

Перед вами - очередное приключение Лары Крофт, дамочки донельзя честолюбивой и азартной. Можно еще добавить эпитет «сексапильной», но тут возможны варианты: у меня, например, фигура Лары восторгов не вызывает. Впрочем, на вкус и цвет товарища нет.

Лара Крофт родилась в Англии в 1967 г. и получила аристократическое воспитание. Когда самолет, на котором Лара возвращалась с лыжного курорта, разбился в Гималаях, спасшейся юной аристократке пришлось освоить искусство выживания в пустыне, вдали от цивилизации. Жизнь ее изменилась навсегда.

Обнаружилось, что высший свет Британии тяготит Лару. Она начала путешествовать, исследуя мир, оказавшийся огромным, иногда жестоким и опасным, но всегда интересным.

В новой игре Лара охотится за легендарным кинжалом Ксиона, в котором, по преданию, заключена сила дракона. Разумеется, кинжал вызывает нездоровый интерес не только у Лары, но и у целой толпы нехороших людей, которые стараются помешать нашей доблестной героине. Естественно, у них ничего не выйдет. Если, конечно, вы доиграете до конца...

## Управление

Непосредственно во время игры, нажав **Esc**, вы можете вызвать экран снаряжения Лары. Для применения того или иного предмета подведите его курсорными стрелками **↔** и **⤴** в центр экрана и нажмите **ENTER**. Если же хотите вызвать основное меню, используйте клавиши **⌘** и **△**.

Вы сможете уточнить управляющие клавиши, вызвав меню «Controls» (в самом начале игры или же в основном меню). А в нашем описании ограничимся отдельными моментами.

Длинный прыжок с повисанием на руках нужен для преодоления особо широких провалов. Чтобы выполнить его, подержите **⤴** (вперед) + **Alt** + **Ctrl**.

Подтягивание на руках нужно для преодоления невысоких препятствий (например, выступов в скале). Выполняется следующим образом: встав вплотную к выступу, нажмите **Ctrl** + **⤴** (вперед). Если же Ларе не хватает роста чтобы подтянуться, нажмите **Alt** + **Ctrl** + **⤴** (вперед).

Под водой клавиши **↔** / **⤴** служат для выбора направления движения, а **Alt** позволяет Ларе плыть. При этом в правом верхнем углу появляется голубая полоска - показатель наличия воздуха в легких Лары. Как только воздух подойдет к концу, она начнет задыхаться и может умереть.

## Оружие и снаряжение

Арсенал у Лары заметно вырос. Судите сами.

**Пистолеты (Pistols)** - старое, доброе средство. Убойная сила мала, зато боезапас не ограничен и скорострельность приличная. Наведение пистолетов, как, впрочем, и остальных видов оружия, производится автоматически при появлении врага.

**Дробовик (Shotgun)** - тоже наш с вами добрый знакомый. Скорострельность мала, а вот убойная сила - неплохая. Против одиночных врагов применяйте дробовик на коротком расстоянии (тогда все дробины попадут в цель), а в группы врагов стреляйте со среднего расстояния, чтобы дробины успели разлететься и каждый из неприятелей получил свою порцию.

**Auto-Mags** - еще один вариант пистолетов. Убойная сила достаточно велика. Так что применяйте это оружие против групп или отдельных врагов, стоящих на расстоянии.

**Ружье для подводной охоты (Harpoon Gun)** - имеет не очень большую убойную силу. Гарпун не столько ранит, сколько тормозит врагов, давая вам возможность унести ноги. К тому же, гарпун слишком долго перезаряжается. Ну и последний недостаток: стрел для этого ружья попадетса очень мало.

**Пистолет-пулемет «Узи» (Uzi)** - вещь классная, что и говорить. В первом **Tomb Raider** «Узи» был лучшим оружием, да и во второй игре он остается весьма эффективен. Старайтесь сохранить патроны для разборки с «боссами».

**Гранатомет (Grenade Launcher)** - вещьца для любителей попортить чужую частную собственность. Однако применение этого оружия сопряжено с некоторыми трудностями: гранаты взрываются только после того как зарядятся, а заряжаются они, пролетев по воздуху метров эдак десять. В связи с этим пользуйтесь гранатометом только тогда, когда враги стоят от вас на приличном расстоянии. В общем, оно и к лучшему: взрывная волна от гранат способна в два счета прикончить Лару. Никогда не приближайтесь к месту падения гранаты, пока та не рванет.

**Штурмовая винтовка «М-16»** - прекрасное оружие. Она настолько сильна, что у вас будут чесаться руки применить ее, но крепитесь: «М-16» здорово выручит вас на последних уровнях игры.

Кроме оружия, у Лары есть еще снаряжение. Перечислим составляющие его предметы.

**Аптечки** бывают большие и маленькие. Их задача - восстанавливать здоровье нашей героини, подорванное в результате происков врагов эмансипации.

**Секундомер (Stopwatch)** заменил собой тот идиотский компас, который так морочил игроманам головы в первой части игры. Секундомер показывает, сколько времени вы затратили на прохождение уровня, какое расстояние прошли, сколько секретов нашли и т. п.

**Световые шашки (Flares)** не наносят врагам никакого вреда, но зато освещают темные места. Лара может подниматься по лестнице, держа зажженную шашку в руке.

## Советы

В этой игре у Лары много врагов-людей. А значит, в нее будут стрелять. И подчас - из весьма приличных калибров. В связи с этим, с одной стороны, рекомендую вам не поддаваться искушению и приберечь особо мощное оружие для разборок с главными врагами. Но есть и обратная сторона медали: нередко бывает важно прикончить какую-нибудь верткую личность за кратчайшее время. Иначе эта личность сама вас прикончит. Лично я пользовался таким правилом: штурмовая винтовка «М-16» предназначалась у меня для «боссов», пистолет-пулемет «Узи» и гранатомет применялись против большого скопления врагов, а всё остальное оружие расходовалось по мере надобности «на мелочи».

Кстати, из этих мелких врагов отдельного слова заслуживают рабочие с гаечными ключами, которых вы встретите в эпизоде «Offshore Rig». Эти мерзавцы имеют пренеприятнейшую способность лазить по лестницам и преследуют Лару, куда бы она не попыталась скрыться.

В схватках с большими скоплениями врагов не забывайте время от времени отпускать клавишу стрельбы. Дело в том, что Лара автоматически прицеливается в первого замеченного врага и начинает поливать его свинцом, не обращая внимания на всех других. Ваш противник, может быть, давно помер, а вы по-прежнему палите в него. Если же отпустить клавишу, то Лара вновь прицелится в ближайшего видимого ею врага.

Вовремя заметить врага, нападающего с воздуха, нередко помогает его тень, скользкая по земле.

Ларе придется иметь дело со всякой пакостью в подводном мире. Хотя она может пользоваться гарпунным ружьем, старайтесь не драться под водой. Всплывите, вылезьте на сушу - там вы сможете приготовить более сильное оружие. Ведь гарпун Лара перезаряжает очень медленно, да и «патронов» к нему всегда маловато. Тем не менее, не жалейте гарпун: точное попадание может сильно притормозить вашего врага - и Лара сумеет добраться до суши целой и невредимой.

## Прохождение

Полное описание прохождения заняло бы больше половины журнала. Не располагая возможностью опубликовать такой большой текст, мы дали первые два эпизода в полном объеме, а дальше - лишь самые важные моменты.

### Первый эпизод. Великая Стена - the Great Wall

Очередное приключение Лары начинается в долине у подножия Великой Китайской стены.

Идите вперед, войдите в воду. Далее сверните налево, выйдите из воды, заберитесь на каменный выступ. Внизу должен появиться тигр - достаньте пистолеты и расстреляйте его.

Перепрыгните на соседний выступ. Идите по нему вперед, пока не упретесь в новый выступ. Подтянитесь на руках, заберитесь на выступ, повернитесь на 180 градусов. Во время поворота можно краем глаза заметить нечто вроде каменного козырька. Ваша задача - запрыгнуть на него (это можно сделать только с разбега).

Продолжайте потихоньку подниматься все выше и выше. Когда окажетесь на самом верхнем выступе, выньте пистолеты и подойдите к краю. Пусть Лара слегка повернется - при этом она прицелится в еще одного тигра. Внимательно осмотритесь - и заметите еще один каменный козырек, на котором лежит нечто серое (козырек расположен немного ниже вас). Эта серая штука - секретная статуя дракона. Хотите пройти к нему? Тогда перепрыгните на козырек, потом снова доберитесь до выступа, на котором стояли (вам придется несколько раз подтягиваться).

Теперь нужно перепрыгнуть через пропасть на другой выступ, которого не видно (он находится с другой стороны по отношению к выступу, на котором стоит статуя дракона). Чтобы увидеть этот выступ, подойдите к краю и несколько раз повернитесь в разные стороны. Прыгать надо с разбега. И не забудьте ухватиться

руками за каменный край, иначе ничего не получится.

Поднимитесь в полуразрушенное сооружение. Внутри него наступите на железную решетку. Она откроется - и вы упадете в воду. Выйдите из воды, взойдите на выступ и оттуда с разбегу прыгните к нише с рычагом. Дерните за рычаг - и откроется дверь (иногда приходится дергать несколько раз). Достаньте пистолеты и идите в открывшуюся дверь. На выходе на вас нападут три вороны. Убейте их (может быть, придется маневрировать, прыгая в сторону).

Идите вперед. Вы увидите сторожевую башню. Но дверь в нее закрыта, так что просто спрыгните в трещину в стене.

Вы упадете в воду. Нырнув, вы увидите пещеру, в которой лежит ключ от сторожевой башни. Осторожно: всплыв, вы увидите, что к воде подошел тигр. Дождитесь, когда он отбежит немного в сторону, потом вылезьте из воды и прикончите его. Потом пройдите к зеленому холму, заберитесь наверх - и вы сможете подтянуться на стену. Воспользовавшись выуженным из воды ключом, откройте дверь в сторожевую башню.

Сразу отскочите назад и выхватите пистолеты. За дверью вас поджидает веселая компания здоровенных пауков. Расстреляйте их. Найдите лестницу и поднимитесь наверх. Там вас поджидает последний паук. Прикончив его, возьмите ржавый ключ. Спуститесь по лестнице вниз.

Откройте ключом дверь и идите вперед, приготовив пистолеты. Вскоре перед вами появится комната, в которой лежит скелет. Вещички рядом со скелетом вы подберете потом, а пока займитесь пауками, которые с большим энтузиазмом нападают на вас у входа. Взяв вещи скелета, пройдите к большому квадратному камню. Потяните его на себя - это откроет проход. (Интересно, какие у Лары должны быть мышцы, чтобы сдвинуть эдакую махину? И как при этом она умудряется сохранять фигуру леди, а не «девушки с веслом»?) Войдите в проход и соскользните вниз. Вы окажетесь у края небольшого водоема.

Тут я рекомендую сохранить игру. Надо бежать, но для начала подпрыгните и ухватитесь за своеобразный «карниз» слева над водой. По этому «карнизу» на руках минуйте отверстия в стенах, откуда с завидным постоянством вылетают острые диски. Потом упадите вниз и выбирайтесь из воды. Те, кто не любит прыгать, вообще говоря, могут миновать эти стреляющие пакости, и не хватаясь за «карниз». Им просто нужно соскочить в воду и маневрировать между острыми дисками.

Выбравшись из воды, приготовьтесь к самому сложному. Бегите вперед по проходу, не останавливаясь. Часть пола (вы ее легко заметите) имеет неприятное свойство проваливаться под вами, но не сразу, а по прошествии некоторого времени. Выскочив из прохода, сразу поверните направо и бегите вперед к следующему проходу. За вами покатаются два огромных камня. Нужно успеть добежать до острых кольев, остановиться перед ними и перепрыгнуть их. Далее соскользните вниз, прыгните налево и возьмите немного патронов.

С двух сторон на вас начнут надвигаться стены. Не мешкая, бегите к выступу, подтянитесь и снова бегите вперед. Перед вами - острые мечи, энергично рассекающие воздух. Перепрыгивая их, не тормозите: пол проваливается под вами. Когда будете прыгать через последний меч, повернитесь в воздухе налево. В этом случае вы приземлитесь рядом со вторым секретом (еще одна статуэтка дракона, на этот раз из нефрита). Успейте схватить ее и бегите в следующий проход, ведь стены уже надвигаются на вас. В следующем проходе вам опять придется преодолевать проваливающийся пол. Что касается надвигающихся стен, то просто держитесь правой стороны.

В конце прохода нужно будет съехать по наклонной плоскости. Внизу не мешкайте: вас хочет раздавить очередная стена. Быстро встаньте на проваливающийся пол (он отличается по цвету) - и упадете в пещеру. Вот теперь можно перевести дух (и заодно сохранить игру). Идите вперед. Вы увидите две круглые штуковины, перед которыми на земле лежит маленькая аптечка. Круглые штуковины - это нечто вроде ножей, так что не соприкасайтесь с ними. Подойдя маленькими шажками, подберите аптечку, а потом пробежите мимо круглых ножей, приготовьте пистолеты и выбегите в следующий зал. Повернитесь направо, там ползает паук. Теперь идите к веревке, протянутой над пропастью. На этой веревке закреплена ручка, держась за которую, Лара может переехать на другую сторону. Но до этого еще далеко: стоит вам подойти к веревке, как появится несколько пауков, с которыми придется расправиться.

Далее можно действовать двумя способами. Если хотите найти третий секрет (золотую статуэтку дракона), нужно подойти к краю обрыва. Повернитесь к обрыву спиной и нажмите  $\Delta + \text{Ctrl}$  - Лара ухватится за край обрыва и повиснет на руках. Таким образом вы сможете посмотреть вниз. Найдите выступ, покрытый мхом (светло-зеленого цвета). Упадите на него, затем подпрыгните и ухватитесь руками за край трещины в скале. Вися на руках, передвигайтесь вправо. Потом, когда трещина станет достаточно широкой, подтянитесь и заберитесь в нее. Идите вглубь. Там вы найдете еще несколько световых шашек. Дальше вы увидите лестницу, по которой можно спуститься. Выходите на открытое пространство. Скоро вы услышите грохот: это бежит тиранозавр (T-Rex). Бегом вернитесь в проход с лестницей. Тиранозавр туда пройти не сможет - вот

вам и прекрасная возможность прикончить его. Возьмите статуэтку - и явится второй тиранозавр. Снова забегите в проход и оттуда расстреляйте супостата. Покончив с ним, вернитесь на вершину каньона.

Подойдите к веревке, которая протянута через пропасть, схватитесь за рукоятку и переправьтесь на другую сторону. Там на вас нападут два тигра. Уложите их, применив дробовик на коротком расстоянии. Два выстрела - и тигр готов.

Идите вперед, подойдите к двери.

## **Второй эпизод. Венеция - Venice**

Лара в Венеции, прекрасном городе, знаменитом своей архитектурой и каналами. Кстати, каналы еще сыграют свою роль в предстоящих вам с Ларой испытаниях.

Начинаете вы в проходе с одним выходом. Раз он один, туда и идите, только сначала приготовьте pistols. Стреляйте в собаку, все время отступая в проход: за ним расположена площадь, над которой нависает балкон. А по балкону бродит охранник, который будет обстреливать вас. Когда вы его прикончите, он выронит ключ. Но доберетесь до ключа вы не скоро. Идите вперед. Вам предстоит уложить еще одну собаку и мужика с дубиной.

Закончив с ними, выходите с площади. Вы окажетесь у канала. Нырните в воду и под водой заплывите за большие двери в стене. Вынырните на поверхность. Видите катер? Можно залезть в него и немного покататься, но ворота вы пока открыть не сможете. Нужно нажать на выключатель на стене. Тогда откроется дверь в доме, в котором вы еще не побывали.

Нажав на выключатель, снова нырните в воду и вернитесь на берег канала. Войдите в дверь (она одна, не пропустите). Возьмите световые шашки со стола и нажмите выключатель на стене. В потолке откроется люк, и вы сможете подняться по лестнице на второй этаж. Там снова нажмите на выключатель - и сможете подняться на следующий этаж. На крыше расстреляйте из pistols окна и запрыгните в одно из них (то, которое рядом). Далее пройдите немного по холлу и вылезьте из второго окна. Прodelайте несколько прыжков и доберитесь до балкона, на котором лежит убитый вами охранник. Возьмите у него ключ.

Вернитесь в холл и пройдите через дверь (вы открыли ее выключателем в комнате с лодкой). Убейте собачку и найдите выключатель, который открывает дверь, расположенную высоко в стене на противоположной стороне канала. Вернитесь к трупу собаки и расстреляйте окно. Разбегитесь и допрыгните до навеса на противоположной стороне. Подтянитесь, а затем прыгайте с навеса на навес, пока не доберетесь до навеса над дверью. Запрыгните внутрь и нажмите выключатель, который откроет ворота на канале (вы их еще не видели).

Нырните в воду, вернитесь в зал с катером и отойдите от ворот. Не спешите лезть в катер, а снова нырните в воду и вернитесь на берег канала. Там появился новый враг. Выберите на берег, убейте его и возьмите у него «Auto-Mags». Теперь можно вернуться к катеру, забраться в него и - полный газ. Ворота впереди вы уже открыли.

Миновав эти ворота, остановитесь и выйдите из катера. Зажгите световую шашку - и увидите проход справа. В конце этого прохода вас поджидает первый секрет. Возьмите статуэтку каменного дракона, спрыгните вниз и убейте там крысу. Повернувшись, вы увидите лестницу. Далее идите направо, в конце снова повернитесь направо и спрыгните в воду. Прогуляйтесь - и найдете патроны для «Узи». Возьмите их и вернитесь к своему катеру.

Зажгите световую шашку и двигайтесь вниз по темному каналу. За порогами вы можете нырнуть в озерцо и найти там второй секрет - золотую статуэтку дракона.

Снова сядьте в катер. Плывите по каналу, пока не окажетесь в огромном подземном зале со множеством колонн. Придерживайтесь левой стороны. Увидели выступ? Выпрыгните, убейте неподалеку крысу, затем расстреляйте окно. Привлеченный шумом, появится охранник. Пристрелите и его, возьмите у него патроны, вернитесь и сядьте в катер. Плывите к большим металлическим дверям, а миновав их, остановитесь.

Выпрыгните из катера и плывите к причалу. Далее заберитесь в разбитое окно. Войдите в комнату, нажмите на выключатель и прихватите патроны для дробовика. Вернитесь на причал. Обратите внимание на закрывшиеся двери. Поднимитесь по лестнице. Уровень воды, а вместе с ним и ваш катер, поднялись. Нырните в воду и нажмите под водой выключатель, который откроет следующие двери. Всплыв, заберитесь в катер и продолжайте путь.

Чтобы избежать ненужных ранений, держитесь левой стороны. Остановитесь рядом с гондолами (знаменитыми прогулочными лодками), выйдите из катера и заберитесь на причал. Влезьте на ящик, прыгните и схватитесь за навес. Подтянитесь и идите к правому краю навеса. Оттуда прыгните к дорожке, которая находится наверху. Там вам придется прикончить собаку и бандита. Осмотритесь - и увидите ниже и впереди

еще одного бандита, охраняющего катер. Этот катер понадобится вам, поэтому ликвидируйте охранника. Потом повернитесь направо и отправляйтесь во двор.

Психа, набросившегося на Лару, придется быстренько успокоить. Подберите стальной ключ, лежащий рядом с трупом. Пройдите в дверь, упадите в яму и нажмите там рычаг. Где-то на этом уровне откроется дверь, а вы услышите звук приближающихся шагов. Поскорее вылезьте из ямы и прикончите подошедшего охранника. Возьмите у него патроны. Вернитесь к своему катеру и протараньте им гондолы.

Дальнейшее ваше продвижение затрудняют подводные мины, срабатывающие только при приближении лодки. К счастью, у вас два катера. Нацельте тот катер, на котором вы сейчас находитесь, на мины, разгонитесь и выпрыгните из катера. Выберите на причал, возьмите у мертвого охранника патроны для «М-16». Железная дверь впереди закрыта, вам нужен ключ. Заберитесь в новый катер и вернитесь в ту часть канала, которая подняла ваш катер на этот уровень.

За левым углом вас поджидает охранник. Выйдите из катера и ликвидируйте его. Возьмите патроны, вернитесь на катер. Двигаясь вдоль канала, протараньте гондолы, которые увидите. Немного дальше есть дверь, из которой выйдет охранник с дубинкой. Уложите его. Войдите в темную комнату, убейте там крыс и нажмите кнопку, которая откроет дверь в другой части этого уровня.

Перед тем как сесть в катер, посмотрите наверх. Там вы увидите окна. Запрыгните на выступ и оттуда расстреляйте окна. Заберитесь в комнату и возьмите с кровати третий секрет (нефритового дракона). Вернувшись в катер, разверните его. Вам нужно плыть по узкому каналу, который вы миновали ранее. Держитесь левой стороны. Этот канал пересекается с другим, большим, в котором вы увидите ту самую дверь, что открыли несколько минут назад. Как только вы пройдете ее, она захлопнется. Из озера достаньте железный ключ, поднимитесь по лестнице и убейте собаку и ее хозяина. Возьмите аптечку и нажмите на выключатель. Появится нехороший паренек, которого вы сможете убить или через щель между дверью и стеной, или же в обратном прыжке во время падения в воду.

Потом вернитесь в катер и отправляйтесь в то место, где добыли второй катер. Теперь у вас есть ключ к двери, за которой вам придется совершить очередное убийство. Нажмите на открывающий следующую дверь выключатель под окном. Вернитесь на катер и проследуйте по каналу обратно. Минуйте арку, на которой стоял тип, охранявший второй катер. Держитесь левой стороны - и вскоре вы увидите справа открытую дверь. Проплыв в нее, так разверните катер, чтобы его нос был направлен точно на трамплин (наклонная дорожка), который расположен немного левее.

Выйдите из катера и войдите в дверь. Уложите очередного охранника и возьмите его патроны. Нажмите на выключатель - и откроется последнее препятствие на этом уровне. Сохраните игру: вам предстоит испытание на время. Секундомер включится, как только вы сядете в катер.

Разгоните катер и перепрыгните трамплин. Сразу же дайте задний ход (иначе вы не сможете резко повернуть налево в большой канал). Дальше - резкий поворот направо в маленький канал с открытыми воротами. На пересечении еще раз поверните направо и гоните к выходу.

### **Третий эпизод. Логово Бартоли - Bartoli's Hideout**

Выйдя из катера, обойдите дом и нажмите на рычаг. Войдите в открывшиеся двери, всех убейте, расстреляйте окна, убейте собак. Идите вглубь двора и возьмите предметы.

Идите в проход. Чтобы избежать мечей статуй, рассчитайте время и проскользните, когда мечи будут подняты. В конце прохода зажгите световую шашку - и вы увидите выключатель, открывающий дверь у канала.

Пробегите мимо охранников. В большой комнате найдите покосившийся ящик. Повернитесь спиной к наклонной плоскости ящика, прыгните назад, потом вперед и схватитесь за навес. Подтянитесь и идите налево. Вытяните каменный блок. Спрыгните вниз на пол. Встаньте под навесом в том месте, откуда вытащили каменный блок. Подпрыгните и подтянитесь. Повернитесь и с разбегу запрыгните на балкон на противоположной стороне. Подойдите к стене с рисунком и заберитесь в окно.

Влезьте на выступ, повернитесь направо, запрыгните с разбегу на навес. Успейте зацепиться, когда начнете скользить. На руках двигайтесь налево. Подтянитесь, запрыгните на выступ на противоположной стороне канала, повернитесь налево и с разбегу запрыгните на еще один выступ. Вам придется схватиться руками, потом подтянуться. Повернитесь и прыгните к навесу на противоположной стороне канала. Повернитесь лицом к открытой двери, сделайте прыжок с места и в воздухе нажмите **Ctrl** - вы окажетесь в двери. Успейте убить собак, иначе они вас сбросят вниз.

Пройдите наверх, войдите в комнату. В левом углу - выключатель. Вернитесь в предыдущую комнату, там открылась дверь. Выйдите на балкон, возьмите там патроны и первый секрет. В комнате с выключателем расстреляйте окно. Спуститесь вниз и расстреляйте следующее окно. Пролезьте в него. Убейте всех. Найдите

в одной из комнат камин. Нажмите на него дважды и идите в потайной ход.

Идите наверх. Поверните направо, спрыгните в воду. Вылезьте на деревянный настил.

Прыгнув с разбега, приземлитесь на платформе. Дальше сделайте два прыжка с места (на следующие две платформы). Если загоритесь, прыгните в воду.

Откроется дверь. Убейте врагов, заберитесь на покатый ящик, запрыгните на канделябр. Прыгните направо, нажмите включатель (откроется дверь позади пламени внутри камина). Снова запрыгните на канделябр, потом на следующий. Оттуда запрыгните еще на один выступ справа и нажмите там включатель. На стене откроется картина, за которой лежит ключ от библиотеки.

Снова влезьте на канделябр и доберитесь до самого верха. Убейте крыс. Идите туда, откуда они вылезли. Запрыгните на выступ справа. Далее прыгните к деревянному полу с кирпичами. Залезьте на кирпичи, идите налево, допрыгните до очередного включателя. Когда опустится канделябр, вы сможете подобраться к ключу от библиотеки.

Когда вы его достанете, выходите через подоконник и идите направо. Внизу пожар - прыгайте осторожно, чтобы попасть в воду, а не в огонь. Под водой нажмите включатель, проплывите в открывшуюся дверь. Поверните направо и всплывите. Рядом с вами - дверь в библиотеку, а слева в полу - расщелина. Зажгите световую шашку и идите в лабиринт.

Поверните направо и за угол. Плывите в большую дырку, потом - в маленькую расщелину. На выходе из нее поверните вправо, найдите еще одно отверстие. Заплывите в него и сразу поверните налево: вы найдете гранаты. Плывите дальше - и найдете второй секрет. Нажмите рядом включатель. Пройдите в открывшуюся дверь, потом вернитесь к двери в библиотеку (попробовав вылезть тут, вы сгорите).

Войдите в библиотеку, пройдите в большие двери и поднимитесь по книжному шкафу слева. Теперь прыгните и нажмите включатель. Идите в открывшуюся дверь. Поднимитесь по книгам слева, прыгните к окну, потом повернитесь налево и залезьте вверх. Расстреляйте окно, прыгните на подоконник. Из окна слезьте на навес. Далее запрыгните на крышу напротив вас. С этой крыши запрыгните с разбега на кирпичную стену (не перелетите ее!).

Сохраните игру. Стоя на стене, повернитесь и идите в сторону спуска. Повернитесь так, чтобы на вас смотрело здание на противоположной стороне канала. Разбегитесь и прыгните. Успейте схватиться за нижнюю часть крыши. Залезьте на крышу и идите к трубе. Чуть отойдите от края крыши и прыгните на выступ. Подтянитесь и зайдите за стену. Вы увидите озерцо и пару «Узи».

Спрыгните рядом с хижинкой, возьмите со стола «Detonator Key» и идите к двери. Она откроется автоматически. Вернитесь в главную комнату библиотеки. Там на стене есть включатель. Нажмите его и пройдите в открывшуюся дверь.

Не используйте пока «Detonator Key». Лучше залезьте на кирпичную стену и идите влево. Два раза подтянувшись, вы окажетесь у наклонной крыши. Расстреляйте стекло и возьмите с постели третий секрет. Спрыгните в воду, плывите к низкой кирпичной стене. Заберитесь на нее и воздействуйте на ящик «Detonator Key». Здание взорвется.

Заберитесь на кирпичную стену. Доберитесь до самого верха разрушенного здания и пройдите по дорожке к концу этого эпизода.

## **Четвертый эпизод. Оперный театр - Opera House**

По окончании перестрелки спрыгните в воду, заплывите за здание театра и поднимитесь по лестнице. Дальше прыгайте и подтягивайтесь наверх, нажмите там включатель - и откроется дверь в крыше. Потом поднимитесь по лестнице, с выступа прыгните на другой выступ (на противоположной стороне). Выполнив серию прыжков, вы должны добраться до покатой крыши.

Запрыгнув в отверстие в этой крыше, возьмите красивый ключ. Далее поднимайтесь по ступеням на самый верх. Оттуда доберитесь до того выступа, с которого вы попали на покатую крышу. Повернитесь так, чтобы перед вами было маленькое строение слева. Не прыгайте в отверстие на крыше: внизу - битое стекло. Вместо этого прыгните на склон возле правой стены. На руках доберитесь до ровного участка слева. Встаньте спиной к стене, прыгните на покатую крышу. Начав скользить вниз, схватитесь руками за край. Вы окажетесь перед окном. Упадите вниз и тут же снова схватитесь руками, чтобы уцепиться за подоконник. Подтянитесь, расстреляйте окно и пройдите внутрь. Чтобы миновать стекло, идите медленно. Пройдите комнату, поднимитесь по лестнице, откройте красивым ключом дверь.

Крыша впереди - проваливающаяся. Сначала сделайте прыжок с места. После приземления (на первом проваливающемся участке) - бегите. Потом (на третьем проваливающемся участке) сделайте прыжок (с разбега). В самом конце снова прыгните с разбега и схватитесь за выступ. Подтянитесь и идите на крышу

здания оперы.

Перебейте всех, потом идите к раскачивающемуся ящику. С разбегу прыгните, схватитесь и подтянитесь на выступ справа от этого ящика. Зажгите световую шашку, спрыгните вниз. Поверните рычаг слева от коробки - и откроются три двери. Поднимитесь наверх, убейте врагов, спрыгните в открывшуюся дверь в крыше.

Внизу есть два включателя. Правый пока что бесполезен. Нажмите левый - и откроются двери; пройдите в них. Пробежите через зал, включите камень-ловушку. Чтобы его избежать, встаньте у включателя на стене. Потом нажмите включатель и поднимитесь по лестнице. Потом лезьте по воротам, пока не доберетесь до отверстия, которое было закрыто.

Спрыгните. Когда будете драться здесь с врагами, не заходите под мешок с песком, держитесь от него подальше. Обратите внимание на включатель, в котором кое-чего не хватает. Запомните это место (назовем его «А»), вы еще вернетесь сюда.

Идите по верхней дорожке к открытым дверям. Мешок с песком упадет - и вы сможете посмотреть вниз. Немного отступив и прыгнув, вы окажетесь на маленьком выступе. Потом спрыгните вниз. В темноте на втором уровне (если считать сверху) засел мужичок с ружьем. Убейте его, не то он будет стрелять вам в спину. Потом спуститесь на самый низ и заберитесь на ящик рядом со стеной, что напротив сцены. Запрыгните на дорожку. Минувя сломанный пол, доберитесь до стены с занавесями.

Идите к краю, прыгните вперед, подтянитесь и убейте охранника. Теперь вернитесь на первый этаж. Пробежите вдоль задней стены, чтобы включить два камня-ловушки. Идите в воду. На сцену выйдет враг, не забудьте потом прихватить у него патроны для «Узи». Сбоку (откуда вылезла собака) есть маленькая ниша с включателем. Нажмите его - и откроются ворота в другом конце сцены.

Подойдите к воротам, прикончите врагов. Подпрыгните, подтянитесь на выступ, где было ограждение. Идите шагом (не бегите) сквозь стекло, потом поверните налево, с разбегу прыгните и схватитесь за край трещины в стене. На руках двигайтесь налево, подтянитесь, нажмите включатель (опустится доска).

С разбегу запрыгните на предыдущую дорожку и затормозите (не то сорветесь). Идите вниз по дорожке. С разбегу прыгните, ухватитесь и подтянитесь на руках на выступ слева. Прыгните и подтянитесь еще раз. Повторяйте эти действия, пока не доберетесь до верха. Убейте крысу и воспользуйтесь для спуска раскачивающимся мешком: прыгните с места, когда первый мешок находится в крайнем положении. Прыгните мимо второго мешка на выступ. Там нажмите включатель, и еще один мешок упадет на сцену.

Осторожно идите к покатоному склону, затем повернитесь и соскользните вниз, в самый последний момент схватившись за край. Подтянитесь, прыгните через дыру в полу и зажгите световую шашку. Идите по проходу налево, держась левой стеной. Вы войдете в большую комнату с выступом и включателем слева от вас.

Справа - маленький подводный проход, в котором скрыт первый секрет. Возвращайтесь на выступ и нажмите включатель (откроется дверь над правой стороной сцены). Вернитесь назад, пока не окажетесь под дырой в полу сцены. Идите в большой проход в конце этой комнаты. Плывите вверх, держась правой стороны, - и вы найдете недостающую деталь для рычага на месте «А» (см. выше). Поднимитесь по лестнице через дверь, которую недавно открыли. Теперь вернитесь на место «А», вставьте недостающую деталь и включите лифт.

До второго секрета добраться непросто. Не заходя в лифт, подождите, когда он начнет спускаться. Заскочите в лифт, запрыгните на лестницу и поднимитесь в скрытое отверстие. Медленно пройдите по битому стеклу, возьмите второй секрет и нажмите включатель слева от вас. Идите дальше по битому стеклу, возьмите патроны для «Узи» во второй нише слева, затем пройдите в дверь, которую вы открыли. Вернитесь к лифту и спуститесь на нем вниз.

Внизу нажмите включатель. Лифт поднимется - и вы сможете добраться до скрытого озера. Нырните и плывите к воротам, затем поверните налево и по ступеням доберитесь до подводного зала. В углу этого зала лежит деталь (Circuit Board), которая вам нужна. Вернитесь к воротам.

Идите налево и обойдите ворота. Найдите включатель и нажмите его - откроется боковая сторона клетки, и вы сможете всплыть и подышать. Вылезьте, убейте крыс, повернитесь, прыгните и схватитесь за выступ. Подтянитесь на следующий уровень. Потом снова прыгните и подтянитесь еще выше. Идите вдоль прохода, пока не увидите окна. Расстреляйте их. Спрыгните в комнату внизу, нажмите там включатель (откроется дверь).

По наклонному проходу соскользните вниз. В самый последний миг подпрыгните над вентилятором. Вы приземлитесь на выступе с ключом, который нужно взять. Заберитесь на самый большой камень, оттуда прыгните на склон. Далее идите к отверстию. Запрыгните в него и продолжайте идти, пока не окажетесь у края. Перепрыгните на другую сторону. Повернитесь и прыгните назад, чтобы миновать новый вентилятор. Повторите это еще раз для третьего вентилятора.

Посмотрите вверх, на темный район без вентиляторов. Прыгните вперед с края выступа, на котором стоите,

ухватитесь, подтянитесь - и вы получите третий секрет. Учтите, что сзади статуэтки дракона есть-таки вентилятор, так что зажгите световую шашку и идите медленно. Вернитесь назад, повисните на руках, держась за край, и упадите на дорожку внизу.

Идите вниз по проходу, пока не увидите коробку, которую можно сдвинуть. Потяните ее на себя - и получите доступ к выключателю. Нажмите его - и откроется дверь. Теперь приволоките коробку в уборную актеров под первые окна. Залезьте на коробку, расстреляйте окна и прыгните в них. Там есть еще одна коробка. Вытолкните ее - она упадет поверх той коробки, которую вы притащили раньше. Запрыгните на верхнюю коробку, а оттуда - в верхний ряд окон.

Настало время вернуться в комнату управления. Воспользуйтесь шахтой рядом с лифтом. Прыгайте и подтягивайтесь, пока не доберетесь до замка. При помощи ключа откройте двери и идите вперед (если ранее вы не включили камни-ловушки, будьте осторожны). Держитесь рядом со стеной и идите к выключателю, который откроет двери наверху лестницы. Войдите в комнату управления и примените деталь «Circuit Board», потом нажмите выключатель (кое-что произойдет на сцене).

Вернитесь на сцену и убейте врагов. Войдите в дыру в стене. Видите ящики? Один ящик (маленький) можно двигать. Вытащив его, вы увидите проход. Войдите в него и нажмите выключатель (на сцене опять кое-что произойдет).

Выйдите из этого района и залезьте на ящики. Доберитесь таким образом до белого выступа над сценой. Увернитесь от мешков с песком, потом осмотритесь. Видите сверху отверстие? Прыгните вперед, подтянитесь - и окажетесь в этом районе. Там нажмите выключатель, который откроет дверь рядом с раскачивающимся мешком песка.

Встав на край отверстия, прыгните на покатый склон справа. Соскользните вниз и, держась правой стороны, пробегите мимо мешка с песком. Чтобы благополучно избежать контакта с раскачивающимся ящиком, повисните на руках, потом упадите на пол. Вскоре придет сам Бартоли. Быстрее всего его можно убить, если использовать дробовик. Идите на другой конец комнаты и влезьте на ящик, а оттуда доберитесь до комнаты, в которой расставлены коробки (она находится рядом с выходом). Нажмите на выключатель - и откроется дверь. Сядьте на самолет.

## **Пятый эпизод. В море - Offshore Rig**

Всё оружие отобрали, да еще и в камере заперли... Ладно, будем выбираться. Не спешите нажимать на выключатель - дверь-то откроется, но одновременно включится и секундомер. Поэтому сначала приготовьтесь. Тяните или толкайте ящики, чтобы очистить путь к двери.

Когда вы сбежите из камеры, включится сирена и прибежут всякие пакостники. Первый появится слева. Нужно пробежать мимо него в ту сторону, откуда он пришел, увертываясь от его выстрелов и от ударов его дробовика. Если все пройдет хорошо, выстрелы врага разобьют стекла окон - и вы сможете удрать через дыры.

Идите направо по узкой дорожке, нажмите кнопку на стене. Откроются двери ангара с самолетом. Заплыв туда, нажмите еще одну кнопку, которая отключит двигатели самолета. Вернитесь через разбитое окно, с разбегу прыгните и подтянитесь на двигателе самолета. Спуститесь в люк на самом верху самолета и подберите пистолеты.

Вернитесь обратно и перебейте всех врагов. Возьмите желтую карточку-ключ. Снова залезьте в разбитое окно. Теперь идите налево в комнату с водой. Нырните и нажмите выключатель. Всплывите, глотните воздуха, нырните и проплывите в открывшийся проход. Сначала плывите налево, потом направо, потом - снова резкий поворот направо. Далее плывите в идущий вниз проход, держась как можно ближе к потолку (чтобы избежать подводного вентилятора). Возьмите статуэтку дракона (первый секрет) и вернитесь назад. Далее идите в комнату с замком, который открывает желтая карточка-ключ.

Войдите в следующую комнату, нажмите выключатель (выключится сирена). Идите вверх по ступеням направо, поверните колесо. Откроется дверь. Идите дальше. Перед вами захлопнется дверь. Поверните колесо, откроется еще одна дверь. Там возьмите патроны и гарпуны для подводного ружья.

Войдите в комнату с койками, возьмите «Auto-Mags» с койки справа сверху. Идите в конец комнаты и с последней койки слева возьмите гарпунное ружье. Вернитесь ко входу в эту комнату и нажмите кнопку над койкой слева сверху. В потолке на противоположном конце комнаты откроется дверь. Бегите к койке справа сверху, залезьте на нее, подпрыгните, схватитесь и заберитесь в верхний проход.

Идите по проходу, соскользните по покатоному склону, схватившись в последний момент за его край, по лестнице спуститесь на нижний этаж. Там используйте четыре ящика, чтобы избежать четырех ловушек. (Первый ящик сдвиньте налево мимо других, потом пододвиньте второй ящик к ловушкам и залезьте на первый ящик. Теперь вы сможете с разбегу допрыгнуть до лестницы.) Когда доберетесь до верха лестницы,

поверните направо и убейте охранника, у которого есть красная карточка-ключ. Поднимитесь по лестнице и возьмите второй секрет.

Поднимитесь по ступеням и вернитесь в комнату с водой (вы там уже были). Теперь идите в комнату с рубильником, отключившим сирену. Поднимитесь по ступеням слева от этого включателя. Чтобы добраться до двери, которая открывается красной карточкой-ключом, нужно увернуться от катящихся бочек.

Пройдите в дверь и идите влево. Вас попытаются окружить рабочие. Убив их, вернитесь к площадке у входа. Повозитесь с коробкой (ее надо двигать с нескольких сторон). После этого вы сможете пройти на противоположную площадку, откуда с разбега можно прыгнуть к коробке, с которой вы манипулировали, а с нее - к отверстию в стене.

Идите по проходу к двери, которую открывает зеленая карточка-ключ. В этом же районе есть включатель и люк. Нажмите включатель - и пустой бак рядом с вами наполнится водой. Вернитесь и спрыгните вниз. Потом преодолите бак с водой и идите вправо. Пройдите по трубам, затем поверните налево. Видите включатель? Он открывает люк в комнате с замком для зеленой карточки-ключа. Нажмите его, вернитесь в ту комнату и спрыгните в этот люк. Далее соскользните вниз.

Под водой притаились водолазы. Бегите направо и расстреляйте одного из них, пока он не нырнул. Если ничего не получится, нырните и приготовьтесь к неприятностям. Быстро плывите к колоннам (за вами уже увязался водолаз). Заберитесь на ближайший столб, используя ту сторону, на которой есть желтые полосы. Когда водолаз полезет за вами из воды, прикончите его.

На столбе рядом есть лестница, по которой можно добраться до дорожки вверх. Но перед этим вы можете взять третий секрет: он стоит у основания столба, на который вы вылезли, спасаясь от водолаза.

Поднявшись по лестнице, идите по дорожке, потом с разбега перепрыгните провал. Подтянитесь, прикончите врага и получите свой любимый дробовик. Идите направо, а когда дойдете до центральной стены - поверните налево. Дальше идите по дорожкам. Сверху в стене вы увидите отверстие и врага, который охраняет коробку с зеленой карточкой-ключом. Убейте его, запрыгните в коробку (вы пробьете стенку) и возьмите карточку.

Вернитесь в комнату с замком (через отверстие в стене) и откройте его зеленой карточкой-ключом. Войдите в открывшуюся дверь, нажмите включатель (вода перельется из одного бака в другой). Теперь вы сможете заплывать в отверстие и нажать на включатель под водой. Откроется дверь. Поднимитесь наверх, потом идите вниз к выходу на следующий эпизод.

## **Шестой эпизод. Забавы на воде - Diving Area**

Спрыгните с выступа на лестницу и нажмите кнопку. Вентилятор остановится, и вы сможете, нырнув, взять под ним гранаты. Вылезьте и нажмите включатель рядом с дорожкой. Откроется дверь, пройдите в нее и при помощи столбов переберитесь на другую сторону. Смотрите, чтобы раскачивающиеся крюки не сбросили вас вниз (на всякий случай имейте в виду, что под водой есть туннель, который приведет вас обратно).

Когда у вас все получится, вы очутитесь наверху длинного спуска, ведущего в бак с отходами. На полпути по склону есть отверстие с первым секретом. Достигнув низа спуска, сделайте длинный прыжок - и окажетесь на другой стороне.

Поднимитесь по лестнице и проверьте спуск, который ниже отверстия. Запрыгните в отверстие и схватитесь за край. Спрыгните вниз, подтянитесь. Рядом находится дверь, которую открывает синяя карточка-ключ. А сама карточка - в отверстии на другой стороне комнаты. Запрыгните в маленькое отверстие с дорожки. Вы соскользните вниз и в дыру, где лежит синяя карточка-ключ. Теперь пройдите к двери и откройте ее карточкой.

В следующей комнате вас атакуют собаки и парень с огнеметом. Парня вырубите первым и как можно скорее.

В этой комнате есть четыре двери. Две из них вы можете открыть, повернув колеса. За одной дверью - ступени, ведущие вверх, за другой - ведущие вниз. Спуститесь по ступеням вниз - и увидите панель управления, в которой недостает микросхемы. Запомните это место, вы еще сюда вернетесь.

Прежде чем прыгать в воду, найдите место, где потом можно будет вылезть. Спрыгните в воду, выманите водолаза. Когда он вылезет за вами из воды, прикончите его. Снова нырните в воду и плывите в туннель, который охранял водолаз. Там есть два включателя, нажмите оба. Плывите дальше по туннелю, несколько раз сверните направо. Потом перед вами откроется дверь. Заплывите в нее, потом поверните налево - и окажетесь в большом пруду. Поднимитесь по ступеням. Убейте врагов, которые охраняют вертолет.

Пройдите большую комнату и войдите в маленькую. Там есть несколько ловушек в полу, люк, включатель и кнопка. Идите направо и нажмите включатель. Бегите вперед и упадите в люк. Возьмите «М-16» и патроны. Быстро вылезьте, пока не включилась ловушка. Вернитесь к включателю. Нажав его снова, прыгните налево к кнопке и нажмите ее. Пробежите по комнате, перепрыгните люк, схватите микросхему. Вернитесь в комнату с панелью управления и вставьте микросхему.

Откроется дверь. Сбежав по дорожке, убейте врагов. Идите от оранжевого бака вправо и откройте потайную камеру. Войдите туда, нажмите кнопку. Вернитесь и прыгните в озерцо. Под водой открылась дверь. Там вы сможете взять второй секрет.

Вылезьте из воды, схватите гарпунное ружье (рядом с водолазным снаряжением), снова нырните в воду и плывите в туннель. Когда услышите бульканье (дыхание) приближающихся водолазов, вернитесь, вылезьте из воды и расстреляйте их. Снова нырните и плывите по туннелю. Вы окажетесь в новой комнате. Выйдите на низкий выступ справа. Теперь запрыгните наверх стены и нажмите включатель. Откроется дверь в предыдущую комнату. Вернитесь туда, убейте врагов, которые вас поджидают. Пройдите в дверь, которую открыли, нажмите включатель. Повернется кран - и вы сможете залезть по нему наверх и на другую сторону пруда.

Далее идите в угол, запрыгните на коробки, нажмите кнопку. Вы увидите новую комнату. Идите туда, прыгните вниз, войдите в туннель. Вы придете в центральный зал. Там один враг будет отвлекать ваше внимание, пока его дружок с огнеметом заходит с тыла. Убейте огнеметчика, а потом второго гада. Возьмите вторую микросхему. Помните закругленные «лезвия», которые встречали ранее? Вот туда и идите.

Вставьте микросхему - и «лезвия» разойдутся. Теперь вы можете взять красную карточку-ключ. Вернитесь в центральный зал, примените там карточку и прыгните вниз. Идите в комнату с водой. Среди водолазного снаряжения возьмите гарпуны для подводного ружья. Выходите в дверь и идите, пока не окажетесь в большой комнате.

Убейте врагов, пройдите через открытую дверь в маленькую комнату и возьмите там третий секрет. Если дверь в эту комнату закрыта, вернитесь в ту комнату, где вы использовали красную карточку-ключ, и дерните за рычаг. Получив последний секрет, подойдите к телу посреди комнаты - и отправитесь в путешествие на подводной лодке на следующий эпизод игры.

## Седьмой эпизод. Погружение - 40 Fathoms

(«Fathom» - мера глубины, принятая в морском деле)

За вами увязалась акула? Поверните и плывите назад, следуя за мусором на дне океана. Когда доберетесь до корабля, заплывите в дырку, из которой торчит якорь. Там под потолком есть немного воздуха, вы сможете перевести дыхание. Акула по-прежнему плывет за вами, поэтому живо нырните и плывите в дыру вниз, а дальше - направо.

Вплывите в большую комнату, потом войдите в отверстие слева и идите в маленькую комнатку. Там снова залезьте в дырку слева. Вы окажетесь в комнате с разрисованным полом. Плывите налево и нырните, нажмите кнопку. Откроется дверь в полу позади. Плывите в эту дверь, поверните налево, плывите по проходу, пока не увидите сверху отверстие. Всплывите и снова вдохните воздух, заберитесь на ящик, который плавает рядом.

Идите к нагромождению ящиков справа, заплывите в маленькое отверстие посередине. Вылезьте и идите направо. В конце темного прохода есть включатель, нажмите его. Вернитесь к нагромождению ящиков, заберитесь по ним и войдите в следующую комнату. Спрыгните вниз, но только не наступайте на темный участок пола - это западня.

Возьмите первый секрет, прыгните к двери (она при этом откроется). Убейте врагов, Спрыгните на ближайший ящик, потом заберитесь на ящик в центре комнаты. С него запрыгните на самый высокий ящик у стены и оттуда заберитесь в отверстие. Вы окажетесь в новой комнате. Как только войдете, нажмите на включатель слева от вас. Рядом с окнами откроется дверь (на ограниченное время). Бегите, прыгните и заскочите в дверь. Нырнув, возьмите второй секрет.

Теперь вам нужно преодолеть комнату с несколькими ловушками. Будьте внимательны. Начните с низа комнаты и поверните в темный проход. Заберитесь в дыру на потолке. Нажмите включатель, откроется дверь. Войдите в нее и приготовьтесь к гонке (не мешает сохраниться). Времени мало, поэтому перепрыгивайте через балки и низкие стены, не пытайтесь перелезть.

Нажмите первую кнопку, она отключит первую часть ловушек. Вы как раз успеете добежать до второй кнопки и нажать ее. Откроется дверь. Бегите в эту комнату и там нажмите кнопку. Теперь снова бегите назад и нажмите самую первую кнопку. Теперь у вас есть десяток секунд, чтобы пробежать весь путь и оказаться перед следующей головоломкой.

Нырнув, убейте барракуду. Вас ждет испытание под водой. Вам нужно проплыть несколько подводных комнат, нажать кнопку в третьей комнате, потом плыть на дно, там нажать еще одну кнопку. При этом откроется люк сверху. Рядом с этой кнопкой расположен третий секрет. Перед тем, как сделать подводный поворот, тормозите. Пропускайте маленькие фильмы, нажимая, **Пробел** чтобы сэкономить драгоценное время.

Когда доберетесь до новой комнаты, осмотрите мусор и камни (их там навалом). Найдите дырку в полу и прыгните в нее. Найдите коробку, подтащите ее под отверстие. Поднимитесь наверх и нажмите кнопку. Все камни упадут на нижний уровень. Теперь вы сможете добраться до двух новых отверстий и двери, которая напротив кнопки. Идите в отверстие справа и заберитесь наверх, схватившись за выступ по центру.

Идите вдоль левой стены и в отверстие сверху. Нажмите выключатель - и откроется дверь. Прыгните на нижний этаж, заберитесь в левое отверстие. Держитесь правой стены, пока не дойдете до гладкого выступа. С разбегу запрыгните на выступ слева. Заберитесь в отверстие сверху, нажмите кнопку.

Вернитесь на нижний этаж, пройдите в дверь и идите в новую комнату. Там, в воде, засел водолаз. Придется убить его гарпунным ружьем. Идите в дверь, пройдите по проходу и вылезьте из воды. Убейте врагов и возьмите две связки гарпунов в углу. Нажмите выключатель на стене - и откроется дверь, ведущая на следующий эпизод игры.

## **Восьмой эпизод. Затонувший корабль «Мария Дориа» - Wreck of the Maria Doria**

Уложите водолаза, возьмите гарпуны. Далее плывите по подземному туннелю, влезьте на выступ. Соскользните по склону, повисните на руках и спрыгните на пол. Пол провалится - и вы упадете еще ниже. Чтобы обнаружить два скрытых прохода, выдвиньте одну коробку в проход, потом сдвиньте с места две другие коробки.

В потолке на другом конце комнаты есть дыра. Залезьте в нее и возьмите первый секрет, потом вернитесь к скрытым проходам.

Идите сначала в правый проход. Будьте осторожны со стеклом в комнате, куда придете. Обойдите дыру с той стороны, где нет стекла, и сойдите в неё. По инерции вас отнесет на выступ вниз.

Найдите ключ от ванной, потом подпрыгните в дыру, через которую спустились (прыгать нужно на ту сторону, где нет стекла). Вернитесь в комнату, где вы двигали коробки, и теперь идите в левый проход. Оказавшись в ванной, откройте ключом замок позади стула. Нажмите кнопку - и откроются двойные двери. Пройдите в них и нажмите еще одну кнопку, которая откроет дверь на втором уровне ванной. Перед тем, как покинуть это место, нажмите кнопку, которая закроет двери.

Вернитесь в комнату с коробками, идите по правому проходу. Прыгните вниз, на руках проберитесь влево до открытой двери. Далее по дорожке справа от двери поднимитесь на второй уровень. Идите дальше, с разбегу запрыгните на выступ, где лежит деталь «Circuit Breaker #1». Взяв ее, вернитесь к двери.

Вы окажетесь в комнате с несколькими дверьми. Первая дверь слева ведет в пустую комнату. Пока что вы можете открыть дополнительно только одну дверь - ту, что справа, с колесом. Поверните колесо, откройте дверь, войдите в комнату и прыгните вниз. Сдвиньте коробку, чтобы добраться до выключателя. Нажмите его - и наверху откроется дверь. Пододвиньте туда коробку, зайдите в дверь. Пройдите через следующую комнату, затем идите вверх по дорожке, в новую комнату. Там также есть коробка. Подвиньте эту коробку, пока не достанете до выключателя. Из-под коробки возьмите ржавый ключ. Вернитесь в большую комнату с несколькими дверьми. Ржавым ключом откройте дверь, расположенную напротив той, что ведет в пустую комнату. Войдите в комнату, спрыгните на пол, подвиньте коробку так, чтобы потом вы смогли сдвинуть еще одну коробку сверху. После манипуляции с обеими коробками вы увидите новый потайной проход направо. Под вами провалится пол, а если решите пробежать по нему, то вас раздавят бочки. Поэтому бегите не прямо, а по дуге. В конце концов вы окажетесь на том же месте, где начали.

Прислушайтесь: рядом притаился враг. Заверните за левый угол и уложите его. Потом идите в то место, откуда появились бочки - и увидите второй секрет. Но осторожно: одна бочка поджидает вас «в засаде». Запрыгните на наклонный проход. Когда подтянетесь, вы услышите грохот: приближается бочка. Отпрыгните налево - и она прокатится мимо. Идите и берите секрет (статуетку).

Когда окажетесь в комнате с лодкой, нужно будет нырнуть и под водой рядом с лестницей нажать кнопку. Быстренько влезьте на лодку (вы ограничены во времени), поднимитесь на верхний уровень и пробегите через дверь. Там нажмите новую кнопку. Больше эта дверь не закроется. Далее передвигайтесь прыжками, пока не минуете яму. Встаньте, заберитесь в отверстие. Нажмите выключатель - и в комнате с лодкой откроется часть стены.

Вернитесь, нажмите кнопку слева. На некоторое время откроется люк. Обогните пруд и успеете заскочить в люк, пока тот не закрылся. Внизу справа лежит новая деталь - «Circuit Breaker #2». Как только вы возьмете ее, откроется новый проход (на ограниченное время). Далее нажмите кнопку - и вода уйдет из комнаты с лодкой. Откройте выход, вернитесь в район с лодкой. Прыгните на лодку и поверните колесо (это откроет дверь).

Проход ведет налево: там люк в ванную. Двойные двери послужат вам в качестве моста. Возьмите «Circuit Breaker #3». Если двери окажутся закрыты, вам придется пройти люк и найти выключатель, который их откроет.

Далее спрыгните в ванную комнату.

Вернитесь к пруду в начале этого эпизода, глубоко вдохните и проплывите по подводному проходу. Нажмите там включатель, который откроет дверь наверху. Плывите наверх, пройдите эту дверь, убейте врагов. Вставьте все три «Circuit Breakers» в соответствующие гнезда, пододвиньте коробку под отверстие и залезьте на нее. Нажмите очередной включатель, чтобы затопить комнату впереди. Перепрыгните верхние отводы - и окажетесь в этой комнате.

Идите по проходу. Оказавшись в воде, не зевайте, убейте барракуду. Схватите гарпуны справа, идите в темный проход слева. Обратите внимание на дверь в каюту и идите налево, возьмите патроны. В комнате с окнами поверните колесо - и откроется дверь. Войдите, нажмите включатель и успеете проскочить в дверь в другом конце комнаты. Возьмите световые шашки, сдвиньте коробку и нажмите включатель. Откроется люк в конце прохода.

Идите к люку и спрыгните в океан. Вылезьте и подождите, пока местные обитатели не начнут приближаться. Как только они окажутся под вами (т. е. перестанут стеречь ключ), нырните и побыстрее плывите за ключом. Проплывите через отверстие впереди и сверните направо. Справа от вас будут окна, а слева за камнями лежит ключ от каюты.

Увернитесь от акулы, возьмите ключ и плывите окружным путем к отверстию, через которое проплыли ранее. Рыбы по-прежнему преследуют вас, так что не мешкайте. Выплыв из отверстия, найдите вход в пещеру (он напротив отверстия). Заплывите в пещеру. Держитесь правой стены - и скоро увидите маленькое отверстие наверху. Всплывите, глотните воздуха и прихватите третий секрет.

Теперь снова нырните, выйдите из пещеры и плывите к люку на корабль, увертываясь от рыб.

Влезьте в люк. Идите налево и откройте дверь каюты найденным ключом. Войдите, нажмите включатель - и люк снаружи откроется. Пододвиньте ящик, нажмите еще включатель. Идите в ту комнату, где в потолке открылся люк. Заберитесь наверх, идите по проходу, спрыгните в следующую комнату. Идите направо к дыре в полу. Повернитесь и забегите в комнату с прудом. Убейте врагов, возьмите патроны. Увернитесь от выстрелов водолазов внизу. Если у вас нет еще «M-16» - можете взять в темном проходе.

Пришло время разобраться с водолазами. Если они не захотят выходить из воды, нырните и выманите их на поверхность. Потом снова нырните и сдвиньте бочку. За ней окажется проход, ведущий к следующему эпизоду игры.

## **Девятый эпизод. Жилые помещения - Living Quarters**

Нажмите рычаг - и впереди откроются люки. Выйдите и пройдите в следующую комнату. Запрыгните на гладкое место и нажмите там включатель. Идите на другой конец комнаты и выйдите в отверстие. Идите по проходу, убейте врагов, возьмите гарпуны.

На выходе из прохода увернитесь от бочек. Наверху наклонной дорожки ухватитесь за выступ и на руках доберитесь до включателя. Отключите им ловушки. Идите налево, найдите следующий проход, там нажмите включатель. Спрыгните в дырку.

В новой комнате доберитесь до первого секрета (на выступе справа). Далее идите в следующую комнату. Идите вперед, пока не наткнетесь на коробки. Одну из них вы можете сдвинуть и открыть проход к другой. Затем снова подвигайте первую коробку (дважды). После этого займитесь второй коробкой. Спрыгните в дыру, нажмите включатель, вылезьте обратно к коробкам. Вернитесь в предыдущую комнату и переберитесь на другую сторону. Теперь вы сможете добраться до выступа справа. Разбегитесь, прыгните и подтянитесь. Теперь вы можете нажать включатель и затопить водой ловушки в другой комнате.

Вернитесь в ту комнату, дерните за рычаг. Откроется дверь. Заплывите в нее, убейте водолаза. Теперь надо открыть люк в потолке большой комнаты. Для этого нырните в воду, заплывите в пещеру и плывите налево. Держитесь левой стены пещеры - и гигантская мурена (змееобразная рыба) вас, может быть, и не съест. Нажмите включатель и плывите к люку в потолке. Не приближайтесь к водорослям, иначе запутаетесь и задохнетесь.

Заберитесь в люк в потолке, нажмите включатель - и откроется дверь на противоположной стороне дорожки. Идите туда. Вы увидите еще два включателя. Нажмите включатель справа и тут же - включатель слева (сзади вас поднимутся какие-то железки). Нажмите первый включатель, прыгните направо, а потом налево и нажмите левый включатель. Прыгните с разбегу и ухватитесь за выступ. Подтянитесь и нажмите включатель (откроются люки).

Идите в угол, где люк. Далее несколько раз прыгните, пока не доберетесь до верхнего выступа. Идите дальше, отодвиньте коробку. Обогните ее и идите к большой металлической балке в центре комнаты. Потом запрыгните в дыру на противоположной стене.

Идите туда, откуда на вас напал рабочий. Внизу - защищенный битым стеклом второй секрет. Перепрыгните на другую сторону, подтянитесь на верхний этаж, а потом спрыгните вниз. Возьмите статуэтку, не спеша пройдите по стеклу и подтянитесь наверх.

Идите вперед, соскользните вниз, убейте барракуду, поджидающую вас в пруду. Пол в углу проваливается, а под ним - третий секрет. Но не спешите падать: внизу есть хищная рыба. Встаньте на ненадежный участок пола, а когда он провалится, схватитесь за край и подтянитесь. Убейте рыбу, потом достаньте секрет.

Используя столбы, доберитесь до самого верха. Пол между двумя столбами рядом с окном проваливается. Когда начнете падать, быстро прыгните к более высокому столбу. На руках продвиньтесь направо и подтянитесь вверх. Идите вверх по склону, спрыгните в зал, убейте охранника впереди справа. Идите вниз по дорожке, убейте охранника слева. Сдвиньте коробку в конце комнаты - и откроется ход в театр. Идите назад и перепрыгните балкон.

Убейте врагов под балконом. Спрыгните в яму, где были эти враги. Сдвиньте там коробку, и вы увидите ключ от театра. Вылезьте и идите в театр, попутно расправляясь с врагами. На правом балконе - враги, убейте их. Нажмите включатель рядом. Потяните занавес на сцене. Зажгите световую шашку и отыщите рядом со стеклом включатель. Нажмите его - и там, где вы нашли ключ от театра, вода заполнит яму. Идите туда, перейдите яму и войдите в проход, ведущий на следующий эпизод игры.

### **Десятый эпизод. Палуба - the Deck**

Уложив двух бросившихся на вас неприятелей, идите направо. Прихватите там гранатомет. Идите к началу этого эпизода и нырните в воду справа. Выйдите на левой площадке. Потом пересеките выступы слева и возьмите ключ.

Вернитесь назад, повернитесь к корпусу корабля. Потом поверните налево и идите к отверстию среди камней. Идите направо, потом налево. Выйдя, вы заметите винт. Продолжайте идти, убейте огнеметчика. Идите к ящикам и толкните первый из них. Заберитесь на него и толкните верхний ящик. Спрыгните и снова примитесь за первый ящик. Сбросьте его на выступ, где стоял огнеметчик. Теперь сдвиньте третий ящик. Видите дверь? Откройте ее ключом.

Идите дальше, нажмите включатель на правой стене. Вернитесь к люку, нажмите включатель. Далее идите, сдвиньте ящик - и вы увидите проход, ведущий мимо винта. Идите туда.

Далее вам придется убить врагов (среди них есть и водолазы). Нырните, поверните налево, возьмите первый секрет среди растений у камней. Обойдите камни и идите в туннель. Там поверните налево. Вылечитесь с помощью аптечки, соскочите на ящик и возьмите ключ от каюты.

Убейте трех акул. Вернитесь в туннель, поверните направо. Поднимитесь на палубу. Спрыгните к пруду, убейте огнеметчика. Обратите внимание на странного цвета панель сбоку пруда. Появится водолаз, убейте его и возьмите второй секрет.

Возьмите патроны за ящиками у пруда. Встаньте так, чтобы видеть то место, где вы взяли гранатомет. С разбега запрыгните на гладкий выступ, потом подтянитесь и влезьте на дорожку. Идите вперед, с разбега запрыгните на оранжевый район. Идите направо, пока не увидите внизу коробки. Соскочите вниз, схватитесь за край, на руках переместитесь налево и подтянитесь. С разбега прыгните в щель в стене.

Идите вниз по туннелю, перепрыгивая платформы. Выйдя из пещеры, прыгните с разбега, схватитесь и подтянитесь на крышу. Идите по крыше налево, прыгните, найдите люк и войдите в него. Идите к двери, которая автоматически откроется, сдвиньте коробку. Нажмите включатель - и на верхней палубе откроется дверь. Идите к двери, которую только что открыли. Вы увидите замок, который открывает ваш ключ от каюты.

Пол провалится. Найдите и нажмите включатель. На верхней палубе откроется дверь. Идите по пещере до дыры в полу, там возьмите ключ. Теперь идите к комнате рядом с пропеллером.

Пройдя мимо оранжевого района, вы увидите маленькую пещеру. Прыгните слева от входа в пещеру, на руках продвиньтесь направо, пока не сможете подтянуться. Внутри пещеры вас ждет третий секрет. На выходе из пещеры будьте осторожны: перепрыгните стекло и приготовьтесь к драке.

Прикончив двух огнеметчиков, откройте дверь комнаты рядом с винтом. Получите первый артефакт - «the Seraph».

### **Одиннадцатый эпизод. У подножия Тибета - Tibetan Foothills**

Идите по тропе. Прикончив орла, спуститесь в большой район, где вас норовят раздавить огромные камни. Первые из них перепрыгните, потом бегите к левому проходу, чтобы избежать остальных камней. Прыгните, а когда окажетесь на ледяном склоне, прыгните снова. Вы приземлитесь на тропе справа. Идите по тропе к

дому и машине.

Соскользните по склону, ухватитесь в самый последний момент за край и упадите вниз перед входом в пещеру. Если промахнетесь, поднимитесь по лестнице и попробуйте все сначала. В пещере идите к пруду и переправьтесь на другую сторону. Посыпались сосульки? Прыгните в воду, а потом вылезьте на пол с текстурами и лезьте в отверстие на стене.

Идите по левому проходу, пока не сможете сделать прыжок на выступ впереди. Потом вам придется прыгать на следующий выступ у хижины. Поднимитесь к хижине. Убейте врагов, возьмите первый секрет (под выступом справа от входа в пещеру).

Идите вниз по дорожке и убейте встречных врагов. Когда окажетесь на открытом участке с наклонными «дорожками», вам придется сделать серию прыжков, чтобы подойти к пещере, вход в которую преграждает большой камень. Далее прыгайте, пока не заберетесь на машину. Еще пара прыжков - и вы очутитесь у развилки дороги. Идите направо, возьмите гранаты, заберитесь по лестнице, нажмите включатель (откроется дверь впереди). Вернитесь к машине и проезжайте в открытые ворота. Оставьте машину в большой пещере. Выйдите на выступ и с разбегу запрыгните на выступ справа. Там возьмите второй секрет и вернитесь к машине. Езжайте вперед, потом налево, увертываясь от камней, пока не окажетесь у пещеры. Вылезьте из машины и войдите в пещеру.

Осмотревшись, вы увидите проход слева, включатель у ворот и лестницу. Идите к лестнице, потом подберитесь к пещере внизу (придется прыгать) и возьмите там ключ к мосту. Идите дальше, пока не достигнете ледяных стен. Загляните в дырку, возьмите гранаты. Вернитесь к лестнице, заберитесь наверх к вашей машине.

Используя ключ, опустите мост и езжайте до предупреждающего знака. Выйдя из машины, вызовите обвал трех здоровенных камней. На дне обвала лежит ключ от хижины, который охраняет гад на машине с пулеметами. Встаньте несколько левее ключа и уложите врага. Можно взять его машину, но она не в состоянии сделать нужный вам прыжок, так что лучше возьмите ключ. Вернитесь к хижине.

Войдя в нее, вы увидите «М-16», патроны и аптечки. Нажмите включатель и бегите к двери: враги наступают. Когда перебьете их всех, у вас будет машина с пулеметами. Лестница рядом приведет к третьему секрету. Чтобы вас не раздавил камень, спрыгните немного левее, потом возьмите приз. Поднимитесь наверх и сядьте в машину.

Впереди вас ждут еще двое парней на машинах. Пусть они сами нападут, и вы прикончите их по одному: ведь теперь у вас есть пулеметы. Далее поезжайте на другую сторону долины, нажмите на камень. Остановившись на краю бездны, вы сможете расстрелять врага внизу справа. Врубите полный газ и спуститесь прямо с обрыва. Лара выпрыгнет, а машина взорвется. Подтянитесь на выступ и идите по дорожке на следующий эпизод.

## **Двенадцатый эпизод. Монастырь Баркхэнг - Barkhang Monastery**

У монастыря вас поджидает целая банда. Монахи нападут на вас только в том случае, если вы заденете кого-нибудь из них выстрелом. Когда все враги полягут, поднимитесь по лестнице. Осторожно: вас атакуют птицы. Выполнив несколько прыжков, доберитесь до склона, соскользните вниз и ухватитесь за ручку.

Спрыгните вниз, схватитесь за выступ, на руках проберитесь влево и войдите в монастырь через окно. Идите за проходящим мимо монахом - и вы окажетесь перед закрытой дверью на склад. В окно рядом полезет наемник. Потом прихватите гранаты с выступа снаружи, вернитесь в зал и идите к двери слева.

Если вы еще не «оприходовали» наемника, он пойдет за вами. Пройдите мимо монаха, и тот сцепится с наемником. Поднимитесь по лестнице. Вы увидите там монаха, охраняющего ключ от главного зала. Идите по дорожке, потом - мимо перекатывающихся камней.

Найдите коробку рядом с тем местом, где остановился второй камень. Идите к пруду и прыгните в него. Нырнув, найдите подводный туннель. Двигайтесь по нему, пока не упадете во тьму. Зажгите световую шашку, подойдите поближе к опасным дверям и пробегите мимо них.

Когда доберетесь до лестницы, поднимитесь в комнату наверху. Сдвиньте коробки, откройте проход, в темноте найдите деталь «Prayer Wheel #1». При этом включатся ловушки, поэтому держитесь правой стены, потом прыгните. Вернитесь в главный зал и воспользуйтесь ключом.

За дверью - монахи, которые помогут вам в бою, если вы подведете их к ограждению. Войдите в дверь справа, пройдите комнату, войдите в проход слева. С разбегу перепрыгните ножи, потом пройдите вперед, загляните в левую дверь. Возьмите у монаха ключ от склада.

Вернитесь к складу, там возьмите ключ от крыши. Теперь идите в комнату, где первый раз увидели монаха

(когда лезли в окно). Зайдите в дверь справа, там еще одна закрытая дверь, которую вы можете открыть своим новым ключом. Идите вдоль левой стены, минуя катающиеся ножи. Идите в следующий проход.

За золотой статуей есть переключатель, обезвреживающий ловушки в следующей комнате. Нажмите переключатель и бегите в дверь слева по проходу. Войдите в комнату, пробегите мимо монахов, поднимитесь по лестнице. Монахи займутся наемниками. Идите во двор, там найдите и нажмите включатель (откроются люки). Разбейте стекло и возьмите драгоценные камни («Gemstones»), которые нужны, чтобы открыть некоторые двери.

За углом - включатель. Нажмите его и примените драгоценный камень между статуями. Откроется дверь. Войдите, два раза потяните за коробку - и получите деталь «Prayer Wheel #2». Теперь идите в ту комнату, где вы нашли ключ от склада. Поднимитесь по лестнице. С разбегу запрыгните на руку статуи, далее залезьте на другую руку (она выше). Потом запрыгните на голову. Пройдите по ней (голове), перейдите на следующую руку, там примените драгоценный камень (внизу откроется люк).

Не спешите туда прыгать, спуститесь в зал у основания статуи, запрыгните на наклонную дорожку и достаньте первый секрет (стоит за статуей). Вернитесь в зал со статуей. Пройдя мимо монаха, следуйте в комнату справа. Вытащите коробку слева, поставьте ее между бочками. Теперь сдвиньте следующую коробку, возьмите под ней патроны. Далее тяните следующую коробку, подтолкните ее к двери.

Затем так передвиньте коробки, чтобы одна была возле двери, а другая - возле нагромождения ящиков. Это позволит вам вытащить верхний ящик и получить гарпуны. Вернитесь в зал, пройдите направо, мимо трех монахов. Идите в комнату слева. В комнате полно воды, которую надо откачать.

Но сначала вам стоит взять второй секрет. Проплывите в дальний конец комнаты через маленькое отверстие за лестницей. Возьмите статуэтку и вернитесь в комнату, где вы открыли люк.

Спрыгнув вниз, пройдите по проходу. Видите включатель? Нажмите его - и откроется дверь. Войдите, сдвиньте коробку - и вода уйдет из той комнаты, где вы взяли второй секрет. Теперь вы не сможете добраться до отверстия, в котором стояла статуэтка дракона, зато можете подтолкнуть коробку к выступу и получить деталь «Prayer Wheel #3».

Пройдите в ход, ведущий из комнаты в конце большого прохода. Убейте наемников. Дальше идите к огненной ловушке, которая погаснет при вашем приближении. Прыгните и перекатитесь в туннель, увертываясь от смертоносных копий. Повернитесь, залезьте на выступ, подождите, пока ножи прокатятся налево, потом прыгните к дыре. Погаснет следующая огненная ловушка - и вы сможете добежать до следующего прохода. Забравшись на правый выступ, вы увидите дверь, перед которой катаются ножи.

Забегите в дверь, возьмите ключ от люка, потом вернитесь в зал с катающимися ножами. Увернитесь от ножей и забегите в дырку слева от вас. Включите ловушку. Преодолейте обе ловушки - и получите третий секрет. Вернитесь в комнату, где вы нашли последний ключ.

Оказавшись в комнате, из которой вы откачали воду, откройте ключом люк и идите туда. Заберитесь наверх. Найдите и нажмите включатель: он открывает двойные двери у статуи. Выйдите и следуйте по дорожке, пока не найдете лестницу за камнями слева. Поднимитесь по лестнице и пройдите к мосту, попутно убив орла (он нападает сзади) и наемника (нападает спереди). Перейдите мост, убейте ворон, поднимитесь на самый верх здания по выступам. Войдите - и вы получите «Prayer Wheel #4».

Теперь идите в комнату, где нашли патроны. Подвинув коробки, вы минуете двойные двери, недавно открытые вами. Войдите в комнату с ящиками и идите по проходу. Когда Лара начнет падать в люк, нажмите **Ctrl** - и она ухватится за лестницу. Поднимитесь наверх, потом идите вниз по проходу, поворачивая сначала направо, потом налево, затем поднимитесь по ступеням к окну.

Когда сзади набегут наемники, прыгните из окна. Внизу стоят монахи. Нажмите включатель на стене и откройте дверь. Монахи вступят в бой с наемниками. Помогите монахам, не то наемники, справившись со служителями культа, примутся за вас. Когда все помрут, поднимитесь по лестнице и возьмите деталь «Prayer Wheel #5».

Вернитесь к статуе. Идите в комнату слева, там примените все свои детали (по бокам больших двойных дверей) - и двери откроются. Пройдите в маленькую комнату, потом идите дальше и используйте «the Seraph», чтобы открыть последнюю дверь этого эпизода.

### **Тринадцатый эпизод. Катакомбы Талиона - Catacombs of the Talion**

Идите к лестнице, схватитесь за рукоятку. На руках проберитесь налево, подтянитесь - и получите первый секрет. Спуститесь по лестнице, нажмите включатель (откроется дверь сверху). Снова поднимитесь по лестнице, доберитесь до выступа, убейте леопарда.

Побродите. Видите клетку? Она-то нам и нужна. Возбегите на склон, увернитесь от камней. Оказавшись на

выступе справа, пробегите по полу, который будет проваливаться под вами. Поднимитесь по лестнице, потом заберитесь еще выше и нажмите включатель. Клетка поднимется, и вы сможете взять маску. Вода из пруда уйдет.

Вернитесь вниз, перепрыгните яму, откройте ворота при помощи маски. Когда выйдете на выступ, покатаются камни. Лезьте на левую стену. Если спуститься вниз, камни покатаются снова. Поэтому доберитесь до лестницы (справа от того места, откуда катились камни). Поднимитесь по ней и возьмите на выступе гранаты. Вернитесь к расщелине в стене.

Пройдите расщелину, идите к леднику. Найдите пруд, в нем - новая маска. Возьмите ее и вернитесь на выступ, где брали гранаты. Откройте при помощи этой маски ворота.

Нажмите включатель и перебейте освобожденных из клетки врагов. Установите каменный блок так, чтобы не закрывался проход. Нажмите включатель, подберите гранаты, вернитесь к расщелине у стены.

Идите в открытую дверь, увернитесь от камней (безопасное место - слева от веревочного моста). Идите дальше, поднимитесь по лестнице на вершину ледника. Нырните в пруд, выйдите на берег. Идите в следующую комнату и поверните налево.

Прыгните с выступа, найдите лестницу, поднимитесь по ней. Выполните еще несколько прыжков, пока не окажетесь на гладком выступе. Возьмите второй секрет. Допрыгните до лестницы. Идите к пруду, минуйте его, заберитесь на камень у двери. Прыгнув к лестнице, поднимитесь наверх, еще раз прыгните на выступ с включателем. Нажмите его - и внизу откроется дверь. Вернитесь туда и идите в эту дверь.

Нажмите включатель. Откроются двери в помещении, где вы в первый раз использовали маску. Вернитесь туда, войдите в открывшиеся двери, перепрыгните яму, нажмите включатель. Подберите предметы в углу.

Продолжайте путь, увертываясь от камней, пока они не пробьют дверь. Теперь можно пройти. Встаньте на левый участок пола - и откроется дверь. Осторожно войдите в нее.

Чтобы миновать острые копы, идите медленно. Сразу за дверью поверните налево, поднимитесь по стене и найдите на выступе третий секрет №3. Спуститесь вниз. Идите к двери в предыдущую комнату. Когда она откроется, прыгните на дорожку. Потом прыгните вперед и нажмите на участок пола. Откроется дверь к выходу. Вам придется еще немного попрыгать, пока вы не доберетесь до лестницы, а потом - до туннеля, по которому можно перейти на следующий эпизод.

## **Четырнадцатый эпизод. Ледяной Дворец - Ice Palace**

Выстрелите в колокол - и откроется дверь. На полу есть катапульты, подбрасывающие Лару в воздух. Используйте катапульту под колоколом. Выхватите пистолеты и в полете стрельните в колокол. Откроется одна из дверей. Когда упадете, схватитесь за выступ, чтобы остановить скольжение.

Далее идите к открытым воротам. Используйте катапульту, чтобы прыгнуть на выступ с включателем. Нажмите его. Спрыгните вниз и нажмите еще один включатель.

В узкой клетке есть выдвигаемый блок. Вытащив его, вы увидите первый секрет. Прыгать не нужно: к вашим услугам невидимый мост.

Вернитесь в главную комнату. Там появился новый выступ. С помощью катапульты доберитесь до него, выстрелите в колокол. Спуститесь вниз и идите в открывшиеся двери.

Идите налево. При помощи катапульты доберитесь до выступа. Потом вам придется немного попрыгать, пока вы не увидите колокол. Выстрелите в него и прыгните влево - вы увидите открывшуюся дверь.

Поднимитесь по лестнице, слезьте налево, запрыгните на дорожку. Идите вперед. В темноте зажгите световую шашку - и вы обнаружите второй секрет. Далее идите направо, к закрытой двери, потом - вниз в пещеру. Идите по туннелю, пока не найдете маску. Вернитесь к закрытой двери (теперь она открыта) и идите по дорожке.

Опасайтесь темных мест: там копы. Найдя выступ у окна, примените там маску. Рядом (чуть правее) откроется дверь. В нее и идите.

Пройдите по мосту, заберитесь на выступ, нажмите включатель. Лед расплавится - и вы увидите молоток для гонга. Будьте осторожны, когда возьмете его: кругом много врагов.

Вернитесь туда, где вы уложили трех йетти, избегая контакта с сосулькой над дверью. Пройдите в дверь, прихватите гранатомет (если у вас его еще нет) и идите вниз по правому проходу к Ледяному дворцу.

Вам предстоит увернуться от трех «волн» катящихся камней. Чтобы избежать камней, войдите в дверь и запрыгните на камень справа.

Подойдите к спуску, соскользните вниз. В последний момент схватитесь за край и пройдите на руках налево, к выступу. Подтянитесь на выступ, прыгните на ледяную стену и поднимитесь (по этой стене можно подниматься) к пещере. Соскользните по склону, в последний момент схватитесь за край, потом спрыгните.

Вас ждет гонг, ударьте по нему молотком.

Откроются двери дворца. Но не спешите внутрь. Сначала пройдите налево, спуститесь по лестнице. Идите налево и зажгите световую шашку (тут темно). Доберитесь до второго выступа, нажмите включатель. Откроется вход в хижину, которая стоит рядом с Ледяным дворцом. Вернитесь наверх и войдите в эту хижину, чтобы взять третий секрет. Теперь идите во дворец.

Внутри дворца вы сможете взять большой приз - Talion. Уложить хранителя «талиона» очень сложно. Рекомендую вам гранаты (но только цельтесь как следует). Если захотите немного подлатать свое здоровье, забегите в хижину: хранитель туда не полезет.

## **Пятнадцатый эпизод. Храм Ксиана - Temple of Xian**

Перепрыгните нож, соскользните вниз (в сторону водопада). В последний момент схватитесь за край выступа, проберитесь на руках налево, подтянитесь - и получите первый секрет.

Спрыгните в пруд, выйдите из воды у ворот храма, возьмите патроны слева, убейте тигров.

Поднимитесь по лестнице, при помощи катапульты попадите на крышу храма. Нажмите включатель - откроется люк над лестницей. Спуститесь в него, соскочите на пол, поднимитесь по лестнице.

Идите в большую комнату, спуститесь по лестнице. Соскочите вниз, схватитесь за край, подтянитесь - и увидите второй секрет. Воспользуйтесь ручкой в стене и доберитесь до секрета на руках. Вернитесь туда, откуда пришли, и идите дальше к красной жидкости. Запрыгнув на лестницу, поднимитесь по ней. Вы окажетесь в комнате с ямой, в которой полно копий.

После утомительной серии прыжков вы сможете залезть на каменный блок, потом еще на один, далее на выступ. С него на руках доберитесь до другого выступа. Там нажмите включатель и откройте двери храма.

Войдите. Вы увидите восемь статуй, четыре из которых «нападут» на вас, если к ним приблизиться. Держитесь подальше - и ничего не случится. Идите в открытую дверь. Вы окажетесь на выступе над красной жидкостью. Придется несколько раз прыгнуть, прежде чем вы доберетесь до выхода.

Идите по короткому проходу к включателю. Откроется люк, и вы провалитесь. Вскочите и бегите к включателю, не то стены раздавят вас. Нажмите включатель и проскочите в дверь.

Идите по проходу, увертываясь от красных камней. Добравшись до верха лестницы, зажгите световую шашку. Нажмите включатель справа от выхода. Пройдите в открывшийся проход, минуйте ножи. Потом пробегите через еще одни перекатывающиеся ножи и бегите в дверь.

Идите к кнопке на левой стене. Она на короткое время откроет дверь на противоположной стороне, так что поспешите.

Идите по проходу, держась одной стороны. Проскочите мимо ножей. В комнате с кнопками на стенах нажмите правую кнопку, потом прыгните влево и нажмите кнопку там. Бегите направо, не останавливаясь (тут и пол проваливается, и камни падают). В последний момент прыгните и схватитесь за выступ. На платформе ниже этого выступа находится «Dragon Seal», которая открывает дверь в первой комнате храма.

Прыгните на выступ справа, лезьте по камням. Найдите включатель, который поднимает мост над красной жидкостью.

Идите на другую сторону головы статуи. Серия прыжков приведет вас сначала на гладкий столб, потом - на выступ справа, далее - на выступ рядом с катапультой.

При помощи катапульты запрыгните на платформу на высоком здании. Увернитесь от камня, потом заберитесь на верх здания. Увернитесь от нового камня.

Воспользуйтесь еще одной катапультой и попадите на выступ высоко вверх, потом запрыгните на другой выступ и возьмите третий секрет. Вернитесь на высокое здание.

Залезьте на платформу с орлом. Убейте его и поднимитесь на верхний уровень. Допрыгните до двери, вытащите коробку и идите в следующую комнату. Там нажмите включатель - откроется люк, и вы соскользнете по склону. За вами несется камень, поэтому следуйте вниз и налево. В конце концов вы доберетесь до первой комнаты в храме. Применив там «Dragon Seal», вы откроете дверь.

Идите по проходу за дверь. Соскользните по склону в комнату с включателями. Нажмите все зеленые кнопки (их три), пока вас не раздавил потолок. Идите вперед. Оказавшись над прудом, убейте рыб и нырните в воду.

Под водой нажмите кнопку. Это поднимет уровень воды. Всплывите, идите в проход. Не трогая рычаг слева, идите в правый проход. Дерните за рычаг, проплывите в открытую дверь. Потяните за другой рычаг - и откроется дверь в основном пруду. Нырните, проплывите в дверь, дерните за рычаг. Сверху откроется дверь, за которой спрятаны патроны.

Идите в следующую комнату, нажмите выключатель, прыгните в люк. Течение отнесет вас к золотому ключу, а потом - к двери, которая перед вами откроется. Вы окажетесь в комнате у основания водопадов. Поднимитесь по лестнице в этой комнате и примените ключ. Откроются подводные ворота. Идите этим ходом направо, потом выберите правый отвод у развилки. Проплыв через ворота, направьтесь к левой стене. За вторым столбом расположен нужный вам рычаг. Откроется выход и путь к серебряному ключу. Плывите к выходу (обогните столб). Когда доберетесь до развилки, поверните в тот проход, где вы еще не были. Заплывите через дверь в пещеру и вылезьте на выступ.

Убейте пауков. Забирайтесь по выступам, пока не сможете запрыгнуть на столб в центре пещеры. Далее запрыгните на столб рядом с дверью, потом прыгните к проходу. Миновав проход, запрыгните на столб среди камней. На самом высоком камне лежит серебряный ключ.

Берите его, идите к воде, вернитесь к главным дверям храма. Ключом откройте единственную оставшуюся там дверь.

Пройдите в эту дверь, прыгните, поднимитесь по склону, увертываясь от камней. Возьмите патроны, поверните налево, перейдите мост. Заберитесь на выступ. На развилке выберите путь с катающимся ножом. Миновав его, идите налево. Соскользните по склону и в последний миг схватитесь за край. Заберитесь на лестницу, спуститесь на следующий выступ. Далее упадите еще на один выступ, возьмите патроны - и снова вниз, в дыру. Вы окажетесь перед храмом.

Вернитесь к развилке. Там снова минуйте катающийся нож, идите в комнату с мостом и еще одним катающимся ножом. Перебегите мост (нож будет вас преследовать). Бегите к кнопке слева, нажмите ее. Откроется дверь в конце прохода на развилке, где вы еще не были. Теперь снова проскочите мост и идите на развилку. Идите туда, куда еще не ходили.

В этом проходе есть катапульти, которые нужно преодолевать в строгом порядке. Встаньте спиной к первой катапульти и сделайте прыжок назад. Вас забросит к остальным катапультам. Когда все кончится, залезьте на выступ впереди и идите в открытые двери.

Запрыгните на квадратный выступ рядом с замком. Запрыгните на коробку слева, потом быстренько заберитесь по лестнице, пока стены не раздавили вас. Спрыгните на выступ справа, потом снова на лестницу. Двигайтесь дальше, пока не увидите кнопку, которая открывает ворота. Вернитесь к отверстию - и увидите ключ на столбе. Берите его и спускайтесь вниз.

Идите дальше. Оказавшись на столбе над дверью, которую вы недавно открыли кнопкой, спрыгните к замку и откройте его ключом. Вернитесь в тот район, где вы нашли ключ, которым только что воспользовались. Там открылись вторые ворота и появился новый столб. Идите в ворота, поверните налево, прыгните, залезьте на выступ, далее запрыгните на изгибающийся столб. Соскользните вниз - и окажетесь на гладкой поверхности около лестницы. Поднимитесь по ней, запрыгните на следующую лестницу (над ножом), поднимитесь по ней и снова запрыгните на лестницу (на этот раз она будет сзади вас). Поднимитесь, прыгните направо. Теперь вы сможете перейти к новому эпизоду.

## Шестнадцатый эпизод. Плавающие острова - Floating Islands

Воин, который нападет на вас в самом начале, очень медлителен. Так что вы можете прикончить его задолго до того, как начнется ближний бой. А если промедлите, противник наверняка одолеет вас в ближнем бою.

Впереди на маленьком островке находится одна из «Mystic Plaques». Перепрыгивая со склона на склон, преодолите острова. Вы должны ухватиться за край отверстия в большом золотом здании. Подтянитесь, нажмите выключатель - и откроется дверь на другом острове.

Идите по проходу, соскользните вниз, прыгните с самого дна на склон следующего острова (вы там открыли дверь). Вас атакует страж Ксиона. Старайтесь убить его быстро и не будите двух его дружков.

Подпрыгните, подтянитесь в люк, вступите на поднятую платформу внутри и разбудите третьего стража. Возьмите первую «Mystic Plaque», несколько световых шашек, патроны и аптечку. Найдите гладкий камень возле дерева. Влезьте на крышу и там возьмите **первый секрет**. Идите на другой конец острова, повисните там на руках. Упадите, снова схватитесь и подтянитесь на выступ. Нажмите выключатель - и откроется выход.

Допрыгните до выхода, потом прыгните к следующему острову. Идите на другой конец этого острова, прыгните влево. Залезьте на камни - и вы увидите остров со ступенчатым рельефом. Туда и идите. Доберитесь до самого верха «лестницы», поверните направо, доберитесь до новой «лестницы» и поднимитесь наверх. Вам придется уложить парочку воинов. Но разве вас может остановить такая мелочь?

Когда ступени закончатся, идите налево, над дверью. Спрыгните в то место, где вы очутились после прыжка с первого острова. Теперь сделайте прыжок с разбега, соскользните по склону, в последний момент схватитесь за край и упадите на выступ внизу. Еще прыжок - и вы доберетесь до острова со второй «Mystic Plaque».

Возьмите ее и доберитесь (прыжками) до большого острова, где вы взяли еще одну «Mystic Plaque». Идите к двери у основания зеленых ступеней и используйте обе «Mystic Plaques».

Но сначала нужно запрыгнуть на платформу перед дверью. Прыгайте со склона. Во время полета чуть повернитесь телом влево. Иначе при приземлении вы сорветесь в пропасть. Дальше откройте двери своими «Plaques».

Снизу слева появится воин. Уложите его. С моста вы сможете заметить **второй секрет**. Он лежит на маленькой поляне слева, позади дерева на другой стороне моста. Повернитесь спиной к отверстию, сдвиньтесь, насколько сможете, налево, потом сдвиньтесь, насколько сможете, назад и назад же и прыгните. Вы окажетесь перед туннелем, который доставит вас к призу.

Вернуться тоже будет не просто. Встаньте на гладкой поверхности справа от отверстия, прислонитесь спиной к стене и прыгните. Вы должны приземлиться как раз над наклонной поверхностью. Еще прыжок - и вы у дерева рядом с мостом.

Встаньте на расстоянии в один шаг от зеленого камня и повернитесь в другую сторону. Прыгните назад на камень, потом еще раз назад. Вы начнете скользить, поэтому схватитесь за край. Мимо прокатится камень. Спрыгните вниз, убейте воина, возьмите аптечку. Войдите в здание, поднимитесь на наклонный зеленый блок. Прыгните с самого его верха и подтянитесь на крышу. Идите вперед, залезьте в проход в песчанике. Он приведет вас к мосту. Вернитесь на склон, где вы «включили» зеленый камень, снова соскользните, но теперь уже вперед. Перепрыгните через овраг. Поднимитесь по склону. Видите кирпичи? Идите направо. Прыгните с разбегу и подтянитесь на новый остров. Спуститесь по веревке, но не забудьте спрыгнуть, как только минуете нижний краешек.

Когда вы войдете в здание (оно рядом), там сразу же оживет очередной страж Ксиона. Еще парочка стражей охраняет включатель, открывающий дверь у конца веревки. Уложите всех троих. Нажмите включатель, войдите в комнату и соскользните по веревке на другую сторону. В самое последнее мгновение нужно уцепиться, а то можно по самую косу завязнуть в теплой лаве. Поднимитесь по золотому зданию и идите направо. Схватитесь за зеленый выступ и на руках проберитесь налево, потом спрыгните. Теперь ваш путь чист. Идите к верху первого веревочного спуска, схватитесь за рукоять и не отпускайте, пока все не кончится.

Вы окажетесь в зале с двумя примыкающими к нему комнатами. Эти обе комнаты - ловушки, не ходите туда, пожалуйста. С одного конца зала прыгните направо - туда, где можно увидеть каменный блок. Прикоснитесь к блоку - и рядом с открытой дверью, которую вы только что миновали, появится воин. Убейте его, сдвиньте блок - и сможете забраться на выступ. Нажмите включатель. Над лавой появился мост. Подтянитесь на каменную стену у лавы и возьмите патроны для «M-16».

Увернитесь от ножей, прыгните на мост и нажмите включатель. Откроется люк. Вернитесь к стене и с разбегу прыгните к люку. В полете нажмите **Ctrl** - это изменит траекторию прыжка, и вы упадете прямо в люк. Возьмите патроны и идите в конец комнаты. Нажмите включатель - и в основном зале откроется люк.

Вернитесь к пруду, нырните. Видите туннель, ведущий налево? По нему плывите в большую комнату. Осторожно всплывите у края (так, чтобы ножи сверху не заделали вас). Поблизости есть выключатель для ножей. Теперь вы сможете вернуться в большую комнату с лавой и пройти в ту комнату, которую открыли. Подтолкните коробку к столбу у той двери, влезьте и прыгните в дверь (опять придется менять направление прыжка в полете).

В этом зале есть дверь и включатель над копьями. Подпрыгните и ухватитесь за трещину. На руках проберитесь налево и подтянитесь. Прыгнете на левый край отверстия - вернетесь в зал. Идите в дверь, там вы увидите стража Ксиона (он даже не проснется) и две закрытые двери. Спрыгните в дыру в полу и ухватитесь, чтобы затормозить.

Вы упадете в клетку с четырьмя стражами и четырьмя ниндзя. Нажмите включатель, перекатитесь по полу и подтянитесь на другой стороне столба. За столбом идите либо направо, либо налево, пока не увидите клетку. Стреляйте в ниндзя. Когда они начнут палить в ответ, заскочите за столб и нападите на них с другой стороны. Уложив ниндзя, принимайтесь за стражей. Они просыпаются только когда вы близко, поэтому сражайтесь с ними по одиночке. Как только разбудите стража, бегите на верх стены и оттуда поливайте его огнем. Как только все стражи отдадут концы, спрыгните и соберите патроны и аптечки. Нажмите два включателя - и откроются выход и еще одна дверь.

Когда вы пройдете в эту дверь, из темного угла вас атакует ниндзя. Прикончите его. Поднимитесь по ступеням к закрытой двери и к включателю. Включатель открывает дверь и будит двух стражей Ксиона. Убив их, войдите в комнату, поднимитесь по узору на стене, прыгните. В воздухе повернитесь и ухватитесь за узор, который сзади вас. Поднимитесь наверх, потом начните прыгать со склона на склон, пока не очутитесь перед очередным ниндзя. Уложите его и найдите коробку, которую можно двигать.

Вытащив коробку, заберитесь на нее и прыгните на камни слева. Идите к выступу справа и перепрыгните

через лаву. Вы окажетесь в квадратном углублении. Повернитесь и прыгните в туннель под выступом - получите **третий секрет**. Еще прыжок - и вы ухватитесь за край рядом с квадратным углублением. Подтянитесь, запрыгните на выступ и вернитесь к коробке. Толкайте ее, пока не сможете добраться до веревки. Схватите ручку - и вперед, навстречу решающему бою...

### **Семнадцатый эпизод. Логово Дракона - the Dragon's Lair**

Приземлитесь, возьмите аптечку и патроны. Пройдите мимо неподвижного стража Ксиона и начните разборку со стражем подвижным.

Далее идите в комнату, где два стража застыли на местах. Рядом с первым - два выключателя. Тот, что ближе к стражу, открывает дверь и оживляет в этой комнате двух стражей, а тот, что напротив, - ловушка. Он ничего не делает, только оживляет стража. Откройте дверь и уложите двух охранников.

В следующей комнате за столбами притаилась целая армия ниндзя. Разделайтесь с ними, выманив их в предыдущую комнату. Однако те ниндзя, что находились в задней части комнаты, не захотят так просто умирать и не клонут на вашу удочку. Придется драться с ними на их территории. Прикончив их всех, вы найдете у одного из них «Mystic Plaque». Сохраните игру, откройте этой «Plaque» дверь - и вот оно, столкновение с Драконом.

Убить его не только сложно, но даже очень сложно. Впрочем, вам помогут кое-какие тактические хитрости. Используйте против Дракона самое мощное свое оружие. Если он вас подождет, то нырните в воду, чтобы погасить пламя. Кстати, под водой можно найти много патронов и аптечек, используйте их по мере надобности. Чтобы притормозить Дракона и спрятаться от него, бегайте вокруг столбов. Дракон не может быстро поворачиваться, поэтому чаще старайтесь забежать ему за спину, это - лучший способ покончить с ним.

Как только Дракон издохнет, выньте у него из брюха кинжал. Логово Дракона начинает разрушаться. Бегите через открытые ворота в туннель, к концу эпизода.

Приключение благополучно завершилось...

### **Последний эпизод. Заключение - Conclusion**

...Или это нам только показалось?!

Не успела Лара расслабиться у себя дома, как некие небритые личности пожаловали к ней, чтобы немедленно учинить финальную разборку. Это еще бы ничего, да вот оружия у нашей Лары нет!

Воздействуйте ключом (Gun Cabinet Key) на замок рядом с вашей кроватью, вооружитесь и начните прочесывание вашего фамильного поместья. Сначала прикончите всех в доме, потом вылезьте во двор и позабавьтесь там. Зажигайте световые шашки, чтобы обнаружить мерзавцев среди теней.

*Андрей Шаповалов*