

TOMB RAIDER CHRONICLES

Epizod: Rzym

Poziom 1: Streets of Rome

Gracze, którzy po raz pierwszy zetknęli się z serią Tomb Raider powinni troszkę poćwiczyć. Skręć w lewo, a znajdziesz się w pomieszczeniach opery, w których potrenujesz podciąganie, skoki czy przechodzenie po rusztowaniach. Wdrapujemy się na wózek (to ten pojazd na środku sali) i podciągamy na pomost. Potem przeskok przez przepaść i kolejna sala. Dziurę pośrodku pomostu omijamy dwoma skokami. W trzecim pomieszczeniu potrenujesz skok z końca kładki (ta umiejętność bardzo się przyda i to niedługo...). Skacz z rozbiegu i uchwyc się krawędzi kładki. Podciągnij się i przejdź na jej koniec. Teraz wykonaj skok boczny i już możesz przejść do następnego pomieszczenia. Tylko nie skacz na skrzynie! Czeka Cię mała wspinaczka. Podskocz **Alt** i wciśnij klawisz akcji **Ctrl**. Teraz przejdź na drugą stronę sali. Teraz małe czołganie i spuszczaamy się do następnej komnaty. Nie sposób nie zauważyć przełącznika **Ctrl**. Po jego wciśnięciu otworzą się wrota. Udaj się na koniec pomieszczenia i wdrap się na skrzynie, a z nich na krawędź basenu. Płynąc korzystaj z klawiszy **strzałek** i **Alt**. Po wynurzeniu się na końcu podwodnego korytarza, zanurkuj ponownie, a znajdziesz drugie przejście. Na końcu korytarza znajdziesz pomieszczenie z kilkoma cennymi przedmiotami. Koniecznie je zbierz i wróć do drugiego basenu. Jeśli się rozejrzysz, dostrzeżesz linę. Podchodząc do niej, wciśnij klawisz akcji i trzymaj go. Wychylenia Lary kontroluj za pomocą klawiszy **lewa** i **prawa strzałka**. U dołu planszy, którą właśnie przeszedłeś, pod wejściem znajdziesz małe pomieszczenie. Przeszukaj w nich szafki, a znajdziesz cenne przedmioty. Jedna z nich kryje tajemne przejście. W komnacie znajdziesz pierwszy sekret (złotą różę). Teraz wróć do pomieszczenia z liną i skorzystaj z drugiego

przejścia. Idź przed siebie. Na końcu korytarza znajdziesz przełącznik. Teraz już pewnie wiesz, gdzie jesteś. Wyjdź przed operę i skręć w lewo. Skręć w prawo i już jesteś przy fontannie. Zastrzel szarżującego dobermana. Na końcu wąskiej ścieżki znajdziesz przełącznik ukryty we florenckich "Ustach prawdy". Wróć do pomieszczenia z fontanną i dalej do skrzyżowania. Skręć w lewo, a na końcu ścieżki znajdziesz kolejny przełącznik. Uciekaj przed nietoperzami i wejdź na skalny blok, który właśnie wysunął się z ziemi. Przejdź kolejne pomieszczenia, po drodze rozbij (strzelając w nie) wszystkie trzy okna. Za dwoma z nich znajdziesz ekwipunek, trzecie kryje przejście. Przeskocz na drugą stronę. W korytarzu po lewej odnajdziesz złoty klucz (Golden Key). Teraz wróć do rozwidlenia i skręć w lewo. Wskocz na baldachim i strzelaj do psa. Zeskocz do pomieszczenia z fontanną i otwórz kratę za pomocą zebranego chwilę wcześniej klucza. Tuż za bramą czeka Cię strzelanina. Wyjmij broń i strzelając biegnij w stronę napastnika. Wejdź w korytarz i skręć w lewo. Odnajdziesz tam pierwszy z dwóch "Garden Key". Teraz udaj się na górę, łupnij kilka razy z pistoletów do intruza i przejdź na drugą stronę liny. Po opuszczeniu się do kolejnego pomieszczenia, skręć w lewo. W korytarzach znajdziesz rewolwer i amunicję. Znajdziesz też celownik laserowy, który połącz z rewolwerem, korzystając z opcji "combine". Odstrzel kłódkę w drzwiach i zbierz drugi "Garden Key". Wróć do miejsca (ryc 1) i idź prosto. Na końcu korytarza znajdziesz bramę, w którą wetkniesz oba klucze. Otworzy to kolejną kratę. Wejdź tam i obejrzyj animację. Teraz wróć do pomieszczenia, w którym znalazłeś amunicję do rewolweru i zbierz drugi złoty kwiatek. Wracaj do ogrodu. Po prawej stronie budynku znajdziesz korytarz. Wejdź do niego i idź do świątyni. Skorzystaj z rewolweru, by strzelić w dzwon. To otworzy korytarz u góry po lewej. Na jego końcu znajdziesz kolejny przełącznik, który otworzy główne drzwi. W świątyni wejdź w korytarz po lewej i przekręć wajchę. Podejdź po gołębia i przekręć go. Wejdź korytarzem po prawej na górę, schyl się przed rozbujanym palem i opuść na krawędź. Przesuwaj się po niej w prawo. Na końcu znajdziesz przełącznik.

Teraz zejdź do głównej sali i przekręć drugiego gołębia. Otworzysz tym samym drzwi na dole świątyni. Nim jednak tam się udasz, przeskocz raz jeszcze do sali z nietoperzami. Znajdziesz tam kilka cennych przedmiotów i trzeci sekret. Teraz już śmiało po symbol Saturna i... ukończyłeś(łaś) pierwszy poziom.

Poziom 2: Trajans Market

Obróć się w prawo i strzel do skrzyni. Zbierz laser. W pomieszczeniu po prawej także rozwal skrzynkę, a znajdziesz łom (będzie bardzo potrzebny). Wyjdź na zewnątrz i otwórz za pomocą łomu ostatnie trzecie drzwi po prawej. Wskocz na rusztowanie, przejdź po linie i przeskocz na kładkę. Teraz wykonaj dwa skoki po kładkach. I już jesteś w kolejnym pomieszczeniu. Zejdź na dół i zbierz przedmioty. Podciągnij się z powrotem i skręć w lewo. Teraz spuść się na dół. Znalazłeś się w pomieszczeniu z ogromnym mechanizmem. Za drugim filarem znajdziesz drabinę. Wejdź na nią i spuść się na kładkę. Przeskocz w prawo i trzykrotnie pociągnij za linę. Teraz wróć na kładkę (tą z drabiną) i obróć się w lewo. Skok z rozbiegu i już jesteś na kolejnej kładce. Wejdź do sekretnego pomieszczenia i pociągnij za linę. Właśnie otworzyłeś wielki betonowe drzwi. Zanim jednak tam się udasz znajdź pomieszczenie z otwartą klapką w podłodze. Staniesz się tym samym posiadaczem pierwszego sekretu. Stań w miejscu, w którym były betonowe wrota i obróć się w lewo. Wejdź do góry i wydłub łomem "Golden Coin". Teraz podejdź do pomnika i włóż ów przedmiot. Otworzysz tym samym kolejne przejście. Na końcu korytarza znajdziesz amunicję. Przepłyn przez basen i zmierz się z wrogiem. Tajemniczego stwora należy uśmiercić, strzelając mu z rewolweru w oczy. Zabierz symbol Marsa. Nadszedł czas, by odnaleźć drugi sekret. Znajdziesz go na szczycie czerwonej maszyny. Po drugiej stronie sali znajdziesz klapę. Podnieś ją i wejdź do tunelu. Popłyn do pomieszczenia, w którym znajdziesz pokrętło. Zabierz je i wróć do czerwonej maszyny. Umieść w niej koło. Teraz nie przeszkodzą Ci gigantyczne śmigła. Wpłyn z powrotem do kanału i odnajdź wąskie przejście. Na skrzyżowaniu

skreć w lewo i nabierz powietrza. Popłyn do pomieszczenia z kolejną maszyną i uruchom ją. Płyn dalej korytarzem i zbierz shotguna i amunicję. Wpakuj napastnikowi kulka kulek (uważaj na jego energetyczne promienie). Wejdz w dziurę (w miejscu, w którym wcześniej był witraż). Wróc na początek poziomu i zabierz trzeci sekret (znajdziesz go w pomieszczeniu przy głównej alejce). Kolejne kroki skieruj do basenu. Zabierz spod wody Symbol Wenus. Na końcu tunelu przygotuj się na walkę. Zastrzel przeciwnika kilkoma celnymi strzałami. Ta walka to dopiero początek... Teraz czeka Cię przeprawa z trójgłowym smokiem. Unikając spotkania z jego ogniem, strzelaj bez przerwy w stronę potwora. Po niedługim czasie głowy zaczną się zapadać. Umieść pozostałe kamienie przy wejściu do budynku. I... Skończyłeś drugi poziom.

Poziom 3: The Colosseum

Mały zjazd po skale i już jesteś na dole. Za drugim załomem obróć się w lewo. Odnajdziesz tajemne przejście (na skale jest stalowe kółko). Użyj klawisza akcji i już masz w kieszeni pierwszy sekret. Ruszaj dalej przed siebie. Gdy kładka nad lawą zacznie się zapadać, skocz i uczep się krawędzi. Przeciągnij się w lewo po krawędzi i wejdz do tajemnej komnaty. Wciśnij dźwignię i powróć tą samą drogą, którą przyszedłeś. W kolejnym pomieszczeniu znajdziesz lwa. Wyślij go do piachu i wciśnij kolejny przycisk. Znowu staw czoła drapieżcy. Wejdz po drabinie na górę, obróć się i zabierz z cokołu "Gemstone Pieces". Przejdź przez drzwi i poczęstuj kilkoma kulkami nadbiegającego gladiatora (co za łobuz!). Idź do miejsca, z którego wybiegł napastnik i wciśnij przycisk. Wróc do głównej komnaty i udaj się ścieżką do góry. Załatw lwa i gladiatora, a z pomieszczenia zabierz Uzi i apteczkę. Wróc piętro niżej i wejdz do ogromnej jaskini. Przeskocz na platformę, na której jest lina. Pociągnij ją trzykrotnie, a podniesiesz niewielki cokolik w centrum pomieszczenia. Niestety, aby zabrać z niego artefakt, trzeba się mocno spieszyć.

Skocz w prawo na platformę. Teraz kolejny skok na następną. Teraz czeka Cię trudne zadanie. Musisz odbić się z rozbiegu, z samej krawędzi platformy, i chwyć krawędzi. Przejdź do końca półki i wykonaj ostatni skok. Teraz bezpiecznie zabierz z cokołu drugi element i połącz go, korzystając z opcji combine w Gemstone. Podejdź do przejścia i zapamiętaj komnatę na końcu korytarza, bowiem powinieneś tam powrócić. Jednak nie tak od razu. Najpierw zapadnie się posadzka i obejrzyś animację. Odwróć się i powróć do wspomnianej komnaty. Znajdziesz tam sekret. Wróć do miejsca, które poznałeś podczas animacji, przejdź do następnego pomieszczenia i umieść : "Gemstone" w cokole. Nim spadnie posadzka obróć się i skocz w kierunku jedyne go elementu podłogi, który pozostanie na swoim miejscu. Gdy wdrapiesz się na wyższy poziom Koloseum zaatakuje Cię duet: gladiator i lew. Pozbądź się ich i podnieś Colloseum Key 1 upuszczony przez rycerzyka. Umieść go w zamku przy drzwiach. Za drzwiami pozbądź się kolejnego przeciwnika (nie będzie z tym kłopotu) i wsuń się do wnęki w ścianie. Znajdziesz w niej drugi klucz Koloseum. Użyj go przy drzwiach po lewej i zjedź po pochylni. Na razie pozostaw drogocenny kamień w spokoju. przeskocz dwie rozpadliny i wejdź do wąskiego korytarzyka. Właśnie znalazłeś trzeci sekret. Teraz powróć do kamienia i wydłub go, używając łomu. Gratulacje! Właśnie skończyłeś pierwszy etap gry! Teraz czeka Cię wycieczka do mroźnej Rosji.

Epizod 2: Rosja

Poziom 1: The Base

Na początek przejażdżka tunelikiem wentylacyjnym. Nie możesz nie trafić do olbrzymiego hangaru. Uważaj, jakiś Iwan próbuje Ci zrobić "kuku" wielkim stalowym chwytnikiem! Nic Ci się nie stanie, jeśli będziesz się przez cały czas poruszać. Przebiegnij się więc na drugą salę komnaty i z szafki zabierz Srebrny Klucz. Pasuje on do zamka w jednych z drzwi. Wejdź po schodach na

górze i załatw dwóch strażników. Koniecznie zabierz kartę magnetyczną, którą upuści jeden z łobuzów. Z pobliskiej szafy zabierz Uzi. Wróć do hangaru i za pomocą karty otwórz drzwi. Załatw psa i strzel w kratę. Dostaniesz się do tunelu, w którym znajdziesz sekret. Idź do znanej Ci już hali i otwórz kolejne drzwi (też za pomocą karty). Wejdź na górę i stań na krawędzi pomostu. Spójrz w prawo. Właśnie tam musisz się dostać skacząc po kontenerach. Uważaj tylko na tego Iwana z chwytakiem! Wciśnij przycisk i obejrzyj animację. Przy kolejnych drzwiach znowu użyj dźwigni (chyba nie muszę wspominać, byś przeszukał szafki). Przejdź przez wysadzone drzwi i załatw dwóch intruzów na końcu korytarza. Zapamiętaj to skrzyżowanie, bo będziesz tu powracał. Skręć w lewo. W końcu świeże powietrze... Po lewej stronie doków, na skrzyniach znajdziesz drugi sekret. Otwórz drzwi (po lewej) za pomocą karty i pozbądź się strażnika. Zbierz klucz, który upuścił. Wróć do skrzyżowania i idź w prawo. Na końcu tunelu znajdziesz drzwi, które otworzysz kluczem, który upuścił strażnik. Nim zejdziesz na dół, wykonaj dwa skoki z rozbiegu (z łapaniem krawędzi), a znajdziesz amunicję i... niezbędny celownik. Opuść się na dół i otwórz kartą drzwi. Zabij psa (Animalsi powinni coś zrobić z twórcami TR) i przeszukaj pomieszczenia. Znajdziesz świecę "a Fuse", rewolwer i kilka innych gadżetów. Wciśnij przycisk i powróć do miejsca, w którym znalazłeś "Silver Key" (od skrzyżowania w lewo). Umieść świecę w brakującym miejscu i pozbądź się zwierzaczka. Wciśnij też przycisk, a przestawisz dźwig. Powróć Pod prysznicę (po prawej od skrzyżowania) i podnieś klapkę wrogu. Ta droga zaprowadzi Cię do trzeciego sekretu. Wróć do portu i - celując w głowę - załatw dwóch snajperów (skorzystaj z rewolweru z celownikiem). Strzelcy chowają się u góry w oknach z rozbitymi szybami. Wskocz po skrzyniach na łódź podwodną i obejrzyj animację. Dobra... Kolejny etap masz za sobą.

Poziom 2: The Submarine

No to jesteś uwięziony(a). Wyrwij obłuzowany łom z szafki i usuń nim kratę. Podążaj cały czas tunelem wentylacyjnym. Przy skrzyżowaniu, zejdź na dół i znajdź pierwszy sekret. Wejdź po drabinie to miejsca z wiszącymi kablami. przejdź korytarzem w prawo, podnieś klapę i opuść się w dół. W szafce znajdziesz baterię. Wróć do przewodów i idź w prawo. Wdrap się po drabinie i przeczołgaj nad nawisem. Po obejrzeniu animacji zejdź po drabinie. Dojdź do klapy, podnieś ją i zeskocz do kuchni. Schyl się i zakradnij do kucharza. Załatw go ciosem łomem. Zbierz "Bronze Key", który upuści. Otwórz drzwi na wprost. W pomieszczeniu znajdziesz kolejny klucz i gnaty. Wróć do kuchni i skręć w lewo. Otwórz kolejne drzwi. Załatw napastników i przejdź na koniec sali. Na skrzyżowaniu skręć w lewo, rozwal strażnika i otwórz drzwi. Wejdź po drabinie do komnaty, w której znowu zaatakuje Cię kilku łobuzów. Gdy już sobie poradzisz, poszukaj sekretu (znajdziesz go w skrzyni). Na skrzyni znajdziesz akwalung. Wróć do kajut i otwórz właz przy telewizorze. Załatw łobuza i przeszukaj wszystkie szafki. Na suficie znajdziesz kratkę. Otwórz ją i wejdź do korytarza. W korytarzu skorzystaj z flary i zbierz trzeci sekret (ukrywa się w drugim wlocie wentylacyjnym). Powróć na trasę i otwórz klapkę w podłodze. Opuść się na dół i oddaj kilka strzałów do strażnika. szafkach znajdziesz drugą część baterii. Połącz je za pomocą opcji "combine". Idź na wprost i zejdź po drabinie. Załatw strażnika, otwórz właz po lewej i usuń jeszcze jednego łobuziaka. Następnie czeka Cię otwarcie wszystkich włazów w korytarzu i pokonanie strażników. Zabierz "Suit Console" (pozostanie po jednym ze strażników). Skorzystaj z opcji "combine", by połączyć ją z akwalungiem. W jednej z kajut znajdziesz strój płetwonurka, który nie jest zasłonięty szybką. W tym miejscu zakładasz akwalung i konsolę i... płyniesz do następnego poziomu.

Poziom 3: Deepsea Dive

To najkrótszy poziom. Znajdziesz w nim tylko jeden sekret! Zanurkuj i popłynij do skrzyżowania. Skręć w prawo i znajdź mały korytarzyk. Tylko

ostrożnie z tymi raketami! No i już masz sekret. Powróć do krzyżówki i skreć w lewo. Płyn i płyn (przemierzaj morza i lądy), aż dotrzesz do komnaty z włócznieą. Zabierz włócznie i... po akwalungu. Czeka Cię błyskawiczny powrót do ładowni. Powinieneś sobie poradzić, ale pospiesz się. Lara - jak każdy człowiek, potrzebuje tlenu.

Poziom 4: Sinking Submarine

Zejdź po drabinie i załatw dwóch przeciwników. Kolejna drabina, tym razem, do góry. Skreć w korytarz z płonąca podłoga. Przedostań się do środkowego przejścia. Przeszukaj szafki i powróć do korytarza z płonąca podłoga. Na końcu korytarza znajdziesz kajutę. Przedostań się na drugą stronę, skacząc po stołach. Załatw strażnika i zbierz kartę magnetyczną. Wróć do płonącego korytarza i znajdź drzwi, które możesz otworzyć za pomocą karty. Wdrap się po drabinie i idź jedyną możliwą drogą. W kajucie kapitana otrzymasz srebrny klucz. Idź do miejsca, w którym podsłuchiwałeś rozmowę (na mostek) i znajdź pękniętą kratę w suficie. Strzel w nią i wdrap się do szczeliny. Idź w prawo, podnieś klapę i wciśnij przełącznik. To wystarczy, by wyłączyć prąd. Wróć do sali z przewodami elektrycznymi, zabierz "Nitrogen canister", broń i amunicję. Zejdź po drabinie i otwórz drzwi za pomocą klucza. W szafkach znajdziesz "Oxygen canister". Załatw napastników i zabierz klucz, który upuścił jeden z nich. Wróć do kuchni i zabierz złoty kwiatek (wcześniej nie mogłeś tego zrobić, bo przeszkadzał Ci prąd). Otwórz drzwi brązowym kluczem i zbierz drugi sekret. Idź w stronę mostku, do kajuty, w której leży kapitan. Wejdź po drabinie i umieść pojemniki z gazem na swoim miejscu: po lewej nitrogenium, po prawej oxygenium. No i koniec... Teraz czeka Cię wycieczka do Irlandii.

Epizod 3: Irlandia

Poziom 1: Gallows tree

Nie skacz do dziury, która jest za Twoimi plecami, tylko podejź do krawędzi przepaści. Skocz na niebieską platformę i chwyć się krawędzi. Przeciagnij się w lewo, aż do kolejnej platformy. Po prawej odnajdziesz pochylnię. Wskocz na nią. Zsuń się na półkę poniżej. Po prawej odnajdziesz małą jaskinię. Znajdziesz tam sekret1 oraz apteczkę. Znajdź wyjście i powróć na górę. Dojź z powrotem do pochylnię, ale tym razem nie zjeżdżaj tylko przesuń się w prawo.

Odnajdziesz małą szczelinę. Puść się i jeszcze raz wciśnij przycisk akcji, a złapiesz się krawędzi. Wdrapiesz się na platformę. Na jej końcu podskocz i złap się sufitu. Przejdź na drugą stronę i opuść się do korytarza. Po prawej znajdziesz niespodziankę, a po lewej zjazd. Teraz czeka Cię animacja. Przejdź obok kolumny (po prawej) i wdrap się na pochyłą ścianę. Wdrap się z niej na szczyt kolumny. Tam schowano drugi sekret. Po prawej jest jaskinia. Wejź do niej i przejdź po stropie na drugą stronę. Zaatakują Cię nietoperze, ale nie przejmuj się. Przejdź na górę i przeskocz do domku. Omijając ślepe odnogi, pływ tunelem do samego końca. Wyjź na brzeg, a po lewej stronie znajdziesz pochylnię. Wdrap się na nią i wykonaj skok do tyłu. Wejź przez otworek do wnętrza pomieszczenia i zbierz apteczkę. W szafce znajdziesz wąż (Rubber Tube). Wróć do miejsca, w którym obejrzałeś animację. W ścianie dzwonnicy znajdziesz szczelinę. Znajdziesz w niej Pitchfork (podstawę procy). Użyj opcji combine i połącz ją z węzem. No i już masz procę. Wykorzystasz ją na balkonie, nieco powyżej. Zobaczysz kolejną animację i zbierzesz serce dzwonu (Lara jest jednak silna...). Czmychnij wnęką w podłożu, na cmentarz. W grobowcach odnajdziesz: pochodnię i apteczkę. W czwartym grobowcu odnajdziesz płomień, od którego możesz odpalić trzymaną w ręku pochodnię. Znajdź dołek w ziemi i wrzuć do niego pochodnię (klawiszem spacji). Zejź w dół i podążaj przed siebie. Teraz czeka Cię droga przez labirynt. Na skrzyżowaniach skręcaj w

następującą stronę: prawo, lewo, prawo, prawo, prawo. Przeczolągaj się przez kolce, a we wnęce odnajdziesz ostatni sekret. Wróć do skrzyżowania, na którym skręcałeś w lewo i tym razem biegnij prosto. Gdy skręcisz w prawo, odnajdziesz komnatę, z której sufitu zwisają tajemnicze korzenie. Podpal je, a znajdziesz serce (heart). Zbierz je i obejrzyj scenkę. Teraz powróć na cmentarz. U jego wylotu odnajdziesz otwór w ścianie. Należy w niego wetknąć serce. Po lewej odnajdziesz drzwi. Wejdź tam i obejrzyj kolejną scenkę. Przejdź dalej, aż do mostu. Podążaj dalej, a na końcu korytarza znajdziesz przejście do kolejnego poziomu.

Poziom 2: Labirynt

Odnajdź w ścianie przyciski. Musisz nacisnąć je w następującej kolejności: elementy, pies, człowiek. Omiń szkielety i przejdź do drzwi. Teraz spokojnie prześledź wątek fabularny. W komnacie ze szkieletem, tuż przy dźwigni, odnajdziesz proszek (Bone Dust). Na lewo od przycisków jest pojemnik. Wsyp do niego ów proszek. To wystarczy, by pozbyć się natrętnych szkieletów. Otworzysz tym samym kolejne drzwi. Wejdź przez nie. . Miast zjechać na dół, wskocz do wnęki po prawej (u góry). Przesuń dźwignię i wejdź do komnaty, w której znajdziesz pierwszy sekret. Teraz już możesz zjechać po pochylni. Po długim locie wylądujesz w wodzie. Ufff... Wyjdź na brzeg, a zobaczysz animację. Nim wejdiesz na górę do pomieszczeń wieży, zauważ ubytek w poręczy mostu. W korytarzu wieży wskocz z rozbiegu na ścianę , przesuń się w prawo, aż za załom. Przeskocz na kolejną platformę i przejdź do jaskini. Znajdziesz tam drugi sekret. Wróć do maszyny i przekręć dźwignię. Obejrzyj animację i udaj się do pomieszczenia z symbolem dwóch mężczyzn. Wejdź na drugie piętro i wsuń się w korytarz, który prowadzi do wnętrza maszyny. . Nie przekręcaj jeszcze dźwigni, ale udaj się do kolejnego pomieszczenia, które oznaczone jest symbolem mężczyzny. Wejdź na samą górę, a odnajdziesz

niespodziankę. Z maszynerii zabierz księgę (bestiary) i przeskocz do drzwi, które właśnie otworzyłeś. Na końcu korytarza zobaczysz oświetloną wieżę. Wdrap się na platformę i chwyć się sufitu. W pomieszczeniu po prawej odnajdziesz trzeci sekret. Powróć na platformę i wdrap się na sam szczyt wieży. Zjedź po pochylni i przeskakując rowy - pułapki oraz unikając potwora, podążaj za światłem. No i już jesteś w kolejnym poziomie.

Poziom 3: Old Mill

Idź na wprost i przeskocz płytę w ziemi. Obejrzyj scenkę. Wejdź w korytarz po lewej. Po jakimś czasie napotkasz dziurę w ziemi. Wejdź w nią i skreć w lewo. Na skrzyżowaniu napadną Cię nietoperze. Obróć się w prawo, a odnajdziesz apteczkę. Wróć do poprzedniego skrzyżowania i skreć w prawo, w kierunku liny. Przejdź nad rozpadliną, unikając kamiennych pocisków. Po drugiej stronie zbierz pochodnię. Zejdź na dół i udaj się do kolejnego skrzyżowania. Skreć w lewo i podpal od płonącej pochodni żagiew, którą trzymasz w ręku. Powróć do liny i rzuć pochodnię w kierunku tych maluchów. To powstrzyma ich od rzucania kamieni. Wejdź na linę, rozbujaj się i wskocz na platformę z kratą. Wyrwij z niej łom. Opuść się na dół, a na półce z dwoma znajomymi krasnalami odnajdziesz przejście, które poprowadzi Cię do pierwszego sekretu. Wróć na linę i rozhuśtaj się na niej. Teraz czeka Cię naprawdę trudne zadanie. Na prawo od platformy z kratą jest mała wnęka. Musisz tak skoczyć, by złapać się jej krawędzi. Wejdź do jej środka i opuść się do korytarza. Oprócz apteczki znajdziesz w nim kredę (Chalk), którą należy wydłubać łomem ze ściany. Wróć do platformy z karzełkami, a stamtąd do początku poziomu. Użyj kredę na wspomnianej płytce. Mały filmik i idziemy dalej. Tym razem na dół i kolejna scenka. W jaskini po lewej odnajdziesz drugi sekret. Wróć do komnaty i wskocz do wody. Co za potwór! Omijając tego brzydala, zdobądź monetę, którą z takim przejęciem pilnuje. Po jej zebraniu popłyn do klatki i wrzuć monetę do jej wnętrza. Ot i kolejna animacja (a po potworze nie zostało ani śladu). Wpłyn w

miejsce, w które wrzuciłeś monetę, a odnajdziesz tunel, który zaprowadzi Cię do wnętrza młyna. Idź po pochylni na górę, aż do przełącznika. Użyj nieco siły, by przekreślić dźwignię cztery razy. Obróć się w lewo. Mały rozbieg, skok i już trzymasz się belki. Musisz dostać się na tą pochyłą półkę. Jeśli się pospieszysz, powinieneś zdażyć przeczołgać się pod drzwiami. Tam spotkasz... nietoperze. Uciekając, staraj się nie zjechać po pochylni. Podskocz tuż przed nią i podciągnij się na półkę powyżej. Odwróć się i wskocz na dźwignię. Dobra robota. Młyn uruchomiony, a drzwi do niego otwarte. Teraz możesz już zejść do wspomnianej pochylni i opuścić się na dół. Idź lewą stroną. Podążając wzdłuż strumienia miniesz budynek. Wskocz do wody i odnajdź tunel po lewej. Poprowadzi Cię on do ostatniego sekretu. Teraz wróć na sam początek strumienia, a znajdziesz wyjście. Przedostań się na górę i wskocz na półkę po lewej. Stamtąd już "żabi skok" na dach budynku. Po kilku mniej lub bardziej udanych skokach znajdziesz dziurę. Opuść się do niej i użyj koła w ścianie. Tak... Czas opuścić Irlandię!

Epizod 4: Von Croy Industries

Poziom 1: The 13th floor

Po krótkiej wymianie poglądów skreśl w lewo i strzel w kratę. Przeczolągaj się i obejrzyj scenkę. Zbierz apteczkę i unikając lasera przeskocz dziurę w ziemi. Po lewej jest druga kratka, która również domaga się strzału. Baczac na laser, opuść się w korytarz i przeczolągaj do jego końca. Tam ukryty jest pierwszy sekret. Wróć do drugiej kraty i idź prosto. Opuść się na niższy poziom i przeszukaj półki. Najważniejszym znaleziskiem będzie młot (Hammer). Teraz powróć na początek poziomu i skieruj się do drabiny, którą odnajdziesz po prawej stronie komnaty. Uważaj na zabójcze promienie lasera, które nie wiedzieć skąd pojawiły się w tym miejscu. Idź cały czas przed siebie, aż do momentu, w którym obejrzyś kolejną animację. Skreśl w prawo i za pomocą młotka otwórz kolejne wrota. Wejdz na drabinę i wskocz do pobliskiej wnęki po amunicję.

Wejdz na samą górę i strzel w ścian. pojawiło się przejście, z którego należy skorzystać. Teraz czeka Cię trudne zadanie. Na końcu korytarza po prawej czyha na Ciebie strażnik. Musisz szybko się go pozbyć, tak, by ten nie zdążył włączyć alarmu. Dobra, udało się. Idź dalej i strzel w kratę. To wystarczy, by utworzyć przejście. W kolejnej komnacie zakradnij się na tyły śpiącego strażnika i... no wiesz co musisz zrobić. Zbierz kartę, którą nieopacznie zostawił na stole (High level acces card) i otwórz za jej pomocą drzwi. Przeszukaj szafki, po czym wróć na korytarz i wezwij przyciskiem windę. Będąc w środku uruchom ją za pomocą przycisku i jazda! Po zakończeniu przejażdżki znów czeka Cię małe polowanie na strażników. Musisz zachować się spokojnie, tak, by Cię nie zauważyli. Po lewej stronie znajdziesz czerwone drzwi. Podejdz do nich. Otwórz je za pomocą zdobytej karty i wejdz do środka. Za drzwiami napotkasz kilku szalonych naukowców, którzy jednak niespecjalnie przejmować się będą Twoją obecnością. Podejdz więc do przełącznika i wciśnij go. Uruchomisz tym samym hologram. Przerwij na chwilę podziwianie tego zjawiska i powróć do windy, by załatwić strażników (wszystkich trzech). Wejdz w korytarz, z którego przyszedł ostatni strażnik i opuść się na niższy poziom. Skręć w lewo, miń jedną komnatę, by w drugiej wcisnąć przycisk. Zbierz dysk (Acce code disc). Zjedz windą piętro niżej i użyj dysku w pomieszczeniu z komputerem. Następnym krokiem będzie wsunięcie się w kanał wentylacyjny. Teraz czeka Cię nie lada zadanie. Zjedz po rurze mniej więcej do połowy i skocz do tyłu. Powinieneś wylądować w korytarzu z sekretem. Jeśli się nie udało powtórz manewr, aż do skutku. Powróć do rury i zjedz na sam dół. Małe czołganko i już jesteś po drugiej stronie mostu. Mała pogawędka z przyjacielem i w drogę. Skręć w lewo, a potem w prawo. Znajdziesz się w pomieszczeniu z szafkami, które aż proszą się, by je przeszukać. Znajdziesz materiał (Cloth). Zejdz po schodach na dół i w kolejnym dużym pomieszczeniu otwórz za pomocą karty drzwi po lewej. Przeszukaj po raz kolejny szafki a znajdziesz butelki z chemikaliami. Skorzystaj z opcji "combine" i połącz szmatkę z chemikaliami. Teraz podejdz do strażnika

(w poprzednim pomieszczeniu) i zajdź go od tyłu. No i po nim. Otwórz drzwi po prawej i wejdź w korytarz. Po chwili napotkasz pancernego przeciwnika. Staraj się, korzystając z celownika, poczęstować go "pestką" w głowę. To powinno go ostudzić. Zostanie po nim dysk, który bezwzględnie musisz zebrać (Iris kab acces). Użyj dysku w pobliskim komputerze. Idź dalej. Zabij strażnika i przejdź do pomieszczenia z naukowcem. Znowu krótka wymian zdań z przyjacielem i już wiesz, że naukowca nie wypada wykończyć. Nie słuchaj tej rady, bo nie odnajdziesz ostatniego sekretu. Zlikwiduj naukowca, a potem wszystkich napastników, którzy wyjdą z pobliskiego korytarza. Tam też znajdziesz ostatni sekret. Wbiegnij na górę, a znajdziesz się w panelu sterowniczym. Teraz czeka Cię zadanie na czas. Po uruchomieniu dźwigni musisz jak najszybciej dostać się do Irysa i zabrać go. Potem musisz wejść do drzwi po drugiej stronie komnaty i już jesteś w kolejnym poziomie.

POZIOM 2

ESCAPE WITH THE IRIS

Biegnij na wprost i zastosuj się do słów kolegi (odłóż metalowe przedmioty na półkę). Wejdź w korytarz. Otwórz skrzynię po prawej stronie, zabierz apteczkę. Przejdź przez hol, zbierz naboje do H&K (po prawej), skręć w lewo. Dzięki monitorowi zobaczysz strażnika. Idź dalej korytarzem po lewej. W pokojach znajdziesz szmatkę, chloroform i apteczkę. Nasączoną chloroformem szmatką uśpij strażnika. Idź dalej. W następnych pomieszczeniach znajdziesz znowu chloroform oraz kartę magnetyczną (Restroom access card). Wróć do drzwi zamkniętych na zamek szyfrowy. Odczytaj numer karty i wpisz go na klawiaturze. W środkowej damskiej toalecie znajdziesz dużą apteczkę. W prawej męskiej odkryjesz otwór w suficie (zasłonięty klapą). Podskocz i pociągnij za klapę. Wejdź do szybu wentylacyjnego i czołgaj się nim, aż do końca. Opuść się na krawędź i puść, ale od razy przytrzymaj klawisz akcji, a złapiesz krawędź ukrytej wnęki. Puść się teraz, a wylądujesz przy czerwonym świetle. Podczołgaj się do szybu windy i opuść na skraj. Wykonaj odskok z obrotem w powietrzu, a

uchwycisz się łańcucha. Zjedź na dół i wskocz do niewielkiej wnęki, gdzie jest złoty kwiat (sekret1). Wróć na łańcuch i wdrap się prawie na samą górę, odskocz na platformę do tyłu (wskocz na poziomie kratki). Z rozbiegu wskocz na poziomy kolek, a z niego do wnęki. Skacz po skosie, z miejsca, na windę. Na drugiej są naboje do karabinu, na pierwszej – kłapa. Otwórz kłapę, wskocz do środka i wyjdź drzwiami. Strażnik, którego zobaczysz, nie jest groźny. Otwórz windę obok (przycisk na ścianie) i uruchom ją. Gdy otworzą się drzwi, szybko wciśnij przycisk, a uciekniesz z zasadzki. Gdy winda zacznie spadać, wciśnij przycisk hamulca, a ujdiesz cało. Później podejdź do pękniętych drzwi. Po lewej stronie zobaczysz dziurę. Na górze, po drugiej stronie szybu, znajdziesz długą rurę. Wskocz na nią i wyskocz na drugą stronę (chwyc się krawędzi półki). Idź w prawo, wdrap się po drabinie, odskocz na półkę. Przeskocz na poziomą rurę, potem na drugą stronę. Wdrap się do wnęki i czołgaj do szybów wentylacyjnych. Zachowaj stan gry. Zjedź po pochylni. Przy drugiej wyskocz i złap się rury, przeskocz na następną, a gdy płomień przygaśnie, wskocz na platformę przed sobą. Cofnij się, by uniknąć ognia. Z miejsca wskocz do dziury w ścianie po lewej stronie. Przejdź na drugą stronę po rurze. Zabierz butelkę chloroformu i zjedź po pochylni. Idź prosto (uważaj na strażnika) do zbiornika z zieloną szybą. Zrób unik, a kula rozbije szybę. Weź ze środka złoty kwiatek (sekret2). Idź w lewo lub prawo – wbiegniesz do sali. Unikaj kul snajpera. Znajdź drewniane drzwi i metalową drabinkę. Wejdź na górę, wciśnij przycisk na ścianie. Biegnij w prawo, stań przy gaśnicy. Gdy snajper w nią trafi, zobaczysz przejście, gdzie jest złoty kwiatek (sekret3). Zejdź na dół planszy, do przejścia pod dużym „V”. Biegnij korytarzem do końca, uważaj na podłogę pod napięciem. Przeskocz koło basenu i poczekaj, aż strażnik rozbije szybę, a woda zniszczy pułapkę. Wciśnij przycisk po prawej, idź do pokoju po lewej, wciśnij oba przyciski. Biegnij do drzwi po prawej, do pokoju z teleportem. Idź w lewo, do pokoju ze skrzyniami. Na suficie zobaczysz uszkodzoną kłapę – otwórz ją, przejdź do pomieszczenia z przyciskiem. Włącza on promienie X. Dzięki temu

widzisz, w których skrzyniach są bomby. Ze skrzyni bez ładunku wyjmij dysk, idź do wyjścia. Na lewo od drzwi zobaczysz komputer – włóż do niego dysk. Umieść Irys w statywie, a gdy zapalą się różowe lampy, wejdź do dziury w podłodze. Idź do końca korytarza, obserwuj strażnika wstukującego kod. Opuść się niżej i poczekaj, aż strażnik wejdzie do pomieszczenia. Szybko wbiegnij za nim i wystukaj podpatrzony szyfr. Powoli zajdź strażnika od tyłu i uśpij szmatką z chloroformem. Za skrzynią po prawej znajdziesz dużą apteczkę, a na prawym filarze – przycisk. Wciśnij go, skręć w lewo, do czerwonego tunelu. Wejdź po drabinie, zabierz swoją broń i biegnij w kierunku toalet (na lewo). Przy monitorze zauważysz gaśnicę – strzel w nią za pomocą celownika i uciekaj wyjściem pożarowym.

POZIOM 3

RED ALERT!

Unieruchom strażnika. Przeskocz z rozbiegu na drugą stronę. Podbiegnij wyżej, przy drzwiach weź rozbieg i wyskocz, trzymając przycisk akcji. Kładka runie – chwyć się krawędzi. Zejdź po niby drabinie do pokoju z ogniem. Jest tam złoty kwiatek (sekret1). Wróć na drabinę, wspinaj się na górę, później po schodach, a potem skocz na platformę. Z rozbiegu skocz na platformę po drugiej stronie. Przesuń się na prawo, cofnij i z rozbiegu wyskocz – schody się zawalą, ale chwycisz się krawędzi. Kopnij uszkodzoną ścianę, przeczołgaj tunelem do pomieszczenia z kratami na suficie. Pociągnij kratę, wyjdź na zewnątrz, zlikwiduj strażnika. Ze skrzynek zabierz naboje do H&K oraz hak do wyrzutni. Załóż okulary, włącz podczerwień – zauważysz lasery w bocznym korytarzu. Strzel w zawór pary; zobaczysz, jak poruszają się lasery. Przejdź na drugą stronę, zabierz ze skrzyni dużą apteczkę, biegnij do windy. Zlikwiduj strażnika, wejdź do drzwi po lewej. Zabierz amunicję. Wciśnij przycisk i wystrzelaj wszystkie cele, zanim dojadą do pierwszej linii. Otworzą się drzwi po prawej. Wejdź do kolejnej strzelnicy. Z szafki zbierz naboje i powtórz czynność. Musisz to zrobić naprawdę szybko! Jeśli zostaniesz wypuszczony na zewnątrz, biegnij

do końca korytarza, skreć w lewo. W pomieszczeniu znajdziesz złoty kwiatek (sekret 2) i amunicję. Wyjdź z pokoju, idź naprzeciwko, zbierz amunicję z podłogi, zlikwiduj strażnika, zabierz drugi hak z szafki. Zabierz wyrzutnię haków (zielony laser jest niegroźny). Idź do sali obok, zlikwiduj strażnika, wdrap się na najwyższą skrzynkę, zbierz amunicję do H&K. Stań na niższej skrzyni na środku sali, strzel hakiem w kratkę w suficie. Wskocz na linę, przejdź do chropowatej ściany przy wyjściu z planszy (pod sufitem). Przeciągnij się do wyjścia i zjedź do korytarza. Zlikwiduj dwóch strażników. Zjedź windą na dół, przy skrzyniach zlikwiduj kolejnego strażnika. Omiń lasery i wracaj do klatki schodowej. Strzel hakiem w ruinę schodów i przehuśtaj do oświetlonej wnęki. Przy zjeździe z pochylni wyskocz i złap się krawędzi – unikniesz w ten sposób ognia. Podciągnij się, przejdź korytarzem do pomieszczenia. Szybko przełącz przycisk na ścianie, schowaj się do wnęki, zlikwiduj strażnika, zbierz dużą apteczkę, idź do windy i jedź na górę. W dużej sali zlikwiduj komandosów, użyj liny po lewej i wskocz na różowe skrzynie. Pojawią się kolejni dwaj strażnicy – zlikwiduj ich. Dojdź do przycisku. Podłoga się zapadnie. Zjedziesz w dół. Wejdź do pokoju z laserami, skreć dwukrotnie w prawo. Przeczółgaj się, wskocz wyżej. Spotkasz cyborga. Spadniesz, weź dużą apteczkę i strzelaj do cyborga, aż zacznie iskrzyć. Wtedy strzel w kurek przy rurze – pomieszczenie zostanie zalane. Wskocz na pochylnię po lewej, skacz trzy razy z pochylni na pochylnię. Wylądujesz na górze planszy. Zabierz hak i wystrzel go w środek sufitu. Przełącz się na tryb snajperski i zlikwiduj cyborga. Wskocz na linę, przeskocz do wnęki z przełącznikiem. Przesuń go – zamkniesz dopływ wody. Wróc na dół, zbierz kawałek klucza, który wypadł z cyborga (Key bit , lewy) i ponownie naciśnij przycisk. Wróc do planszy z laserami. Korytarz został odblokowany. Biegnij, przeskakuj dziury w podłodze, dojdź do holu z kanapami. Skreć w lewo, biegnij za bar, kucając dojdź do przycisku na końcu. Drzwi są uszkodzone, więc wracaj do holu. Spotkasz cyborga – uciekaj w korytarz po prawej, obiegnij pomieszczenie, a dostaniesz się do przycisku. Gdy cyborg

wejdzie do pokoju nad Tobą, przekręć przełącznik – uwięzisz przeciwnika. Skręć w lewo, wejdź do pokoju z napisem „Danger”, przeszukaj pomieszczenia z gazem, przekręć przełącznik w jednym z nich (zobaczysz, jak cyborg ginie zagazowany). Z powrotem przekręć przełącznik, przeszukaj pomieszczenia. W jednym znajdziesz małą wnękę, a tam – ostatni kwiatem (sekret 3). Wróć do pokoju, gdzie zginął cyborg, otwórz drzwi. Z podłogi zbierz drugi kawałek klucza (prawy) i połącz ze zdobytym wcześniej. Wróć do ostatnio mijanej pochylni, wskocz wyżej, odwróć się – zobaczysz drabinę. Wdrap się po niej do sali, gdzie walczyłeś z komandosami. Umieść klucz w slocie po lewej i biegnij na górę. Tak kończysz grę. Ufff...Ciężko było.