

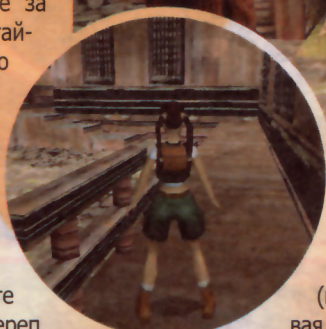
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Уровень 1. Angkor Watt

Вместо старого доброго **Mansion** вам преподносится тренировочный уровень из той далекой эпохи, когда Лара была еще девочкой с косичками, но уже демонстрировала живой интерес ко всякого рода могилам и захоронениям. 16-летнюю Лару шаг за шагом сопровождает Вернер Ван Крой — терпеливый инструктор. Ближе к концу уровня Лара снимает с какого-то окоченевшего трупа свой ставший уже легендарным ранец. С тех пор она никогда с ним не расстается. Насколько мне известно, отключить подсказки Вернера нельзя, так что придется терпеливо выслушивать все его наставления, о том как, где и через что прыгать. Кроме того, ваша **Inventory** абсолютно пуста, и вы безоружны. На уровне есть 8 секретов — золотых черепов (ну зачем интересно 16-летней девчужке собирать черепушки?). Если вы соберете все 8, то на следующем уровне (также тренировочном) полоса препятствий будет несколько сложнее и длиннее, но не стоит придавать этому особое значение — все это проходится довольно легко.

Осмотритесь и подберите с пола у ступенек **Secret #1**, золотой череп. Бегите за инструктором, за углом остановитесь и подождите пока он отключит ловушку. В воде вокруг каменной дамбы возьмите **Secret #2**, золотой череп. Следуйте за Ван Кроем. Не пытайтесь бороться со свиньями, старайтесь держаться инструктора — он сам их зарежет. В комнате с водопадом и каменными платформами сбегайте вниз и возьмите **Secret #3**, золотой череп за последним выступом. Догоните инструктора и следуйте за ним на руках вдоль стены.

В комнате с бассейном и мостиком сплавляйте в подводный тоннель и возьмите аптечки. На дне бассейна также подберите **Sec-**



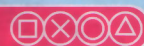
ret #4, золотой череп. Выбегите из воды и нажимайте рычаг, чтобы опустить мост (встаньте перед ним ровно, учитывая, что Лара толкает рычаг ОТ себя).

Следуйте за Ван Кроем, поднимайтесь по лестнице и нажимайте еще один рычаг наверху, чтобы опустить второй мостик. Спускайтесь и догоняйте спутника.

Вслед за инструктором цепляйтесь за потолок и на руках переходите комнату с



Новое в игре



- внешний облик Лары изменен. Грудь стала явно больше, и на мой взгляд, полигоны теперь не так заметны — используется какой-то алгоритм сглаживания. Кроме того, на первом тренировочном уровне можно поуправлять 16-летней девочкой Ларой с двумя симпатичными косичками;

- новые движения: можно забираться и вползать в узкие коридоры НАД землей, можно спускаться и подниматься по длинным шестам, дергать вертикальные цепи, а также хвататься за веревки и раскачиваться как на лиане. Кроме того, движения тянуть/толкать камень теперь упрощены — достаточно просто нажать кнопку, и Лара сама оттянет ящик на столько позиций, на сколько нужно. Еще один новый элемент — отверстия в стенах, куда

можно залезать рукой и что-то брать или включать/выключать;

- новая техника (джип, мотоцикл). Управление лендровером: ⊗ — вперед, R2 — задний ход, ● — выйти, ■ — тормоз;

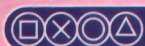
- на некоторых уровнях есть несколько точек входа — иногда чтобы завершить логическую цепочку действий, нужно возвращаться на предыдущий уровень. Несмотря на кажущуюся сложность это нисколько не затрудняет игровой процесс и понимание сюжетной линии;

- в **Inventory** можно комбинировать различные предметы: из частей артефактов складывать целые, присоединять оптический прицел к оружию и т.п.;

- в **Inventory** теперь есть бинокль — увеличение/уменьшение по клавишам L1 и L2

- в опциях можно установить автоматическое и ручное прицеливание. Поскольку большая часть схваток — ближний бой, советую установить автоматическое;

- большинство уровней очень короткие, но их общее число — более 30. Основным недостатком, на мой взгляд, очень скудное освещение. Все остальное сделано красиво, точно, я бы даже сказал — аскетично и со знанием дела. На первых уровнях, как правило, присутствует одна единственная головоломка, которую надо решить;



Inventory



Предметы общего назначения Compass (компас)

Видимо для того, чтобы больше не возникало разночтений при определении направлений, в игру введен этот прибор. Поскольку ваш покорный слуга сроду не пользовался компасом и вообще с трудом отличает запад от востока, не говоря уж о северо-юге, то для меня все же проще использовать традиционные обозначения влево/вправо/вперед и т.п. (если серьезно, то это просто уменьшает количество переключений раскладки клавиатуры при наборе текста). И вообще, если уж **Core Design** так заботятся об игроках и о том, чтобы те непременно купили **User's Guide** за \$17, то сделали бы лучше встроенную карту.

Flares

Фугасы, иначе и не назовешь, или строительные спички — горят даже под водой. Довольно скудное, но все же освещение, даже если принимать во внимание тот факт, что оно **ЗЕЛЕНОЕ**. То есть дали бы вам прибор ночного видения вместо самых обыкновенных спичек, и дело с концом. Конечно, **Dynamic Lighting** это хорошо, но не до такой же

степени, чтобы ползать в зеленых потемках.

Medikits (аптечки)

С аптечками в игре вообще нет проблем. Их очень много и они буквально на каждом шагу. А все враги, вместе взятые, не отнимают и десятой части здоровья. Так что к 10-му уровню у меня накопилось столько медицинской амуниции, что можно было бы вылечить маленькую армию.

Binoculars (бинокли)

Можно обозревать окрестности, хотя до сих пор особенной пользы от этого не было. Другое дело — прицел, но даже он не так уж и необходим.

Оружие Pistols

Стандартные пистолеты. Неограниченное количество патронов, слабая убийная сила.

Shotgun

Ружье — эффективно против всего, что движется. Красные (обычные) и Синие (что-то вроде картечи) патроны.

Revolver

Револьвер — аналог **Desert Eagle**. Можно снабдить прицелом.

Crossbow

Что-то вроде арбалета вместо канувшего в лету гарпуна. Три типа стрел: обычные, с ядом и разрывные.

LaserSight

Прицел — комбинируется с револьвером или арбалетом. В некоторых местах игры необходимо это использовать, например, чтобы убить скелета прицельным выстрелом в голову.

Uzi's

Пистолеты-автоматы Узи. Берегите для более сильных врагов.

Grenade Launcher

Гранатомет — гранаты взрываются на сразу, а через некоторое время. Хорошо также использовать против скелетов, которых можно убить только прицельным выстрелом в голову. Три типа патронов: обычные, супер и **Flash** — оглушают и обезоруживают противника.

бассейном. Наверху увидите еще одну свинью. Перед тем как бежать в ворота со львами, поищите вокруг и в одном из углов возьмите **Secret #5**, золотой череп. В темной комнате с колоннами возьмите на полу **Secret #6**, золотой череп, и догоняйте инструктора.

Круглая массивная дверь закрыта. Ползите в проход (он раздвигается). Один конец ведет к аптечке и **Secret #7**, золотому черепу, а другой — в пещеру. Возьмите ранец путника-неудачника и дерните за рычаг — он открывает круглую дверь. Вылезайте из пещеры и бегите за Ван Кроем.

В коридоре ползите под плитой и прыгайте, чтобы избежать дротиков. В следующей комнате увидите дверь со львами. В темном углу за перилами возьмите **Secret #8**, золотой череп.

В зависимости от того, 8 у вас черепов или меньше, в следующей комнате с веревкой будет пустой бассейн или с водой. Забирай-

тесь в лаз высоко в стене (надо подпрыгнуть и ухватиться руками, затем, не отпуская **X**, нажать **▲+12**). Наверху на мостике разбегайтесь и прыгайте на веревку, хватаясь **X**. На веревке можно поворачиваться в разные стороны (направление поворота инвертируется, **влево** — по часовой стрелке, **вправо** — против). Раскачайтесь **12** (надо немного потренироваться) и спрыгивайте, отпуская **X** и нажимая для верности

■ — так Лара вытянется в прыжке и уж точно допрыгнет до выступа. Хотя **■** можно и не нажимать.

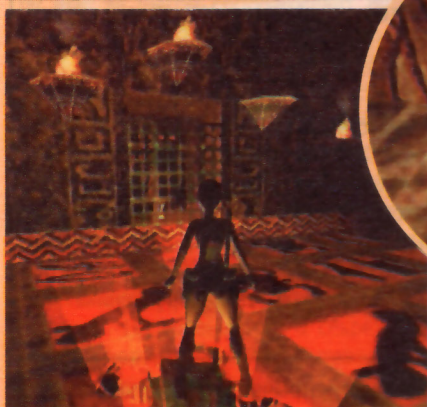
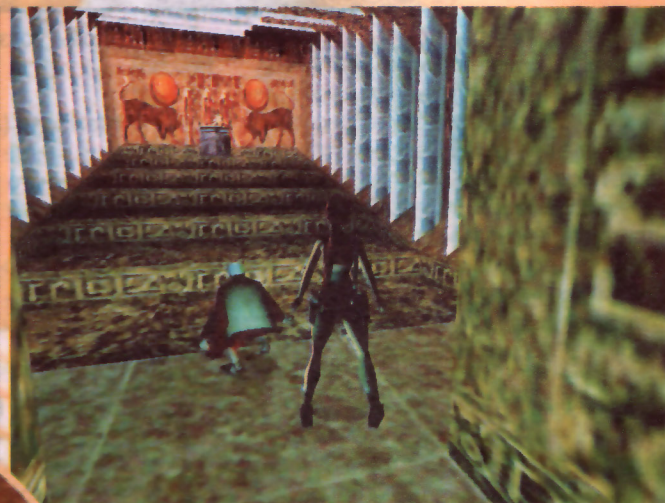
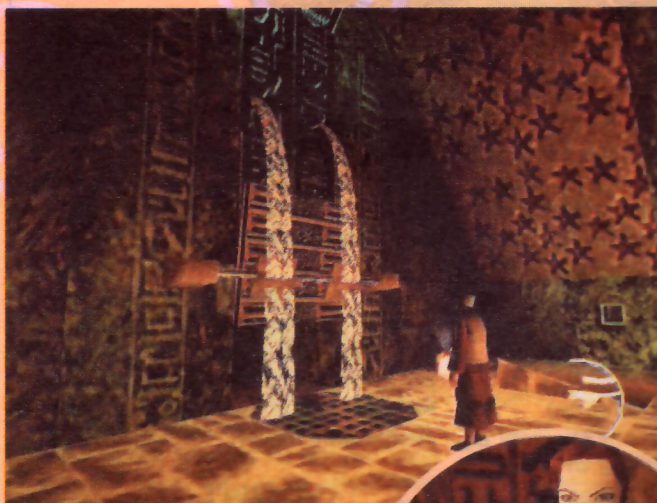


Нажмите на рычаг, чтобы открыть ворота. Спускайтесь и скользите по тоннелю — уровень закончится.

Уровень 2. Race For The Iris

Этот уровень — полоса препятствий. Вам предлагается добраться первым до заветного артефакта в конце. Как бы вы ни старались, в конце Ван Крой все равно вас обгонит — так задумано по сюжету игры, так что лучше не суетиться и не обращать внимания на счетчик времени. В зависимости от того, собрали вы все 8 черепов на предыдущем уровне или нет, полоса





препятствий будет сложнее или легче (шпы в некоторых ямах и прочее). Ван Крой будет вам всячески препятствовать — закрывать двери на вашем пути, включать ловушки, разводить мосты, если Лара его не обгонит к очередному **check-point**, и т.п. Никаких секретов здесь нет — просто следуйте все время за инструктором. Все настолько очевидно, что не вижу смысла здесь это расписывать. Единственное, что стоит упоминания — серия прыжков через коридор с ямами и шипами. Чтобы не угодить на шпы, нуж-

же касания ската.

В каждой комнате обязательно есть альтернативный ход/лаз/подводный тоннель в следующую или висит веревка на случай, если инструктор вас опередит и разведет мост. Через 4 минуты вы будете у финиша. Бегите прямо в рот каменной головы, и уровень закончится — инструктор попадет в ловушку.

Уровень 3. The Tomb Of Seth

Уровень начинается в темной пещере, и Лара теперь предстает в своем обычном обличии, с оружием и прочими атрибутами. Ваш спутник — безмолвный слуга, за-

жигающий факелы. На протяжении всего уровня следуйте за ним, и он выведет вас из пещер. Исследуйте окрестности. Несмотря на то что вокруг темно, можно легко различить яркие аптечки и прочие предметы. Возьмите и используйте спички, чтобы собрать все что увидите, включая ружье. Вскоре придется расстрелять собаку и пару скорпионов. Если Лару кусает скорпион, экран начинает плавно менять масштаб по осям — создается впечатление того, что у героини кружится голова. Примите аптечку, и это пройдет. В конце пещеры перед входом в коридор возьмите **Secret #9**, аптечку.

В комнате за коридором есть отверстия в стенах, запертая дверь и проход. Слуга встанет перед дверью и будет стоять до тех пор пока вы ее не откроете — типичное, надо сказать, для него поведение. Бегите в проход и возьмите **Secret #10, Shotgun Shells**, в котловане с песком. Для того чтобы перебраться на другую сторону котлована и взять **Eye-piece**, нужно нажать кнопку внутри отверстия в одной из стен предыдущей комнаты. Буквально



Коды



Нужно сориентировать Лару точно на север (используйте компас — стрелка компаса становится полупрозрачной, когда указывает точно на север, красная стрелка — N, синяя — S). Это самое сложное. Если что-то не получается, проверьте в первую очередь прозрачность стрелки. Один из способов — схватиться за ровный выступ и подтянуться/забраться или спрыгнуть — это автоматически выровняет Лару. Главное не забыть при этом что выровнять Лару надо по направлению на север. После

этого войдите в **Inventory**.

LEVEL SKIP

(переход на следующий уровень)

- выберите иконку **LOAD GAME**;
- нажмите и удерживайте клавиши **L1, L2, R1, R2, ▲** несколько секунд;
- выйдите из **Inventory**, и загрузится следующий уровень.

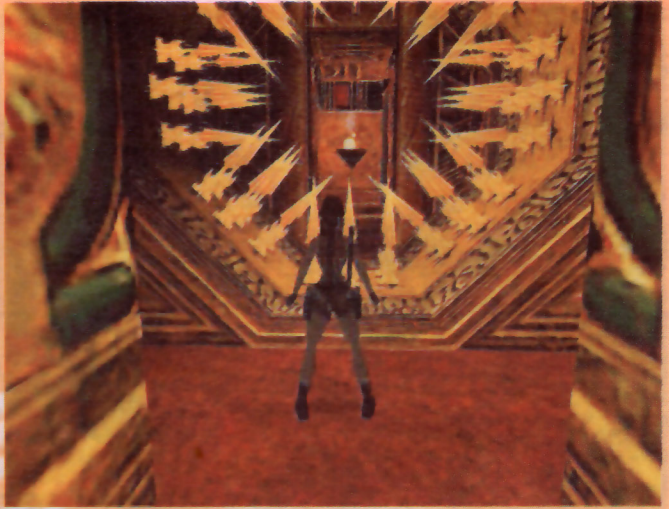
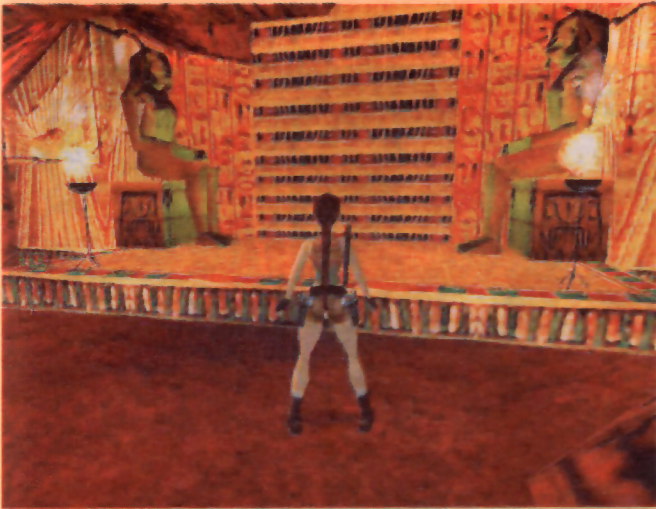
UNLIMITED ITEMS (все предметы)

- выберите иконку **SMALL MEDKIT**;

- нажмите и удерживайте клавиши **L1, L2, R1, R2, ▲** несколько секунд;
- выйдите из **Inventory**

ALL WEAPONS (все оружие)

- сделайте **Unlimited Items**;
- установите иконку **LARGE MEDIPACK**;
- нажмите и удерживайте клавиши **L1, L2, R1, R2, ▲** несколько секунд;
- выйдите из **Inventory** и у вас будет все оружие.



это выглядит так: Лара засовывает по локоть руку в отверстие и что-то нажимает внутри. В таких отверстиях также могут встречаться аптечки и прочие **Items**. После этого котлован с песком заполняется, и можно перебраться на другую сторону. Берите **Eye piece**, отпирайте дверь и следуйте за слугой.

Он отключит ловушку-лезвия, и можно будет взять вторую часть **Eye piece**. Соедините две части в **Inventory** — получится **Eye of Horus**. Теперь им можно открыть массивную дверь в стене, но сначала сбегайте за секретами.

Забирайтесь на выступ в центре комнаты и раскачивайтесь на веревке — можно допрыгнуть до светящегося коридора и взять **Secret #11**, спички, патроны и аптечку. Ничего особенно интересного там нет — придется пригнуться под вращающейся болванкой с шипами и лезть вверх за секретом (используйте выступы справа). Вычислите время, за которое болванка делает полный круг и, пока ее нет, забирайтесь на следующий выступ. На самом верху "катушки", на ее "оси" возьмите спички и прыгайте вперед, на платформу. С разбега прыгайте в светящийся проход. Убейте собак и в конце возьмите **Uzi**. Спускайтесь еще ниже и снова окажетесь в котловане с песком. Возвращайтесь в комнату со слугой и открывайте дверь **Eye of Horus**.

В следующей комнате убейте собак и возьмите несколько **Items** и аптечку. Вскоре вы доберетесь до головоломки с бассейном. Над бассейном есть второй этаж — "чердак" с различными фигурными отверстиями в полу. Потяните там за вертикальную цепь — откроется калитка, и слуга войдет в помещение с бассейном и зажжет факел. Станет светло и на "чердаке" — часть фигурок в полу будут под-

свечены. Ваша задача как можно быстрее пропрыгать по 5 подсвеченным квадратикам — тогда откроется решетка впереди с **Timeless Sands**. Следите за факелами над решеткой: как только вы прыгаете на очередной квадратик в полу — определенный факел в стене над решеткой зажигается. Если вы опоздали — все гаснут. Нужно чтобы все пять факелов горели, когда вы сделаете последний прыжок, иначе дверь не откроется, и придется начинать все сначала. В глубине коридора есть вторая цепь, которая устанавливает головоломку в исходное состояние.

Вы снова встретитесь со слугой в большой комнате с засыпанной песком статуей сфинкса. Снова следуйте за ним. Справа от коридора, в который он войдет, перед входом есть решетка и длинная лестница. Наверху — рычаг, который открывает решетку и **Secret #12**, патроны.

Теперь отыщите лестницу слева от статуи самого сфинкса и забирайтесь на его голову. В пещере берите **Secret #13**, аптечку и патроны. Возвращайтесь и догоняйте слугу. Он откроет дверь, испугается и убежит. Расстреляйте скорпионов и вставьте **Timeless Sands** в руки сидящей статуи — песок из предыдущей комнаты заполнит котлован и освободит проход в голове сфинкса наверху. Возвращайтесь туда и забирайтесь в рот сфинкса (**X**+**▲**+**□**) — уровень закончится.

Уровень 4. Burial Chambers

Скользите вниз, прыгайте и хватайтесь за платформу — наверху **Secret #14**, аптечка. В комнате тяните рычаг — откроется решетка. В следующем помещении — ловушка с шипами. У вас будет некоторое время пока она не сработает. Прыгайте в

центр котлована и берите **Hand of Orion**. Сразу же отпрыгивайте влево на платформу с **Secret #15**, патронами. Далее увидите аналогичные ловушки с шипами — их легко пройти. Время от времени все же постреливайте по вазам — в них иногда лежат аптечки и прочие **items**.

В следующей комнате вставьте **Hand of Orion** в слот в стене — это приведет в движение "вентиляторы" с лезвиями. Надо пропрыгать через лезвия до темного проема в левой стене комнаты. Прыгайте на выступ как только повернется одно из лезвий и сразу же делайте сальто влево, боком, снова прыгайте вперед и снова сальто влево, в проход в стене. Если лезвия вас и поранят, то только немного. Главное, не пытаться прыгать прямо на лезвие — разрежет.

В следующей комнате в центре стоит саркофаг. Соберите аптечки и патроны по углам. Перед тем как подойти к саркофагу сбегайте за секретом в соседнюю комнату со статуей в центре. Возьмите аптечку и спуститесь в пустой котлован в одном из углов комнаты. Возьмите **Secret #16**, аптечку и патроны. Возвращайтесь к саркофагу в предыдущем помещении и подойдите к ступенькам (в районе ног туловища).





После ролика котлованы в соседней комнате заполняются кровью, а саркофаги с мумиями откроются. Пока вы не спровоцируете мумий, они вас не тронут. Двигайте статую из центра к кружку в полу — это открывает проход в саркофаге за одной из мумий. Подойдите к ней, и она оживет. От мумии легко убежать — они все слишком медлительны. Бегите в открытый проход.

Убейте собак.

Вы в большой пещере. Впереди — вход в храм, коридор с камнем, ведущий в котлован с песком и мумией. Там же есть два слота — для **Golden Serpent** и **Scarab Talisman**. Сюда нужно идти в последнюю очередь, когда у вас будут обе безделушки. Слева — каменная дорожка наверх. Возьмите в нише между ступеньками и стеной **Secret #17**, аптечку. Наверху дорожка раздваивается. Путь прямо — **Golden Serpent**, налево — к **Scarab Talisman**. Последовательность не имеет значения.

Бежим налево — вверх по лестнице и убиваем оживших собак. Проход приве-



дет в большую вращающуюся, подобно барабану, комнату. На другом конце, за шипами, находится **Scarab Talisman**. Придется повернуть комнату специальным рычагом для того, чтобы до него добраться. Спрыгивайте на платформу слева с **Secret #18**, патронами. Забирайтесь по выступам и прыгайте через шипы к слоту в стене для еще одной **Item** — **Hand of Sirius**. Над этим выступом есть участок стены — лестница — подпрыгивайте, хватайтесь руками и подтягивайтесь. Там найдете рычаг, который открывает дверцу внизу. Спускайтесь и идите в дверь. Внутри нажмите рычаг — он поворачивает всю комнату как барабан. Выбирайтесь, прыгайте

в ближайшую дыру в полу и берите **Hand of Sirius**. По лестнице возвра-

щайтесь обратно во вращающуюся комнату. Теперь забирайтесь по выступам наверх и прыгайте на противоположную сторону комнаты (шипы сверху, но под ними можно проползти). Слева в стене увидите площадку и дверь — спрыгивайте туда. В конце коридора просто бегите в яму и хватайтесь за лестницу в падении. Внизу потяните цепь — это снова повернет комнату. Бегите к другой лестнице — проснутся мумии. В комнате-барабане вставляйте **Hand of Sirius** в слот в стене — появится веревка в центре. Можно раскачаться и допрыгнуть до ниши со **Scarab Talisman**. Тоннель ведет в основную пещеру, и вас снова атакуют собаки.

Теперь бежим прямо по коридору и вверх по лестнице. В комнате возьмите **Golden Serpent** — проснутся мумии. Скользите в следующее помещение — начнет опускаться потолок с шипами. Бегите влево, в дальний конец коридора, и поднимайтесь. Скоро вы снова окажетесь в центральной пещере.

Бегите в котлован с мумией и вставляйте **Golden Serpent** и **Scarab Talisman** в соответствующие пазы — комната начнет наполняться песком, и вы станете потихоньку подниматься к потолку. Проснется мумия — ваша задача продержаться до того момента, когда можно будет запрыгнуть на лестницу в одном из углов котлована. Дверь наверху — выход с уровня.

Уровень 5. Valley of The Kings

На этом уровне придется впервые поехать на стареньком лендровере. Расстреляйте всех нин-



дзя (человек 6) и возьмите аптечки и ключи от машины на песке. Перед тем как залезать в джип, сбегайте в темный коридор в дальнем углу, заберитесь наверх и возьмите **Secret #19, Shotgun** и патроны. В другом темном углу площадки поднимитесь по камням наверх — вы окажетесь над воротами начала уровня. Берите **Secret #20**, патроны и аптечку.

Садитесь в джип и заводите машину. Ваша цель — преследовать предавшего вас “слугу” до конца уровня, уворачиваясь от гранат, которые он будет швырять из своего джипа и сбивать других арабов. Еще один секрет этого уровня находится на дне одного из колодцев с шипами. Поезжайте до тоннеля и ямы с трамплином, вылезайте из машины и спускайтесь по лестнице в стене одного из таких колодцев вниз. Ползите в проход и берите **Secret #21**, гранаты и аптечку. Прыгайте через яму на джипе. Пересеките мостик, сбейте еще пару вооруженных арабов, поезжайте вверх по дорожке, и вскоре уровень закончится.

Уровень 6. KV5

Погоня продолжается. Внизу вылезайте из джипа и берите патроны и аптечку. Садитесь обратно в машину и продолжайте преследование. За статуями будут песчаные дюны и араб на деревянной платформе — можно сбить джипом шаткий помост, и он свалится. В пещерке рядом ползите направо и берите **Secret #22**, аптечку. Возвращайтесь в джип и поезжайте в каменную арку. Сбейте еще один деревянный помост с охранником и раздавите его.

Ворота закрыты. Забирайтесь на противоположную деревянную платформу и в конце прыгайте в дыру за камнем — проход ведет к **Secret #23**, аптечкам под строительными лесами. Снова залезайте



наверх и берите аптечку в нише напротив веревки. Используя веревку, перебирайтесь на противоположную сторону. Подпрыгните и повисните на рычаге в стене — под весом Лары он опустится и откроет ворота. Садитесь в джип.

В тоннеле уворачивайтесь от 3 “противоджиповых ежей” с шипами. После третьего “ежа” найдите участок в стене, по которому можно забраться наверх, и делайте с него сальто назад наверх. Берите **Secret #24**, гранаты. Продолжайте погоню. Остановитесь наверху, на плато между двумя большими ямами с шипами. Спускайтесь вниз по стене одного из колодцев, забирайтесь в проход и берите **Secret #25** — ружье и стрелы. Чтобы выбраться, идите на руках вправо и забирайтесь по стене.



В песчаных дюнах не свалитесь в ямы и поезжайте дальше прямо через большой холм — на него можно заехать. Вскоре вы увидите последнего араба на деревянном помосте — его ожидает та же участь, что и предыдущих. Левее этого места есть тоннель в скале — выход с уровня. Больше в пустыне ничего нет.

Уровень 7. Temple Of Karnak

Этот и следующие 2 уровня связаны одной логической цепочкой и имеют несколько точек входа.

Основная точка входа:

Сам по себе уровень представляет собой





развалины древнего храма. В центре стоит высокая колонна, а по бокам расположены внутренние помещения. Если стоять у колонны, то слева за выступами будет яма, которая ведет в секретный коридор **Secret #26** с амфорами и скорпионами. В вазах лежат аптечки, спички и патроны. Впереди, в здании с колоннами, находятся глубокая шахта и дверь выхода с уровня. Справа, за развалинами, будет комната с большой черной амфорой, двумя котлованами и рельефным потолком. Начнем распутывать цепочку по порядку.

Сбегайте за секретом отправляйтесь в центральное здание с колоннами. При входе Лара станет что-то долго рассматривать наверху. Забирайтесь туда по выступам и открывайте решетки ниш, нажав на кнопки в отверстиях в стене. Берите первый **Canopic Jar** (просмотрите ролик), патроны в нишах и спускайтесь к воде внизу. Нырять и плывите в подводную шахту и далее по тоннелю. Подводная дверь легко открывается. Вернитесь, чтобы набрать воздуха в легкие, и ныряйте снова. Тоннель заканчивается решеткой, но по пути можно взять спички, **Secret #27**, патроны, и подышать, а так-

же **Secret #28**, патроны и аптечку, в нише за трещиной в стене на другом конце тоннеля с запертой решеткой. Плыньте обратно и возвращайтесь к центральной колонне на уровне.

Бегите в правую часть развалин, в комнату с котлованами и амфорой из ролика. Ползите в проход в стене слева и берите **Secret #29**, спички и патроны. В котлованах можно взять аптечки. Теперь перебирайтесь на руках по потолку на другую сторону комнаты и нажимайте кнопку в стене — она откроет дверцу напротив. Кнопка в нише за дверцей опускает амфору в центре под землю. Повисните на руках и прыгивайте вниз. Увидите комнату с двумя статуями, бассейном и той же самой амфорой. Возьмите аптечку. Ваша задача — «включить» статуи-источники. Установите **Canopic Jar** в отверстие за спиной одной из них (левой). После этого откроется дверца выхода с уровня в здании с колоннами и подводной шахтой. В бассейне возьмите патроны на дне, но сильное течение не дает переплыть на другую сторону. Выбирайтесь из подземного комплекса, используя лаз в стене слева в помещении со статуями. Подтянитесь и забирайтесь в маленький проход наверху. Придется поползти, но в конце концов этот путь приведет обратно к развалинам. Это единственный способ выбраться из помещения с бассейном и статуями. Теперь довольно просто добраться до здания с открывшейся дверцей и подводной шахтой. Бегите в дверь и скользите вниз — уровень закончится. Лара отправляется на **Great Hypostyle Hall**.

Альтернативная точка входа:

Вскоре проход снова приведет в комнату с бассейном и статуями. Установите второй **Canopic Jar** в слот за спиной у второй статуи. Амфора наполнится зеленой жидкостью, а поверхность бассейна покроется плотной пленкой. Теперь можно ходить прямо по водной глади. Шлепайте к большой статуе на другом конце бассейна и бегите в коридор за ней. Вскоре вы окажетесь у небольшого прудика с крокодилами. На другом конце прудика виден очередной артефакт, закрытый решеткой. Расстреляйте крокодилов и плывите под постамент сооружения с решеткой. Ее открывает переключатель в конце. Возвращайтесь и берите **Hypostyle Key** и **Sun Goddess** на каменной дамбе. По выступам снова забирайтесь в коридор и возвращайтесь в комнату с бассейном и статуями. Тем же путем, что и в первый раз, выбирайтесь к развалинам наверху и центральной колонне (теперь путь вам преграждают ниндзя), бегите в здание с подводной шахтой и отправляйтесь обратно на уровень **Great Hypostyle Hall**.

Уровень 8. Great Hypostyle Hall

Основная точка входа:

В первый раз вы мало что успеете сделать на этом уровне. Основную часть надо будет выполнить когда вы попадете сюда во второй раз. А пока что нужно отыскать вход к **Sacred Lake**. Убейте скорпиона у развалин и возьмите патроны и спички. В следующей комнате поверните налево и бегите по длинному коридору (просмотрите ролик). Впереди глубокая пропасть. Выворачивайте Лару и прыгайте. Дорожка приведет в помещение, заваленное камнями. За завалом у дальней стены есть проход, который ведет к запертой двери. Пока что забудьте о нем и бегите в дверной проем справа. Берите



патроны и скользите по спуску на следующий уровень — **Sacred Lake**.

Альтернативная точка входа:

Впереди вас ожидает сильный противник — **Crimson Ninja**. Он с легкостью способен противостоять огнестрельному оружию — пули отскакивают от вращающегося клинка. Его можно убить только в один из тех моментов, когда он не успевает закрыться мечом.

Прodelайте весь путь до той площадки, где вы в первый раз закончили уровень. По пути расстреливайте появляющихся ниндзя (около 5 человек). Теперь у вас есть ключ — ползите в проход в стене площадки за завалом и открывайте **Hypostyle Key** дверь в храм. Внутри расстреляйте всех ниндзя и автоматчика (около 5 человек) и осмотритесь. Возьмите **Uzi** у убитого автоматчика. Весь потолок в обоих помещениях рельефный, за него можно цепляться руками и идти. Найдите вертикальную заслонку наверху — если бы вы шли на руках, то она преграждала бы вам путь в одном из направлений. Найдите ближайший выступ, с которого можно подпрыгнуть и уцепиться за потолок, и идите к заслонке. Падайте и хватайтесь за выступ под ней, забирайтесь на платформу и ползите под заслонкой (как будто это маленький лаз в стене). Забирайтесь на второй ярус, сделайте сальто назад на платформу и подстрелите последнего ниндзя, болтающегося на самом верху. В центре платформы большое отверстие. Обегите дыру и расстреляйте круглый камень на постаменте у стены. Он свалится, и в полу комнаты образуется дыра. Спускайтесь в дыру.

Ползите в проход и берите патроны. Лестница в конце тоннеля ведет в комнату с прозрачной зеленой пирамидой на каменном постаменте. Рядом есть верти-



кальная цепь. В соседних комнатах установлены три гигантские энергетические стрелки. Кроме того, там можно найти патроны и аптечки. Надо установить все три стрелки так, чтобы они указывали на пирамиду, и дернуть цепь. Для этого бегите до конца коридора и забирайтесь наверх — начинается коридор второго яруса, в котором есть барабаны, управляющие положением стрелок. Сквозь решетки в полу каждой из комнат с барабаном можно разглядеть маленькое окошечко, через которое видно зеленую пирамиду и, соответственно, определить направление, в котором необходимо установить стрелку. Рычаг на барабане всегда указывает "нос" стрелки. Все стрелки должны указывать на зеленую пирамиду (это всегда в направлении одного из факелов на стенах). Спускайтесь обратно в комнату с пирамидой и дергайте цепь. Хрупкая пирамида разрушится от мощного энергетического удара, и вы



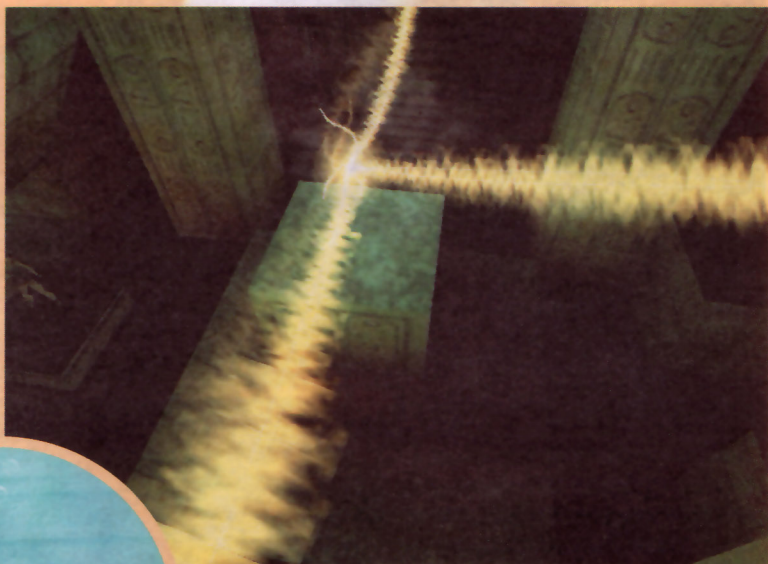
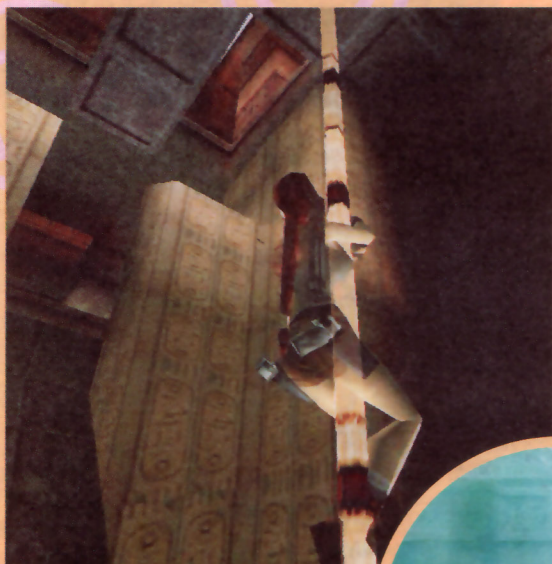
сможете взять **Sun Disk**. Прыгайте в открывшуюся дыру в полу впереди и отправляйтесь обратно на уровень **Sacred Lake**.

Уровень 9. Sacred Lake

Основная точка входа:

Бегите к водоему и расстреливайте всех крокодилов и летучих мышей. Плывайте на другой конец озера, вылезайте на берег и расстреливайте еще пару крокодилов. В центре озера находится запертое здание — его вам предстоит открыть. Бегите вдоль берега ко входу в каменную пещеру. Спускайтесь в дыру в полу, хватайтесь за шест и скользите вниз. В воду прыгать пока рано. Обернитесь — увидите платформу с еще одним шестом. Поднимайтесь по шесту примерно чуть выше этой платформы и делайте на нее сальто назад. Поднимайтесь по второму шесту и снова делайте сальто назад наверх. Ползите в проход в стене и в конце тоннеля нажимайте на рычаг — он откроет створки ворот в центре водоема. Возвращайтесь в комнату с шестами, скользите на шесте вниз и прыгайте на наклонный скат вниз — Лара съедет прямо в воду. Соберите спички и аптечку и плывите по подводному тоннелю — он приведет в водоем.

Расстреляйте крокодилов и плывите в водорота. Внутри есть закрытый люк в полу и подводный тоннель с запертой решеткой в конце — выход с уровня. Отыщите рычаг, который открывает люк в полу, и плывите туда. Руками откройте подводную дверь и вернитесь, чтобы набрать воздуха перед длинным тоннелем. Нырните и в конце тоннеля увидите комнату со стеной-зеркалом. В зеркале будет отражаться отверстие в потолке, через которое можно вылезти и подышать. При-



мерно прикиньте это расстояние от зеркала, нащупайте отверстие и всплывайте.

Вылезайте в коридор и в конце берите второй **Canopic Jar**. Откроется подводная решетка в здании с воротами. Возвращайтесь туда и плывите в подводный тоннель — уровень закончится, и вы окажетесь снова на **Temple of Karnak**.

Альтернативная точка входа:

Идите по проходу пока не увидите бассейн с островком в центре. Соедините **Sun Goddess** и **Sun Disk** в **Inventory** — получится **Sun Talisman** — и установите его в слот на островке. Три двери в комнате откроются. Левая дверь — ведет к секретам, Правая — к аптечке в нише, Дверь впереди — к выходу с уровня. Возьмите аптечку на дне бассейна и идите в левую дверь. Прыгайте в воду и берите патроны и аптечку. Подводный тоннель и дверь ведут к **Secret #30**, маленькой комнатке с арбалетом, патронами и аптечкой. Возвращайтесь к островку, используя шест и сделав сальто назад наверху. Возьмите спички.



Сбегайте за аптечкой за правой дверью и отправляйтесь в центральную дверь.

Заберитесь на вы-

ступ в центре и идите на руках до дальней стены, падайте, снова хватайтесь и забирайтесь в маленький лаз в стене. Расстреляйте летучих мышей и забирайтесь еще выше — на второй ярус здания. Прыгайте через дыру во втором ярусе и хватайтесь за край выступа в стене слева (кажется, что он наклонный и скользкий, но это не так). Убейте еще нескольких мышей и спускайтесь по платформам в комнату внизу. Возьмите аптечки, спички и патроны и следуйте по коридору к двум зеленым статуям — цепочка из трех уровней закончится.

Уровень 10. Tomb Of Semerkhet

На этом уровне вы столкнетесь с жуками **Morgue Beetles**. От этих тварей следует держаться как можно дальше. Набросившись целой колонией, они моментально съедают все здоровье. Кроме того, вам предстоит серия прыжков по веревкам. Выполнить это движение довольно сложно, действуйте следующим образом:

1. Нужно совсем остановиться, прекратить малейшие колебания (для этого заберитесь вверх по веревке и затем резко спуститесь

на самый кончик — Лара все равно не упадет, пока вы держите ☒).

2. Нужно точно выровняться (используйте курсорные клавиши, чтобы обе веревки совпали в одну линию). Только после этого можно максимально раскачиваться и прыгать.

3. В прыжке для дальности нажимайте и сразу отпускайте ■ — Лара вытянется и прыгнет чуть дальше (если не отпустить ■, то героиня, только схватившись за очередную веревку, сразу же спрыгнет с нее и упадет).

Расстреляйте вазы и возьмите аптечку и патроны. Скользите вниз в коридор с жуками. Бегите к центру и хватайтесь руками за рельефный потолок — это единственный способ спастись. Спрыгивайте на платформу на другом конце коридора. Скользите по шесту вниз, в следующую комнату, но не до самого нижнего уровня — там вас снова поджидают жуки. Делайте сальто назад с шеста, берите и зажигайте факел на одном из постаментов. Предполагается, что огнем можно будет отпугнуть жуков, так как вниз лезть все равно придется, чтобы открыть каменную дверь между статуями. Однако эти насекомые, похоже, не боятся даже огня. Кроме того, факел существенно стесняет ваши движения. Спрыгивайте вниз. Надо быстро нажать все три кнопки в узких отверстиях в стенах. Используйте следующую стратегию: бегите к любому отверстию, бросайте факел (больше он не понадобится), принимайте аптечку, чтобы здоровье было максимальным, и только после этого просовывайте руку в дырку в стене. После того как кнопка нажата (жу-





ки подъедят половину здоровья), сделайте сальто назад, сальто в сторону и бегите к следующему отверстию. Нажав таким образом все три кнопки (для удобства часто сохраняйтесь), прыгайте обратно на шест и карабкайтесь на уровень выше — каменная дверь теперь открыта. Внутри комнаты толкните красную дверь слева, прыгайте в дыру в полу и вы окажетесь в большом просторном зале с доской для какой-то настольной игры. Поиграть, разумеется, еще придется.

Прыгайте по диагонали на лестницу в западной стене, наверху идите на руках вправо и берите **Secret #31**, патроны и аптечку. Спускайтесь обратно вниз и бегите в один из двух широких арочных проходов комнаты (в потолке над одним из них запертая заслонка, а над другим — выступ, на который нужно забраться). Коридор ведет в комнату с собаками и тремя огненными ловушками. Выберите подходящий момент и по очереди нажимайте кнопки в каждом из отверстий ловушек пока нет огня (это не обязательно отключает пламя). Кнопка в правой ловушке отключает пламя в средней. В левой лежит аптечка. После этого откроется дверца в стене справа. Бегите в дверь.

Увидите подвальный с 6-ю аналогичными ловушками. Надо нажать на кнопки в каждом из 6 отверстий пока нет огня. Однако не все так страшно, как кажется. Во-первых, можно запросто ходить по центру котлованчика между ловушками — пламя не достает Лару. Во-вторых, дальняя левая ловушка выключена — с нее и начнем. Внутри найдите патроны. Пронумеруем ловушки: пусть **L** — на левой стороне, **R** — на правой стороне. **1, 2, 3** — по степени близости (**1** — ближняя, **2** — средняя и **3** — дальняя). Тогда нажимайте кнопки в отверстиях в следующем порядке: **L3, R3, R3, L1, R2, R1, L2**. Кнопку за факелом **R3** пришлось нажать два ра-

за, так как сначала Лара вытащила какую-то **Item** и только во второй раз нажала на выключатель. Некоторые кнопки отключают пламя в других отверстиях, другие — поднимают участки пола в предыдущей комнате. Выбирайтесь из ямы с ловушками и возвращайтесь по потолку на руках в предыдущую комнату. Забирайтесь по поднявшимся секциям пола наверх и прыгайте к центральной части с еще одной ловушкой в нише второго яруса. Выключите ее, и факелы в основании башни погаснут — можно будет сбегать вниз за артефактом **Rules of Senet** — это выбитые в камне правила игры в Сенет (так называется та самая настольная игра). Перед этим возьмите **Secret #32**, аптечку и патроны, в нише во внешней стороне стены второго яруса. Туда можно доползти по стене-лестнице.

Возвращайтесь в комнату с доской и фигурами и забирайтесь на противоположный балкончик над аркой — теперь заслонка открыта. Правила игры можно прочитать в **Inventory**. Могу только добавить, что у каждой из сторон есть три фишки. Бросается кубик (рычаг на стене) со значениями **0..4** (белые полосы), и можно ходить фишками, наступая на квадратик соответствующего цвета. Все фигурки надо довести до самой последней клетки доски. Если вы попадаете на клетку с рисунком, то получаете дополнительный ход. Несколько фишек могут стоять на одной клетке за исключением того случая, когда это предпоследняя клетка доски — тогда фишка, очередь которой ходить, выбивает фишку противника в самое начало. Все фишки должны попасть точно на последнюю клетку доски (при этом вы автоматически получаете дополнительный ход). Если на кубике выпадет больше или меньше, то можно ходить другими фишками. Если их больше нет, то фишка остается на месте, и вы пропускаете ход.

Для того чтобы собрать оставшиеся секреты на уровне, рекомендуется игру проиграть. Впрочем, скорее всего, так и будет, так как, даже выигрывая две фишки, я умудрился проиграть. В зависимости от результата партии у уровня есть две концовки.

Проигрыш:

В полу холла открываются люки. Спускайтесь в один из них — они все ведут в одно помещение (например, в тот, что слева, недалеко от вашего балкончика). Скользите вниз и на третьем скате запрыгивайте на выступ впереди. Спускайтесь по шесту в комнату внизу и берите **Secret #33**, патроны и аптечку в амфорах. Возвращайтесь и скользите дальше вниз.



Спускайтесь по шесту. Вы в большой комнате с двумя веревками под потолком и двумя дверями внизу. Чтобы открыть их, нужно собрать артефакты **Cartouche Piece** (на другой стороне комнаты такой же шест — там вы бы оказались, воспользовавшись другими люками в полу).

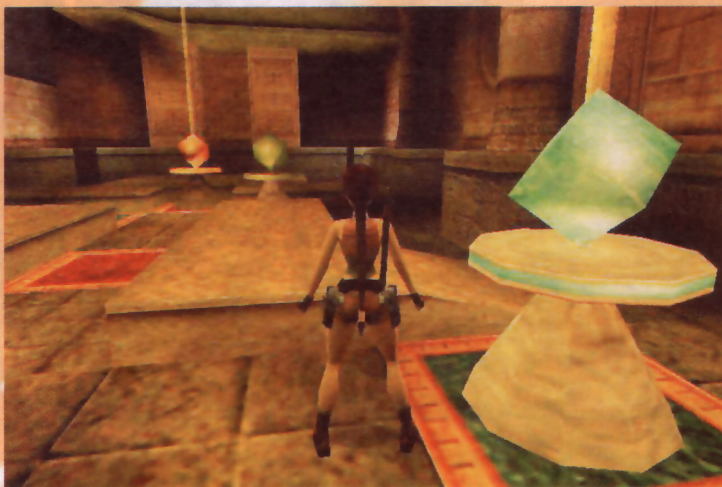
На уровень ниже вашего балкончика, справа, есть платформа с красными закрытыми дверями (или слева — в зависимости от того, в какой люк вы прыгнули) — за ними **Secret #34**, аптечка и патроны. А слева высоко в стене — дверной проем. Чтобы добраться туда, используйте веревки, только надо сильно раскачаться. Убейте собак и тяните конусооб-



разную тумбу к двум молотам в центре комнаты. Они разобьют ее, и вы получите **Cartouche Piece #1**.

Возвращайтесь в основную комнату и поднимайтесь по лестнице в дальней стене. Спрыгивайте на платформу слева и забирайтесь в маленький лаз в стене. Он ведет в еще одну комнату с молотами и тумбой. Снова расколите тумбу-орешек и возьмите **Cartouche Piece #2**. Соедините их в **Inventory** — получится **Ba Cartouche**. Можно спуститься в комнату, расстрелять собак и взять аптечки из амфор. Возвращайтесь в основную комнату и бегите к одной из дверей в центре. Она открывается **Ba Cartouche**. За ней будет третья тумба, в которой лежит **Ra Cartouche**. Ее также надо подтащить к паре молотов, но задачу усложняют факелы. С разбега прыгайте на рычаг у дальней стены — под весом Лары он опустится и отключит огненную дорожку на некоторое время. Бегите в дальний конец зала и поднимайтесь по одному из шестов вверх. Делайте сальто назад на платформу, сохранитесь и толкайте тумбу. Если вы не успеете и факелы снова загорятся, повторите процедуру. Выбраться из помещения можно через лаз в стене недалеко от рычага. Когда молоты разобьют конус, берите **Ra Cartouche** (он целый) и открывайте им оставшуюся дверь.

Вы окажетесь в большом помещении с колоннами и веревками. Появится огненный призрак — бегите от него вправо, вверх по наклонному скату. В комнате нажмите рычаг, который выпустит из ящика водного призрака. Они провзаимодействуют, и вода затушит огонь. Теперь



возвращайтесь ко входу в комнату и прыгайте по веревкам на другой конец. С последней веревки

прыгайте на платформу между колоннами и берите **Secret #35**, патроны. Возвращайтесь обратно на веревку, развернитесь и прыгайте по направлению к длинному коридору. Ваша задача — добраться по верхнему ярусу до колонны с шестом в конце. Забирайтесь по шесту наверх и прыгайте на рычаг в стене — под весом Лары он опустится и поднимет плиту под отверстием в стене. Снова прыгайте на колонну с шестом (не надо спрыгивать вниз и возвращаться к веревкам) и забирайтесь наверх. Выход с уровня недалеко, туда ведет темный коридор через пролет в противоположной стене, но если вы хотите взять очередной секрет, то становитесь на плиту и вытаскивайте из отверстия в стене деревяшку (однако помните, что потом придется снова прыгать по веревкам до колонны с шестом). Слезайте вниз, бегите к факелу в центре зала с колоннами и веревками и зажигайте деревяшку. Возвращайтесь и зажигайте факелы на стенах по обе стороны от входа в комнату с шестом — откроется люк в полу за вами. Не выбрасывайте факел и спускайтесь в люк.

Прыгайте через ловушку с лезвиями в коридоре — он ведет в подвальчик с **Secret #36**, патронами и аптечкой. Пока вы собираете трофеи, помещение наводнится полчищами жуков, а в коридоре откроется люк в полу. Уносите ноги — бестии будут преследовать вас до самого конца коридора.

Снова проделайте весь путь по веревкам до колонны с шестом и забирайтесь наверх. Прыгайте на противоположную сторону, к проему в стене. Наверху развернитесь и прыгайте на рычаг — под весом

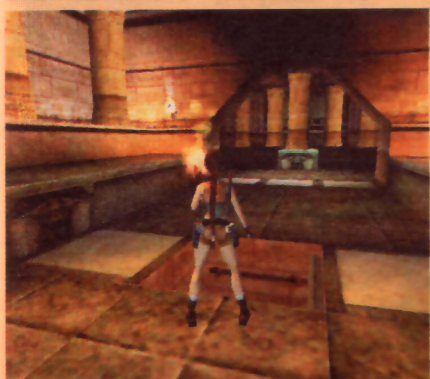
Лары он сработает, и по ходу движения поднимется колонна. Забирайтесь на нее. Перед тем как бежать в коридор, чтобы вскоре закончить уровень, подтянитесь в дыру в потолке и возьмите **Secret #37**, аптечку и патроны. Лара попадает на **Guardian of Semerkhet**.

Выигрыш:

В этом случае некоторые клетки доски превращаются в колонны. По ним можно перепрыгнуть на другую сторону комнаты. Спускайтесь по лестнице и идите в дверь. Расстреляйте собак и возьмите патроны в амфорах. Прыгайте в яму и бегите по коридору — сверху начнут сыпаться жуки. Поднимайтесь по шесту, берите аптечку и бегите через холл с зеркалами и застывшими собаками к еще одному шесту в конце. Наверху двигайте фишки из игры на соответствующие им по цвету клетки — в комнате с зеркалами откроется люк под саркофагом и оживут собаки. Спускайтесь по шесту обратно вниз, расстреляйте собак и прыгайте в яму под саркофагом. Ползите в проход и в конце идите в комнату (это та же комната, в которую приведет коридор в случае проигрыша настольной игры) — уровень закончится. Лара отправляется на **Guardian of Semerkhet**.

Уровень 11. Guardian Of Semerkhet

Прыгайте в яму. В коридоре бегите через ловушки с лезвиями и скользите в комнату с макетом карты. В одно из отверстий в стене можно забраться. Там же увидите лаз справа — ползите в него. Вы окажетесь в большой комнате, сплошь напичканной ловушками-лезвиями. Без того, чтобы не наступить на лезвие, буквально и шагу нельзя сделать. Ваша задача — добраться до артефакта на дру-



руйтесь делать кувырок в конце на бегу ($\triangle + R2 + \square$), хотя мне не понадобилось выполнять это движение. Как только вы окажетесь за дверью, продолжайте бежать и останавливайтесь только в конце платформы.

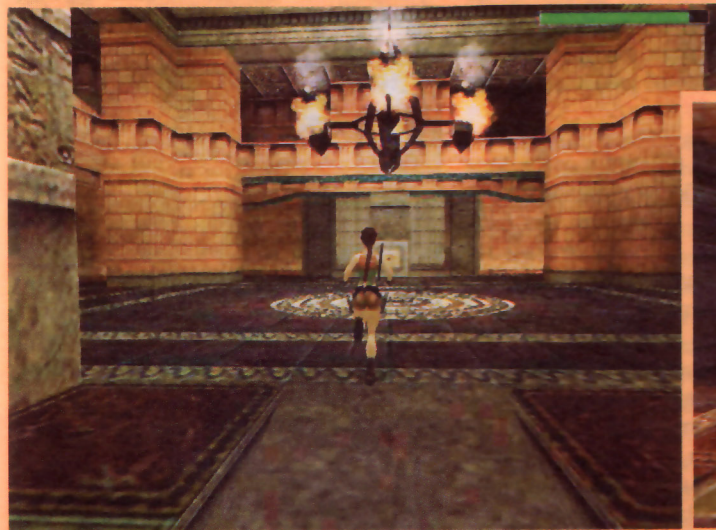
Пьедестал, на котором лежит **Golden Vraeus**, также сплошь утыкан ловушками. Подберитесь к нему с обратной стороны и возьмите артефакт. Возвращайтесь ко входу в комнату, перепрыгивая через ловушки в полу, и выбирайтесь обратно в коридор. В комнате с макетом карты вставьте добытый артефакт в слот и возьмите **Guardian Key**, который появится на карте.

Вставьте его в слот в стене — он откроет люк в полу. Спускайтесь и скользите в следующее помещение.

Ларе придется на время стать заправским тореро и использовать мощь довольно милого и неуклюжего бычка в своих целях. Своим лбом бык будет пробивать для Лары дубовые двери, если, конечно, вовремя отскочить. В левом конце коридора

как раз есть одна такая дверь.

Запомните лаз в верхней части стены недалеко от того места, где вы приземлились. Можно, цепляясь за потолок, пройти на руках от угла коридора до этого места, повернуться к стене, отпустить руки и снова схватиться за край выступа, подтянуться и залезть в проход. Он ведет в комнату с огненными ловушками и **Secret #38**, патронами. В отверстиях некоторых ловушек также есть патроны. Возвращайтесь в коридор и бегите к двери в правом дальнем конце. Дергайте за рычаг, чтобы выпустить быка... если только он вас уже не опередил. Двигайтесь далее по новому проходу — он заканчивается помещением с отверстием в стене. Возьмите там полено. Сбегайте до платформы с факелом (оттуда вы шли на руках по потолку) и зажгите полено. Возвращайтесь обратно в комнату и зажигайте чаши в стенах — откроется дверь и можно будет взять **Secret #39**, аптечку и патроны. В комнате полно ловушек, так что будьте осторожны и старайтесь держаться стен. Возвращайтесь в коридор и бегите в другой его конец — к запертой на засов двери, недалеко от которой вы приземлились. Бык разгонится и разобьет дверь. Бегите в большой зал с люстрой и проделайте точно такой же трюк с быком, направив его по очереди в





каждую из трех колонн с изображением глаза. В дальней стене откроется пара ворот. Правые ведут к **Secret #40**, патронам и аптечке, а левые — к лестнице и выходу с уровня.

Уровень 12. Desert Railroad

Лара находится в поезде, во втором вагоне от паровоза. Ваша задача — добраться до конца состава, взять фомку, вернуться во второй вагон и отцепить оставшиеся вагоны. По ходу придется иметь дело с красными ниндзя, много прыгать по крышам, а также разламывать фомкой ящики с секретами. В некоторых местах при прыжке следует использовать старую TR-хитрость: нажимать **[C]**. При этом Лара, пригнувшись в полете, сможет плавно приземлиться даже в самых упрямых дверных косяках.

Откройте рычагом дверь вагона (второй рычаг сломан — нужна фомка). В пассажирском вагоне расстреляйте ящики и возьмите патроны и аптечки (чтобы расстрелять маленькие ящики, надо присесть). Убейте ниндзя в конце и прыгайте на пустую платформу. Расправьтесь с другим ниндзя и забирайтесь на крышу следующего вагона (по обе стороны от двери-лестницы). Из люков на крыше вылезут еще двое ниндзя. Внутри каждого вагона вас поджидают еще по одному. Возьмите патроны из ящиков и запомните кучу деревянных контейнеров в последнем из двух вагонов — один из них взламывается фомкой. Внутри находится **Secret #42** — гранатомет и патроны к нему.

Крытый синим брезентом вагон можно обойти по борту на руках. На крыше последнего вагона убейте еще одного ниндзя и свешивайтесь на руках в конце поезда. Падайте, снова хватайтесь и залезайте в дверцу — это **Secret #41**, ап-



течка и патроны. Чтобы выбраться обратно на крышу, снова повисните на руках снаружи и поднимайтесь по лестнице справа. В правом борту вагона также есть поручни и отверстие. Спускайтесь туда и берите патроны и фомку. Открывайте новым инструментом дверь и прыгайте на предыдущий вагон — теперь надо вернуться в начало поезда, по пути прихватив секрет из контейнера. Через платформу с брезентом теперь можно просто перелезть. Прыгайте оттуда в следующий вагон нажав **[C]**, иначе Лара ударится головой и попадет под колеса поезда. В том вагоне, где начался уровень, вставьте фомку в слот для рычага — состав отцепится, и откроется дверь к паровозу. Взломайте контейнер рядом и возьмите **Secret #43**, аптечку. Уровень закончится, когда вы подойдете к двери.

Уровень 13. Alexandria

Бегите на площадь и идите в дверь здания с колоннами. После разговора с работодателем Лары исследуйте его библиотеку. Возьмите патроны, спички на пьедестале и на полу. Выходите на балкон и расстреливайте снайпера на крыше слева и еще одного араба сзади. Прыгайте оттуда на соседнее здание с черепичной кровлей и хватайтесь руками. Теперь Лара может обогнуть на руках угол здания и повиснуть на его фасаде. Падайте и хватайтесь за рычаг на стене. Он опустится под весом Лары и откроет нишу



внутри черепичного здания — **Secret #44**, патроны.

Можно исследовать другие здания, но ничего интересного, кроме мотоцикла, запертого в гараже за домом работодателя, вы не найдете. Возвращайтесь к домику с черепичной крышей. Улочка ведет к выходу с уровня.

Уровень 14. Coastal Ruins

Вам придется по несколько раз перемещаться между этим и следующим уровнем, разгадывая причудливую логическую цепочку сюжета. Каждый переход описан своей точкой входа.





Основная точка входа:

Идите по улице с пальмами и поворачивайте в арку справа. Расстреляйте забитый досками проход с надписью "Egyptian Adventure" и идите внутрь. В развлекательном комплексе есть несколько комнат: центральная с пирамидой, еще одна с игровым автоматом и корзиной, зеркальная комната и тир. В центре за решеткой лежит ключ, который вы должны достать.

Сначала расстреляйте еще один забитый досками вход и идите в зеркальную комнату. Вся дальняя стена представляет собой зеркало, в котором отражаются предметы, невидимые в реальности. На самом деле весь пол комнаты утыкан шипами, а в дальнем углу лежит арбалет. Прыгайте с лестницы через невидимые шипы как можно дальше по направлению к центру. Идите к зеркалу и прыгайте вдоль него через яму с "шипам". Берите арбалет и возвращайтесь тем же путем обратно.

В зале с пирамидой, прицельтесь в арбалет и приготовьтесь к стрельбе (прицел активируется клавишей **L1**, а **L2**, **R2** — приближение и удаление). Скользите вниз по спуску в комнату-тир. У вас будет очень немного времени, прежде чем поднимавшаяся платформа снова опустится и вы упадете. Вы должны успеть поразить все 9 целей из арбалета с прицелом. Не обязательно попадать в центр мишени, достаточно выстрелить между двумя соседними — рассыпятся обе. Труднее всего снять три верхние мишени — старайтесь целиться в основание платформы, на которой они стоят. От того, успеете ли вы поразить все мишени или нет, зависит ваша жизнь — весь пол в комнате утыкан шипами. Если все 9 целей будут поражены, то шипы не сработают. Еще один способ уничтожить все мишени — взять гранатомет, зарядить его супер-патронами, под-



прыгнуть и выстрелить в прыжке. Когда Лара окажется на полу, возьмите жетон **Token** и выбирайтесь из тира через отверстие в левой стене.

Бегите в комнату с игровым аппаратом. Опустите жетон, и из корзины поднимется веревка. Забирайтесь наверх и берите кусок палки от сломанной щетки. Фомкой выбейте левый крюк из стены и присоедините его к палке — получится палка с крючком на конце. Спускайтесь, бегите к решетке в центре развлекательного комплекса и доставайте палкой ключи.

Следуйте дальше по улице и в арку справа в конце. Нырять и вылезайте на платформе. Прыгайте по диагонали и хватайтесь за выступ в стене. Подтягивайтесь и ползите в проход. Забирайтесь по лестнице, и вскоре вы окажетесь перед развалинами Замка.

Не прыгайте в воду, вместо этого обегите холм слева и идите в каменную арку (слева подвешен бульжник на канате) — появятся два скелета. Забирайтесь на выступ и расстреливайте их из арбалета с прицелом. При точном попадании в голову скелет перестает ориентироваться и становится безвредным. Другой способ — взорвать их из гранатомета. Забирайтесь вверх по каменным ступеням, прыгайте по платформам, берите аптечку и патроны на самом высоком выступе и отправляйтесь на противоположную сторону. В глубине за углом вы найдете калитку. Ис-

пользуйте ключи из развлекательного комплекса, и она откроется. Тоннель ведет в **Catacombs**.

Альтернативная точка входа 1:

Спускайтесь в котлован с подвешенным на веревке камнем. Возьмите деревяшку у костра, зажгите ее и подпалите свисающую часть веревки (для этого надо подпрыгнуть). Камень свалится и откроет лаз в стене. Ползите в проход. Откройте калитку фомкой — тоннель ведет в **Catacombs**, в Альтернативную точку входа 1.

Альтернативная точка входа 2:

Возвращайтесь в котлован с камнем и выбирайтесь из него по лестнице в стене. Снова прыгайте по каменным ступеням наверх и отправляйтесь к верхнему входу в катакомбы через открытую ключом калитку в **Catacombs**, Альтернативную точку входа 2.

Альтернативная точка входа 3:

Убейте скелета и открывайте калитку фомкой. Бегите по каменной тропинке и в конце перепрыгивайте на зеленый берег (в воду прыгать не надо — унесет течением). Продолайте весь путь до верхнего входа в катакомбы (к калитке, которую вы открыли ключом). Лара снова попадет на уровень **Catacombs** в Альтернативную точку входа 3.

Альтернативная точка входа 4:

Вылезайте из воды и бегите к зданию с мозаикой. Посмотрите вверх и увидите лестницу, на которую можно запрыгнуть. Поднимайтесь, бегите к воде и ныряйте. Плывите за камнями и ищите подводный тоннель справа. Плывите в тоннель, пока не заметите водоросли с левой стороны. Поверните и плывите в том направлении, которое указывают вьющиеся водоросли, и Лара окажется на уровне **Temple of Isis**.



Уровень 15. Catacombs

Основная точка входа:

Бегите до конца коридора и нажимайте белую плитку в стене. Поднимется коричневая плита на нижнем ярусе катакомб. Тем же путем возвращайтесь на предыдущий уровень в Альтернативную точку входа 1.

Альтернативная точка входа 1:

Бегите до конца коридора и двигайте колонну на поднявшуюся коричневую плитку в полу. Возвращайтесь на предыдущий уровень тем же путем в Альтернативную точку входа 2.

Альтернативная точка входа 2:

Толкайте колонну рядом с белой плитой в стене в другой конец коридора, на квадрат в полу. Появится белое привидение, и откроется каменная дверца. Бегите в проход и у ямы с шестом поверните направо. Привидение будет вас преследовать до тех пор, пока вы не найдете маленькую статуэтку богини с крыльями в следующей комнате — тогда оно исчезнет.

Вернитесь к яме с шестом и спускайтесь вниз. Идите в дверь и дергайте за рычаг — каменная секция поднимется и откроет большой зал с двумя веревками. Прыгайте по веревкам на платформу впереди. Перед тем как спрыгивать с последней веревки на платформу, разворачивайтесь к стене, раскачивайтесь, прыгайте и хватайтесь за лаз. Ползите в проход за **Secret #45**, патронами, спичками и аптечкой. Возвращайтесь на веревку и далее на платформу.

Бегите вперед, падайте в дыру и хватайтесь за стену-лестницу. Спускайтесь. Забирайтесь в проход в стене над кучей



песка справа и берите патроны. Плывите и выбирайтесь на каменную платформу. Прыгайте к рычагу в углу

комнаты — он выдвинет несколько следующих каменных секций. Прыгайте по ним к платформе под рифленой балкой в потолке. Расстреляйте всех скелетов, цепляйтесь руками за потолок и переходите на другую сторону комнаты, к рычагу — он поднимет следующие несколько каменных секций. Появится привидение — прыгайте в воду и плывите к противоположной стене, в подводный грот. Там находится статуя с крыльями, при помощи которой вы снова избавитесь от призрака. Снова вылезайте из воды у стены и прыгайте через центральную площадку в дальней части комнаты. По поднятым вторым рычагам выступам перепрыгивайте в тоннель в углу, повисните и идите на руках. Не отпуская (X), обогните угол тоннеля и идите дальше, до платформы с амфорами.

Вы окажетесь в просторном помещении высоко над землей. При помощи веревки перепрыгивайте на платформу в центре и берите с пьедестала **Trident #1**. Для того чтобы побыстрее разделаться со скелетами в этой комнате, используйте гранатомет (они будут периодически появляться и атаковать). На выступе над одной из арок лежит аптечка. Поднимайтесь по лестнице в левой стене, в глубине зала, за беседкой. Наверху расстреляйте еще одного скелета и возьмите **Trident #2**. Карбакайтесь по шесту наверх.

При вашем приближении откроется дверь — вы снова окажетесь рядом с ямой с шестом в самом начале уровня.

Спускайтесь по шесту вниз, в зал с веревками. Прыгайте с разбега на стену-лестницу справа и спускайтесь. Расстреляйте скелетов. Забирайтесь по лестнице в проход в стене рядом с лужей и идите в каменный коридор (дверной проем прямо по ходу в самом конце — лифт, который ведет к **Secret #46** — аптечка и патроны). Идите в левую комнату. Убейте скелета и

найдите еще одного в арке с амфорами. Он лежит прямо под лестницей. Перепрыгните через него и забирайтесь на второй ярус лабиринтообразного помещения. Далеко впереди, наверху, виднеется ниша в башне с третьим **Trident**. Прыгайте по стенам в этом направлении, по пути убивая скелетов. В конце забирайтесь по лестнице и берите **Trident #3**. В нише рядом лежат аптечка и патроны.

Теперь прыгайте по платформам самого верхнего яруса к башне далеко впереди, рядом с которой висит веревка (если вы еще не успели взять секрет **#46** в лифте, то сделайте это сейчас и возвращайтесь на верхний ярус). Подстрелите еще одного скелета и перепрыгивайте на платформу рядом с башней. Чуть дальше в правой стене — запертая дверь с **Secret #48**, патронами и аптечкой. Чтобы открыть ее, прыгайте в башню и забирайтесь по шесту наверх. В конце каменного коридора возьмите с постамента **Trident #4** и расстреляйте оживших скелетов. Лестница в глубине прохода — выход с уровня, но перед этим расстреляйте все косточки в коридоре (не скелетов, а косточки — их 5) — тогда откроется люк в углу рядом с постаментом с **Secret #47**, патронами. Прыгайте в люк — откроется дверь с последним секретом уровня внизу, которую я упомянул выше. Лара отправляется на предыдущий уровень в Альтернативную точку входа 3.

Альтернативная точка входа 3:

Вы снова в той же комнате, что и прежде. Спускайтесь по шесту в зал с веревками и далее на самый нижний уровень. Бегите к знакомой луже и в центральную арку. Поднимайтесь по ступенькам в открывшийся проход — героиня попадет на следующий уровень **Temple of Poseidon**.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Уровень 16. Temple Of Poseidon

На этом уровне нужно найти 4 статуи Посейдона и прицепить к ним имеющиеся у вас наконечники-трезубцы Trident. Каждую статую охраняют скелеты, так что приготовьте гранатомет. Когда по всем каменным каналам потечет вода и заполнит зияющую дыру в центре, можно будет нырять.

В конце коридора увидите статуэтку с крыльями — она понадобится позже, чтобы избавиться от привидения. Бегите к отверстию в полу и падайте, хватаясь за лестницу. Спускайтесь вниз. Перед вами центральное помещение с огромным котлованом, который надо наполнить водой.

Арки в стенах комнаты ведут к четырем различным каналам с каменными лицами в конце. Где-то рядом с каждым лицом находится и соответствующая статуя Посейдона, на-

полняющая водой данный канал. Встаньте спиной к лестнице и лицом к котловану. Чтобы найти статую Посейдона, в каждой из комнат надо сделать следующее (последовательность не имеет значения):

В комнате сзади: забраться по каменной лестнице слева от выгравированного лица. Наверху вы найдете статую Посейдона. По пути убейте скелета. Когда вы спуститесь, появится привидение — забирайтесь по лестнице к статуэтке с крыльями в начале уровня, и оно исчезнет.

В комнате справа: спрыгнуть в пустой двухъярусный котлован, залезть в проход в правом углу и взять **Secret #49**, аптечку и патроны. Двигаться далее по

основному коридору и залезть в тоннель под каменным ликом. За огненными ловушками в полу увидите статую Посейдона. Справа будет еще одна пустая комната с огненными ловушками. Как только вы вставите трезубец — канал и котлован наполнятся водой.

В комнате впереди: встать рядом с каменным лицом и с раз-



бега запрыгнуть в отверстие в стене над огненной ловушкой в полу. Ползите в проход и вскоре увидите статую Посейдона. Расстреляйте оживших скелетов. Выбираться

из комнаты надо тем же путем, только спрыгивать из лаза не по центру, а левее, чтобы Лара не загорелась.

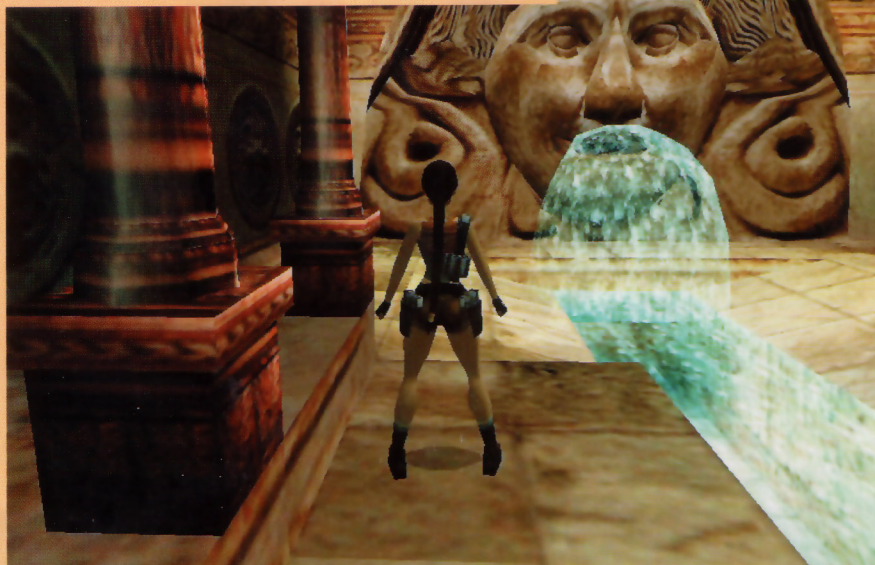
В комнате слева: забирайтесь по шесту перед каменным ликом наверх и увидите еще одну статую Посейдона. Спускаться вниз также надо тем же путем.

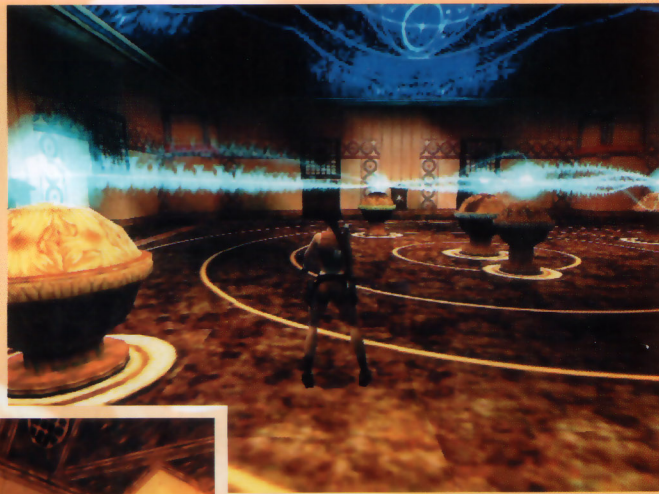
Возвращайтесь к центральной комнате с котлованом и ныряйте (перед этим надо удостовериться, что убиты все скелеты). Плывите в подводный тоннель и вылезайте на платформу. Убейте скелетов и поднимайтесь по любой лестнице. Спрыгивайте на площадку с колоннами и, когда появятся два призрака, расстреляйте вазы в нишах по обе стороны комнаты — в них находятся крылатые статуэтки, при помощи которых вы избавитесь от привидений.

В последней комнате уровня откройте каменный гроб и возьмите часть золотых доспехов **Left Gauntlet**. Бегите в любую из открывшихся дверей и в коридоре забирайтесь в отверстие в стене — уровень закончится.

Уровень 17. The Lost Library

Здесь вам придется разгадать сразу несколько головоломок. Вашими противниками будут привидения и железные рыцари-дровосеки. Убить рыцаря очень сложно — надо поразить его прямо в изумрудное сердце. Учитывая тот факт, что он все время двигается и атакует, а какой-либо платформы,





с которой его можно спокойно расстрелять, поблизости обычно нет, то процесс умерщвления может очень затянуться. В общем, держитесь от них подальше, но железного всадника все равно придется убить, потратив на это уйму аптечек, патронов и времени. Все это вместе делает этот уровень довольно длинным и сложным.

Проход ведет в центральный зал библиотеки. По обеим сторонам вы увидите синие двери. Некоторые открываются снаружи, некоторые — только изнутри (через них вы будете возвращаться в центральный зал, решив очередную головоломку). В центре находятся большие ворота выхода с уровня. Для того чтобы их открыть, нужно будет добраться до правого дальнего балкончика и потянуть за цепь, но об этом позже.

Первая дверь слева: пустая трата времени, вы только столкнетесь с парой дровосеков, а прозрачный свиток на постаменте взять нельзя, но для того чтобы закончить уровень, надо найти аналогичный.

Вторая дверь слева: ведет к шесту, дискам-лезвиям, подвальному помещению с рыцарями и трем звездам, которые понадобятся в комнате-планетарии.

Третья дверь слева: заперта, ведет в зал со змеиными статуями и далее, на второй ярус библиотеки, к фонтану и на балкончики. Если вы встретите на этом уровне огненного призрака, то единственное спасение от него — этот фонтанчик.

Первая дверь справа: заперта, отсюда вы выйдете уже со свитком.

Вторая дверь справа: пустая трата времени, за вами погонится пара призраков.

Третья дверь справа: планетарий. Для того чтобы открыть решетки в стенах с макетами планет, нужны 3 острокопечные звезды.

Итак, бегите в среднюю дверь слева и спускайтесь по шесту вниз. Быстро скользите



между дисками — они только немного вас поранят. Гораздо опаснее подниматься обратно — придется спрыгивать на все промежуточные этажи, сохраняться, принимать аптечку и карабкаться дальше. Один диск может отнять и полздоровья. В конце коридора забирайтесь по аналогичному (короткому) шесту с острым диском и вылезайте на платформу.

В комнате находятся два колеса-шестерни, первая звезда в стене и робот-дровосек. По внешней стороне левой колонны можно забраться на арку и идти в проход. А в дальней части комнаты есть два темных коридора с болтающимися цепями, которые ведут к заслонкам в полу. Повисните на ближнем к стене коротком крае ямы левого колеса и спускайтесь вниз, берите в шахте **Secret #50**, патроны. Чтобы убить рыцаря, можно добежать по одному из коридоров с цепями до заслонки в полу и встать на нее. Рыцарь будет ходить кругами, не замечая Лару, а тем временем можно спокойно поразить его в сердце несколько раз. Возвращайтесь в комнату, забирайтесь по колонне вверх и идите в проход. Здесь-то и начнутся основные злоключения.

Спускайтесь вниз по шесту и увидите еще парочку рыцарей. В стене слева есть запертая дверь, а в следующем помещении — яма с лестницей в полу, которая

ведет в конюшню. Этот участок уровня наиболее трудный. Нужно убить обоих рыцарей и всадника внизу. Первое попадание во всадника убьет его лошадь, и он спешится. Второе попадание — уничтожит самого всадника, и вы сможете взять артефакт **Horseman's Gem**. Он открывает решетку в комнате с двумя дровосеками наверху. Я долго пытался честно убить всех рыцарей. Основная тактика — убежать от них достаточно далеко **R2**, развернуться и выстрелить в сердце надвигающегося противника, используя прицел.

В отношении всадника могу посоветовать встать где-нибудь в угол за колонной. В конюшне есть такая маленькая комнатка с длинной платформой-бордюром и парой колонн. Встаньте в углу и дождитесь всадника. Он упрется на своей лошади в угол прямо перед вами и будет пытаться скакать дальше, оставаясь на месте. При этом вашему здоровью не будет нанесено никакого ущерба — он просто не достает. Это отличная возможность для того, чтобы взять его сердце в прицел. После того как я расстрелял изумрудный ромбик в упор раз 10, он, наконец, свалился. Кляня разработчиков, я сохранился, но предстояло еще расстрелять пешего всадника. Потратив много времени и сил, я все-таки это сделал: бегите в другую комнатку в глубине конюшни с противоясом и решеткой в стене. Прицельтесь и





расстреляйте противовес — решетка откроется, и можно будет взять **Secret #51**, аптечку и патроны. Здесь вы на время избавитесь от преследующего рыцаря и сможете хорошо прицелиться. Если он упрется в угол, спрыгивайте и расстреливайте его сзади как только он повернется. Когда этот немыслимый противник будет повержен, возьмите его сердце **Horzeman's Gem** и поднимайтесь наверх.

Откроете решетку **Horzeman's Gem**, дерните за цепь, которая открывает подводную нишу. По логике уровня следующий шаг — подняться по шесту обратно в комнату с первым рыцарем и звездой, добраться по одному из коридоров с цепями до люка в полу в конце (какой люк/коридор — не имеет значения), встать на него и нажать ⊗, чтобы открыть.

Прыгайте в воду и плывите в коридор за открытой решеткой. Выбирайтесь из воды и выковыривайте фомкой две звезды в стене. Прodelайте весь путь до центрального зала библиотеки и бегите в планетарий (о том, как подниматься по шесту с дисками-лезвиями, см. выше).

Вставьте звезды в слоты в стенах — откроются решетки с макетами планет. Их всего пять, и на суд играющих разработчиками предлагаются следующие названия: Земля, Луна, Марс, Венера, Юпитер. При этом более-менее узнаваемы только Земля и Луна. Почему планет только пять и используется геоцентрическая система? Просто в стародавние времена так представляли себе мир.

Для того чтобы открылась дверь в левой стене комнаты, нужно установить все планеты в кружки на соответствующих орбитах. Понятно, что в центре будет Земля (этот макет изначально стоит в комнате). На следующей орбите — Луна (правая ниша в стене впереди). Венера находится левее Луны — двигайте ее из ниши на ближайший круг, а Марс и Юпитер, наоборот, тащите



через всю комнату, чтобы занять дальний по отношению к изначальному положению кружок. Когда планета установлена на правильной орбите, сверху появится прозрачный светящийся шарик. В результате взаимодействия электростатического и пяти планет откроется дверь в левой стене комнаты.

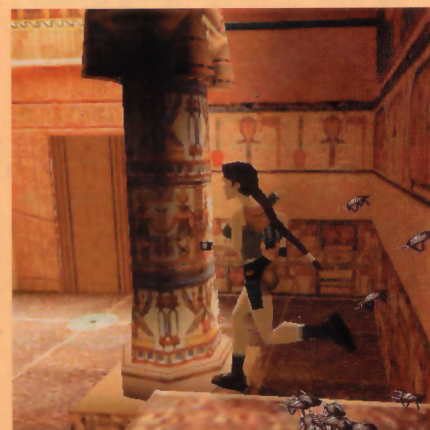
Коридор ведет в зал со статуями Змей. По пути откройте синие двери изнутри — в центральный зал библиотеки. У каждой статуи есть по рычагу. Он зажигает или гасит огонь в других статуях. Последовательность не имеет значения. Надо нажать все рычаги, например, начиная с ближней к двери статуи и далее, двигаясь против часовой стрелки. После этого все статуи загорятся, и поднимется секция пола в центре зала. Поднимайтесь наверх, на второй ярус. Если за вами погонится привидение, быстро найдите наверху фонтанчик и ныряйте в него.

Вскоре Лара окажется на балкончике второго яруса над библиотекой. Дверь слева — в комнату с арфой и постаментом для музыкального свитка. На противоположной стороне три двери. Левая — в комнату с огненным привидением, средняя — в комнату с дырой в полу, забитой досками, правая — в котлован со статуями льва, собаки и бульжником.

Идите в левую дверь. Когда за вами погонится привидение, бегите к фонтанчику. Возвращайтесь обратно и в той же комнате берите **Pharos Pillar**. Теперь идите в правую дверь второго яруса. Скользите вниз и по пути прыгайте и хватайтесь за лестницу наверху. Карабкайтесь вверх и перепрыгивайте на каменную платформу у правой стены комнаты — там лежит **Secret #52**, аптечка и патроны. Слезайте вниз. Если не брать этот секрет, то в комнате появится очередной дровосек. Бегите вверх по наклонному спуску — круглый камень просвистит над голо-

вой. Становитесь на край и прыгайте на рычаг слева — поднимется колонна в центре комнаты. Забирайтесь на нее и прыгайте к стене, на платформу. Выше будет отверстие — забирайтесь наверх, поднимайтесь по лестнице и по диагонали прыгайте на голову льва. Дергайте за цепь — челюсть льва опустится, и можно будет забраться к нему в пасть. Скользите по носу льва спиной вперед, хватайтесь руками, падайте и снова хватайтесь за челюсть. Теперь предстоит сложное движение. Если просто нажать ▲, то Лара заберется в челюсть льва, выпрямится, после чего ударится головой и свалится. Поэтому представьте, что это узкий лаз, и нажимайте L1 + ▲. Лара встанет на корточках. Ползите вперед и спускайтесь по шесту.

В комнате возьмите слева деревяшку и встаньте на одну из решеток — загорятся факелы у стены. Зажгите найденный кусок дерева и бегите дальше по коридору. Бросьте факел на доски, закрывающие большую дыру в полу — они сгорят, и можно будет спрыгнуть вниз. Берите музыкальный свиток **Music Scroll** на полу. Ползите в проход в стене, открывайте дверь и снова окажетесь в центральном зале библиотеки. Поднимайтесь через зал со статуями змей на второй





ярус и бегите в комнату с арфой. Установите свиток на пьедестале — заиграет музыка и откроется секретный проход. Он ведет на балкончик с цепью, которая открывает ворота выхода с уровня. Дергайте цепь, прыгайте вниз и бегите в ворота.

Уровень 18. Hall Of Demetrius

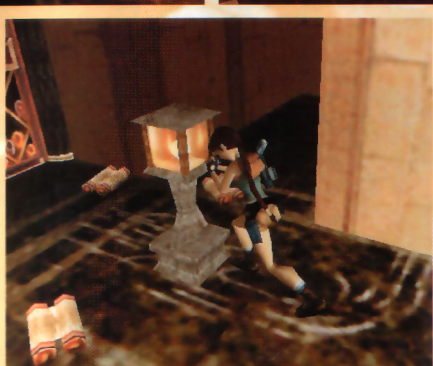
Бегите в двухэтажный зал и в проход в стене справа. Поднимайтесь наверх и берите **Pharos Knot**. Спускайтесь, бегите на другую сторону комнаты и снова поднимайтесь на верхний ярус. Вам продемонстрируют ролик: пока Лара будет читать свиток, появится Ван Крой и его ниндзя. Когда ваш противник скроется за этажеркой, расстреляйте всех ниндзя и снова поднимайтесь наверх. Двигайте фонарь по направлению к полкам, и дверь откроется. Проход ведет в **Coastal Ruins**, альтернативную точку входа 3. Когда вылезете там из воды, не забудьте прихватить **Secret #53**, патроны, аптечку и разбитые очки.

Уровень 19. Pharos, Temple Of Isis

Цель уровня — добыть 4 черных металлических фигурки жуков и вставить их в черную пирамиду в конце. Вас будут преследовать полчища маленьких жуков и птицы феникс с золотыми перьями.

Основная точка входа:

Уровень начинается в воде. В пещере на самом верху можно отдышаться и на время спрятаться от рыбы-молота. Проход ведет обратно в **Coastal Ruins**, но он не понадобится. Плывите к фасаду подводного здания. Внизу будет запертая дверь, а чуть выше, по обеим сторонам, есть два отверстия. Оба подводных коридора ведут к слотам для **Pharos Knot** и **Pharos Pillar**. Вставьте фигурки, и подводные ворота откроются. Плывите туда и вылезайте на платформе со статуями. Расстреляйте скелета и прыгайте в очередной подводный тоннель. В следующей комнате двери впереди и слева ведут в пустые комнаты. Плывите в правую дверь. Вылезайте из воды и расстреляйте золотую



птицу феникс. Ступеньки слева ведут в зал с колоннами и статуей богини **Isis**. Впереди — к черной пирамиде, Справа — на уровень **Cleopatra's Palaces**. Бегите в зал со статуей богини. Выковыривайте фомкой фигурки жуков из стен над колоннами слева и справа от статуй (одна из фигурок — пустышка, сломанный жук). Из каждого отверстия хлынет поток жуков — уносите ноги. Забирайтесь в ниши в стенах комнаты и нажимайте белые плиты — откроется люк в полу. Спускайтесь в люк и слезайте в пустой котлован. Жуки все время будут вас преследовать. Прыгайте на наклонную плиту и делайте с нее сальто назад, чтобы залезть на постамент. Возьмите заводной ключик **Winding Key** и нажмите на последнюю белую плиту в стене — она откроет ворота выхода из зала со статуей богини. Поднимайтесь наверх по лестнице и выходите из комнаты (жучки останутся в котловане).

Убейте скелета и поднимайтесь в комнату с черной пирамидой. С трех сторон от пирамиды есть отверстия, которые ведут еще к нескольким фигуркам жуков (одна из фигурок — пустышка). Тактика во всех случаях следующая: скользите вниз и в конце прыгайте как можно дальше в воду — через несколько секунд она загорится, а вам надо еще добратся до платформы и успеть вылезти. Выковыривайте фомкой фигурку жука (могут посыпаться маленькие жучки) и прыгайте обратно в проход с берега — пологий скат превратится в ступеньки. Возвращайтесь к пирамиде. Теперь у вас 3 черных фигурки жука, осталось раздобыть четвертую. Выходите из комнаты и поднимайтесь вверх по оставшимся ступенькам — на уровень **Cleopatra's Palaces**.

Альтернативная точка входа:

Бегите к пирамиде и вставляйте в слоты 4 фигурки черных жуков. Ее верхушка поднимется, и можно будет взять **Mechanical Scarab**. Соедините его с **Winding Key** в **Inventory** и получится незамысловатая заводная игрушка **Mechanical Beetle**, которая поможет обезвредить ловушки с шипами в полу во дворце Клеопатры. Возвращайтесь на уровень **Cleopatra's Palaces**, в Альтернативную точку входа.

Уровень 20. Cleopatra's Palaces

На этом уровне вы будете вскрывать могилы и гробы в поисках золотых доспехов. Заводным жуком можно обезвредить несколько (но не все) ловушек с шипами в полу. В конце уровня вы увидите двойника Лары — золотую Лару. Любое повреждение, нанесенное статуе двойника, будет немедленно отражаться на вашем собственном здоровье. Придется защищать и себя, и статую.

Основная точка входа:

Бегите в комнату с балкончиком впереди и поднимайтесь по скату слева. В коридоре взломайте фомкой две двери подряд и наверх увидите дыру в полу. Скользите вниз — попадете в воду, которая вот-вот загорится. Идите в левый угол и выковыривайте фомкой последнюю фигурку черного жука из стены. Больше в комнате ничего нет, и, вдобавок, уже загорелась вода. Прыгайте по платформам обратно ко входу в комнату — теперь пологий спуск превратился в ступеньки. Попытайтесь прыгнуть, ухватиться за край и подтянуться в проход. Если вы свалитесь в горящую воду — ничего страшного. Я все равно смог подтянуться, а за это мгновение Лара не успела загореться. Возвращайтесь в начало и переходите обратно на уровень **Pharos, Temple of Isis**, в альтернативную точку входа.

Альтернативная точка входа:

Теперь бегите в глубину дворца и до коридора с нарисованным на полу жуком. Весь коридор утыкан шипами, а заводной жучок



поможет обезвредить ловушки. Встаньте на квадрат с жуком и вытащите механическую игрушку из **Inventory**. Игрушка быстро ориентируется в правильном направлении и побежит по коридору, вызывая срабатывание ловушек. Теперь можно бежать вслед за ним. Подберите жучка — он понадобится еще несколько раз. Общее число пробегов жучка — **3-4**, после этого он ломается. Используйте его с максимальной выгодой.

Итак, вы внутри дворца. По ходу открывайте все встречающиеся гробы — обычно они находятся в комнатах, над входом в которые висят ловушки-лезвия. Все помещения образуют единый мини дворцовый комплекс из коридоров и лестниц. Ваша задача — отыскать в гробах части золотых доспехов (**Right Gauntlet**, **Right Greave**) и **Pharos Knot** (в гробу в центральной комнате за решетками). После этого можно вставить **Pharos Knot** в специальный слот над лестницей и пройти в следующее помещение. Кроме того, в холле дворца есть рычаг на стене, который открывает несколько дверей (в том числе и в комнату с решетками) и поднимает колонну в центре. Забирайтесь на колонну, прыгайте и хватайтесь за трещину в ближайшей стене и на руках идите по периметру комнаты, преодолевая углы и т.д., пока не сможете подняться. Наверху будет гроб с **Right Greave**. Если вы спрыгнете в отверстие в стене, то окажетесь в знакомом коридоре между ловушек, которые, скорее всего, уже сработали. Слева от лестницы со слотом для **Pharos Knot**, за коротким коридором с еще одной ловушкой в полу (ее также можно деактивировать заводным жуком, если хватит заводов) находится **Secret #54**, аптечка и патроны. В одной из комнат придется убить птицу феникс и скелета. Итак, вставляйте **Pharos Knot** в слот и идите в следующее помещение.

Ваша цель — забраться на самый верх. Возьмите аптечку с пьедестала — поднимет-



мися пулеметами. Уничтожить такой пулемет можно только подстрелив бочки с горючим поблизости (если они есть) или белый бензобак на обратной стороне пулемета (используйте прицел).

Убейте снайперов в здании слева (один на камне, другой на

ся колонна, а рядом, на соседней платформе, образуется энергетический двойник Лары — золотая Лара.

крыше) и возьмите у трупа револьвер. В городе есть несколько вещей, которые необходимо сделать.

Во-первых, на окраине есть улочка с пулеметами на крыше здания — она простреливается, и вы постоянно будете под огнем. В нише в здании слева возьмите гранатомет. Путь влево ведет к пропасти, за которой находится **Secret #55**, патроны и аптечка. Но перепрыгнуть ее можно будет только когда вы найдете и приложите к мотоциклу **Nitro Booster** на одном из следующих уровней. Путь вправо ведет к воротам выхода с уровня. Слезайте и бегите в здание напротив. Встаньте со стороны головы убитого и оттащите труп с решетки в полу. Теперь ее можно будет открыть рычагом в одной из следующих комнат, вернуться и залезть в лаз наверху (вы не можете забраться в проход сейчас, потому что он находится на уровне пояса Лары). Возвращайтесь к мотоциклу и объезжайте здание — окажетесь на предыдущей улочке, рядом с квадратным камнем у стены. Забирайтесь в лаз в стене над камнем. Он ведет к рычагу, который открывает ту самую решетку. Возвращайтесь к мотоциклу.

Во-вторых, есть платформа с яркими огораживаниями, где ведутся ремонтные работы. Туда можно запрыгнуть на мотоцикле с ближайшего трамплина — под его весом пол провалится, а коридор приведет к глухой стене и котловану с водой. Пробивайте на мотоцикле стену, и снова окажетесь на улице. Теперь можно вернуться пешком и нырнуть в воду. В подземном помещении

Поднимайтесь на колонну, цепляйтесь за рельефное дно мостика и идите на руках на другую сторону. Поднимайтесь по лестнице в нише на второй ярус. Под потолком комнаты гнездятся две птицы феникс. Как только вы станете подниматься выше, они попытаются атаковать сначала вас, а затем и золотую копию Лары. Надо успеть уничтожить их до того, как они спустятся ниже, иначе придется снова слезать на пол комнаты. Прыгайте на соседний мостик и забирайтесь в нишу в стене. Коридор приведет в комнату со скелетом. Быстро прыгайте на висющую под потолком платформу в центре комнаты и убивайте птицу феникс вместе со скелетом. Дверцы под потолком по обеим сторонам комнаты открываются соответствующими рычагами над платформой. Прыгайте на них с разбега, и они сработают под весом Лары. За одной из дверей возьмите **Hathor Effigy**, за другой — **Ornate Handle**. Соедините их в **Inventory**, и получится **Portal Guardian**. Вставьте его в вертикальный шест перед центральной дверцей и идите в тронный зал. Осталось разделаться с парой крепких придворных охранников Клеопатры и взять в гробах оставшиеся части доспехов: **Left Greave** и **Breast Plate**. Возвращайтесь в центр комнаты и прыгайте в один из открывшихся люков, чтобы закончить уровень.

Уровень 21. City Of The Dead

Начиная с этого места пойдут одни мрачные уровни с недостаточным освещением. Все они связаны одной цепочкой переходов — можно проехать с одного на другой на мотоцикле. Ваша глобальная цель — добраться до Цитадели. Название **City of The Dead** вполне соответствует содержанию. Здесь вам придется столкнуться с самонаводящи-



соберите аптечки и патроны и скользите в котлован вниз. Возьмите снайперский прицел рядом с убитым. Хватайтесь за трещину в стене и идите на руках до того места, где можно подняться. Соедините револьвер с прицелом и подстрелите голубой маятник через окошко, но не заденьте улей с мошками перед ним. Из шарика вылетит привидение, и откроется дверь — бегите вверх по лестнице и прыгайте в воду. Когда привидение залетит в воду, поверхность пруда замерзнет. Течением вас вынесет в предыдущую комнату с убитым. Снова бегите вверх по лестнице к уже замерзшему пруду. Нажмите рычаг, и в котловане с убитым откроется дверца. Бегите в проход. По пути взломайте фомкой сирую дверь с **Secret #56**, аптечкой, и вскоре окажетесь в нише перед зданием в начале уровня. Повисните на руках и идите вправо, к воротам, затем подтягивайтесь в другую нишу. Прыгайте на рычаг у ворот напротив — под весом Лары он сработает и откроет их. Слезайте и расстреливайте охранника.

Садитесь на мотоцикл и отправляйтесь в открытые ворота. Заезжайте по лестнице на самый верх, до трамплина, и прыгайте на противоположную сторону ущелья. Слезайте и нажимайте на рычаг — он поднимает колонну на лестнице. Садитесь на мотоцикл и возвращайтесь на лестницу. Снова поезжайте на самый верх, но в этот раз за трамплин, и вскоре окажетесь на улице. Возвращайтесь к открытой решетке в здании с трупом и забирайтесь в проход над ней. В конце нажимайте рычаг и снова садитесь на мотоцикл. Отправляйтесь к поднятой колонне на лестнице и забирайтесь наверх (мотоцикл в этот раз лучше оставить у ворот, а дальше идти пешком). Проход ведет к крыше с неисправным пулеметом. Прыгайте через проход и идите в открытую последним рычагом дверь. С соседней крыши видны два пулемета на другой стороне улицы. Подстрелите бочку с горючим рядом с ними, и все взорвется. Прыгайте через улицу на ту сторону и за пулеметами нажимайте рычаг — откроются ворота выхода с уровня.

Возвращайтесь к мотоциклу и езжайте в ворота — уровень закончится.

Уровень 22. Chambers Of Tulun

Итак, вы примерно в таком же мрачном месте, все в том же городе мертвецов. Одни из ворот выхода с уровня охраняет здоровенный двуногий бык. Когда он бьет своей пащей о землю, возникает ударная волна, которая наносит вред вашему здоровью. Ваша цель — загнать быка в ловушку и, воспользовавшись его отсутствием, спокойно закончить уровень.

Основная точка входа:

Перед вами большой храм без крыши и с двумя выходами. Обе двери захлопываются рычагом на самом верху, над дальней из них. В ближнем левом углу здания лежит гранатомет, в дальнем — аптечка. Забраться наверх можно по колоннам по обе стороны от ближнего входа. В это здание можно заманить быка и захлопнуть двери ловушки. Возвращайтесь к мотоциклу. Езжайте вправо и прыгайте через пропасть. Остановитесь у каменных ступенек и трамплина (прыгнуть с трамплина можно будет только с **Nitro Booster**). Становитесь на самый верх ступенек и поворачивайтесь к зданию на севере. Забирайтесь в отверстие и ползите в тоннель — он ведет к **Secret #57**, комнате, набитой большим количеством всевозможных items.

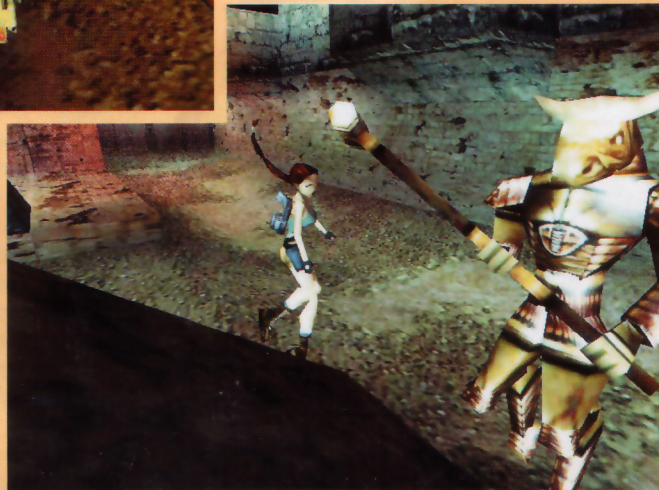
Снова садитесь на мотоцикл и поезжайте за угол. Раздавите шершня и остановитесь перед ступенькой. Ворота рядом ведут на уровень **Trenches** — они понадобятся позже. Бегите вперед и за углом здания увидите быка-хранителя ворот и деревянное колесо.



Бегите от него в здание храма и забирайтесь наверх по колоннам у дальней двери. Все время, пока вы будете спокойно карабкаться к рычагу, бык будет бесноваться внизу. С колонны прыгайте на ближайшую платформу, оттуда — к левой стене и хватайтесь за трещину. Идите на руках до следующей платформы, поднимайтесь и прыгайте на угловую лестницу. Все время держитесь руками и обогните угол колонны (Лара может огибать углы). Спрыгивайте на другой стороне и поднимайтесь по проходу на крышу к рычагу. Дергайте за него, и двери храма-ловушки захлопнутся на некоторое время.

Далее по логике игры вы должны прыгнуть на ближайшую платформу справа, с нее — на маленькую платформочку перед тросом, затем раскачаться на веревке и допрыгнуть до одного из проходов в крыше на противоположной стороне здания. Одно из них — **Secret #58**, другое — ведет к отверстию в крыше и обратно на улицу. Вы должны приземлиться недалеко от мотоцикла. Особо жаждущие могут попытаться это сделать, однако это практически невозможно. Сделать сложный прыжок с веревки по диагонали и схватиться руками за край прохода просто нельзя, а до противоположной стены здания не допрыгнешь, даже максимально раскачавшись. Честь и хвала разработчикам из Core — в который раз я помянул про себя славных программистов крепким добрым словом.

Мое альтернативное решение следующее: дерните за рычаг еще раз, чтобы снова открыть двери. Бегите по коридору обратно на предыдущий ярус, повисните на руках и спрыгивайте на пол храма. Затем бегите спринтом от быка-хранителя к деревянному колесу. У вас будет возможность повернуть колесо 3-4 раза, пока бык вас не догонит, а этого вполне достаточно, чтобы открыть ворота. Не обращайте внимания на шершня и хранителя, глотайте аптечки и пробивайтесь к воротам, ваша задача — успеть туда залезть. Внутри вы увидите лестницу, которая ведет на следующий уровень, но подниматься по ней надо не по центру, а приме-





нив старый трюк **TR**, по **КРАЮ** лестницы, чтобы не были задействованы ноги. Тогда бык не будет колотить палицей и ударной волной сбрасывать вас с лестницы на середине. Как видите, храм-ловушку вообще можно было не использовать. Лара попадает на **Citadel Gate**.

Альтернативная точка входа 1:

Спускайтесь по лестнице, выбирайтесь через нишу справа и убегайте от быка-хранителя. Садитесь на мотоцикл и отправляйтесь в ворота, на уровень **Trenches**.

Альтернативная точка входа 2:

Теперь у вас есть **Nitro Booster**, и можно перепрыгнуть трамплин у лестницы. Для разгона на мотоцикле используйте клавишу **R2** (спринт). На каменной площадке вылезайте и бегите в дверь. Убейте охранника и осмотритесь. Помещение представляет собой некое багажное отделение. Справа под потолком видны спринклеры — противопожарные распылители воды, реагирующие на дым. Бегите до конца коридора и берите деревяшку на полу. Возвращайтесь в предыдущую комнату и спускайтесь вниз по другому коридору. Бегите мимо лестницы в дверь, застрелите охранника и подожгите свой факел (дверь открывается ногой). Возвращайтесь и бегите прямо под спринклеры — сработает система пожаротушения, и

в котловане, где вы взяли деревяшку, теперь образуется достаточно высокая для прыжка ступенька. Забирайтесь в следующую комнату, расстреливайте деревянные ящики и замок на решетке двери (через прицел). В отверстии в стене берите **Roof Key** и возвращайтесь к мотоциклу. Если желаете взять **Secret #55** на **City of The Dead**, то сейчас как раз самое подходящее для этого время. В любом случае снова отправляйтесь на мотоцикле на уровень **Trenches**, Альтернативная точка входа 1, через знакомые ворота.

Уровень 23. Citadel Gate

Основная точка входа:

Поболтайте с раненым насчет того, что произошло в городе (ему нужны коды доступа, чтобы выполнить свой долг перед страной и въехать в монстра на грузовике со взрывчаткой). В следующем переулке вы увидите собственно изрыгающего пламя монстра. Если вы находитесь в пределах определенного радиуса от него, вас начинают заживо есть тучи мошкар. Не обращайте на них внимания, никакого репеллента в этой игре не предвидится. Просто быстро бегите вперед, и они вскоре отстанут. За монстром будет переулок с бельевой веревкой. Справа увидите единственную примечательную улочку в городе. Из подвала вылезут крокодилы. Прыгайте через низкий кирпич-плетень в небольшой загончик с гробами. В его стене есть достопримечательная дверь. Нажимайте рычаги в соседней стене в любой последовательности, забирайтесь на платформу наверху и дергайте четвертый рычаг. Оба надгробия отъедут. Одна из ям ведет в коридор с рычагом, который отпирает дверь в соседней яме. За

этой дверью находится последний рычаг, который завершает последовательность и открывает дверцу наверху, рядом с надгробиями. Бегите туда, спасаясь от мошкар.

Наверху прыгайте на веревку и разворачивайтесь. Теперь вы собственно над загончиком. Можно раскачаться, прыгнуть по направлению к правому колоколу и схватиться за выступ. Затем упасть и снова схватиться. Проход ведет к **Secret #59**. Правда, этот диагональный прыжок сделать практически невозможно. Возвращайтесь обратно на веревку и прыгайте вперед на платформочку. Теперь ваша задача пропрыгать по крышам до конца этого и следующего переулков. Не обращайте внимания на балки и маленькие балкончики — за них все равно нельзя хвататься. Прыгайте только по шиферным крышам и стандартным платформам. Для того чтобы перелезть в правый переулок, надо обогнуть на руках угол здания. Далее прыгайте на платформу напротив, а с нее — к предыдущей к стене с трещиной и аптечкой. Идите на руках и спрыгивайте на платформочку вниз. Через пару крыш будет каменная арка — вход в здание. По пути обильно истребляйте летучих мышей и шершней.

Вы окажетесь в высоком проходе над огромной ямой. Слева будет раздолбанная машина такси, а справа — перевернутый джип. Разбегитесь и прыгайте к джипу (в полете нажимайте **►** — траектория прыжка искривляется в нужную сторону). Убейте двух шершней, возьмите **Nitrous Oxide** за джипом, но не наступите в огонь. Прыгайте через яму по направлению к такси — вполне можно допрыгнуть. Возвращайтесь к началу уровня и снова поговорите с раненым. Забирайтесь по той же лестнице и идите на **Chambers Of Tulun**, Альтернативная точка входа 1.

Альтернативная точка входа:

Прыгайте с **Nitro Boost** через заграждения и минное поле, ускоряйтесь, когда будете ехать мимо чудовища, и возвращайтесь к раненому в начале уровня. Он сядет за руль грузовика,





активирует взрывчатку, въедет в монстра и все взорвется, в том числе и мотоцикл Лары. Вы отправляетесь на уровень **Citadel**.

Уровень 24. Trenches

На этом уровне вы побываете еще бесчисленное число раз.

Основная точка входа:

Слезайте с мотоцикла и бегите к пальме и дальше, в арку. На развилке слева над кучей песка возьмите аптечку и патроны. Бегите дальше, в арку с пулеметом-огнеметом напротив. Прячьтесь за ящиками справа и ползите в дальний левый угол с амбразурой. Встаньте в полный рост — пулемет развернется и станет стрелять. Теперь нагнитесь, ползите за высокий ящик и становитесь. Локатор вас не заметит, и пулемет останется на месте — боком к вам. Сделайте из-за ящика маленький шаг влево и прицельтесь в белую канистру за ним — пулемет взорвется. Таким же образом можно уничтожить и другие.

Берите патроны на платформе наверху и прыгайте к дыре на противоположной сто-

роне. В конце прохода стоит еще один пулемет. Ползите в лаз слева, но перед этим выстрелите туда гранатой — это убьет охранника в комнате. Горячий пар немного повредит здоровью, но несущественно. Расстреливайте ящики и берите патроны. Из этого дота можно спокойно прицельтесь и взорвать предыдущий пулемет и охранника. Выбирайтесь тем же путем и бегите в конец коридора.

На развилке сначала ползите в правый проход и в конце берите карточку с кодами доступа **Weapon Key Code**. Возвращайтесь, повисните на руках, обогните угол и продолжайте движение до конца прохода с пулеметом в конце. Спрыгивайте и расстреливайте двух охранников. Из мотора разбито-



го джипа выломайте фомкой **Valve Pipe**. Расстреляйте ящик в глубине деревянного навеса и возьмите аптечку. Вторая находится за пулеметом. Возвращайтесь тем же путем обратно к мотоциклу. Соедините **Valve Pipe** и **Nitrous Oxide** и сделайте апгрейд своему железному коню —

теперь можно будет прыгать через пропасти с разбега (клавиша **R2** — спринт). Возвращайтесь обратно в **Chambers of Tulun**, Альтернативная точка входа 2.

Альтернативная точка входа 1:

Теперь у вас есть **Roof Key**, и можно добраться до крыши. Снова остановитесь перед пальмой и посмотрите наверх, на стену слева. Вы увидите трещину, по которой вам вскоре предстоит идти на руках. В конце трещины стоит бетонный блок — расстреляйте его через прицел, чтобы не мешал по пути. Перед пальмой есть арка с лестницей — поднимайтесь по ступенькам. В нише слева возьмите аптечку, а в нише справа подпрыгните и дерните за рычаг — откроется заслонка и проход. Вскоре вы окажетесь в нише в стене над пальмой. Идите на руках по упомянутой трещине и обогните угол здания. Цепляйтесь за рельефное дно мостика и спрыгивайте на противоположной крыше. Убейте охранника и шмеля и открывайте во-





Альтернативная точка входа 3:

Теперь вы перед минным полем. Используйте **Mine**

роты **Roof Key**. Снова прыгайте через улицу и хватайтесь руками за трещину. Подтягивайтесь в проход, он приведет к амбразуре, через которую виден красный ящик переключателя. Используйте прицел и расстреляйте кнопку и ящик, пока не пойдет дым. Это открывает маленькую дверцу в котловане рядом с большой кучей песка и лестницей наверху. Садитесь на мотоцикл, разгоняйтесь (начинать надо чуть ли ни с противоположной стороны улицы, задолго до лестницы, которая ведет к открытому отверстию) и прыгайте через этот узкий проем на платформу над кучей. Слезайте перед воротами "а-ля гараж" — они открываются изнутри — и забирайтесь по лестнице наверх.

Альтернативная точка входа 2:

Снова бегите в к той куче с песком, через которую вы прыгали на мотоцикле. Он все еще стоит наверху, поэтому использовать его не получится. Но в основании кучи теперь появилась ступенька. Становитесь на нее, подпрыгивайте и хватайтесь руками за платформу. Забирайтесь по лестнице и снова возвращайтесь на **Street Bazaar**, Альтернативная точка входа.

Detonator, чтобы уничтожить мины, и бегите к красной кнопке — она открывает дверь гаража. Теперь можно снова сесть на мотоцикл. Сбейте охранника и отправляйтесь на **Citadel Gate**, Альтернативная точка входа.

Уровень 25. Street Bazaar

Основная точка входа:

Спускайтесь по лестнице в гараж и поговорите с раненым. Возьмите **Mine Detonator Body**, ручку для домкрата **Handle** на столике слева и сам домкрат за автомобилем **Car Jack Body**.

Нажмите на красную кнопку — откроются большая и маленькая двери. Бегите в большую и поднимайтесь наверх. Прыгайте по диагонали и в полете хватайтесь за потолок. Идите на руках в соседнее помещение с контрольными щитками под крышей. Оттуда прыгайте и забирайтесь в лаз. Решетка в потолке закрыта. Соедините **Handle** и **Car Jack Body** — получится полноценный домкрат **Car Jack**. Примените его к узкой части стены и откройте люк наверху. Вылезайте на крышу.

Не обращайте внимания на мошкар. Отодвиньте маленький ящик в нишу за громоот-

водом. Толкайте большой ящик, похожий на воронку и расширяющийся кверху, и ставьте его прямо на участок крыши, куда бьет молния. Заграждения за мостиком разрушатся, и можно будет перепрыгнуть на другую сторону улицы. Цепляйтесь руками, огибайте угол и спрыгивайте на платформу. Ползите в лаз в стене, но перед этим можно допрыгнуть до участка крыши слева и взять **Secret #60**. Повисните на выступе и спрыгивайте на наклонную плоскость вниз. В бункере в одной из ниш возьмите

панель с кнопками **Mine Position Data**. Соедините ее с **Mine Detonator Body** — получите **Mine Detonator**, устройство для деактивации минных полей.

Появится бык. Забирайтесь на платформу с деревянными ящиками. Когда бык ударится лбом в стену, ящики свалятся и откроют проход на второй ярус. Поднимайтесь и бегите в дыру в стене, из которой пробивается дневной свет. Вы снова окажетесь на **Trenches**, Альтернативная точка входа 2.

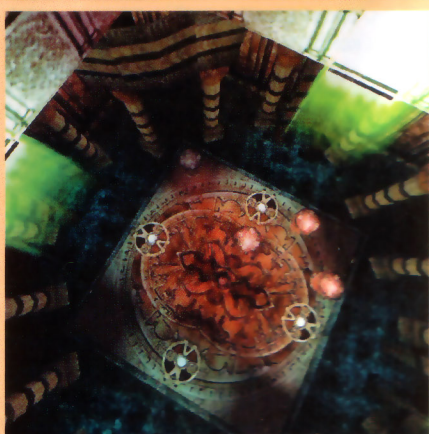
Альтернативная точка входа:

Снова спускайтесь в гараж, но теперь бегите в маленькую дверцу на улицу. Расстреляйте охранника у пальмы и бегите влево, в проход с ограждениями и запрещающими знаками. Вы снова окажетесь на **Trenches**, Альтернативная точка входа 3.

Уровень 26. Citadel

После просмотра ролика бегите в соседний зал и поднимайтесь в нишу по лестнице. Нажмите рычаг, возьмите на полу факел и зажгите его. Подпрыгните и подожгите веревку, натянутую поперек комнаты. Возвращайтесь в предыдущее помещение, подберите аптечку и патроны в нише и слезайте в открывшийся люк в полу. Вскоре вы окажетесь на большой лестнице. Спрыгивайте и забирайтесь на бордюр слева. Спускайтесь





на руках по трещинам в стене шахты и забираться в проход над самой водой. В следующей комнате залезайте в узкий лаз в стене — он ведет в соседнюю шахту. Снаружи повисните на руках и падайте на наклонную платформу. Надо пропрыгать по двум наклонным скатам, расположенным перпендикулярно друг к другу, и в конце схватиться за трещину в стене. Когда Лара начнет скользить спиной вперед, делайте сальто назад, чуть под углом — героиня приземлится на второй скат и снова заскользит лицом вперед — прыгайте в конце, хватайтесь за трещину и подтягивайтесь в нишу. Отсюда перепрыгивайте на другую сторону шахты и вылезайте. Бегите вверх по лестнице.

Наверху убейте охранников, нажмите рычаг и падайте в яму. Огненные ловушки в коридоре теперь отключены — он приведет в большой зал с четырьмя бочонками, каждый из которых обозначает сторону света. Расставьте их на круглой арене в соответствии с направлением, указанным на вашем компасе, и в стенах зала откроются двери (перед входом в зал должен стоять S-бочонок, слева — W-бочонок, по правую сторону — E-бочонок и у дальней стены — N-бочонок). Где-то здесь должен быть **Secret #61**. В одном из прохождений, по которому я сверял секреты, о нем буквально сказано следующее: "Найдите лестницу, над которой есть рифленый потолок, и идите на руках к дальней стене с узким лазом. Отпускайте руки, снова хватайтесь и подтягивайтесь в лаз". Этот секрет я не нашел, как ни старался, попробуйте вы.

Итак, перед вами три двери, которые ведут, соответственно, в три комнаты. Левая дверь — к люку в полу и подводной камере. Правая — к рычагу, изменяющему уровень жидкости в подводном тоннеле. Дверь впереди — к комнате с цепью, которая открывает каменную дверь в следующее помещение. Бегите в левую дверь и прыгайте в воду. В стене камеры есть затопленная ниша с рычагом — он открывает заслонки в полу, но нажать его можно только когда уменьшится уровень воды в резервуаре. Кроме того, один из тоннелей ведет в комнату с цепью. Противоположный — в другой резервуар, с рычагом в потолке. Нажмите его, и люк, через который вы попали в воду, герметически закроется. Теперь плывите в комнату с цепью, возвращайтесь по коридору в зал с бочонками и бегите в правую дверь. Убейте охранников и нажмите рычаг — уровень воды в резервуарах понизится. Возвращайтесь обратно в подводную камеру тем же путем — теперь можно нажать тот самый рычаг в до этого затопленной нише в стене. Уровень воды упадет еще сильнее. Подберите аптечки из люков в полу и возвращайтесь в комнату с цепью и дергайте ее (теперь в котлованчике нет воды). Бегите в открывшуюся каменную дверцу.

Когда вы вылезете из отверстия в стене, комната наполнится лязгом, и на вас нападут **Crusader Skeletons**. Они очень медлительны, и их нельзя убить — бегите вверх по деревянному помосту и вставайте у заграждения в конце. Отпрыгните, когда скелеты подойдут вплотную — они пробьют доски и откроют вам дорогу в следующую пещеру. Поднимайтесь наверх. В полу слева есть бездонный колодец. Повисните на руках, падайте и подтягивайтесь в про-

ход — он ведет к **Secret #62**. Бегите в дальний конец пещеры, к факелам, и уровень закончится.

Уровень 27. The Sphinx Complex

Основная точка входа:

Расстреливайте охранников на своем пути. Подберите ключи на земле и откройте дверь справа. Убейте еще нескольких охранников и нажмите рычаги по обе стороны каменного котлована (надо прыгать через пропасть). На выходе убейте еще одного ниндзя слева. Перед вами огромная статуя сфинкса "со спины". Пока что нам нужно пробраться в подземелье под ним. Бегите вправо и прыгайте через ямы и котлованы до самого конца, расстреливая охранников.

Входите в дверь здания справа и отодвигайте шкаф от стены — за ним проход. Расстреляйте решетку и ползите в соседнюю комнату. В конце отстреливайте обычными пистолетами еще одну решетку (это можно сделать и сидя на корточках). Убейте арабов в комнате и отодвиньте шкаф в углу — под ним **Secret #63**, ружье. Расстреляйте ящики и возьмите лезвие от лопаты **Metal Blade**. Нажмите на кнопку и выходите через ворота — появятся еще несколько охранников. Возвращайтесь к "спине" сфинкса тем же путем. Обогните его слева и продолжайте бежать по плоскостям. Вскоре вы увидите его каменное лицо с надгробием между лап. Туда нужно будет вернуться



уже с целой лопатой, а пока что снова прыгайте через бездонные котлованы впереди (запомните запертую дверь слева — она ведет на **Mastabas**). За последним из них вас поджидают арабы. Расстреляйте ящики перед массивными железными воротами и возьмите ручку от лопаты **Wooden Handle**. Забирайтесь на лапу сфинкса и перелезайте на другую сторону, к надгробию. Заберите в **Inventory** лопату и начинайте копать перед каменной плитой — вскоре Лара выроет подземный проход. Прыгайте вниз и бегите в тоннель, он ведет в основание сфинкса.

Альтернативная точка входа:

Вылезайте из прохода — вы снова перед надгробием между лапами сфинкса. Прыгайте через первый котлован к запертой двери слева, о которой я упомянул выше, и открывайте ее связкой ключей охранника **Guard Keys**. Лара попадет на уровень **Mastabas**.

Уровень 28. Underneath The Sphinx

Цель вашего пребывания здесь — собрать 4 статуи **Holy Scripture**, которые понадобятся при переходе на самый последний уровень. Для этого придется усмирить двух быков, собрать 4 ключа, решив несколько голово-



ломок, и не попасться ни в одну из имеющихся в изобилии ловушек.

Решетка за вами закроется. Коридор упирается в стену с тремя кнопками, рядом с которыми находятся две статуи быков (но видно, что они дышат). Если вы случайно или намеренно спровоцируете быков (достаточно просто близко подойти к ним), то придется заманивать их в пустые клетки по обе стороны коридора и закрывать рычагом решетку выхода. Если же с самого начала держаться от них подальше, то они вообще не доставят вам хлопот.

Возьмите на полу рядом со скелетом лист с иероглифами **Scrap of Paper** и спички. На нем, по идее, указана первая комбинация. В обоих концах коридора есть по три решетки, которые открываются после того, как вы нажмете все три кнопки в определенной последовательности. После этого кнопки блокируются до тех пор, пока вы не преодолеете все препятствия за открывшейся решеткой и не вернетесь снова в центральный коридор, чтобы открыть следующую. При этом, если набрать неверную комбинацию — открывается решетка в комнату с ловушками, в которую придется лезть. Кроме того, следует отметить, что из-за багов (ох, уж, эти Коре-программисты!) кнопки в центральной стене не всегда разблокируются даже после того, как вы найдете очередной ключ и вернетесь в коридор. Если это произойдет, то либо попробуйте переиграть уровень, либо используйте код **HELP** и переходите на следующий. В последнем случае ваша **Inventory** не досчитается 4-х статуй **Holy Scripture**, но они нужны в самом конце 35-го уровня только для перехода на 36-й, так что невелика потеря.

Коридоры за 4-мя решетками ведут к разноцветным ключам, которые надо собрать. Пятая решетка ведет в пещеру с цветными нишами в стенах — туда надо установить собранные ключи, и тогда откроется дверь в следующее помещение с **Holy Scriptures**. Шестая решетка ведет в комнату с ловушками. Как только вы про-

ходите под любой решеткой, она закрывается — надо искать рычаг, чтобы снова ее открыть.

Нажмите кнопки в следующем порядке: Правая-Левая-Средняя. Откроется решетка в левой части центрального коридора, которая ведет в комнату с четырьмя подсвеченными нишами в стенах. Наверху, в глубине каждой ниши, написана комбинация для решетки, которая ведет к ключу соответствующего цвета. Можно использовать арбалет с прицелом и выстрелить чем-нибудь ярким, вроде взрывающейся стрелы — тогда эту комбинацию станет видно. Они приведены ниже. Возвращайтесь к кнопкам.

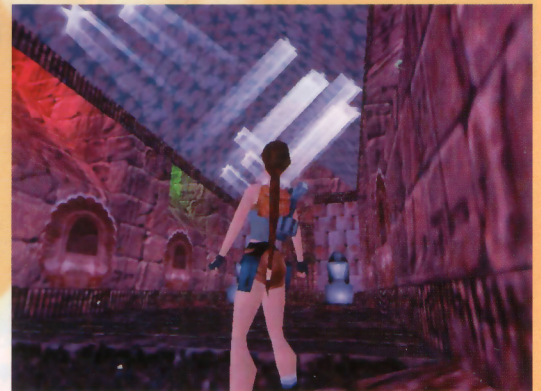
Нажимайте Правая-Левая-Средняя — откроется одна из решеток слева. В конце тоннеля с ямами увидите три прохода. В каждом из них есть много шатких досок, под которыми находятся острые шипы — их никак нельзя преодолеть, просто не ползайте по ним. Проблема в том, что спичка быстро кончается, а в положении на четвереньках нельзя зажечь новую, так что в темноте вы прямиком угодите в такую вот ловушку — запоминайте дорогу. Зажгите спичку и ползите в правый лаз. Далее налево-направо-налево и нажимайте рычаг в конце — он открывает решетку выхода. Возвращайтесь и ползите в левый проход и далее налево-налево, берите красный ключ **Stone of Maat**. Остается проход впереди — ползите прямо к шатким доскам справа, и вы упадете в яму с **Secret #64**, гранатометом. Возвращайтесь к трем кнопкам.

Нажимайте Средняя-Левая-Правая — откроется еще одна решетка в левой части коридора. За пропастью увидите комнату с четырьмя крокодилами и озером. Нажмите рычаги в стенах — откроется люк в полу в центре комнаты. Пятый рычаг открывает решетку выхода в основной коридор. Берите зеленый ключ **Stone of Khepri** и возвращайтесь.

Нажимайте Левая-Средняя-Правая — откроется решетка в правом конце коридора. В стенах каменной комнаты находятся 9 отверстий-ловушек. Если вы засунете руку не в то отверстие, то придется убежать от полчищ жучков. Встаньте лицом к северной стене (кажется, правая) и дерните рычаг в правом отверстии — откроется решетка выхода. Теперь берите синий ключ **Stone of Re** в правом отверстии из трех на восточной стене. Возвращайтесь в центральный коридор.

Нажимайте Средняя-Правая-Левая — откроется одна из решеток в правой части коридора. Всю пропасть можно обойти на руках по правому краю. В комнате с факелами есть отверстие в полу. Внизу — трехмерный подводный лабиринт, довольно унылая ситу-

ка. Вам придется плавать по подводным тоннелям и искать комнаты с рычагами. Каждый рычаг открывает очередную синюю заслонку рядом с изображениями иероглифов. В последней комнате (их 5) находится фиолетовый ключ **Stone of Atum**. В самом начале открыта только одна заслонка, и она находится довольно далеко от начала лабиринта — придется поискать. Описывать направления движения и расположение ничем не отличающихся друг от друга коридоров словами бесполезно — попробую лишь объяснить, где находится первая комната.



Когда вы нырнете в люк, то увидите развилку из трех коридоров. Плывите на Юг (кажется в правый), затем на Восток, снова на Юг и еще раз на Юг. За иероглифом будет первая комната.

Нажмите на рычаг и по пути обратно плывите в тоннельчик на предпоследней развилке — он ведет к открывшейся заслонке во вторую комнату. Дерните рычаг там и т.д. примерно в том же духе. Когда найдете ключ, возвращайтесь в центральный коридор тем же путем.

Бегите в пещеру с подсвеченными нишами и вставляйте ключи в соответствии с их цветом — откроется решетка выхода. В проходе не будет секции пола — хватайтесь за потолок и идите на руках. В следующей комнате находятся четыре статуи **Holy Scriptures**. Вокруг расставлены ловушки-лезвия. Бегите с левую нишу и берите первую статуэтку, прыгайте назад, затем поворачивайтесь и прыгайте вправо, берите вторую статуэтку. Остальные можно взять, используя примерно ту же последовательность движений. Откроется решетка, и можно будет выйти из комнаты. Хватайтесь за потолок и идите на руках через пропасть, затем бегите в тоннель — это выход с уровня.

Уровень 29. Menkaure's Pyramid

Цель этого короткого уровня — добраться до вершины пирамиды и попасть внутрь.

В конце тоннеля в потолке есть люк с ручкой. Встаньте лицом на Север под ручкой и подпрыгните, чтобы его открыть. Расстреляйте гигантского скорпиона — не редкость в здешних местах. Перепрыгивайте пропасть слева и далее по ходу движения. Убейте еще пару скорпионов, и вскоре окажетесь перед пирамидой. Бегите вправо и прыгайте

те по наклонным каменным платформам вокруг пропасти к зданию вдалеке (придется сделать пару раз сальто). Подстрелите гигантского насекомого и бегите в дверь. Внутри увидите сцену борьбы скорпиона с охранником. Расстреляйте скорпиона, но не заденьте араба — он даст вам ключи **Guard Keys** и **Armory Keys**. Последние нужны для **Secret #69**, и если охранник все-таки погибнет, вы их не получите. Соберите аптечки и патроны по углам комнаты и возвращайтесь обратно к пирамиде. Перейти пропасть теперь можно на руках по правому краю.

Вы окажетесь как раз недалеко от плоской каменной платформы — с нее и надо начинать восхождение наверх. Поверхность пирамиды представляет собой лабиринт из каменных глыб. Все они наклонные и различной высоты, на некоторых из них можно стоять, не соскальзывая вниз, на других — нет. Чем ниже плита и чем меньше ее угол наклона, тем выше вероятность того, что стоять на ней все-таки можно. На мой взгляд, это одна из самых удачных головоломок игры, привнесшая элемент ощущения дополнительной степени свободы в пространстве. Промучившись с плитами полчаса, вы научитесь с одного взгляда определять подходящую для очередного прыжка глыбу пирамиды. Если по дороге вам попадаются насекомые — это верный знак того, что вы на правильном пути.

Итак, прыгайте по плитам и постепенно поднимайтесь по стене пирамиды по диагонали. Вскоре вы упретесь "в тупик": ни выше, ни влево прыгать будет некуда. Сделайте прыжок с разбега вдоль стены влево и скользите по стене пирамиды вниз, до платформы, на которой можно стоять. Дальнейший путь очевиден: прыгайте по плоским платформам, как по ступенькам, и вскоре доберетесь до ворот пирамиды

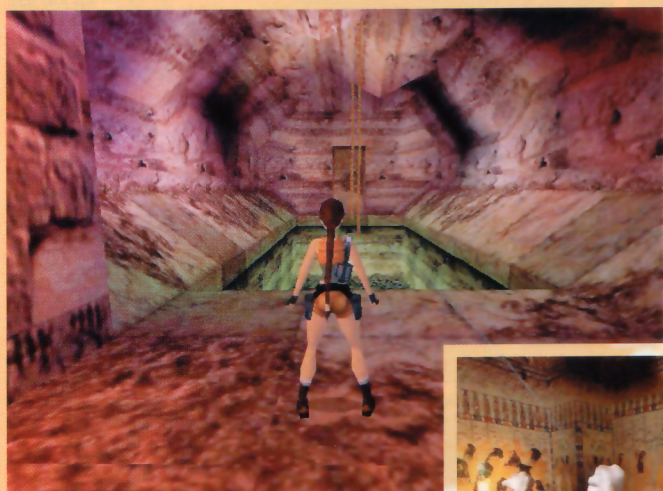
справа. Они открываются ключом охранника. Если пропрыгать чуть дальше за ворота, вправо, и подняться вверх по пирамиде, то можно взять **Secret #65**, револьвер со стены над воротами. Бегите в дверь и в тоннель выхода с уровня — он ведет внутрь пирамиды.

Уровень 30. Inside Menkaure's Pyramid

Бегите через раскачивающиеся лезвия и далее, до комнаты со звездой в потолке и лестницей.

Прицельтесь и расстреляйте звезду — откроется люк в полу в следующей комнате, в "железном кузове". Спускайтесь по лестнице и прыгайте в люк (мумий можно расстрелять из гранатомета). Перепрыгивайте на другую сторону котлована по веревке и снова расстреливайте мумий.

На развилке увидите два котлована с парой веревок. В конце правого есть рычаг, который открывает заслонку в комнату за левым. Ваша цель — попасть в эту комнату. Расстреляйте египтянина-охранника и выломайте из стены звезду **Western Shaft Key** — откроется новый проход. Возвращайтесь к комнате с лестницей, где вы расстреляли звезду в потолке, и бегите в открывшийся проход. Зажгите спичку и ползите по коридору с лезвиями. Открывайте люк и вылезайте на поверхность. Расстреливайте гигантских скорпионов, и снова окажетесь у пирамид. Нажмите на кнопку на стене за первой из них — в крыше соседней пирами-



ды откроется шахта. Забраться туда очень просто. Повисните на руках и спускайтесь в шахту — по стенам можно ползти.

Внутри пирамиды прыгайте через пропасть и переходите следующий участок на руках. Перед вами будут два котлована с раскачивающимися лезвиями. Проход слева за первым из них ведет к выходу, но чтобы его открыть, надо нажать на рычаг за котлованом со вторым лезвием.

Бегите в открытый проход и переходите на руках участок пропасти. Скользите вниз по широкому коридору и прыгайте через яму, отклоняясь вправо к плоской платформе. Берите **Secret #66**, Узи, скользите дальше и прыгайте через вторую яму. В конце тоннеля повисните и прыгайте вниз. Вы снова окажетесь в проходе под сфинксом, на уровне **The Sphinx Complex**, Альтернативная точка входа.

Уровень 31. The Mastabas

Здесь придется много прыгать, весь уровень представляет собой гремучую смесь из чередующихся котлованов и катакомб. Перепрыгнув через очередной котлован, вы попадете в катакомбы и наоборот. Видимость сильно ограничена каменными постройками. Таким образом, иногда вы можете только догадываться о том, где находитесь, а на самом деле — вы рядом с предыдущим зданием, только за углом.

Бегите прямо в заколоченное здание и открывайте секретный люк в полу, в центре (текстура люка ничем не отличается от пола, надо встать перед люком и открыть его (X)). Внизу находится **Secret #67**, аптечка. Расстреляйте собак и бегите вправо, к бензопиле и грузовику. Возьмите там канистру **Jerrycan**. Теперь возвращайтесь к предыдущему проходу (слева по ходу движения) и бегите в дверь здания. Открывайте люк в полу и спускайтесь в подземелье.



Внутри расстреляйте пару собак и бегите в левый коридор на развилке — он ведет в комнату с факелами, львиными головами и дверцей. Используя прицел, расстреляйте кристаллы в пасти у львов, и дверь откроется (этого же результата можно добиться выстрелив один раз из гранатомета суперпатронами в центр комнаты, второй выстрел понадобится, чтобы взорвать мумий, появившихся из открытой двери). Берите флягу **Small Waterskin** и возвращайтесь к развилке в коридоре, но теперь бегите вправо. В конце подтягивайтесь и вылезайте на поверхность.

Расстреляйте собак и прыгайте через котлован справа на Восток (первый из двух смежных). Входите в здание, открывайте люк в полу и забирайтесь в катакомбы. Один из концов коридора ведет во вторую комнату с львиными головами и дверью. По пути расстреляйте собак. Снова целитесь в кристаллы, чтобы открыть дверцу, и берите там мешочек с песком **Bag of Sand**. Возвращайтесь к развилке в коридоре и бегите по другому тоннелю (в одном из тупиков есть аптечки), в конце подтягивайтесь в отверстие и вылезайте на поверхность (это должна быть просто яма, а не люк — вы окажетесь внутри здания).

Открывайте дверь и разнесите в щепки ограждение — Лара снова окажется у одного из котлованов-пропастей. Прыгайте по правому краю пропасти — сначала на платформу и оттуда на другой край обрыва. Бегите за каменный заборчик, открывайте люк в земле и спускайтесь в катакомбы. В одном из концов коридора возьмите деревяшку и бегите в другой — там находится еще одна

комната с львиными головами. Расстреляйте кристаллы в пасти у львов и бегите в открывшуюся дверцу. В комнате с факелами стоят весы. Убейте летучих мышей (придется на время выбросить деревяшку) и положите на правую чашу мешочек с песком **Bag of Sand**. Встаньте в центр лужи за весами и наберите во флягу **Small Waterskin** воды. Вылейте воду на левую чашу весов. На центральную чашу налейте немного бензина из канистры **Jerrycan**. Теперь снова найдите деревяшку, зажгите ее от факелов в стене и подожгите чашу с бензином — весы уравниваются, и откроется дверца в одной из стен. Расстреляйте мумий и фомкой выбейте из стены **Northern Shaft Key** — откроется противоположная дверь. Расстреляйте головы львов в очередной комнате и бегите в проход — он снова приведет на поверхность.

На другом конце пропасти виднеется забитый досками вход. Прямо туда не допрыгнуть, но можно сначала перепрыгнуть на левую сторону обрыва, затем — на правую, противоположную, и войти в другое здание. Открывайте люк и спускайтесь в подземелье. Подземный ход приведет к очередной яме, и вы окажетесь прямо перед забитым досками входом, от которого еще недавно вас отделяла пропасть. Входите, расстреляйте собак, открывайте люк и спускайтесь в катакомбы.

Один из тоннелей ведет в очередную комнату с головами львов. На этот раз за дверью находятся три статуи мартишек (Ничего не вижу, Ничего не слышу, Ничего не скажу). Используйте фомку на сломанном рычаге перед правой мартишкой — откроется дверь рядом (если попробовать другие рычаги, придется расстреливать черных обезьян). Внутри расстреляйте мумий и выбейте из стены фомкой **Southern Shaft Key**. Уничтожьте кристаллы в пасти у львов — откроется противоположная дверь в еще одну комнату с львиными головами. Расстреляйте и этих львов — откроется дверца. Проход ведет в тоннель и на следующий уровень.



Уровень 32. The Great Pyramid

Ваша цель — добраться вдоль стены великой пирамиды до **Knufu's Pyramids** — пирамид поменьше. Снова придется много лазать и прыгать по поверхности пирамиды, но не надо забираться на вершину.

Проход приведет в тупик. Подтягивайтесь в отверстие в потолке и выбирайтесь на поверхность.

Ближайшая задача — добраться до пирамиды через несколько зданий с охранниками и люками в полу. В центре первого здания есть секретный люк **Secret #68**, который ведет к гранатомету. Игнорируйте другие люки — это ловушки. По пути подбирайте аптечки и патроны, расстреливайте насекомых и охранников, и вскоре окажетесь у большой пирамиды.

Нужно зигзагом пройти по стене пирамиды и в конце, у дальнего левого края, проскользнуть вниз на следующий уровень. По сравнению с предыдущим, лабиринт глыб усложнен, придется больше прыгать, больше соскальзывать в нетривиальных местах на платформы внизу, кроме того, некоторые глыбы будут падать сверху — нужно вовремя нагнуться. В одном месте надо будет съехать далеко вниз, чуть ли не в пропасть, перейти дальше на руках и подтянуться. В другом — тоже проскользнуть вниз, почти до основания пирамиды, и продолжить путь уже оттуда. Всегда ищите подходящие для прыжка плиты поблизости, на которых можно стоять. Если таких плит нет, это значит, что надо прыгать с разбега в текущем направлении и скользить вниз. Пригибайтесь каждый раз, когда слышите грохот падающей глыбы. Один раз придется отпрыгнуть из-под камня на ближайшую платформу, иначе раздавит. Насекомые, как и раньше, означают, что вы на правильном пути.

Примерная последовательность прыжков следующая: прыгайте через пропасть на выступающую платформу, с нее — на соседнюю слева и так далее, пока не заберетесь на плиту в основании пирамиды. Двигайтесь все время вправо, поднимаясь вверх по глыбам, где это возможно. В конце, когда подходящих плит больше не будет, разбегитесь и



прыгайте по прямой вдоль стены. Скользите вниз, хватаясь руками за край пропасти. Отсюда можно добраться до ближайшей колонны справа в основании пирамиды и подтянуться. На крайней правой платформе можно взять аптечку. Снова поднимайтесь по поверхности пирамиды вверх, двигаясь уже по диагонали влево, до длинной платформы с двумя жуками. Разбегайтесь и прыгайте вперед вдоль стены. Скользите на платформу внизу — на ней можно стоять. Прыгайте на платформу слева и сразу на следующую, чуть выше — прокатится камень. Следуйте дальше влево и, когда больше не будет нужных плит, разбегайтесь и прыгайте влево — Лара проскользнет по длинному скату до основания пирамиды с левой стороны, и начнется следующий уровень.

Уровень 33. Khufu's Queens Pyramids

Убейте скорпионов и охранника. Ближняя дверь ведет в комнату со всякой амуницией, дальняя — к **Secret #69**, в **Armory Chamber** (оружейная палата, там понадобится **Armory Key**, который вам дал охранник). Берите в ящиках всевозможное оружие и на выходе расстреляйте скорпиона. Бегите к краю пропасти.

Аккуратно прыгайте вдоль пропасти по выступающим колоннам, и вскоре окажетесь за первой пирамидой. Убейте жука и скорпиона и двигайте камень неправильной формы по направлению от пропасти. Когда он поравняется с вертикальной каменной плитой, в первой пирамиде откроется секретный проход. Спускайтесь внутрь. В подземном лабиринте все время идите на развилках вправо, пока не окажетесь в зале с египтянином. Не стоит по

пути засовывать руки в незнакомые отверстия в стенах — это может вызвать появление жуков. Убейте воина и используйте фомку, чтобы выбить последнюю звезду **Eastern Shaft Key** из стены. Чтобы выбраться из лабиринта, нужно вернуться к его началу, например, так: прямо, направо, налево, направо — вы снова окажетесь у открытой решетки. Поднимайтесь на поверхность.

Прыгайте через пропасть к великой пирамиде и далее поднимайтесь по колоннам. Вскоре вы окажетесь на стене в основании пирамиды. Добраться до входа очень просто — двигайтесь по диагонали вверх влево. Вход будет сразу после того как свалются три булыжника. Расстреляйте насекомых и открывайте дверь все той же связкой ключей охранника.

Уровень 34. Inside The Great Pyramid

Идите по тоннелю, прыгайте через пропасть и убивайте охранников. В конце тоннеля находится выход с уровня, но решетка закрыта. Поднимайтесь по коридору справа. За тремя скользящими в проходе глыбами будет комната. Убейте собак, возьмите деревяшку на полу и зажгите ее от факела. Подожгите оставшиеся в комнате факелы — откроется ниша в стене. Нажмите рычаг — опустится колонна в комнате наверх





ху. Снова бегите через проход с глыбами и поднимайтесь наверх. Вы увидите комнату с пазами для звезд в стенах. Вставьте в них все четыре **Shaft Stars**, в соответствии со сторонами света, которые они обозначают. Нажмите рычаг, и комната наполнится голубым светом, а в центре откроется глубокая шахта, но прыгать туда не стоит. Убейте охранника в коридоре и возвращайтесь обратно в комнату с факелами. За развалинами в правой стене теперь видна другая ниша. Нажмите рычаг — откроется решетка в конце центрального тоннеля. Возвращайтесь туда.

В конце тоннеля прыгайте через несколько провалов подряд (надо прыгать с места) и убивайте охранников. Где-то в нише на дне последней шахты находится **Secret #70**, арбалет, но я его не нашел. Спускайтесь в комнату, где продолжается шахта. Повисните на руках и спускайтесь в проход вниз (по стенам можно ползти). Он приведет на следующий уровень.

Уровень 35. Temple Of Horus

В первой части уровня вам предлагается решить три вариации популярной головоломки с сосудами 3 и 5 литров. Когда необходимое количество литров воды окажется в нужной емкости, подходите к весам и выливайте воду на чашу — при этом весы приходят в равновесие, открывается люк в полу и можно спуститься на уровень ниже по шесту к следующим весам. Если же вы ошиблись, и весы не уравниваются, то придется иметь дело с крокодилообразным монстром в клетке напротив. Всего этажей с весами три, и надо в каждом случае налить в чашу 2, 4 и 1 литр воды соответственно.

Для начала сбегайте к первым весам и возьмите 5-литровую емкость **Large Waterskin** на полу. В качестве 3-х литровой емкости используйте флягу **Small Waterskin**, которая у вас уже имеется. В **Inventory** можно комби-



нировать фляги, переливая жидкость из одной в другую. Наполнять и опорожнять их можно стоя по колено в фонтанчике рядом. Вот решение всех головоломок:

1 литр:

Наберите воды в 3-х литровую флягу и перелейте в пустую 5-ти литровую. Снова наберите воды в 3-х литровую и перелейте в 5-ти литровую. В 3-х литровой останется ровно 1 лишний литр.

2 литра:

Наберите воды в 5-ти литровую флягу и перелейте ее содержимое в пустую 3-х литровую. В большой фляге останется ровно 2 литра.

4 литра:

1. Получить в маленькой фляге 1 литр.

2. Вылить всю воду из 5-ти литровой емкости и залить туда оставшийся литр из 3-литровой. Теперь в большой фляге 1 литр. Набрать воды в 3-х литровую флягу и вылить ее в 5-литровую — там станет ровно 4 литра.

Вы снова окажетесь у синей шахты. Хватайтесь за стену и спускайтесь вниз. В комнате нет ничего примечательного, за исключением устройства, в которое надо будет вставить **Amulet of Horus**, чтобы победить проснувшегося бога Сета (**Seth**). Но сейчас спускайтесь дальше вниз и становитесь на платформу под потолком просторной пещеры с водой. Развернитесь на Север и прыгайте в воду. На островке находится статуя Сета. Она оживет как только вы установите все четыре **Holy Scriptures** на постаменты вокруг и войдете в луч света — начнется вторая часть уровня.



Уровень 36. Temple Of Horus: part 2

Ваша задача — забраться в комнату наверху, используя выступы в стенах. Все время бог Сет будет вас преследовать и стрелять энергетическими стрелами. Прыгайте в воду и отыскивайте на дне упавший туда **Amulet of Horus**. Выбирайтесь из воды и поднимайтесь по тропинке к открытой двери. Рычаг открывает такую же дверь на другом конце комнаты. Плывайте туда и нажимайте второй рычаг. Он сводит створки механизма наверху, в который надо вставить амулет — можно начинать забираться. Плывайте обратно к первой двери и с берега прыгайте на платформу в скале справа (если стоять лицом к центру комнаты). Поднимайтесь по платформам наверх до тех пор пока не упретесь в нависающий сверху участок скалы. Прыгайте с разбега влево, скользите и хватайтесь за край выступа. Теперь можно на руках добраться до платформы рядом и подтянуться. Забирайтесь в проход в стене и вылезайте с другой стороны скалы. Вскоре вы окажетесь на самом высоком выступе рядом с рифленой стеной шахты — хватайтесь за нее руками и ползите вверх.

Сет побежден, и пирамида начинает рушиться. После просмотра ролика выходите из комнаты и бегите вверх по тоннелю с котлованами и шипами. Некоторые колонны будут обваливаться. Прыгайте все время с разбега и хватайтесь за трещину или выступ на противоположной стороне, идите на руках и подтягивайтесь. Через пару котлованов последний уровень закончится, а вместе с ним и игра закончится. Финальный ролик производит гнетущее впечатление. Вас оставляют в неизвестности: непонятно, либо Лара погибает под обломками пирамиды, либо она все же выживет и вернется в следующей части игры, впрочем, ходят слухи, что продолжение легендарной серии **TR** больше не будет.