.

Плавите к водопадам направо и берите Gem слева (течение очень сильное и, возможно, у Лары этого не получится). Возвращайтесь обратно и плывите до следующего водопада. Держитесь правой стороны, чтобы



не пораниться об утес и не задеть красный канат слева — упадут каменные сосульки. Внизу течение начинает нести лодку вправо — на резак. Плывите в противоположную сторону, к зеленому канату в нише — резак выключится. За следующим водопадом бешено гребите против течения в пещеру справа, иначе Лара погибнет. Внутри продолжайте грести назад и плывите в правый тоннель. Внизу — быстрина с канатами, по которым срываются подводные шипы. Перед каждым канатом долго гребите назад и вообще старайтесь плыть как можно медленнее — пройдете быстрину зигзагом. Если в конце вы окажетесь в правом тоннеле, то вас ожидают еще несколько шипов и каяк вынесет в пещеру с каменной затычкой. Если в левом — то все будет гораздо спокойнее, вы найдете Gem и окажетесь у стоков всех водопадов. Оттуда поднимайтесь против течения в пещеру с затычкой. Основная задача уров-



ня — поднять лебедкой затычку и нырнуть в образовавшийся водоворот. В пещере есть тоннель — плывите против течения и за углом берите Gem в пещерке под большим водопадом — S3. На берегу также

лежит аптечка, но ее можно будет взять позже.

Возвращайтесь в пещеру с затычкой и плывите вверх против течения водопада с зеленоватым свечением — за ним будет причал. Внизу увидите крокодила. Вылезайте из каяка и сразу же из воды на берег. Убейте появившегося броненосца, а затем и крокодила. За факелом вход в пещеру с затычкой. Цепляйтесь за потолок и долго идите на руках. Надо пройти две огненные ловушки, за-

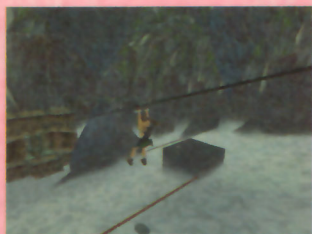


тем можно спрыгнуть на платформу у стены. Прыгайте с нее на платформу на другой стороне, берите Rocket Launcher и забирайтесь в тоннель наверху — он приведет к водопаду, где вы только что нашли третий секрет. Берите аптечку, забирайтесь по стене на платформу наверху и оттуда идите, уцепившись руками за потолок, на другую сторону. За огнен-



ной ловушкой (пролетят летучие мыши) поверните налево и прыгивайте на берег. Возьмите спички, патроны в пещере и переходите на руках по потолку на противоположный берег водного потока.

Бегите к водопаду — увидите две платформы в воде и множество шипов. Прыгайте на плоскую платформу, а с нее — на стену, цепляйтесь и залезайте по стене на водопад вверх влево. Спрыгивайте и забирайтесь в тоннельчик справа. Пригнитесь под парой каменюков, затем спринтом бегите по мостику и в конце делайте прыжок вбок влево. Перепрыгните через костры и пригнитесь под последним каменюком. Теперь Лара окажется в той самой пещере с шипами, которую она уже преодолела на каяке до этого. Прыгайте на ближайшую платформу, затем перелезайте по стене на следующую, ползите в тоннель — окажетесь чуть ниже по течению. прыгайте по выступам в воде до камня с канатной дорогой и съезжайте вниз. Спрыгивайте до дыры, чтобы не повредить Лару. Спускайтесь в шахту — вы как раз над за-



тычкой. Карабкайтесь по стене-лестнице, убейте броненосца справа и нажимите рычаг слева — заработает гигантская лебедка и затычка поднимется. Бегите по проходу прямо (еще один броненосец) и окажетесь у своего каяка. Плывите к образовавшемуся водовороту и падайте в него по мягкой траектории. Вылезайте у платформы и скорее выбирайтесь из воды — внизу крокодил. Под платформой есть подводный рычаг, который открывает выход — при этом появляются еще два голодных крокодила. Чем только их тут кормят? Вылезайте на берег и бегите в открывшуюся дверь — выход с уровня.

Level 4 Temple of Puna.

Враги: туземцы, Puna.

Вы начинаете в центральном тоннеле. Запертая решетка слева ведет к боссу, проход прямо — к огромному каменюку. В тоннеле справа на ступеньках Лару поджидают туземцы-снайперы. Расправляйтесь с ними и



поднимайтесь по лестнице. Ползите в проход наверху. По комнате катаются острые диски. Для того, что-



бы открылась дверь напротив, нужно нажать четыре кнопки в боковых стенах комнаты. Пока диски в одной стороне комнаты бегите в противоположную и становитесь вплотную к стене. Секрет в том, что нужно всегда пережидать диски не на одной прямой с кнопкой, а на одной прямой с границей камня с кнопкой и каменной кладки стены (это два шага вбок от кнопки) — тогда диски никогда не убьют Лару. Делайте все стоя лицом к стене и не поворачивайтесь. От кнопки к кнопке перемещайтесь боковыми прыжками. Когда

да нажаты все кнопки на одной стене бегите по прямой по описанному выше правилу прямо на диски, прыгайте между ними через их боковые оси и далее к противоположной стене. Когда дверь откроется примените спринт.

Падайте вниз — начнет опускаться шипатый потолок. Выдвиньте камень из левой стены — это остановит потолок на пол-пути. Нажмите три рычага и дверь откроется. Внизу огромный тоннель с гигантским каменюком. Берите аптечку, бегите к рычагу и нажимайте его. Каменюк покатится не сразу, а когда Лара приблизится к выделяющемуся камню в полу коридора. Бегите сприн-



том с этой точки в арку и в следующем тоннеле делайте резкий поворот направо — покатится второй каменюк. По пути хватайте Gem и бегите скорее до конца коридора во вторую арку — пол по бокам тоннеля начнет осыпаться. Если все сделать спринтом, то получится. Вы снова в основном коридоре в начале уровня — Лару поджидают туземцы. Один справа и двое в тоннеле со ступеньками. Решетка к боссу открыта, но для начала сбегает за секретом. В тоннель с туземцами поднимайтесь по ступенькам — в правой стене, вверх в углу, увидите черное отверстие. Прыгайте на эту стену с верхних ступенек и хватайтесь руками за линию — границу текстуры с орнаментом. Затем идите на руках до отверстия и подтягивайтесь. Внутри — S1 — единственный на этом уровне, аптечка, спички и несколько разных патронов.

Возвращайтесь и спускайтесь к боссу Puna. Он восседает на троне на круглой арене. По бокам арены две аптечки. Задача Лары постоянно прыгать из стороны в сторону, стреляя и уворачиваясь от его смертельных



энергетических разрядов, и при этом не падать с арены. Puna ленив и никогда не поднимается со своего трона, но стреляет довольно метко. Он



оживет как только Лара поднимется на вторую ступеньку трона — сальто назад и начинайте прыжки из стороны в сторону. Puna может материа-



лизовывать кого-либо из своих слуг туземцев. Если это происходит, то займитесь сначала ими — сам Puna в это время бездействует. Очень эффективен Desert Eagle. Когда Puna разложится на молекулы возъ-



мите третий кусок метеорита и уровень закончится.

LONDON

Level 1 Thames Wharf

Враги: вороны, охранники, крысы. Справа от Лары покатают крышу. Разбегайтесь по длинному металлическому мостику и перепрыгивайте через нее. В конце прохода возьмите Gem и патроны. Теперь, используя камень, залезайте на соседнюю крышу (она не скользит). Прыгайте на желтый кран и бегите по стреле до проломов в ограждении по бокам. Отсюда можно допрыгнуть до обеих каменных платформ у стены: до высокой (путь назад на крышу) и до низкой. Прыгайте на нижнюю платформу и на покатуку крышу вниз. Бегите к стене и приземлитесь как раз за проволокой, не поранившись. Проход приведет к двум крысам и S1 — ракета и аптечка. Обратно идите шагом, подтягивайтесь на колонну, оттуда — вверх по лестнице на нижнюю из платформ, на противовес крана и, наконец, забирайтесь на стрелу. Оттуда прыгайте на высокую платформу и возвращайтесь на крышу. С той крыши, откуда Лара прыгала на кран, делайте сальто назад через покатуку крышу рядом и хватайтесь руками, когда заскользи-

те. Спрыгивайте на железную платформу — окажетесь в начале уровня. Делайте шаг назад с платформы вдоль стены и падайте на спуск, снова прыгайте и хватайтесь за край — вы у рычага, который поднимает зеленую заслонку через пролет (нападет ворона). Прыгайте с разбега на платформу с аптечкой вдалеке.



Скользите, повисните, и подтягивайтесь на зеленую заслонку (рычаг на стене также управляет заслонкой) и бегите внутрь.

Прыгайте простым прыгом на соседнюю платформу. Часть пола впереди гнилая. Разбегайтесь по диагонали и летите через пролет к дальней части комнаты под потолком с двумя крысами. Бегите по проходу и убейте охранника за углом. Возьми-



те Flue Room Key и возвращайтесь на платформу. Повисните на руках справа, падайте, снова хватайтесь и подтягивайтесь на платформу внизу. Кнопка открывает еще одну зеленую заслонку — выход из комнаты. Хватайтесь за трещину в стене и идите на руках к заслонке, либо спрыгивайте на платформу ниже, берите гарпуны в нише и оттуда прыгайте на выступ. На выходе из комнаты дерните рычаг, чтобы первая заслонка снова опустилась, повисните и спрыгивайте на платформу ниже. В стене перед вами несколько ниш. В двух правых лежат патроны. Последняя из них — S2. Добраться туда можно на руках, уцепившись за невидимый карниз, после того, как вы убьете ворону. Возвращайтесь на платформу и залезайте в одну из ниш слева — тоннель. На другом конце нажмите кнопку и возвращайтесь (она откроет стеклянный колпак над кнопкой, перемещающей подъемник для маляров). Прыгайте вниз на спуск и во двор. Подстрелите ворону, снайпера и возьмите Gem и патроны за камнями. По камням забирайтесь к лестнице и возвращайтесь в начало уровня.

Снова нажимайте рычаг, поднимаю-

щий зеленую заслонку и прыгайте на платформу над ней, где раньше лежала аптечка. Хватайтесь за трещину и идите до угла здания вправо. Поднимайтесь на крышу и бегите в проход (на развилке — направо в арку, к этому месту еще нужно будет вернуться) Прыгайте на другую сторону дома (слева внизу будет знакомый подъемник. За углом возьмите аптечку и подстрелите ворону. Нажмите кнопку под стеклом (просто так она не нажимается, видимо, из-за бага). Для этого надо встать вплотную к стене и прыгнуть. Когда Лара приземлится ее рука окажется под стеклянным колпаком и кнопку можно будет нажать.

Подъемник переместится на этаж выше — прыгайте на него. Уже в



воздухе «хватайтесь», чтобы Лара не ударилась. Подстрелите ворону, забирайтесь в нишу с дверью и примените Flue Room Key.

Внутри хватайте Gem и нажимайте кнопку, которая откроет заслонку. На обратном пути — огненные ловушки. Появится заблудшая ворона, которую не берет даже огонь. Возвращайтесь на подъемник и спрыгивайте с него на знакомую тропинку внизу. Обрато к развилке на крыше, но теперь бегите верхним путем. Перед тем как прыгать вниз, залезайте на крышу впереди, за дырой — она не скользит. Слева внизу на балкончике лежит S3, ракета. Теперь забирайтесь обратно и спрыгивайте вниз — заслонка в конце коридора открыта и можно перенестись в проход в стене напротив. Возьмите Gem и убейте двух крыс. Прыгайте вниз и убейте охранника.

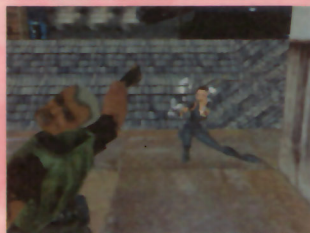
Вы в Water Control Room. Проход ведет к двум резервуарам. Нажмите на рычаг — дальний наполнится водой. Нырять туда, берите аптечку, патроны и нажимайте на подводный рубильник, который открывает люк во втором резервуаре. Бегите обратно в Control Room и снова держите за рычаг — уровень воды в ближнем резервуаре упадет и вентиляторы в тоннеле за люком будут вращаться значительно медленнее. За вентиляторами будет проход с охранником. Возьмите патроны, подстрелите двух крыс и ползите в тоннель. Прыгайте на лестницу и спускайтесь. Вы окажетесь в пустом очистительном помещении. Выд-

виньте арматурный кирпич из стены и оттащите его почти до щитка в противоположной нише — робот-очиститель в конце концов разобьет электрощиток. В дальнем конце комнаты найдете Gem. Поднимайтесь в открывшийся люк обратно в Control Room — теперь откроется колпак над одной из кнопок и можно будет ее нажать.

Снова дерните рычаг, чтобы наполнился дальний резервуар и плывите в красный коридор слева. Переплывите еще один резервуар, убейте охранника и нажмите еще одну кнопку — откроется колпак над второй кнопкой в Control Room. На обратном пути резервуар осушится — его можно будет перейти на руках по потолку. Сбегайте ко второй кнопке в Control Room и возвращайтесь к резервуару — он снова будет наполнен (по пути подстрелите крысу, охранника и возьмите Gem). Плывите в открывшийся люк на дне и берите гарпуны. Тоннель приведет в комнату с колоннами. Поищите за ними



аптечки и патроны и вылезайте в проход — здесь ждет охранник и Gem. Поднимайтесь по лестнице, аккуратно идите по колючей проволоке и прыгайте на платформу крана, а оттуда — на ближайшую крышу (тоже с колючей проволокой). Прыгайте по черепице наверх — слева будет собор. Двое охранников защищают собор и два последних секрета уровня от непрошенных гостей. Тяните на себя камень из основания колонны в центре и забирайтесь по нему на правую крышу — она не скользит. Возьмите аптечку в яме, с разбега прыгайте на соседнюю, скользящую, крышу через проход и



берите S4 — Cathedral Key (он понадобится на секретном уровне в конце всей игры). Теперь спускайтесь и бегите сквозь собор по проходу. В заборе впереди есть дыра — выход с уровня, но сначала спуститесь вниз по лестнице с левого края (где кончаются перилла) и возьмите в нише внизу S5, аптечка. Возвращайтесь к дыре и уровень закончится.

Level 2 Aldwych

Враги: крысы, охранники, собаки. На этом уровне если слишком далеко забежать в тоннель (его цвет становится красным) Лару ожидает смерть под колесами поезда метро. По пути вниз хватайтесь за край платформы и спрыгивайте на карниз ниже, с него — в нишу с патронами. После этого падайте в воду. Вылезайте в коридоре. Расстреляйте вентиляционный люк справа, возьмите Gem и поднимайтесь на чердак. Возьмите спички и патроны и расстреляйте охранника. Тяните на себя один раз камень с текстурой из угла — он закроет собой дыру рядом. Через отверстие в центре чердака прыгайте вниз, на крышу будки. Внизу расстреляйте охранника с факелом — вы в метро. Забирайтесь на соседнюю будку, ближнюю к кассе со стеклянным окном. Теперь можно забраться еще выше по рифленой стороне камня, закрывшего собой проход на чердак. Проход приведет прямо в кассу. Берите Maintenance Key, аптечку, нажимайте кнопку и выходите через дверь снова к будкам.

Бегите по правому из двух проходов с эскалаторами и в конце прыгайте



через тоннель метро вниз. Бегите к двери на перроне направо и открывайте ее ключом. По пути подстрелите охранника и собаку. В комнате



кнопкой включите свет на станции и возьмите патроны. Бегите на противоположный конец перрона и берите монетку. Прыгайте вниз в предыдущий тоннель метро, бегите спринтом влево, в глубину тоннеля и

прячьтесь от надвигающегося поезда в проходе в стене справа. Вы в красной комнате. Убейте двух охранников, возьмите Gem (зеленое свече-



ние за ящиком в углу), аптечку и патроны — после этого появится пес. Прыгайте по угловым ящикам и забирайтесь на вертикальную лестницу в центре. Кнопку тревоги за ящиками нажимать не надо. Наверху убейте охранника, возьмите аптечку и запомните закрытый люк в потолке в углу. Цепляйтесь за потолок в центре и идите к платформе за оградкой. Перед тем как скользить в дыру возьмите ракету на ящике за спиной.

Скользите спиной вперед в шахту, хватайтесь руками — начнет опускаться бур сверху — падайте на гнилой пол, сразу прыгайте влево на наклонный спуск в нише и оттуда снова прыгайте и хватайтесь руками за трещину. Идите на руках вправо до стены и отпускайте руки — внизу еще одна гнилая платформа. Пол провалится и Лара снова заскользит вниз — хватайтесь руками за край спуска (бур вскоре остановится и сюда уже не дойдет). Подтягивайтесь и делайте сальто назад с разворотом на 180 и хватайтесь за край такой же платформы в стене напротив. Под ней есть две щели — падайте и хватайтесь. Внизу платформа с S1 —



Gem и патроны. Скользите вниз, бегите на дно шахты и берите аптечку. Поднимайтесь обратно и на платформу выше, над первым секретом. За углом возьмите Gem и поднимайтесь в дыру в потолке. Увидите тоннель с водой и лестницу наверх. Поднимайтесь по лестнице и в момент, когда огонь в ловушках стихнет, прыгайте на камень впереди, забирайтесь на выступ и на скользкую платформу. Прыгайте на лестницу и после белой черты делайте сальто назад на платформу с кнопкой — она открывает люк в потолке красной комнаты. Поднимайтесь по лестнице на колонну, обходите ог-

ненную ловушку и за углом забирайтесь на крышу перрона с тоннелем метро. Подстрелите крысу, возьмите аптечку и прыгайте вниз — на перрон. Снова бегите в красную комнату и забирайтесь в люк в потолке. Наверху убейте охранника и собаку, возьмите патроны. Справа запертая дверь с S5 — внутри охранник, ракета, аптечка, патроны. Она открывается в конце уровня. Пока что провалитесь в комнате с гнилым полом и вытяните на себя камень — откроется люк рядом в соседнее помещение. Проход приведет в зеленый коридор. Бегите по нему до пары кнопок. Кнопки на время открывают двери в комнате впереди по коридору. Левая — первую дверь. Правая —



среднюю и дальнюю двери. Все комнаты имеют общий выход в боковой коридор, который снова ведет к кнопкам. Для того, чтобы успевать к дверям надо все время бежать спринтом и срезать повороты. Сначала нажмите правую кнопку и бегите в дальнюю дверь. Там нажмите на еще одну кнопку — откроется люк в потолке в средней комнате. Возвращайтесь, снова нажимайте правую кнопку, бегите в среднюю комнату и забирайтесь в люк. Кнопкой в коридоре наверху закройте заслонку в полу в проходе — это и есть цель всей загадки. Возвращайтесь, нажимайте левую кнопку и бегите в первую дверь. Теперь можно на руках пройти по потолку (люк в потолке теперь закрыт) на другую сторону пещеры и взять Gem и ключ Solomon's Key. Вылезайте из воды и возвращайтесь в тоннель. Другой его конец снова приведет в красную комнату. Второй Solomon's Key лежит в нише над остановившимся буром. Оттуда по проходу возвращайтесь на перрон. Прыгайте обратно к эскалатору и возвращайтесь к билетным кассам.

Используйте найденную монетку у будки — у Лары окажется билет. Бегите в левый проход с эскалаторами и убейте охранника. В дальней стене прострелите вентиляционный люк, за ним — S2, патроны. Бегите на перрон, подстрелите крыс, и — в тоннель метро. Когда выбежит охранник и поедет поезд нужно успеть вбежать в дверь за охранником, иначе Лара костей своих не соберет. Убейте его и нажмите кнопку — от-

крывается дверь в проход рядом. Сбегайте за Gem в комнату, откуда вышел охранник и отправляйтесь в открывшийся проход. В конце нажимайте кнопку и окажетесь в лабиринте-головоломке. Кнопки на стенах открывают и закрывают определенные двери. Имеют значение только две кнопки: Первая — бегите прямо по коридору и нажимайте первую после поворота кнопку на стене рядом — откроются две двери в коридоре. В новой комнате еще две кнопки — нажимайте левую, разворачивайтесь и бегите от кнопки по проходу до конца. Поверните два раза налево и увидите открывшийся коридор — на дальней стене висит картина.

Лара попала в музей Массонов. Возьмите Узи и Gem. Ходите осторожно — под гнилым полом шипы. Бегите к фиолетовой занавеске, которая доходит до пола, в дальнем конце комнаты. Прыгайте в нее и берите Ornate Star. Гнилой пол перед ней обвалится, но внизу нет шипов. Вставляйте оба Solomon's Key в два замка на колоннах (каждому



замку соответствует только определенный ключ) — откроются две двери. Берите Masonic Mallet и подстрелите собаку. Бегите в другую дверь и плывите в следующую комнату. Забирайтесь на колонны, прыгайте и хватайтесь за трещину. Ползите направо и спрыгивайте на балкончик с оградкой. Забирайтесь еще выше и по потолку идите к отверстию в стене вверх.

За тоннельчиком будет турникет — вставьте билетик. Расстреляйте крыс и ползите в открывшийся проход. Окажетесь у еще одной кассы метро. Убейте охранника и используйте



Ornate Star на запертой двери в касу, за турникетами — S3. Забирайтесь наверх и бегите по коридору. В конце концов вы спрыгните в комнату с Gem и придется проделать снова весь путь до турникетов и кассы. Теперь двигайтесь вправо, по

желтому эскалатору. Откройте дверь Masonic Mallet и нажмите кнопку. В нише наверху возьмите S4 — ракету. Выходите и прыгайте вниз. Убейте охранника (за дверью вы уже были, по этому коридору можно будет сбегать за последним секретом уровня в красную комнату и далее в люк наверху, но это позже). Дыра в полу ведет в вагон — воспользуйтесь ею позже, а пока бегите по коридору до поезда. Убейте охранника, возьмите Gem и исследуйте темную яму за завалом с патронами. Теперь возвращайтесь к люку, забирайтесь в вагон и нажимайте кнопку. Падайте в люк в коридоре. Дайте убежать охраннику с факелом (если его убить, то нельзя будет взять последний секрет) и подстрелите двух других охранников за углом. Следуйте по коридору и в маленькой комнате нажимайте две кнопки. Первая откроет люк обратно в вагон поезда, вторая — дверь с последним секретом уровня S5. Бегите к люку в противоположном конце коридора, проделайте весь путь за секретом до люка в потолке красной комнаты и возвращайтесь. Скользите по одному из спусков: в коридоре или у маленькой комнатки — выход с уровня.

Level 3 Lud's Gate

Враги: охранники в форме, водлазы, крокодилы.

Друзья: бывшие охранники с дубинками (до первого выстрела в их сторону).

Бегите до комнаты с двумя бассейнами и далее по левому коридору. Скользите вниз — начнет опускаться шипатый потолок — внизу сразу хватайтесь за проход справа и подтягивайтесь. Бегите к правой стене ущелья, повисните на руках, падайте и хватайтесь за трещину (внизу колючая проволока). Идите на руках вправо и залезайте в отсек внутри — S1, аптечка и ракета. Вылезайте через дыру в потолке и прыгайте по



диагонали за угол — вы снова наверху.

Нажмите кнопку на стене — откроется люк наверху. Ползите туда и в проходе возьмите аптечку (этот проход был правым от комнаты с бассейнами) Теперь ползите по стене на самый верх в зеленый проход. Ползите по левой половине шахты и в районе красноватых пластин де-

ляйте сальто назад с разворотом и цепляйтесь за лестницу за спиной. Поднимайтесь в нишу наверх и берите S2, ракету. Обратно делайте та-



кое же сальто назад и хватайтесь за стену шахты. Сразу над секретом есть наклонная платформа. В нише над ней лежат патроны и Gem. Можно попытаться достать их аналогичным образом.

Забирайтесь в зеленый тоннель наверху, ползите до конца за патронами и возвращайтесь к месту, где можно стоять. Залезайте в люк в потолке и прыгайте в комнату. Убейте охранника, откройте кнопкой дверь и убейте второго. Передвиньте камень к противоположной стене (от положения камня зависит расположение колонны перед входом в комнату с египетскими фресками). В глубине египетской комнаты на платформе лежит аптечка. За-

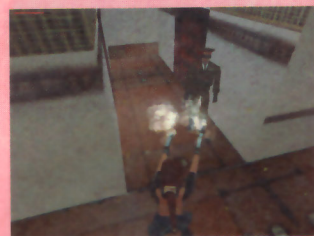


бирайтесь по лесенке на второй ярус, оттуда по лестнице в стене — на третий ярус, и в комнате слева двигайте камень к двери, под дыру в потолке. Колонна снова появится перед входом. Забирайтесь в люк на крышу и прыгайте на колонну у входа, а с нее — забирайтесь в проход в стене слева. Он приведет вас обратно в коридор. Бегите в комнату с первым камнем и двигайте его в среднее положение — колонна снова отодвинется и откроет вход. Теперь забирайтесь на платформу с рычагом на третьем ярусе, левее лестницы в стене. Рычаг закроет проем в лестнице. Теперь прыгайте с разбега с каменных ступенек и цепляйтесь руками за потолок второго яруса — можно дойти до двух ниш по обе стороны. Слева найдете Gem, а справа — рычаг, который открывает дверцу наверху в углу. Теперь можно подниматься на самый верх по лестнице. Прыгайте на платформу слева и в проход. Слева аптечка и патроны. За углом скользите, прыгайте и хватайтесь за платформу с дверью в следующую комнату —

она теперь открыта. Увидите два саркофага на возвышении. Скользите вниз и, коснувшись



гнилого пола, сразу прыгайте к саркофагам, подтягивайтесь и берите Embalming Fluid. Ползите в проход и убейте охранника на выходе. Все двери в коридоре заперты — ползите в следующий проход и снова прикончите охранника. Возьмите ракету



за ним, кнопкой откройте дверь и идите в комнату со Сфинксом. По потолку переходите на другой конец комнаты, берите Gem и прыгайте на голову Сфинкса. Отсюда видна платформа в стене сбоку с Gem далеко внизу. Повернитесь таким образом, чтобы она оказалась слева от Лары. Внизу — спина Сфинкса. По диагонали влево, на голове, за выступом — аптечка. Оттуда прыгайте на колонну впереди, а с нее — на наклонную платформу, скользите и хватайтесь за край платформы с Gem и берите его — S3. Внизу соберите патроны и бегите к лестнице. Подстрелите охранника, запрыгивайте на платформу и выдвигайте кирпич. Теперь повисните и ползите вверх по шероховатой поверхности кирпича и затем по стене в проход справа вверх (за спиной Лары находится еще один проход с S4 — надо делать сальто со стены с разворотом). Проход приведет в коридор — теперь вы между двумя кирпичами, тем который Лара уже двигала, и новым — он закрывает путь по коридору. Толкайте первый кирпич до конца платформы, а второй тяните на себя — между ними должна остаться одна позиция. Теперь коридор за вторым кирпичом открыт — возвращайтесь туда и окажетесь в комнате с бассейнами в начале уровня. Бегите в самую первую комнату уровня и примените Embalming Fluid на алтаре — откроется дверь рядом.

Падайте в воду, хватайтесь за батискаф и плывите. В большой пещере — крокодил. В стенах пещеры по 2 отверстия. Внутри патроны, Gem, гар-



пуны и аптечки. В ближних из них с каждой стороны наверху колодцы — можно подышать. Батискаф вообще-то стреляет гарпунами, но их надо сначала собрать — они разбросаны по всей пещере. Дело это сложное — крокодил 10 раз успеет перекусить Лару пополам — надоедает после нескольких попыток, поэтому я не расстреливал. В конце пещеры тоннель слева — течением вынесет на поверхность. Бросьте батискаф, перемахните через барьер с гарпунами, разделяющий два тоннеля с водой, и плывите дальше. В стенах тоннеля две двери. Первая открывается рычагом в конце (за стеклом увидитесь секретную комнату с Gem). Под-



нимайтесь в первую дверь — через стекло увидите склад с охранником и водолазом). Нажмите кнопку — откроется вторая дверь под водой. Плывите через нее на склад. Выбраться на сушу можно будет в единственном месте слева за углом. Под водой впереди в правой стене два отверстия: первая комната с рычагом (откроется заслонка на суше), вторая комната — S5 патроны (звук найденного секрета под водой не игнорируется). Выбирайтесь из воды и увидите водолаза на ящике через проход. Теперь все пишут, что надо не дать водолазу уйти и закрыть доступ к секретной комнате S6. Но как это конкретно сделать совершенно непонятно. Стрелять в него бесполезно. Мне даже удалось пропрыгать за его спиной туда, где должна находится комната, но никакого входа в нее я не нашел. Когда завоет сирена расстреляйте охранника и возьмите ключ. Справа помещение со ступенями и водой. Внизу — подводный тоннель. Можно сначала исследовать склад: по обоим его сторонам в ямах на суше есть аптечки, кроме того, везде разбросаны гарпуны. На той части суши, где можно выбраться из воды, есть подводная яма с Gem. Далее, уже снова на суше, в углу есть проход. В стене прохода сверху справа есть ниша с еще од-

ним Gem. Далее — охранник и снова комната с подводным тоннелем. Плывите.

Он приведет к затопленному дворцу. Для того, чтобы расправиться с крокодилом и водолазом вообще-то лучше раздобыть как-нибудь подводное ружье, но сойдет и второй батискаф в нише дворца справа под потолком (Здесь и далее положение ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вплывала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу дворца можно подышать. Во дворце много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие над водопадом — туда надо будет залезть. Рычагом в бассейне рядом отключите огонь и прыгайте по платформам до коридора (по пути можно взять предметы). Пройдите под тремя поршнями-прессами и окажетесь у водопада. Прыгайте с разбега и хватайтесь за потолок. Идите до отверстия в водопаде, падайте и хватайтесь (идти по потолку дальше не имеет смысла — проход кончается огромной шахтой, подбираться к которой надо с другой стороны. Используйте Boiler Room Key, возьмите Gem и нажмите кнопку в открывшейся нише — откроется последний люк в затопленном дворце. Прыгайте в воду и возвращайтесь туда, подстрелив по пути крокодила. Плывите в нишу с фиолетовым оттенком — верхняя угловая ниша, напротив той, откуда вы выплыли. Поднимайтесь по шахте, возьмите аптечку и вылезайте к маятникам. Прыгайте по левой стороне, маятники не причинят особого вреда. В ко-



ридоре за углом охранник. Не упадите в шахту. Вместо этого вернитесь к началу коридора и залезайте в проход в стене наверху — в конце увидите две щели в стене напротив. Прыгайте на другой конец шахты и

хвататься за щель. Отпускайте руки и снова хвататься за нишу внизу. Ползите и проход приведет к последней платформе, еще выше первых двух. Снова прыгайте через шахту и хвататься за нишу. Ползите, тоннель — выход с уровня. Фух!

Level 4 City.

Враги: София.

Уровень очень сложный. Лара все время находится под массированным обстрелом энергетических импульсов Софии. Цель уровня — забраться на самый верх металлических «лесов», уворачиваясь от прямых попаданий энергии, и прострелить щиток генератора электроэнергии наверху. Все это время Лара должна оставаться на своей стороне «улицы». До взрыва генератора любые прыжки на небоскреб Софии губительны. Она стреляет не все время, иногда — делает короткие передышки, чтобы перезарядиться. Ключевые перемещения нужно стараться делать именно в такие моменты. Принимайте аптечки как можно чаще и на ходу. Сохраняйтесь.

Бегите из офиса по коридору и сохраняйтесь перед тем как выходить. Прямо над вами в стене впереди видна ниша — единственный секрет уровня. Вы вернетесь к ней чуть позже. Бегите и забирайтесь на правую платформу. Отсюда можно перейти через проход на руках (потеряете гораздо больше здоровья) или прыгнуть с разбега и ухватиться. Подтягивайтесь на платформу выше (люк наверху закрыт) и бегите по тропинке к противоположной стене — там кнопка, открывающая люк. Сразу же разворачивайтесь и бегите обратно. Перед тем, как подниматься выше, повисните на заднем крае платформы идите правее, падайте и хвататься за щель — внутри S1, ракета и аптечка. Спрыгивайте на землю и возвращайтесь к люку тем же путем. Поднимайтесь наверх и бегите к стене напротив (по пути можете успеть взять аптечку). На бегу прыгайте на стену-лестницу и поднимайтесь. Ползите в проход и залезайте на его крышу с другой стороны, на самый верх. Отсюда можно легко допрыгнуть до небоскреба Софии, но нас пока интересует генератор. София будет бегать по мостику, соединяющему небоскребы туда-сюда. Когда она будет прыгать где-нибудь на своем здании, подальше от ящика с антенной, прыгайте с разбега на платформу через пролет, хвататься руками и сохраняйтесь. Это нужно сделать быстро и именно когда Софии нет в непосредственной близости, так как при приближении к ней Лару просто отбрасывает губительным электроразрядом. Кроме того,

если София и щиток генератора находятся в непосредственной близости, то система автоприцеливания Лары просто не дает стрелять по щитку — вместо этого пули попадают в Софию, не причиняя ей никакого вреда. Перед вами камень с антенной. На его левой стороне и находится коробка-щиток генератора. Быстро расстреляйте его и София погибнет от избытка заряда. После ее смерти на мостике, соединяющем небоскребы, появится четвертый, последний в игре кусок метеорита, но все пространство вокруг сильно наэлектризовано. Если попробовать подойти этим путем, то Лара погибнет. Вместо этого возвращайтесь на предыдущую платформу через проход и оттуда прыгайте на небоскреб Софии. Добирайтесь до противоположной стены по деревянным ящикам — за последним будет кнопка, отключающая электричество. Теперь можно бежать на мостик и брать кусок метеорита — приключения Лары в Лондоне завершились успешно.

ANTARCTICA

Level 1 Antarctica

Враги: матросы, собаки.

Любой контакт с ледяной водой в Антарктике нежелателен, а если, уж, он неизбежен, то надо свести его к минимуму. У Лары появляется новая полоска «замороженности» в воде. После того как Лара замерзла здоровье начинает уменьшаться практически мгновенно.

Под водой слева патроны, но они не стоят потраченного здоровья. Прыгайте по льдинам до домика. В нем



находится последний секрет уровня, но нужен будет ключ. Прыгайте через канал за домиком, затем ныряйте в воду и вылезайте на льдине впереди. Далее двигайтесь к ледовым торосам с вмержшей в лед носовой частью судна и дорожкой под потолком. Поднимайтесь по выступам, хвататься руками за потолок и спрыгивайте на ледяную платформу



рядом с кораблем, а с нее — на нос судна. На палубе есть спуск в трюм. Убейте двоих матросов и бегите к механизмам. В углу есть рычаг, открывающий люк в полу рядом. Прыгайте, убейте еще нескольких матросов и бегите по коридору. Отверстие в потолке ведет на палубу — воспользуйтесь позже. Сбегите вперед, к желтой трубе и убейте матроса, затем падайте в дыру в полу. Нажмите кнопку, которая спустит на воду надувную лодку, и возвращайтесь к отверстию в потолке и на палубу. Бегите направо, вдоль борта. В конце слева увидите отверстие в ледяной стене — S1, патроны и Gem. Возвращайтесь на корму, прыгайте в воду и залезайте на лодку. Плывите в тон-



нель за домиком в начале уровня. Зажгите спичку и слева увидите проход в стене. Вылезайте, поднимайтесь по лестнице, скользите вперед, прыгайте и хвататься за край ниши. Внутри — S2, аптечка. Прыгайте в воду и возвращайтесь к лодке. Швартуйтесь к причалу в конце тоннеля, вылезайте на берег и убейте еще одного матроса. Дверь заперта — здесь понадобится Фома.

Залезайте на кирпич за домиком, цепляйтесь за потолок и идите на руках до конца, на противоположный берег. В снежном тоннеле убейте охранника и бегите к зданиям. Слева увидите вышку с лестницей — туда надо будет вернуться позже с Фомой. В первом здании есть проход — внутри убейте охранника и собаку. Увидите водонапорную башню (под ней патроны). Нажимайте кнопку на стене слева и прыгайте в дыру с водой за углом, рядом с трубой. Плывите по подводному тоннелю и вы-



лезайте на платформу. Бегите мимо 4-х вентилях (пока не надо их трогать) и берите Gem в конце. Поднимайтесь по лестнице. Наверху есть дверь в Generator Room, но она заперта. Можно исследовать дом впереди (труп в углу ядовитый). Бегите в снежный проход слева, мимо огороженной псарни — можно открыть ее позже, когда будет ток. Бегите в арку и прыгайте через яму. Убейте охранника и можете взять патроны под мостиком — их охраняет собака. Вы снова у знакомой водонапорной башни. Теперь бегите мимо дыры с водой и трубы в пещеру слева и расстреливайте двух собак. Идите в двери-резаки. Наверху расправьтесь с охранниками. Нажмите кнопку — откроется дверь в стене с аптечкой. В конце коридора берите Фому и убейте еще одного охранника. Выходите из здания тем же путем и возвращайтесь к водонапорной башне. Бегите обратно по коридору к вышке с лестницей. Наверху нажимайте рычаг — откроется люк на соседней крыше — и Фомой ломайте дверь. Возьмите Фому, на руках по потолку идите к люку и падайте вниз. Расстреляйте охранников. На карте на стене нарисовано, в каких положениях должны стоять вентилях чтобы пошел ток (открыты 2 и 4). Запомните карту, нажимайте рычаг, чтобы открылась дверь, бегите обратно к вентилям и устанавливайте их в соответствующие положения — дверь в Generator Room откроется. Внутри нажимайте рычаг — пойдет ток. Берите аптечку и бегите на псарню. Расстреляйте собак, в здании возьмите Gate Key на столе и патроны за углом.

Возвращайтесь назад к домику, у которого оставили лодку. Ломайте дверь, вставляйте ключ в щиток и нажимайте кнопку — шлюз откроется.



Плывите в шлюз. В следующей бухточке прыгайте в воду — в подводной нише справа найдете ключ Hut Key (это отнимет здоровья на пару аптечек). Можно сплавить к домику в начале уровня, взять S3 — спички и Gem и вернуться. Теперь плывите до конца прохода и вылезайте через решетку в потолке. Подстрелите двух охранников и бегите за угол дома (не падайте в шахту) — уровень закончится.

Level 2 R.X. Tech Mine

Враги: огнеметчики, мутанты.

Подпрыгивайте и залезайте в проход. Через некоторое время почувствуете, что двигаетесь по одному и тому же замкнутому коридору, поворачивая все время влево. Чтобы выйти бегите в противоположную сторону, и за одной из дверей увидите проход в стене слева. Чтобы заставить дверь «закрыться» и открыть этот проход пробегите до следующей двери — ее открытие вызовет закрытие предыдущей. Спускайтесь по длинной лестнице и нажимайте кнопку. Выбирайтесь наружу и увидите огнеметчика. Они очень опасны — не стреляйте в них, если они не



атакуют сами.

В конце тоннеля увидите станцию с вагонетками. Слева в конце плат-



формы будет запертая дверь — к ней надо будет вернуться с Фомой. Наверху, в комнате управления нажмите кнопку на стене и убейте мутанта — он плюется ядом.

Забирайтесь на крышу комнаты управления и бегите в дальний правый угол, к стене. Встаньте спиной к своду, присядьте и повисните на руках. Чуть правее на задней стене контрольной комнаты есть маленькая лестница. Спускайтесь почти до конца, делайте сальто назад с разворотом на 180 и цепляйтесь руками за снежную нишу — S1.

Возвращайтесь и садитесь в тележку на среднем ярусе путей. Старайтесь



разогнаться перед прыжками и тормозить на поворотах. За очень сложным поворотом (надо тормозить, но немного, так, чтобы скорости хватило на прыжок через яму. Нажмите

на стрелку и выходите — вагонетка остановится. Не обращайте внимания на огнеметчика и дохлого мутанта. Берите Gem и бегите через сверла. В стене слева щель и яма со спичками. Скользите спиной в проход, хватайтесь руками и прыгайте вниз. Убейте монстра в пещере, повисните и спускайтесь дальше. Увидите три трещины внизу. Спускайтесь по ним зигзагом, хватаясь каждый раз руками. Если упадете вниз — придется разобраться с монстром. Подтягивайтесь в проход в



нижней трещине слева. В пещере возьмите Фому на мостике. Не стреляйте в огнеметчиков и убивайте монстров.

В стене справа есть ниша-тоннель. Прыгайте на обледенелые камни справа в углу. Оттуда прыгайте НА стену и хватайтесь руками за линию границы текстур. Идите на руках влево до ниши и подтягивайтесь. Внутри нажимайте на кнопку — она откроет дверь с очередным секретом чуть дальше. Чтобы выйти из пещеры вам нужно забраться в проход в стене под потолком. Используйте все плоские снежные платформы — найти нужную и запрыгнуть очень сложно, точно описать процедуру не могу.

В проходе нагнитесь под видимыми препятствиями и техническими приспособлениями, затем бегите вверх и убейте мутанта. Прыгайте в вагонетку и дерните за рычаг, чтобы вернуться обратно. Фомой открывайте заклинившую дверь и берите Lead Acid Battery. Теперь бегите к тому месту, где лежал первый секрет и увидите, что там открылась еще одна дверь, за ней — S2.

Садитесь на тележку на нижнем пути и в тоннеле поворачивайте стрелку налево. Разгоняйтесь перед большим прыжком. Имеет смысл нагнуться под препятствиями на ходу. Выходите на остановке и бегите в коридор. Нажимайте кнопку и перестреляйте всех монстров в проходе с паром внизу. В темном коридоре зажгите спичку, ползите в проход в стене справа (под настил коридора с паром) и берите патроны и ракету. В конце коридора поднимайтесь по лестнице. Первая дверь — к вагонетке. Бегите во вторую — попадете в комнату с окном. Откройте правую дверь и убейте монстра. Следующая

дверь — в коридор с двумя предыдущими дверями — по нему можно вернуться к вагонетке. Теперь бегите обратно в комнату — вас заметит монстр снаружи и войдет. Бегите к крану и ныряйте за Winch Starter и патронами.

Возвращайтесь на вагонетке в центральную комнату с путями. Садитесь в вагончик на верхнем ярусе. нагибайтесь под сверлами и разгоняйтесь перед прыжком. В конце увидите кран, на котором подвешен батискаф. Вставьте батарею Acid



Battery в соответствующий слот и используйте Winch Starter на приборах — батискаф опустится в воду. Ныряйте и залезайте в него. Вам нужно доплыть до следующей комнаты и далее плыть между огней, придерживаясь правой стороны. Здоровье Лары сильно испортится — используйте аптечки чтобы подлечиться.

Не стреляйте в огнеметчика. Падайте на платформу под мостиком и расправляйтесь с мутантами за вашей спиной. Прыгайте по выступам до угла и на нижнюю платформу — найдете S3. Возвращайтесь к мостику, прыгайте и подтягивайтесь. Маленькое здание впереди — выход с уровня.

Level 3 Lost City of Tinnos

Враги: гигантские осы, монстры.

Поднимайтесь по лестнице слева в нишу и дергайте за рычаг — откроется двойная дверь прямо под вами. Проход дальше загораживает решетка. Теперь прыгайте на колонну в центре, а с нее — на платформу с Gem. Спускайтесь вниз и берите Uli Keu в нише за открывшейся дверью. Возвращайтесь во двор и вставляйте его в слот в стене рядом с воротами — поднимется решетка. Забирайтесь по лестнице — вы по другую сторону решетки на втором ярусе — теперь можно ее открыть рычагом. Прыгайте влево, за окно, на платформу и дергайте рычаг. Теперь скользите вниз по спуску внутри коридора и нажимайте на еще один рычаг в конце комнаты. Ворота откроются и вы снова окажетесь во дворе. Бегите в дальний левый угол, в проход. Комбинация из пяти кнопок наверху открывает решетку. Нажмите кнопки 1,2,5 и бегите дальше, к сломанному мосту. Здесь на Лару будут постоянно нападать ги-



гантские зеленые осы. У пролома на мосту прыгайте через пропасть влево и берите Gem. Забирайтесь на каменную платформу при входе в пещеру и прыгайте на вторую опору моста. Стоя на верхушке опоры и занимаясь отстрелом ос, можно заметить, что над проломом есть несколько невидимых платформ (освещаются зеленым свечением от дохлой осы или ее тенью), которые ведут к осиному гнезду — внутри S1. Возмездие не состоялось потому что процесс это уж слишком длительный и опасный. Прыгайте вниз, на мост и бегите в пещеру справа. Возьмите аптечку сразу при входе.

Следующий мост охраняют два монстрообразных чудовища. Стрелять при-



дется довольно долго даже из Desert Eagle. За ними две огненные чаши-маятники и комната с колоннами. Внутри снова станут нападать осы. Бегите влево и спускайтесь к рычагу — один за другим из клеток появятся три монстра. Нажимайте еще один рычаг в левой клетке — он открывает выход из комнаты в противоположной стене наверху. Забирайтесь туда по каменному кирпичу и платформе и ползите в проход. Лара в комнате с двумя огненными маятниками и множеством рычагов. Они поднимают или опускают каменные платформы в стенах. Ваша цель: нижняя рычаги в определенной последовательности, добраться до рычага, открывающего ворота внизу. Это весьма сложная нетривиальная задача. Вдобавок ко всем неприятностям, вас будут атаковать противные осы.

Итак, по порядку. Спрыгивайте на платформу-мостик внизу. Справа в стене рычаг, который на время открывает дверь к секрету S2 — Gem и патроны. Его надо нажимать только после того, как открыты ворота. Прыгайте по каменным плитам вдоль левой стены и нажимайте рычаги в нишах под потолком в стене с воротами и смежной с ней — поднимаются платформы, по которым мож-

но будет спуститься на пол (В третьей нише под потолком за огненным маятником нет рычага — только патроны и аптечка). Нажимайте рычаг на стене внизу — поднимется плита над головой Лары. Залезайте туда по выступам и нажимайте рычаг — Лара упадет вниз, но поднимется плита на противоположной стене, под платформой-мостиком. Теперь снова залезайте по плитам в стене наверх и нажимайте ОБА рычага в нишах под потолком — можно будет спокойно допрыгать до плиты под мостиком по промежуточным. Цепляйтесь руками за потолок-мостик и идите на



противоположный конец комнаты. Нажимайте рычаг в нише, который откроет ворота, и возвращайтесь на плиту тем же путем. Для того, чтобы побыстрее спуститься вниз, можно просто разбежаться по диагонали и упасть в направлении бассейна с водой — Лара не ударится о стену, а приземлится прямо в воду.

Теперь можно сосредоточиться на окончании уровня: бегите в ворота, в следующей комнате залезайте по лестнице в левом дальнем углу и открывайте решетку — увидите комнату со снопом света. А можно сбегать за секретом: залезайте на самый верх и нажимайте рычаг в правой стене, открывающий на время дверь секрета. Быстро спускайтесь на пол, в комнате со светом поднимайтесь по ступенькам наверх и в ПРАВЫЙ проход — окажетесь снова у второго моста. Пересеките мост, прыгайте и скользите вправо. Заходите в дверь, пока она не закрылась. Нажмите пару рычагов чтобы снова оказаться снаружи.

Итак, вы в комнате со снопом света в центре. Выше будут четыре комна-



ты, каждая со своей загадкой. Когда все загадки будут решены Лара соберет четыре маски, которые вставляются в пазы колонн в центральной комнате. Путь к боссу будет открыт. Бегите вверх по ступенькам, в ЛЕ-

ВЫЙ проход — Earth Room. Идите по болоту вправо, сделайте почти полный круг. За факелами, чуть дальше, увидите несколько плоских выступов — можно будет вылезать. Коридоры большой пещеры приведут на самый верх комнаты. Берите пер-



вую маску — ландшафт начнет рушиться, болото внизу высохнет, а в пещере образуется огромный пролом. По пути вниз на вас будут непрерывно сыпаться камни. В пещере прыгайте через левый проход, от факела. Затем по выступам в стене, нажимайте на рычаг — он откроет последний секрет уровня (за пределами комнаты) — и выходите. Лестница приведет в коридор с огненными маятниками. За ними поднимайтесь наверх и выходите — решетка откроется сама (два другие конца коридора — тупики). Если вы нажали рычаг, то в холле с огненными маятниками увидите камень, забравшись на который, можно достать S3, последний секрет всей игры. Возвращайтесь в комнату со светом и переходите к следующим комнатам.

В водной комнате Water Room прыгайте на платформу с лезвиями и нагибайтесь. Ползите в нишу за аптечкой, возвращайтесь в левый и ныряйте под лезвия в тоннель на дне. В следующей комнате лезвия, напоминающие часы, защищают четыре ниши. В левой и верхней можно подышать. Нажмите рычаг в левой и плывите в правую, вверх. В новой комнате подышите наверху, затем за одной из пар лезвий нажимайте рычаг — за другой станет доступна вторая маска. Возьмите Gem, дерните



рычаг, ныряйте и возвращайтесь к лезвиям-часам. Наберите в легкие побольше воздуха в левом отсеке и плывите в нижний отсек — течение вынесет к выходу.

В комнате ветров Wind Room надо пройти по довольно простому лабиринту. Слева от старта будет факел. Такой же факел будет на финише. Поверните направо и двигайтесь

примерно в этом направлении. Где-то в дальнем правом углу будет факел и проход наверх. Увидите шипатые бочки на каждом из спусков. Прыгайте на левый спуск и далее —



из стороны в сторону, пока все бочки не прокатятся мимо. Забирайтесь наверх и берите третью маску.

В комнате огня Fire Room ориентируйтесь по карте над головой. Нужно немного попрыгать по выступам-сковородам, и по невидимым плат-



формам, которые освещаются огнем из пасти каменных драконов. Вам надо добраться до платформы с рычагом, который позволит взять четвертую маску.

Возвращайтесь в комнату со снопом света и вставляйте все маски в колонны вокруг, затем берите последний Uli Key из помещения с бассейном и вставляйте его в слот рядом со снопом света. Теперь Лара может прыгать вниз, на следующий уровень, к Боссу.

Level 4 Meteorite Cavern

Враги: Босс-паук.

Ларе предстоит завалить гигантского паука. Все действие происходит на



небольшой «круглой» арене. Любый неосторожный шаг — и Лара скатывается либо к центру, либо за внешние границы. Из-за того, что арена представляет собой неидеальный круг, надо быть особенно осторожным, обегая углы. Радиус арены рассчитан таким образом, что при перемещении спринтом и повороте Лара как раз вписывается, то есть можно и нужно большую часть полукруга пробегать спринтом. Но из-за непонятной задержки в управлении иногда конфликтуют клавиши

спринта и курсорные, что приводит, например, к тому, что Лара останавливается чуть позже, чем нужно, или, наоборот, чуть раньше, или режим спринта не сразу срабатывает, или срабатывает как раз тогда, когда вы хотите затормозить — все это оканчивается плачевно, так что будьте готовы к сюрпризам управления.

Босс ходит по арене (обычно против часовой стрелки), иногда резко подпрыгивает и изменяет направление движения. Он медлителен, но вблизи беспощаден. Кроме того, если уж он стреляет, то никогда не промахивается — самонаводящиеся энергетические густки. А стрелять он начинает в двух случаях: когда Лара слишком близко к нему и когда Лара неосторожно забежала/выбежала в пещеру с частью метеорита. Ваша цель — ни в коем случае не дать ему выстрелить. Параллельно Лара должна собрать все 4 части метеорита из пещер вокруг арены. Принцип следующий: вы бегаете по арене ОТ паука, периодически останавливаясь (обычно в тот момент, когда Лара на другом конце арены), чтобы сделать несколько выстрелов в его сторону. Практика показывает, что достаточ-



но 4-5 ракет из базуки или около 10 выстрелов из Desert Eagle. Все остальное малоэффективно (требует большого количества патронов и времени). Можно, конечно, бегать и стрелять параллельно (камера показывает врага), но при этом слишком велик риск оступиться и упасть с арены. Как только паук оглушен и падает (на время) вы сохраняетесь и направляетесь спринтом в ближайшую к ПРОТИВОПОЛОЖНОМУ от паука концу арены пещеру. Таким образом, когда Босс оживет, он не успеет поймать Лару на выходе из пещеры с метеоритом за паузой и передумает стрелять. Времени хватает только на то, чтобы спринтом добежать до артефакта (и остановиться именно на нем, а не влететь со всего размаха в стену и потом сделать шаг назад: любое промедление — это смерть), схватить его (не забудьте перед этим убрать оружие в кобуру), развернуться на 180 (END) и спринтом добежать обратно, в круг арены. Как только вы спиной чувствуете, что паук не будет стрелять — сохраняйтесь, потому что

здесь чаще всего происходит случайная ошибка, например, вы оступаетесь или не успеваете затормозить и Лара оказывается сваренной заживо. После того, как все 4 части метеорита собраны, большой зеленый метеорит в центре падает в недра арены и паук становится уязвимым. Осталось «оглушить» его в последний раз — и он взорвется.

По бокам от входа в одну из пещер вы увидите текстуры лестниц. Прыгайте с разбега, ползите вверх, до платформы, повисните на руках и подтягивайтесь на нее. Снежный проход приведет к балкону над ареной. Цепляйтесь за потолок и на ру-



ках идите до каменной платформы. Оттуда прыгайте с разбега на каменный выступ справа, забирайтесь на платформу выше и оттуда прыгайте через арену на последний каменный выступ впереди. Забирайтесь на-



верх — вы на заснеженной площадке с двумя камнями и прожекторами. Бегите по снежному тоннелю к военной базе. Подстрелите несколь-



ких (5-6) солдат и нажмите кнопку на стене слева. Бегите в проход между домами слева на вертолетную площадку. Прилетит вертолет и дверка на посадочную площадку откроется. На этом приключения Лары заканчиваются.

BONUS LEVEL ALL HALLOWS

Враги: охранник, собака
Залезайте на камень у стены и прыгайте по металлическим платформам. С ближайшей к центру прыгайте на платформу со спичками, выше в стене. Оттуда прыгайте на колонну в центре. С самого высокого ее места подпрыгивайте и хватайтесь за потолок. Пройдите на руках пару шагов и падайте — в этот момент у Лары должно быть 100% здоровье. Она падает на платформу внизу и теряет практически все здоровье. Берите аптечку и прыгайте на малиновую платформу со спичками. Оттуда слезайте к книжным полкам и нажимайте рычаг наверху в нише. Теперь слезайте по маленькой платформе на пол. С выступа в стене прыгайте на центральную конструкцию (склеп из черного мрамора) за заборчиком. Сразу за наклонным полом начинается небольшой проход, в который можно ползти. Этот путь ведет к аптечке: ползите по мрамору в проход. За углом свешивайтесь и хватайтесь за лестницу. Делайте сальто назад и окажетесь на железной платформе. Прыгайте в сторону книжных полок на маленькую платформу с аптечкой. Возвращайтесь тем же путем и становитесь перед проходом из черного мрамора, где вы начали ползти. Отсюда можно допрыгнуть до правой стены комнаты и схватиться за трещину. Идите на руках влево, берите аптечку и нажимайте на рычаг. Спускайтесь на пол и бегите в открывшуюся дверь. Быстро пробегите по гнилому полу и нажмите на рычаг. Обратно идите на руках, уцепившись за потолок. Снова прыгайте на платформу перед черным склепом, с нее — снова к книжным полкам. Из

ниши с рычагом прыгайте и цепляйтесь за потолок. Идите на руках на другой конец платформы (теперь это возможно — секция потолка поднялась). Забирайтесь на камень и увидите канатную дорогу, но, прежде чем спускаться, залезайте наверх по лестнице слева и берите Vault Key.

Спускайтесь по канатной дороге и отпускайте руки сразу после шипов и фонарей. Лара приземлится в сером



коридоре. Спускаться дальше — смерть. Прыгайте на выступ справа и ползите за угол. На другом конце откроется потайная дверь-вертушка в стене. В коридоре с огненными ловушками и шипами цепляйтесь за потолок и идите на руках. Сразу после шипов Лара загорится. Сделайте еще шаг на руках и падайте в спасительную воду. Примите аптечку. Плывите под поршнем и вылезайте в



проходе. На развилке ползите за угол и нажимайте кнопку — откроется люк наверх. Слева от вас будет тот же коридор — не высыв-



вайте, а справа вверх в нише — аптечка. Возвращайтесь к развилке и поднимайтесь вверх. Встаньте спиной к люку-ловушке, сделайте шаг назад, чтобы он сработал и хватайтесь руками за край. Подтягивайтесь и прыгайте через дыру. Вылезайте в комнату и забирайтесь на ближайший выступ. Перед вами — откры-



тый люк, внизу вода. Сбегайте к аналогичному люку впереди по платформе, но закрытому, возьмите патроны и аптечку. Возвращайтесь и падайте в воду. Внизу прострелите решетку справа и возьмите спички. Открывайте дверь ключом Vault Key. Слева за ящиками берите аптечку, бегите вправо и ныряйте в воду. Плывите прямо по тоннелю, поверните направо и снова прямо. Вылезайте на платформу с собакой и охранником и убейте их. Забирайтесь наверх — увидите комнату полную



различного оружия #146. Когда Лара попытается войти туда уровень закончится.

