

В том, что третья часть приключений Лары Крофт выйдет, никто особенно не сомневался. В конце концов, именно с первого Tomb Raider начался стремительный взлет компании Eidos. Великолепный ход - сделать главного персонажа девушкой и нарочно акцентировать на ней все внимание игрока (вид от третьего лица) - оказался беспроницаемым. Подавляющее большинство игроков, как известно, составляют мужчины, в связи с чем все своеобразные телодвижения Лары (вроде стойки на руках или подъема вверх раскорякой) просто обязаны были сделать из нее звезду.

Естественно, звездами стали и разработчики игры. И, к сожалению, у них началась «звездная болезнь». Два года назад графический движок был очень хорош. За одно то, что первый Tomb Raider шел на 486-й машине и под DOS'ом, разработчикам надо было памятник поставить. Однако выпускать уже третью игру все на том же движке - это уже ни в какие ворота не лезет. Да, поклонники ждут новую игру, да, железо надо ковать, пока горячо. И тем не менее движок надо было не просто чуть подретушировать, а основательно обновить. В конце концов, мы не зря сказали во вступлении к прохождению Heretic II в предыдущем номере, что Tomb Raider мертв.

Тем не менее, всем поклонникам Лары Крофт купить третью часть просто необходимо. Уровни по-прежнему интересны и сложны для прохождения, а сама Лара все так же сексапильна, как и прежде.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Для опытных «томбовских рейдеров» оно не составит проблем - всё осталось таким же, как и в первых двух сериях игры. Новинки весьма занимательны и красочны, но не принципиальны. Теперь Лара располагает новым набором транспортных средств, а также в дополнение к имеющимся навыкам может совершать резкие рывки, бегать и ездить по-спринтерски, а также ползать на коленях.

Новички смогут узнать *почти* все необходимые клавиши управления из основного меню (надо щёлкнуть на розовых очках, выдвинув их на передний план одной из стрелок клавиатуры - вправо или влево по кругу). К сожалению, авторы игры не описали некоторые сочетания управляющих клавиш. Они таковы:

Shift + стрелка **«вперёд»** - движение не бегом, а шагом;

Ctrl + стрелка **«вперёд»** - а) преодоление невысокого препятствия, б) возможность ухватиться за пригодную для этого поверхность *над головой* с последующим передвижением в висячем положении на руках при помощи стрелок (т. н. «monkey swing»);

Ctrl + **Alt** - прыжок вверх с возможностью ухватиться руками за что-либо;

Ctrl + **Alt** + стрелка **«вперёд»** - прыжок вверх и вперёд с возможностью ухватиться руками за что-либо;

Ctrl + **Alt** + **Shift** - ухватившись руками за что-либо, Лара делает стойку на руках;

Shift + стрелки **«вправо»** или **«влево»** - передвижение вбок без поворота туловища;

Одновременно стрелки **«вперёд»** и **«назад»** - кувырок с разворотом в противоположную сторону.

А вот и несколько новинок «Tomb Raider III»:

Точка (русская **Ю**) + **стрелки** - передвижение на корточках или на коленях;

Shift + **Alt** + стрелка **«вперёд»** - изящный, но порой и опасный прыжок «ласточкой» с кульбитом через голову;

Сначала стрелка **«вперёд»**, а затем клавиша / (рядом с **Ю**) - передвижение со спринтерской скоростью, но только по прямой.

По сюжету игры в разных местах спрятаны некие *секреты* (те же аптечки, патроны и проч.) Они крайне важны, и желательно найти *все 59 штук*, поскольку пропуск даже одного из них хотя и не повлияет на успешность прохождения конкретного уровня, но лишит вас возможности поучаствовать в финальной игре на особом, Призовом уровне.

Создатели игры предлагают начинать с путешествия Лары по Индии, а завершать их ледовой Антарктидой. Промежуточные же три эпизода можно проходить в любой последовательности. Мы

также последует этому совету.

СОВЕТЫ

Схватки в игре не претерпели существенных изменений. Одно из ключевых действий, которое вам надо запомнить при сражениях с многочисленными противниками, - отпускайте клавишу «огонь» после того, как вы уничтожили одного врага. Это позволит Ларе сменить объект стрельбы, а не палить безостановочно по мёртвому телу. Даже прыгая из стороны в сторону, она целится весьма метко, а потому старайтесь двигаться побольше, чтобы свести к минимуму ущерб от действий противника.

В игре встретится **множество** тёмных мест, а потому всегда имейте под рукой запас осветительных патронов (назовем их свечами) и не расходуйте их зря. Кстати, выстрелы из оружия также подсвечивают затемнённую зону, путь даже всего на несколько мгновений.

Ружьё хорошо там, где приходится сражаться и поражать группу противников либо наносить значительный ущерб одиночному врагу с близкого расстояния. «Орёл пустыни» (Desert Eagle) - более мощное оружие, нежели обычные пистолеты. В данной серии игры он представляет собой некий эквивалент «магнума», фигурировавшего в предыдущих сериях. Оружие весьма эффективно в ближнем бою, когда вам требуется повышенная мощность огня.

Необходимость многократной перезарядки делает гарпун достаточно эффективным лишь для одиночного выстрела под водой (исключение составляет стрельба с подводного скутера - она ведётся почти автоматически). Обычно им можно на короткое время остановить противника с тем, чтобы самому отплыть в безопасное место или выбраться на сушу. Да и боекомплект для гарпунов крайне ограничен, а потому берегите их и используйте лишь в случае крайней необходимости.

«Узи» лучше приберечь для наиболее мощных противников и последних уровней игры. Гранатомёт способен произвести серьёзные разрушения, но помните, что гранаты взрываются, лишь пролетев около 15 метров, что, кстати, и хорошо, поскольку вы ведь не хотите пасть жертвой собственного оружия. Сразу после выстрела не бегите вперёд, а дождитесь разрыва.

Ракетная установка уничтожит всё, во что она попадёт ракета, однако боезапас её **крайне** ограничен, а потому берегите каждый снаряд.

MP-5 заменила M-16 из предыдущих серий, поскольку это действительно новейшая модификация автоматической винтовки. Данное оружие идеально подходит для стрельбы на большие расстояния. Стреляя из неё, вы не можете ни бежать, ни прыгать.

Перед началом собственно игры не забудьте лишний раз потренироваться в доме Лары - там есть много того, чему следует научиться и сделать, в том числе - использовать более просторный гимнастический зал и даже пострелять в докучливого дворецкого. Не пропустите и особый ключ, которым вы отопрёте мотоцикл, чтобы погонять на нём вокруг дома.

ДОМ ЛАРЫ

В прохождениях предыдущих серий игры этому объекту не было уделено никакого внимания, поскольку в самом доме толком нечего было делать. В данной же игре дом Лары представляет собой некий мини-уровень, где есть чем заняться и что разгадать. Претерпели некоторые изменения интерьер и экстерьер строения, чтобы Лара смогла продемонстрировать свои новые способности.

Вы начинаете в спальне, причём шкаф с оружием на сей раз не заперт. Откройте его и возьмите коробку свеч, после чего идите к главной лестнице. В дальнем углу лестничной площадки есть ещё одна дверь, ведущая на чердак. Войдите в него и зажгите патрон. Вы обнаружите коробку, которую надо толкнуть дважды. Затем спускайтесь в библиотеку, расположенную рядом с комнатой, где

стоят телевизор и пианино, поверните направо и найдите книгу, выступающую на полке. Толкните её, чтобы погас камин и вы могли войти в него и вскарабкаться наверх. Там сдвиньте коробки и возьмите новую упаковку свеч. Теперь вы увидите холл. Поверните выключатель, чтобы на **ОЧЕНЬ** короткое время открыть дверь, расположенную внизу в холле и ведущую в тренировочный зал. А теперь поспешите, чтобы попасть туда до закрытия двери, для чего срезайте где надо углы и прыгайте. Предпочтительней двигаться так, как описано ниже.

Нажав выключатель, бегите через холл назад к чердаку, по лестнице вниз к площадке второго этажа. Выйдя из чердачной двери, прыгните через перила и продолжайте бег, немного забирая вправо. Бегите к гимнастическому залу, используя спринтерский бег, чтобы влететь в дверь перед самым её закрытием.

Поскольку вы используете спринт (только при беге по прямой), вам не составит труда добраться до нижней части здания. Там вы найдёте ящик, который надо сдвинуть под отверстие в потолке и с ящика забраться в холл, что над вами. Идите к аквариуму. Поплавайте в нём, чтобы найти и взять вождельный **ГОНОЧНЫЙ КЛЮЧ**, которым отпрёте лабиринт, ныне представляющий собой трассу для мотоцикла Лары - самое время установить новый рекорд скорости!

Перед тем как покинуть дом, вы, возможно, захотите посетить ещё одну секретную комнату. Идите к бассейну и нажмите на кнопку, расположенную позади трамплина для прыжков в воду. Так вы откроете дверь сзади в главном вестибюле и обнаружите выключатель. Нажав на него, вы откроете дверь непосредственно за вами, но также на **очень** короткое время. Перейдите на спринт и «ныряйте», стараясь миновать дверь прежде, чем она закроется. Над камином вас ждёт милый трофей.

Снаружи тоже есть кое-какие новинки, например, по части демонстрации боевого искусства Лары. В одном месте её верный дворецкий Дживз бегаёт в кевларовом бронежилете, шлеме, но с подносом для чая. Сбить его с ног вы, конечно, можете, но убить - ни-ни.

ИНДИЯ - ДЖУНГЛИ

Прежде чем начать скольжение с отправной точки, пройдите вперёд до конца, перепрыгните на склон справа от вас и соскользните на ровную площадку. С разбега прыгните налево через основной склон и присядьте, чтобы найти секрет № 1 - ружьё. Теперь начинайте скольжение по длинному склону, подпрыгните и уцепитесь за бревно. Обезьянку пощадите, она вполне безобидна. Аккуратно соскочите вниз, не особо поранившись об острые колья, продвиньтесь влево и соскользните на плоскую площадку с аптечкой. Возможно, что в этом месте на вас покатится здоровенный камень - если услышите нарастающий грохот, ступите или отпрыгните в сторону, чтобы избежать столкновения с ним.

Прыгните в зону позади дерева, чтобы взять лечебный изумруд и секрет № 2 - патроны. Завершите скольжение по склону и следуйте налево. Подберите ещё один изумруд и взберитесь на колонну, которая расположена сразу за ним. Спрыгните вниз. Слева от вас подберите гранаты - секрет № 3 - и подойдите к стене с водопадом. В левом просвете, где льётся вода, лежат свечи, а в крайнем правом - патроны. Теперь двигайтесь направо к грязному болоту - это опасная трясина - и через арку выходите на просторную поляну. Слева от себя увидите безобидную маленькую обезьянку, не убивайте её. Примите левее и отыщите проход, который ведёт к рычагу. Нажмите на него и идите мимо дерева назад в ворота, которые только что открылись.

Пройдите через ворота, спрыгните в небольшой зал - чуть правее от вас будет рычаг, а слева - движущаяся стенка с острыми кольями. Нажмите на рычаг и быстро прыгайте в нишу за спиной, чтобы избежать смерти. Когда стенка пройдёт мимо, идите налево и забирайтесь в отверстие. Найдите канат с прикрепленными к нему рукоятками, соскользните по нему к основанию квадратного пня. Вскарabкайтесь на него и перепрыгните в проход, ведущий на поляну. Если всё же упадёте в реку, не сопротивляйтесь течению - пусть оно отнесёт вас к зелёному туннелю, ведущему к маленькому бассейну, где вы сможете выйти на сушу. И остерегайтесь пираний!

Красивый, но смертельно опасный тигр атакует вас у самого входа, так что приготовьте пистолеты. Отыщите дерево с большим дуплом, нажмите на рычаг внутри него, но будьте настороже: на вас катится большой камень. Увернитесь от него, после чего пройдите по его маршруту вверх к ещё одному рычагу, который откроет дверь слева за углом. Проследуйте туда и убейте второго тигра. Идите направо через густые заросли и отыщите патроны на небольшом выступе слева, вернитесь и следуйте в прежнем направлении.

Идите в новую зону, где вас опять поджидает тигр - очередная мишень для вашей огневой подготовки. Продолжайте идти вперёд, пока не увидите лёгкую дымку от солнечных лучей. Там, где они падают на землю, есть яма с кольями. Обойдите её стороной. Развернитесь направо, между деревьями отыщите патроны. Пройдите вдоль стены направо, проползите под упавшим деревом и убейте ещё одного тигра, после чего подлечитесь изумрудом. Идите по стволу упавшего дерева вверх, у колонны прыгайте налево и поднимите магазин для винтовки MP-5.

Вернитесь на ствол дерева, подойдите к его концу, встаньте спиной к краю, спрыгните, повисните на руках, разожмите их и тут же снова ухватитесь за край нижнего выступа, затем подтянитесь. Залезайте на ствол за секретом № 4 (свечи и гранаты). Внизу вас подстерегают острые колья, а потому повисните на руках и осторожно падайте вниз на один из покатых спусков, перепрыгнуть которые можно в разных направлениях. Двигайтесь в какую-нибудь одну сторону, и вскоре вы сможете миновать колья. Поднимите в двух каменных нишах по магазину для винтовки Desert Eagle, спрыгните в тёмный туннель и шагом пройдите между кольями. Подтянитесь на руках, покиньте эту зону и вернитесь к концу дерева, с которого недавно спрыгнули вниз.

Теперь соскользните с него влево и идите к левой золотистой решётке, мимо неё - по утыканном кольями проходу. С разбега заскочите на каменный блок, поднимите аптечку, поверните направо, прыгните ещё, а под конец - ещё раз, теперь уже на зелёный склон. Вам на нём не удержаться, но, падая, ухватитесь за его край и на руках передвиньтесь вправо, где можно подтянуться и взять изумруд.

Переместитесь назад, соскочите на площадку чуть ниже и с неё прыгайте вперёд к стене, по карнизу которой бродит обезьянка. Уцепитесь за край каменистого раскола впереди вас и на руках продвиньтесь влево, подтянитесь, проползите на коленях влево, распрямитесь, развернитесь в обратную сторону, заскочите на каменный блок, а с него - вниз, ко входу в тёмный проход. Можете зажечь свечу и идти вперёд - налево, к рычагу, который откроет ворота внизу. Но этот же рычаг освободит громадный камень-убийцу, а потому резко развернитесь и резво выбегайте из прохода. Когда угроза минует, возвращайтесь внутрь и найдите над рычагом скрытый вход в пещеру. Заберитесь в неё и найдите секрет № 5 - гарпуны и ракеты, после чего аккуратно спрыгните с карниза вниз на землю. Убейте тигра и идите в коричневые ворота.

Сразу же поверните налево и продвигайтесь вперёд. Вы увидите три камня, катящихся последовательно один за другим. Дождитесь, когда минует последний камень, поднимитесь по склону и углубитесь в кусты. Подберите аптечку, отыщите яму в земле и прыгните в неё, но тут же вновь ухватитесь за край нижнего прохода, чтобы не наткнуться на колья внизу. Подтянитесь и войдите в проход, ведущий к секрету № 6 - пачке свечей и изумруду. Сохранив игру, поэкспериментируйте с методикой выхода наружу.

Вернитесь к трём камням, пройдите мимо них, пока не окажетесь на берегу реки. По мелководью бегите направо - там на берегу вы найдёте боеприпасы для автомата «Узи». Прыгните на маленький остров в другой стороне реки, ещё раз прыгните и подтянитесь на зелёный карниз над головой, где нажмите на рычаг и тем самым откройте дверь, пока ещё находящуюся на удалении от вас.

Нырните в реку и через туннель плывите в просторный зал, в середине которого есть помост с двумя рычагами друг против друга. Нажмите на оба, снова нырните и через открывшуюся дверь плывите в следующий зал. С платформы в центре его возьмите свечи и оглядитесь. В зале есть два открытых прохода - один с дверью, другой без двери. Пройдя в тот, что без двери, вы окажетесь на просторной территории с массой колонн и постаментов, однако вы там мало что можете сделать. Возвращайтесь в зал и идите к проходу с дверью - в конце его имеется рычаг.

Нажмите на него, и вся вышеупомянутая территория окажется под водой.

Плывите к дальнему водопаду и выбирайтесь из воды. Найдите проход за потоком воды, пройдите по нему до лестницы и поднимайтесь по ней. Снова пройдите сквозь воду и вскарабкайтесь на ещё один камень, залитый водой, после чего совершите прыжок с разбега на предыдущий водопад. Войдите в коридор и нажмите на рычаг, открывающий подводные ворота.

Прыгайте в воду внизу и ищите зелёные каменные ступени. Выходите и карабкайтесь на высокую каменную тумбу, затем с разбега прыгните на следующую тумбу, где вас поджидает изумруд. Прыгните назад в воду и проплывайте в ворота, которые только что открыли - они находятся под чёрным настенным барельефом. После короткого заплыва вы окажетесь в следующей комнате с кое-какими боеприпасами по углам. Расправившись с полосатым хищником и забрав амуницию, карабкайтесь по лестнице наверх.

Поверните за угол и не мешкая поднимите ключ Индры (если обезьянка опередит вас, её, увы, придётся пристрелить). Обойдите зелёную площадку, найдите выход, немного спуститесь, с безопасной высоты расстреляйте тигра и прыгайте вниз. Пробираясь к правому проходу, постарайтесь не попасть в коричневые зыбучие пески. Перед тем как применить ключ Индры и открыть ворота, подберите в небольшой нише слева пачку патронов. Входите в ворота, просмотрите ролик и завершайте уровень.

ИНДИЯ - РАЗВАЛИНЫ ХРАМА

Двигаясь по тропе, минуйте дерево и убейте двух кобр. Если вас укусит змея (и красная «полоска жизни» в левом верхнем углу экрана сменится жёлтой), сразу же примените аптечку, а иначе медленно умрёте. Если змей в зоне окажется много, сначала перебейте всех их, а потом примените аптечку - проявите разумную экономию ценных медикаментов.

Рычаг, расположенный за второй змеей, откроет расположенную неподалёку дверь в полу. Прыгайте в образовавшееся отверстие и зажгите свечу, чтобы осмотреть проход. Идите прямо, направо, а перед тем как из него выйти, подберите аптечку и убейте кобру и обезьяну. В следующей зоне есть водоём, населённый смертоносными пираньями; на зелёных каменных ступенях слева вы можете найти несколько полезных предметов.

Это может показаться безумием, однако всё же ныряйте - другого пути нет - и БЫСТРО плывите на другой берег к выступу, немного притопленному водой. Пока на костях остаётся ещё немного мяса, вылезайте из воды, идите направо, нажмите на рычаг, который откроет подводные ворота, расположенные между двумя затопленными выступами. Идите вдоль стены обратно, снова ныряйте, плывите в эти ворота и вылезайте из воды.

Впереди лежит громадная куча то ли грязи, то ли земли. Постарайтесь разглядеть на ней одну-единственную ровную площадку, на которую можно запрыгнуть. Затем идите вдоль кучи к выступу слева и прыгайте к каменному карнизу. Следуйте по нему вперёд, пока не выйдете наружу рядом со вторым водопадом. Подберите изумруд и с разбега прыгните к большому дереву слева.

Поищите на его ветвях боекомплект и свечи, вернитесь к стволу и совершите аналогичный предыдущему прыжок в другую сторону, чтобы ухватиться за край выступа и подтянуться на него. Следующий прыжок такого же рода приведёт вас к другому дереву с аптечкой, а затем - к водопаду, откуда вы сможете добраться до второго водопада. Здесь прыгните вниз и, ухватившись за край, на руках перебирайтесь вправо, где найдите спрятанные в нише патроны. Ползите на коленях, пока не сможете встать во весь рост, и аккуратно спрыгните вниз.

Слева от вас имеется выступ, на который вам надо прыгнуть, ухватиться и забраться. Ползите в пещеру, но остерегайтесь двух кобр, стерегущих выход наружу. Скользите вниз и помните про катящийся сверху камень. В следующей зоне вы увидите внушительную статую и каменный блок справа от неё - его-то вам и надо вытащить. Взяв лежащие за ним патроны, а слева от статуи - ружьё, проследуйте в отверстие, скрывавшееся за блоком. В новом помещении вас встретит неожиданно ожившая статуя, так что предстоит немного побегать и пострелять. Через кучу грязной земли забирайтесь на каменный выступ и подлечитесь изумрудом.

По завершении битвы отыщите дыру в полу, откройте её, наступив на плиту рядом, спуститесь и нажмите на рычаг, который откроет дверь справа. Сдвиньте блок, расположенный рядом с рычагом, и выйдите в следующую зону, где вас встретит рой летящих отравленных стрел. Но вы же играете в Tomb Raider III, где Лара умеет ползать! Не мешкая, спускайтесь в ближайшую яму, чтобы найти в ней секрет № 1 - аптечку, и стремительно отбегайте в сторону, если не хотите быть раздавленным катящимся камнем.

Продолжайте ползти мимо летящих стрел туда, откуда выкатился шар, подберите патроны, аптечку и свечи, после чего возвращайтесь в комнату со статуей. Пройдите в предварительно открытую дверь, и вскоре вы окажетесь перед туннелем, залитым жидкой грязью. Прыгните в неё как можно дальше и двигайтесь вперёд, ни на миг не останавливаясь, а то захлебнётесь. Выбравшись наружу, взберитесь на максимальную высоту на холм, развернитесь и с разбега ухватитесь за край каменного пола. Минуйте проход, найдите рычаг и нажмите на него - откроется дверь слева.

Стремительно войдите в неё и столь же поспешно пробегите с прыжками смертельно опасный коридор с кольями и клацающим лезвием. В новом зале вы найдёте громадную решётчатую конструкцию с встроенным в неё рычагом, который открывает дверь над головой Лары. **ПОКА ЭТОТ РЫЧАГ НЕ НАЖИМАЙТЕ**, а для начала вытяните из двери неподалёку от рычага один из блоков, потолкайте его к конструкции с решётками, взберитесь и подтянитесь наверх. Повернув за угол, вы обнаружите над головой лестницу, подпрыгнув и забравшись на которую найдёте секрет № 2 - комнату с рядом полезных предметов. Здесь же нажмите на рычаг и спуститесь назад на пол.

Вот теперь нажмите на рычаг в стене конструкции, подтащите блок в нужное место, после чего вскарабкайтесь наверх. Пройдите в дверцу и ныряйте. Нажмите подводный рычаг, откроется ещё одна дверь. Плывите в неё до упора, после чего нажмите по очереди на два рычага справа и слева от вас и спешно возвращайтесь назад. Отдохните и повторите путешествие к двум рычагам, но на полпути поднимитесь к потолку туннеля - в нём открылось окно, через которое вы выберетесь в просторный зал с бассейном.

Ныряйте в бассейн - в его стенах имеются три рычага. Нажмите два из них, расположенные друг против друга, в результате чего каменные статуи начнут изрыгать пламя. Остающийся рычаг открывает на время подводную дверь, за которой вы можете подобрать несколько предметов - это и есть секрет № 3.

Выйдя наружу, присмотритесь - вы заметите потайные платформы, плавающие в вышине. Огонь сделает их достаточно видимыми, чтобы подпрыгнуть и уцепиться за первую, потом за следующую и, наконец, перескочить на башню у воды, где нажать на рычаг. Спуститесь вниз, прихватите изумруд, после чего бегите в дверь слева от вас. Но не мешкайте - дверь откроется лишь на короткое время, так что если не успеете, придётся последние процедуры повторить заново.

В левом конце длинного зала имеется решётчатая дверь, а справа - панель с острыми кольями. Нажмите на рычаг, чтобы открыть дверь в дальнем конце зала, при этом панель начнёт надвигаться на вас. На спринтерской скорости пробегите по залу, схватите на полу ключ Ганеша, заскочите в дверь, через которую вошли в этот зал, и дождитесь, когда колья минуют вас. Когда со всем этим будет покончено, вернитесь в зал и подберите в правом его конце боеприпасы и аптечку.

Возвращайтесь в предыдущее помещение с бассейном - Боже, во что он превратился! Вскарбкайтесь по куче и войдите в проход справа. Осмотритесь и подберите свечи - они вам очень пригодятся. Поднимитесь по ступеням, но остерегайтесь катящегося камня - проворно отступите назад и спрячьтесь. Продолжайте движение по ступеням, пока не достигнете пары дверей. В этом месте дорога разветвляется направо и налево. Пойдите направо.

По ходу нажмите на рычаг и входите в ворота. Проигнорируйте искушение обследовать лаз в стене слева и двигайтесь по проходу, пока не войдёте в большой зал со статуями, изумрудом и решётками в полу. Продвигайтесь по залу и убейте надоедливую обезьяну, выхватившую у вас из-под носа аптечку. Под конец спрыгните вниз, повисните на руках и спуститесь по лесенке в стене

на пол.

Вы оказались в уже знакомом зале с мёртвой статуей. Взберитесь на холм, а с него - на карниз, где найдёте два рычага друг против друга. Они откроют ещё одну дверь в зале. Спуститесь в зал и идите в эту дверь. Минуйте яму и войдите в следующую дверь, где вам придётся поплавать, чтобы нажать на рычаг на стене. Постарайтесь избежать смертоносного пламени, исторгаемого каменными статуями, а уж коли не повезёт, прыгайте в воду, чтобы сбить пламя. Данный рычаг откроет подводные ворота, через которые вы проплывёте. Остерегайтесь только попасть в фокус мерцающего в отдалении белого огонька - это из стены вылетают крайне опасные отравленные стрелы.

На зелёном выступе подберите аптечку, а затем плывите к другому зеленоватому выступу у самой воды - рядом с ним найдёте лестницу типа шведской стенки. Поднимитесь по ней, сделайте кульбит назад - и вы окажетесь на новом выступе. Совершите с него пару последовательных прыжков на выступы из стены, применяя где обратный кувырок, а где прыжок с разбега. Куда именно прыгать, станет ясно по ходу дела - больше вам попросту никуда запрыгнуть не удастся. Вскоре перед вами замаячит выступ с разлегшейся на нём коброй - придётся прыгать и туда. Ещё один прыжок приведёт вас в зал с катящимся навстречу камнем, отравленными стрелами и клацающими лезвиями. Здесь схитрите: как только прыгнете в этот зал с предыдущего выступа и увидите катящийся камень, тут же совершите кульбит назад; камень свалится в воду, а вы повторно прыгнете в зал. Там опуститесь на колени и ползком минуйте смертоносные пакости. Слева подберите аптечку, с разбега перемахните через яму, подлечитесь изумрудом и тактически грамотно спуститесь.

Шагом минуйте острые лезвия, на коленях проползите через туннель - и вот вы в маленьком помещении с секретом № 4: боекомплектом с охраняющей его коброй. Поищите по углам полезные предметы и возвращайтесь в зал, где подобрали последний изумруд. Толкните подвижный блок в углу, тем самым открыв доступ к ещё одному блоку, который надо толкнуть четырежды. Поманипулировав с остальными блоками, вы конце концов отыщете скрытый рычаг, нажатие на который заполнит яму водой. Продолжайте двигаться к следующей комнате.

Сразу после входа в неё на вас покатаются два камня. Доступными способами постарайтесь избежать гибели, идите под уклон и прыгайте через яму с кольями. Загляните в соседнюю яму - вы увидите в ней с одной стороны колья, а с другой - воду. Выбирайте воду, куда и прыгайте, после чего плывите в соседнее помещение со знакомыми огнедышащими статуями. Проходите к бассейну, который недавно затопили, смело ныряйте и нажимайте на рычаг, открывающий дверь здесь же. Плывите вниз по коридору, подберите второй ключ Ганеша, вылезайте на поверхность и покидайте эту зону.

В следующем зале, также знакомом, есть двое запертых ворот с парой замочных скважин, а у вас совершенно случайно имеется пара ключей. Войдите в открывшиеся ворота и как бы между прочим обратите внимание на надвигающийся на вас потолок с кольями. Бегите к стене и взбирайтесь по лестнице навстречу новому изумруду. Блок в правом углу - подвижный, его надо потянуть на себя, после чего на него можно забраться и совершить прыжок с разбега на расположенный выше карниз с рычагом. Повернитесь и совершите аналогичный прыжок на другой карниз, там найдите и используйте на очередной рычаг, открывающий ворота. Правда, это действие спровоцирует угрожающий накат ещё двух камней, но их можно без труда избежать прыжком в любую сторону.

Пройдя в ворота, вы окажетесь в помещении с двумя тропами, причём каждую охраняют огнедышащие статуи. Изловчитесь уйти от обжигающего пламени - здесь вам может помочь спринтерский бег. Дождитесь, когда пламя станет угасать, бросайтесь вперёд и сворачивайте в самый последний момент перед возобновлением огня. И вот вы в новом помещении, где снова оживает статуя. Организуйте ей достойный прием, после чего отберите у неё меч. С одного из выступов возьмите патроны.

Взберитесь на выступ с многоруким монстром, и внизу оживёт вторая статуя. Повторите процедуру отбора меча у трупа, вернитесь к статуе, имея при себе уже два меча, и оба вложите в пустые ладони чудища - тем самым вы откроете себе выход из этого весёленького места. Войдите в следующую комнату и по дыркам проберитесь через неё. В новом помещении бросайтесь на землю и ползите дальше, где вас в который уже раз встретит ожившее чудовище.

Покончив с ним, возьмите в середине комнаты новый ключ Ганеша и следуйте к двери, которая распахнётся перед вами. Осветите помещение свечами и на спринтерской скорости летите в комнату, в дальнем конце которой нажмите на рычаг. Вновь на вас двинется потолок с кольями, а потому, не мешкая, нажмите на второй рычаг, чтобы открылась дверь в полу, куда вы и прыгнете. Там вы найдёте второй ключ Ганеша, а также решётку, которая распахнётся, едва вы возьмёте ключ. Теперь возвращайтесь в комнату, где нашли первый ключ.

Двигайтесь в комнату с парящим над землёй изумрудом и ямой с водой. Стремительное течение потянет вас на кольцо, так что быстро плывите вправо или влево и врубайте поочерёдно два рычага - нажатие на них положит конец мощному течению. Подберите третий ключ Ганеша, всплывайте и вылезайте из ямы.

Теперь поспешите к стене с тремя замочными скважинами (как поступить здесь, имея на руках три ключа, мы вам ни за что не скажем). Но если догадаетесь сами, то в верхней части лестницы распахнутся ворота, через которые вы и пройдёте, чтобы навсегда запомнить это милое путешествие.

ИНДИЯ - РЕКА ГАНГ УПРАВЛЕНИЕ МОТОЦИКЛОМ

Ctrl + «вперёд» - сесть на мотоцикл;

End + «вправо» - «влево» - слезть с мотоцикла на правую или левую сторону;

Ctrl - вперёд;

Alt - назад;

Стрелки «вправо» - «влево» - соответственные повороты;

Клавиша / (слэш)+ «вперёд» - спринт на мотоцикле.

С самого начала нового эпизода этот чудо-мотоцикл так и манит вас к себе, однако не спешите оседлать его. Идите налево к крутому коричневому скату, обойдите его слева и остановитесь у обрыва. По встроенной в его стену лестнице сместитесь влево. Вам предстоит совершить серию непростых прыжков с разбега с одного плоского выступа на другой, пока не доберётесь до секрета № 1 - комнаты с многочисленными тумбами и скатом. Оказавшись в этой комнате, встаньте справа от ската лицом к его стене, запрыгните на него, после чего сделайте серию прыжков вправо и вперёд. Ухватитесь за край каменной тумбы, чтобы добраться до плоских площадок и лежащих на них пачки патронов и аптечки (и это вознаграждение за такие мучения?!). Теперь вам предстоит проделать весь путь обратно.

Садитесь на мотоцикл, в удобном месте на полной скорости перепрыгните реку и продолжайте движение вдоль стены. Перед обрывом, дно которого скрыто сиреновой дымкой, сойдите с машины и по встроенной в стену лестнице спуститесь к секрету № 2, где можно подобрать три нужных предмета. Вылезайте, садитесь на мотоцикл, перепрыгивайте на нём яму, в которой только что побывали, и продолжайте движение в том же направлении. Совершите ещё один несложный прыжок и выезжайте на возвышенный участок дороги, откуда на противоположной части пропасти видно продолжение трассы. Тщательно подготовьтесь к затяжному прыжку, совершать который следует на спринтерской скорости. Теперь вы оказались у золотистой двери. Оставьте мотоцикл, осторожно спуститесь с обрыва и вернитесь к месту прыжка.

Найдите слева от себя и также на противоположной стене пропасти относительно узкий проход, в который надо прыгнуть. Идите вперёд то шагом, то ползком, по пути убейте двух кобр и в итоге прыгайте вниз. Вы окажетесь перед рычагом, открывающим золотистую дверь неподалёку от вас. Садитесь на мотоцикл, въезжайте в эту дверь, а заодно прихватите целебный изумруд.

В этой точке вам надо оставаться на главной тропе. Можно, конечно, принять вправо и существенно сократить путь к концу этого уровня, однако таким образом вы пропустите несколько секретов и лишитесь шанса попасть на призовой уровень. Если вы всё же предпочтёте срезать угол, то вам надо проделать следующее.

Направьте мотоцикл вниз по ухабистому склону и перепрыгните через реку. Ваш путь завершится в туннеле, куда вскоре прибудет обезьянка с аптечкой. Пристрелите зверюшку и всех её сородичей, продолжайте двигаться по проходу, пока не достигнете зелёного утёса в два входа. Обследуйте оба, но остерегайтесь нападения змеи! Верхний вход ведёт в маленькую пещеру, в которую можно заползти и найти там первый ключ от Ворот. Далее двигайтесь по зелёному проходу, ведущему к коридору с обезьянами и замками от Ворот. Прыгайте, хватайтесь за край карниза в конце зала, чтобы выбраться наружу - там вы увидите дверь и опасные зыбучие пески поблизости. Подберите изумруд, отыщите крутой склон и сделайте обратный кульбит на него. Как только начнёте соскальзывать, хватайтесь руками. Прыгайте со склона, чтобы достичь колонны, ухватитесь за её край и подтянитесь на руках. Прыгайте к ветвям и входите в отверстие в стене, где вас также ждут ветви и карниз.

Убейте всех обезьян, попадающихся у вас на пути, совершите несколько прыжков налево, чтобы подобрать боеприпасы с другого карниза. Правее вы увидите строение со вторым ключом от Ворот и обезьянами. Спускаясь по лестнице, посмотрите на пылающую статую, нажмите на рычаг, чтобы открыть дверь, ведущую наружу. Вы увидите новых обезьян, но большой проблемы для вас они не составят.

Вернитесь в зал с карнизом и замками от Ворот, откройте их. Вернитесь к мотоциклу, поезжайте вверх и совершите головокружительный прыжок над зыбучими песками. Обогните здание, в котором нашли второй ключ, и углубляйтесь в джунгли у реки. Совершите последний прыжок через реку, чтобы вернуться на главную тропу. Что же, время вы сэкономили, но лишились нескольких секретов.

Если же вы решили действовать по полной программе, то поступайте так. Придерживайтесь правой стороны склона и совершите затяжной прыжок. После приземления направьте машину на стену, чтобы сбросить скорость, а то можете иметь крупные неприятности. С наклонного зеленоватого камня поверните направо. Теперь вы оказались в просторном помещении с большой ямой в полу. Объезжайте её и двигайтесь вверх. На вершине остановитесь и слезайте с мотоцикла. Заходите на желтоватый каменистый склон и спускайтесь по нему.

Справа на одном из карнизов вы найдёте боеприпасы. Затем подтянитесь на руках, опуститесь на колени и ищите секрет № 3 - гарпуны, магазины для «Узи» и изумруд. Возвращайтесь к мотоциклу и спускайтесь по этому же склону, пока не достигнете площадки. От неё ведут два пути, но оба заканчиваются в одной и той же открытой зоне с парящим в вышине изумрудом и ещё одним склоном, который вы перепрыгнете на мотоцикле. Продолжайте подъём вдоль круто петляющего склона, пока не окажетесь перед необходимостью совершить на большой скорости затяжной прыжок над ямой, а затем и рекой.

Оставьте мотоцикл, возьмите изумруд, спуститесь по стенной лестнице - справа на карнизе с коброй лежат боеприпасы. Поднимитесь наверх, садитесь на мотоцикл и направьте его вдоль стены в сторону обрыва реки - на другом её берегу вверху в скале есть проём, куда и прыгайте, разогнав машину до спринтерской скорости. Идите направо вдоль стены, прыгайте на карниз, убейте двух орлов и прыгайте в следующий проём впереди. Сделайте ещё прыжок вперёд на карниз; затем направо по диагонали - на скат, цепляйтесь и на руках перемещайтесь направо к секрету № 4. Чтобы выйти из этого места, прыгайте сначала назад на склон, потом ещё несколько раз на камни и выступы, доступные вам, и, наконец, на горизонтальную решётку, с которой вы без труда пройдёте к своему мотоциклу.

Сейчас вы убедитесь в том, что это и в самом деле чудо-зверь, а не машина. Направьте мотоцикл к

тому месту, возле которого недавно расстреляли двух орлов, но теперь не прыгайте на карниз, а просто съезжайте вниз, перескакивая с камня на камень. Теперь - вперёд и направо, к пещере с двумя обезьянами и изумрудом. Развернитесь и езжайте в проход справа. Заберитесь на большой камень у стены, следуйте вперёд, затем прыгайте на карниз, расположенный чуть ниже вас. Убейте ещё трёх орлов и прыгайте снова в прежнем направлении, только чуть вправо и вниз. Отсюда вам видна расщелина в стене. Прыгайте к ней, цепляйтесь, смещайтесь вправо - и секрет № 5 у вас в руках! Прыгайте в воду, плывите к левой стороне водопада, выбирайтесь наружу, проходите сквозь пелену воды, взбирайтесь по камням и идите вперёд - к концу этого уровня.

ИНДИЯ - ПЕЩЕРЫ КАЛЛИЯ

Данный уровень как сюжетно, так и структурно отличается от предыдущих. По сути, он представляет собой громадный лабиринт, изобилующий огромным количеством проходов, туннелей, ям и скатов, многие из которых имеют лишь косвенное отношение к задаче по успешному прохождению игры и служат только препятствием на пути к выходу.

Примечательно также, что на этом уровне изначально не скрыто ни одного секрета, а потому действия играющего могут быть гораздо более свободными, нежели раньше. На фоне бесчисленных поворотов и приседаний на корточки *изредка* появляются участки, либо сулящие Ларе какие-то полезные приобретения, либо грозящие гибелью. Остерегайтесь кобр - в начальной части маршрута их вам попадётся минимум две, хотя какого-то повышенного коварства или небывалой убойной силы мы у них не обнаружили. Не менее серьёзный противник - каменные шары, хотя и нечасто, но всё же накатывающие на вас сзади. При малейших признаках их появления - обычно у вас за спиной - не ищите по ходу каких-то лазеек и ответвлений, не пытайтесь прыгать из стороны в сторону, а просто бегите вперёд, подчас на спринтерской скорости, но в конце пробежки всё же постарайтесь оперативно спрятаться от круглой смерти в боковом проходе или нише. Тёмные места рекомендуем предварительно разглядывать при свечах и лишь затем направлять туда свои стопы - опять же из опасения змей и возможных других ловушек.

В остальном же вплоть до самого конца уровня можно, соблюдая элементарную осторожность, бродить по лабиринту, со временем начиная отмечать про себя знакомые места и более целенаправленно отыскивая новые проходы. Задача эта, как показывает наш опыт, вполне решаемая, причём за не такой уж большой промежуток времени. Советуем, кстати, это проделать, ибо в лабиринте можно найти несколько полезных предметов, а заодно попрактиковаться с решением подобных задач.

Однако, следуя взятым на себя обязательствам дать прохождения всех уровней, в том числе и этого, и имея в виду, что три предыдущих индийских эпизода могли основательно потрепать нервы уважаемым игрокам, предлагаем вашему вниманию самый короткий путь к победному финалу.

Договоримся о принципе передвижения: в начальной части маршрута мы будем идти, мысленно касаясь рукой *левой* стены. Это может показаться несколько примитивным способом управления игроком, когда ему порой придётся возвращаться на только что пройденный участок пути, но зато так мы уж точно не заблудимся. Итак, двигаясь с начальной точки маршрута влево, вы вскоре окажетесь перед двухступенчатой ямой, на дне которой лежат свечи. Выбравшись из неё, двигайтесь в избранном направлении, пока не окажетесь перед второй, более глубокой и менее интересной ямой. Идите дальше, но теперь на каждом повороте поглядывайте вперёд - где-то здесь затаилась кобра. Забавы ради можете её убить, хотя в вашем арсенале на данный момент аптечки нет. Мы же рекомендуем просто развернуться от твари и, повернув сразу же направо, двигаться дальше, уже придерживаясь правой стены. Как ни банально это звучит, но вы у цели.

После не такого уж большого числа поворотов, карабканья и ползанья вы окажетесь в мрачном помещении с манящим отверстием в полу. Что там, внизу, вам не подскажут даже свечи, а жаль, ибо в непроглядной темноте подвала притаились аж четыре кобры, где-то копят яд ещё шесть, а вдобавок ко всему откуда-то сверху вот-вот выкатится вездесущий символ Немезиды - каменный шар. Плюс ко всему вам надо не только уцелеть, но и выбраться из этого зооуголка. Прежде чем набраться смелости и прыгнуть вниз, совершите прыжок над ямой и подлечитесь изумрудом.

Теперь ради интереса можете попробовать разные варианты противоборства с врагами и очередности стрельбы, но, видимо, лучше всего сначала всё же уклониться от камня, а потом пристрелить змей, а не делать это наоборот или одновременно. Спасительное от змей место в комнате одно - в её центре, на некоем подобии растения. Не исключён и пацифистский вариант действий: ни в кого не стрелять, никого не убивать, а опрометью броситься к светящемуся в отдалении спасительному квадрату выхода - там расположен скат - и на максимальной скорости убежать от шара, а в последний момент припасть к земле и забраться в низкий проход справа, подлечившись изумрудом и подобрав аптечку.

Соскользнув по скату, вы окажетесь в странном помещении, залитом (как вы поймёте и, возможно, довольно скоро) смертельно ядовитой жидкостью, среди которой попадаются спасительные каменные плиты. На центральной плите стоит в общем-то вполне современного вида босс, плотоядно хохочущий и обстреливающий вас ракетами. Проворно прыгните на плиту слева от вас, обнажите револьверы и откройте непрекращающийся огонь по противнику. Сами же **постоянно** перемещайтесь, прыгайте и вообще уклоняйтесь от его выстрелов. Как ни странно, лучше всего на него действуют именно револьверы, тогда как против более мощного огня у него, похоже, стойкий иммунитет.

Расправившись со злодеем, попрыгайте по платформам, подберите гранатомёт и гранаты к нему, а в завершение акта возьмите с центральной платформы артефакт. Вот, собственно, и всё - и данному уровню конец, и всей индийской эпопее венец.

ЛОНДОН - ПРИЧАЛ НА ТЕМЗЕ

Начиная путешествие по Лондону, пройдите на длинную чёрную площадку, тянущуюся вдоль покато́й крыши. С разбега перескочите эту крышу, подберите патроны и изумруд, после чего воспользуйтесь ящиком, чтобы перебраться обратно. Опуститесь вниз и прыгните на жёлтый подъёмный кран, спуститесь с него на серый противовес, найдите на нём место, откуда можно спуститься на крышу под вами и при этом не напороться на колючую проволоку. Завершите спуск с крыши, шагом минуйте колючую проволоку, войдите в проход, убейте крыс и подберите секрет № 1 - аптечку и боеприпасы.

Вернитесь к проволоке, двигайтесь налево до упора, вскарабкайтесь выше, затем ещё выше, поднимитесь по жёлтой настенной лестнице, вернитесь на кран и посредством серии прыжков вернитесь к началу уровня на узкую чёрную площадку. Встав лицом к крыше, сдвиньтесь до конца влево, спрыгните на чёрную рифлёную платформу, с неё шагните назад. Опустившись на покату́ю крышу вниз, тут же прыгните вперёд, уцепитесь за край ската, вскарабкайтесь по нему и соскользните по его покато́й стороне. Включите настенный рубильник, повернитесь направо и посмотрите вниз - теперь там появилась горизонтальная зелёная дверь.

С разбега прыгните вперёд и чуть правее, на маленькую плоскую крышу, поднимите с места приземления аптечку, отступите назад, повисните на руках и доберитесь до упомянутой зелёной двери. Пройдите по коридору - в соседнем помещении вы заметите короткий карниз, вторая половина которого крайне ненадёжна и готова обрушиться. Расстреляйте двух крыс в отдалении, бегом преодолите шаткий карниз и, прыгнув, ухватитесь руками за край карниза напротив, где лежат тела убиенных вами грызунов. Пройдя в соседнее помещение, пристрелите охранника и завладейте его ключом от загадочной пока комнаты. Вернитесь на карниз с крысами, с его торца спуститесь на платформу ниже, нажмите на кнопку, спуститесь ещё ниже, встаньте на колени, подберите гарпуны. В углу двора за каменным парашютом подберите изумруд. Подойдите к стенной лестнице, нажмите кнопку, открывающую перегородку наверху, поднимайтесь по лестнице и вступайте на... ну конечно же, в третий раз на карниз с любимыми дохлыми крысами.

Прыгайте на знакомый, но теперь уже укороченный карниз, идите к зелёной двери и, не доходя до неё, сворачивайте направо - там тоже есть рубильник, который вы нажмёте. Дверь снова упадёт, а вы аккуратно спуститесь на карниз ниже. Убейте ворону, сдвиньтесь влево почти до конца карниза и найдите чуть выше узкий проём в стене. Заберитесь в него и ползите вперёд на коленях - в конце пути и чуть ниже увидите люльку строительных рабочих. Заберитесь в неё, найдите кнопку и

нажмите. Спускайтесь вниз к зелёной двери, которую только что открыли. Ползите обратно, спускайтесь на карниз и идите в противоположном направлении до конца. Над головой у вас и чуть левее в стене есть два аналогичных низких проёма, но добраться до них можно только на руках, предварительно уцепившись за край проёма, расположенного напротив вас. В обеих нишах лежат патроны, но одна к тому же является ещё и секретом № 2. Снова идите к противоположному краю карниза и осторожно спуститесь на землю. Убейте охранника, заберите изумруд, свечи, по ящикам вскарабкайтесь всё выше и выше, тремя лестницами поднимитесь на самый верх - и вот вы снова в начале этого уровня.

Повторяете те же прыжки, которые делали, стремясь к зелёной двери, но теперь останавливаетесь на упоминавшейся выше маленькой плоской крыше, прыгаете с неё на стену и цепляетесь за узкую расщелину, тянущуюся в обе стороны. Перебирая руками, двигаетесь по ней вправо, в удобном месте выпрямляетесь и идёте вперед, пока не достигнете развилки - направо вниз и прямо вверх. Идёте направо до конца, подбираете аптечку, нажимаете кнопку, возвращаетесь немного назад и замечаете внизу поднявшуюся по вашему велению (последняя кнопка) люльку. Прыгаете на неё, поднимаете с пола свечи, применяете на двери ключ и входите.

Подбираете изумруд, нажимаете кнопку и ловко выбегаете наружу, не попав под смертоносные языки пламени. Обратный путь вам не покажется трудным, хотя и будет долгим, ибо в итоге вам предстоит снова по расщелине добраться до основной тропы на крыше, дойти до развилки, но от неё теперь надо пойти не вправо, а вперёд-вверх.

Не успели вы подойти к верхнему проходу, как возникла необходимость разобраться с очередным охранником. Ну а теперь спокойно идите по верхнему проходу. В полу вас ждёт большая яма, а за ней - невысокая стенка. Сначала запрыгните на эту стенку - за ней вы найдёте патроны.

Повернитесь налево и посмотрите на покатую крышу, соскользните по ней на балкон - там лежит секрет № 3, ракеты. По лестнице возвращайтесь к яме, спускайтесь в неё и идите по проходу.

Начнётся скольжение вниз. В самом конце покатого туннеля резко прыгните вперёд и ухватитесь за край зелёного прохода в стене - в конце его вы найдёте изумруд и аптечку. Пристрелите крыс и обратите внимание на охранника в помещении под вами. Спускайтесь туда и идите по длинному коридору. За первым поворотом направо - бассейн с водой, за вторым - его копия, но без воды и с недоступным пока для вас проходом в стене. Всё это помещение именуется Комнатой водного контроля (КВК). Разберитесь с охранником, ознакомьтесь с расположением двух кнопок под стеклянными колпаками и одного рубильника на стене. Пока только этот рубильник доступен для вас, а потому нажимайте на него.

Проверив дальний резервуар, вы видите, что теперь и он полон воды. Прыгайте в него. На дне лежат аптечка и магазины для «Узи». Разглядите рычаг, расположенный на подводной стене. Нажмите на него, всплывайте, идите в комнату с двумя кнопками и рубильником. Вновь нажмите на рубильник - уровень воды в первом резервуаре заметно понизится. Прыгайте в него и через дверь в полу плывите к опасному корабельному винту. После ваших манипуляций наверху лопасти винта сбавили ход и не мешают вам проплыть между ними.

Всплывайте - вы окажетесь в коридоре с охранником, убейте его и грызуна в придачу. В одной из стен коридора есть низкое отверстие, куда вы заползаете, подбираете аптечку и впереди видите жёлтую лестницу, а под ней - яму с проходом в странное помещение.

По периметру этого зала двигается чудной жёлтый робот, снабжённый высоковольтными разрядниками. **Не дайте ему прикоснуться к вам!** Подойдите к решётчатой клетки, вытяните её на себя, затем с другой стороны - от себя, и дальше либо направо, либо налево, тем самым преграждая машине путь. Рано или поздно робот врежется в стеклянный колпак над непонятным пультом на стене в нише и остановится, одновременно открыв дверь в полу и стеклянный колпак над одной из кнопок в КВК. Перед уходом возьмите за углом изумруд и поднимайтесь по жёлтой лестнице в КВК. Там нажмите ставшую доступной одну из кнопок, убейте охранника и снова задействуйте рубильник на стене.

Идите к дальнему резервуару, плывите по нему в левую дверь в стене, выходите и убивайте ещё

одного охранника. Вскоре вы окажетесь в розовато-зеленоватом зале. Нажмите кнопку на стене, после чего в КВК откроется колпак над второй кнопкой. Идите туда и нажмите на эту кнопку, после чего возвращайтесь к дальнему резервуару. А он-то, оказывается, снова опустел.

Поднимите взгляд на потолок, найдите на нём решётчатое покрытие, подпрыгните, ухватитесь за него и на руках двигайтесь в единственно возможном направлении. Спрыгните на карниз, убейте двух крыс, охранника, найдите место, где можно спрыгнуть в воду, всплывите в дальнем резервуаре и идите в КВК, по пути подобрав изумруд и аптечку. Нажмите вторую кнопку и возвращайтесь в тот же зал, над которым только что переползали на руках. Нырните в него и плывите в открывшийся на дне люк. Здесь же прихватите гарпуны и плывите по подводному туннелю, который приведёт вас в изящно убранный голубовато-сиреневый зал. Поищите на дне аптечку и патроны, а затем всплывайте у настенной лестницы. На выходе из воды убейте охранника, перед лестницей слева возьмите изумруд и аптечку и поднимайтесь.

Итак, вы снова в милых сердцу местах - под подъёмным краном. Шагом преодолеваете колючую проволоку, прыгаете на чёрную платформу, горизонтально прикреплённую к крану, а с неё - на стену. Снова минуете проволоку, запрыгиваете на голубоватые скаты крыши, сворачиваете налево и оказываетесь перед входом в странный зал. Отстреливаетесь от двух охранников, проходите в зал, находите центральную колонну, нижний блок которой имеет розоватый оттенок, и сдвигаете его в единственно возможном направлении. Взобравшись на блок, поднимаетесь на крышу справа от себя и в углублении находите аптечку. Затем совершаете прыжок с разбега на соседнюю скользкую крышу, ещё немного попрыгаете с неё на противоположную и обратно, чтобы добраться до секрета № 4 - ключа от собора.

Пятый же, последний секрет можно найти так: обойти здание снаружи по периметру и остановиться, чтобы перед вами маячила жёлтая башня крана, а в правом верхнем углу светился зеленоватый отрезок круглого пятна - тогда прямо у вас за спиной внизу будет еще одна лестница. Спускайтесь по ней и без труда находите своё сокровище. Теперь единственно возможным путём покидайте крышу, а вместе с ней и этот уровень игры.

ЛОНДОН - ОЛДУИЧ

Уровень начинается с затычного падения - в буквальном смысле слова - Лары в глубокий колодец. В полёте попытайтесь ухватиться хоть за что-нибудь. Вам повезло - это край неглубокой ниши, где лежит ружьё. Летите дальше вниз. Поднимаясь по лестнице, обратите внимание на забранное ставнями окно справа, выстрелите в него и заберите изумруд. Вскорабкайтесь по двум чёрным лестницам, и вы окажетесь в чердачном помещении. Подберите свечи, патроны для ружья и магазины для «Узи», а заодно пристрелите субъекта.

Подойдите к блоку, на боку которого расположено нечто вроде змеевика из труб, и потяните его на себя. Спускайтесь в отверстие в полу, и вы окажетесь в кассовом помещении, где на полу лежит ключ от операторской, а на прилавке - аптечка. Нажав на кнопку на стене, выходите через дверь в кассовый зал и идите к правой паре эскалаторов, прыгайте через яму с рельсами вниз и идите дальше. Справа на платформе есть дверь, а рядом с ней - замочная скважина. Воспользуйтесь ключом, войдите в комнату, подберите полезные предметы и нажмите кнопку выключателя света, в лучах которого вы заметите лежащую на полу в противоположном конце платформы монету Старого пенни.

Вернитесь к яме, через которую совершили прыжок, прыгайте вниз и на спринтерской скорости бегите налево, успев укрыться от надвигающегося поезда в стенном проёме справа. Пристрелите двух типов, собаку и подберите полезные предметы. По ящикам вскарабкайтесь выше, а по лестнице - ещё выше. В верхней части лестницы сделайте кульбит назад и убейте ещё одного типа. Пройдите к месту, где у вас над головой на потолке окажется решётка, ухватитесь за неё, на руках продвигайтесь вперёд и направо и, наконец, спрыгните у стены. Идите к розовому фонарю, повернитесь направо, подтянитесь и аккуратно спуститесь вниз.

Встав спиной к буровой скважине, соскользните вниз, ухватитесь руками за край ската, опуститесь. Пол под вами будет проваливаться, а потому быстро прыгайте налево и тотчас же - к стене

напротив, где хватайтесь за карниз, смещайтесь вправо, опасаясь лезвий бура, и прыгайте вниз, снова хватайтесь за край ската, совершите кульбит назад с разворотом в полёте и хватайтесь за край площадки. Вы добрались до секрета № 1 - изумруда и винтовки МР-5.

Спустившись на пару карнизов, возьмите аптечку и походите в поисках пути дальше. Один пологий спуск вам одолеть не удастся, а потому развернитесь, подтянитесь, а затем с разбега прыгайте на следующий уступ, что повыше. Поднимитесь ещё выше - наконец вы окажетесь в некоем подобии кирпичного колодца, где из стенных решёток бьют мощные огненные струи. Выберите удобный момент для прыжка на блок напротив, взбирайтесь на блок, чуть выше возьмите аптечку, залезайте на наклонный скат, пройдите по нему до конца, прыгайте на лестницу, поднимайтесь по ней почти до конца, делайте кульбит назад - вы оказались в нише с кнопкой на стене. Нажмите на неё, снова прыгайте на лестницу, осторожно, остерегаясь языков пламени, поднимайте магазин с патронами, карабкайтесь дальше - и вот вы под низким розоватым потолком на зелёном полу с решёткой.

Подобрав полезные предметы, спускайтесь на платформу метро через отверстие в решётке и идите к той же комнате, в которую вы попали из туннеля. Вскрабкавшись по ящикам, перемещайтесь, пока не окажетесь под открывшимся недавно люком. Забирайтесь в люк, в новом помещении пристрелите субъекта и собаку, из ниши рядом с люком возьмите патроны, походите по залу и поищите ещё что-нибудь ценное, наконец встаньте на чёрный квадрат в углу. Он обвалится, и вы увидите перед собой блок со знакомым «змеевиком» на боку. Потяните его на себя и входите в освободившееся за ним пространство. Вы оказались в новом зале, где на стене имеются две кнопки.

Изучив разветвляющиеся коридоры, вы найдёте в одном из помещений глубокую лужу и три запертые двери. Поэкспериментировав с кнопками и основательно побегав, вы поймёте, что левая кнопка открывает крайнюю левую дверь, а правая - одновременно среднюю и дальнюю правую, причём все двери открываются лишь на несколько секунд. Последовательность ваших действий такова: правая кнопка - вход в среднюю дверь, там нажмите на все доступные вам кнопки; снова правая кнопка - вход в правую дверь, там тоже нажимаете на кнопку; наконец, левая кнопка - вход в левую дверь. Подпрыгиваете к потолку, цепляетесь и на руках двигаетесь к нише с патронами, изумрудом и первым ключом Соломона.

Возвращайтесь к двум кнопкам и идите направо - вы окажетесь в уже знакомом голубоватом зале, а из него спускайтесь в туннельную комнату со штабелями ящиков. Попрыгав по ящикам, цепляетесь за решётчатый потолок и продвигаетесь к бурильной скважине. Там, сделав один поворот, запрыгиваете на коричневую колонну и подбираете второй ключ Соломона, лежащий как раз над бурильной установкой.

Держите путь к кассам метро. В одной из будок на найденную монетку купите билет и идите к левой паре эскалаторов. Спустившись на платформу, убейте очередного субъекта и пару крыс. В торцевой части платформы, заваленной землёй, найдите окно, забранное жалюзи, вновь расстреливаете его и спускаетесь в проём к секрету № 2. Возвращаетесь на платформу и идёте в её конец, который ближе к голубоватой лестнице. Снова на скорости бежите по туннелю и, заметив субъекта, стреляете в него до того, как он успеет скрыться в проходе справа. Зайдя в небольшую комнату, нажимаете на кнопку, выходите, идёте налево, там подбираете изумруд, снова выходите и двигаетесь направо мимо комнаты с кнопкой - в следующий проход, начинающийся небольшим бассейном или ямой с водой. За ямой - коридор с дверью и кнопкой, её открывающей.

Перед вами небольшой лабиринт с обилием кнопок на стенах. Схема их нажатия такова. Представьте, что вы только что вошли в это помещение и стоите спиной к яме с водой. Идите вперёд до конца, налево и прямо - нажимаете на кнопку (назовём её № 1). Возвращаетесь на прежнее место и теперь идёте в только что открывшуюся первую дверь налево, где нажимаете кнопку, расположенную прямо напротив вас (№ 2). Эффект от этих маневров уже сказался, но вы его пока не ощущаете и, снова вернувшись на исходный пункт, идёте в первый проём направо - снова направо - к кнопке (№ 3). Теперь опять к кнопке № 2, но не доходя до неё, поворачиваете налево и в открывшейся нише берёте аптечку. Опять идёте к кнопке № 3, снова нажимаете на неё,

она восстанавливает первоначальный красный цвет, после чего опять возвращаетесь на исходный пункт. Теперь двигаетесь так: второй поворот направо - налево - направо, и вот вы оказались перед входом в коридор, увешанный картинами. Он ведёт в масонскую комнату. Вам как раз туда и надо.

Занятое помещение, но в полу попадаются люки с острыми кольями, а потому передвигайтесь осторожно. Подберите изумруд, а напротив него на полу - винтовку МР-5. Снова идите туда, где взяли изумруд, поверните направо - вперёд - к жёлтой шторе. Слева от неё - лиловая штора, но под ногами нечто весьма сомнительное. Рискуя, становитесь на коварную плиту и... остаётесь в живых. Поворачиваетесь лицом к лиловой шторе и, подтянувшись, как бы проходите за неё в стену. Там лежит узорная шестиконечная звезда. Выходите обратно и двигайтесь налево по периметру, затем направо - в сторону выхода. По правую руку от вас на колоннах будут две золотистые замочные скважины, как раз для ваших соломоновых ключей. Идите в открывшуюся комнату, имея в виду, что вход в неё также преграждают кольца. Там берите масонский молоток. Отыщите вторую открывшуюся комнату (она будет справа от входа) и идите в неё, по пути убив собаку и подобрав аптечку. Прыгайте в колодец с водой и плывите.

Выплыв на поверхность, вы оказываетесь в новом колодце. Подтянувшись на одну из тумб, замечаете на другой стене наклонный разрез, прыгаете, цепляетесь за его край руками, подтягиваетесь и на коленях двигаетесь направо до упора, снова слезаете вниз и, развернувшись, карабкаетесь на новую тумбу. С неё совершаете прыжок к небольшому отверстию напротив, ползёте по нему к турникету. Покончив с крысами, применяете билет, створки турникета распахиваются и вы входите в зал метро.

Убив ещё одного громилу, подбираете аптечку, минуете вторую гряду турникетов, идёте к двери, применяете на ней звезду, входите и убиваете очередного субъекта. Поблизости находите секрет № 3 - изумруд. Повторяете уже знакомый маршрут с тумбами и разрезом в стене и снова идёте к турникету, открытому билетом, идёте дальше, спускаетесь на жёлтом эскалаторе, применяете на закрытой двери масонский молоток и нажимаете очередную кнопку. В нише наверху находите секрет № 4 - это ракета. Выходите из комнаты, поворачиваете налево и прыгаете вниз. Продвигаетесь немного вперёд и убиваете ещё одного типа, продолжаете движение мимо него, спускаетесь в треугольный проём в полу, перепрыгиваете через него и идёте дальше вниз по лестнице. По пути убиваете собаку и выходите на платформу, где справа на путях стоит вагон. Забираетесь на его крышу и поднимаете свечи. Снова оказавшись на платформе, расправляетесь с охранником у костра, углубляетесь в тёмную часть туннеля, находите яму с патронами и секрет № 4.

Возвращаетесь к упомянутому треугольному провалу в полу, на коленях ползёте вперёд и, подпрыгнув в распахнутый люк, забираетесь в вагон. Нажимаете кнопку на стене, спускаетесь в люк левее вас, двигаетесь на коленях и вскоре оказываетесь в широком освещённом туннеле. Первый проход направо таит в себе аптечку и выход с данного уровня игры, но вы не спешите им воспользоваться, помня о секрете № 5, а потому возвращаетесь в туннель и идёте в прежнем направлении. Из второго прохода справа выбегает тип с факелом в руке - не привыкнув стрелять в спину, вы лишь преследуете парня, однако он бесследно убегает, но зато навстречу вам кидаются сразу два громилы. Приходится сурово разобраться с ними и идти туда, откуда они вышли. Прямо перед вами будет ещё один выход с уровня, но вы вновь игнорируете его и углубляетесь в комнату направо и нажимаете две настенные кнопки. Теперь ваш путь - в неоднократно посещённую ранее комнату с ящиками, расположенную в туннеле метро справа от путей.

Добраться туда можно, вернувшись к треугольному провалу в полу, оттуда - к переходу над путями, откуда на вас недавно напал громила, и вниз в яму с рельсами, а затем к желанной комнате. Знакомым маршрутом через люк в потолке поднимаетесь в голубовато-зеленоватый зал, причём на сей раз справа от вас окажется распахнутая дверь в зелёный коридор, а за ней - последний секрет № 5 и несколько весьма ценных предметов. Пристрелив ещё одного типа, подбираете предметы. Теперь можно со спокойным сердцем идти к выходу с уровня. Путь этот довольно долог, но в принципе вам известен. Мы предпочли пройти из голубоватого зала к тем самым двум кнопкам, которые открывали три двери, нажали левую кнопку, поспешили в левую дверь, нырнули и

поплыли в небольшой подводный туннель, который привёл нас в кассовый зал. Ну, а дальше всё просто.

ЛОНДОН - ВОРОТА ЛУДА

УПРАВЛЕНИЕ ПОДВОДНЫМ СКУТЕРОМ

Уцепиться за скутер или слезть с него - как у вышеописанного мотоцикла;

Стрелки + клавиша **Alt** - направление движения (как при обычном плавании под водой);

Ctrl - стрельба гарпунами (их количество указано в правом верхнем углу экрана).

Для упрощения восприятия все указания относительно направления вашего (или, точнее, Лары) передвижения даются в привязке к экрану монитора, т. е. **«налево»** означает в левую часть экрана, **«направо»** - в правую.

Прежде чем начинать продвижение, напомним, что появляющиеся на этом уровне т. н. Бессмертные, которых вы ранее принимали за бандитов, являются отчасти вашими союзниками и не трогают вас до тех пор, пока вы первый (точнее, первая) их не побеспокоите (подобно монахам в Tomb Raider II).

Итак, начните уровень с того, что спокойно пройдите мимо одного из мрачноватых, но не опасных субъектов, и вскоре окажетесь в помещении с двумя бассейнами. Обогните их слева и войдите в левый проход. Соскользните вниз. Поверните налево и идите в проход, осторожно спуститесь. Подойдя к краю, вы увидите, что внизу колючая проволока. Сместитесь вправо, дойдите до стены, осторожно спуститесь, развернитесь, ухватитесь за раскол в стене и смещайтесь до конца вправо. Подтянитесь, немного проползите вправо - и вы у секрета № 1 (аптечка и свечи). Выход поищите здесь же - прыгайте вверх, хватайтесь за край отверстия в потолке, прыгайте в проём, подтянитесь.

Возвращайтесь назад - вы увидите кнопку на стене, нажмите на неё, заберитесь на каменную тумбу и поднимайтесь по стенной решётке. Поднимитесь немного, сделайте кувырок назад, с деревянного помоста возьмите аптечку и снова запрыгивайте на решётку. Сдвиньтесь влево и взбирайтесь наверх. Поравнявшись с пластинами буроватого цвета, совершите кувырок назад с разворотом, цепляясь за находящуюся у вас за спиной лестницу. Поднявшись по ней, вы вскоре доберётесь до секрета № 2 - ракеты. Повторный кувырок в противоположном направлении вернёт вас на решётку. Взобравшись по ней чуть выше, вы сможете точно таким же путём добраться до ниши с покатым полом, находящейся как раз над секретом № 2 - там лежат изумруд и патроны. Вновь запрыгивайте на решётку, смещайтесь вправо и карабкайтесь до конца. Ползите на коленях до конца - справа найдёте патроны, развернитесь и ползите обратно. Где-то на полпути вы сможете встать в полный рост, поверните налево, идите в проход, возьмите аптечку и убейте охранника. Сдвиньте в противоположную сторону до упора блок, нажмите на кнопку, убейте ещё одного охранника и, войдя, поверните направо. Вы оказались в египетском зале.

Обойдите его по периметру, поднимите аптечку и идите к «дефективной» лестнице с проёмом посередине, поднимитесь в проход. Увидев ещё один блок, сдвиньте его - если вы всё сделали правильно, раздастся рокочущий звук. Вскрабкайтесь на камень, подпрыгните, подтянитесь - вы окажетесь в невысоком узком проходе. Проползите вперёд, прыгните вниз; сдвинув блок, заберитесь на него, подпрыгните, ухватитесь за край камня, проползите вперёд, развернитесь, спуститесь. Вы оказались на каменистом склоне, двигайтесь вперёд, заберитесь на колонну. С колонны подпрыгните на карниз, расположенный над вами. Пройдите немного вперёд, поверните направо, подтянитесь - вы окажетесь в низком сводчатом проходе, ползите и спускайтесь. Снова заберитесь выше и опять спускайтесь. Скользите по решётчатому склону - и в итоге вы окажетесь в уже знакомом вам коридоре.

Идите в комнату, где расправились с охранниками, сдвиньте блок на середину, возвращайтесь в египетский зал. Через колонну, расположенную рядом с лестницей, пройдите к ней, сместитесь по карнизу налево, запрыгните на другой карниз, расположенный напротив вас, но чуть выше. Развернитесь - прямо перед вами будет стена с изображениями всякой живности, а на стене - золотистый рычаг. Нажмите на него, и в итоге дефект в знакомой вам лестнице окажется ликвидирован. Спуститесь к лестнице, встаньте к ней спиной и пройдите к двум тумбам перед собой. На той, что подальше от вас, повернитесь налево - прямо перед вами и чуть выше будет

горизонтально расположенная лестница. С разбега цепляйтесь за неё, сместитесь влево - и вот вы видите изумруд. Взяв его, спускайтесь на землю и повторяйте тот же маневр, но карабкайтесь по лестнице уже вправо. В новой нише нажимайте на рычаг.

Прыгайте на землю, проходите к лестнице и поднимайтесь по ней на самый верх. Переходите на карниз рядом, а с него прыгайте на карниз, расположенный напротив лестницы. Двигайтесь в том же направлении дальше и чуть влево, поверните налево и прыгайте. Опустившись в небольшое углубление, возьмите патроны и свечи. Развернитесь, прыгайте вперёд над провалом и поднимайтесь на пологий скат. Поверните направо - перед вами более крутой скат, скользите по нему, а в самый последний момент прыгайте вперёд - к недавно открытой двери. Входите, поверните направо. Перед вами очередной спуск, но внизу под ним - проваливающийся пол. Исхитритесь запрыгнуть на карниз перед вами и возьмите сосуд с жидкостью для бальзамирования.

Через узкий проём в стене двигаетесь вперёд, подбираете магазины для «Узи». В коридоре убиваете охранника, идёте дальше. Слева в стене - очередной низкий проём, ползите по нему, а в конце постарайтесь оперативно расправиться с охранником. Нажмите кнопку, за дверью возьмите ракету и идите в зал сфинкса.

Пройдите мимо двух каменных блоков разной величины, спуститесь на чёрную металлическую платформу, подпрыгните и на руках переберитесь на противоположный конец, спуститесь на платформу, подлечитесь изумрудом и в итоге спрыгните на голову сфинкса. Осмотревшись, вы увидите изумруд - ваш путь лежит к нему. Промежуточный пункт следования - колонна внизу. Почти наугад спрыгните на бок сфинкса, чтобы приземлиться на маленький карниз с аптечкой (сверху его не видно), с него - на колонну, далее - на сероватый скат, и вот после прыжка вы - на карнизе с изумрудом и секретом № 3. Для спуска вниз сначала запрыгните на бок сфинкса и скользите, цепляясь руками.

Убейте двух охранников, походите по периметру зала и поищите полезные предметы. Дойдя до широкой лестницы, поднимитесь и, подпрыгнув, ухватитесь за край карниза. Вытяните на себя блок, спуститесь на пол, снова подпрыгните, но теперь уже намереваясь вскарабкаться по стене блока наверх. Сместитесь вправо - и вы окажетесь в проходе над первым карнизом. За спиной у вас имеется ещё один проход к секрету № 4, так что делайте прыжок со стены с разворотом. Затем пройдите вперёд, спрыгните, развернитесь, подпрыгните и ухватитесь за край карниза, пройдите вперёд и снова спрыгните. Теперь вы зажаты блоками с обеих сторон. (Неподалёку от вас спрятан секрет № 4.) Тот ящик, который вы уже двигали, сдвиньте дальше в прежнем направлении, а второй дважды потяните на себя. Повторите уже знакомый маршрут по обоим карнизам, снова прыгайте вниз - и вы в начале данного игрового уровня.

Пройдите в самое его начало - там стоит красный диван. Примените сосуд на алтаре (ниша в стене) и идите в открывшуюся дверь, чтобы тут же оказаться в воде. Увидев в воде странный жёлтый агрегат, вы поймёте, что это ваш союзник (назовём его подводным скутером). Оседлайте его (через клавишу **Ctrl**) и плывите в большой подводный зал. Впереди вас будет поджидать крокодил, убить которого можно, если у вас есть гарпуны для подводного ружья. Если их нет, прежде поищите в этом же зале - пока вы на скутере, крокодил не страшен. И не забывайте вовремя глотнуть воздуха - один из таких воздушных колодцев есть в пещере, над входом в которую расположен ящик со знакомым круглым логотипом.

Расправившись со зверем, поплавайте по залу и подберите полезные предметы. Правее входа в этот зал есть другой проход с сильным подводным течением. Плывите туда, всплывайте, подбирайте гарпуны и снова ныряйте, но уже по другую сторону платформы (с **этим** скутером придётся расстаться). Карабкайтесь на выступ. Вскоре вы увидите зал с жутковатым аквалангистом, но он будет отделён от вас стеклом - запомните это место на будущее, поскольку там расположен секрет № 5. Справа от себя нажимайте на рычаг на стене, плывите в открывшийся проход и, выбравшись наружу, нажимайте на кнопку.

В новом зале с массой ящиков (вы видели его через стекло) убейте охранника, поднимите

лежащий рядом с ним ключ от бойлерной и вообще побродите по залу - в нём много полезных предметов как на суше, так и под водой. В одном из подводных помещений вы найдёте рычаг на стене - нажмите на него. По соседству с комнатой с рычагом и чуть ниже её имеется небольшая ниша с упомянутым выше секретом № 5 (не удивляйтесь отсутствию привычного перезвона, сопровождающего нахождение очередного секрета - вы всё-таки в воде).

Выбирайтесь в основной зал, найдите узкий бассейн рядом со стеной с окнами (он будет правее того места, где стоял аквалангист) и выбирайтесь из воды на выступ справа. Здесь, по рекомендациям некоторых знатоков, вы должны выследить и пристрелить аквалангиста прежде, чем он успеет перекрыть вам доступ к секрету № 6. Честно признаемся, что нам эта задача оказалась не по силам (даже мы не волшебники) - недоступным остался ныряльщик, а вместе с ним и очередной секрет.

Но не отчаивайтесь, даже если не найдёте этот секрет (это всего лишь игра), и ныряйте в воду, плывите по проходу, где отведите душу на водолазе. В новом зале с двухъярусными пещерами пристрелите ещё одного водолаза и крокодила. Отыщите в верхней пещере колодец с бесценным воздухом. Далее, представив, что вы остановились у ВХОДА в зал, рекомендуем двигаться так (не забывая после каждого рейда отдышаться в спасительном колодце):

- в нижнюю пещеру за углом справа, где нажмите рычаг (он откроет доступ ко второму рычагу в стене, расположенному в глубине туннеля, который начинается прямо над ВХОДОМ);
- в верхнюю пещеру, вторую слева, где также нажмите рычаг (он откроет люк в верхней пещере левее вашего спасительного колодца).

Последнее ваше движение спровоцирует появление агрессивных аквалангистов, а потому как можно скорее покидайте негостеприимный зал. Плывите вверх и выбирайтесь из воды. Это бойлерная. Обратите внимание на отверстие над водопадом, оно вам ещё пригодится. Нажмите на рычаг, гасящий пламя, после чего по платформам двигайтесь в направлении коридора, по ходу движения обогащаясь полезными предметами. Минуйте коварные ловушки и выходите к водопаду. Ухватитесь за решётку над головой и на руках продвигайтесь к проёму в водопаде. Падайте и хватайтесь руками. Откройте ключом от бойлерной дверь в стене и подлечитесь изумрудом. Нажав кнопку в открывшейся нише, вы одновременно откроете последнюю дверь в том самом подводном зале, который недавно покинули.

Придётся снова прыгать в воду и возвращаться. На верхнем ярусе есть угловая пещера, отливающая сиреневым цветом. Заплыв в неё, поднимайтесь вверх, далее прыгайте слева, чтобы избежать увечий от качающихся маятников. Расправьтесь со всеми охранниками, прячущимися за углом прохода, которых встретите. Вернитесь к началу прохода и забирайтесь в отверстие в стене наверху. Продвинувшись по новому проходу, вы увидите два разлома в стене напротив. Прыгайте и хватайтесь за край разлома, разжимайте руки и снова цепляйтесь за край нижней ниши. Когда уткнётесь в тупик, отыщите неподалёку место для ползанья на коленях, которое приведёт вас в новое помещение. Совершите прыжок с разбега и ухватитесь за карниз. Когда же вы достигнете пурпурного карниза, знайте, что настало время для нового уровня и нового босса!

ЛОНДОН - СИТИ

Нелегко было предположить, что этим боссом, причём уже в самом начале эпизода, окажется некая молодая особа, зловеще хохочущая над каждым вашим движением и обильно поливающая вас смертоносным огнём из своего мощного бластера. Вы же по воле создателей игры вооружены лишь бесполезными - в данном случае - пистолетами, а потому наш совет таков: перемещайтесь осмотрительно, стремительными и продуманными перебежками в те короткие моменты, когда ваш враг перезаряжает своё оружие (вы без труда научитесь определять такие моменты - как визуально, так и по характерному звуку).

Итак, оказавшись в начале эпизода в офисе, осмотритесь и отыщите выход из него на один из уровней крыши, покрытой зеленоватым гравием. Поспешите к пологому пандусу, расположенному левее вас, взбегите по нему и подтянитесь на руках на возвышение. Вы заметите, что над головой у вас тянется знакомая сетка-решётка для передвижения на руках по типу «monkey swing», но в

данном конкретном случае проигнорируйте её, развернитесь и с разбега прыгайте вперёд, хватайтесь руками, подтягивайтесь и поднимайтесь на уровень, расположенный над этой самой сеткой.

Повернувшись направо, вы увидите на дальней стене заманчивую кнопку, которую запомните, но пока не трогайте, разве что продвиньтесь немного вперёд, подберите аптечку и возвращайтесь назад. У запертой двустворчатой металлической двери преодолите невысокое препятствие слева, спуститесь с него и, подойдя к самому краю карниза, обратите внимание на тянущийся правее вас проём в стене - после несложного маневра уцепитесь за его край руками и сдвиньтесь влево, разожмите руки, но тут же снова цепляйтесь. В итоге вы окажетесь у входа к первому и единственному в этом эпизоде секрету (ракета и аптечка), притаившемуся по другую сторону короткого и низкого прохода, который вы преодолеете на коленях.

Возвращайтесь ко входу в секретный проход - путь наверх теперь для вас недостижим, а потому аккуратно спрыгивайте вниз к уже знакомому пандусу и повторите пройденный ранее путь в направлении вышеупомянутой заманчивой кнопки. Нажмите её, после чего, кувыркнувшись назад, стремительно убегайте от шквального огня противницы и карабкайтесь вверх. Оказавшись практически на одном с нею уровне относительно земли (хотя и разделённые пропастью), улучите момент и бегите к виднеющейся впереди решётчатой жёлтой лестнице, подхватив по пути аптечку. Вновь рассчитав время, взбирайтесь по лестнице, подберите ещё одну аптечку и ползите на коленях по короткому проходу, развернитесь и карабкайтесь выше.

С разбега совершите длинный прыжок к противоположному карнизу, продвиньтесь вперёд, оставив свою противницу справа, и расстреляйте из пистолетов коробку с предохранителями, тем самым раз и навсегда избавившись от смертельно опасной, а на деле всего-то питавшейся от электросети куклы. Там, где она находилась, вы увидите голубоватый ромбовидный предмет - конечный пункт вашего путешествия, однако путь к нему сейчас находится под сильным напряжением. Поэтому совершите обходной маневр назад к проходу, который вы недавно преодолели на коленях, и сделайте короткий прыжок над улицей. Двигайтесь к ромбовидному предмету, но при этом избегайте ступать на металлическую поверхность, предпочитая ей зеленоватые и коричневатые деревянные ящики. Вскоре ваш путь приведёт к настенной кнопке, являющейся главным выключателем электроэнергии - нажав её, вы обесточите подходы к ромбовидному предмету и благополучно подберёте его, тем самым окончательно расставшись с «гостеприимной» столицей туманного Альбиона.

НЕВАДА - ПУСТЫНЯ

Заранее предупреждаем, что главными врагами Лары в этом эпизоде будут хищные птицы, которых мы условно назовём ястребами, и гремучие змеи (внешне, правда, сильно смахивающие на индийских кобр), а потому будьте бдительны! Первая пара ястребов атакует вас в самом начале, змеи же предпочитают занимать выжидательную позицию, причём вторая, та, что будет справа по ходу вашего движения, зорко сторожит лежащую неподалёку гранату.

Преодолите вброд озерцо и найдите проход в скалах. Немного углубившись в него, отыщите слева подвижный каменный блок и толкните его - наградой вам станут патроны. Продвигаясь дальше по проходу, совершите пару прыжков и аккуратно спуститесь в провал - к секрету № 1 (свечи, аптечка и изумруд), заодно пристрелив трёх змей и не напоровшись на колючую проволоку. Для выхода снова толкните тот же каменный блок. Двигайтесь дальше, пока не окажетесь на возвышенном плато с металлической конструкцией посередине. Обойдите её справа, прыгните на соседний выступ, пройдите по нему и убейте притаившуюся за кустом змею.

Держите курс на металлическую конструкцию, для чего в удобном месте перепрыгните через пропасть и вскарабкайтесь по камням. Оказавшись наверху, прыгайте в отверстие, расположенное в середине конструкции, и тщательно обследуйте дно и каменные ниши, где вы найдёте немало полезных предметов. Выбирайтесь из воды на гранитный выступ, с которого, подтянувшись, переберитесь на ещё один, более высокий. (Запомните его хорошенько, ибо он вам встретится ещё по меньшей мере дважды.) Прыгните через каньон на песчаный выступ, а с него - на

соседний, что правее, откуда снова сиганите через каньон, но уже на другой гранитный выступ, который изначально был правее вашего стартового.

Здесь перед вами открываются новые возможности - по природной наскальной лестнице вскарабкаться и потом принять чуть левее. Избирая направление дальнейшего движения, держитесь пока подальше от водопада и двигайтесь прыжками, руководствуясь чувством здравого смысла и временами отбиваясь от докучливых ястребов. Затем идите до конца вперёд, поверните налево и прыгайте через каньон, в очередной раз ухватившись за «природную» лестницу в скале. Вы без труда смекнёте, как спуститься по ней, то цепляясь руками, а то отпуская их, и в итоге, сместившись правее, обретёте доступ к секрету № 2 - боеприпасам. Отягощённому амуницией, вверх вам пути нет, а потому смело прыгайте в воду и плывите к тому самому - первому - низенькому гранитному выступу над водой, на который вскарабкались ранее.

Вам предстоит повторно проделать уже знакомый маршрут, сделав в высшей его точке небольшое изменение: перепрыгнуть через каньон и двигаться налево, туда, где маячит куст с притаившейся за ним змеей. Далее двигайтесь до упора, представляющего собой массивный серый камень. Попытки перепрыгнуть его чреваты неприятными последствиями, а потому встаньте у края платформы так, чтобы этот камень оказался по левую руку от вас, шагните назад, ухватившись за край платформы, аналогичным образом спуститесь на один каменистый раскол ниже, сместитесь влево и заберитесь на карниз. Над головой у вас ещё один карниз, удобный для того, чтобы ухватиться за него и двигаться на руках на манер «monkey swing» - так и поступите, смещаясь в сторону водопада, потом поверните направо и по стене вскарабкайтесь выше. Возьмите изумруд, свечи, аптечку и отыщите штабеля взрывчатки (TNT). А теперь отправляйтесь на поиски ключа к детонатору.

Идите к водопаду, прыгните на склон правее вас, ухватитесь руками, соскользните на карниз чуть ниже и пройдите по нему вдоль скалы вперёд. Запрыгните на импровизированную скалистую «лестницу», поднимитесь по ней на самый верх, сделайте кувырок назад - и вы на выступе у самого начала водопада. Встаньте так, чтобы водопад был правее вас, прыгните к склону между двумя водопадами, ухватитесь за его край, подтянитесь и, начав скольжение вниз, прыгните вперёд. Подберите аптечку, прыгните к расколу в стене и сместитесь по нему вправо. Когда на экране монитора появится панорамное изображение места действия, разожмите руки, опуститесь на камень и тут же сделайте кувырок назад.

Прыгайте по каменным платформам, двигаясь против течения, пока не окажетесь в просторной пещере с водяным колесом. За камнем на левом берегу притаилась змея, а левее от него есть низкий проход под другим камнем, открывающий доступ к секрету № 3 - автоматам «Узи» со змеей в придачу. Возвращайтесь на берег и внимательно обследуйте зону.

Слева от колеса имеется небольшая пещера с лифтом и изумрудом - пока лишь запомните её и возвращайтесь к колесу. Пристрелите охранника и по настенной лестнице заберитесь на колесо, после чего по проходу следуйте к открытому участку местности, пристрелив по пути двух ястребов и змею. Нырните и найдите рычаг на стене - он откроет подводную дверь, за которой спрятаны кое-какие боеприпасы. Отыщите ещё один рычаг, открывающий доступ в подводный туннель, который начинается между двумя желтыми опорами, отдалённо напоминающими гигантские башмаки. Плывите в этот туннель, где нажмёте ещё на два рычага и в итоге сможете всплыть на другом его конце в узком помещении. Вылезайте из воды и включайте настенный рубильник - водяное колесо теперь заработало, тем самым существенно изменив направление движения водных потоков.

Возвращайтесь на берег, рядом с кустом и змеей найдите гранаты, затем двигайтесь к колесу (при желании побродите по осушенным зонам в поисках полезных предметов). Идите в пещеру с лифтом - она также преобразилась. Убейте охранника, подлечитесь изумрудом и возьмите ключ от детонатора, после чего в третий раз знакомым маршрутом держите путь к залежам взрывчатки. Взорвав её, вовремя отскочите от накатывающегося каменного шара и идите на место взрыва - там появилось много новых выступов и карнизов, по которым вы сможете проникнуть в новую зону.

Обойдите заграждение и углубитесь в проход в скалах, подтянувшись на руках и изредка опускаясь на колени. По ходу движения отыщите место, где можно забраться выше, вскоре после чего вы окажетесь у колодца с водой. Нырните и ищите два рычага. Нажмите оба, вернитесь к забору,

разыщите проход в соседнюю зону, убейте там двух змей и включите рубильник в комнате, дверь в которую открыли теми самыми двумя рычагами в колодце (дверь расположена чуть правее змей).

Снова идите в знакомый скальный проход, но не забирайтесь на полпути вверх, как прежде, а просто идите вперёд. В новой зоне убейте двух охранников, поднимитесь по настенной лестнице, нырните в воду, включите рычаг, вернитесь туда, откуда только что ныряли, вылезайте из воды и совершите прыжок через забор. Затем вам предстоит убить в общей сложности пятерых охранников. В ангаре с мотоциклом подберите аптечку и патроны к «Узи». Выйдя наружу, вскарабкайтесь на тёмно-коричневый ящик у стены, прыгните с него на горизонтально расположенную решётку, а с неё запрыгните на крышу, где вы станете обладателем карточки доступа к генератору. Вернитесь к ангару, войдите в офис с компьютерами на столах, примените карточку на настенном замке генератора - сбоку распахнётся дверь. Войдите в неё, убейте охранника и нажмите настенный рубильник, отключающий электроэнергию. Выйдя наружу, следуйте к главным воротам, слева от которых нажмите рубильник. Ворота распахнутся, и вы, сев на мотоцикл, проследуете в уже знакомую соседнюю зону. Там отыщите удобный каменный валун, который надо использовать в качестве трамплина для почти самоубийственного прыжка на мотоцикле над забором. Жизнь вы всё же сохраните, но свободу, сознание, а вместе с ними и всё оружие потеряете. На этом данный эпизод завершается.

НЕВАДА - ЗОНА ПОВЫШЕННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Итак, вы оказались в тюремной камере. Положение, конечно, незавидное, но и здесь у вас есть надежда на спасение. Другие заключённые способны существенно помочь вам в «разборках» с охранниками - для этого надо лишь выманить одного из них на себя, а уж остальную работу за вас сделают крутые парни в серых робах арестантов («замочат» кого надо - не успеете и глазом моргнуть).

Для начала прыгните к окошку в своей камере (это и есть выманивание), затем пробегите мимо подоспевшего охранника, стремительно покидайте камеру и сигайте через перила вниз. По лестнице взбегайте вверх и нажатием кнопки рядом с дверью соседней со своей камерой освободите товарища по несчастью - именно он займётся вашим преследователем. Потом пробегите по периметру и на стенах открывайте подряд все камеры: в самом деле, почему бы не устроить в тюрьме настоящий бунт? В спешке запомните, дверь какой камеры была открыта уже **до** вашего вмешательства.

Бегите именно в эту камеру - в её стене имеется углубление с подвижным блоком (№ 1). Толкните его и ползком двигайтесь налево. Оказавшись перед блоком № 2, толкните его, а открывшийся справа блок № 3 толкните дважды. После этого потяните блок № 2 на себя также два раза. Теперь вам открылся доступ к секрету № 1 (аптечка). Подобрал её, осмотритесь и неподалёку найдите место, откуда можно подтянуться и забраться в коридор ярусом выше. Бегите по нему, сначала перепрыгнув над колючей проволокой, а затем миновав её шагом. Нажмите настенный рубильник, открывающий люк у вас за спиной, повернитесь налево, вскарабкайтесь на карниз, сместитесь по нему влево, снова спуститесь, но уже по настенной лестнице, в распахнутый люк. Примерно на полпути спуска сместитесь влево - в темноватый коридор. Двигаясь по нему, перепрыгните через первый люк в полу, а на второй наступите, в результате чего вы окажетесь в контрольном центре. Отыщите и нажмите настенный рубильник, после чего можете понаблюдать за схваткой одного из арестантов с обречённым охранником, из кармана которого вы затем возьмёте спецпропуск.

Откройте им (через настенный электронный замок) дверь неподалёку от себя, затем разыщите тюремную столовую и туалет, откуда вам откроется доступ в комнату с громоздкими ящиками, имеющими знакомый логотип. Потолкайте один из них так, чтобы он оказался под проёмом в потолке, вскарабкайтесь в этот проём, перепрыгните через фиолетовую трубу и нажмите настенный рубильник - результатом ваших действий станет затопление нижних ярусов. Ныряйте в воду и плывите в комнату с ящиками, где отыщите ещё один проём в потолке и заплывайте в него. Двигаясь дальше, вы вскоре получите возможность спрыгнуть вниз, но в таком случае окажетесь на охваченной пожаром кухне и пострадаете сами, а потому вместо прыжка вниз пройдите вправо, к комнате с розовым полом, и двигайтесь дальше по проходу, избегая колючей проволоки, пока не

достигнете двух дверей.

Кнопку на стене не трогайте, а рубильник включите - он остановит пожар на кухне. Туда и идите. Настенной кнопкой откройте дверь, за которой окажется коридор с ещё двумя кнопками. Нажмите сначала правую, а затем левую. Из открывшейся двери появится охранник - поиграйте с ним в кошки-мышки, заманив в камерную зону, где «братва» быстро с ним разберётся. Вернитесь в комнату, откуда появился охранник, там много компьютеров, но есть и кнопка, открывающая доступ к вентиляторам на кухне.

Аккуратно пройдите между вентиляторами, подлечитесь изумрудом и прыгните вперёд, к расколу в стене. Уцепитесь за него и сместитесь влево, упадите и тут же прыгайте вправо, откуда ползите на четвереньках по низкому проходу. Дойдя до конца, поднимитесь по настенной лестнице, продвиньтесь влево и вперёд. Когда увидите заключённого, развернитесь, прыгните, ухватитесь и поднимайтесь. За спиной у заключённого - недоступный для вас пока сенсорный ключ. Бегите в противоположную сторону, поднимайтесь по настенной лестнице - вы окажетесь в «зелёном» коридоре.

В очередной раз побегайте от охранника, проявив смекалку и вновь постаравшись заманить его к своим «корешам», после чего возьмите у убитого карточку-пропуск, которая открывает дверь, расположенную несколько выше и дальше (ищите настенный замок). Там для вас приготовлены магазины для «Узи» и аптечка. В комнате с компьютерами нажмите настенную кнопку, которая отключит лазерные датчики-ловушки на крыше, после чего побегайте по ней, осмотритесь и отыщите жёлтую решётку на полу, переходящую в такую же жёлтую настенную решётчатую лестницу.

Спустившись по ней, вы в очередной раз окажетесь чуть ли не в объятиях очередного охранника. Тактика противоборства с ним прежняя: бегите (налево, два раза направо, налево) - в итоге окажетесь в коридоре с камерами. Открыв их, натравить на охранника очередного громилу. Подберите выпавший из кармана убиенного служки жёлтый ключ допуска к охранной системе. По коридору с серовато-желтоватым полом продвиньтесь вперёд, к открытой зоне, и примените жёлтый ключ справа на стене.

Направляйтесь в открывшуюся дверь. Увидев охранника внизу, поверните направо в низкий проход, который минуете на четвереньках, и спуститесь вниз к настенному рубильнику. Включите его как можно быстрее, чтобы избавиться от охранника, но будьте осторожны - здесь же невысоко над полом струится бордовый луч смертельно опасного лазера. Прыгайте над ним и бегите вперёд по коридору.

Аккуратно спуститесь на платформу, а с неё - на пол. Найдите настенную лестницу, поднимитесь по ней в новый коридор, где вас поджидает следующий охранник. У него за спиной (по этой причине условно назовём его обманутым) поверните направо, добежите до конца прохода и забирайтесь в низкий проход. Преодолейте его на четвереньках и подберите новый жёлтый ключ от охранной системы. Возвращайтесь назад, спуститесь по лестнице, по которой только что поднимались, обегите колонну и отыщите проход в стене. Следуйте в него. Спускайтесь вниз и примените жёлтый ключ на настенном замке, а в противоположном конце помещения нажмите настенную кнопку, которая откроет дверь. (Данное действие пока не принесёт вам пользы, но послушайтесь совета и всё же оставьте эту дверь открытой - позже пригодится.) Возвращайтесь в зал с колонной и следуйте в любой из четырёх проходов, сделанных в её толще, - в итоге вы окажетесь в колодце.

Нырять и, преодолев течение, углубляйтесь в колодец. По ходу подлечитесь изумрудом и плывите дальше. Постарайтесь успеть не только нажать на настенный рычаг, но и подобрать свечи и аптечку. Оказавшись в новом зале, выбирайтесь на платформу, но и здесь остерегайтесь лучей лазера. Перепрыгнув их, нырять в новый колодец, после чего вы окажетесь в грузовом ангаре. Взбирайтесь на ящики слева от вас, и вскоре вы окажетесь перед настенной кнопкой. Нажатие её откроет вам доступ в комнату с аптечкой и бесценным оружием. Выходя из этой комнаты, остерегайтесь перегораживающих выход лазерных лучей (они включают смертоносный пулемёт), а

потому держитесь правой стенки и неспешно продвиньтесь к ящикам, после чего двигайтесь вверх и вперёд.

Теперь можно заняться поиском второго - и последнего - секрета, которым окажется мощный гранатомёт. Для этого знакомым подводным путём возвращайтесь в колодец и, преодолевая сопротивление течения, отыщите в одном из углов вход в короткий подводный коридор - по нему вы без труда достигнете тёмной зоны, а из неё выйдете в коридор с заблаговременно (и дальновидно!) открытой дверью. Возвращайтесь в коридор с обманутым охранником и ускорьте его переход в лучший из миров, возьмите выпавший из кармана пропуск, откройте им дверь в конце коридора и станьте счастливым обладателем секрета № 2 - гранатомёта.

Вернитесь в грузовой ангар и, обнажив своё любимое оружие, поднимайтесь по пологому коридору. Вскоре вам предстоит схватка с несколькими охранниками - всех их надо «пришить», а у одного забрать синий ключ к охранной системе. Побродив по новой зоне и подобрав полезные предметы, вскарабкайтесь по настенной лестнице, расположенной неподалёку от места побоища. Вы обнаружите две настенные кнопки - нажмите правую (если хотите, можно и левую - заодно посмотрите, что получится). Снова спуститесь в ангар, забирайтесь на ящик, а с него поднимайтесь выше. Оттуда по-обезьяньи («monkey swing») переберитесь на противоположную сторону ангара, возьмите аптечку и тем же путём и способом двигайтесь обратно, но на полпути сверните в сторону подвижного крана-блока. Чуть продвиньтесь вперёд и подтянитесь на руках в верхнее помещение, где расстреляйте охранника и отберите у него жёлтый ключ от охранной системы. Снова спуститесь в ангар и этим ключом отприте ворота, за которыми вы увидите громадный грузовик. Побродите по новой зоне, осмотритесь, при необходимости постреляйте, а в итоге забирайтесь в кузов грузовика и, попивая кока-колу, покидайте Зону повышенной безопасности, чтобы вскоре оказаться в новой зоне - № 51.

НЕВАДА - ЗОНА 51

Залогом успеха ваших действий на данном уровне является быстрота в схватках с охранниками, опасными не столько своими «пушками», сколько стремлением поскорее включить сигнал тревоги, что, конечно же, весьма нежелательно, а порой и просто пагубно. Поэтому в корне пресекайте подобные их попытки и не жалейте патронов.

Выходите из грузовика, подберите в углу за ближайшими ящиками слева аптечку и убейте охранника. В дальнем конце коридора вас ждёт ценная находка - МР-5 и боеприпасы. Включите рубильник, вернитесь немного назад и нажмите настенную кнопку, которая поднимет решётку в стене рядом с вами. Ползите в проход, возьмите аптечку; подтянитесь на руках и углубляйтесь в проход в стене. На выходе опуститесь на четвереньки, спасаясь от мобильной лазерной ловушки (подобных творений здесь масса, так что привыкайте сразу). В такой же позе проползите налево, зажгите свечу и подберите аптечку, после чего тактически грамотно продвиньтесь в противоположном направлении и вскарабкайтесь по лестнице.

Покинув низкий проход, убейте охранника. Настенный рубильник слева откроет дверь камеры с заключённым и аптечкой. Выйдя, двигайтесь вперёд, проползайте под бордовыми лучами лазера, поверните направо, подберите свечи, подтянитесь и ползите дальше. В новой комнате снова увидите лазерные лучи, включающие подвешенный к потолку автомат. Проследуйте мимо них по коридору, убейте охранника, сверните налево к решётке, перегораживающей проход, нажмите рубильник и спокойно падайте вниз - в объятия раскалённой пустыни.

За тёмной опорой слева притаился охранник - с ним надо расправиться оперативно, ни в коем случае не дав возможности включить сигнализацию, которая сделает недоступным для вас секрет № 1 (изумруд). Пристрелив заодно пару собак, подберите в низком проходе поблизости гранаты и прыгайте на решётчатый пол прохода, окаймляющего массивную колонну. Следуйте по периметру, нажмите рубильник и вновь падайте в люк в полу. Убейте охранника и заползайте сначала за секретом-рубином, а затем в аналогичный низкий проход напротив - там спрятаны ценные боеприпасы. Взяв их, проползите немного вперёд и в который уже раз падайте в провал в полу.

Расправившись с охранником и подобрав аптечку рядом с ним, сверните за угол и нажмите

рубильник - из открывшейся двери выбежит заключённый, который возьмёт на себя заботу о новом охраннике, а вы поищите в освободившейся камере тёмную нишу с аптечкой. Затем идите в противоположный конец коридора - там лазерная преграда, а потому развернитесь, пройдите немного назад и заползайте в низкий проход справа, где вас ожидают аптечка и ружьё.

Поверните налево и пристрелите охранника, стараясь не попасть в заключённого - он вам ещё пригодится. Нажмите поочерёдно две настенные кнопки, расположенные в противоположных концах коридора, после чего в центральной его части разгорится схватка между вами и двумя новыми охранниками. Постарайтесь натравить на них заключённого, способного справиться с обоими. Подберите на месте побоища аптечку и осмотрите комнаты, где прятались ваши противники. В левой комнате нажмите рубильник, который поднимет настенную решётку в правой комнате, и заползайте в образовавшийся проход. Смело бросайтесь на зелёные лазерные лучи перед собой и убивайте охранника.

Бегите дальше и у развилки поворачивайте в правый туннель. В шахте с жёлтой ракетой убейте охранника, отыщите способ добраться до его трупа и возьмите компьютерный диск. Возвращайтесь к развилке и теперь следуйте левым проходом. Итак, вы оказались в просторном зале. Спускайтесь с верхотуры по настенной лестнице и внимательно смотрите себе под ноги - вдоль пола тянутся два пересекающихся луча, включающих пулемёт. Примените диск на компьютере в дальнем правом углу зала - кран поднимет корпус ракеты. С платформы, над которой раскачивается крюк крана, возьмите боеприпасы, спуститесь чуть ниже, на «полосатый» помост, и с него прыгайте/цепляйтесь за настенную лестницу между двумя ракетами. Поднимитесь, убейте выбежавшего охранника, заберите у него ключ доступа в ангар и спускайтесь на платформу под краном. Подпрыгнув, расстреляйте из пистолетов зарешеченное окно перед вами - в колодце за ним спрятан секрет № 2 (изумруд).

Возвращайтесь в шахту с большой жёлтой ракетой, спускайтесь и ищите проход в стене. Идите по нему, стараясь не упасть в яму в полу. Примените ключ на замке и в следующем помещении пристрелите охранника. Спуститесь на платформу, с которой он появился, но не прикасайтесь к широкому рельсу, тянущемуся перед вами, - он под высоким напряжением! В конце платформы поднимитесь по лестнице и нажмите кнопку, вызывающую поезд. Проползите под рельсом на другую сторону, двигайтесь вдоль стены до лестницы, поднимитесь по ней, подберите патроны и прыгайте на крышу поезда, с которой подтянитесь в отверстие в потолке.

Перед вами узкий проход с двумя проваливающимися люками и подвижным лазером-убийцей. Люки преодолите, уцепившись за потолок на манер «monkey way», выберите время для безопасного прыжка вниз, следуйте до конца прохода, спускайтесь вниз и прыгайте через электрорельс. Убейте охранника, поднимитесь по коридору - слева от вас за стеклом будет маячить нечто, напоминающее космический корабль-тарелку (назовём его НЛО). Бегом либо шагом, но обязательно прыгая, преодолите три лазерных луча, вскарабкайтесь на ящики, а с них идите в новый коридор, где пристрелите охранника.

Вы оказались в помещении, центральную часть которого занимает замысловатое электронное устройство типа компьютера, вправо и влево от него тянутся коридоры-тупики, а выше, почти под потолком, также справа и слева располагаются два решётчатых карниза со спрятанными за ними кнопками. По другую сторону от компьютера имеются массивные двойные двери.

Расклад здесь таков. Взобравшись на белую «крышу» компьютера, а с неё запрыгнув на любой из карнизов и нажав соответствующую кнопку, вы на короткое время открываете одну из пар дверных створок, но одновременно провоцируете появление нового охранника, сковывающего все ваши действия. Поэтому наш совет несложен: нажимая поочерёдно обе кнопки, вызовите поочерёдно обоих «вертухаев» и разделайтесь с ними, после чего вплотную займитесь дверьми. Сначала рекомендуем нажать левую кнопку (время её действия чуть больше правой), затем соскочить на белую «крышу» компьютера, перебраться к правой кнопке, а уже оттуда сломя голову бежать в распахнутые двери. Там вы невзначай пристрелите ещё одного стража, но, очухавшись, нажмёте на вполне конкретные рубильники: два крайних справа и второй слева. Итак, ворота в ангар с

загадочной летающей тарелкой открыты!

Через проём в стене возвращайтесь в зал с компьютером и оттуда следуйте в зал с тарелкой. Нажмите настенную кнопку рядом с лестницей и забирайтесь наверх, откуда совершите кувырок назад, на платформу. Возьмите патроны и прыгайте на такую же платформу, но левее вас, с неё - вперёд, в сторону карниза, нависающего над тарелкой. Спуститесь на самую тарелку, возьмите электронный пропуск и наконец спускайтесь на пол.

Не забыли ещё дыру в полу в шахте с большой жёлтой ракетой? Спускайтесь в неё, нажимайте рубильник и вставляйте пропуск в замок. Откроется стеклянный замок, и вы нажмёте кнопку, а затем стремительно (!) прыгнете влево, развернётесь и опростелом броситесь вперёд - подальше от уничтожающего пламени, вырывающегося из взлетающей ракеты. Когда всё успокоится, вернитесь в осиротевшую шахту, вскарабкайтесь по лестнице на самый верх, с горя расстреляйте охранника и откройте дверь рубильником.

Преодолейте подвижный лазер, подберите гранаты и уничтожьте ещё двух служивых. Спуститесь с площадки по пандусу, убейте охранника и возьмите у него компьютерный диск. Включите рубильник, возвращайтесь на площадку и прыгайте в открывшийся люк. Преодолейте очередную лазерную ловушку, прыгайте на решётчатую лестницу и спускайтесь. Вы снова оказались в метро, откуда вам прекрасно известен путь к тарелке инопланетян. Идите в проход позади тарелки, примените диск на компьютере и тем самым откройте дверь к бассейну с двумя касатками и изумрудом. Но доступ к ним (и секрету № 3) не здесь, а в зале с тарелкой. По пути туда загляните в только что открывшуюся дверь в зал с препарированным телом инопланетянина (найдёте там изумруд, а может, кое-что ещё).

Итак, вы вернулись в зал с тарелкой, а потому снова залезайте по настенной лестнице на знакомую платформу, но теперь прыгайте с неё по тёмным опорам вдоль зала уже в противоположную сторону - против часовой стрелки, и так до тех пор, пока не окажетесь на последней нескользящей опоре. Прямо напротив неё, но ниже в стене есть проход к заветному бассейну с касатками и секретом № 3. Сигайте! Но помните, что в близлежащих проходах вас поджидают ещё две коварные лазерные ловушки.

Подбирайте изумруд и выбирайтесь обратно. Аккуратно прыгайте на пол и поспешите к тарелке. Забирайтесь в люк, расположенный в её днище, и поднимайтесь по всем трём этажам её внутреннего строения, по пути расстреливая поочерёдно охранников. С центрального пульта в центре верхнего помещения возьмите мерцающий бирюзовый предмет - как бы на память о завершившемся путешествии по знойной Неваде.

ОСТРОВА ТИХОГО ОКЕАНА - ПРИБРЕЖНАЯ ДЕРЕВУШКА

Своё начало данный эпизод берёт в прозрачном и обширном водоёме. Сразу ныряйте и плывите в сторону, противоположную водопаду - на одном из подводных камней вы найдёте ключ, названный авторами игры почему-то ключом контрабандиста. Затем плывите в противоположную часть водоёма, с одного каменистого выступа у скал возьмите аптечку, а затем, продвинувшись в сторону песчаного пляжа, найдите ещё одно торчащее из воды скалистое образование - на нём также лежит аптечка. Прыгайте с этого камня вперёд к покатому каменному выступу, после чего совершите ещё несколько прыжков на аналогичные выступы вправо, пока не доберётесь до секрета № 1 - магазина к МР-5. Снова оказавшись в воде, выбирайтесь на пляж и поднимайтесь к желтеющей впереди тростниковой хижине - на её стене имеется замок, к которому подходит вышеупомянутый ключ, им вы откроете люк в полу.

С этого момента перед вами открываются два возможных пути дальнейшего продвижения - или прыгнуть в люк в полу, или же выйти наружу, повернуть налево и у желтоватого песчаного холма начать спуск по покатому проходу. Оба пути приведут вас в деревню туземцев, причём по ходу движения вы в обоих случаях сможете отыскать по три секрета, а если повезёт, то и четвёртый (кстати, необязательный). Различие между обоими путями скорее экзотическое, нежели принципиальное, а потому выбирайте по своему вкусу. Мы же начнём с описания последнего из

упомянутых маршрутов.

Итак, соскользнув по песчаному спуску, вы минуете мелкий водоём и карабкаетесь по камням, двигаясь в сторону подвешенного моста. Убейте туземца в зарослях, выходите к грязноватому болотцу и прыгайте на торчащую в центре его невысокую колонну. Избегайте вставать на её середину, ибо там вас может поразить одна из отравленных стрел. С каменного выступа справа от себя возьмите аптечку, после чего продолжайте двигаться в прежнем направлении. Продвиньтесь чуть вперёд, повернитесь налево и подтянитесь на плоский уступ в гуще переплетения древесных корней. Ещё несколько поднявшись, вы окажетесь практически на одном уровне с нижним подвешенным мостом.

Прыжками продвигайтесь в сторону **от** болота и подберите с серого каменного выступа патроны. Вернитесь назад и перепрыгните на широкую коричневую ветвь дерева. Продвигайтесь по ней, совершите прыжок. Вскоре вы окажетесь обладателем розового змеиного камня № 1. В каменной нише рядом с противоположным концом ветви спрятан секрет № 2 - патроны. Прыгайте с ветви на уступ в серой каменной громаде и по ней аккуратно соскользните вниз, с плоского зелёного выступа спуститесь к изумруду, снова подтянитесь и по зелёной тропе продвиньтесь к водопаду. Совершите рискованный прыжок на тёмно-зелёную платформу, укреплённую прямо в толще водяных потоков, с неё вы без труда проникнете по другой сторону падающей воды, в небольшое помещение в толще сооружения, где припрятан змеиный камень № 2.

Вернитесь на тёмно-зелёную платформу и с неё запрыгивайте на настенную деревянную лестницу. Поднимайтесь по ней, через скалистый проход выходите ко второй лестнице, снова поднимайтесь и вскоре окажетесь на другой стороне водопада. Взбирайтесь по серым каменным выступам, убейте туземца, заберитесь в проход с решётками и тремя каменными змеиными головами. Оттуда прыгните ещё выше, двигаясь в сторону маячащего в отдалении третьего змеиного камня. Когда он станет вашим, вернитесь в проход с каменными змеями и вставьте в пасть каждой из них по одному розовому камню. Проход в деревню для вас открыт.

Теперь вы по желанию можете на время (или насовсем) оставить этот маршрут и вернуться в тростниковую хижину на песчаном пляже, чтобы прийти в деревню вторым путём. Итак, прыгайте в люк в полу, подлечитесь изумрудом и ползком преодолите решётку со скелетом. Вы оказались у подземного водоёма, в котором плавают два крокодила. Рекомендуем сразу же расстрелять их из пистолета, а заодно прикончить туземца, палящего в вас с верхотуры из духовой трубки отравленными стрелами. Когда водоём станет безопасным, обследуйте его дно и в нескольких местах подберите гарпуны, а также ружьё к ним.

Выбравшись из воды там, где спустились в неё, пару раз прыгните по выступам у левой стены в направлении горящего факела. Там можно подпрыгнуть, ухватиться за покрытый лианами потолок и по-обезьяньи переместиться к противоположной стене пещеры. Двигайтесь далее вдоль стены, пару раз подтянитесь и прыгайте, хватаясь за край каменной ниши с магазинами для МР-5. Кувырком назад возвращайтесь на предыдущий карниз. Прыгайте на соседний зелёный выступ и снова цепляйтесь за потолок для продвижения висячем положении. В конце пути вы увидите труп убитого вами горе-стрелка, пройдите мимо него до конца и повернитесь налево. Прыгайте вперёд, скользите, ещё раз прыгайте, но не падайте в воду - в итоге вы окажетесь на пути к настенной лестнице. Прыгнув к ней над острыми шипами, поднимитесь, возьмите аптечку и убейте второго стрелка. Стоя спиной к лестнице, шагните назад, уцепитесь руками за край карниза и сместитесь влево - к изумруду и аптечке рядом с трупом. Прыгните вниз с торцевой стороны карниза на новый карниз, повторите предыдущий маневр передвижения на руках вдоль раскола в стене налево, прыгните на выступ перед собой, идите по скалистому коридору к подвешенному мосту.

Вы оказались над тем самым грязным болотом, которое преодолевали на первом маршруте. Едва ступив на мост, повернитесь направо и рассмотрите две скалистые колонны перед собой: прыгнув на одну, можно спуститься к болоту и продолжить следование первым маршрутом, найдя по пути дополнительный, четвёртый секрет; если же прыгнуть на соседнюю, ту, что повыше, и вцепиться в её неровную поверхность, то в итоге вы подниметесь на очередной выступ, с которого совершите

пару-тройку прыжков вперёд вдоль стены и обнаружите секрет № 2 - гранаты. Возвращайтесь тем же путём на мост, перейдите его, поверните направо и убейте туземца. В противоположном же конце прохода опуститесь на колени и таким образом преодолите новую опасность - острые диски-ножи, выскакивающие из стены. Вы окажетесь в просторном зале с водопадом и аптечкой. Из стен вылетают отравленные стрелы, а путь к изумруду преграждают острые колья в канале, поэтому для начала обогните камни, возвышающиеся справа от вас, и нажмите настенную кнопку, тем самым избавив себя от упомянутых напастей. Перепрыгивайте через канал, чтобы обнаружить, что стрелы летают и здесь, а потому аккуратно подберите изумруд и опускайтесь в яму в полу - вы вновь оказались в деревне.

ОСТРОВА ТИХОГО ОКЕАНА - В ДЕРЕВНЕ

Перво-наперво убейте туземца и свыкнитесь с мыслью, что их здесь - тьма тьмущая, а потому мы для краткости даже не будем отмечать, где вы их можете встретить. Просто постоянно будьте начеку. Двигаясь вдоль стены, что слева, подберите аптечку. Побродите по деревне, за углом одной из хижин отыщите изумруд, а в трёх других - соответственно по аптечке и одну ракету. (В одной из хижин доступ к аптечке возможен лишь прыжками, поскольку она вся заполнена болотной вязкой жижей.)

Следуйте к водопаду. Слева от него между скалой и хижинкой начинается тропа. Идите по ней, пока не окажетесь перед большим болотом. Сместитесь влево, за камнями вы сможете увидеть туземца, охраняющего настенное колесо. Убейте стража и поверните колесо. Вернитесь чуть назад, к стволу большого дерева, постреляйте и возвращайтесь к водопаду, а от него - в дальний конец поляны, к угловой хижине, за которой тоже имеется тропа. В итоге вы окажетесь перед решёткой, створки которой сомкнулись по вашему приказу (колесо). Подпрыгните и возьмите с ветви над решёткой патроны. Снова спуститесь и идите по решётке, углубитесь вправо и в пещере в конце прохода найдите секрет № 3 - патроны.

Выйдя из прохода, осмотритесь и отыщите хижину, стоящую на возвышении, - в ней также имеется колесо, которое надо повернуть. Выходите и ищите лестницу, которая ведёт в хижину на дереве. Поднимайтесь по ней и прыгайте в открывшееся окно - сначала на соломенную крышу напротив, а затем (сразу же!) влево, на красноватый горизонтальный навес-платформу. Слева в проходе будут смертельно опасные дымящиеся ловушки, а потому идите вправо и прыгайте из окна на крышу хижины. На дальней от вас крыше слева лежат гарпуны. Затем двигайтесь вправо, постепенно поднимаясь по крышам. В удобном месте подпрыгните, ухватитесь за потолок (он же - пол вышерасположенной хижины) и на руках следуйте сначала вперёд, а затем влево, до упора, постаравшись по пути не упасть вниз, поскольку в потолке имеется дыра.

Следуйте в хижину с перилами у входа, там нажмите настенную кнопку, после чего вернитесь в коридор с дымящимися ловушками в полу - теперь над ними появился настил, по которому вы продвинетесь вперёд и нажмёте кнопку. Другую кнопку, которая откроется вам рядом с первой, не нажимайте, ибо это ловушка. Тщательно рассчитав момент, спринтерским бегом минуйте новую пару острых дисков-лезвий, поверните настенное колесо и следуйте в открывшуюся дверь.

Вы снова оказались у водопада. Нырните и заплывайте в открывшийся подводный люк. Проплыв по короткому проходу, постарайтесь избежать крокодильих зубов и выбирайтесь на поверхность. Поднявшись, запрыгивайте в новую хижину и, выслушав драматичный рассказ истекающего кровью мужчины, возьмите у него карту болот, после чего покидайте данный эпизод.

МЕСТО КАТАСТРОФЫ

В начале эпизода вы снова оказались перед тем самым болотом, которое имели удовольствие видеть и раньше. Но теперь вам надо его преодолеть. В качестве ориентира для продвижения по зелёным кочкам можете руководствоваться полученной от раненого картой, а можете сначала запрыгнуть на камень слева и стартовать оттуда - в любом случае сомнительный документ окажет вам гораздо меньшую помощь, нежели здравый смысл и трезвый расчёт. Полагаясь на эти две опоры, вы достигнете дальнего левого угла пещеры, где подтянетесь и обретёте секрет № 1 -

патроны для MP-5 в двух экземплярах. Но после этого всё же выбирайтесь на берег.

Примите левее и бегите вперёд-вниз, навстречу динозавру. Их будет здесь несколько, причём разных «калибров», однако пристрелить можно любого, хотя и не всегда просто. Расправившись с первым гостем, бегите по зелёному спуску вниз, взбирайтесь по скалистым выступам и прыгайте дальше вниз - к новому зверю. Пристрелив и его, обогните справа обломки самолёта и бегите вперёд, пока не увидите перед собой большое дерево. Тёмный проход правее его чреват неприятностями в лице массы жёлтых варанов. Расправившись с ними, нажмите пару настенных рычагов в нишах и тем самым распахните решётку, открывающую выход из этого нервного пространства (по пути прихватите боеприпасы и аптечку).

Идите в проход к водопаду. Дождитесь гибели (или при желании поспособствуйте ей) зверя внизу от рук двух парней и углубляйтесь в туннель справа от водопада. В дальнем его конце в правой тёмной стене есть проход в соседнюю зону, где вам придётся помочь двум парням расправиться со зверем. Поднимитесь по каменным выступам, а затем по настенной лестнице, наверху совершите кувырок назад, после скольжения снова прыгайте, цепляйтесь за ветку и убивайте зверя прежде, чем он столкнёт вас вниз.

Прыгайте на скалистую стену, скользите вниз, цепляйтесь и смещайтесь вправо, далее перебирайтесь на ветку дерева и прыгайте за изумрудом; вновь прыгайте на ветку и убейте зверя. Заодно подстрелите подвешенную над водоёмом тварь - она упадёт в воду и надолго отобьёт у пираний аппетит в случае вашего падения в воду. С разбега прыгните, ухватитесь за самую высокую ветвь дерева - она справа от водопада - и вскройте там секрет № 2 (магазины к MP-5). Теперь спокойно прыгайте в воду и нажимайте подводный рычаг.

Выходите на берег справа от водопада, убейте зверя и следуйте в пещеру, из которой он выбежал, там вам придётся убить ещё одного. В темноте отыщите и нажмите все три настенных рычага, после чего расправьтесь со всеми появившимися тварями. С каменной тумбы подтянитесь в люк в потолке, подлечитесь изумрудом, возьмите у мертвеца ключ. Не тратьте сил на появившегося зверя, а просто прыгайте в люк и возвращайтесь к реке, а от неё - к обломкам самолёта. На бегу минуйте пещеру, где недавно убили маленьких жёлтых попрыгунчиков. Прямо напротив вас будет зелёный холм, а справа от него - яма, выбравшись из которой, вы окажетесь на просторной поляне.

Безучастно понаблюдайте с возвышения за битвой воина с двумя тварями, после чего спускайтесь, бегите в направлении коричневого склона и спуститесь по нему на нижнюю поляну. Там пристрелите всех жёлтеньких агрессоров и отыщите две стенные решётки - ближнюю и дальнюю (рядом с каждой лежит по пачке свечей). Неподалёку от дальней решётки есть холмик, являющийся гнездом громадного тиранозавра. Поднявшись в него, возьмите у мертвеца ключ и со всех ног бегите сначала к первой, ближней к коричневому склону решётке, где нажимайте на рычаг, а затем - ко второй, где сделайте то же самое. Тем самым вы откроете рядом с первой решёткой проход на более высокую поляну, а заодно подберёте свечи и аптечку. Бегите с уклоном влево, там с возвышения у стены запрыгивайте на ветку дерева, обогатитесь аптечкой и прыгайте дальше, к секрету № 3 - свечам. Возвращайтесь к самолёту.

Бегите влево, убейте зверя (или бегите мимо него, если успеете) и устремляйтесь к дальнему левому углу. Там запрыгивайте на маленький выступ и взбирайтесь ещё выше. Подпрыгнув, цепляйтесь за древесный «потолок» и на руках двигайтесь в сторону ствола. Поверните за угол и прыгайте на настенную лестницу, поднимайтесь по ней и, снова уцепившись за «потолок», двигайтесь вперёд. В тот самый момент, когда на экране появится панорамный обзор местности, разожмите руки и опуститесь на зелёный склон. На стене неподалёку от вас есть встроенная лестница - спускайтесь по ней до раскола в стене и смещайтесь на руках влево, после чего забирайтесь на серую платформу. С неё на четвереньках заползайте в низкий проход, на выходе из которого цепляйтесь за «потолок» и двигайтесь вперёд, до того места, где увидите под собой небольшую платформу. Опускайтесь на неё.

Продвиньтесь чуть вперёд и ниже, поверните за угол и нажмите рычаг № 1. Вернитесь к «потолку», двигайтесь по нему до упора, где разожмите руки, но тут же снова цепляйтесь за стену и на руках

смещайтесь влево, где нажмите рычаг № 2. Повиснув на руках, подтянитесь и сделайте кувырок назад на колонну с изумрудом, а оттуда - опять к рычагу № 1, который на сей раз поднимите вверх.

Снова цепляйтесь за «потолок» и следуйте новым маршрутом, изобилующим поворотами, до упора, где повернитесь и, находясь лицом к стене с зеленоватыми пятнами, разожмите руки, но тут же снова уцепитесь, спуститесь так, чтобы ноги Лары касались нижнего края стены, откуда сделайте кульбит назад. Нажмите рычаг № 3. Снова запрыгивайте на ту же стену, поднимайтесь до открывшейся решётки и забирайтесь внутрь. Залезайте на выступ и оттуда прыгайте по диагонали на покатый карниз. Скользите вниз, цепляйтесь, сдвигайтесь вправо примерно до середины, подтягивайтесь и сделайте кувырок назад на колонну, откуда нетрудно добраться до знакомого «потолка», откуда вновь пробирайтесь на руках до проёма в стене. Подберите магазины к «Узи», карабкайтесь, с разбега прыгайте на ветку, а с неё - на фюзеляж самолёта. Спускайтесь в люк, уничтожьте зверя и возьмите магазины для МР-5. Имеющимися у вас ключами запустите бортовую аппаратуру, в соседнем помещении спуститесь в грузовой отсек, включите настенный рубильник и направляйтесь к пушке.

УПРАВЛЕНИЕ ПУШКОЙ

Запуск и стрельба - **Ctrl**, горизонтальное и вертикальное смещение ствола - клавиши-стрелки, завершение стрельбы - **End** + стрелки «вправо» - «влево».

Твари будут подступать со всех сторон, так что будьте бдительны. По окончании кровавой бойни можете пострелять из пушки по углам в стенах напротив водопада, что принесёт вам изумруд, аптечку и выход из данного эпизода.

ОСТРОВА ТИХОГО ОКЕАНА - УЩЕЛЬЕ МАДУБУ

Для начала подстрелите двух броненосцев, своим ядовитым дыханием способных причинить вам большие неприятности. Один из них у пальмы, а другой - у края обрыва. Аккуратно опуститесь на тумбу в середине водного потока, прыгайте в этот поток, цепляйтесь руками, смещайтесь вправо, поднимайтесь, затем взбирайтесь ещё выше, прыгайте вперёд и дальше. Слева от себя вы увидите кнопку, открывающую люк в пещере в самом начале этого игрового эпизода. Вернитесь и, прыгнув на покатый склон, сделайте кувырок назад на ту же тумбу в середине потока, а с неё - в начало эпизода.

Подтянитесь в люк в потолке одной из скальных ниш, возьмите магазины для «Узи», гранаты и аптечку. Вернитесь на тумбу в середине потока, прыгните опять и двигайтесь влево на руках и вверх. С торца бамбуковой решётки опуститесь, снова схватитесь руками и двигайтесь к изумруду и ещё одной кнопке в стене. Возвращайтесь на зелёный выступ над водопадом, подпрыгните и по «потолку» двигайтесь на руках до упора. Опуститесь, снова спрыгните, повисните на руках и смещайтесь вправо. Ещё один прыжок по диагонали направо - и вы в пещере с решётчатой дверью.

Прыгайте в яму в полу, аккуратно спуститесь ниже, ещё ниже, а потом двигайтесь вверх, к узорчатой двери, слева от которой найдите ещё одну кнопку. (По пути к ней можно повернуть направо в низкий проход, продвинуться на четвереньках, убить тварь, подлечиться изумрудом и вернуться обратно.) От последней кнопки возвращайтесь прежним путём, преодолев по настенным лестницам острые колья и крутой скат.

Выходите к проёму перед водопадами, спуститесь чуть ниже и прыгайте в водный поток слева - там найдёте секрет № 1. С безопасного возвышения пристрелите зелёную тварь, прыгните вниз и возьмите патроны к МР-5. Поднимитесь обратно к водопаду, но водный поток не пересекайте, а подпрыгните и ухватитесь за потолок. На руках продвигайтесь к проходу в скале, скользите вниз, и оперативно прыгайте вперёд, уцепившись руками за край каменного выступа. Перепрыгивайте колонну с изумрудом (не опускаясь на неё) и цепляйтесь за следующую колонну, откуда прыгайте дальше. Поднимайтесь, берите аптечку и поворачивайте направо, на четвереньках проползайте под потоком отравленных стрел и соскальзывайте вниз. Цепляйтесь за потолок, двигайтесь к изумруду, а от него таким же способом - над водой на противоположную сторону пещеры. Оттуда двигайтесь к проёму в скале. Вот вы и оказались перед вторым водопадом.

Прямо под вами колонна в воде, а левее - торчащая из скалы деревянная платформа. Прыгайте на стену слева от вас и поднимайтесь по ней. Перед заходом в пещеру отыщите секрет № 2. Для этого встаньте спиной к стенке, расположенной справа от вас, сделайте кувырок назад, скользите по этой стенке, цепляйтесь и смещайтесь вправо, где опускайтесь на деревянную платформу. С неё парой прыжков можно достичь жёлтой хижины, обойти её и найти внутри ракету и аптечку. Возвращайтесь назад на деревянную платформу и с разбега прыгайте на ту самую колонну в воде, о которой говорится в начале этого абзаца. Поднимайтесь к временно оставленному вами входу в пещеру, с безопасного возвышения убейте плавающих крокодилов, ныряйте, нажимайте настенный рычаг и забирайтесь в лодку-байдарку.

УПРАВЛЕНИЕ БАЙДАРКОЙ

Сесть в лодку - клавиша **Ctrl**; выбраться из неё (но только в спокойной воде) - **End** + стрелки «направо/налево»; двигаться вперёд/назад/вправо/влево - при помощи соответствующих стрелок. Сочетание **двукратного** нажатия на стрелку «вперёд» и **простого** нажатия на стрелки «вправо/влево» дадут преимущественное продвижение вперёд, нежели в сторону. Сразу по выходу из пещеры постарайтесь уплыть вправо - сделать это будет непросто из-за сильного течения, но наградой вам станет изумруд. Далее следуйте по течению, стараясь держаться правой стороны каньона, чтобы не напороться на красный канат над водой (он и ему подобные включают какую-нибудь ловушку, тогда как пересечение зелёного каната, напротив, их отключает) и не пострадать от падающих сверху каменных «сосулек». Теперь плывите влево, к зелёному канату, пересечение которого отключит клацающие острые ножи справа. Миновав следующий водопад, во избежание гибели изо всех сил гребите против течения в пещеру справа. (Следует отметить, что, несмотря на свою внешнюю хлипкость, Лара отменно гребёт и умеет даже подниматься по водопадам!)

Впереди - новый спуск, изобилующий красными канатами. Надо постараться не пересечь ни один из них, двигаясь как бы по большому зигзагу, и постоянно отгребать назад, гася скорость течения. Постарайтесь в итоге оказаться в левом протоке, который намного спокойнее правого. Оттуда поднимайтесь против течения в просторную пещеру, с потолка которого ко дну тянется массивная цепь. Отыщите здесь сводчатый туннель и плывите по нему к секрету № 3 (изумруд). На берегу ещё осталась аптечка, но вы её подберёте позже. Возвращайтесь в пещеру с цепью и плывите против течения по водопаду, вода в котором имеет зеленоватый оттенок. В конечном счёте вы окажетесь в водоёме со спокойной водой, где можно выбраться из лодки, чтобы тут же столкнуться с крокодилем. На берегу убейте и крокодила, и зелёную тварь, пройдите мимо настенного факела и поверните направо - вы вновь оказались в пещере с цепью. В прыжке цепляйтесь за потолок, двигайтесь в подвешенном состоянии мимо двух огненных ловушек и спрыгивайте на платформу у стены. Прыгайте над водой на соседнюю платформу, подбирайте гранатомёт и углубляйтесь в проход наверху, ведущий к водопаду с третьим секретом.

Продвиньтесь вперёд, возьмите аптечку, вернитесь немного назад, взберитесь на уступ слева, а с него по наскальной лестнице продвиньтесь на каменный выступ. Цепляйтесь за потолок и на руках следуйте к водопаду, минуйте ещё одну огненную ловушку и, повернув налево, спускайтесь на землю. В каменной нише возьмите патроны и свечи. Вновь цепляйтесь за потолок (там же, где соскочили с него) и перемещайтесь на другую сторону водного потока. Двигайтесь к водопаду, под которым два каменных возвышения и острые колья между ними. Прыгайте на левый камень, а с него - на стену напротив. Поднимайтесь по ней, постепенно смещаясь влево. Спрыгнув вниз, идите в проход справа и спуститесь по такой же наскальной лестнице.

Правильно рассчитайте момент, когда опуститься на четвереньки, спасаясь поочередно от двух накатывающихся каменных шаров, на максимальной скорости преодолите узкий мостик, в конце которого совершите прыжок влево, спасаясь от третьего шара. Перепрыгните через огоньки, пригнитесь перед четвёртым шаром - в итоге вы окажетесь в одной из пещер, через которую ранее проплывали на лодке.

Прыгайте на ближайшую каменную тумбу, по стене перебирайтесь на соседнюю и заползайте в туннель. По камням в воде доберитесь до натянутого троса с рукоятками. Спускайтесь на нём, разжав руки перед самой шахтой с цепью. В шахте спуститесь чуть ниже, а затем прыгайте на узорчатую стену напротив, взбирайтесь по ней и убейте зелёную тварь. В коридоре слева за углом нажмите рычаг и следуйте в коридор с настенным факелом. Прикончите ещё одну зелёную тварь, спуститесь в очередной проём. Вы оказались у своей лодки. Плывите на ней в образовавшийся водоворот, стараясь спуститься в него по плавной кривой. В новой пещере выбирайтесь из лодки, избегая крокодилийх зубов. С берега расстреляйте рептилию, снова ныряйте, нажимайте рычаг, спасайтесь от новой пары крокодилов, выбирайтесь из воды и бегите в открывшуюся дверь. Вот и этот эпизод позади.

ОСТРОВА ТИХОГО ОКЕАНА - ХРАМ ПУНЫ

Сначала выясните отношения с двумя стрелками, затаившимися на лестнице и норвящими отравить вас своими стрелами. Покончив с ними, поднимайтесь по этой лестнице и пристрелите третьего туземца, после чего продолжайте движение в прежнем направлении. В зале с катающимися дисками-ножами на правой и левой (если смотреть от входа) стенах расположены две пары кнопок. Добраться до них можно с помощью небольшой хитрости: ножи не достанут вас, если вы как можно быстрее добежите до любой из этих стен (когда диски будут у противоположной стены) и встанете точно на границе между камнем, на котором расположена кнопка, и соседней кирпичной кладкой. Сделав это, вы без труда нажмёте кнопку, затем переместитесь к соседней - когда диски откатятся - и повторите процедуру нажатия. Чтобы живым добежать до противоположной стены, встаньте на одну из вышеупомянутых безопасных точек, повернитесь лицом к накатывающимся на вас дискам, бегите по прямой и прыгайте. Итогом вашего маневра станет то, что вы пролетите точно над коричневыми осями дисков и не затронете смертоносных лезвий. Затем на спринтерской скорости бегите в открывшуюся дверь.

Спустившись на дно небольшого колодца, не мешкайте, ибо сверху на вас надвигается невидимая пока платформа с острыми кольями. Быстренько вытяните из левой стены каменный блок характерной расцветки. Он остановит платформу, и вы сможете спокойно нажать поочерёдно три настенных рычага. Следуйте в открывшуюся дверь - вы окажетесь в новом огромном зале. Спустившись вниз, возьмите аптечку и нажмите настенный рычаг слева. После этого со всех ног бегите в противоположном направлении, спасаясь от гигантского каменного шара, там сворачивайте направо, а оказавшись в соседнем зале, снова делайте правый поворот и, не снижая скорости, бегите на изумруд (справа и слева - смерть). Не беда, если пробежали мимо целебного минерала - за ним можно будет вернуться ползком и после того, как шар остановится.

Теперь сходите за единственным в этом игровом эпизоде секретом, представляющим из себя широкий набор полезных предметов. Для этого поднимитесь по той же лестнице, с которой начинали эпизод, и последовательно продвигайтесь вплоть до того места, где лестница поворачивает налево. Поверните и вы, но тут же развернитесь и посмотрите вверх - в углу правой стены темнеет проход, добраться до которого можно так: поднявшись на самый верх лестницы, запрыгните на узорчатую стену, ухватитесь руками и на руках же продвигайтесь к заветному проходу. Спуск обратно проблем не составит.

Итак, пора завершать тихоокеанскую эпопею. Вернитесь к самому началу эпизода, в серый проход, и следуйте к решётчатой двери, распахнувшейся в результате ваших манипуляций с рычагами. За этой дверью на троне посередине просторной площадки восседает сам босс, он же Пуна. Справа и слева на площадке лежат аптечки, а далее по всему кругу - бездонная пропасть, падать в которую не следует. Едва ступив на вторую ступеньку, ведущую к трону, вы оживите этого мага и чародея. Шутки он не понимает, а потому сразу же начнёт посылать в вас смертоносные разряды-молнии. Ваши действия - без конца прыгать по арене и стрелять в Пуна из любых имеющихся у вас видов оружия (вполне может оказаться, что обычных пистолетов будет недостаточно). Иногда на арене появляются клевреты Пуны, например, те же самые зелёные твари. В подобных случаях целесообразно сначала покончить с каждым из них, ибо Пуна на время их активности полностью бездействует, а уже затем вновь переключить внимание на хозяина. Результатом вашей стрельбы должно стать расщепление босса до молекулярного состояния, что позволит вам подобрать с его

трона бирюзовый кусочек метеорита. Всё, на этом и данный эпизод, и весь уровень могут считаться успешно вами пройденными. Впереди вас с Ларой ждёт «солнечная» Антарктика (бр-р-р-р-р-р!)

АНТАРКТИКА

Чтобы выжить в суровом климате здешних мест, Лара не должна надолго окунаться в воду - в противном случае она очень скоро замёрзнет (о степени охлаждения её организма можно судить по дополнительной зелёной полоске в верхнем левом углу экрана).

Именно по этой причине советуем вам проигнорировать лежащие на дне водоёма какие-то полезные предметы - здоровье дороже. Вместо этого прыгайте по льдинам вперёд и затем направо, продвигаясь к деревянному сараю. Взберитесь на его крышу и с неё прыгайте вперёд через водоём, ныряйте и выбирайтесь на берег на льдину впереди. Посмотрите наверх - там маячит хорошо знакомая вам по предыдущим эпизодам «потолочная лестница». Держите путь к ней. Для этого снова нырните и выбирайтесь из воды на льдину справа от носа парохода и с неё по ледовым выступам поднимайтесь к заветной «лестнице». Следуйте по ней почти до конца, где опускайтесь на палубу парохода.

Через люк опускайтесь в трюм, пристрелите двух матросов и двигайтесь к корабельным машинам. Нажмите настенный рычаг в углу - он откроет люк в полу рядом. Там убейте ещё двух матросов (по дороге можно нажимать настенные кнопки, что позволит несколько сократить путь). Миновав одну из дверей, вы окажетесь в проходе, в дальнем конце которого видна желтая горизонтальная труба. Идите к ней и ожидайте атаки слева. Убейте матроса и спускайтесь в люк у него за спиной. Чуть дальше убейте матроса, подтянитесь на руках и нажмите настенную кнопку - она спустит на воду надувную лодку.

Возвращайтесь в помещение с жёлтой трубой, а из него следуйте в соседнее. Там подпрыгните, ухватитесь за край и бегите к настенной кнопке, которая откроет проход на палубу. Выйдя, сразу поверните направо, потом ещё раз направо и идите до конца. Напротив вас будет проём в ледовой стене с секретом № 1 (автомат МР-5 и изумруд). Возвращайтесь на пароход и прыгайте в надувную лодку.

УПРАВЛЕНИЕ ЛОДКОЙ

Чтобы забраться в лодку с берега, достаточно просто шагнуть в направлении её, а если вы находитесь в воде, подплывите к ней сбоку и нажмите клавиши **Ctrl** и стрелку «вперёд». Эта же клавиша **Ctrl** позволит вам двигаться вперёд, а клавиша **Alt** - назад. Поворот вправо/влево осуществляется соответствующими стрелками. Покинуть лодку можно нажатием клавиш **End** и одной из стрелок «налево/направо» - в зависимости от того, справа или слева от лодки вы хотите оказаться.

Вам надо обогнуть корпус судна и направиться по протоку, расположенному левее сарая (вы его перепрыгивали в самом начале эпизода). В начальной части протока слева в ледовой стене имеется проход - запрыгивайте в него, далее поднимайтесь по настенной лестнице, скользите по скату, вовремя прыгайте вперед, хватаясь за край ледового выступа, и ползите вперёд к секрету № 2 (аптечке). Тем же путём возвращайтесь в лодку.

Плывите дальше по протоку, выбирайтесь на берег, стреляйте в матроса. Заберитесь на чёрный ящик за углом дома, подпрыгните с него, уцепитесь за потолок и на руках перебирайтесь на другой берег. В ледовом туннеле убейте матроса и собаку, повторите эту же процедуру в тёмном проходе в здании, подберите боеприпасы и следуйте дальше. Под громадным белым баком возьмите патроны. Нажмите настенную кнопку слева от бака, идите вдоль трубы к тому месту, где она уходит в яму, прыгайте туда же, плывите по короткому туннелю, выбирайтесь из воды и поднимайтесь на платформу.

Прямо перед вами маячит изумруд, а слева тянется вереница резервуаров с четырьмя вентилями (пока только лишь запомните их). Подплывите изумрудом и идите дальше, где поднимитесь по настенной лестнице. При желании ознакомьтесь с интерьером очередного дома, но не

прикасайтесь к лежащему на полу труп - он отравлен. Выходите наружу, углубляйтесь в ледовый проход за углом и по нему выходите к уже знакомому белому баку. Прыгайте через яму и углубляйтесь во второй ледовый проход. На выходе из него убейте двух собак и проходите в смертельно опасные клацающие двери. Внутри помещения убейте матроса и подберите аптечку. Нажмите кнопку и за открывшейся дверью подберите аптечку. Идите влево, за решётчатой дверью пристрелите матроса, возьмите у него ружьё и достаньте с возвышения ломик-фомку.

Возвращайтесь к белому баку, по пути пристрелив матроса, а от него следуйте тёмным проходом в здании к вышке с вертикальной лестницей. Наверху нажмите рычаг, открывающий люк на соседней крыше, и ломиком взломайте дверь. Не забудьте подобрать ломик, проходите в дверь, цепляйтесь за потолок и перебирайтесь по нему к открывшемуся люку. Прыгайте в люк. В новом помещении ознакомьтесь с настенной схемой управления вентилями, нажмите рычаг, проходите в открывшуюся дверь, снова оказавшись у белого бака, и пристрелите матроса. Бегите к вентилям через маленький мостик (под которым лежат охраняемые собакой патроны), мимо зарешеченной псарни.

Поверните второй и четвёртый вентили, снова поднимитесь по настенной лестнице и поверните направо - там в углу открылась дверь в генераторную. Входите в неё и нажимайте рычаг, включающий напряжение. В углу подберите аптечку и следуйте к псарне. Нажмите кнопку на решётке и убейте первую собаку, затем нажмите кнопку на следующей решётке и пристрелите ещё двух псов. Идите к двери слева, нажмите кнопку, входите, убейте собаку, с возвышения возьмите ключ от шлюза, а за углом - «Узи», после чего пристрелите матроса.

Возвращайтесь к лодке, взломайте дверь домика, снова подберите ломик, вставьте ключ в панель напротив двери и нажмите кнопку слева. Снаружи пристрелите матроса, садитесь в лодку и плывите вперёд в открывшийся шлюз. Возле флажка на берегу остановитесь и нырните - где-то под вами в настенной нише лежит ключ от сарая. Возвращайтесь в начало эпизода, выбирайтесь на берег и открывайте ключом дверь сарая - это секрет № 3 (изумруд, магазины для «Узи» и свечи). Снова плывите на лодке в шлюз. За одним из поворотов уже после флажка вскарабкайтесь на площадку слева в стене - там лежат патроны. Плывите дальше до конца, снова выбирайтесь на берег, карабкайтесь выше и пристрелите матроса. Бегите по ледовому проходу вверх, стараясь не упасть в яму, пристрелите ещё одного матроса и огибайте постройку, чем и завершите прохождение данного игрового эпизода.

АНТАРКТИКА - ШАХТА

В одной из стен колодца имеется проход. Забирайтесь в него и на четвереньках продвигайтесь вперёд. Когда вас утомит бесконечный бег по кругу, развернитесь и бегите в обратную сторону. За одной из дверей слева окажется низкий проход, ведущий к другому колодцу. Спускайтесь в него по лестнице, подбирайте боеприпасы и нажимайте кнопку, после чего следуйте в открывшийся проход. Огнемётчиков - и здесь, и дальше - не трогайте, поскольку они очень опасны, но при этом лично против вас ничего не имеют.

По ледовому проходу двигайтесь до зала с вагонетками (всего их там три - на верхнем, среднем и нижнем уровнях). Запомните запертую дверь слева от вас - к сожалению, ломика-фомки у вас пока нет. Продвигайтесь к вагонетке. Чуть дальше за ней нажмите настенную кнопку и включите свет в помещении. Убейте странное создание (условно назовём его зомби), грозящее отравить вас своим ядовитым дыханием.

Выходите наружу и прямо с порога забирайтесь на крышу того помещения, в котором только что были, следуйте вперёд, разворачивайтесь и аккуратно повисайте вдоль стены, уцепившись руками за край крыши. Смещайтесь немного вправо, опытным путём проверяя наличие под собой небольшой настенной лесенки. Когда обнаружите её, спуститесь в самый низ (но не повисайте на руках) и совершите кувырок назад с разворотом, после чего цепляйтесь за край ледового выступа. Получите секрет № 1. Подобрать полезные предметы, аккуратно слезайте вниз и убейте зомби. Поднимитесь на средний уровень, садитесь в вагонетку и начинайте движение.

УПРАВЛЕНИЕ ВАГОНЕТКОЙ

Сесть - **Ctrl**; выйти из неё - **End** + стрелка «вправо/влево»; прибавить скорость, а заодно переключить стрелку рядом с рельсами - **Ctrl**; притормозить - **Alt**; пригнуться - клавиша **.** (точка). Рекомендуется перед прыжками над провалами скорость увеличивать, а на опасных виражах - сбавлять. Проезжая под поперечными балками и прочими преградами, целесообразно пригнуться, чтобы не поранить голову.

Вам предстоит прыгнуть через две ямы на пути, и именно после прыжка через вторую нажмите на стрелку. Вагонетка остановится. Подлечитесь изумрудом и следуйте мимо огнемётчика и дохлого зомби к громадным горизонтальным свёрлам, благополучно минуйте их, поверните налево, запрыгните на ледяной холм справа, заберитесь в низкий проход, по нему проберитесь на другую сторону, спуститесь в яму и возьмите свечи. Возвращайтесь обратно.

Найдите крутой спуск (над ним укреплен горящий фонарь), спускайтесь по нему спиной вперёд, цепляйтесь руками за край и спускайтесь вниз. Следуйте дальше. В пещере убейте зомби. Ухватившись руками за край прохода, прыгните ниже. Перед вами будет раскол в стене - смещайтесь по нему на руках влево, разжимайте руки, но снова цепляйтесь за раскол ниже и следуйте по нему вправо. Аналогичным образом спуститесь до третьего раскола и смещайтесь влево. Там подтягивайтесь и двигайтесь по низкому проходу, на выходе из которого пристрелите зомби. Пройдите дальше и подпрыгните на небольшой мостик между двумя чёрными опорами - там вы найдёте ломик-фомку. Расправьтесь с новыми зомби.

Подняв взгляд, вы без труда увидите низкий проход в одной из стен. Справа от него есть ледяной холм. Забирайтесь на него и прыгайте на стену, цепляясь за невидимые, но реально существующие трещины, по которым можно достичь прохода слева. Проникнув в проход, нажмите кнопку, которая откроет недостижимую пока дверь. Выходите обратно и спускайтесь.

Теперь вам надо выбраться из пещеры. Выход расположен почти под самым потолком, и добраться до него можно прыжками с одного из трёх холмов с плоскими вершинами на другой. Начните с холма, расположенного непосредственно справа от прохода, через который вы проникли в эту пещеру. Взбежав по его голубовато-зеленоватому склону, прыгайте на холм, расположенный левее одной из чёрных опор, а оттуда - на холм дальше и правее. Цепляйтесь за край плоской вершины, подтягивайтесь и с разбега прыгайте на третий, финальный холм. Теперь проход перед вами.

Двигайтесь по нему, поднимайтесь по настенной лестнице, идите дальше по коридору, на четвереньках проползите под сверлами, минуйте три странные машины со смертоносными катками и на самом верху пристрелите зомби. Спускайтесь в яму и идите к вагонетке. Садитесь в неё и возвращайтесь назад, вовремя переключив стрелку и повернув направо. Идите к запертой двери, о которой говорилось в начале эпизода, взломайте её фомкой, внутри возьмите всё, что найдёте. Возвращайтесь к месту секрета № 1. Достигнув его, вы с удивлением обнаружите, что открылась ещё одна дверь, за которой находится секрет № 2.

Возвращайтесь назад и следуйте к вагонетке на нижнем уровне. У развилки переключите стрелку налево. Когда остановитесь, выходите, подлечитесь изумрудом и проходите в открытую дверь справа. Нажимайте настенную кнопку и проходите в открывшуюся слева дверь. Продвинувшись вперёд и достигнув туннеля с бьющими снизу белыми фонтанчиками пара, убейте зомби и следуйте в проход, из которого эта тварь появилась. Двигаясь по извилистому коридору, зажгите свечу и на одном из тёмных участков отыщите низкий проход в стене справа - он приведёт вас к патронам и ракете. На выходе из этого прохода пристрелите зомби. Следуйте дальше по коридору и разглядите слева на стене длинную лестницу.

Поднявшись по ней, нажмите сначала ближнюю к вам кнопку слева (она откроет проход к вагонетке), а потом - дальнюю справа. За ней будет новый проход, ведущий в комнату с зомби и двумя настенными кнопками. Ближайшая к вам открывает коридор с очередным зомби, поэтому нажимать её нецелесообразно. Вторая же открывает - и закрывает - дверь слева. Впрочем, за вас её откроет очередной зомби, снаружи заметивший ваше появление. Разберитесь с ним, выходите наружу к крану. Нырните и поднимайте со дна заводную ручку для лебёдки и - при желании -

боеприпасы.

На вагонетке возвращайтесь в центральный зал и проходите на самый верхний ярус, там также садитесь в вагонетку. Предусмотрительно пригибайтесь перед свёрлами и балками, а перед прыжком увеличьте скорость. Вскоре вы окажетесь перед новым водоёмом. Рядом с ним стоит кран, с троса которого свисает жёлтый батискаф. Вставьте в соответствующие гнезда на кране аккумулятор и ручку - батискаф опустится в воду. Теперь вам предстоит помучиться и, поднырнув под батискаф, забраться внутрь него.

Плывите в следующий зал, где можно будет всплыть на поверхность, а оттуда двигайтесь между огнями, держась правой стороны. При необходимости поправьте здоровье припасёнными аптечками и наконец выбирайтесь наружу. Опуститесь на карниз под маленьким мостиком и оперативно расправьтесь с подкрадывающимися сзади зомби. Совершите несколько прыжков между карнизами, продвигаясь по выступам в угол помещения, а там спуститесь ниже - к секрету № 3. Возвращайтесь к мостику, прыгайте вверх, подтягивайтесь и проходите в небольшое строение. Этим данный игровой эпизод завершается.

АНТАРКТИКА - ЗАТЕРЯННЫЙ ГОРОД ТИННОС

Идите вперёд, дверь откроется. В следующем зале поднимитесь по настенной лестнице, расположенной в левом углу. Ознакомьтесь с интерьером второго этажа - через одно из его окон будет виден изумруд. Сначала прыгайте из этого окна на колонну в центре двора, а затем к изумруду и реактивному гранатомёту. Спустившись во двор, идите к двери, открывшейся благодаря вашим действиям. Она расположена чуть правее настенной лестницы. Подберите в нише справа ключ Ули. Снова выйдя во двор, следуйте к большим узорчатым воротам, слева от которых на стене имеется замок. Отоприте его ключом - в результате поднимется решётка слева от ворот. Поднимайтесь по лестнице. Слева будет решётка, которую вы могли видеть при первом посещении этого этажа. Поднимите её нажатием рычага справа.

Подходите к окну левее решётки, прыгайте на заснеженный карниз и нажимайте рычаг. Залезайте обратно в окно и идите вперёд, скользите вниз по крутому скату справа, внизу нажмите ещё один рычаг. Через открывшиеся ворота проходите во двор и следуйте в дальний проход в левом углу. По настенной лестнице добирайтесь до пяти больших круглых кнопок, нажмите кнопки 1, 2 и 5. Спускайтесь на пол и идите в проём под поднятой решёткой в направлении полуразрушенного моста.

Убейте там первую пару громадных ядовитых стрекоз и, не дожидаясь атаки следующих тварей, прыгайте через пролом в мосту на ледовую площадку слева от него, к изумруду. Отстреливаясь от насекомых, поднимитесь на плоский каменный выступ левее и чуть выше площадки, затем подтянитесь на следующий выступ и прыгайте оттуда на вторую опору моста.

Прямо и чуть левее вас в скале замаячит голубовато-зелёное отверстие - гнездо стрекоз, где спрятан секрет № 1. Продолжая войну со стрекозами, вы наверняка заметите в отблесках их тел плавающие в воздухе две полупрозрачные - зеленоватую и желтоватую - платформы (подобное уже встречалось на одном из предыдущих игровых уровней). Запрыгнув сначала на первую платформу, переберитесь с неё на маленький треугольный карниз на опоре моста, с него прыгайте на вторую платформу, а уже оттуда - к гнезду. Поднимите на входе аптечку, а далее в одной из ниш - гранатомёт и боеприпасы. Прыгайте обратно на невидимую платформу, а потом на опору моста и с неё любым доступным вам способом перебирайтесь на противоположную опору (ту, что рядом с ледовой площадкой).

Сначала проследуйте в дальний левый угол, чтобы забрать аптечку, а потом - в правый, за которым открывается короткий проход к массивному зданию, охраняемому двумя чудовищами с копытами и жуткой жадой убийства. Расправиться с ними непросто, причём не только из пистолетов, но и из оружия посолиднее. Убив этих монстров, минуйте две раскачивающиеся смертоносные чаши. В конце пути сворачивайте налево и нажимайте рычаг. Пара убитых копытных

тварей уступит место своим собратям, ожидающим в трёх зарешёченных пока камерах впереди. Нажатием рычага вы задействовали механизм, поочередно выпускающий этих чертей наружу.

В общем-то полагается расстрелять и эту троицу, хотя здесь можно схитрить. Нажав рычаг, стремительно бегите вправо, где забирайтесь на трапециевидную стенную опору рядом с **правой** решёткой и ждите, прислонившись к стене спиной. Как только начнёт подниматься решётка нужной вам **противоположной** камеры, бегите в неё и, теряя здоровье, прорывайтесь мимо чудища, а внутри резко поворачивайте направо, к рычагу, открывающему потайной ход с карниза под потолком. Теперь выбегайте в зал и выбирайте:

- можно бежать к тому проходу, через который проникли в зал. Слева у зарешёченного теперь выхода будет настенная лестница, ведущая на карниз, по которому вам надо бежать вперёд, налево, прыгнуть и отыскать низкий проход в стене справа;

- а можно совершить крутой поворот налево и забраться на чёрный каменный блок, стоящий с камерой, из которой вы только что выбежали. С блока прыгайте на горизонтальную платформу, расположенную, справа и выше на стене, а с неё бегите по карнизу направо к упомянутому низкому проходу.

В новом зале вас ожидают две знакомые подвижные полыхающие чаши, масса платформ и рычагов, поднимающих и опускающих другие платформы. Вам необходимо так нажимать рычаги, чтобы достичь последнего рычага, открывающего спасительный проход вниз, а при этом ещё и отбиваться от злобных стрекоз.

В качестве разминки можете добраться до платформы левее вас - там за низким проходом спрятаны свечи и магазины для «Узи». Возвращайтесь назад на «свою» платформу. Теперь прыгивайте на мостик ниже, тянущийся через весь зал. У его правого конца расположен рычаг, открывающий дверь к отдалённому секрету № 2 (но нажимать этот рычаг следует лишь после того, как откроются широкие узорчатые ворота вниз).

С противоположного конца мостика прыгайте по платформам сначала вдоль левой стены, а затем и вдоль последующих, забираясь выше и выше. На двух платформах в стене имеются низкие проходы, а за ними - рычаги, поднимающие каждый по одной платформе. Дойдя до конца, двигайтесь в обратную сторону и теперь воспользуйтесь только что поднятыми платформами, с их помощью спускайтесь на пол, где также нажмите рычаг. Выдержите затяжной бой со стрекозами.

Поднимитесь на платформу, открывшуюся над последним нажатым рычагом, и также нажмите имеющийся там рычаг. В итоге Лара упадёт вниз, но это ей уже не столь страшно, ибо появилась ещё одна платформа - под мостиком. Снова взбирайтесь по платформам и теперь уже **поднимайте** оба рычага, спрятанные за низкими проходами в стенах наверху, после чего совершите серию прыжков в сторону платформы под мостиком. Подпрыгнув, уцепитесь за «потолочную лестницу» и по ней продвигайтесь к нише в противоположном конце мостика, к рычагу, открывающему нижние ворота. Перебирайтесь по «потолку» назад и для экономии времени ныряйте в бассейн вниз. Выбравшись из воды, поспешите наверх, к тому самому «запретному» рычагу у мостика, нажмите его и одним из опробованных путей спускайтесь на пол.

Также не мешкая бегите в ворота, через них - в проход в дальнем левом углу, нажмите настенный рычаг и поднимайтесь по лестнице. Расправьтесь со стрекозой, нажимайте рычаг и бегите в открывшийся проход, затем направо, в зал со столбом яркого света посередине. Бегите в правый от столба проход, поднимайтесь и спускайтесь по лестнице. Вновь минуйте опасные пылающие чаши и бегите по знакомому вам мосту. Ближе к его концу прыгайте вправо, скользите по склону и забегайте в дверь с секретом № 2 (если, конечно, она ещё не закрылась). Пару раз нажав рычаг, вы сможете выйти наружу и вернуться в зал со световым столбом.

На втором этаже от столба отходят четыре дорожки, каждая к своей комнате, символизирующей одну основных стихий, - Землю, Воду, Воздух и Огонь. Успех в прохождении предстоящих там испытаний вознаграждается особой маской. Собрав все четыре маски, поместите их в

соответствующие отверстия в статуях этажом ниже - и получите доступ к очередному боссу.

Итак, начнём. На сей раз поверните в левый проход и также избегайте по ступенькам. Вы окажетесь в так называемой комнате Земли, затопленной зыбучими песками. Остерегаясь их, двигайтесь вдоль правой стены, пока не отыщете место, чтобы выбраться наружу. По извилистой скалистой тропе достигните постамента со стоящей на нём маской (почему-то имеющей название Океанической).

Ваш жест спровоцирует страшное землетрясение. Вся обстановка претерпит коренные изменения, и вам придётся приложить немало усилий, чтобы вернуться обратно. Вот пара советов в этой непростой обстановке. Достигнув настенного фонаря, пройдите правее его к обрыву, за которым притаилось озерцо с лавой. Перепрыгивайте его слева. Затем дойдите до упора, совершите прыжок вперёд, но тут же отступите назад, повиснув на руках (иначе вас придавит камнем). Ещё один прыжок дальше, потом ещё один, но с обязательным кувырком вправо/вбок, и вы в коротком туннеле.

Спускайтесь по длинной настенной лестнице, минуйте коридор с огненными чашами (в правой нише - боеприпасы), нажмите рычаг, быстро поднимайтесь по настенной лестнице и входите в узкий проход с решёткой, которая автоматически раскроется. Уничтожьте стрекозу и возвращайтесь в зал, в котором впервые увидели огненные чаши. Отыщите каменный блок - вскарабкавшись по нему, вы получите доступ к секрету № 3, последнему во всей игре. После этого возвращайтесь на перекресток у светового столба и идите по дорожке к следующей комнате.

На сей раз, пойдя вправо, вы оказались в комнате Воды. Ваша задача - прыгнуть вниз так, чтобы не пораниться ни о верхние, надводные ножи, ни о подводные. Выбирайтесь на платформу и на четвереньках ползите в смежный проток, там вы найдёте аптечку. Возвращайтесь назад, снова ныряйте и по подводному туннелю плывите в соседнюю комнату, где также есть ножи, вращающиеся подобно лопастям ветряной мельницы (назовём это помещение «мельницей»).

Перед вами четыре прохода, пока завершающиеся тупиками, но в левом и верхнем можно всплыть и глотнуть воздуха. Плывите сначала в левый и нажмите там рычаг. Учтите, что вскоре он самопроизвольно отключится, а потому поспешите в правый проход - там откроется люк, позволяющий вам двигаться вверх. Так и сделайте, и вскоре вы окажетесь в более просторном помещении, хотя и ножей там побольше. При желании подберите боеприпасы, но обязательно разыщите в одном из торцевых концов помещения рычаг, после чего плывите в противоположный торцевой конец помещения, где обнаружите вторую маску и изумруд, а также ещё один рычаг.

Нажмите его и повторно плывите в противоположный торец помещения, где рядом с рычагом найдите узкий проём в стене, через который можно проплыть к «мельнице». Теперь ваш путь - нижний проход, где вас подхватит мощное течение и вы окажетесь в новом зале. Отдышитесь там и плывите дальше, к световому столбу.

Держите путь налево - в комнату Воздуха. Перед вами лабиринт, также напоминающий один из предыдущих игровых эпизодов. Чтобы его пройти, двигайтесь всё время вдоль правой стены, подберите по пути аптечку, и вскоре вы окажетесь перед пологим подъёмом с тремя скатами. Средний, если вы на него попадёте, сулит вам неминуемую смерть. Крайние два - тоже, если вы не поспешите поочерёдно перепрыгивать с одного на другой, избегая столкновения с накачивающимися шипастыми бочками. Добравшись до верха, забирайте третью маску и стремительно забегайте в едва различимый проход справа - возвращение к световому столбу вам обеспечено.

Финальную маску вы найдёте в комнате Огня. Для этого сначала встаньте на каменный блок и ознакомьтесь со схемой на потолке. Возможно, вам она поможет больше, чем нам, но сначала всё же перерисуйте схему (она поможет нам объяснить маршрут). У вас получится восемь горизонталей и одиннадцать вертикалей, по которым расположены колонны. Прыгайте по ним в такой последовательности:

- ближняя к вам колонна во второй вертикали;
- последняя в третьей;
- последняя в седьмой;
- единственная в восьмой. На ней лежит аптечка, но задерживаться на этой колонне не рекомендуем - лучше сразу же прыгать на последнюю, ту, что у выхода, откуда ваш путь - только вперёд и вниз, в новый зал.

Там вас встретят старые знакомые - статуи, извергающие пламя, и видимые в его отблесках полупрозрачные платформы. Простота предлагаемого маршрута отягощается тем фактом, что на платформах легко изжариться. Чтобы этого избежать, можно передохнуть на стальных выступах, хотя добраться туда весьма непросто.

Собрав все четыре маски, возвращайтесь к столбу света и вставьте их в соответствующие отверстия в статуях. В зале с бассейном возьмите очередной ключ Ули, для которого найдите замок рядом со световым столбом. Теперь вас ждёт последний сюжет этого уровня.

ПЕЩЕРА С МЕТЕОРИТОМ

Итак, вам предстоит финальное сражение с гигантским пауком-монстром. Схватка состоится на кольцеобразной арене, выход за пределы которой чреват неминуемой смертью: в центре - кратер расплавленной лавы, а по краям - ядовитая пятнистая жижа. В диаметрально противоположных краях поверх этой жижи проложены четыре коридора, в конце каждого из которых располагается бесценный для Лары кусочек метеорита (их вы уже встречали ранее). Цель Лары - собрать все четыре куска. В её распоряжении - всё накопленное оружие, а также ловкость и скорость, в том числе спринтерская.

Противник у Лары хотя и малоподвижен, но при этом прыгуч, способен к изменению направления движения и, главное, поразительно меток в стрельбе огненными шарами. **Каждый** его выстрел для Лары - смерть. Стреляет же он в тех случаях, когда героиня слишком приближается либо к нему самому, либо к одному из коридоров с кусками метеорита.

Спасаясь от паука, следует всегда бегать только **от него**, но ни в коем случае **не навстречу**, а также старайтесь оставлять между собой и монстром громаду метеорита в качестве естественной преграды. И при этом постоянно стреляйте в него - лучше из оружия потяжелее, типа реактивного гранатомёта или автоматов. Именно стрельба может помочь вам достичь промежуточной цели - на время парализовать паука, после чего со всех ног броситься к ближайшему от вас и наиболее отдалённому для врага коридору с куском метеорита. Времени у вас минимум, а потому точность бега и остановок должна быть максимальной. Собрав все куски метеорита, вы увидите, как центральный метеорит канет в бездну и зверь останется один на один с Ларой, которой останется лишь добить его, и тогда он взорвётся.

Ещё совет: почаще сохранять, особенно в опасных, мало предсказуемых и наиболее ответственных ситуациях вроде предстоящего подбора очередного куска метеорита.

Покончив с пауком, подойдите к настенной лестнице, обрамляющей вход в один из коридоров, и, запрыгнув на неё, вскарабкайтесь до конца. Спрыгните с платформы, ухватившись за её край, а чуть позже подтянитесь. По ледовому проходу проследуйте к высокому карнизу над кратером. Уцепитесь за потолок над головой и на руках двигайтесь до следующего карниза. Оттуда с разбега прыгайте на каменный выступ справа, поднимитесь ещё выше, откуда совершите заключительный прыжок через кратер на выступ, расположенный перед вами.

Поднявшись наверх, вы окажетесь на заснеженной площадке с двумя валунами и прожектором. По ледовому туннелю выходите к военному лагерю и в поисках кнопки на стене слева убейте несколько солдат. Продвигайтесь в проход между постройками слева, двигаясь к вертолётной площадке. Вскоре вы увидите в небе и сам вертолёт - ваше спасение из ледового плена, а заодно и из всей игры.

Хотя подождите - есть ведь ещё призовой уровень, имеющий и название особое: «День всех

СВЯТЫХ».

ПРИЗОВОЙ УРОВЕНЬ «ДЕНЬ ВСЕХ СВЯТЫХ»

Финальный уровень Лара начинает лишь с парой пистолетов. Впрочем, их ей вполне хватит, а вот о безупречном здоровье, по крайней мере на начальной стадии игры, надо позаботиться.

Взбирайтесь на каменный блок у стены слева и постепенно взбирайтесь по металлическим плитам вдоль стены. С подвешенной и чуть наклонной плиты прыгните на горизонтальную у стены и возьмите там свечи. Оттуда с разбега прыгайте на правую колонну, с неё - к решётчатому потолку, цепляйтесь за него и на руках продвиньтесь на пару «шажков», после чего прыгайте в бездонную пропасть. Внизу подберите аптечку и сразу же поправьте сильно пошатнувшееся здоровье.

Прыгайте в левый угол на бордовый навес - там свечи. Под вами же находятся книжные полки, спускайтесь к ним, затем подтянитесь в нишу левее, нажмите рычаг и аккуратно спуститесь на пол. Взберитесь на уступ у органа и прыгайте на решётчатую плиту у центральной чёрной конструкции за невысокой оградой. Подтянитесь немного выше, там проползите на четвереньках, спуститесь по коричневой настенной лестнице, сделайте кувырок назад - и вы на следующей металлической плите.

Прыгайте на маленький выступ у книжных полок и возьмите аптечку. Возвращайтесь назад к тому месту, где опускались на четвереньки, прыгайте отсюда к коричневой стене справа, цепляйтесь за трещину в ней и смещайтесь влево, к очередной аптечке. Там же нажмите рычаг, затем спускайтесь на пол, идите в открывшуюся дверь в дальнем левом углу, быстро пробегите по проваливающемуся полу и нажмите рычаг.

Уцепитесь за потолок на краю ямы с кольями и на руках преодолите её. Карабкайтесь по книжным полкам слева как по лестнице, поднимайтесь к нише с рычагом. Прыгнув с неё, цепляйтесь за потолок и передвигайтесь до конца влево, там цепляйтесь за край металлической платформы и взбирайтесь на неё. По решётчатой стене слева поднимайтесь, берите ключ от склепа, снова спускайтесь на платформу и поднимайтесь выше - к тросу с рукоятками.

Спускайтесь по тросу и разжимайте руки сразу же после лучей света, пробивающихся через стеклянные витражи. Развернитесь и цепляйтесь за низкий проём слева. Ползите по нему на четвереньках, снова спускайтесь - сбоку от вас откроется поворотная дверь. Входите в неё, спускайтесь и поднимайте аптечку. Цепляйтесь за потолок и двигайтесь вперёд. Когда Лара загорится, чуть продвиньтесь и падайте в воду. Примените спасительную аптечку, плывите дальше и вылезайте в конце подводного туннеля.

Идите вперёд, на четвереньках ползите вправо к кнопке (правее и выше кнопки - аптечка). Ползите назад и поворачивайте налево. По лестнице поднимайтесь наверх. Перед вами - проваливающийся коричневатый люк. Встаньте к нему спиной, шагните назад и тут же ухватитесь за его край. Подтянитесь, развернитесь и прыгайте через яму в полу. Идите до конца и подтягивайтесь на выступ справа. Миновав первый люк с водой внизу, идите к следующему. Он закрыт, и в нём лежит аптечка и боеприпасы. Возвращайтесь к предыдущему люку и прыгайте в воду. Выбирайтесь в сумрачном помещении. Стреляйте в оконную решётку - за ней есть свечи.

Вставляйте ключ от склепа в замок на стене и проходите в открывшуюся дверь. Слева за большими ящиками - аптечка. Идите в тёмный проход и прыгайте в воду. Плывайте прямо, направо, потом налево. Вылезайте из воды, стреляйте в охранника и собаку. По настенной лестнице поднимайтесь в комнату с разнообразным оружием. Вот, собственно, и всё. Примите наши искренние поздравления с успешным прохождением игры, а заодно и извинения - за ту шутку насчёт необходимости поиска всех 59 секретов. Что делать, если создатели игры сами с нами так пошутили...

КОДЫ

Шаг назад - шаг вперёд - опуститься на колени - встать - три раза полный разворот на 360 градусов (в любую сторону) - прыжок вперёд - результатом явится переход на следующий уровень игры.

Те же самые действия, но завершающиеся прыжком назад, дадут Ларе всё оружие и набор аптечек.

У нас также имеются основания полагать, что действенными окажутся и коды прежних серий игры. Они таковы.

Зажечь свечу - шаг вперёд - шаг назад - трёхкратный полный разворот на 360 градусов в любую сторону - прыжок вперёд - переход на следующий уровень.

Те же действия с прыжком назад в конце - всё оружие, аптечки и свечи.

Код для самоуничтожения Лары мы не приводим исключительно по этическим соображениям.

В. Акимов