

TOMB RAIDER II

Мнение:

Авторы игры видимо не знают, что тигров на нашей планете осталось около 7000 особей. Этим грациозным тварям грозит опасность полного вымирания. На взгляд автора то, что в игре одним из противников Лары являются тигры, которые также подлежат истреблению, нельзя считать плюсом.

Не стреляйте лебедей!



Коды:

1. Перейти на следующий уровень: Зажгите спичку, шаг вперед, шаг назад, поворачивайтесь три раза подряд в любую сторону и прыжок вперед.

2. Все оружие, аптечки, спички: То же самое, но в конце - прыжок назад.

3. Самоуничтожение: Первые два, если вначале не зажечь спичку.

Ненавязчивые 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 (не понадобится хвататься) с расстояния два шага от него. В одном месте без такого трюка не пройдешь (вентиляторы в шахте).

3. Прежде чем спрыгивать куда-либо внимательно осмотрите место кнопкой LOOK.

4. Если камера во время боя все время поворачивается за Лару, а не ее противника, держите LOOK и продолжайте стрелять - будет видно врага.

5. По стеклам надо ходить шагом, а не пытаться перепрыгнуть.

6. Спускаясь с высоты в три человеческих роста, сначала повисните на руках, затем спрыгивайте.

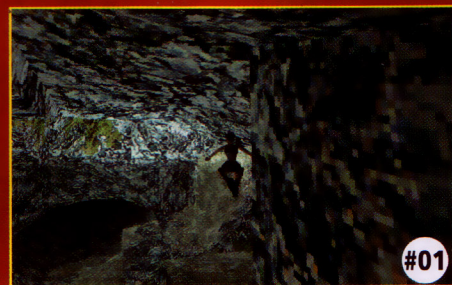
7. Не забывайте обыскивать трупы, не всегда получается позиционировать Лару сразу точно - полезные вещи обычно лежат у ног трупа.

8. Позиционирование шагом гарантирует, что вы не свалитесь с края выступа.

>>> Уровень 1. The Great Wall

Враги: Тигры, Пауки, Вороны, Тиранозавры

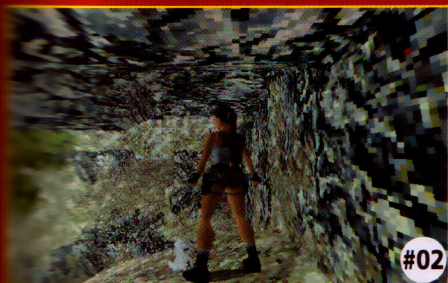
Оказавшись в пещере, бегите вперед, до воды. Надо добраться до проема наверху. Плывите налево, за камни и забирайтесь на них. Появляется тигр. Прыгайте с разбега #01 на вертикаль-



ный выступ в центре каньона. Направо, на тропинку в скале. В конце забирайтесь на выступ. Впереди скользкие камни, поэтому развернитесь на 180 градусов и встаньте спиной вплотную к скале. Прыгайте с разбега вперед - окажетесь на втором ярусе тропинки. В конце приготовьтесь прыгать направо. Появится еще один тигр.

Секрет 1

Прыгайте на каменную платформу и берите Каменного Дракончика #02. Возвращайтесь на тропинку.



Бегите по трем каменным выступам #03 и подтягивайтесь в конце. Бегите к стене и пры-



гайте вдоль нее вперед через камни. Подтягивайтесь в проем в стене башни. Падайте в воду и прыгайте через решетку в полу. Вылезайте из воды, с разбега прыгайте в нишу с рычагом #04 и подтяги-



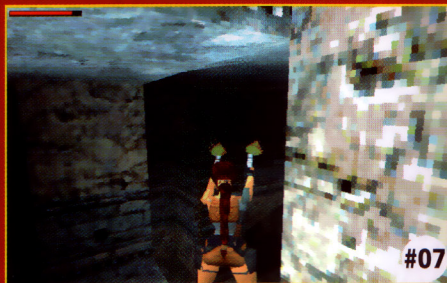
вайтесь. Рычаг откроет дверь. Вы на Китайской стене. Пока любуетесь видами, не забудьте и про пистолеты - 3 ворона #05 уже кружат над ва-



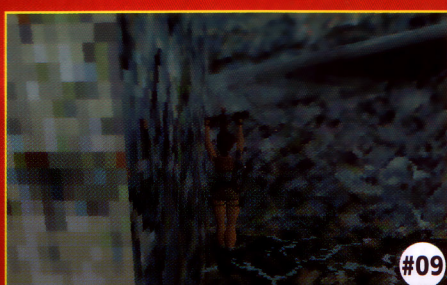
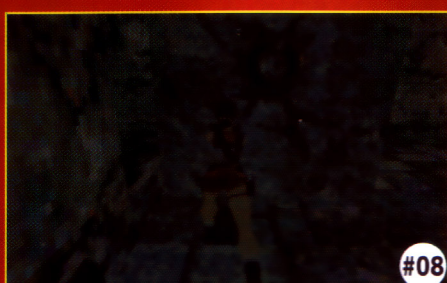
ми. На другом конце стены запертая дверь. Нырните в подводную пещеру #06 за ключом. Выби-



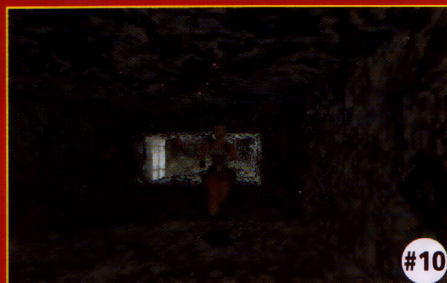
райтесь из воды и бегите к стене, заросшей мхом, отстреливаясь от тигра. Прыгайте на мох и залезайте на стену. В башне - два паука внизу и один наверху ждут вас. Бегите в проход налево и с подоконника подстрелите #07 последнего паука. Внизу, залезайте по лестнице и берите ключ. Так же слезайте. Открывайте дверь. В конце коридора комната с несколькими пауками. Возьмите аптечку и патроны для ружья. Сдвиньте



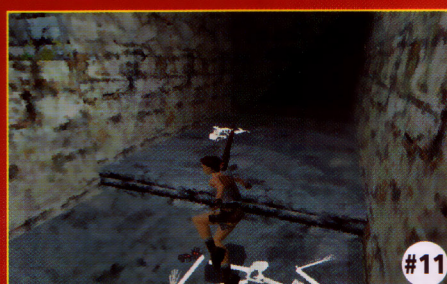
камень #08 в сторону и бегите в тоннель. Идти водой - смерть, поэтому ухватитесь руками #09



за уступ слева и ручками-ручками до противоположной стены. Спрыгивайте в воду. Вылезайте из воды в тоннель (Осторожно: посередине выступа - дротик). Здесь-то и начинается триллер. Бегите по коридору, не останавливаясь: пол гнилой, внизу шипы. Это касается и пола у самой двери. После двери бегите направо (на себя), не останавливаясь, спинным мозгом чувствуйте огромные валуны #10. Тропинка сузится - в левый



коридорчик и прыгайте через шипы - Лара начнет соскальзывать. Сохранитесь, пока не поздно. Внизу у вас только пара секунд на прыжок влево #11 с места. Приземлитесь на патронах и берите



их (Эх Лара! Говорили же - не тратить ни секунды...). Успели? Прыгайте вперед с места и подтягивайтесь - за вами сомкнется смертоносный бутерброд из шипов (Ларка, ну хвататься же надо!).

Если вы живы, то только чудом #12. Сохранитесь. Экшн нон-стоп продолжается.



Секрет 2

Бегите по коридору вдоль правой стены и перепрыгивайте через 3 резака. Пол под вами гнилой. После третьего резака в прыжке жмите «влево» - траектория слегка изменится и вы приземлитесь рядом с Зеленым Дракончиком. Хватайте и вперед - эти шипы по вашу душу! Не останавливайтесь! (Эх.... Лара.....да тебе бы детишек нянчить! #13) Вперед по коридору, как толь-



ко гнилой пол закончится, перестраивайтесь вправо к стене - камни с шипами не достают.

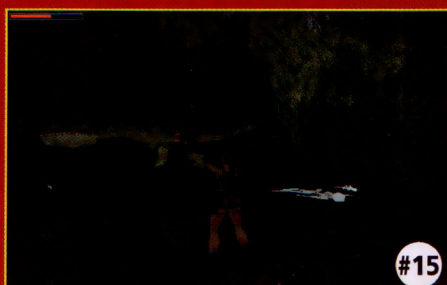
Прыгайте в дыру - снова стена с шипами. Отпрыгните назад и скорей налево, к гнилому полу - провалитесь. Впереди два диска-резака, возьмите аптечку. В пещере дальше подстрелите двух пауков справа, одного у стены слева. Еще два свалются, как только вы подойдете к канатной дороге. Сохранитесь.

Секрет 3

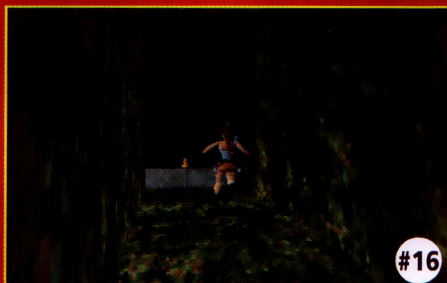
У канатной дороги посмотрите вниз, в пропасть. Серые камни скользкие. Нужен камень с зеленым мхом - внизу справа. Спускайтесь вниз, зацепившись руками и спрыгнув. Дальнейшие попытки спуститься в любую из сторон окончатся сломанным позвоночником. Вместо этого хватайтесь руками за щель в стене #14, идите на



руках вправо до конца, подтягивайтесь. В конце тоннельчика долго спускайтесь по лестнице вниз, спичку можно не тратить. Сбегите на поляну в центре ущелья и возвращайтесь обратно - затрясется земля и появится Тиранозавр. Видели когда-нибудь, как из пистолета расстреливают Тиранозавра? Так попробуйте #15 - занятное это дело. В глубине его пещеры лежит Золотой Дракончик #16 (зажгите спичку). На обратном пути вас поджидает еще один Завр. Возвращайтесь той же дорогой. Зажгите спичку в тоннельчике, чтобы увидеть конец лестницы над аркой. Цеп-



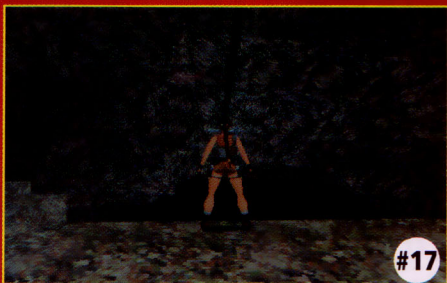
#15



#16

ляйтесь, лезьте на самый-самый верх, на выступ и спрыгивайте вниз - подстрелите паука. Вы опять в пещере с канатной дорогой.

Воспользуйтесь канаткой #17 (не отпускайте руки все время, пока едете). В конце спрыгивай-



#17

те. Перед вами последние противники - два чеширских тигра. За проходом в скале пещера с костром и воротами конца уровня #18. Прыгать



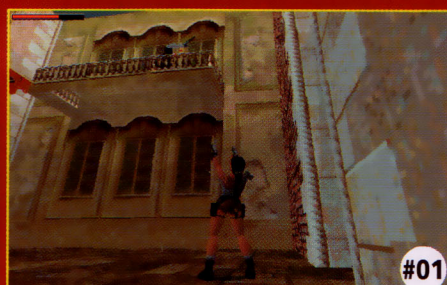
#18

вокруг костра не рекомендуется: можно подпалить Ларисе волосы. Убедившись, что компьютер никак нельзя использовать и что на выступ рядом с ящиками не забраться, можете идти на выход.

>>> Уровень 2. Venice

Враги: Доберманы, Головорезы-наемники, Крысы.

Бегите во двор (вас лизнет Доберман). Наверху #01 балкон с наемником. По пути на пристань убейте Добера и мужика. Не.. не надо бежать в домик, надо все делать по порядку. Лезьте #6 в воду, под ворота напротив. Увидите лодку! Но ворота закрыты. Второй выключатель на мостках (первый для ворот, но нужен ключ) откроет дверь в коридоре. Возвращайтесь в домик. Берите спички со стола - мы здесь не чай с мясом пить. На крыше домика (Кнопки на стенах открывают люки) - на подоконник и прострелите два смежных окна #02. Прыгайте через второе



#01



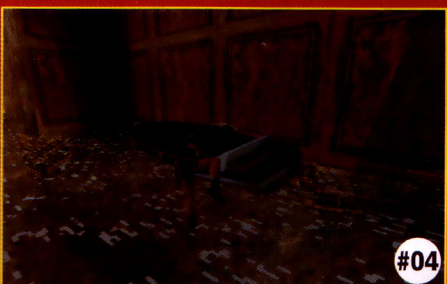
#02

на тент (Лара не соскальзывает), затем на балкон, у убитого охранника берите ключ и возвращайтесь. Бегите по коридорчику в комнату - отправьте пса на небо и разбейте окно. Рычаг в конце откроет дверцу на дальней стене. С подоконника третьего разбитого окна прыгайте на тент #03 на противоположной стороне и подтя-



#03

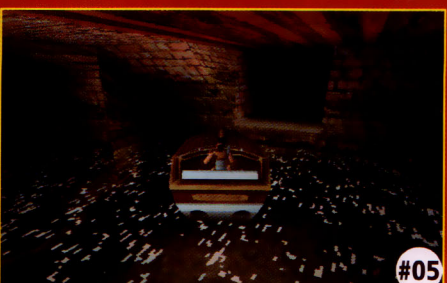
гивайтесь. По тентам - к открытой дверце. Рычаг внутри откроет ворота канала. Прыгайте в воду и открывайте ключом ворота с лодкой. Из лодки стрелять нельзя, так что сначала разделайтесь с наемником на пристани и возьмите пистолеты-автоматы. Забирайтесь на лодку сбоку #04 и медленно плывите в ворота канала.



#04

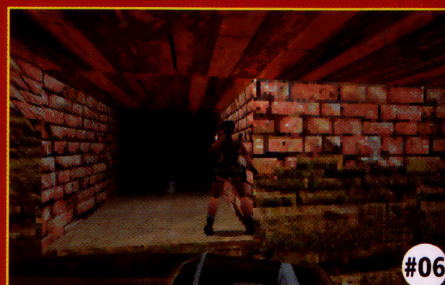
Секрет 1

Зажгите спичку (в лодке), швартуйтесь к проходу справа #05 и вылезайте. Возьмите спички и



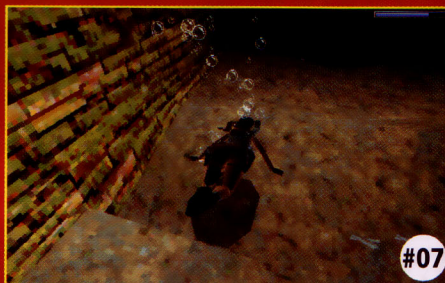
#05

Каменного Дракончика #06. Прыгайте в дыру в конце. Подстрелите двух крысочек и бегите на-



#06

лево, до конца. Плывите вдоль стены. Кончится спичка - зажгите еще одну (даже под водой). После тоннеля слева ныряйте: на дне лежат патроны #07 для пистолетов-автоматов. Возвращайтесь в лодку тем же путем.



#07

Секрет 2

Плывите на лодке по тоннелям до водопада #08 - после водопада спрыгните в воду. В глуби-



#08

не на мутном дне найдете Золотого Дракончика #09. Возвращайтесь на лодку.



#09

На развилке берите левее и швартуйтесь. Подстрелите мышку. За окном - охранник #10. В до-



#10

мике под дверью - патроны. Рычаг на стене управляет шлюзами (пока не трогайте). Загоните лодку в шлюз (тоннель рядом), возвращайтесь и дергайте за рычаг в домике. Вверх по лестнице (увидите вашу лодку), ныряйте к рычагу #11 - от-



открыты ворота впереди. Роккерите в ворота напролом, уклоняясь от стрельбы справа.

В конце канала три гондолы поперек. С верха ящика справа прыгайте на тент напротив и подтягивайтесь. Со следующего тента прыгайте вперед на мостик и, коснувшись, делайте сальто назад, обратно на тент. С левой стороны убегают олух и доberman. Расстреляйте их #12 и



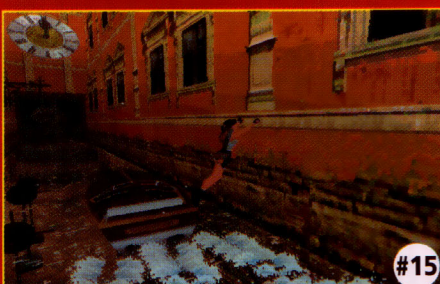
снова на мост. Во дворике - охранник #13. Обойдите тела, возьмите аптечку и ключ. Еще один



патрулирует пристань внизу. В дверь во дворике. Вниз, в дырку, рычаг откроет первые ворота канальчика. На обратном пути - еще один охранник во дворе. Садитесь в лодку. Полный вперед, гондолы - в щепки #14. Впереди увидите заминированный канал с воротами выхода с уровня. На то и дается второй катер. Полный вперед, на мины, не забудьте выпрыгнуть #15 куда-нибудь вправо. Обойдите наемника на пристани. Дверь заперта. Садитесь на катер и плывите к выходу из шлюзов. Прыгайте в воду, подплывите к плат-



форманный канал с воротами выхода с уровня. На то и дается второй катер. Полный вперед, на мины, не забудьте выпрыгнуть #15 куда-нибудь вправо. Обойдите наемника на пристани. Дверь заперта. Садитесь на катер и плывите к выходу из шлюзов. Прыгайте в воду, подплывите к плат-



форме с охранником и вильните хвостиком. Обойдите тело и возвращайтесь на лодку. В конце канала направо: пару гондол - в щепки и пришвартуйтесь. Из двери выйдет нехристь с бейсбольной битой. Внутри, после предсмертных визгов, нажмите на рычаг - откроется дверь в соседнем канальчике.

Секрет 3

Арочный перешеек соединяет две стены канала. Садитесь в лодку и плывите в обход. Берите левее, пока не окажетесь по другую сторону перегородки (Ох, уж, сколько белья здесь!). Залезайте на трамплин, наверху разбейте окно и возьмите Зеленого Дракончика #16. Возвращайтесь.



Пришвартуйтесь к открытой рычагом двери и идите внутрь - дверка закроется. Берите ключ. Наверху Доberman и его хозяин с битой (аптечки). Рычаг откроет окно. Повисните на руках, спрыгните и расстреляйте наемника. В лодку и плывите обратно к запертой двери на пристани. Расстреляйте местного. Рычаг откроет вторые ворота в канальчике напротив. Теперь там можно проплыть, чего мы и добивались. За трамплином оставьте катер и плывите в гараж для лодок. С мелководья разделайтесь с охранником на платформе. Поставьте лодку кормой к стене, носом на трамплин. Рубильник на стене откроет на время ворота выхода с уровня. Таймер включится как только вы сядете в лодку (посмотрим, сколько Лара съела каши сегодня утром). Встаньте за пару шагов от кормы и сохранитесь. Это вам не «Скорость 2»! В лодку и вперед, на полную! Катер должен идти на трамплин по центру #66! Давите кнопку Action - turbo boost! Катер пробивает бельэтаж и спрыгивает с другой стороны #17. Часы уже бьют! В конце надо вписаться в канальчик с воротами. Поворот направо и



вы уже почти у выхода. Створки закрываются! Еще немного чтобы успеть... Эх, Лариска, ну, даешь! Проплыли! Створки захлопываются за катером, немного поцарапав обшивку.

>>> Уровень 3. Bartoli's Hideout

Враги: Наемники, доberman, крысы.

Швартуйтесь у двери. Пара крыс. Обегите здание слева - еще пара крыс и крысолов. Рычаг откроет дверь в дом - выбежит охранник. В доме расстреляйте наемников на балконе #01 и внизу справа. Налево, подстрелите через окно пару ве-



селей Ризеншнауцеров - найдете много всякой всячины. Рычаг в конце коридора (зажгите спичку) с тремя рыцарями #02 (держитесь правой



стены) откроет дверь в здание на втором этаже над водой. Бегите обратно - рыцари отдыхают. Найдите призмовидную платформу в центре комнаты. Вверху увидите выступ второго яруса. Встаньте спиной к срезу платформы, бегом два шага вперед, сальто назад, на нее, прыжок вперед #03 и подтягивайтесь. Высший класс, Лара!



Толкайте камень два раза. Прыгайте с разбега на балкон с убитым охранником. По лестнице - к окну. На балконе подстрелите соседа справа. Обернитесь: перил-то нет! А теперь - танцы. Прыгайте с разбега по диагонали на тент на другой стороне #04 и хватайтесь. Ручками, двигай-



тесь налево, до края, не отпуская кнопку Action, нажмите LOOK и увидите за спиной балкон. Подтягивайтесь и сальто назад #05 - на балкон. Легко! Прыгайте с разбега (толкайтесь от края) на платформочку дальше по стене и подтягивай-



тес. С нее - через канал на нескудный тент. С разбега прыгайте и хватайтесь за выступ открытой двери внизу напротив. Пуделя не заставят себя ждать #06. В комнате - охранник.



Секрет 1

Рычаг на стене слева откроет проход на балкон к соседу. Бегите из комнаты и направо - в проход. Возьмите Каменного Дракончика #07 и возвращайтесь.



За окном мелькает фигура, раздражает? А пистолеты-автоматы на что? В конце балкона разбейте окно - внутри 2 горячих финских парня с битами и щенок #08. Прыгайте почаше, делай-



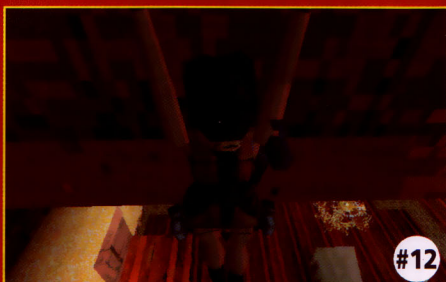
те сальто и рано или поздно они лягут. Примите лекарства. Два раза толкайте кирпич в камине и разберитесь с крысами слева. Дальше - наклонная плоскость с резаками. С разбега прыгайте через резаки. Коридор с тремя кострами - игрушка. За первым - дырка с водой. Плывите до конца и перепрыгивайте через последний. Через дверку в комнату надругайтесь над охранником и его питомцами #09. Забирайтесь на ближай-



шую кренделябру #10. Далее полезно сохранять-ся после каждого действия. Прыгайте к окнам. Рычаг откроет заслонку в трубе камина. Со следующего кренделябра, направо, на платформу со вторым рычагом, - откроется сейф #11 с ключом от Библиотеки. По кренделябрам - вверх, под потолок (Эх.. Лара, а говорила не закружиться!). Пустите на котлеты крыс. С края выступа у стены уцепитесь за поперечную балку под кры-



шей #12. На руках - до середины и «выход силой». Прыгайте с разбега на платформы в нап-



равлении той стены, откуда вы здесь теща. За камнями - наемник. Рычаг на другой стороне балки изменит положение люстр #13. Прыгайте



вниз по люстрам. С последней люстры с разбега прыгайте на сейф и подтягивайтесь - ключ ваш #14. Должен быть цивилизный способ попасть в



камин откуда-то сверху, но автор его не нашел, так что придется лезть в пекло камина (обойдите справа и прыгните в воду). Объяввшее вас пламя погаснет, что до внешности, то пластическая хирургия сегодня, как никогда, творит чудеса - выпейте аптечку и убедитесь. Рычаг под водой на стене открывает заслонку.

Секрет 2

В глубине, за заслонкой (спичка) увидите ступеньки. В подводном коридорчике у самого дна заблестит огонек - вы счастливый обладатель

гранат с просроченным сроком годности. Направо, вдоль стены найдете Золотого Дракончика #15. Вправо и вверх - рычаг. Люк в тоннеле на-



верху теперь открыт. Кто быстрее, Лара или запас воздуха в легких...? Вынырните в коридоре с кострами. Отдышитесь, возвращайтесь к заслонке и вылезайте из воды.

Стопан книг перед массивной дверью - библиотека. Появится наемник с дубиной. Открытая дверь ведет в тупик с полками. Карабкайтесь по ним вверх. Там пара мышей и рычаг, открывающий дверь с охранником в холле. Скажите ему: «нет!» и - в дверь. При входе налево и вверх по полкам. Прыгайте на платформу с окном (не разбивается) и - на самый верх. Разбейте верхнее окно и бегом на подоконник. Скользите спиной вперед и повисните на тенте. Пора поучиться анатомии. Подтягивайтесь и сальто назад - на балкон на другой стороне двора. С балкона прыгайте вперед на черепичную крышу (Можно просто спрыгнуть с тента, но кто ищет легких путей?), а с нее - на стену двора и бегите направо до маленького трамплина.

Секрет 3

Встаньте спиной и правым боком вплотную к стенам, прыгайте вперед и подтягивайтесь на крыше. К трубе. Встаньте лицом к стене на краю крыши. Отпрыгните назад два раза, развернитесь чуть под углом к балке, прыгайте на нее и подтягивайтесь. Внизу найдете парочку Узи #16. Возвращайтесь на крышу.



В домике уложите охранника. Возьмите ключ от детонатора и прыгайте через канал к двери - за ней вас поджидает здоровый детина. Бегите в холл к последней двери с рычагом. Пошмалайте в двоих друзей из др-Узей, разбейте окно и бегите к дверце в садике с беседкой. В воду и вылезайте в темном проходике слева. Поджарьте крыс и бегите к детонатору на стене.

Секрет 4

Не трогайте детонатор и забирайтесь на стену рядом. Разбейте окно в конце стены #17, возьмите Зеленого Дракончика и возвращайтесь к детонатору.

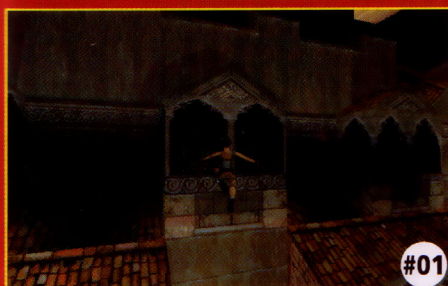
Рваните детонатор #18 - здание впереди взорвется. Возьмите Узи, держите LOOK-ом охранника на балконе в поле зрения и наблюдайте как он корчится. Бегите по стене ко взорванному зданию. Через дыру в потолке забирайтесь на крышу, обернитесь и прыгайте на тропинку. Лара заскользит вниз - уровень закончен.



>>> Уровень 4. Opera House

Враги: Наемники, доберманы, крысы.

Ящик-маятник вреден. Прыгайте на плоскую крышу справа. Оттуда наемник внизу как на ладони. Нырните и плывите налево. Увидите лестницу. На первом пролете сойдите и обернитесь. Рычаг сверху на платформе (подтянитесь) откроет крышу соседнего здания. Вверх по лестнице и прыгайте на белую платформу на другой стороне. Оттуда с разбега (от края) - на платформу с маятником и подтягивайтесь. Встаньте лицом к дому с открывшейся крышей (ящик болтается справа). Разбегайтесь (когда ящик в левом положении) и прыгайте #01 прямо в дыру в



крыше. На лету готовьте пистолеты для детины с битой. Берите ключ - наверху еще один лоботряс. Пропрыгайте до плоской крыши, с которой расстреляли охранника. Внизу впереди - еще одна. Прыгайте туда, повисните над водой и на руках идите до окна. Падайте и хватайтесь за подоконник. Прострелите окно и идите шагом по стеклам #02 к лестнице. Отпирайте дверь наверх



ху и бегите до ветхой крыши. Встаньте правее и прыгайте на то, что от нее осталось. Бегите - доски будут вяло обваливаться #03 и через пару прыжков и переломанных ног вы подтянетесь на другой стороне. В проход справа и по коридору.



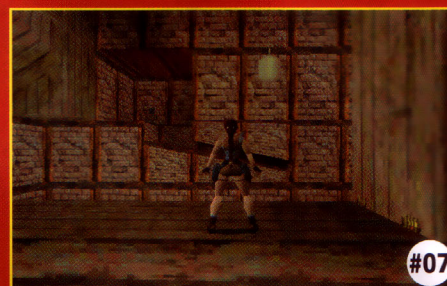
Повисните на руках и подтянитесь обратно - появится ведущий собаковод и два его любимца. Расстреляйте их сверху и еще одного на крыше. С разбега прыгайте на крышу Оперы - еще два охранника (высота - ваш козырь). Запрыгните на платформу с ящиком-метрономом, левее (разбег с пологой части крыши). Рычаг внизу откроет люки в полу. Подстрелите двоих наемников и прыгайте в люки - это координаторская #04 Опе-



ры. Дерните левый рычаг (правый работает только в паре с микросхемкой в щите в центре) и прыгайте в дверку. Ловушка из камней (Камни в Опере?) срабатывает при приближении к дальнему концу комнаты. Выключатель закроет калитку и откроет проем в стене рядом. Наверх по лестнице - вы в Опере (мешки норовят свалиться на голову). Расправьтесь с ценителем слева. Дальше по коридору два песика, лифт и щит #05. Лифт заработает, если вставить в щит хитрую де-



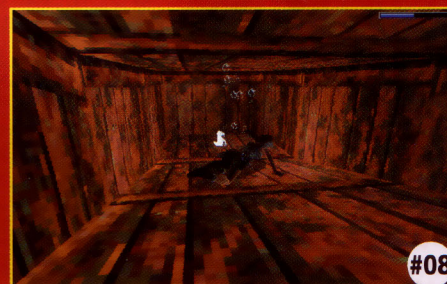
тальку. На противоположной стороне разберитесь с собакой и ее хозяином. Прыгайте в дыру в полу на уровень ниже. Оттуда свеситесь и подтянитесь обратно - появится собаковод и два питомца. Внизу две каменные ловушки - черные проемы слева и напротив бассейна (бассейн в опере?). Вам будут мешать артист на сцене и зритель на 3-ем ярусе (Бельэтаж). Последнего можно убрать при личной встрече (на второй ярус можно залезть с платформы у стены в центре и т.д.). Прыгайте с разбега на сцену (с правого края бассейна) и подтягивайтесь. Подстрелите собаку слева и охранника в амфитатре (мешки). Рычаг в комнате (левая часть сцены) поднимет решетку на другом конце сцены. Делая сальто по сцене и стреляя из Узей, уложите двух парней с битами #06. Залезайте туда, где поднялась решетка. Стекла! Перекидной мостик опускается рычагом в нише в левой стене. Прыгайте с разбега и хватайтесь за трещину (мешок остается правее #07). Налево и подтягивайтесь - вы у рычага. Поднимайтесь по платформам, пните крысу, выключатель после второго маятника (прыгать левее, между ним и стеной) от-



кроет люк с водой в полу сцены. Скользите вниз и на ходу прыгайте - точно в люк. Зажгите спичку, плывите 2 раза налево и ныряйте в дыру в полу.

Секрет 1

В комнате в стене справа увидите подводный тоннель - в конце возьмите Каменного Дракончика #08.



В этой же комнате дерните за рычаг - откроется дверь на третьем ярусе. Плывите обратно и на месте первой развилки берите вправо. Берите детальку для щита у лифта под лестницей #09, поднимайтесь, подтягивайтесь и бегите к лифту.



Секрет 2

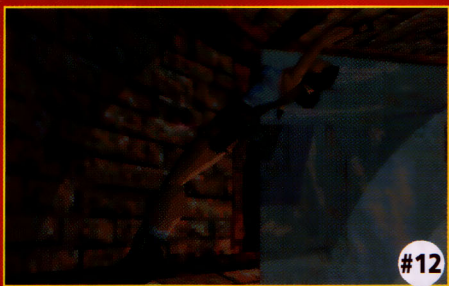
Прыгайте на крышу лифта, оттуда - по лестнице вверх. Идите шагом по битому стеклу и берите Золотого Дракончика #10. Рычаг на стене открывает выход из комнаты. Возьмите патроны у двери и снова окажетесь на четвертом ярусе.



На лифте вниз. Подстрелите двух охранников #11 и нажмите рычаг - лифт уедет и откроется



бассейн. Плывите налево, вдоль ступенек. Возьмите микросхему для щита в координаторской. Плывите обратно и теперь направо. В комнате откройте затопленную решетку рычагом на стене. Забирайтесь по платформам навверх, постреливая в крыс. Навверху займитесь охранником, крысой и дайте свинцового «Чаппи» псу. В конце коридора разбейте окно, повисните и спрыгивайте в раздевалку. Откройте дверь, скользите и, не доезжая вентилятора-мясоруба, прыгайте навверх, за ключом. Залезайте по ящикам и прыгайте с разбега на наклонную плоскость, с нее - сальто назад #12, в вентиляционный люк. Под-



стрелите крысу и прыгайте к вентилятору впереди. Повернитесь спиной и отойдите от него шагом на максимальное расстояние. Сальто назад, хоп! #13 Еще один? Опять отойдите шагом и снова сальто!



Секрет 3

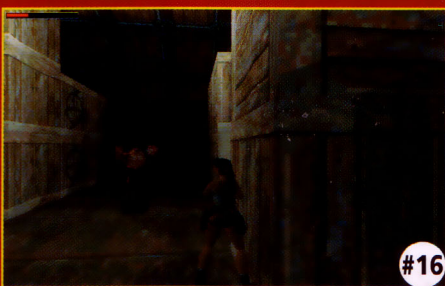
Подтянитесь на выступ навверху - в конце тоннеля лежит Зеленый Дракончик #14. (за ним - вентилятор). Возвращайтесь.



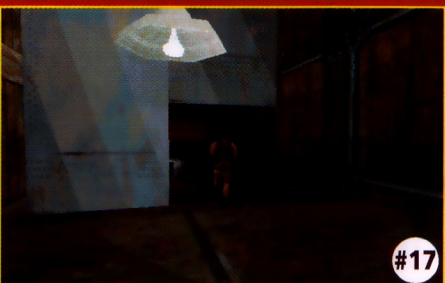
В комнатке тягайте ящик на себя. Выключатель откроет дверь в раздевалку. Тащите ящик внутрь и спихивайте на него с ближайшего подоконника еще один. Залезайте по ящикам навверх #15, увернитесь и разберитесь с наемником в коридоре. В конце коридора залезайте на платформу выше, на третий ярус, где был убит зритель.



Отпирайте дверь справа. Забирайтесь в координаторскую, вставьте микросхему в щит и нажмите правый рычаг - на сцене откроется дверь. Бегите на сцену. Убейте охранника на сцене, а на пороге комнаты отпрыгните назад (мешок и люк!) - двое с собакой. В комнате полно ящиков. Тягайте на себя ящик из кучи в центре (чуть ярче остальных). Дергайте рычаг внутри и забирайтесь по ящикам через проход в стене на балкон (мешки) и направо - в ложу. Убейте охранника внизу. В ложе прыгайте в проем в правой стене. Выключатель откроет дверь за маятником. Прыгайте с разбега, рассчитывая приземлиться за мешком, между ним и стеной (прыгать чуть под углом, когда мешок в правом положении). Наклонная плоскость - смерть. Внизу в комнате будут ждать босс-Бертолли #16 (слева), помощник



(в глубине справа) и два пса (правая аллея). Повернитесь спиной, повисните (так не заденет маятник) и спрыгивайте (Бертолли начнет стрелять), сальто назад, ружьишко наизготовку и - в правую аллею, как раз песик уже тут. Примите аптечку, спрячьтесь за ящиками, займитесь вторым псиной и Бертолли. С трупа снимите кучу гранат и бегите за скальпом помощника. Дверь в правом дальнем углу комнаты открывается выключателем в противоположном углу. Забирайтесь по маленькому ящику в глубине и прыгайте до выключателя #17. Бегите в дверь, убив по пути еще одного гарного хлопца. Вы еле-еле успели на гидроплан #18!



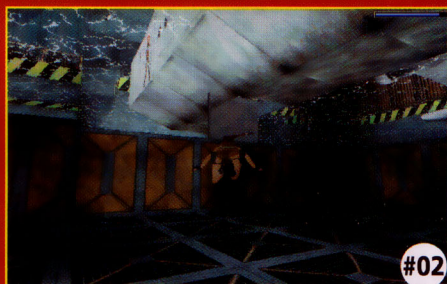
>>> Уровень 5. Offshore Rig

Враги: Охранники, Рабочие, Водолазы, Доберманы.

Как ни печально, но Лара лишается всего своего снаряжения и оказывается совершенно безоружной в тюрьме где-то на морской базе. Дверь тюрьмы открывается выключателем, но ненадолго. Надо успеть добежать по кратчайшему пути. Освободите центр комнаты от двух ящиков. Затем вытяните первый из двух угловых ящиков - откроется коридор с выключателем в конце. Путь свободен #01. Нажмите на выключатель, за-



тем разворот на 180, и бегите к двери. Снаружи сохранитесь. Сразу бегите налево, держитесь правой стены, минуйте парня с дубинкой и перепрыгните бочки. В комнате в конце коридора бегите вдоль стекол до тех пор, пока охранник не выстрелит и не разобьет его. Бегите на платформу и направо вниз. Выключатель откроет подводный люк в трюм самолета. Плывите в люк #02. Избегайте вентиляторов. Выключатель



внутри выключит двигатели. Прodelайте весь путь по берегу до выключателя, открывшего люк, прыгайте на двигатель и подтягивайтесь #03. Через люк в крыше заберитесь в самолет и



возьмите пистолет. Разделайтесь с охранниками - возьмите у одного желтую карточку.

Секрет 1

Из комнаты с разбитым окном бегите не направо, а налево по дорожке. Рычаг под водой откроет люк в тоннель к винту в бассейне. Наберите побольше воздуха и ныряйте в коридор. В конце плывите в открытый люк внизу и берите Зеленого Дракончика #04. Немедленно обратно.

В комнате с разбитым окном открывайте замок желтой карточкой. Внутри выключите сирену на стене. Бегите вправо. Покрутите колесико - дверь откроется. Расправьтесь с двумя охранниками. Еще одна дверь с колесиком - еще один охранник #05. В казарме на дальней левой ниж-

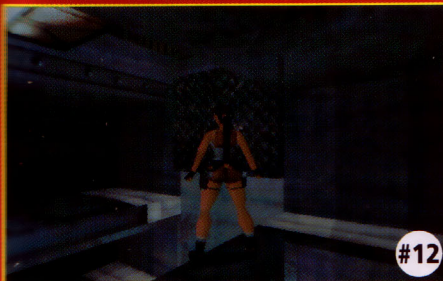


#04



#05

ней койке возьмите гарпун, на средней правой верхней - патроны. Залезайте и дергайте выключатель на ближней левой верхней койке - ненадолго откроется люк в потолке. Быстро забирайтесь на дальнюю правую верхнюю койку #12,



#12

прыгайте оттуда в люк на потолке и подтягивайтесь. Скользите спиной вперед по коридору, в конце ухватитесь руками и спускайтесь по лестнице. Выдвините левый ящик из стены и отодвиньте его подальше. Выдвините правый ящик из стены, забегите сзади и придвиньте его вплотную к огню, напротив второй лестницы #14. Те-

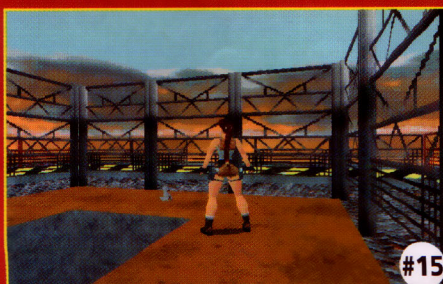


#14

перь прыгайте с ящика на лестницу - огонь не страшен. Наверху сохранитесь и расстреляйте охранника в тоннеле. Возьмите у него красную карточку.

Секрет 2

Здесь же заберитесь по лестнице на платформу наверху и возьмите Каменного Дракончика #15.



#15

В конце коридора прыгайте в воду, вылезайте и снова бегите к развилке с выключателем сирены, но теперь бегите влево. Подстрелите охранника с собакой. Осторожно: катящиеся бочки #09. Откройте дверь красной карточкой, отпрыг-



#09

ните назад и расстреляйте двоих рабочих #10. Бегите в комнату и расстреляйте третьего, слева.



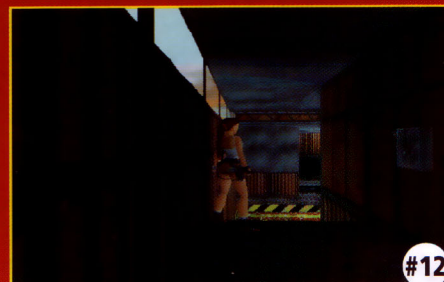
#10

Обыщите их - найдете спички, аптечку и патроны. Из широкой трубы слева выдвините ящик на платформу под отверстием в стене наверху, поочередно толкая/выталкивая его то с одной, то с другой стороны. С бортика пустого бассейна #11 справа прыгайте на ящик и подтягивайтесь,



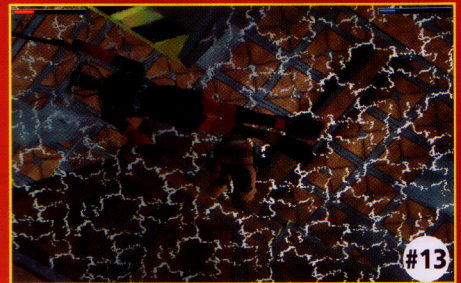
#11

а с ящика - в проем в стене. Подстрелите охранника и в комнате нажмите на рычажок - вода из второго бассейна перельется в смежный. В этой же комнате замок для зеленой карточки. Обратно, к бассейну, и - на другой берег. Обегите здание, перепрыгните трубы и нажмите рубильник на стене #12 - откроется люк в полу предыдущей



#12

комнаты. Прыгайте в люк. В бассейне внизу плавают 2 акванавта, ваш гарпун с местными даже близко не стоял. За левой дальней колонной лестница на другую сторону. Плывайте к ближайшей левой колонне #13 и вылезайте (только на сторонах с черно-желтыми полосками). Под водой гарпуны вас мало беспокоят, но когда вы вылезаете, то становитесь отличной мишенью.



#13

Секрет 3

За правой ближней колонной (от входа) лежит Золотой Дракончик. Когда вы явитесь за ним - появятся 2 охранника. Не тратьте на них время - они ничего не дадут - бросайтесь в воду и плывите к колонне с лестницей #14.



#14

Поднимайтесь. По дорожкам обойдите весь бассейн, чтобы забрать зеленую карточку в конце. По пути постреливайте в рабочих, обыскивайте трупы (найдете ружьецо, например). Один из них настолько ленив, что не будет сопротивляться. Над предпоследней платформой на вашем пути зияет дырка в стене - выход #15. Когда



#15

разобьете стекло и возьмете зеленую карточку #16 - возвратитесь к этой дыре. В конце коридо-



#16

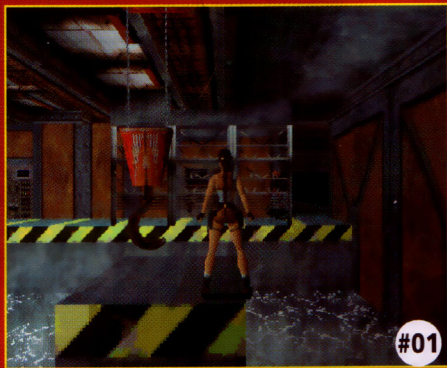
ра будет люк. Приготовьте ружьецо и прыгните, стреляйте вперед два раза - упадет охранник. Вставьте зеленую карточку в замок (его не видно на газоне...), дерните за выключатель на стене, чтобы перелить воду обратно в смежный бассейн (левый). Плывайте в подводный тоннель в бассейне и дергайте за рычаг - решетка откроется. Отдышитесь и вылезайте. Переходите на другой уровень.

>>> Уровень 6. Diving Area

Враги: Охранники, Рабочие, Водолазы, Огнемечники, Доберманы.

В конце коридорчика прыгайте на лестницу. Рычаг наверху остановит вентилятор под водой.

Сплавайте за гранатами за вентилятор (спичка). На обратном пути рычагом на стене откройте дверь и вылезайте. За коридорчиком ждут охранники и доберман. Прыгайте по платформам с краями на другую сторону бассейна #01, не



задевая крюки. Встречайте гостей, берите аптечку и спички. В соседней комнате увидите пологий спуск и резервуар с токсинами.

Секрет 1

Встаньте посередине платформы и скользите вниз - в дырку. Возьмите Каменного Дракончика #02 и скользите дальше. В конце прыгайте на



платформу, отталкиваясь от самого края наклонной плоскости #03.



Забирайтесь по высоченной лестнице слева. Через дыру в полу комнаты виден спуск вниз. Повисните, прыгивайте и скользите спиной, в конце хватайтесь #04. Падайте и снова хватайтесь



тесь. Подстрелите охранника. Увидите дверь с замком для синей карточки. Карточка лежит

внизу, в дыре в стене #05. Прыгайте с разбега через пролом в перилах так, чтобы приземлиться

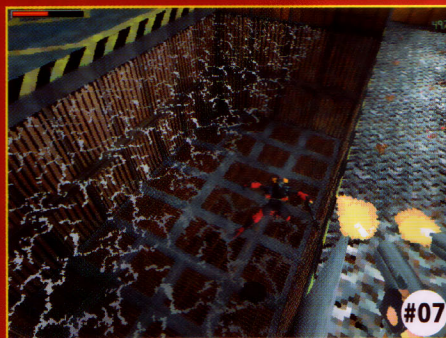


чуть выше дыры и съехать по стенке. Берите карточку, вылезайте в коридорчик и проделайте весь путь до двери с синим замком.

За дверью по паре Такс с каждого угла, причем, набрасываются все сразу. Слева появится огнемечик #06. Подстрелите его, прежде чем



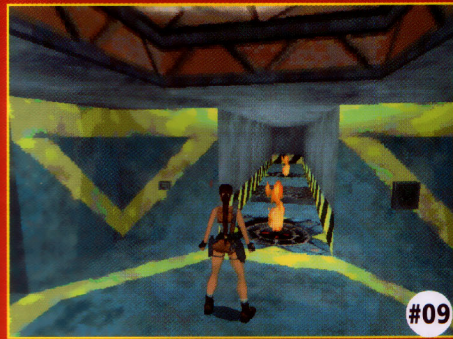
он сделает из Лары хот-дог. Откройте дверь с колесиком на другом конце. За коридорчиком - рабочий с дубинкой. В подводном тоннельчике внизу патрулирует водолаз - выманите его в бассейн и расстреляйте с суши #07 (можно удержи-



вать камеру LOOK в нужном ракурсе). Рычаг в конце тоннеля откроет люк. Там нажмите еще один рычаг (откроется какая-то дверь) и плывите дальше по тоннелю - при вашем приближении откроется второй люк-заслонка, напротив закрытого первого. Налево и в бассейн. Вылезайте и бегите в предыдущую комнату, ко второй двери с колесиком. Дверь в конце теперь открыта. Расстреляйте троих в комнате, прикрывающих отлет вертолета #08. В глубине - коридорчик с кострами и двумя рычагами на стенах по бокам



#09. Дерните за правый рычаг - погаснет ближний костер - бегите в центр коридорчика и про-

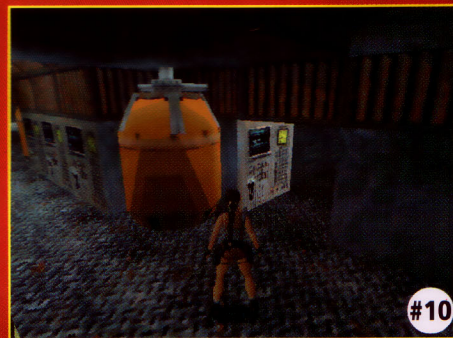


валивайтесь в люк. Взяв М-16, возвращайтесь обратно. Дерните за правый рычаг, прыгайте влево и нажимайте левый рычаг - погаснут оба костра. В конце коридорчика (перепрыгните через люк) берите микросхему и возвращайтесь.

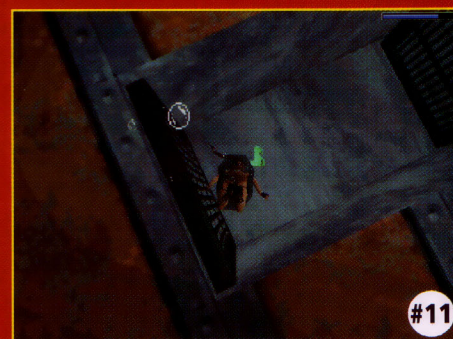
В комнате, где был убит водолаз, двигайте камень вдоль стены два раза - увидите панель для микросхемы. Бегите в дверь по коридорчику, но ведите огонь, оставаясь в нем: подстрелите охранника и подождите огнемечика слева.

Секрет 2

Бегите к оранжевому баку напротив - при приближении откроется потайная дверь с кнопкой внутри #10. Она откроет решетку с Зеленым



Дракончиком #11 в дне бассейна. Возьмите гарпуны на краю бассейна и ныряйте за драконом.



Выманите двоих из команды Кусто из тоннеля и расстреляйте их с берега из М-16 #12. В конце тоннеля вылезайте в единственном месте - на ступеньке перед выступом. Оттуда подстрелите двоих рабочих - Лара попадет туда позже. Заби-

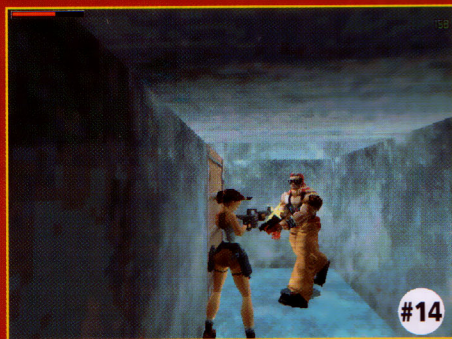


Прыгайте на выступ за спиной и нажимайте кнопку (откроется дверь в комнату с первым убитым водолазом). Со ступенечки внизу расстреляйте одного исследователя глубин. Глубоко внизу находится желтая подводная лодка типа «батискаф» - можете полюбоваться ее глазами. Возвращайтесь в предыдущую комнату и разберитесь с двумя парнями с дубинами. М-16 быстро сделает из них хороших полицейских.

Возвращайтесь в соседнюю комнату и бегите в открывшуюся дверь. Рычаг изменит положение платформы с краном #13. Перебирайтесь по



ней на другую сторону, но не подходите к пиле с красной карточкой. Плата на стене для второй микросхемы отключит пилу позже. Бегите в угол через ящики и нажмите кнопку - опустится часть вертолетной площадки. По пути туда подстрелите охранника с ружьем, бродящего по периметру. В коридоре за дверью с колесиком вас ждут две собаки и мужикан с дубиной. Прыгайте вниз и бегите по коридорчику, приготовив Узи, - упадете в дырку в полу. Слева - рабочий с дубиной, справа - огнеметчик (займитесь вначале им). Из рабочего выпадет вторая микросхема. Замок с красной карточкой рядом на стене. Выйти из комнаты можно через любую дверь. Сбегайте к пиле за красной карточкой и откройте замок. Приготовьте М-16 для босса внизу (там тесно #14). Бегите в комнату с батискафом, где



вы раньше подстрелили двух рабочих, возьмите нижи гарпуны на берегу. Тоннель ведет в комнату. Подстрелите поднимающихся к вам бригадира и его помощника и спускайтесь вниз.

Секрет 3

Перед тем как подойти к телу в центре и закончить уровень сбегайте к открытой дверке и возьмите Золотого Дракончика и кучу патронов.



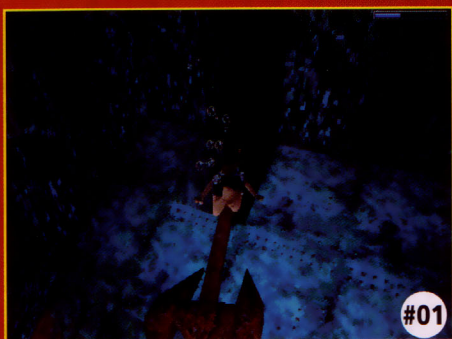
Лара, расшвыривая свои ботинки по сторонам, переоденется в водолазный костюм #15 и как раз успеет зацепиться за погружающийся в бездну желтый батискаф... #16, subral.



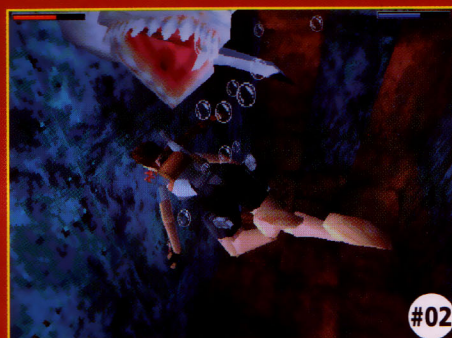
>>> Уровень 7. 40 Fathoms

Враги: Акулы, Барракуды, Водолаз, Рабочие, Охранники.

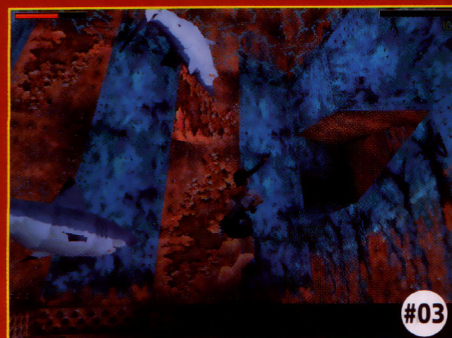
Вы глубоко под водой, кругом чернота, вверх плыть бесполезно, а вас уже заметила акула. Разворачивайтесь на 180 градусов и плывите вперед, чуть левее - наткнетесь на затонувшее судно. Ищите якорь слева и ныряйте в дыру #01.



В соседнем отсеке под обшивкой есть воздух - можно отдышаться и сохраниться. Не останавливайтесь: акула преследует вас по пятам #02. Если



убить ее гарпуном появится другая #03. Ныряйте в следующую пробоину неправильной фор-



мы. Там в потолке есть выбоина с коридором - плывите туда #04, пока не окажетесь в отсеке с люком в полу. Дергайте рычаг слева в углу на



стене #05 и плывите в люк. Тоннель приведет в комнату с ящиками. Рычаг в тоннеле под ящиками-



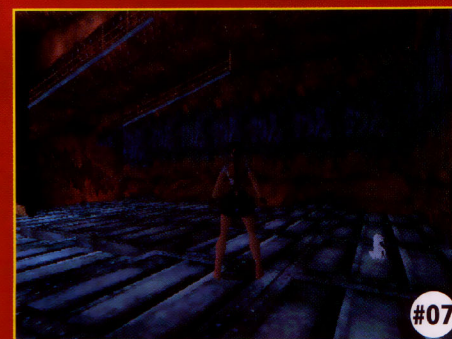
ми осушит комнату. Забирайтесь по ящикам в дыру в стене под потолком. В соседней комнате подстрелите рабочего справа #06.



Секрет 1

Каменный Дракончик лежит на полу прямо перед вами #07. Возьмите его, не наступая на ловушку-люк в центре комнаты.

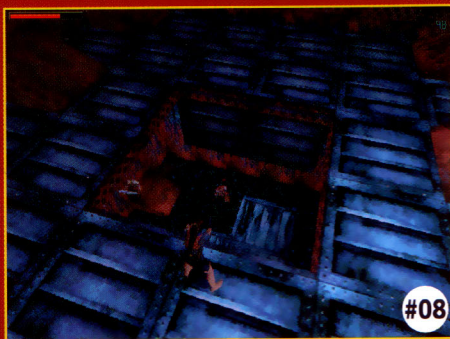
Перепрыгните через люк - он откроется. Рас-



стреляйте двоих охранников #08. Спрыгивайте на верхний ящик и с плоской платформы в центре #09 комнаты прыгайте и цепляйтесь за колонну в другом конце комнаты, у стены. С нее прыгайте в проход под потолком в левой стене.

Секрет 2

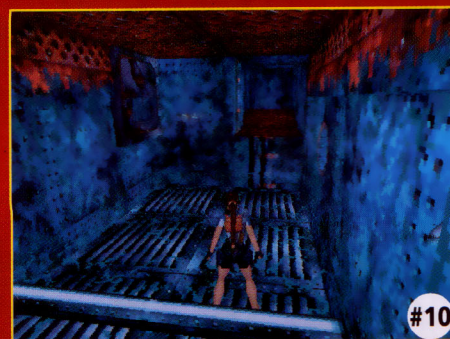
Нажмите рычаг на стене слева при входе - на некоторое время откроется люк в открытое море. Бегите вперед, перепрыгивая через балки в полу, и от иллюминаторов поверните налево - к открывшемуся люку #10. Если успеете залезть -



#08

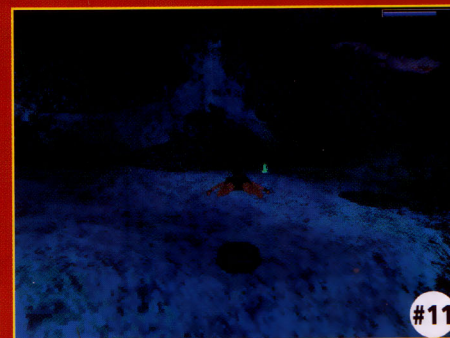


#09

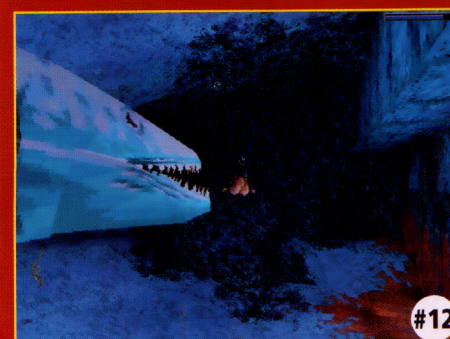


#10

он останется открытым. Прыгайте в воду и плывите в открытое море за Зеленым Дракончиком #11, избегая по ходу всякую живность #12. Возвращайтесь тем же путем.



#11



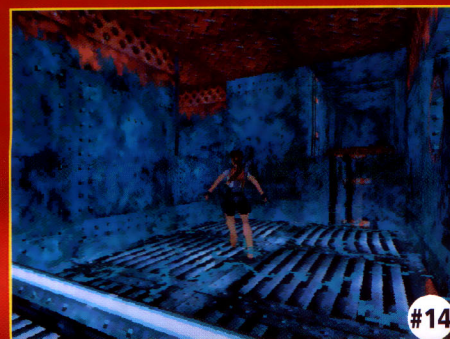
#12

Выйти можно только отключив пламя в полу коридорчика #13. Бегите в темный коридор, вверх по лестнице и дергайте за рычаг - откроется дверка в конце правого коридорчика. Рычаг там отключает на время два ближних костра. Встаньте перед рычагом и сохранитесь (Нужно все



#13

делать быстро). Дерните за рычаг, сальто назад, прыжок вправо - вы в дверном проеме - спрыгивайте вниз и бегите к кострам, прыгая через балки в полу. Рычаг в середине коридорчика с огнем откроет дверку рядом с люком, который вел в море. Прыжок влево от рычага и бегите к этой дверке. Не тратьте драгоценные секунды на то, чтобы подтягиваться - в оба дверных проема можно запрыгивать на бегу #14 или прыжком



#14

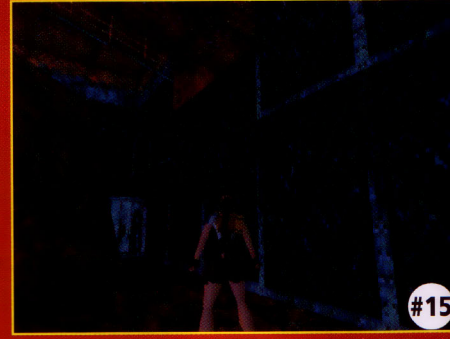
влево или вправо соответственно. Второй рычаг отключит вторую пару костров. Если первая пара уже будет работать, то тем же способом выбирайтесь из комнатки (они идентичны) и бегите нажимать первый рычаг - теперь все костры выключены (придется бегать от рычага к рычагу, пока вы этого не добьетесь). Теперь вопрос в том, успеете ли вы пробежать огненный коридор, пока костры не загорятся (может не хватить и полсекунды). Рычаг в конце открывает дверь.

Застрелите барракуду на мелководье. Здесь время ограничено запасом воздуха в легких. Нырните в люк и дергайте рычаг на стене в верхней секции - он открывает люк в стене нижней секции (при этом люк в полу закрывается - дышать нечем). Разворачивайтесь и плывите в нижнюю секцию. За люком увидите второй рычаг - он открывает последний люк в потолке самой верхней секции. Секрет в том, чтобы на пути вниз «завинчиваться» в проемы между секциями и люк в стене против часовой стрелки, а на пути вверх - по часовой стрелке соответственно. Не надо стараться маневрировать на полном ходу, лучше прицельтесь в очередной проем и плыть дальше.

Секрет 3

Золотой Дракончик находится в нише рядом с рычагом, но за ним надо сплывать отдельно - если его тронуть, то в верхних секциях появится косяк барракуд, которые съедят вас по пути наверх. Разворачивайтесь и плывите обратно вверх на остатках воздуха. Отдышитесь и сплывайте за дракончиком (помните о трех зубастых карасях). Пока будете вылезать из воды они вас основательно подьедят - примите аптечку.

Коридор приведет в комнату с камнями, спускайтесь в комнату ниже. Тяните ящик #15 два раза на себя и запрыгивайте в проем в стене. Рычаг там вызывает камнепад. Забирайтесь в дальнюю дырку в потолке с лесенкой (лесенка не ра-



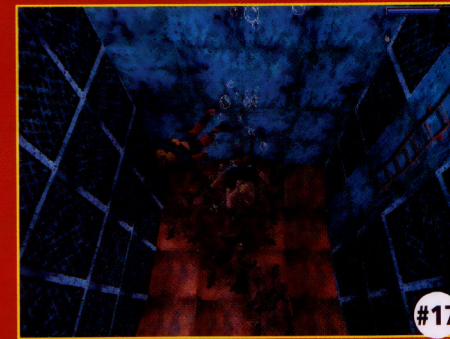
#15

ботает - надо прыгнуть и подтянуться). Залезайте по камням слева в проем в стене. Рычаг открывает дверку в стене в нижней комнате с камнями. Спрыгивайте вниз и забирайтесь во вторую дырку с лесенкой. Там, придерживаясь правой стены, залезайте на кучу камней. Забирайтесь в проем и дергайте за рычаг - услышите шум льющейся воды. Теперь спрыгивайте в нижнюю комнату с камнями и забирайтесь в открывшуюся дверку в стене #16.



#16

В конце коридора прыгайте в воду. Из тоннеля внизу выплывет водолаз - поборите его гарпуном #17. Нырните в тоннель - в конце будут ждать бригадиры с охранником. Убейте охранника с ружьем, а затем и сантехника. Дерните за рычаг на стене и бегите в коридор - выход с уровня.



#17

>>> Уровень 8. Wreck of the Maria Doria

Враги: Мурены, Акулы, Барракуды, Водолазы, Рабочие, Охранники.

За коридором нырните и вылезайте обратно - появятся водолазы. Расстреляйте его с берега. В конце тоннеля вылезайте, берите аптечку, повисните и проваливайтесь вниз. На другом конце комнаты подстрелите охранника и рабочего. За камнем справа будут еще два - вам надо задвинуть камни в тупичок - откроются два прохода #01.

Секрет 1

Напротив камней, в потолке в углу есть дыра #50. Там вас встретит рабочий. В дыре в полу лежит Каменный Дракончик #02. Еще один рабо-



#01



#02

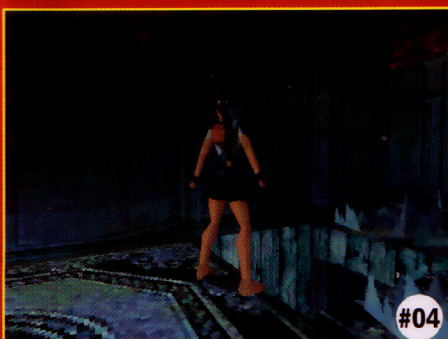
чий поджидает вас как только вылезете. Вернись, я все прошу!

В конце правого коридорчика приготовьте ружьишко и прыгайте в комнату. Разберитесь с тремя детьми #03. Возьмите спички и аптечку.



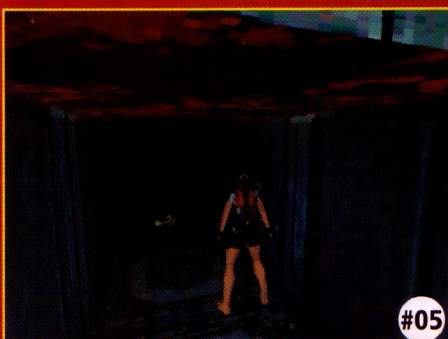
#03

В комнате подстрелите охранника на втором ярусе. В нише в углу комнаты увидите яму, окруженную стеклом. Обойдите ее шагом и встаньте там, где нет стекол #04. Просто бегите в яму -



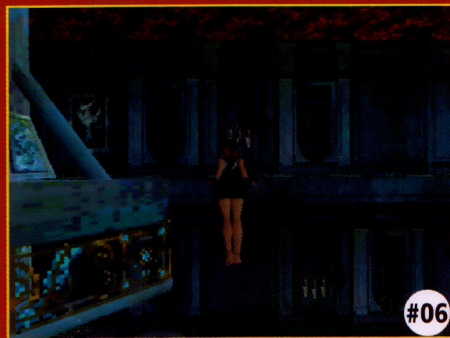
#04

окажетесь в проходике, на уровень ниже. Возьмите ключ #05, прыгайте и подтягивайтесь об-



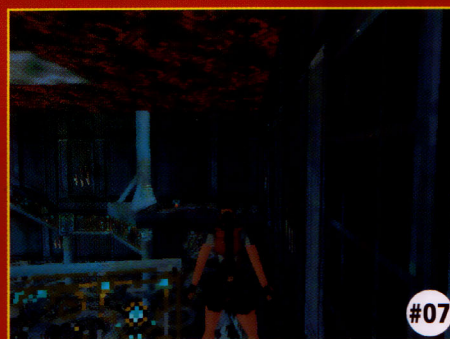
#05

ратно. Возвращайтесь к развилке с двумя коридорчиками, в левый. Отоприте замок за стулом. Кнопка на стене откроет двери напротив - выбежит рабочий. Кнопка там откроет дверку на втором ярусе в первой комнате. Слева увидите замыкающий ключ. Его можно будет достать, если оставить створки дверей закрытыми (первая кнопка). Бегите в первую комнату, туда где был убит патрульный. Залезайте по трамплинчику на второй ярус #06 и на руках идите до секции с



#06

трупом. Общитесь его и идите на руках дальше. Увидите второй замыкающий ключ в углу через пролет #07. Прыгайте и берите его.



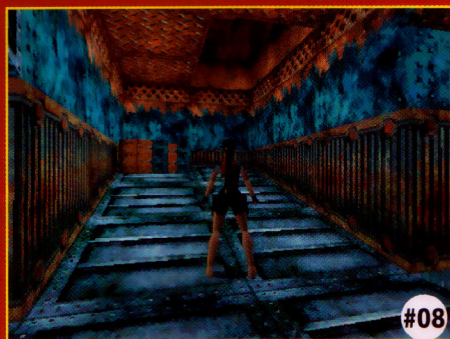
#07

Забирайтесь в дверку рядом с убитым. Первая дверь с колесиком - пустая комната. Открывайте вторую дверь с барашком. Повисните и спрыгивайте. Двигайте ящик под выключатель - откроется дверь. По ящику на втором ярусе забирайтесь в дверь. В конце коридора охранник. Двигайте ящик под рычаг (открывает дверь) и берите ржавый ключ. Отпирайте дверь с замком в коридоре. Повисните и спрыгивайте. Ставьте ящик в линию с другими. Забирайтесь и вытягивайте ящик второго яруса. Толкайте в глубину два раза следующий ящик - увидите коридор. В комнате ловушка типа «гнилой пол». Пробежитесь по всем четырем ячейкам с возвращением в исходную точку, а когда бочки за углом срабатывают - перепрыгните.

Секрет 2

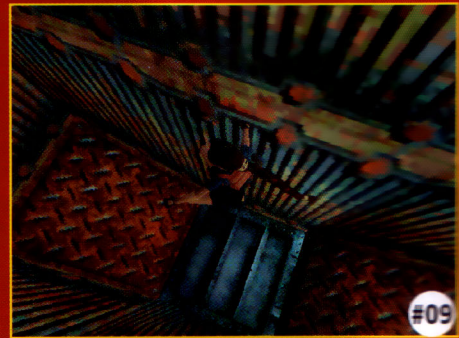
Залезайте в дыру в потолке в углу #08, сразу же сальто назад (обратно вниз) и прыжок влево - мимо пронесется еще пара бочек. Берите Зеленого Дракончика в конце коридорчика.

Подстрелите охранника в следующей комнате. Прямо будет тупичок, а на стене - дверь. Спус-



#08

кайтесь на лодку внизу - рычаг под водой на время откроет дверь наверху. Залезайте в дверь и за ней дерните рычаг - она останется открытой. Идите в дверь рядом. Прыгайте #09 между на-



#09

лонными плоскостями, до тех пор, пока люк внизу снова не закроется - тогда подтягивайтесь в проем в стене. Рычаг откроет потайную дверку в тупичке комнаты с лодкой. Вы в многоярусной комнате с котлованом с битым стеклом в центре. Расправьтесь с двумя рабочими и охранником внизу и бегите к левой стене. Просто спрыгните спиной вперед, примерно в районе кнопки, сделав при этом хватательное движение, - окажетесь на ярусе с убитыми охранниками. Кнопка на стене осушит комнату с лодкой. В левом дальнем углу берите замыкающий ключ #10



#10

- на противоположной стене на время откроется люк на верхний ярус. Возвращайтесь в комнату с лодкой. Повисните и спрыгивайте на лодку. Открывайте дверь на дне. На развилке коридора - правее, к первому замыкающему ключу. Возвращайтесь и - по левой ветке к люку в комнату. Разберитесь с двумя из ларца. Берите патроны, гарпуны, бегите в комнату, где начался уровень и прыгайте в воду #11.

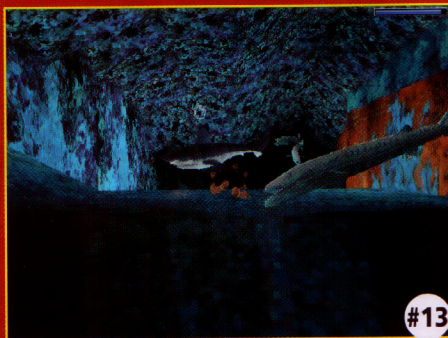


#11

Хватайте аптечку и зажгите спичку, чтобы не проплыть мимо рычага - он откроет дверку. В комнате соображают на троих. В соседней комнате бегите к стене с кострами и отключайте их тремя замыкающими ключами #12. Забирайтесь по ящику наверх и подстрелите рабочего. Рычаг наполнит комнату в противоположной стороне водой. Прыгайте по поперечным дамбам-балкам на другой конец, отталкиваясь от самого края. Нырните и вылезайте в коридорчике. В конце, на мели, приготовьте уху. За выступом



справа гарпуны. Оба выхода из комнаты ведут в одно большое помещение. Избавьтесь от рабочего и найдите на полу в одном из левых коридорчиков патроны. За дверью с колесиком нажмите на рычаг - на другой стороне на время откроется дверка в глубину. Там берите спички и затапливайте ящик в стену - увидите переключатель. Откроется люк в море в полу в дальнем левом коридорчике. Делайте сальто назад в люк - начнете в правильном направлении. Лавируйте между живностью #13 и плывите вправо, к иллю-

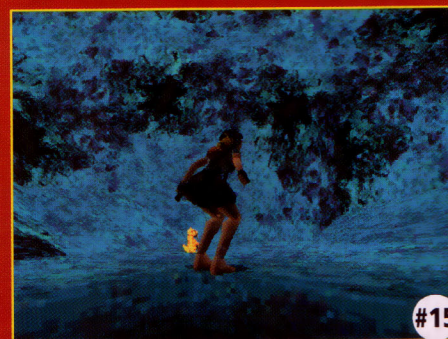


минаторам. Ключ лежит чуть ниже и левее, в центре водоема, на куче песка #14. Берите его и сохраняйтесь.



Секрет 3

В конце тоннельчика, в пещерке, есть шахта в потолке в углу, ведущая в грот с Золотым Дракончиком #15. Отдышитесь и плывите обратно в люк.



Отпирайте единственную дверь. Рычаг в комнате опустит люк в полу в центре помещения. Двигайте ящик к рычагу на балке - он откроет люк в потолке предыдущей комнаты. Коридор

приведет вас снова в многоярусную комнату, но теперь внизу вода, а стекла по краям. Расстреляйте двоих на берегу и сплзайте через дырку в полу. Прыгайте в воду, два водолаза в моем случае просто примерзли к камням, отказываясь реагировать. За бочками на дне #16 в глубину



уходит тоннель. Зажгите спичку и не обращайтесь внимания на барракуд и трех мурен #17. Коричневое отверстие после дырки в потолке - выход с уровня.

>>> Уровень 9. Living Quarters

Враги: Барракуды, Гигантская Мурена, Водолазы, Рабочие, Охранники.

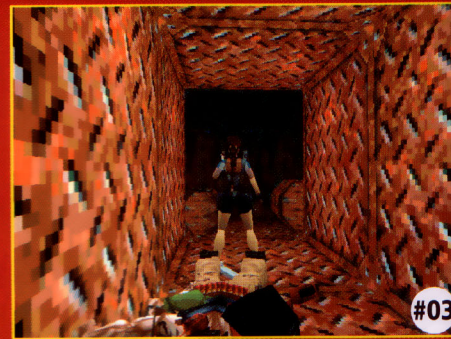
Рычаг слева за аркой #01 откроет створки в потолке бассейна по ходу. Вылезайте и подстрели-



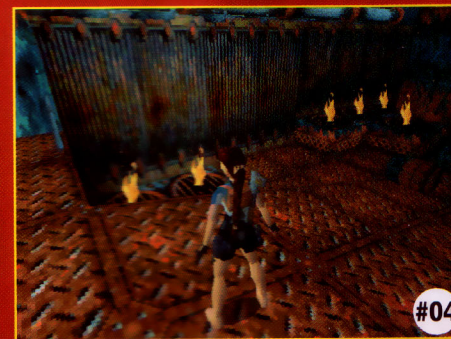
те мужикана. В комнате с поршнями #02 забирайтесь по маленькой платформочке и переле-



зайте на другую сторону. Бегите по коридору до дыры в полу. Подстрелите рабочего и охранника в конце коридора #03, затем шагните вперед из коридора и сразу обратно - прокатятся бочки.



Бегите налево и разделайтесь еще с одним кочегаром. Со ската #04 прыгайте через костры, хва-



таясь за щель в стене. На руках идите направо до рычага #05 - костры погаснут. Залезайте на выс-



туп вверх слева. Еще один рычаг наверху изменит положение поршней. Прыгайте в дыру в полу - в комнату с поршнями. Прыгайте по поршням на другую сторону комнаты (на первый поршень надо прыгать, толкаясь примерно за полшага от края).

Секрет 1

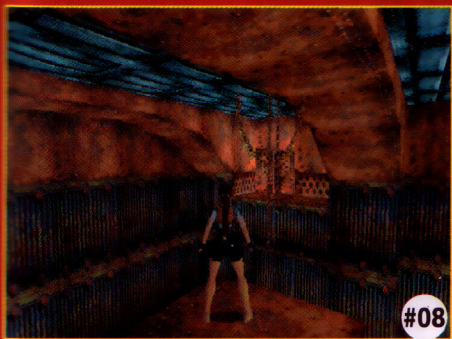
С последнего поршня виден Каменный Дракончик на платформе справа #06. Удобнее взять его на обратном пути.



С последнего поршня прыгайте на платформу и подстрелите охранника. В конце коридора толкайте ящик три раза вперед - слева откроются дыра в полу и проход. Бегите в проход и толкайте другой ящик вперед - обе стороны дыры свободны. Прыгайте в дыру и снова дергайте за рычаг, управляющий поршнями. Возвращайтесь и бегите в комнату с поршнями. Прыгайте в нишу с дракончиком и берите его #07, оттуда прыгайте



те по поршням, а с последнего - на платформу с рычагом #08 (комната с кострами заполнится водой). Спрыгивайте на платформу внизу, а за-



тем на пол. Рычаг на стене в затопленной комнате откроет дальнюю дверь. Сначала плывите к рычагу, отключившему костры, вверх и в дыру на поверхности - набрать побольше воздуха. Теперь обратно, в открывшуюся дверь - придется побороть водолаза. Бой состоит из следующих движений: вперед, неважно куда, водолаз преследует, затем разворот, выстрел и плывите в обратную сторону. На потолке резервуара закрытый люк и открытая дырка. Плывите в дырку и наберите воздуха. Плывите в пещеру. Зажгите спичку и держитесь левой стороны - справа нападет гигантская мурена #09. Рычаг откроет люк



в потолке. Наверху подстрелите охранника на балке под потолком. Рычаг открывает дверь в соседнюю комнату. Там надо добраться к рычагу в противоположном углу комнаты, в нише в стене. Справа на стене рычаги #10 - нажмите



первый, прыгните влево, нажмите второй, разворот, прыгайте с разбега через проход на горизонтальные полки и на руках вправо, до ниши с

рычагом. Дерните за рычаг - секция второго яруса в предыдущей комнате опустится. Там становитесь вплотную к низкой наклонной платформе, лицом к ней. Сальто назад, прыжок вперед и хватайтесь руками - вы наверху. Прыгайте на балку с мертвым охранником. На противоположном конце комнаты тяните ящик на себя. Теперь бегом, по диагонали, вокруг ящика и на руках, вдоль щели в стене. Залезайте в коридор напротив. Двигайтесь по балкам к проему в стене. В коридоре нападет рабочий справа.

Секрет 2

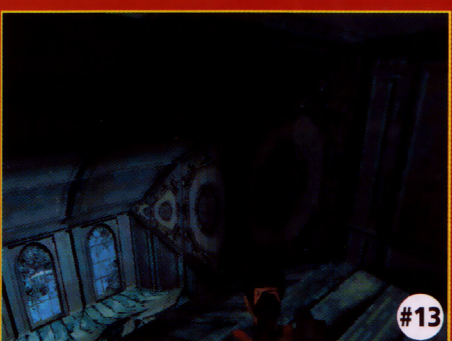
Бегите направо - увидите дыру в полу с Золотым Дракончиком #11 Прыгните и подтянитесь



на уровень выше и увидите гнилой пол #12 - упадете вниз рядом с дракончиком. Берите его, шагом идите к краю ямы и вылезайте.



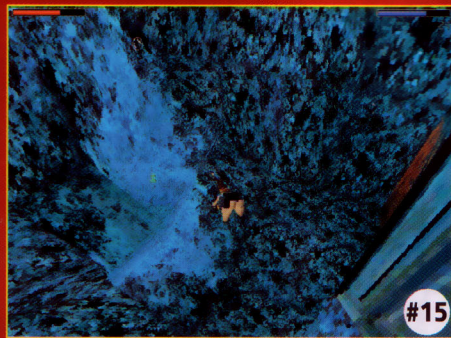
Бегите дальше по коридору. Скользите вниз, к иллюминаторам #13, но в конце прыгните вперед (гнилой пол).



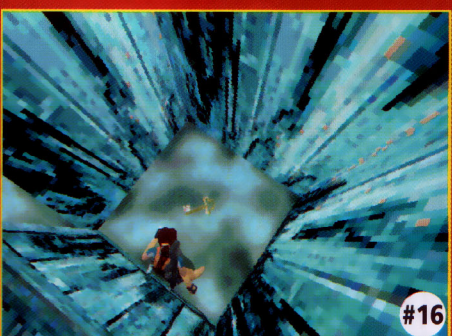
Секрет 3

Посмотрите в иллюминаторы и увидите Зеленого Дракончика #14. Дальше по коридору, стоя по колено в воде, расстреляйте двух шук. Нырять за Дракончиком #15 и возвращайтесь.

Вы в секции с наклонным полом. Наклонные призмы легко пропрыгиваются. В правом дальнем углу комнаты, прыгайте от стены на косой-кривой-длинный выступ перед вами и двигайтесь на руках вправо. Подтягивайтесь, бегите вперед и вниз по коридору. Подстрелите охранника на лестнице справа и бегите вверх по лестнице. С балкона следующей комнаты убейте охранника внизу слева. В конце балкона тяните



ящик на себя один раз - за ним откроется проход в Театр. Прыгайте с балкона и разберитесь еще с двумя мужланами слева. Прыгайте в пустой котлован и тяните ящик на себя. Берите ключ #16, залезайте на ящик и подстрелите парня сверху.



Выбирайтесь из котлована и бегите по проходу в театр. Забегите за угол чуть дальше двери с замком и расправьтесь с театралом слева. Открывайте дверь и бегите направо. К вам по лестнице начнет подниматься вышибала. В ложе наверху, в правой стене еще двое ценителей искусства. Нажмите там на кнопку - откроется часть сцены. За кулисами дайте автограф заядлому театралу и зажгите спичку. В конце коридора тяните ящик на себя и забирайтесь в проем в стене. Прыгайте через яму с битой стеклотарой и жмите кнопку - котлован, где лежал ключ, заполнится водой. Бегите туда и по пути подстрелите еще одного опоздавшего зрителя. Плывите через котлован к проему в стене - уровень закончен.

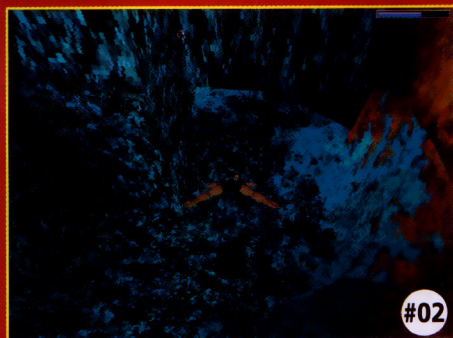
>>> Уровень 10. The Deck

Враги: Барракуды, Огнеметчики, Рабочие, Охранники.

Подстрелите огнеметчика и рабочего справа. Обегите здание (правое крыло) - у стены гранатомет. Возвращайтесь и прыгайте в воду через окно. Вылезайте на платформочке слева и расстреляйте рыб #01 из пистолетов. Бегите вдоль стены в противоположный угол водоема за ключом. Нырять налево, в подводный тоннель #02. В конце - рабочий. Подстрелите огнеметчика на такой же платформе справа. За углом - ящики. Надо сдвинуть нижний ящик из двух стоящих



#01



#02

друг на друга. Двигайте одиночный ящик к двум остальным, толкайте верхний на платформу впереди. Отодвигайте первый ящик подальше от остальных, а затем отодвигайте ящик, который был нижним и отпирайте дверь #03. Нырните,



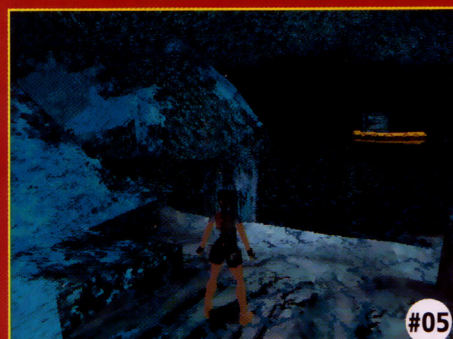
#03

рычаг на правой стене, на повороте шахты откроет заслонку над лестницей. Бегите к убитому огнемечнику, по пути подстрелив одного типа #04, и падайте в люк рядом. Рычаг в конце коридора над лестницей (заслонки нет) осушит предыдущий котлован. Возвращайтесь и выдвигайте



#04

дора над лестницей (заслонки нет) осушит предыдущий котлован. Возвращайтесь и выдвигайте



#05

ящик вниз. Бегите по коридору на берег водоема #05. Плывите налево и быстро вылезайте на первом причале. Из-за ящиков выбежит рабочий - расправьтесь с ним и с двумя водолазами #06.



#06

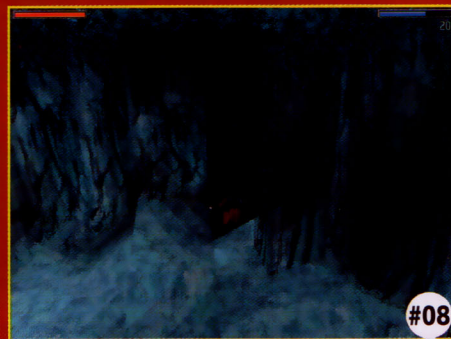
Секрет 1

Слева от желтой лодки, в глубине, в водорослях лежит Каменный Дракончик #07. Нырните и возвращайтесь.



#07

Левее колонны с водорослями, за подводными скалами слева увидите пещерку в стене внизу #08. Увернувшись от трески, вылезайте на бере-



#08

гу. Убейте рабочего и на развилке бегите прямо, к дырке в полу. Доведите здоровье до максимума, повисните на руках и падайте на верхний ящик в лодке - больно. Взяв гарпуны и ключ, оставайтесь в лодке. Расстреляйте акул - двух рядом #09 из пистолетов, а третью в районе под-



#09

водной колонны - гарпуном. Снова ныряйте в пещерку с барракудой, но на развилке - налево и забирайтесь на самый верх пещеры, а оттуда - на верхний (четвертый) уровень здания, на пер-

вом уровне которого вы начали игру. Подстрелите рабочих по периметру, поизучайте закрытые двери. Прыгайте на уровень ниже, с бассейном. Подстрелите охранников и ручную барракуду в пруду. Обегите здание (правое крыло) - патроны для Узей. Как только залезете в пруд появится огнемечник и начнет шмалить огнем по воде #10 - как ни странно, это наносит-таки

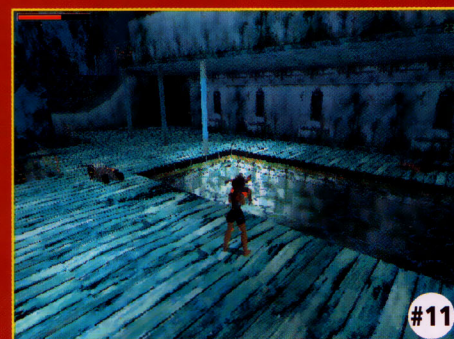


#10

урон. Выбирайтесь из бассейна, отбегайте подальше и расстреливайте его сколько угодно.

Секрет 2

В бассейне сплавляйте к белой дверке (она откроется), вылезайте на берег и расстреляйте водолаза #11. Нырните за Золотым Дракончиком в тоннельчик #12.

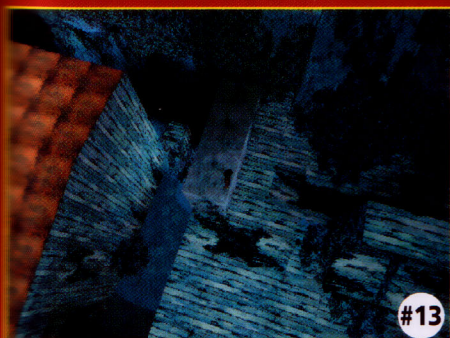


#11

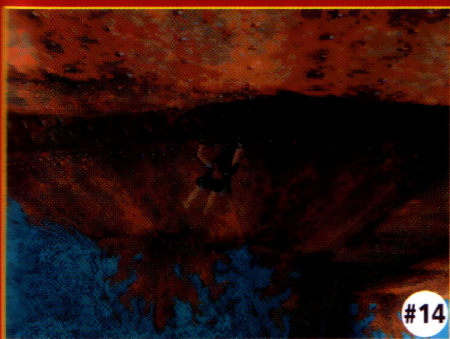


#12

Прыгайте на уровень ниже (левое и правое крыло теперь не соединяются, но в каждом есть ящик, с которого можно залезть на уровень с бассейном). В левом крыле за ящиком лежат патроны для Монстра-16, но их охраняет тип с ружьем. Спрыгивайте в правое крыло уровня и залезайте на высокое образование из камней в центре нижнего уровня. Оттуда на высокую платформу на краю крыши #13. Внизу увидите знакомые ящики, а справа, в нише с битым стеклом, лежит зеленый дракончик - потом возьмете. Прыгайте через пропасть на оранжевую крышу. Бегите вперед, до края, - внизу увидите трещину. Повисните и падайте, снова схватившись уже за трещину #14 - на руках влево и подтягивайтесь на тропинку. Прыгайте с разбега и подтягивайтесь в пещеру в конце. В светлой комнате запрыгните на платформочку, а с нее - вперед. Тоннель приведет к склону - забирайтесь,



#13



#14

прыгая по диагонали по плоским тумбам (начиная с левого края). Вверху сохранитесь и подстрелите из гранатомета пару рабочих #15. Пры-



#15

гайте через пропасть на ближайшую крышу, бегите налево, на парашют вокруг соседней крыши. Проваливайтесь в люк - еще один рабочий. Тяните ящик из стены в конце коридора. Рычаг открывает одну из дверей на верхнем уровне здания. Дверь на выход на фотоземлях. Бегите к открывшейся двери #16, возьмите спички и отоп-



#16

рите дверь внутри ключом из лодки. Во второй комнате гнилой пол в два ряда - бегите по одной стороне к кнопке в глубине, а возвращайтесь по другой. Откроется последняя дверь. По пути улыбнитесь рабочему. В пещере наверху прыгайте через дырку в полу на крышу здания и берите последний ключ от двери выхода с уровня. По крышам спускайтесь на платформу, откуда был виден Зеленый Дракончик.

Секрет 3

Прыгайте левее стекол и хватайтесь за шель #39. На руках вправо, подтягивайтесь, шагом по

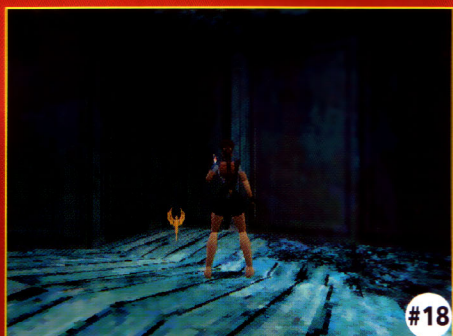
стеклам и берите Зеленого Дракончика. Развернитесь, встаньте прямо перед самыми стеклами и прыгайте вперед - потеряете минимум здоровья.

Спускайтесь вниз, через окно и подводный тоннель, к знакомым ящикам - вас ожидает горячая парочка огнеметчиков. Расстреляйте их из Монстра-16 или гранатомета #17. Вокруг здания,



#17

к закрытой двери напротив большого винта, рядом с озерком. Внутри берите первый артефакт Seraph #18 - уровень закончен, а Лара отправляется на самолете на Тибет.



#18

>>> Уровень 11. Tibetan Foothills

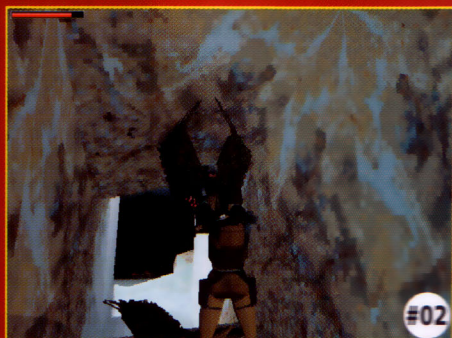
Враги: Орлы, Снежные Барсы (Леопарды), Наемники в валенках.

Подстрелите орла. В конце тропинки - направо и вниз по склону. Прыгайте через снежки и переждите второй косяк в нише в стене слева. В пещере прыгайте с выступа по диагонали направо #01 через хрупкую стену (отталкиваясь за шаг-



#01

два от края). Как только коснетесь склона прыгайте снова и, пока в воздухе, держите кнопку вправо - траектория Лары изменится и она приземлится на площадке справа рядом с проемом в стене. На вершине скалы - пара орлов #02. Повисните, падайте и скользите вниз. Хватайтесь в конце и снова падайте. Бегите в пещерку. Запрыгивайте на платформу со сталактитами (они падают). Вверх по тропинке. В конце правого коридорчика решетка с дракончиком (возьмете позже). Идите в левый и прыгайте вниз. Пересеките водоем со сталактитами #03 и бегите, пока не упретесь в стену. Повернитесь к воде и прыгайте на выступ. С него - на платформу с аптеч-

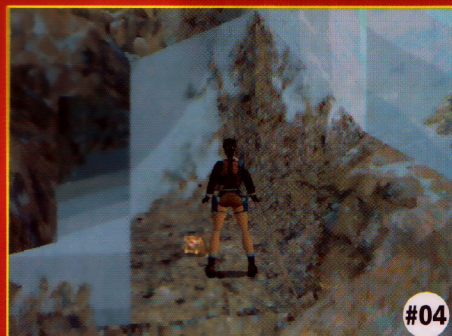


#02



#03

кой внизу #04 и по снежным уступам поднимайтесь вверх - нападёт орел #05. За последним снежным холмом увидите домик. Он заперт. Избавьтесь от двоих эскимосов и бегите к снегоходу.



#04



#05

Секрет 1

Возьмите Каменного Дракончика рядом с решеткой в заснеженной скале #06.

Разворачивайте снегоход и в тоннель. Сбейте наемника за поворотом. На круглой полянке с



#06

трамплинами по периметру #07 надо добраться до проема в стене с каменной плитой. Газуйте



по Action и тормозите кнопкой вниз. Полочки отражаются на здоровье Лары. Начните с трамплина в центре - свалитесь за трамплинчиками. Найдете длинный трамплин - и т.д.. В проем с плитой целитесь левее, между стеной и плитой #08. В тоннеле прыгайте через пропасть с лево-



го трамплина (правый - для обратного пути). На лево, на развилке перед пропастью остановитесь. Бегите направо вдоль стены. В конце - пачка гранат и рычаг наверху лестницы (откроет дверку). Внизу ждут двое наемников. Садитесь на снегоход и прыгайте через пропасть. Вниз через дверку, раздавите эскимоса на мосту #09 и еще двоих в пещере на другом конце. Слезайте и бегите к большому трамплину.



Секрет 2

Прыгайте на платформу справа и берите Зеленого Дракончика #10. Как только прыгните обратно, на вас нападут два леопарда.

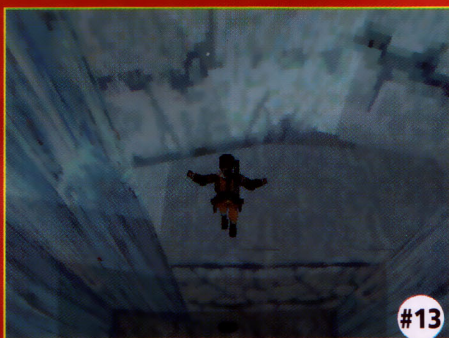
Разгоняйтесь и прыгайте #11 с большого трамплина. В пещере на повороте - ближе к пропа-



ти, чтобы не попасть под снежки #12. Слезайте и бегите в пещеру - слева дверка с рычагом. Уви-



дите лестницу, которая заканчивается пещерой внизу. Прыгать через пропасть - смерть, поэтому бегите к месту, где сработал снегопад, и прыгайте на наклонную плоскость над лестницей. Скользите, хватайтесь и спускайтесь в пещеру #13. Берите ключ и прыгайте в дыру в полу. За

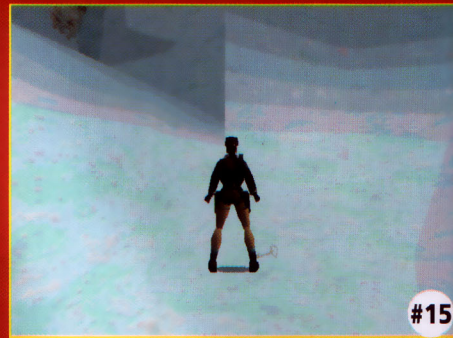


хрупкой стеной - наемник. Рычаг откроет дверку (сосульки). Теперь вы в котловане большого трамплина. Повисните, прыгните и бегите в яму под лестницей за пачкой гранат. Вылезете - три леопарда. Бегите к дальней лестнице и забирайтесь по выступам справа. Наверх и к повороту, где сработала лавина. Прыгайте мимо лестницы, на плоскую платформу через пролет и подтягивайтесь.

Езжайте в глубину пещеры, к замерзшему озеру. Отоприте замок и мостик соединит два края озера #14. На той стороне пробегитесь вдоль



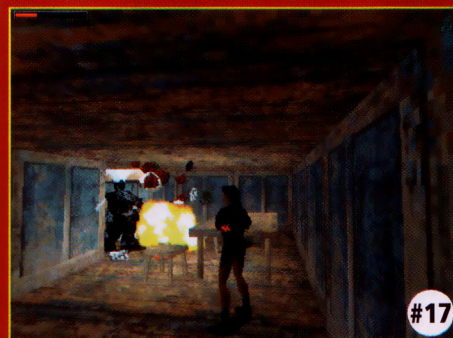
стены, чтобы сработали все снежки. Поезжайте дальше - случится обвал. Прыгайте через пропасть и снова выезжайте на озеро. В центре лежит ключ от домика #15, но прикатит мужикан на



снегокате с автоматами. Выбейте его из седла Монстром-16 #16 и насладитесь трофеем, но че-



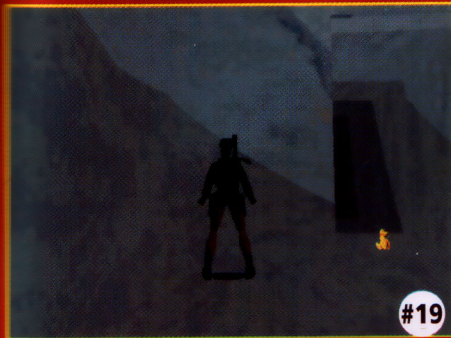
рез трамплин вы не перелетите. Садитесь на свой снегокат и проделайте всю дорогу обратно до домика. Но через пропасть в пещере с каменной плитой прыгайте с левого трамплина, а перед самой плитой бегите в проходик справа и расправьтесь с двумя леопардами сзади. Езжайте снова в этот проходик на своем БМВ и сохранитесь. Прыгайте вниз, коснувшись трамплина. Снегоход оставьте в ближайшей к домику пещере - дальше не проедете. В домике возьмите патроны для М-16, Узи и аптечку. Рычаг откроет дверку в скале - два спецназовца уже в дверях. 4-5 выстрелов из гранатомета будет достаточно #17. В скале внизу позаимствуйте снегокат с автоматами и объезжайте пропасть по бордюру слева, хорошенько газанув #18. Остановитесь.



Секрет 3

Спуститесь назад в пропасть по лестнице и увидите Золотого Дракончика внизу. Коснетесь земли - прыгайте влево #19 (две группы валунов).

Берите дракончика, кучу патронов и возвращайтесь.



На выезде подождите двоих на самокатах #20. В стене под скалой толкайте камень вперед и



приготовьте M-16 - двое жаждут получить свое. Езжайте внутрь и слезайте у обрыва. Подстрелите охранника внизу справа, но на его платформе делать нечего. Сядите на железного ослика и прыгайте в воду - он взорвется, а Лара упадет в воду рядом. Коридорчик за платформочкой в глубине ведет на следующий уровень.

>>> Уровень 12. Barkhang Monastery

*Враги: Орлы, Вороны, Наемники.
Друзья: Монахи (с копьями),
Священники.*

Внимание: Если Лара хотя бы раз выстрелит в Монаха - все друзья становятся врагами, а бегают они быстро. Автор понял это слишком поздно, поэтому на некоторых скриншотах вы увидите Лару, стреляющую в монахов.

У входа в монастырь наблюдайте за поединком наемников и монахов - монахи победят. Вверх по лестнице на стене. Наверху - 2 ворона. Прыгайте на наклонный камень справа, к зданию, - соскальзывайте налево и хватайтесь за щель #01. Идите до здания и - на балкон. Разбей-



те окно (монах). В окно комнаты справа ввалится наемник. Берите гранаты на балконе. В первой комнате слева сравете наемника и монаха. Вверх по лестнице комната со статуей (монах). В конце балкона прыгайте в дыру в полу (2 камня в коридорах). Берите спички и прыгайте в бассейн слева. Плывайте вдоль стенок, чтобы не за-

сосало на дно, в проем в стене #02. Вылезайте и прыгайте в колодец. Зажгите спичку, встаньте



как можно ближе к двери-резаку и нажмите кнопку «разворот» - Лара пройдет дверь невредимой #03. Дальше еще две двери и лестница (монах и наемник). Зажгите спичку - костры в



полу загорятся когда вы возьмете Молитвенный брусочек в углу #04. Встаньте к правой стене и



прыгайте через первый ряд костров. Прыжок влево, затем вперед, через второй ряд. В комнате рядом, за ящиками, выход. Возвращайтесь в комнату со статуей, помогите монаху добить наемника и берите ключ на балкончике в центре. Возвращайтесь на первый этаж, и отпирайте дверь в комнату со статуей. Увидите троих шаолиньцев. Бегите в дальний угол комнаты. Слева выбежит толпа наемников и сцепится с монахами. Выживших врагов добейте сами.

Перепрыгните через меч в коридоре за первой дверью справа от входа и в левой комнате (монах) берите ключ от двери рядом с разбитым наемником окном. Там ключ от двери в комнате с дисками. Костры в полу наверху #05 отключаются рычагом за аркой. Пропрыгайте через



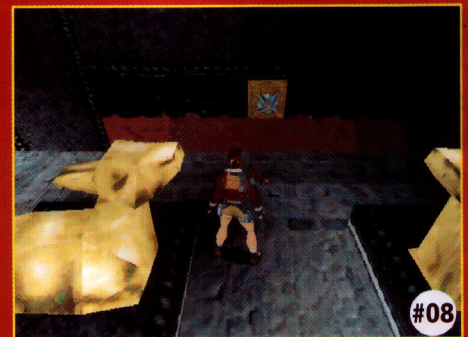
костры - во дворике слева монахи сцепятся с наемниками - забирайтесь по лестнице на стену и добивайте сверху #06. Рычаг открывает люки в



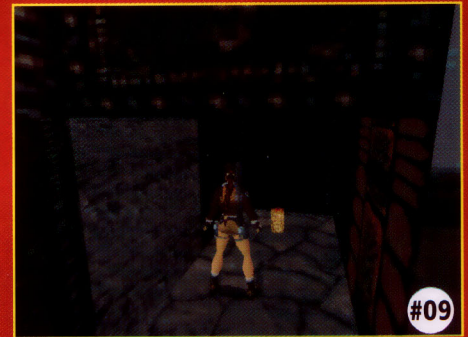
полу. Берите два кристалла с витрины #07 и бегите дальше по проходу с кострами. Коробочка



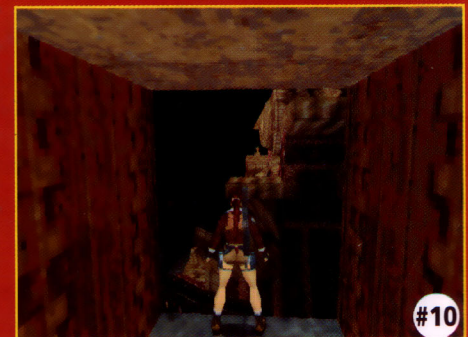
на стене для первого кристалла между статуями #08 откроет звездообразную дверь. Выдвигайте



ящик и берите еще один Молитвенный брусочек #09. Бегите в комнату со статуей и во вторую



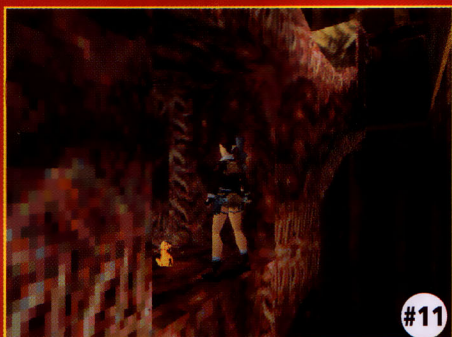
дверь справа. Вверх по лестнице и прыгайте на плечо статуи #10. С руки статуи прыгайте на го-



лову (из-за костра разбежаться у правого края), оттуда - на другую руку и в нишу в стене. Кристалл откроет люк под постаментом. Спускайтесь в проход за статуей.

Секрет 1

В коридорчике за статуей, в нише в ее спине лежит Золотой Дракончик #11.



В комнате слева надо будет вставить все пять Молитвенных брусочков в пазы. Бегите в коридор справа от статуи и в первую комнату справа - с кучей ящиков (монах). Под средним ящиком прямо перед вами лежат патроны для пистолетов-автоматов. Под левым ящиком сверху - гарпуны. Отодвигайте нижние ящики в глубину комнаты два раза и берите патроны. Второй двигайте к стене, откуда вошли, через проем между бочками. Двигайте первый ящик обратно на его место, а ящик у стены - на себя, он откроет вход. Стоя на дорожке из ящиков, можно отодвинуть верхний и взять гарпуны. Снова отодвиньте нижний от входа и возвращайтесь в коридор.

Секрет 2

Дальше по коридору в первый проход слева (монах). В нише #12 в стене бассейна берите Ка-



менного Дракончика #13 и возвращайтесь в коридор.



Под фундаментом прыгайте в люк. Рычаг на окне в комнате с бассейном откроет дверку. Двигайте ящик в ручей #14 - перекрыть воду. Соскальзывайте, хватайтесь и спрыгивайте в пустой бассейн. Отодвиньте ящик и возьмите третий Молитвенный брусочек #15. Возвращайтесь в коридор по лестнице.



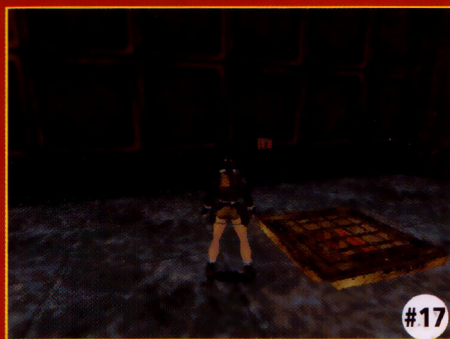
В конце коридора (2 монаха) поверните налево, в тоннельчик. Развернитесь и наблюдайте битву титанов. Бегите дальше - костер погаснет (не стойте на поле с ним - он загорится). Перед костром в противофазе болтаются половинки груши. Встаньте за полтора шага от края, правее центра, и прыгайте в яму. В конце коридорчика развернитесь и подтягивайтесь. На краю ямы вы в безопасности. Теперь повторите тоже самое, но еще с острым диском. На другом конце вылезайте - за вторым диском комната с ключом.

Секрет 3

По нишам в коридорчике с диском в предыдущей комнате - в конце две двери-мясорубки. За второй лежит Зеленый Дракончик и куча патронов для Монстра-16 #16. Возвращайтесь.



Коридорчик приведет в комнату со статуей. Отпирайте люк в полу, недалеко от входа в комнату, слева #17. В комнате на другом конце уви-



дите монаха и дверь с рычагом. За дверью двое наемников. Стравите с ними монаха и закройте за ними дверь. В комнате рядом - ущелье. В кон-

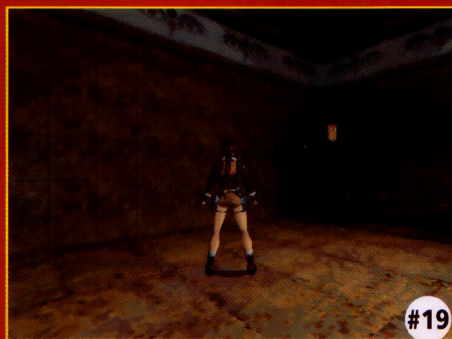
це обойдите кучу камней слева и и залезайте в проем в стене. Перед мостиком подстрелите вооруженного и наемника #18. Тропинка приведет к зда-



нию с монахом. Забирайтесь по платформам на правой стене, прыгайте на крышу #18 и в люк.



Берите четвертый Молитвенный брусочек #19. Возвращайтесь через ущелье в комнату со статуей и добивайте наемников (при входе в здание подстрелите еще двоих).



В комнате с ящиками - проход с люком-ловушкой. Бегите через люк и хватайтесь за лестницу, когда начнете падать. На бегу расстреливайте окно в конце коридора слева (сзади четверо наемников) - и падайте к трем монахам. Откройте ворота и стравите врагов. Наверх, по лестнице, берите последний Молитвенный брусочек. Добейте наемников, возвращайтесь в комнату слева от статуи и вставляйте в пазы все пять брусочков #20. За открывшейся дверью вставьте



артефакт Seraph #21 и бегите в последнюю дверь - выход с уровня.



#21

>>> Уровень 13. Catacombs of the Talion

Враги: Йети, Леопарды, Наемники, Барракуды.

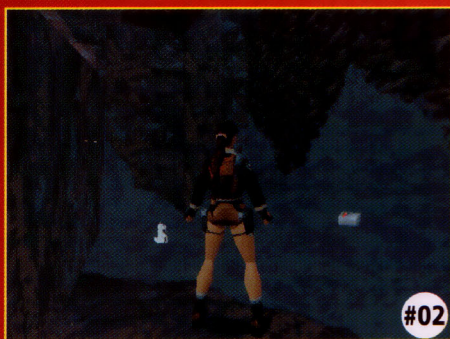
Идите через мостик по правому краю (сосульки). В следующей комнате налево, к щели.

Секрет 1

Хватайтесь за щель, идите вправо #01, подтянитесь и берите Каменного Дракончика и спички #02. Возвращайтесь тем же путем.



#01



#02

Вниз по лестнице, в логово йети (в конце сальто назад, чтобы отпрыгнуть подальше). Рычаг внизу откроет дверь выше. Вверх по лестнице, скользите по склону, прыгая в конце и хватаясь за выступ. Подстрелите леопарда и спускайтесь. Два наемника появятся сверху, пара леопардов - у пруда. В проходе в правом дальнем углу берите аптечку. С лестницы бегите вверх по склону к снежкам. Они начнут катиться - сальто назад, на платформу с клеткой и маской. Прыгайте на поперечную платформу внизу впереди. За хрупким полом цепляйтесь за лестницу #03 (внизу шипы). Наверху делайте сальто назад, на платформу с рычагом. Рычаг откроет клетку и осушит пруд. Берите маску и спускайтесь к пруду. В тоннельчике внизу зажгите спичку и перепрыгните через шипы. Маска откроет решетку. Бегите вперед и залезайте на левый край (покатятся снежки). За вашей спиной - четыре леопарда. Над лестницей в дальнем правом углу берите гранаты и возвращайтесь (внизу дверь, нужна вторая маска). С плоского выступа с разбега



#03

прыгайте в пещеру в стене #04. Внизу пара леопардов. Еще два появятся когда подойдете к за-



#04

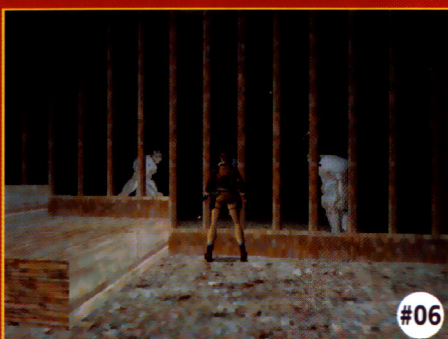
мерзшему озерку (колотушку можно достать только на следующем уровне) и еще два - под аркой. За аркой, с выступа слева, ныряйте и берите вторую маску #05. На обратном пути - два



#05

наемника. Бегите к двери в комнате со снежками и открывайте ее.

Внутри темно. Внизу в клетках сидят 4 йети #06. Бегите к клеткам слева. Рычаг на стене у

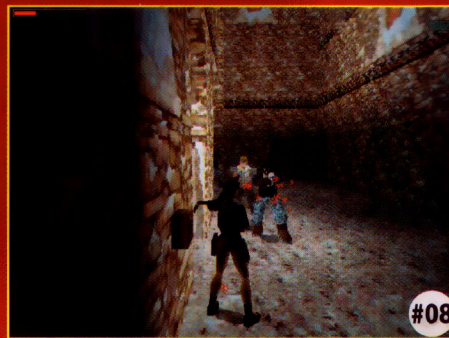


#06

второй платформы откроет все решетки - станет светлее. Прибегут йети (один сзади) - лучше использовать гранатомет #07. Двигайте камень из дальнего левого угла в проход под решеткой рядом - иначе окажетесь в западне. Рычаг внутри откроет дверь в пещеру. Берите гранаты у ближней решетки и пошарьте по клеткам внизу - найдете гранаты, патроны и аптечки. На выходе из комнаты - трое наемников #08. Бегите к открывшейся двери в пещеру. Сразу после второго пролета мостика поверните налево, на платформу - мимо пронесутся снежки #09. Прыгайте на вертикальную лестницу #10, ныряйте в воду, вылезайте и расстреляйте барракуд с берега. Плыви-



#07



#08



#09



#10

те в соседнюю комнату, вылезайте и бегите по тропинке вдоль стены до конца, постреливая в мороженных барракуд.

Секрет 2

В конце тропинки развернитесь и увидите конец лестницы на стене #11. Прыгайте с разбега, наверху - сальто назад и берите Зеленого Дракончика #12. Возвращайтесь.



#11



#12

У больших дверей развернитесь, запрыгивайте на выступ в воде, а оттуда, с разбега - на лестницу #13. Наверху - сальто назад, на платформу с



#13

рычагом. Двери откроются. Спускайтесь и подстрелите леопарда в пещере. Рычаг откроет двери над лестницей в комнате со снежками. Повисните между стеной и посудиною с лавой и спрыгните #14. В комнате со снежками бегите к две-



#11

рям. (снежки не работают). Внизу - аптечка и рожок для М-16 с четырьмя леопардами в придачу (лучше не падать). Прыгайте с разбега на снежный склон со снежками впереди и подтягивайтесь. Прыгайте к снежкам впереди, сальто назад и прыжок вправо - они прокатятся мимо. Аналогично поступите со снежками на узком склоне слева - они пробьют стенку в снегу #15. В



#15

комнате становитесь на левую пластину в полу #16 - на время откроется дверь. Залезайте в следующую комнату с шипами.

Секрет 3

Поднимитесь по замаскированной лестнице на стене слева и возьмите Золотого Дракончика #17. Прыгайте обратно в комнату с шипами.

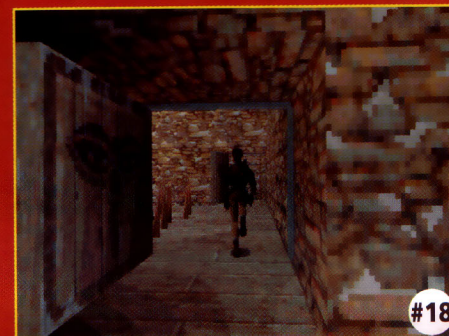


#16



#17

Обе последовательные двери должны быть открыты для того, чтобы Лара закончила уровень. Встаньте перед дверью в комнату с пластинами в полу - она на время откроется. Двигайтесь очень быстро и четко. Прыгайте вперед, на слегка засыпанную снегом часть пола перед снежками, снова вперед, через снежки, на пластину в полу (откроется дальняя дверь), кнопка «разворот», три прыжка - и вы снова в комнате с шипами #18 (дверь закроется и скроет Лару из вида).



#18

Не теряйте ни секунды - бегом до второй двери и с края прыгайте на лестницу через пропасть. Если дверь не закрылась у Лары перед носом, то внизу вы найдете тоннель #19 - выход с уровня.



#19

>>> Уровень 14. Ice Palace (Продолжение предыдущего)

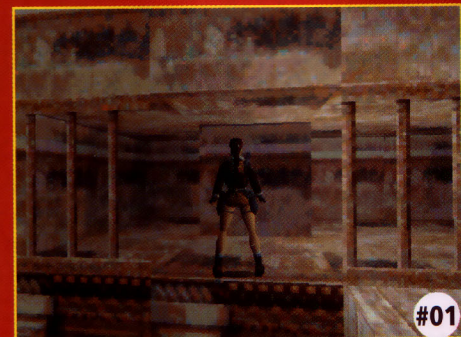
Враги: Йети, Белые Тигры, Барракуды, Монстр Талиона.

Стреляйте по колоколу - дверь откроется. Йети в следующей комнате пока в клетке. В полу вмонтированы трамплины - убийственная шту-

ка. Испытайте маленький трамплин в правом углу комнаты, за пустой клеткой. Возьмите аптечку и спрыгивайте. С центрального трамплина прыгайте на платформу вверх (в полете нажимайте кнопку «вперед») и берите патроны для Узи. Рычаг опустит клетку с йети и освободит их. Спрыгивайте вниз и уничтожьте йети. Убейте последнего йети в конце коридора длинной клетки справа. Рычаг опустит откидную платформу наверху.

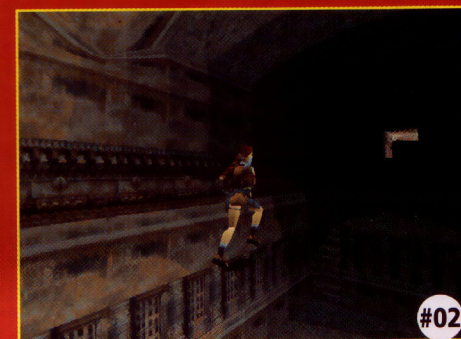
Секрет 1

Второй от угла камень в стене длинной клетки (со стороны входа) выдвигается #01. Внутри - комната с Золотым Дракончиком на дальней



#01

стене. Какие будут идеи? На самом деле надо бежать прямо - окажетесь на невидимой тропинке #02 до самого дракончика! Круче смотрелась бы, пожалуй, только неразличимая на первый взгляд тропинка над пропастью в «Индиана Джонс 3» (оптический эффект). Возвращайтесь.



#02

Прыгайте на трамплин справа от центрального #03 и стреляйте на лету по колоколу - откроется первая решетка в центре. Будете падать - хватайтесь. С трамплина рядом с этой решеткой



#03

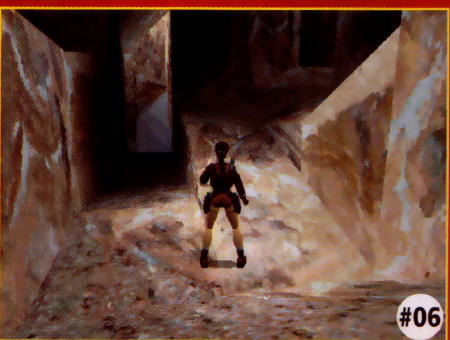
запрыгивайте на откидную панель наверху (кнопку «вверх» надо нажимать уже на подлете). Прыгайте и стреляйте в колокол напротив - поднимется вторая решетка внизу. Прыгайте вниз на панель над решеткой и слезайте. Прыгайте слева на трамплин за второй решеткой и хватайтесь на подлете за наклонную платформу вверх #04. На руках вправо, до стены, пока не увидите колокол. Подтягивайтесь, сальто назад, на лету выхватывайте пистолеты, прыжок вперед с наклонной платформы и стреляйте в колокол



#04. Когда упадете на уровень ниже, посмотрите вверх - решетка должна открыться. Слезайте



вниз и прыгайте на трамплин за решетками, но спереди. Хватайтесь за открытую решетку. На платформе с камнем нападет йети справа. Берите спички на камне и бегите в проем справа. Зажгите спичку #06. В пещере слева при входе лежит аптечка, справа впереди - закрытая дверь.

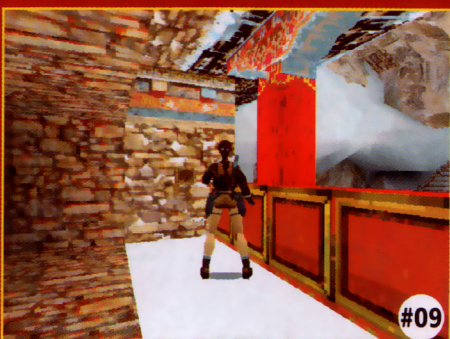
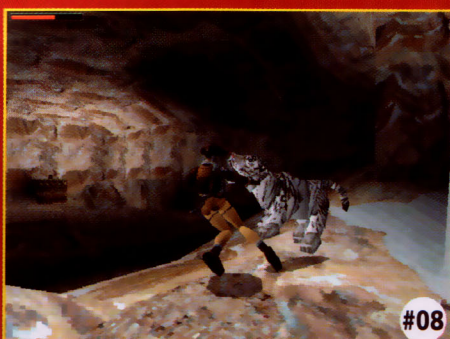


Секрет 2

Справа сзади в пещере коридорчик выходит на балкон с решеткой - там лежит Каменный Дракончик #07.



Впереди два бенгальских тигра #08. На камне возьмите маску - откроется предыдущая дверь. Бегите в дверь и прыгайте в дыру в полу. Внизу подстрелите йети. В дальнем конце комнаты берите аптечку, зажгите спичку и слезайте в дырку в полу рядом, по центру (везде шипы). Внизу бродит йети. Возьмите патроны в углу, на балконе вставляйте маску в паз #09 - откроется дверка слева от балкона на мост (в этой комнате вы были на предыдущем уровне). Берите аптечку на другом конце балкона и - на мост. Прыгайте



на снежный выступ слева, берите спички в нише и возвращайтесь на мост. За мостом - налево, в проход. Рычаг на левой стене #10 опрокинет по-



судину с лавой на лед. Прыгайте вперед на наклонную плоскость - из арки выбегут два тигра. За аркой - патроны для ружья, а в водоемчике, где вы нашли маску на предыдущем уровне, теперь рожки для Узи.

Прыгайте в пруд. Не берите колотушку для гонга в центре #11, а плывите в пещеру рядом. На выходе из воды расстреляйте троих йети #12 (со-



сульки). Еще один в левой части пещеры, а в правой возьмите аптечку. Сплавайте за колотушкой и возвращайтесь (барракуды). В левой части пещеры снова подстрелите снеговика. В следующей пещере убейте последнего йети и возьмите в яме гранаты. Дверь в правой части комнаты открыта. Сделайте шаг из коридора и обратно - пронесется стадо снежинок. Повторите еще раз и бегите в пещеру - за вами все равно покатится лавина снежков #13. Держитесь правой стены и



прыгайте на выступ впереди. За пещерой - пропасть. Скользите спиной, хватаясь в конце. Идите на руках налево, до стены, подтягивайтесь и делайте сальто назад, на платформу сзади. Прыгайте через пропасть на лестницу и наверху спрыгивайте в дыру. Вы на крыше дворца перед гонгом #14. Не бейте в гонг, пока не сбегае за последним секретом уровня.



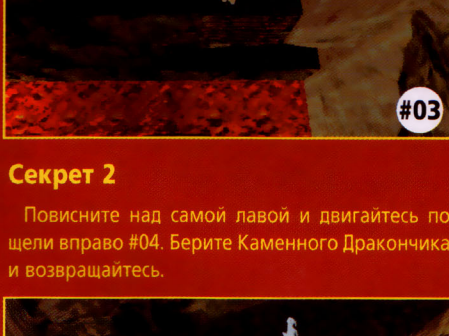
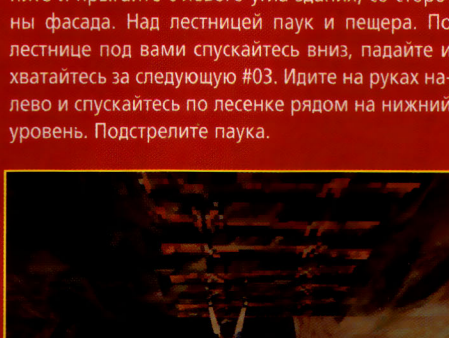
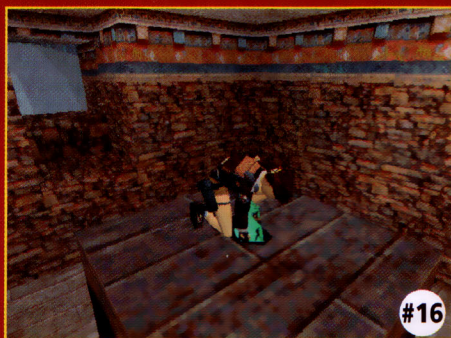
Секрет 3

Слезайте с крыши с левой стороны и бегите в противоположный конец пещеры, к обрыву. Зажгите спичку и прыгайте на лестницу. Внизу прыгайте направо (налево - шипы). Рычаг откроет дверку домика с Зеленым Дракончиком и кучей патронов #15 рядом с дворцом. На дне



пропасти ничего нет. Сальто назад с лестницы и бегите за дракончиком #16.

Бейте в гонг (залезть на фундамент можно со снежного трамплинчика у левой стены) и слезайте - дверь внутри дворца открыта. Берите Talion #17 и возвращайтесь. Как только спрыгните на землю - стена справа обрушится и оттуда выйдет огромный двуногий орел #18. С фундамента замка, с безопасного расстояния расстреливайте монстра #19. Можете сбежать в пещеру, откуда

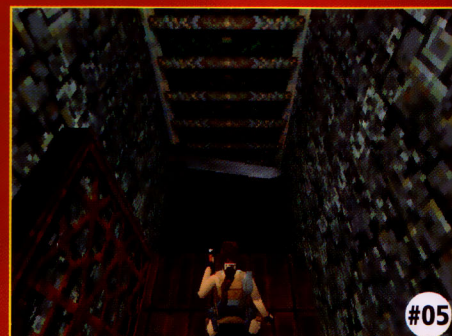


Секрет 2

Повисните над самой левой и двигайтесь по щели вправо #04. Берите Каменного Дракончика и возвращайтесь.



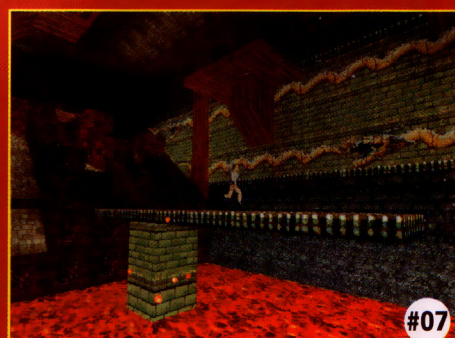
В храме осторожно берите патроны М-16 и бегите в проход в глубине. Скользите и прыгайте в конце каждой наклонной платформы на следующую (их четыре), а с последней - прыгайте на выступ и подтягивайтесь. Прыгайте через проход на выход. Пол провалится - скользите вниз. Не обращая внимания на аптечку, бегите к рычагу (откроется дверка за спиной), затем разворот и в дверь - шипы уже почти сомкнулись. Поднимайтесь по склонам, отпрыгивая каждый раз в сторону от камней (их три). Вверх по лестнице, зажгите спичку и - в темную комнату. Рычаг на стене откроет дверь и, также появится тигр. Повернитесь спиной к мечу на лестнице #05, встаньте вплотную к левой стене (меч не достает



до угла), повисните и прыгивайте. За двумя дисками балки над холлом храма. Подстрелите двух орлов и нажмите кнопку на стене слева - на противоположной стене на время откроются двери. Разворот и, не останавливаясь, прыгайте по поперечным балкам до дверей, а в последнем прыжке нажмите «вправо», чтобы попасть точно по центру дверей - тогда они не закроются перед носом. По правому краю платформы с шипатыми грушами пробегите первую в безопасный момент. Повисните сбоку и пройдите еще две. Подтягивайтесь там, где нет тени от груши. Последнюю грушу пробегите, когда это будет возможно. Перед вами коридор и две кнопки по бокам #06. Нажимайте правую (на



время поднимется пол), прыжок влево - левую (на время откроется дверка) и бегите, не останавливаясь (гнилой пол). На выходе из коридора берегитесь камня - в конце платформы #07 прыгайте и хватайтесь за статую, пока камень не задал. Берите маску и прыгайте на плоскую платформу справа. Наверху берите патроны и



он появился, за аптечкой. С падением монстра уровень закончится. Лара угонит джип и снова окажется у китайской стены.

>>> Уровень 15. Temple of Xian

Враги: Пауки, Гигантские Пауки, Орлы, Тигры, Рыбы.

Пол проваливается и Лара скользит вниз. На ходу перепрыгивайте меч и через пару поворотов (разворачивайтесь в прыжке спиной вперед если надо) хватайтесь за выступ - повисните прямо над первым водопадом.

Секрет 1

Идите на руках в нишу влево и берите Золотого Дракончика #01.

Нырять. Лестница в пруду после второго водопада блокирована плитой, прибейте рыбку и в подводной арке напротив берите аптечку. Вылезайте на берег перед храмом #02 (2 тигра). Берите патроны для ружья слева и по трамплину забирайтесь на крышу. Рычаг на крыше откроет плиту над лестницей. Подстрелите орла. Повис-

Лестница в конце тропинки приведет в комнату с шипами. Поднимайтесь по левой лестнице до щели, двигайтесь направо, к стене, сальто назад, прыжок вперед и вы на стене. Бегите до последней гнилой платформы и падайте вместе с ней вниз - как раз на выступ. Берите патроны для ружья, становитесь левее и прыгайте вперед на наклонные платформы, после второй держите кнопку «вправо» - Лара изменит траекторию и соскользнет с третьей наклонной платформы на гранаты. Поднимайтесь по выступам. На руках налево - рычаг откроет храм. Нырять.

подстрелите паука в темной комнате. Держите за рычаг и выходите через другую дверь. Паук. Прыгайте по низким платформам вдоль стены #08. С последней прыгайте в центр, на наклон-



ную платформу (чтобы потом скользить лицом вниз надо в полете нажать «влево» - Лара прыгнет чуть под углом), с нее - на следующую наклонную, и затем - на плоскую. Оттуда прыгайте на выступ противоположной стены и двигайтесь до трамплина - приземлитесь на суше впереди. Повисните на руках и камень пролетит над головой Лары. Прыгайте по плоским платформам по диагонали к противоположной стене, каждый раз отпрыгивая в сторону, при приближении очередного камня.

Секрет 3

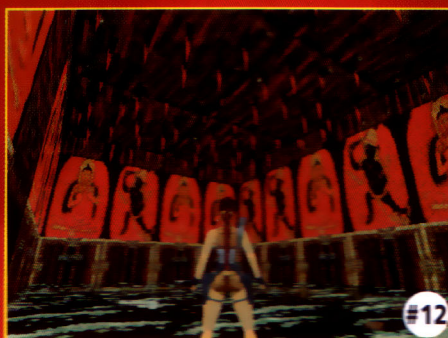
Скользите вдоль стены: трамплин внизу #09 переместит на платформу под потолком. С нее



можно допрыгнуть до платформы с Зеленым Дракончиком #10 и кучей патронов. Возвращайтесь вниз.



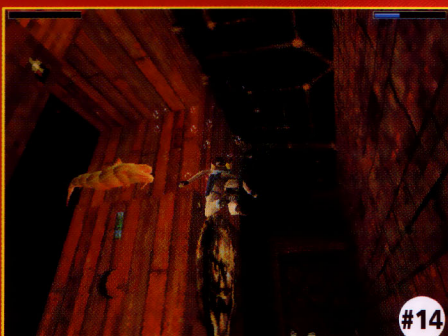
Подстрелите орла и выходите. Вытаскивайте камень из стены два раза и снова выходите. Рычаг, прыгайте вниз и убегайте от камня #11. Снова окажетесь на балках над храмом. Внизу два тигра. Откройте дверь маской. Бегите по коридору с диском от ниши к нише. В конце комната с опускающимся шипатым потолком #12. Нажмите три рычага на стене (остальные - фальшивые) - откроется дверь. Поднимайтесь по плоским платформам и разберитесь с плотвой в бассейне. Рычаг на стене меняет течение в тоннеле и уровень воды в бассейне поднимается до запертой двери у потолка. Рычаг на стене в конце тоннеля восстанавливает течение - он не нужен.



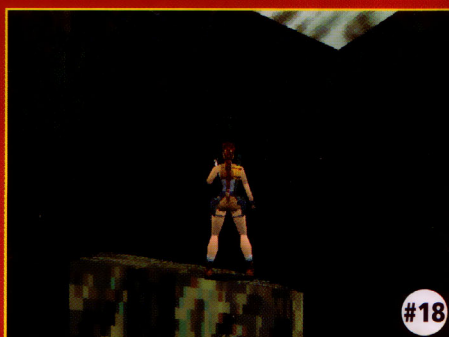
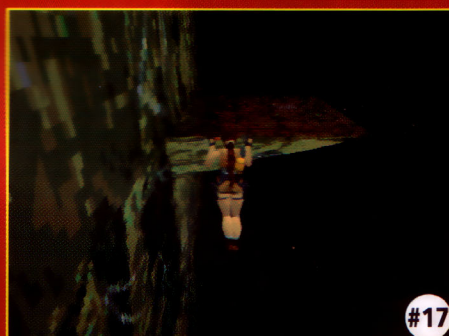
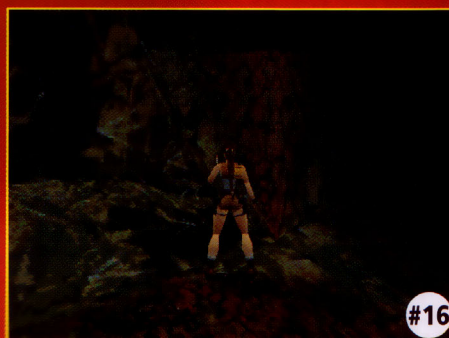
Поверните в маленький коридорчик и откройте рычагом люк рядом. Сплавайте к потолку бассейна, подышите и возвращайтесь, чтобы открыть вторым рычагом внутри высокую дверь в бассейне. Рычаг там откроет дверь под потолком. Вылезайте в комнату, берите патроны и бегите в соседнюю. Рычаг откроет люк в полу - бегите от плиты с шипами. Поток воды вынесет вас прямо к Золотому Ключу. Плывайте к водопаду, и отпирайте пещеру под лестницей #13.



Рычаг в правой секции (дверка закроется и появится сом) за колонной #14 откроет сосед-



нюю дверку слева и люк в левой секции. Вылезайте из воды и с берега подстрелите 2 рыб. В пещере полно пауков. Первый гигантский паук охраняет патроны для узи #15. Понадобится куча спичек для битвы с гигантами в большой пещере. Забирайтесь на выступ у стены в глубине пещеры #16 и прыгайте в темноту вперед - на второй выступ. Оттуда - на плоскую платформу наверху #17 и по платформам вдоль стены до последней, с еще одним гигантом. Оттуда - на первую колонну в центре и далее вперед #18, к



проему под потолком. В конце тоннеля, на камнях через проход увидите Серебряный Ключ #19.



Возвращайтесь к Храму и отойдите здание справа. По платформам забирайтесь наверх, уворачиваясь от камней. Берите патроны и - на мостик. Подстрелите орла и двух тигров. Хватайтесь за наклонный выступ и подтягивайтесь, сальто назад - и вы на плоской платформе наверху. Справа увидите систему трамплинов. Бегите налево, к острому диску и в правый проход.

Берите аптечку и патроны для Узи (второй диск сработает только на мостике). Кнопка на другой стороне мостика #20 откроет дверь в конце ко-



#20

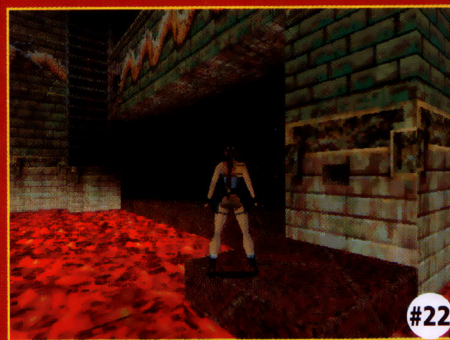
ридора с трамплинами. Подстрелите орла и бегите вслед за диском, в комнату. В коридоре с трамплинами встаньте между первым из них и наклонной платформой, спиной к трамплину, вплотную к платформе. Сальто назад и ничего не делайте - Лара пропрыгает наверх #21. Во



#21

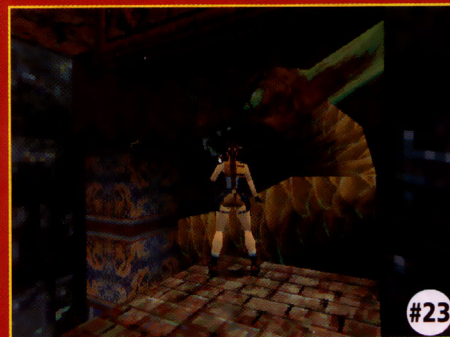
время последнего прыжка нажимайте «вниз» (иначе Лара ударится о стену) и хватайтесь за край платформы - дверь слева открыта.

Прыгайте на платформочку с замком на стене #22. Через нишу прыгайте на лестницу (шипатая



#22

плита!). В темной комнатке (шипатая плита!) прыгайте на лестницу справа. Рычаг наверху, на другом конце коридора, откроет дверь перед первой статуей дракона #23. Прыгайте по плат-



#23

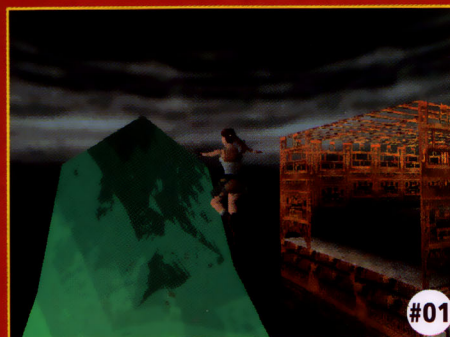
формам вдоль стены и берите ключ на колонне. Скользите по спуску. Прыгайте на платформу перед дверью, где вошли, и отпирайте замок на платформочке - за спиной появится платформа перед лестницей. Прыгайте на лестницу и наверх

ху спрыгивайте направо (слева костер). Прыгайте на вторую лестницу, через шипы. В коридоре наверху теперь открыта дверь к другой статуе (колонна выше и платформы другие). Прыгайте по платформам до угла - увидите наклонную плоскость впереди. Прыгайте и сразу сальто назад - окажетесь на статуе у колонны. Вверх по лестнице, сальто назад из-под меча на наклонную платформу, прыгайте вперед и цепляйтесь за другую лестницу. Вверх, сальто назад с разворотом из-под другого меча и цепляйтесь за лестницу на противоположной стене. Коридор наверху - выход с уровня.

>>> Уровень 16. Floating Islands

Враги: Ксиане, Ниндзя, Дракон.

На этом уровне нельзя падать вниз и важно беречь патроны для битвы с Драконом. Ксиане могут летать, но медленно. Бегите вперед к зеленой платформе (Ксианин справа). Возьмите аптечку слева на краю пропасти. Прыгайте на наклонную платформу, скользите налево, лицом вперед (прыгайте чуть под углом, левее) #01, прыгайте на соседний остров слева и в конце



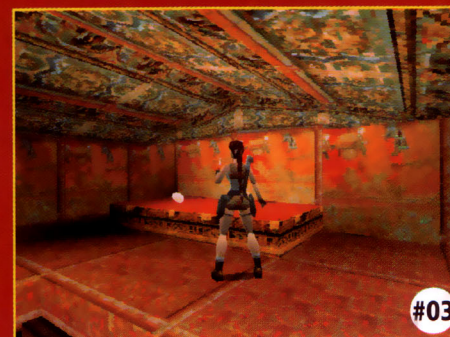
#01

наклонной платформы хватайтесь за край каменного острова. Если проедете - убейте воина и - на исходную позицию. Рычаг в конце решетчатого коридора откроет люк в домике на соседнем острове. В конце коридора налево скользите вниз лицом вперед #02, прыгайте на вторую



#02

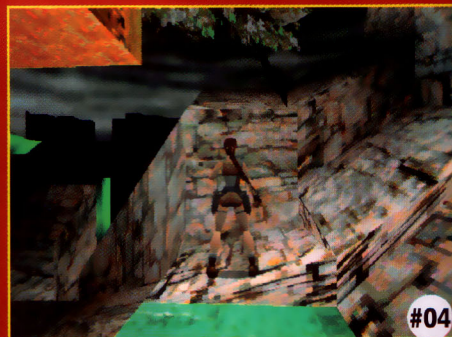
наклонную платформу, и - на островок. Оживут два воина-ксианина. Залезайте в люк и берите первый Волшебный Диск #03 (Второй виднеется на зеленом островке, но добраться туда можно только сверху), патроны и через люк подстрелите третьего ксианина внизу. Спрыгивайте.



#03

Секрет 1

Зеленый Дракончик лежит на крыше шалашика. Заберитесь туда с плоского камня за домиком слева #04, рядом с деревом.



#04

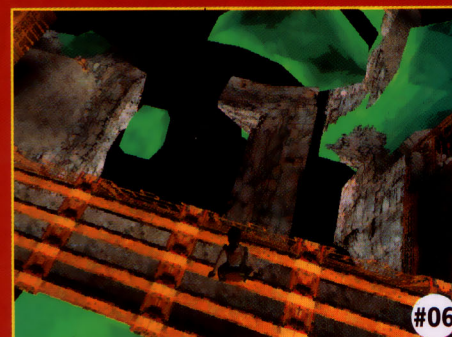
Бегите на противоположный конец острова и повисните над пропастью #05 - падайте на плат-



#05

форму под островом и хватайтесь. Рычаг слева в стене откроет решетку - проход на соседний зеленый остров. Бегите вперед до конца островка и запрыгните налево, на камень. Оттуда с разбега прыгайте на следующий зеленый остров. Прыгайте по зеленым островкам на крышу здания с первым рычагом. По дороге слева будет остров, где понадобятся оба Волшебных Диска, но пока прыгайте мимо. С крыши (2 летающих воина) спускайтесь на каменную тропинку внизу, напротив конца зеленой платформы #06.

В конце прыгайте на островок. Оттуда - на платформу со вторым волшебным диском. Разбегайтесь по диагонали (чуть под углом влево) и



#06

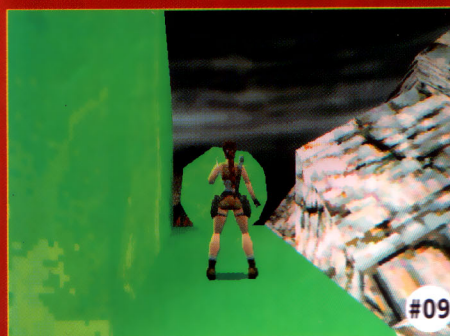
прыгайте на маленький зеленый островок, а затем на остров с домиком, где вы были. Прodelайте весь путь до острова, который пропустили раньше. Прыгайте на него и в конце держите «вправо» - только при этом схватитесь за выступ. Вставьте диски в пазы, начиная с правого - откроются ворота. Выбежит воин со стороны моста. Возьмите патроны справа в углу и бегите на мост.

Секрет 2

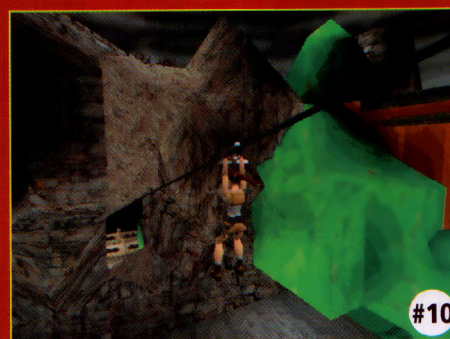
С моста увидите Каменного Дракончика в пещерке справа #07. Справа недалеко растут деревья у скалы - бегите туда, зажгите спичку и увидите тоннельчик в стене #08. Возвращайтесь тем же путем.



Бегите на другую сторону и встаньте в шаге от круглого зеленого камня #09, спиной к нему.

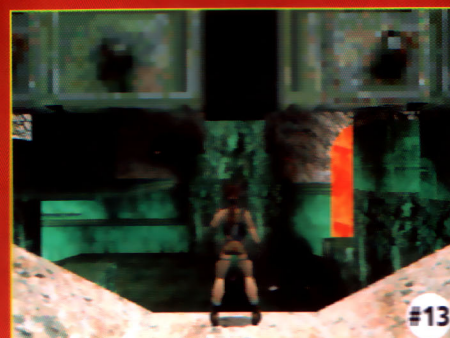


Сальто назад два раза, скользите, хватайтесь в конце - камень пролетит над головой. Прыгайте вниз и подстрелите еще одного воина, прежде чем взять аптечку на краю пропасти. В проем в стене, там - на зеленый выступ с дырой в потолке над ним. Встаньте на его острый край, развернитесь, прыгайте и подтягивайтесь на крышу. Запрыгивайте на стену и снова окажетесь у моста. Бегите по тропинке, где стоял зеленый камень, но в конце прыгайте на продолжение платформы впереди, а оттуда на островок с канатной дорогой справа. Хватайтесь за ручку и езжайте вниз #10 - спрыгивайте на мост внизу. В

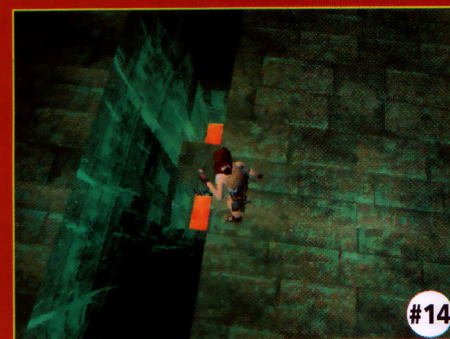


комнате справа ксианин и рычаг (откроются ворота в пещеру в конце первой канатной дороги) - оживут еще двое #11. Бегите в проход рядом со входом в комнату к еще одному канатному спуску вниз #12 - хватайтесь за лестницу в конце и поднимайтесь.

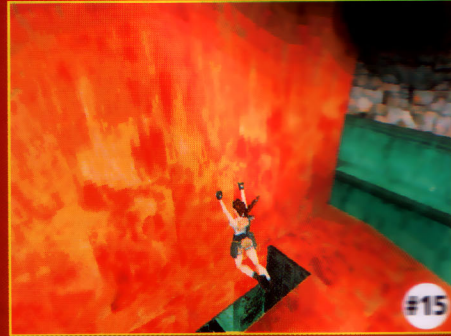
Бегите к островку с канатной дорогой и езжайте до пещеры, но спрыгивайте на ее стене #13 -



дальше внизу котлован с лавой. Спрыгивайте налево и бегите вдоль стены. Летающие воины могут появиться со стороны узкого котлована. Вверх по лестнице в конце стены, рядом со стрелялкой и сальто назад, на платформу. Дергайте за рычаг - в узком котловане с лавой внизу появится выступ, на который можно спрыгнуть #14. Берите патроны для M-16 на бордюре (запомните пли-



ты в лаве внизу) и бегите к узкому котловану. Повисните и спрыгивайте вниз. Рычаг откроет плиты в лаве, образуя узкий люк. Поднимайтесь по левой части котлована (осторожно, стрелялка) и снова залезайте на платформу с первым рычагом. С бордюра прыгайте с разбега и нажимайте Action - траектория Лары немного удлинится и она попадет как раз в люк #15. Рычаг внизу откроет дверь в конце канатной дороги. Нырните и плывите в тоннель. Рычаг на стене за спиной отключает мечи. Выбирайтесь в коридор с канатной дорогой. Налево непроходимая комната с шипами в полу. Бегите направо и спрыгивайте правее узкого котлована. Толкайте ящик к



выступу и по нему забирайтесь в коридор с открывшейся дверью. Решетка в комнате поднимается рычагом в нише на стене в комнате с шипами. Прыгайте вперед, в темноту, и хватайтесь за щель. Двигайтесь вправо в нишу с рычагом. Прыгайте по диагонали обратно в проход и бегите в открывшуюся решетку. Повисните и прыгайте в дыру в центре. Рычаг откроет решетки с ниндзя вокруг. Залезайте на стену за спиной и оттуда, из-за выступа, разделяйтесь с ними #16. Спрыгивайте и по одному подстрелите ксиан (Они размораживаются при приближе-



нии). Подберите все припасы и дергайте за рычаги. Один откроет каменную дверь наверху, второй - решетку здесь. В проходе - еще один ниндзя. Рычагом наверху откройте еще одну дверь и расправьтесь с парой воинов. В дверь и вверх по лестнице. Двигайтесь к правой стене и, не доходя до верха, делайте сальто назад с разворотом и хватайтесь за лестницу на противоположной стене. Повторите то же чуть выше и вылезайте у левого края наклонной плоскости (сохранить игру, не отпуская Action можно). Подтягивайтесь, сальто назад, прыгайте с одной наклонной платформы на другую, все время чуть изменяя траекторию влево - к полу в комнате. Спрыгивайте и подстрелите ниндзя. Не стойте по центру - там стрелялка. Бегите к канатной дороге.

Секрет 3

Двигайте камень на себя один раз, перелезайте и прыгайте на серые камни слева внизу (так можно забраться обратно). Прыгайте в ущелье внизу впереди, на плоскую платформу. Развернитесь - и в тоннель в стене. Берите Золотого Дракончика и кучу патронов #17. Возвращайтесь

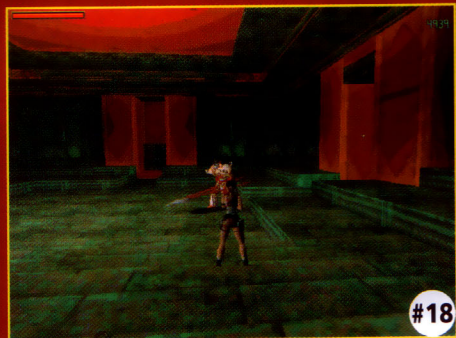


той же дорогой, в конце тоннеля прыгайте на наклонный выступ в ущелье, подтягивайтесь и сальто назад, на камни. Залезайте на балкон с канатной дорогой.

Двигайте камень под канатную дорогу и спускайтесь в логово Дракона.

>>> Логово Дракона

Возьмите аптечку и патроны и перепрыгивайте через воина. Внутри комнаты оживет воин напротив. Разделайтесь с ним и не нажимайте на рычаг - воин в проходе останется глыбой льда. Рычаг слева от входа откроет выход из комнаты и оживит еще двоих воинов #18. В соседней



комнате - толпа ниндзя. Из одного из них выпадет Волшебный Ключ от комнаты с драконом. Соберите амуницию и навестите дракона - появится при приближении к плите с трупом в центре. Отбегайте от взрывной волны. Единственный способ победить дракона - все время прыгать (почаще менять направление и прыгать вокруг него - он неуклюж на поворотах), все время стрелять (тонны патронов) и не попадать под его огненные струи (можно потушить Лару в бассейне под полом, но по дороге сгорите дотла, а будете вылезать - Дракон уже тут, как тут) #19.



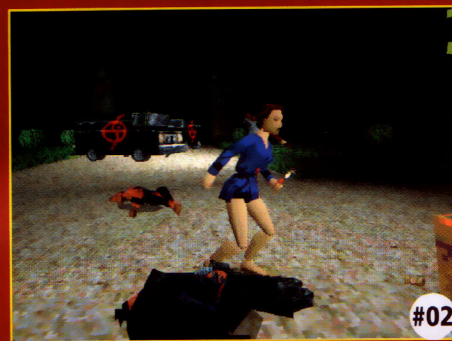
Периодически дракон будет дыбиться и падать. В этот момент надо оказаться как можно ближе к нему (через мгновение он снова оживет) и выдернуть кинжал #20 из красной раны в его животе - он превратится в скелет. Пещера начнет обваливаться, откроются ворота - бегите туда и остерегайтесь зеленых плит, падающих сверху. Стена взорвется и Лара очнется дома в постели.



>>> Эпилог: Home, Sweet Home

Враги: Доберманы, Наемники.

Похоже Ларе не дают спать собаки на улице #01. Вскидывайте (Лара в одном халатике) и бе-



гите к двери рядом с кроватью (ключ есть). Хватите патроны и ружьецо слева (больше не успеваете) и расстреливайте всех направо и налево. Теперь берите все что было в комнатке и бегите вниз. Во дворе ожидайте нападения из темноты с любой стороны #02.



Расстреляйте босса с двумя ружьями в конце и Лара, наконец, отправится в душ и спать #03.

