

LARA CROFT TOMB RAIDER™

ANNIVERSARY

VÉGIGJÁT SZÁS



Tomb Raider Extra
TombRaiders.hu

OBig

Tomb Raider Anniversary Végigjátszás

Írta: **OBig**

PDF: **mrique**

TombRaider.Extra.hu

www.tombraiders.hu

Tartalom:

Peru

[Mountain Caves](#)

[City of Vilcabamba](#)

[The Lost Valley](#)

[Tomb of Qualopec](#)

Görögország

[St. Francis' Folly](#)

[Coliseum](#)

[Palace Midas](#)

[Tomb of Tihocan](#)

Egyiptom

[Temple of Khamoon](#)

[Obelisk of Khamoon](#)

[Sanctuary of the Scion](#)

Atlantisz

[Natla's Mines](#)

[The Great Pyramid](#)

[The Final Conflict](#)

PERU

01. Mountain Caves:

Kills: 14

Supplies: 5

Artifacts: 3

Relics: 1

Additional Secrets: 0

A következő bejátszás a Perui Hegységet mutatja. Hideg van és havazik. Lara vezetője felmászik egy sziklára egy létra segítségével, de az eltörik. Elnézést kér Larától amiért nem hozott elég kötelet, de Lara nem aggódik; talál ő másik felvezető utat.

[Checkpoint] Havas sziklákon kezdted a pályát. A kezdő pozícióból indulj előre és ugorj a sziklákra. Ugorj fel, kapd el a peremet, oldalazz jobbra és körbe a sarkon. Mikor elérsz a a végéig ugorj fel a következő peremre és oldalazz tovább amíg egy nagy sziklát látsz Lara mögött. Ugorj és kapd el, mássz fel rá. Balra egy peremet látsz amire át tudsz ugrani. Tedd ezt és mássz a következő kő párkányig. Ugorj és kapd el balra a peremet, megint ugorj fel a következőre, és mássz fel.

Vedd észre balra fent az arany gyűrűt. Ugorj el a peremről és a csáklyával kapd el a gyűrűt. Leng át a túloldalra, nyomd meg az ugrást, hogy elengedd a csáklyát, és a köhídon landolsz. Menj fel jobbra a lépcsőn.

A rövid bejátszás egy nagy zárt ajtót mutat (amint láthatod a Hegyi Barlangokba vezet) és ráfókuszál a peremre felette.

[Checkpoint] Arra a peremre kell feljutnod, tehát menj fel balra a sziklákon, ugorj és kapd el szemben a peremet. Mássz fel, megint használnod a csáklyát, hogy elkapd az arany gyűrűt fenn jobbra. Ehhez ugorj el a peremről, és a levegőben használd a csáklyát. Lengj és ugorj át a túloldalra (kapaszkodj meg a peremben ha szükséges és mássz fel). Ugorj és kapd el balra a peremet, irány balra, majd ugorj fentebbi peremre. Oldalazz balra, a végén ugorj és megérkezel a peremre az ajtó felett. Használd a gombot.

A bejátszásban láthatod az ajtót kinyílni. Mögötte sötétség honol, de Lara társa mintha látna valamit. Hirtelen négy farkas ront elő a barlangból, és megtámadja. Lara leugrik, de közben már lő. Miután sikerült megölnie a farkasokat, rájön hogy a barátja már halott. Belép a barlangba, közben az ajtó bezáródik mögötte. Már nincs szüksége a szemüvegre, ezért leveszi.

[Checkpoint] **A barlangban:** Kövesd a barlangot amíg Lara egy nagy tányérra lép, ami beindítja a nyílcsapdákat. Óvatosan áthaladhatsz köztük, megállva mindegyik előtt, és átfutva mikor szünetel. Ha ez nem megy, és vesztesz életet, ki is kapcsolhatod. Ehhez fordulj meg, amerről jöttél, és vedd észre fenn a két kapcsolót, egyiket a jobb, másikat a bal oldalon. Hogy elérd őket, ugorj fel jobbra és kapd el a peremet, majd ugorj fel a következőre, oldalazz balra, körbe a sarkon, ugorj a felső peremre, és végül ugorj és ragadd meg az első kapcsolót. Mikor meghúzod ugorj és kapd el a peremet mögötted, oldalazz balra, körbe a sarkon, nyomd meg a

guggolás gombot hogy elengedd a peremet és elkapd a második kapcsolót. A kettő kikapcsolta a nyílcsapdát, tehát ess le a földre és simán menj végig a járaton.

[Checkpoint] A következő helyszínen menj fel jobbra a lépcsőn, menj át a fa peremen és ugorj hogy elkapd a másikat. Mássz fel, menj körbe balra és ugorj a következő fa peremre.

Az **1.Ereklye:** Mielőtt továbbmennél, balra fordulj meg amerről jöttél és vedd észre a peremet fenn. Ugorj fel hogy elkapd és mássz fel. Menj a végéig és ugorj a következőre. Menj körbe jobbra, ugorj és kapd el a kis járat bejáratát. Mássz fel és menj át a másik oldalra. Ugorj a következő peremre, de vigyázz nehogy véletlenül lecsússz a földre. A rámpán csússz egy kicsit, de ugorj el mielőtt a végére érnel, hogy elkapd a peremet szemben. Mássz fel és vedd fel az **1.Ereklyét**. Menj a perem másik oldalára és ugorj, kapd el kis peremet. Oldalazz balra, körbe a sarkon és ess le a földre.

[Checkpoint] Belépsz a második barlangba, ami kicsit magasabb mint az előző. Mikor a kereszteződéshez érsz három denevér támad hátulról. Miután megölted őket menj balra. Vedd észre a beugrót jobbra. Hogy elérd mássz fel a közeli sziklán, és ugorj, hogy elkapd a barlang peremét. Mássz fel, ugorj a következő peremre és vedd fel a **nagymedit**. Térj vissza az elágazáshoz és menj a másik irányba. Ránts fegyvert és intézd el az újabb három denevért.

[Checkpoint] Terület nagy sziklával a közepén: A csúszós természetesen levisz, de előtte menjünk el a secret-ért. Ha véletlenül lecsúsznál, vissza tudsz jönni, ehhez használd a peremeket a lenti terület jobb hátsó sarkában.

A **2.Ereklye** - Ugorj el a csúszós tetejétől (vagy csússz egy picit és aztán ugorj) és a levegőben használd a csákyát, hogy elkapd a fenti arany gyűrűt. Vigyázz, ne nagyon csússz le, mert denevérek támadnak akkor rád. Állítsd meg a lengést és tartsd lenyomva az akció gombot. Miközben lenyomva tartod a fel nyíllal felmászhat a csáky kötelén, mikor meglátod a keskeny peremet előtted kezdj lengeni és ugorj át. Oldalazz balra és ugorj a fentebbi peremre. Ugorj a mögöttes levő peremre, ess le az alatta levőre, oldalazz jobbra a végéig, és ugorj a beugró peremére mögöttes. Mássz fel és vedd fel a **2.Ereklyét** a sziklák mögül.

Hogy lejuss lógj le a beugró pereméről, oldalazz balra, ha szükséges, és ess a lentebbi peremre. Ess a földre és ránts fegyvert. Két denevér támad, intézd el őket. Juss a terület alacsonyabb részére, ami egy kapcsolóhoz vezet. Használd, hogy kinyisd a közeli ajtót.

Terület két fahíddal: Menj át az ajtón és le a lépcsőn. Kövesd a járatot míg elérsz egy területre két fahíddal. **[Checkpoint]** Menj jobbra, ahogy megközelíted a kötömböt morgást hallasz. Odalenn a gödörben van egy barlang ahonnan két farkas támad, tehát légy résen. Ha átmész a hídon leszakad. De ezt kell tenned, jó kis csapda ez ha a farkasok még élnek, hiszen támadnak amint földet érsz. Amint elintézted őket, keresd meg a másik barlangot a túloldalon (még lejjeb) ahol egy **kismedit** találsz. A farkasokat még a magasból is elintézheted, ha lekapaszkodsz, majd amikor megjelennek, felmászol, és célzott lövésekkel elintézed őket. Utána menj csak át az előző hídon.

Ahogy kijössz a barlangból észreveheted a 3.Ereklyét balra egy beugróban, de túl magasan van hogy innen elérd. Ne vesztegesd rá az időt, később szerzed meg. Használd a híd leszakadt részét létraként, mássz fel a terület másik oldalára. **[Checkpoint]** Menj jobbra, ugorj és kapd el a peremet a falon. Majd ugorj a felette levőre, mássz fel. Mielőtt átmennél a

második hídon fordulj meg és vedd észre a beugrót kismedivel. Hogy elérd használd a keskeny peremeket balra a két oszlopon. Miután megvan a **nagy medipack**, gyere vissza a második hídra.

Gödör medvével: Kelj át a második hídon és menj balra. Mássz fel a peremen, hogy elérd a területet az oszlopokkal, egy gödörrel és egy kötéllel. **[Checkpoint]** Mielőtt köteleznél, használd a keskeny peremeket jobbra, hogy eljuss egy tömbre a gödör hátsó sarkában. A beugróból egy medve jön elő, tehát maradj itt és lódd le. Ha nem jönne ki, ugorj le hogy kicsalogasd.

A **3.Ereklye:** Miután elintézted menj be a beugróban ahonnan kijött és használd a kapcsolót hogy kinyisd a közeli ajtót. Lassúra időzített, nem fog gondot okozni hogy időben átjuss rajta. Ess a lentebbi peremre és vedd fel a **3.Ereklyét**. Ráismerhetsz a lenti helyszínre, itt volt korábban a két farkas. Juss fel újra a kötéltre, ahogy korábban tetted. Nálam sajnos ez az ereklye nem jelent meg a második végigjátszás után, viszont a statisztika már a pálya legelejéről számolta. Érdekes. :)

Ugorj, kapd el a kötelet és fordulj balra. Elég lendületet kell szerezned hogy elérd és elkapd a beugró peremét ahol egy **nagymedi** van. Amint megszerezted ess le, a sarokban a kötőmb segítségével juss vissza fel, ugorj ismét a kötéltre, ezúttal lengj és ugorj át szembe. Menj a bal hátsó sarokba egy újabb **nagymediért** az oszlop mögött. Menj le a rámpán és kövesd a járatot. A következő lépések egy növényzettel benőtt gödörhöz vezetnek. Ha beleesnél könnyen visszamászhatasz. Ugorj balra a vízszintes póznára, lengj és ugorj tovább szembe a lépcsőre. Juss át a következő két peremen és kövesd a járatot.

Terület zárt ajtóval, két csúszdával és nyílcsapdával: Óvatosan juss át a nyílcsapdán és elérsz a túloldalra. Itt a kijárat ajtaja, de még ki kell nyitni. Ha rálépsz a tányérra, egy kamera megmutatja az ajtó reteszét mozogni, és ráfókuszál a zárra felette. Hogy kinyisd az ajtót, először ki kell nyitni a zárat, kezdjünk hozzá.

Balra a keskeny peremeken juss fel a legfelsőig. Ha balra nézel, láthatsz egy járatot, de még ne menj oda. Inkább irány a jobbra levő szerkezet. Hogy elérd ugorj és kapd el a másik peremet, ugorj a felette levőre, haladj jobbra, át a sarkon, és mikor elérsz a végére, ugorj és elkapod a szerkezetet. Lara súlyától lenyílik, így kinyitva az első zárat.

Most menj át a járaton, de fegyvert elő mert egy farkas támad szemben a nyílásból. Jobb ha megtanulod, hogy lövés közben ugorj is, így nem sérülsz, és később nagy szükséged lesz rá. :) Miután kinyírtad menj át a nyíláson, és haladj végig rajta. Fordulj balra a három vízszintes pózna felé, juss át rajtuk a túloldalra. Újabb farkas jön elő a következő nyílásból, de nincs egyedül, hamarosan még egy csatlakozik hozzá, szóval légy készen.

A járat végén megleled a második szerkezetet, ami kinyitja a második zárat. Hogy elérd ugrálj fel a sziklán jobbra, két peremen át. Ugorj a rúdra mögötted és várj amíg elfordul. Ezután lengj, ugorj a szerkezetre, ez is lenyílik Lara súlyától, így kinyitva a második zárat is. Ess a földre és állj a tányérra hogy kinyíljon az ajtó. **[Checkpoint]** Ha mégsem nyílt ki, akkor az első reteszre újra rá kell ugranod, mert nincs nyitva rendesen.

Műtárgy: Mielőtt távoznál menj vissza a második szerkezethez (sajnos a hosszabb utat kell használnod). Juss fel a sziklán, peremeken ahogy korábban is. A következő rész trükkös, gyorsnak kell lenned. Ugorj a rúdra mögötted és azonnal ugorj tovább (mikor a rúd kábé 45

fokot fordult) és kapd el a keskeny peremet szemben levő falon. Haladj balra és mikor elérsz a végéig ugorj és kapd el a lentebbi rudat. (Muszály volt rálépni a tányérra és kinyitni az ajtót ez előtt, mert korábban a rudak nem voltak itt. Így Lara nem tudta volna elérni az alsót.) Most át kell ugranod szembe a kis peremre, tehát menj kicsit jobbra a rúdon és lendülj át. Ugorj a fentebbi peremre, innen a második rúdra, mögötted. Lendülj, ugorj a peremre a másik falon levő peremre, és végül mássz fel. Vedd fel a **Műtárgyat**.

Juss vissza ahogy feljöttél, az alsó rúdról ess a földre, és menj át a kinyílt nagykapun a következő pályára.

02. City of Vilcabamba:

Kills: 17

Supplies: 8

Artifacts: 1

Relics: 0

Additional Secrets: 0

Fegyvert a kézbe, mert a lépcsőkön egy medve ront rád. Végezz vele. Menj fel a lépcsőkön, mássz le a gödörbe, és keresd meg a **Kis Medipackot t**. Kapaszkodj fel jobbra a fali peremre, ugorj át balra a következőre, majd egy hátraugrással az oszlopot kaphatod el. Onnan ugorj a másik oldali folyosóra.

Vilcabamba belvárosába értél. Terület szökökúttal és medencével: [Checkpoint] Menj le a lépcsőkön, végezz a farkasokkal. [Checkpoint] Egy medve jelenik meg, az egyik épületből ront rád. Fuss vissza a lépcsőkre, oda nem követ, és végezhetesz vele messziről. Nézz körül, látod, az egyik kunyhó kinyitásához egy kulcs kell. Meg kell hát keresnünk.

Az első épület: Ugrás a medencébe, és a fenéken vedd fel a **Kis Medipackot**. Ússz vissza, levegőért. Gyakorold az úszást, mert hamar elfogy a levegő. A feladatgombbal gyorsabban úszik, a guggolás gombbal lefelé, az ugrás gombbal felfelé úszhatsz. No ha teletöltötted magad levegővel, ismét a víz alá, ússz végig a járaton, húzd meg a fali kart, és ússz fel gyorsan a kinyílt csapóajtón át, és beértél a kunyhóba. [Checkpoint] Ha akarod, kinyithatod a fali karral az ajtót. Menj fel a falépcsőn, ugorj át a másik kunyhóba.

A második épület: Fuss át a leszakadó fa padlókon, és a túloldali beugróban felveheted a következő **Kis Medipack-ot**. Ha nemsikerült, az sem baj. Fogd meg a feladatgombbal a ládát, húzd a beugró alá, mássz fel rá, és ugorva így is odajutsz. Lent lödd le a lakatot az ajtóról, és menj át a következő szobába, ahol megtalálod a **Village Key-t**, és **Kis Medipackot**, **Shotgun lőszert** is találsz. [Checkpoint] Húzd, told át ebbe a terembe a ládát, kapaszkodj fel az emeletre, és **Shotgun lőszert**, és **Kis Medipackot** találsz ott.

Artifact: Fogd meg a ládát, húzd told, a téren levő medencéhez, a lépcsővel szembeni oszlop alá. Ugorj a ládára, majd az oszlopra. Mássz fel teljesen, fordulj el, és ugorva kapd el a fali peremet. Gyorsan mássz fel, mert denevérek rontanak rád. Ugorj a rúdra, majd a túloldalon, [Checkpoint] a csáklya segítségével jutsz át a túloldali falon levő peremet elkapva. A kötélén, a feladat gomb megnyomásával tudsz fel, vagy lefelé mászni. Ismét ugrás a rudakra, végül a kis vízesésnél, leguggolva felveheted a pálya egyetlen **Atrifact-ját**. A jobb oldali tetőre ugorj, ott lecsúszol a térre. Ott viszont újabb denevérek akarnak megkóstolni, hát végezz velük.

Menj és nyisd ki az ajtót a kulcsoddal. Fegyvert a kézbe. Három farkassal is meggyűlik a bajod, mielőtt felmehetnél a következő lépcsőn. [Checkpoint] Nyisd ki az ajtókat, a sorrend nemérdekes.

Baloldali kapu: Irány felfelé a lépcsőn, ugrás a platformra, onnan a fali peremre, majd hátrafelé a kis hídra. Gyilkold le a denevéreket, ugorj át a túloldalra, majd a kaput nyitó fareteszre. Lara súlya elég a zárhoz. Kinyílt az egyik fele a zárnak. Kapaszkodj le, és ess le a földszintre.

Jobb oldali kapu: [Checkpoint] Ugorj a vízbe, és vedd fel a **Kis Medipack-ot**, a medence fenekén. Mássz ki a vízből. Irány itt is felfelé a lépcsőn, ugrás a fali párkányra, onnan a kis hídra. Menj fel a folyosón, öld le a denevéreket, és itt is ugorj a másik ajtónyitó gerendára. Kinyílt lent a nagykapu. Juss le ismét a földszintre, és menj át rajta.

Mély gödör, farkassal: Ugorj át a szemközti oldalra, és először csússz le a mélybe. Öld le a farkast, és vedd fel a **Shotgun löszert**. Fogd meg a ládát a falban, és húzd, told a fali párkány alá. Mássz fel a ládára, és ugorva kapd el a fali párkányt. Ismét eljutsz a gödör feletti részre. Most csúszás közben kapd el a rudat, és ugorj át rajta keresztül a túloldalra. Ugorj az oszlop tetejére, majd a túloldalra.

Mély gödör, újabb oszloppal: Ugorj a szemközti fali párkányra. Kapd el, majd ess le a mélybe. Menj balra, ugorj fel a sziklára, onnan a fali párkányra. Csimpizz jobbra, majd hátrafordulva kapd el a rudat. Ugorj át a szemközti fali párkányra. Csimpizz balra, ugorj fel a magasabb kapaszkodóra, onnan csimpizz ismét balra. NE kapaszkodj fel, hanem mindjárt hátrafelé ugorva juss fel a következő oszlop tetejére, majd azon keresztül a túloldalra. Így eljutsz a következő pályára.

03. The Lost Valley:

Kills: 17

Supplies: 21 (plus the Shotgun)

Artifacts: 2

Relics: 1

Additional Secrets: 1

Egy völgybe értél, egy nagy vízeséshez. Össze kell gyűjtened három fogaskereket. Nem lesz könnyű, főleg az utolsó. :) **[Checkpoint]** Mielőtt lemennél a lépcsőn, végezz a farkasokkal, majd balra, máris felveheted az **1.Cog-ot, az első fogaskereket**. Jobbra látsz egy magas létrát, ott kell majd a fogaskerekeket a helyére tenned, de előbb az első kettőt kell megszerezni.

Secret: Ugorj a vízbe, ússz át a barlangon, majd kimászva egy **Kis Medipack-ot** vehetsz fel a secretben Ússz vissza, és jobbra kapaszkodj fel a fali peremeken a magasba, közben **Shotgun löszert** is találsz.

A vízesés tetején: Felértél a vízesés tetejére. Menj át a folyosón. **[Checkpoint]** Ugorj át szembe a kis törött hídon, kapaszkodj fel jobbra a peremeken, ugorj hátra a kis fadeszkás platformra. Lőj bele a másik hidat tartó kötélbe, és lezuhan. Kapaszkodj fel a fali peremre, csimpizz balra, és hátraugorva, a rúdon keresztül eljutsz a túloldalra. Végigmenve a folyosón, futás, ugrás+ csáklya, és átjutsz a következő kis fahídra. Ezt a csáklyázást meg tudod egyébként oldali, a lecsapódó híd nélkül is, rögtön a faplatformról elugorva is használhatod a csáklyát..

Kapaszkodj fel jobbra, a fali párkányokra, majd ugrás át jobbra, a másik falon levő párkányra és végigmenve a kis folyosón, majd a fahídon, felveheted a **2.Cog-ot, a második fogaskereket**. Lődd le a megjelenő denevéreket. **[Checkpoint]** Ugorj a forgó fogaskeréken levő rúdra, onnan pedig a vízesés előtti sziklákra. Juss fel a legfelső peremre, ott is a jobb oldalra, majd hátrafelé ugorva eljutsz egy kis folyosóra, ahol egy kart húzhatsz meg. Ez nyitja ki a víz alatt a Relikviához vezető utat, de ennek megszerzése majd a pálya végén jön. NE kapaszkodj le, hanem juss vissza, egészen oda, ahol a fogaskereket találtad. Vedd elő a pisztolyokat, és lődd szét a híd tartóköteleit. Ugorj, elő a csáklyát, és a túloldali leszakadt hídrészre ugorva lemászhatsz, majd jobbra elkapva a kis barlang peremét, mássz be, menj végig a folyosón, és máris felveheted a **Shotgun-t**, és egy **Nagy Medipack-ot**.

Menj most vissza a legelső terembe, a vízesés alá. Az sem baj, ha beleesel a vízbe, nem sérülsz úgy sem, de ha folyamatosan jobbra úszol, akár ki is mászhatsz a vízesés előtt. Vigyázz, ahogy leérsz, újabb farkasok jelennek meg, hát végezz velük, majd mássz most már fel a magas létrán.

A két fogaskerék használata: Felmászva a létrán, (ha közben nyomod a feladatgombot, akkor gyorsabban mászik, érvényes ez a párkányokon való kapaszkodáskor is) tedd a helyére az első fogaskereket, és húzd meg a mellette levő kart. Beindulnak a fogaskerekek, legalábbis az első része. **[Checkpoint]** Ugorj fel a keréken forgó rúdra, onnan pedig a faparkányra, ahol a második fogaskereket is a helyére teheted, és ott is húzd meg a kart is. **[Checkpoint]**

Kapaszkodj fel a fali peremre, ugrás a jobb oldali falon levőre, ott ugrás a felső perem, majd hátraugorva egy kis fahídon landolsz. Fordulj meg, nekifutásból kapd el a falon levő peremet,

csimpizz jobbra, ugrás egyel feljebb, és onnan hátraugorva elkapod a kötelet. No de azért várj egy kicsit, egy medipack kedvéért teszünk egy kis kört. Az alsó peremen kapaszkodj ki teljesen jobbra, leesve elkapod az alattad levő kis barlang peremét, és bemászva egy **Nagy Medipack**-ot találsz ott. Lecsúszva ismét juss fel a magasba, a már ismert módon, és most már ráugorhatsz a kötélre a felső párkányról. Fordulj balra, lengesd be, és kapd el a magas falon levő peremet. Csimpizz jobbra, egészen a barlang fölé, ott engedd el a peremet, és leesel a sziklapárkányra a barlang elé. Lezuhan a híd, de most ne foglalkozz vele, menj be a járatba, ami egy medvéhez vezet. **[Checkpoint]**

A medvebarlang: Ne állj le a medvével küzdeni, felesleges. Inkább gyorsan mássz fel balra a sziklákra, onnan kivégezheted sérülés nélkül, kényelmesen. Néha ugyan elő kell csalogatni. Ha végeztél vele, mássz fel a fa emelvényre, és vedd fel az **50-es pisztolylőszeret**. Mássz fel az első oszlopra, hátraugorva elkapod a falon levő peremet, ugrás feljebb egyel, és onnan hátraugorva az oszlop tetején leszel. Ne feledd, a feladatgombot megnyomva stabilizálhatod Larát, ha kibillen az egyensúlyából. Ugrás a következő oszlopra, majd a folyosóra. Lecsúszol egy újabb barlangba. Még ne menjünk tovább, gyűjtsünk be mindent előbb, amit lehet. Kapaszkodj hát fel a kisebb oszlopra, ugorj onnan a lecsúszós részre, majd vissza, az oszlop tetejére. Ugrás be a folyosóra. Mielőtt lecsúsznál a medvés barlangba, tégy egy kis kitérőt balra, mert egy **Kis Medipack**-ot találsz ott. Most már visszatérhetsz a medvés helyre.

Artifact 1: Mássz fel ismét a fa emelvényre. A második oszlop mellett jobbra kell elugranod nekifutásból. Leesel a kis háztetőre, onnan ugrás, és elkapod a fali peremet, egészen az oszlop szélén. Csimpizz át balra, és egy hátraugrással máris bemászhatasz a kis fali beugróba, és felveheted az **1.Artifact**-ot.

Juss vissza az oszlopokon keresztül abba a barlangba, ahol az előbb, a kisebb oszlopra másztál fel. **[Checkpoint]**

Menj most tovább, a lépcsőnél vedd fel a **Shotgun lőszeret**. Már ha tudod. :) Mert ha tele a tár, nem bírja el Lara. Max 40 lőszer lehet nála. **[Checkpoint]** Ugorj a lecsúszós részre, ugorva kapd el a falon a peremet, és ugorj jobbra. Újabb **Shotgun lőszeret** találsz, majd a rúdra ugorva juss át a túloldalra. Ismét a fali peremre kell ugranod. Csimpizz balra, majd hátraugorj, a szemben levő falra. Itt gyorsan kapaszkodj a faplatformra, vagyis nyomd a feladatgombot, nyomkodd egyfolytában, mert denevérek lepnek meg. Ess le a platformra, végezz velük, és vedd fel a **Nagy Medipack**-ot. Menj tovább az átjáróba, végig a ködös folyosókon, míg elérsz egy kis fahídig. **[Checkpoint]** Lépj rá, és leszakad alattad, leesel, lecsúszol egy alsó folyosóra, ami kivezet az elveszett völgybe. **[Checkpoint]**

Az Elveszett Völgy: Ne foglalkozz most a felvehető utánpótlással. Gyorsan rohanj jobbra, ugorj fel a kis sziklára, és onnan végezd ki a rád rontó raptorokat. Vigyázz, ha végeztél az elsőekkel, várj egy kicsit, újabb falka fog megjelenni. Gyilkold le mindet. :) **[Checkpoint]**

A filmbejátszásban látod az újabb ellenséget. Meg is rémül Lara, menekülésre fogja a dolgot a megjelenő T-Rex elől. De nincs menekvés, sehol egy perem, egy szikla. Meg kell hát küzdeni az életért. Először könnyű a dolog, a képernyőn megjelenő nyilakat kell csak gyorsan lenyomni. Ha az áthúzott piros kör jelenik meg, lassú voltál, kezd előről. :)

[Checkpoint] Kétféle kinyírási módot is választhatsz. A nehezebb, ám a hivatalos megoldás: Találsz a völgyben három tüskés, karókkal ellátott hengert. Elcsalod a T-rex et az egyikhez. Folyamatos lövéssel felhergeled, majd mikor megvillant a narancssárga kör a

dögön, elkezd rohanni feléd. Maradj a rom közelében, majd mikor feléd közelít, megjelenik egy kék kurzor alul. Először ugrás jobbra majd, megnyomod a lassító gombot (jobb egérgomb alapbeállítás). Ahogy összer a piros célkereszt, belelősz a szemébe, és neki ütközik a romnak. Ezt ezen kívül még megismételed 2 szer, a másik hengereknél, és a kegyelemdöfés a videóban lesz majd. Egy kis filmbejátszás, ugrás a nyilaknak megfelelően, és ráomlik a templom. Kimúlt végre. **[Checkpoint]**

A másik, könnyebb megoldás: Fuss az egymás mellett levő két hengerhez. A jobb oldali mellé balra, mássz fel, ugorj fel a sziklára, és állj szorosan a fal elé. Itt nem ér el, megúszhatod az egészet, sérülés nélkül. Itt nem kell mást tenned, mint folyamatosan lőni, és lőni, minél gyorsabban nyomkodva az egér, vagy a billzet gombját, és előbb, utóbb kimúlik a dög, így is a templom szakad rá a végén. **[Checkpoint]**

Most kutasd át a völgyet. **Két Pisztoly lőszert**, és a kimúlt T-Rex mellett, egy **Kis Medipack**-ot találsz. Mássz fel a dög jobb oldalán, a kődarabon keresztül a templomba, és megtalálod a **3.Cog**-ot, a **harmadik fogaskereket**. **[Checkpoint]**

Ugorj a vízbe, ússz át az átjárón, majd kimászva mássz fel az oszlopra. Ugorj a fali peremre, majd vissza az oszlop tetejére. Onnan az újabb fali peremre, végül a kijáratba, ami a völgy tetejére vezet. **[Checkpoint]** Először menj végig a fa párkányon, egy **Kis Medipack**-ért, majd visszamemve, menj körbe a völgyön, a platformokon. Ugrás a sziklákön levő párkányra, kapaszkodj körbe, majd végül hátraugrással egy fahídra érkezel. Az oszlopon felkapaszkodva, majd hátraugorva a falra, a járatban, egy **Kis Medipack**-ot találsz. De ne arra menj. Ugorj tovább, és juss le a völgybe.

Leérsz arra a területre, ahol a raptorokkal találkoztál. Nos, most nincs más dolgod, mint begyűjteni a felvehető utánpótlást. Jól nézz körül a növények tövében is, mert egy **Nagy Medipack**-ot, és két **Kis Medipack**-ot is találsz a területen. Ha megvannak, ugorj fel a sziklára, majd a fa platformra, ahol egy újabb **Kis Medipack** a jutalmad. Feljutva a járatba egy újabb **Kis Medipack**-ot vehetsz fel, majd jobbra menve ugorj fel a sziklára, onnan kapaszkodj fel jobbra, a párkányra, ugrás az oszlopra, és jobbra, be a járatba. most felveheted az előbb említett Kis Medipack-ot.

A fahídon túl: Nekifutásból ugorj a leszakadt híd túloldalára. Menj be a kis szurdokba, és vedd fel a **Nagy Medipack**-ot. Menj vissza a hídhoz, kapaszkodj fel jobbra a fali párkányra. Kapaszkodj balra, ess le egyel lejjebb, ismét balra kapaszkodás, majd feljebb ugrás. Ugrás balra, majd a hátad mögötti párkányra, végül ismét hátraugrással felkerülsz a fal tetejére.

Artifact 2: Most jól kell figyelned. Úgy kell elugranod, hogy NE csússz le a lejtőn, hanem a mögötte levő sziklaoszlopra kell érkezned. Tehát a sziklafal teljesen jobb oldalán fuss, és ugord át a lecsúszós részt. Onnan ugorj le az alattad levő falra, végül a kis udvarban felveheted a **2.Artifact**-ot. Mássz fel a falra, onnan ess le a túloldalra.

Újra juss fel a fal tetejére, és most ugrás a csúszdára. Az utolsó pillanatban ugorj a másik csúszdára, majd a végéről ugorva kapd el a rudat. Pörgés, ugrás a másik rúdra, majd a fa emelvényre. Ugorj át a másik fa emelvényre, és visszajutsz a ködös barlangba, amin idejöttél. **[Checkpoint]**

A ködös átjáró visszavezet a mély szakadékhoz. **[Checkpoint]** Csússz le, majd kapaszkodj fel a fali peremre, mássz balra, ugrás a hátad mögötti peremre, csimpizz jobbra, és ugorj hátra a

fahídra. **[Checkpoint]** Kapaszkodj le a falon, mássz jobbra, ess le egyet, és hátraugorva a rúdra kell ugranod, majd a fapárkányra, ahol a lőszert már nem tudtad felvenni. Ugrás az első csúszra, ugorva kapd el a falon a peremet, csimpizz balra, és ess le a másik csúszra. Ott is ugorj, kapd el fali peremet, és feljebb ugorva végre felérsz a kis lépcsőhöz, majd a kis barlangba, ahol káét oszlopot találsz. Emlékszel még hogy szerezted itt meg a kis medipackot? Újra mássz fel a kisebb oszlopra, ugorj hátra a ferde sziklára, onnan mindjárt vissza az oszlop tetejére, és ugorj a fali részbe. Csússz le, és visszaértél a medve barlangjába. Menj ki az első főterembe. **[Checkpoint]**

A főterem újra: Ugorj balra a rúdra, onnan a túloldalra. Jobbra ugorj bele a tóba, ez a leggyorsabb lejutás, majd mássz ki a vízből, és irány fel a magas létrán. Juss át ismét a másik oldalra, ahol a második fogaskereket tetted a helyére. **[Checkpoint]** Ismét kapaszkodj fel a falra, csimpizz jobbra, ugrás a jobb oldali falra, ott is csimpi jobbra majd a feletted levő párkányról ugorj a mögötted levő fahídra. Most ugorj szembe, a forgó faplatformon át a túloldalra, és végre a helyére teheted a 2.Cog-ot, a harmadik fogaskereket. **[Checkpoint]** Látod a bejátszásban, megnyílt a zsilip és lezúdul a víz.

Ugorj a vízbe, de még ne a volt vízesés mögötti lépcsőknél mássz ki, hanem a parton, a barlangban.

Relikvia megszerzése: Ismét juss fel a magasba, a gáthoz. Guggolva menj át a nagy fagerenda alatt, és ugorj a vízbe, most már nem ragad el az ár. Ússz felfelé a kis folyón, és jobbra a víz alatt egy járatot találsz. Ússz át rajta, és kimászva a vízből felveheted a Relikviát, a **Kero Mug**-ot.

Ha esetleg a relikviához vezető rács zárva volna, a pálya elején nem húztál meg egy kart. De nincs az olyan messze innen, nézd meg a leírás elejét.

Ússz vissza, juss le a tóba, és kimászva a lépcsőknél, véget is ért ez a gyönyörű pálya. **[Checkpoint]**

04. Tomb of Qualopez:

Kills: 6

Supplies: 6+Shotgun (ha az előző pályán nem szerezted meg)

Artifacts: 2

Relics: 0

Secret: 0

[Checkpoint] Menj végig a folyosón, ugorj az első oszlopra, rögtön ugorj tovább a rúdra, majd a rúd közepéről a következő oszlopra. Ismét ugrás a következő oszlopra, majd a jobb oldali párkányra. Ugorj át szemközt, menj végig a folyosón, és elérsz egy hatalmas terembe.

[Checkpoint]

Terem kő híddal: Menj át a hídon, de vigyázz, az első lépcsőre rálépve egy kőgolyó fog legördülni, így rohanj vissza, és oldalra, várd meg, amíg a hidat leszakítja. Az ajtó ott bezárul, de két oldalt nyitva vannak az átjárók, csak oda kéne jutni. A kis platformos faoszlopra ugorva, a kőhíd alatt, lejutsz a mélybe.

Először vedd fel az **50-es pisztolylőszert**, és nézz körül. Találsz egy mozgatható ládát, ezt told a fali perem alá, ezen keresztül tudsz majd visszajutni a kőhídra. Találsz még két mozgatható oszlopot is, de egyelőre csak az egyiket tudod mozgatni. Ezt told úgy, hogy fent, a bejárattal szemközti oldalon, ahonnan a kőgolyó zúdult le, balra, rajta keresztül eljuthass a kis beugróba. Juss hát oda, kapd el a fali peremet, ugorj feljebb, majd hátra a másik peremre. Mássz fel, ugrás az oszlopra, és onnan a felső párkányra. Onnan már lelőheted a kőhíd feletti, túloldali lógó pajzsot, ellőve a tartó köteleket. Fuss, ugorj, és a csákyát használva ugorj át a bejárat feletti fali beugróba, és húzd meg a kart.**[Checkpoint]** Juss le ismét a mélybe, és most már told úgy a két oszlopot, hogy rajtuk keresztül, fent, a kőhídon át, aljuthass a baloldali járatba.

A baloldali járat: Men a folyosón, ha nincs tele a tár, vedd fel a **Shotgun Lőszert**. **[Checkpoint]** Továbbmenve ugorj a fali peremre, és a fali nyílövökre ügyelve, a fali párkányokon kapaszkodva, ugorva, eljutsz a következő folyosóra. Egy helyen, hátraugorva egy létrára ugorsz, ott vigyázz, nem mindegy, milyen magasságból ugorsz el róla jobbra. Ne felejtse el, ha elveszíted az egyensúlyodat, akkor a feladat gombbal, alapon E tudod az egyensúlyt visszakapni. Egy oszlopra ugorva jutsz el a következő folyosóra. Vedd fel a **Kis Medipack**-ot, és folytasd az utad a folyosón. Újabb **Kis Medipack**-ot vehetsz fel, és elérsz a következő terembe. **[Checkpoint]**

Terem törött lépcsővel: A csákyával juss el a leszakadt híd túloldalára, jobbra vedd fel a **50-es pisztolylőszert**. Ugorj a fali peremre, majd balra ugorj a fali karra, és rántsd le. Ezzel kinyitottad a harmadik kaput a főteremben. **[Checkpoint]** Juss most vissza a főterembe, de vigyázz egy raptor feni rád a fogadat, végezz hát vele. A shotgun-t is használhatod, így felveheted a lőszert is. Ebből három elég egy raptornak.

Terem kő híddal másodszer: Újra menj le a mélybe, és most a két oszlopotm told át a másik oldalra, hogy bejuthass a jobb oldali folyosóra.

Jobb oldali járat: Menj a folyosón, amíg elérsz egy kis szakadékig. **[Checkpoint]**

Artifact 1: Kapaszkodj le, és ess le a kis szakadékba. Keresd meg az egyik sarokban, és vedd fel az **Artifact 1**-et. Visszafelé, az oszlopra felmászva jutsz.

Ugrás az oszlopra, majd a fali peremeken át eljutsz a következő folyosóra, ami egy terembe vezet. **[Checkpoint]** Balra, a fal mellett vedd fel a **Shotgun lőszer**t, majd készülj fel a harcra. A padló leszakad alattad, és lent két farkas rohan ellened. Végezz velük, majd menj fel valamelyik oldalon az emelkedőn, és középen húzd ki a falból a mozgatható rácsot. Húzd le a földszintre, és told az oszlop alá, így felmászva rá, felugorhatsz az oszlopon levő peremre. Ugorj feljebb, majd hátra a törött faoszlopra. Onnan a másikra, majd a másik kőoszlopon levő peremet kell elkapnod. Csimpizz jobbra, és a másik oldalról ugorj hátra a rúdra, és onnan a fali párkányra. Kapaszkodj feljebb, majd jobbra, és ugorj hátra a faoszlopra. Mássz fel teljesen, és elfordulva elkaphatod a mögötted levő peremet, a lerántható kar felett. Ess le, és rántsd le a kart. Kinyílt az utolsó, a második rács is a főteremben. **[Checkpoint]** Jobbra ugorj a karról, és egy rúd, majd egy peremen át eljutsz a jobb oldali kis folyosóra, ami visszavezet a leszakadt padló mögé. Most visszamehetnél a főterembe, de akkor nem lenne meg a 2. Artifact.

Artifact 2: Juss le ismét a mélybe, ráugorva a kar előtti ferde részre. Ismét juss fel az oszlopokon keresztül, a felső fa oszlopra, ahonnan a kar feletti peremre ugrottál. Most ne arra menj, hanem a cél a baloldali kis fali folyosó. Mássz hát ismét teljesen fel az oszlopon, és onnan ugorj be oda, és felveheted a **2.Artifact**-ot. Irány vissza most a főterem. **[Checkpoint]**

Visszafelé vigyázz, mert egy raptor szeretne megkóstolni, sőt, abban a gödörben is kinyírhat egyet, ahol az első Artifact-ot találtad. Visszaérve most már felmehetsz a lépcsőn, és elérsz egy újabb terembe. **[Checkpoint]**

*Egy filmbejátszás következik Látod, a trónon Qualopec-et, két múmia társaságában. Ne félj, most még nem lesz velük dolgod. Lara elolvassa a feliratot: "Itt ül az Isten-Király Qualopec A triumvirátus egyike A három Scion ör egyike." Lara akkor megközelíti és a jobb oldali múmia felébred. De összeesik. Lara hátraugrik előrántja fegyvereit. Amikor elcsendesedik minden, felveszi a kis talapzatról a **Scion of Qualopec**-et. Földrengés rázza meg a termet. Hősnőnk menekülésre fogja a dolgot..*

[Checkpoint] Vissza kell menned, a főterembe, majd átugorva a túloldalra, vissza, egészen a The Lost Valley pályára. Közben egy gödörben még kinyírhat egy raptort, csak hogy meglegyen a 6 kill. :)

Újabb filmbejátszás: Lara beugrik a vízbe, majd átúszva az átjárón, a túloldalon Larson várja. Itt nincs más dolgod, mint a nyilaknak megfelelő gombokat nyomogatni, és Lara lefegyverezi a támadót, elvéve tőle a puskáját is. Ezt, ha az előző pályán már megszerezted, nem számolja a statisztika.

Újabb filmbejátszás. Lara betör Natla irodaházába, és megtudja a következő feladatát. Most Pierre-t kell meglelnie. A helyszínt is tudja. St. Francis Folly.

GÖRÖGORSZÁG

05. St. Francis Folly:

Kills: 11 (*A Hephaestus kapcsolónál ha mentesz, nem számol két denevért*)

Supplies: 16 (*Ha eddig az összes 50-es lőszert felvetted, a Poseidon teremben lévő már nem tudod*)

Artifacts: 6

Relics: 0

Additional Secrets: 0

[Checkpoint] Szoba magas oszlopokkal: Gyorsan elő a fegyvereket, és gyilkold le a két oroszlánt.

[Checkpoint] Menj előre, és lépj rá a nagy, kerek padlólapra. Látod, az emeleten kinyílt a rács, de ha lelépsz róla, akkor bezárul. Világos, hogy valami súlyt kéne rárakni. No keressük hát meg. Menj a terem végébe, és a jobb oldali oszlopra kapaszkodj fel a réseken keresztül. Fordulj meg, ugorj át a másikra, majd balra a következőre. Most ugorj át jobbra a teraszra. Itt látod az Artifact-ot a zárt rács mögött, de ez kicsit később. Ugorj a következő teraszra. Most következik a falon futás a csáklyával. Legjobb, ha futás közben dobod a csáklyát, és még a lendületből, végigfutva a falon, rögtön beugrasz a szemközti átjáróba. Nem olyan nehéz, csak gyakorold be. :) Elértél egy fali kép elé, amelyen gyémántokat látsz. **[Checkpoint]** Ezeket kell meglőni, de bizony nem mindegy melyiket. Menj a folyosón végig, mielőtt rálépnél a súlykapcsolóra, és nézd meg a falon a képet. Látod azt a két sárga gyémántot? Nos azokat kell, és csak azokat meglőni, az előbbi képen, de úgy, hogy előtte rálépsz a súlykapcsolóra, majd lelépsz róla, és célzott lövéssel lödd meg a két gyémántot. A másik képnél kinyílt most az ajtó. Ott is egy falonfutással jutsz el a következő teraszra, majd a másikra ugorva, jobbra, a földön egy újabb képet, egy újabb iránymutatót találsz, hogy most melyik gyémántokat kell meglőni. Irány hát vissza, újra lépj rá a súlykapcsolóra, és célzott lövésekkel lödd meg ezeket is, és mögötted kinyílik a rács. **[Checkpoint]**

Menj a gömbhöz, és a két oldalán, a csáklyával rántsd le a tartó lemezeket. Legurul a földre a gömb. **[Checkpoint]** Most már csak a mélybe kell löknöd. Ugár az oszlopra, juss le a földszintre, és told a kerek padlólapra. **[Checkpoint]** Újra juss fel az oszlopokon át a magasba, és menj be a kinyílt rácson.

Menj balra, és a csáklyával kapd el a gyűrűt. Mássz le a kötélén, és a bejárat felé fuss a falon, mert a sarokban egy beugróban egy **Nagy Medipack**-ot vehetsz fel. Menj le a földszintre, és a kapcsolóval nyisd ki az ajtót. Menj ki az oszlopos terembe, de gyorsan rohanj vissza a lépcsőkre, oda a két oroszlán nem fog követni, és kényelmesen kinyírhatod őket. Ha kell, lemenve a lépcsőn, csald őket be a terembe.

Artifact 1: Ha végeztél velük, mielőtt kimennél a nagyterembe, nézz fel a kapualjban, és látod, hogy a fenti teraszon melyik gyémántokat kell meglőni, hogy kinyíljon az Artifact rácsa. Mássz hát fel ismét az oszlopokra, irány újra a kis céllövölde, és lödd meg a megfelelő gyémántokat. Persze ismét rálépsz a súlykapcsolóra, majd le róla, és csak utána löheted őket. Ha sikerült, kinyílt a rács, menj hát oda, és vedd fel az **1.Artifact**-ot.

Juss le a földszintre, és told be a kis terembe a gömböt, ezzel kinyitva ott is a rácst a lépcsők tetején. **[Checkpoint]**

A központi, emeletes terem: Lemenve a lépcsőkön egy több emeletes terembe értél. **[Checkpoint]** Négy kapcsoló van a teremben, és négy ajtó, amiket nyitnak. Mindegyik ajtó mögött egy kulcsot kell felvenned, hogy a végén, a földszinten kinyithasd az ötödik ajtót is. Nem lesz könnyű, az egyik legnagyobb pálya ez. :)

Poseidon kapcsoló: Ugorj át a központi toronyba. Jobbra menj, és a csáklával ránts ki a falból a jobb oldali kis hidat. Ugorj is rá, majd balra a másikra, utána pedig a fali beugróba. A rúdon keresztül eljutsz a kapcsolóhoz, húzd hát meg. **[Checkpoint]** Két denevér fog megtámadni, végezz velük, majd ugorj vissza a központi emelvényre, a kimozdult hídról. Az emelvény túloldaláról kapaszkodj le a belső részen, és ess le egy szintet. Az Atlasz ajtó szintjén vagy. Nézz körül. Jobbra a falon egy gombot látsz. Célzatosan lőj bele, és egy újabb híd fog kijönni a falból. Ha már itt vagy, csáklázd meg az alatta levő oszlopot, és ránts le, később jól fog jönni. Egyébként azt tudod, hogy a csáklával is lehet célozni? Célozd meg a pisztollyal amit akarsz, és megnyomva a csáklya gombot, pont oda fog menni, amit célbavettél. No és persze csáklára sincs mindig szükség, az oszlopot akár le is löheted célzatosan.

Hephaestus kapcsoló: Ugorj át a törött oszlopra a kirántott híd elé, de ne oda ugorj át, hanem ereszkedj lejjebb egy emeletet. Itt, a baloldali falon is találsz egy lerántható oszlopot. Nosza csáklázd meg, és menj rajta végig, amikor lezuhant. Ugorj balra a **Kis Medipack**-ért. Ugorj fel a szemközti, fal melletti párkányra, majd kapaszkodj fel a peremre. A peremeken mászva, ugrálva feljutsz a kapcsolóig. Húzd hát meg. **[Checkpoint]** Újabb ajtó nyílt ki, és egy újabb kis híd jött ki a falból, amin keresztül visszajutsz a központi toronyba. Közben persze gyilkold le az újabb két denevért. *(Itt, ha mentesz, vagy a csekkpontról kezded, a denevérek nem jelennek meg, így kettővel kevesebb kill lesz a statisztikában)*

Hephaestus ajtó: Megint juss le a most még zárt Atlas ajtó szintjére, ismét ugorj rá a törött oszlopra, és most szembe ugorj, a kirántott hídra. Jobbra kapaszkodj le a peremre, csimpizz jobbra, a sarokban mássz fel, ugrás a rúdra. Ugrás a fali peremre, ess lejjebb, gyorsan nyomd meg a feladatgombot, és mássz fel a fali beugróba. Lopakodva menj át az átjárón, ismét kapaszkodj le a peremre, és jobbra csimpizve végre felmászhatasz a kinyílt ajtónál. Menj hát be rajta. **[Checkpoint]**

Nyisd ki a külső ajtót a kapcsolóval, de nem tudsz itt bemenni. Fordulj meg, és oldalt kapaszkodj fel a falra, ugorj feljebb, csimpizz jobbra, és a végén az ajtó feletti részen át tudsz bemenni az ajtó mögé. Menj végig a folyosón, és elérsz egy terembe. **[Checkpoint]**

Itt egy villámló gömböt látsz, és mozgó padlólapokat. Van a teremben négy padlólap, amikre rá kell lépned, de csak akkor jó, ha teljesen fent vannak, és csak azokra ugorj rá. Legjobb, ráugrani, gyorsan vissza, ugrás a másikra, vissza. Most rohanás át a túloldalra a zárt rács elé, és ott is ismételd ezt meg a másik kettővel. Ha sikerült, akkor szemben kinyílt a rács, és egy újabb terembe értél. **[Checkpoint]**

Balra látsz egy súlykapcsolót. Ha rálépsz, lezuhan a kalapács, és ha ott maradsz, kilapít. Állj hát egy pillanatra rá, gyorsan hátra, és ha lezúdult a kalapács, rohanj oda, és kapaszkodj fel rá. Menj a közepéig, így nem esel le, ha elindul felfelé, és futás, ugrás a baloldali platform, ahol egy **Nagy Medipack**-ot vehetsz fel. Menj le, játszd ezt el újra, de most a jobb oldali platformra juss el. Ha nincs tele a tár, akkor itt **Puska Lőszer**-t vehetsz fel. A rúdon keresztül juss el a középső platformra. Balra még zárva a rács, itt lesz majd az Artifact. Most azonban a következő rúdon át, juss el a túloldali platformra, fogd meg, lökd le a ládát. Menj le a

földszintre, látod, széttört a láda, és egy szobor került ki belőle. Fogd meg a másik ládát is, told a kalapács alá, és meg is van a harmadik szobor is. Fogd meg őket, de csak hátulról tudod, és told a kis kör alakú padlólapokra. Úgy told rá, hogy mindegyik közép felé nézzen. Most még egyszer rá kell lépned a kalapács alatti padlólapra, és kinyílik a rács, felvehetd végre a **Key of Hephaestus-t**. **[Checkpoint]**

Artifact 2: A kalapácson keresztül ismét juss fel a jobb oldali, majd a középső platformra. Nyitva a rács, és bemenve felveheted a **2.Artifact**-ot.

Nincs más dolgod, irány vissza, **[Checkpoint]** a villámló termen át a bejáráthoz. Húzd meg a kapcsolót a falon, gyorsan kapaszkodj fel az ajtóra, és amikor elindul vissza lefelé, kapd el a felette levő rész a falon. Így visszajutsz az emeletes terembe. **[Checkpoint]**

Damokles kapcsoló: A falból kinyúlt hídon át visszajutsz a központi emelvényre, ráugorva a jobb oldali oszlopon levő peremre. Csimpizz át a jobb oldalára, ugrás a létrára, majd egy tömbön keresztül, egy újabb peremre ugorhatsz. Onnan jobbra egy törött oszlopra jutsz el. Onnan a fal felé ugorva lecsúszol a fali kapcsolóhoz, ami kinyitja Damokles ajtaját. Több út is vezet ehhez a kapcsolóhoz, nem írom le mindegyiket. Viszont az egyik emeleten, ha már ott vagy, rántsd ki a falból a kis hidat, ez vezet majd a Poseidon ajtóhoz.**[Checkpoint]**

Atlas kapcsoló: Ess le most a földszintre, és felmenve a lépcsőn meghúzhatod a kart, ami az Atlas ajtót nyitja ki. **[Checkpoint]**

Menj most a központi emelvényhez. Vedd fel a **Puska Lőszer-t**, és ugorj balra a törött oszlopra. Csimpizz át a túloldalra, ugorj a létrára, és mássz fel. Ugrás a kis sziklatömb, onnan a szemközti párkány, végül feljutsz az Atlas ajtó szintjére. Juss fel egészen, a központi torony tetejére.

Atlas ajtó: Emlékszel még melyik kis hidat rántottad ki a falból az elején? Nos oda juss át, de most jobbra kell elindulnod. Ugrás a fali peremre. Ess le a párkányra, majd ugrás megint egy peremre. Onnan leesel a lecsúszós részre, de vigyázz, csúszás közben el kell kapnod a következő kis fali peremet. Csimpizz balra, és akár fel is mászhatnál az Atlas ajtóhoz, de előtte egy kis kitérőt kell tenni, a következő Artifact-hoz.

Artifact3: Csimpizz hát balra tovább, ugrás balra a következő párkányra, majd hátrafordulva a rúdra. Pörgés, ugrás, és máris felugorva a kis sziklára, felveheted a **3.Artifact**-ot. Ha nem sikerül felugrani a sziklára, próbáld úgy, hogy guggolás, felugrás. Menni fog. Visszafelé ugyanaz az út, és most felkapaszkodva bemehetsz az Atlas ajtón. **[Checkpoint]**

Atlas ajtó: Húzd meg kapcsolót, és itt is kapaszkodj fel a felmenő ajtóra, majd amikor lefelé elindul, ugrás fel a fali beugróba. Onnan átjutsz a kapu túloldalára. **[Checkpoint]** Elérsz egy szakadékhoz, ami előtt egy forgatható kapcsoló van. Nosza, forgasd meg, balra lehet tekerni, közben persze a kurzorokkal váltani kell az irányt, hogy körbe tudd forgatni. Amikor megáll, gyorsan futás a kinyílt platformokon át a túloldalra. Látod már a folyosó végén az Atlas szobrot, kezében a tüzes gömbbel. De még ne menj oda. Kapaszkodj fel balra a peremre, ugrás fel a platformra, ahol felveheted az újabb 50-es pisztolylőszert. Ugrás át a kapcsolóhoz, ami rudakat enged ki a szakadék felett, erre nagy szükséged lesz, a menekülés közben. :) **[Checkpoint]**

Ess le a folyosóra, és menj fel, közelítsd meg a szobrot. Irányozva lödd szét a szobor két oldalán a gombokat, így Atlas lezúdítja a gömböt. Menekülj. Futás a szakadék felé, közben ugrálj is, így gyorsabb vagy. Ugrás a rúdra, és rögtön, nincs idő, rögtön ugorj tovább a túloldalra. Megúszad a szétlapítást. Újra forgasd meg a kapcsolót, újra juss vissza a szoborhoz, és felveheted a **Key of Atlas**-t. És persze a **Puska Lőszert** is. **[Checkpoint]** Menj visszafelé. A lezúdult földgömb eltört egy baloldali kis oszlopot, így rajta keresztül feljutsz arra a platformra is, és felveheted a **Kis Medipack**-ot. A kart még ne húzd meg.

Artifact 4: Ugrás balra a magasabb platformra, és felveheted a **4.Artifact**-ot.

Most juss vissza a karhoz, és húzd meg. Igyekezned kell, mert időkapcsoló, siess hát átjutni a szakadékon, irány vissza a bejárat. **[Checkpoint]** Húzd meg a kart az ajtó mellett, kapaszkodj fel az ajtóra, és amikor felemelkedik, ugrás hátra a rúdra. Az ajtó leereszkedik, így át tudsz ugrani a rúdról a fali beugróba, majd az ajtó mögé jutsz. Irány vissza a főterem. **[Checkpoint]**

Damocles ajtó: Lépj rá a falból kinyúlt hídra, ugorj át a központi emelvényre, és juss le egy emeletet. A pálya elején, itt két oszlopot rántottál le a falból. Most menj végig a másikon, és a túloldalán, jobbra, kapaszkodj fel a fali peremre. Ugorj jobbra a másikra, csimpizz jobbra a láda alá, és leesve egy **Kis Medipack**-ot vehetsz fel. Juss vissza a hídra, ugyanúgy, ahogy jöttél. Most balra kapaszkodj fel a mozgatható ládához, és told be teljesen. Most úgy kell futásból ugranod, hogy a kis fali beugróba ess le, és felveheted a következő **Kis Medipack**-ot. Kapaszkodj le a peremre, ess lejjebb, majd csimpizz jobbra, végül a fal mellett lecsúszhatsz Damoklész ajtajához. Menj hát be a folyosóra. **[Checkpoint]**

Itt azért ments egyet, mert bug van a játékban. Nézz jól körül. Az ajtó felett a magasban egy gyűrűt látsz. Nosza rántsd le a csákyáddal a kődarabot, és told az ajtó elé. Húzd meg a kapcsolót, gyorsan ugorj fel a kötömbre, és amikor az ajtó a legmagasabb ponton van, akkor ugorj rá, és gyorsan feljebb ugorva elkapod azt a rést, ahonnan a követ rántottad le. Amikor az ajtóra ugrasz, az megáll felfelé menet, és lezuhan, így jól kell időzítened. Arra is vigyázz, ha a tömböt áttolod esetleg a kinyitott ajtón, a fali kar nem fog visszaállni alap helyzetbe, így ha nincs mentésed, nem tudod folytatni a pályát. Én kérek elnézést ezért a hibáért. LOL A folyosó végén lépj rá a súlykapcsolóra, és feltárul az ajtó. **[Checkpoint]**

Most még nem kell félned sem a padlólapoktól, sem a mennyezeten függő kardoktól. Menj át a termen, a következőben vedd fel a **Kis Medipack**-ot, és az **50-es Lőszer**-eket, és persze középen a **Key of Damocles**-t. De ne maradj ott, ugorj tovább, mert lezuhannak a kardok. A terem hátuljában menj fel a ferde párkányon, ugorj, dob ki a csákyát. Kicsit mássz jobban fel a kötélén, és a falonfutással juss el a sarokban levő oszlopra. Onnan ugorj át középre, és menj a platform jobb oldalán át, és ugorj a fali peremre. Mássz fel a karnál, és told meg. **[Checkpoint]** A túloldali sarokba még nem tudsz eljutni. Ess le a földszintre, és menj vissza az előző terembe, de vigyázz jobbra a fal mellett menj, mert lezuhan egy újabb kard a magasból. Menj jobbra és a fehér padlólap előtt állj meg. Figyeld meg a mozgó kardokat. Ha eddig nem használtad, most keresd meg a Walk, a Séta gombot. Tartsd nyomva, és úgy sétálj át a szabaddá vált padlólapokon. A fehérek kissé biztonságosabbak, a barnákon viszont igyekezz minél hamarabb túljutni. A túloldalon menj balra körbe az oszlopok körül, de ott is vigyázz a magasból leeső kardokra. Ugorj fel a törött oszlopra, és onnan futásból kapd el a falon a peremet. Ugorj feljebb, csimpizz balra, és mássz fel a karnál, és told meg. **[Checkpoint]** Most vált szabaddá az út az előbbi teremben, a másik oldalon. Kapaszkodj le a peremre, csimpizz balra, és balra ugorva visszajutsz az előbbi terembe, ahol a kulcsot vettél fel.

Artifact 5: Ismét juss fel a ferde platformon át a magasba, de most balra indulj el, és a fali beugróban felveheted az **4.Artifact**-ot. **[Checkpoint]**

Menj vissza ismét a kardos terembe. Szerencsére nem kell újból átjutnod, mert az oszlop mellett szabaddá vált az út, most már csak a lezuhanó kardokra ügyelj, és a kis oszlopon át ismét juss fel az utolsó karhoz. Kapaszkodj most fel balra a fehér oszlopra, és onnan tudsz ráugrani a magas oszlopra a hátad mögött. Ugrás a következőre, majd jobbra ugorj először, a másik fali beugróba, ott is a fehér oszlopra. A beugróban vedd fel a **Nagy Medipack**-ot. Ugorj az alacsonyabb törött oszlopra, majd jobbra a fali peremre. Ugrás egyel feljebb, kapaszkodj balra, és ugrás, csáklya elő, és falonfutás következik ismét. Most egy csalafinta ugrás következik, eddig nem volt ilyen, de szokd meg, mert még szükséged lesz rá. Tehát gyakorold be. Falonfutás előre, hátra, és amikor előrefelé eléred a baloldali oszlop magasságát, nyomd meg a Balra-t, és az ugrás gombot, ez utóbbit nem árt ha gyorsan kétszer is megnyomod, így a kötélről az oszlopra ugrik hősnőnk. Ugrás végig az oszlopok tetején, majd jobbra a fali peremre. Jobbra kapaszkodás, ugrás a következő peremre, és tovább, amíg a kis erkélyen elérsz a forgatható kapcsolóhoz. Forgasd meg amíg tudod, és gyorsan leesve a földszintre átjutsz az ajtón. **[Checkpoint]**

Húzd meg a kijárat ajtó mellett a kapcsolót, kapaszkodj fel az ajtóra, és amikor elindul vissza lefelé, ugrás, és elkapod az átjárót, így visszajutsz a központi terembe. **[Checkpoint]**

Akár a földszintre is leeshetsz, de ismét menj fel a Damocles ajtó szintjére. Az ajtóval szemközti kis hídra ugorj, onnan jobbra a falon levő peremre, majd újabb perem jobbra, utána feljebb kell ugranod, és felmásznod a kis fali beugróba. Bújj át a fali átjárón, és máris elértél a Poseidon ajtóhoz. Menj be hát rajta. **[Checkpoint]**

Poseidon ajtó: Itt is húzd meg a kapu mellett a kapcsolót, gyorsan kapaszkodj fel az ajtóra, és amikor elindul lefelé, ugorj fel a kis fali átjáróba. A túloldalon lödd le a három patkányt, és elérsz egy medencéhez. **[Checkpoint]** A medence túloldalán vedd fel a **Kis Medipack**-ot, majd ugrás a vízbe. Húzd meg a vízi kart, vedd el egy mély levegőt, és ússz át a kinyílt rácson. Kikapaszkodva egy több emeletes terembe értél. **[Checkpoint]**

Artifact 6: Ugrás a vízbe, és a központi oszlop túloldalán húzd meg a vízi kart. Felnyílt a rács, és kimászva a vízből a fali kis szobában felveheted a **6.Artifact**-ot.

A másik kis párkányon egy újabb **Kis Medipack**-ot találsz, majd a központi oszlopra kell felmásznod, így jutsz fel az emeletre. Menj végig a kis hídon, és a halszobor mellett, 50-es Lőszer-t találsz. De ha eddig mindet megtaláltad, akkor ezt már nem tudod felvenni, hisz max 120 lehet Laránál. Ha már ott vagy, húzd félre a tömböt a szobor előtt, így felemelheted a vízszintet. Ugrás a vízbe, és mássz ki a másik beugróban, és az ott található mozgatható követ, lökd a vízbe.

Ugrás a vízbe, és húzd meg most a központi oszlopon levő vízi kart. Kinyitottál egy ajtót a vízben, és egy úszó platformot szabadítottál ki. Ez szükséges fent az emeleten, hogy elérd a fali peremet. Csakhogy előbb megfelelő helyre kell húzni. Azért figyelj meg, fordulj a halszobor felé, és nézd meg attól jobbra a fali peremet. Nos az alá kell majd lent a mélyben tolnod az úszó platformot, hogy a víz oda emelje fel. Tehát húzd el a követ a halszobortól, ugorj a vízbe, és a lelkötött tömböt told rá a vízre, így teljesen leengeded a vizet a teremben. A bejárat mellett, a peremeken lejutsz a mélybe, és a csáklyával megfogva húzd a megfelelő helyre, a fenti halszobortól jobbra a kis tutajt. Ismét emeld fel a vízszintet a teremben, elhúzva

az első tömböt. Most húzd a tutajt a végleges helyére, legjobb, ha először a relikvia beugrójában húzod magadhoz, majd ahol a medipackot találtad, így egészen a fal mellé húzhatod. Juss fel most a halszoborhoz, húzd el a tömböt, így teljesen felkerült a helyére a kis tutaj, és rajta keresztül elkaphatod a fali peremet. Ugorj onnan jobbra végül mássz át a zárt rács felett, és a kis szobában felveheted a **Key of Poseidon-t**. **[Checkpoint]**

Menj vissza a főterembe, **[Checkpoint]** juss le a földszintre, és a négy kulcsoddal nyisd ki az ajtót, **[Checkpoint]** és a következő pályára léptél. **[Checkpoint]**

06. The Coliseum:

Kills: 21

Supplies: 11 *(és az 50-es pisztolyok)*

Artifacts: 1

Relics: 0

Additional Secrets: 1

Menj végig a folyosón, öld meg a két patkányt, és egy romos terembe értél. **[Checkpoint]** Balra a tömbön keresztül feljutsz a platformra. Onnan fordulj vissza, ugorj fel az oszlopra, mert egy **Kis Medipack**-ot találsz ott. Ugrás vissza, ugrás a következő platformra, majd elkapva a fali peremet, felmászhat a következőre. Öld le ott is a patkányt, majd a túloldalon egy medencéhez esel le. Ugorj át a túloldalára, mássz fel a tömbre, és vedd fel a **Shotgun Lőszer**-t. Ugorj a vízbe, és balra ússz, majd átúszva a fagerendák felett, jobbra, majd felfelé kell úsznod, míg végre kimászhatasz egy teremben. **[Checkpoint]**

Fegyvert a kézbe, mert két patkány, és két denevér ront rád. Ha végeztél velük, ugorj a kisebb ládára, majd onnan a fali peremre. Először jobbra indulj el, mert a nagyobb ládán egy **Nagy Medipack**-ot vehetsz fel. Most a másik irányba menj. Ugrás a peremeken, majd hátra a fa oszlopra, és onnan a nagyobb ketrecre. Menj fel az emelkedőn, és kiértél az amfiteátrumba.. **[Checkpoint]**

A filmbejátszásban láthatod, a két gorilla nem örül Neked, sőt, kövekkel dobál meg. :)

Az amfiteátrum: [Checkpoint] Öld meg a két gorillát, vigyázz, ne hagyd hogy a falhoz szorítsanak. Legjobb, ha nekik rohansz, elfutsz mellettük, és balra, ahonnan lejöttek, felszaladsz a ferde kövön, és elkapva a peremet, felmászol a nézőtérre, és onnan gyilkolod le kényelmesen őket. Ha végeztél velük, menj végig a nézőtéren, és vedd fel a **Shotgun Lőszer**-t. Menj vissza, ahol felmáasztál, és menj most ott fel a lépcsőkön. Öld le a két denevért, nekifutásból kapód el az oszlopon a rést, csimpizz balra, ugrás feljebb, megint csimpi balra, végül hátraugrás a másik oszlopra. Ugorj tovább, majd a túloldalon csússz le a köveken. Ugorj át a központi épülethez, menj be jobbra, és a zárt ajtó előtt menj vissza ki balra a teraszra, és húzd meg a kart. **[Checkpoint]**

Kinyitottad lent az ajtót. Menj a túloldali nézőtérre, lödd le a két denevért, és menj át a másik oldalon levő épülethez. Ott ess le az arénaiba, és rohanj ahogy csak tudsz, közben ugrálj is, és ismét a ferde kövön keresztül juss fel a nézőtérre, mert a kinyitott ajtón át, két újabb gorilla, és két oroszlán is megjelenik. Lödd le őket a magasból, majd menj be a kinyitott ajtón. Látod balra a magas ketrecen a kulcsot, de még nem éred el. Menj jobbra, vedd fel az újabb **Shotgun Lőszer**-t, menj át fadeszkákon, és a csákyával rántsd le a magasabb ketrecről a kicsit. Húzd, told át a másik terembe, és ráugorva már feljutsz a kulcshoz, és felveheted a **Balcony Key**-t. **[Checkpoint]**

Menj fel a már ismert úton a központi épülethez, de vigyázz, az amfiteátrumban újabb két oroszlán akar megköstolni. Nyisd ki a kulcsoddal az ajtót. Mássz fel a létrán, és felérsz az épület tetejére. **[Checkpoint]**

Az amfiteátrum tetején: Ha nem lötted le a nézőtér jobb oldalán a két denevért, hát most is megteheted jobbra menve először a tetőn. Menj utána balra, ugorj át a szemközti párkányra, és a túloldalán ess le az alattad levő sziklára, és vedd fel a **Kis Medipack**-ot. Ismét fel kell

j7tnod a tetőre, ismét balra indulva ugrás a párkány, majd a túloldalon elugorva kapd el a csáklyával a karikát.

Artifact: Fordulj el a kötélén úgy, hogy belendítve, elugorva, a csáklyával elkaphasd a másik, alacsonyabb karikát. Ha sikerült, mássz le a kötélén, és belendítve ugorj a fali beugróba, ahol megtalálod az **Artifact**-ot. Guggolva veheted fel, a felvételt jelző háromszög itt meg sem jelenik. Ismét fel kell jutnod a tetőre, ismét ugrás a csáklyával, de most a magas párkányra kell érkezned.

Secret: Kapaszkodj le a párkány túloldalán, csimpizz teljesen jobbra, és felmászva felveheted az **50-es Pisztoly**-okat. Csimpizz vissza a párkányra.

Most a szemközti oszlopon kell elkapnod a rést. Csimpizz jobbra, és hátraugorva kapd el a falon a peremet. Kicsit jobbra mássz, majd feljebb ugorva fel is mászhatsz a párkányra. Kapaszkodj le a túloldalán, ess le, és csúszás közben ugorj, elkapva a túloldali peremet. Mássz fel, és vedd fel a **Kis Medipack**-ot. Kapaszkodj fel az oszlopon levő részbe, csimpizz balra, ugrás feljebb, majd balra csimpizve hátraugorhatsz a következő párkányra. Onnan ugorj át a tetőre, a szobrokhoz.

Az amfiteátrum túloldala: Itt ne kapaszkodj le, hanem ugorj a tetőről a szemközti, lejjebb levő sziklára, és onnan beugorva az épületbe felveheted az 50-es lőszerket. **[Checkpoint]** Menj le a lejtőn, még megölhetsz két denevért, és elérkezel Midas palotájába. **[Checkpoint]**

07. Palace Midas:

Kills: 16

Supplies: 9

Artifacts: 1

Relics: 2

Additional Secrets: 0

[Checkpoint] Midas terme: Menj végig a folyosókon, fel a lépcsőkön, és elérsz Midas király szobrához. Ugye tudod a történetét a híres királynak? Amihez hozzáért, arannyá változott, így vigyázz a kezéhez ne ért, mert te is aranyba leszel foglalva. Öld le a két megjelenő gorillát, a legkönnyebb úgy, hogy gyorsan felmászol a szoborhoz, oda nem tudnak követni. Ha végeztél velük, a szobor jobb oldalán kapaszkodj fel a résbe, ugrás a magasabbra, végül fel a szobor tetejére. Vedd fel a **Shotgun Lőszer**-t, és húzd meg a akrt, amivel lent, kinyitottad az egyik ajtót. Menj be hát rajta **[Checkpoint]**

A pálya nem lineáris, így többfelé is elindulhatsz, én így oldottam meg:

A jobb oldali ajtó: Menj lefelé a lépcsőkön, de figyeld meg egy helyen, felfelé is mehetnél, de ez később. Elérsz egy oszlopos terembe. Ott már látod hogy mit kéne megszerezni, de itt nem lehet, folytasd az utadat a hátsó lépcsőkön lefelé. **[Checkpoint]** A következő teremben gyorsan ugorj fel a kitámasztott oszlophoz, onnan kényelmesen le vadászhatod a gorillát, és az orozlánt, bár néha kaphatsz egy pofont a gorillától. :) Rántsd le a csáklával a három gerendát, és az oszlop lezuhan, és felveheted az **1. Lead Bar**-t. Menj most visszafelé, át az összedőlt termen, és most menj fel az említett lépcsőkön, és felérsz a romos terem tetejére. **[Checkpoint]**

A romos terem: Vedd fel balra a **Shotgun Lőszer**-t. Öld le a négy denevért, és indulj el jobbra. Ugorj a sziklára, majd a következőre, kapaszkodj fel a fali peremre, ugrás jobbra, és felmászva felveheted a **Nagy Medipack**-ot. Itt most kétfelé is mehetsz. Elmondom a hivatalos utat: Kapaszkodj le, ugrás jobbra, a másik peremre, majd a jobb oldali falon levőre. Kapaszkodj teljesen jobbra, majd ugrás, csáklya elő, és falonfutás következik. El kell kapnod a túloldali falon levő peremet. Ha sikerült, csimpi jobbra, ugrás a másik peremre, majd hátrafelé a kötélre. Ereszkedj le teljesen, majd a törött oszlopot célozd be, de az alacsonyabb, a jobb oldali részére kell hogy ugorj. Lecsúszol az oszlopon, a mellette levő platformra. Ugorj fel a homokos, ferde részre, és rögtön ugorva kapd el az oszlopon a rést.

Van ennek azonban egy egyszerűbb módja is: Onnan, ahol felvetted a Nagy medipack-ot, nos onnan egy futásos ugrással is lejutsz az oszlop melletti platformra, így szerintem könnyebb. Lehet hogy kificamodik a bokád, de akkor is megéri. :)

Kapaszkodj az oszlop részében jobbra, majd hátraugorva egy sziklapárkányra érkezel. Kapaszkodj fel a falra, majd feljebb, ugorj jobbra, ott is feljebb, és felmászhatasz egy párkányra. Ugrás, elő a csáklát, és falonfutás következik. Amikor a legtávolabb, és legmagasabban van Lara, és egy pillanatra megáll, hogy megforduljon, nos akkor kell jobbra ugranod a kötélről, sziklapárkányra. Onnan már eléred a fali beugróban levő **Kis Medipack**-ot. Juss vissza a sziklára, és a fal felé ugorj a lecsúszós részre, és bent is vagy az emeleti átjáróban. **[Checkpoint]**

Menj végig a folyosón, öld meg a két gorillát, vedd fel az 50-es lőszerket, és húzd meg a kart a falon. Ez nyitotta ki a főteremben, az emeleten, a szobor mögötti ajtót. **[Checkpoint]** Irány hát vissza a főterembe.

A bejáratától jobbra, a szökőkút előtt mássz fel a köre, onnan pedig fel a szökőkút tetejére. A fali peremeken át feljutsz a magasba. Vedd fel a **Nagy Medipack**-ot, és húzd meg a kart. **[Checkpoint]**

A baloldali ajtó: Kinyílt a baloldali ajtó, menj hát rajta be. **[Checkpoint]** menj végig a folyosón, és elérsz egy nagyterembe. Keresd meg, és vedd fel a **Shotgun Lőszer**-t, és a terem túloldalán menj be a másik folyosóra. A lépcső mellett húzd ki a ládát, és húzd meg a kart, ezzel kinyitva a lépcső tetején az ajtót. Menj fel, vedd fel a **Kis Medipack**-ot, és elérsz a karzatra, egy karhoz. **[Checkpoint]**

Itt több feladatot kell megoldanod. A karral az oszlopokat emeled fel, platformokat engedsz ki a falból. A feladatok sorrendje is mindegy.

Relic 1: Húzd meg a kart, ugrás le a felemelkedő fehér oszlopra, de várd meg, amíg felemelkedik, mert rálépve elkezd visszasüllyedni. Megállás nélkül ugorj balra, de csak a peremet kapd el, mert az oszlop tetején, ha teljesen felemelkedett, tüskék nyílnak ki. Csimpizz át a túloldalára, ugorj hátra a lejtőre, majd ugorva kapd el a párkányt. Mássz fel rá teljesen a jobb oldalán, és a fal felé ugorva kapd el a párkányt. Csimpizz jobbra, majd felfelé, végül felugorva a fali beugróba felveheted az **Athenian Owl Figure**-t. **[Checkpoint]** Mássz le, ess le a terembe, és újra menj fel a karhoz, jöhet a második feladat.

Minden feladatot, illetve a Relikvia, és az Artifact megszerzését, megoldhatsz másképp is, talán könnyebben, ha lent a teremben, a mozgatható ládát az utolsó oszlop elé tolod, és fent, a kart meghúzva, leugrasz a földszintre, fel a ládára, és amikor kellő magasságba emelkedett az oszlop, felugorva rá, gyorsan a kívánt helyre ugrasz. Fontos megvárni, amíg kellő magasságba emelkedik az oszlop, mert felmászva rá, nem emelkedik tovább, hanem visszasüllyed. Hát válassz kedvedre a megoldások közül. :)

Artifact: Húzd meg a kart ismét. Juss el arra a platformra, ahol a fal felé ugrottál az előbb. Most jobbra indulj, ugorj a magas oszlop peremére, majd feljebb. Csimpizz át jobbra a túloldalára, hátraugrás a másik oszlopra, onnan a lecsúszósra, végül ugrás, és elkapod a másik falból kijött platformot. Ezt jegyezd meg, ide kell jönni legközelebb is. Most jobbra indulj, és az oszlopokon át eljutsz egy fali beugróba, ahol felveheted az **Artifact**-ot. Ess le a terembe, és irány újra vissza a karhoz.

Lead Bar 2: Húzd meg a kart, és juss el az előbb említett platformra. Most balra ugorj át a másikra, onnan balra az oszlopra. Csimpizz a másik oldalára, ugrás hátra az oszlopra, végül itt is eljutsz egy fali beugróba, ahol megtalálod a **2. Lead Bar**-t. **[Checkpoint]** Ess le a terembe, és indulj vissza a főterembe. **[Checkpoint]**

Az emeleti ajtó: A főteremben öld meg az újabb két gorillát, és juss fel az emeletre, menj be a kinyitott ajtón. **[Checkpoint]** Eljutsz egy vizes terembe. **[Checkpoint]**

A tűzfűjős terem: Először is ugorj a vízbe, és gyorsan kimászva öld le a krokodilt, így ha később véletlenül belepottyansz, nem fog zaklatni. Ismét ugorj a vízbe, és a középső platform túloldalán húzd meg a vízben a kart, ezzel felemeled az első oszlopot.. Menj ki a kiugró

párkányra, és lépj rá az arany padlólapra, ezzel meggyújtod a tüzeket. Nem kell annyira félni ezektől a tüzektől, nem égetnek annyira, nem gyulladsz ki, sőt, a kerek oszlopokon a szélénél meg sem sérülsz. Ugorj át az előtted levő kerek platformra, onnan jobbra a másikra, elkapva a peremét. Várd meg amíg elmegy a tűz, mássz fel, futás a tűz után, és az oszlop túloldalán ugorj fel az első peremre. Ugorj tovább felfelé, csimpizz balra teljesen, és hátraugorva az erkélyre, húzd meg a kart. **[Checkpoint]** Felemelted a következő oszlopot a teremben.

Ugorj le a mozgó tűzhöz, futás a túloldalára, onnan át a másik kerek platformra, majd a következő oszlopra. Csimpizz balra, és hátra kell ugranod a kis köre, a víz tetején. Onnan ugrás a létrára, és felmászva a másik erkélyre, egy újabb karral felemeled a következő oszlopot is. **[Checkpoint]** Menj ki az erkély bal szélére, és a csákllyáddal forgasd el az oszlopot, hogy fel tudj majd mászni a tetejére. Ugrás hát oda, ugrás feljebb, és feljebb, és feljutsz az oszlopra. Ugrás balra a másikra elkapva a rést rajta. Csimpizz jobbra, majd feljebb ugorva megint jobbra, végül hátraugorva elérsz az erkélyre, ahol egy Nagy Medipack társaságában, a kis emelvényről leemelheted a **3. Lead Bar**-t. **[Checkpoint]**

Ugrás a vízbe, irány vissza a kijáráthoz. **[Checkpoint]** Ha nemakarod megszerezni a következő Relic-et, akkor akár vissza is mehetsz a főterembe. Ha viszont kell, folytasd tovább itt a feladatot.

Relic 2: Juss el ismét a jobb oldali erkélyre, ahol az első kart meghúztad. Most a túloldali peremről ugorj, és csákllyázd meg a karikát a falon. Falonfutással ugorj, és kapd el lent a falon a peremet. Csimpizz jobbra, majd feljebb ugorj, végül hátra a csúszdára Ugorj, kapd el a rudat, de a közepén forogva ugorj tovább a másikra, majd a kis faoszlopra a vízben. Ugorj jobbra a fali peremet elkapva, csimpizz a csúszda fölé, és leesve elkapod az oszlopot, majd felmászva egy kart húzhatsz meg. **[Checkpoint]** Ez egy időkapcsoló is egyben, nincs egy perced sem, hogy a felemelt oszlopnál, feletted, felvegyed a Relic-et. Ugorj hát a vízbe, és gyorsan ússz a jobb oldali lépcsőhöz. Közben nyomkodd gyorsan a feladat gombot, ezzel gyorsítva az úszást. Mássz ki a vízből, futás, ugrás felfelé a lépcsőn, ugrás az első kerek platformra, onnan a jobb oldalra, majd balra megint a következőre, végül az elforgatott oszlopra. Innen ne akarj továbbmenni a baloldali erkélyre, hanem a túloldalára csimpizve gyorsan felugrálva juss fel a tetejére, és gyorsan ugorj tovább a felemelt oszlopra. Menj balra egy kicsit, és ha időben érkezted, felveheted a **Griffin-Head Protone**-t.

Na most már visszamehetsz a főterembe, **[Checkpoint]** Közben persze gyilkold le a két utolsó gorillát. **[Checkpoint]**

Menj Midas kinyitott tenyeréhez, és tedd bele a három szerzeményedet egyenként, és amikor aranyá változott, vedd el. Menj a három üres foglalatához, kettő a földszinten van, és tedd a helyükre, ezzel kinyitva a vízben a rácsokat. Ugorj a vízbe, ússz át a járatokon, egy helyen jobbra felúszva levegőt is vehetsz, és átúszol a következő pályára. **[Checkpoint]**

08. Tomb of Tihocan:

Kills: 8

Supplies: 12

Artifacts: 2

Relics: 0

Additional Secrets: 0

[Checkpoint] Midas palotájában ugorj a vízbe, és ússz le a mélybe, ússz át a folyosókon, egy helyen jobbra felúszva levegőt vehetsz, majd folytatva az úszást átúszol erre a pályára. Kimászva a vízből, egy kis terembe értél. **[Checkpoint]**

Told át a ládát a másik terembe, öld meg a patkányt. Told a ládát a kar alá, és felmászva húzd is meg, ezzel kinyitva egy csapóajtót. Öld meg az újabb két patkányt, és a csapóajtón át leértél a ciszternába. **[Checkpoint]**

A Ciszterna: Itt a fő feladat, a földszinten, a medence mélyén kiszabadítani egy kis tutajt, és felhozni a vízzel a magasba, hogy tovább tudjunk haladni. De ez persze nem egyszerű. :) Menj először jobbra. Ugorj a rúdra, majd pörgés után ugrás, elő a csáklya, és egy falonfutás után kapd el a jobb oldali falon a peremet. Csimpizz balra, kapd el a mögötted levő peremet, és leesve felveheted az **50-es Lőszer**-eket. Ugorj fel a fali peremre, csimpi jobbra, majd jobbra ugorva elkapod a platformot, ahol **UZI Lőszer**-eket vehetsz fel. Menj vissza a párkány szélére, futás, ugrás, csáklya elő, és egy újabb falonfutás következik. Ugorj a fali párkányra, majd átugorva a leszakad részt, futás körbe a hídon, és a túloldalon vedd fel a **Shotgun Lőszer**-t. Menj tovább, ugrás a rúdra, majd a túloldali párkányról lökd a mélybe a ládát. **[Checkpoint]**

Felfelé kapaszkodj a fali peremre, majd még feljebb, ugrás balra a rúdra, majd a következőre, végül a következő párkányról is a mélybe lökheted a másik ládát. Most le kell jutnod a földszintre. Menj visszafelé, lekapaszkodva a falon, majd jobbra ugorva, most már lejjebb esve a falon, lejutsz a földszintre. Keresd meg a sötétben a **Kis Medipack**-ot, majd egy forgatható kart. Forgasd is meg, és leeresztetted a vizet teljesen a teremből. **[Checkpoint]** Jegyezd meg ezt a kart, mert még vissza kell térni ide. :)

Menj körbe a földszinten, öld le az újabb krokodilt, és lökd a mélybe a ládákat. Most már lemehetsz a leengedett víz helyére. Gyorsan ugorj fel az egyik ládára, és végezz a két krokodillal. Itt is keresd meg a **Kis Medipack**-ot, majd told a két ládát, a két súlykapcsolóra. Ezzel kiszabadítottad a kis tutajt, már csak fel kell emelni a vízzel a magasba. Találsz ott egy ferde oszlopot. Ugorj rá, majd ugrás, csáklya elő, falonfutás, és ugrás a sarokban levő kis oszloptöredékre. Kapaszkodj fel a fali peremre, csimpi balra, ugrás a másik peremre, majd a rúdra, pár pörgés, és fel fogsz jutni újra a medencéből, menj ismét az előbbi karhoz, és engedd tele a medencét vízzel. **[Checkpoint]**

Felemelted a tutajt. Menj balra, át a falon, és a csáklyával, ha kell először a fal tetejéről, húzd be teljesen a kis csatornába, mindegy hogy melyik oldalon húzod be, lényeg, hogy teljesen húzd a parthoz. Menj tovább balra, és ahol egy krokodillal találkoztál nemrég, egy szikláról felkapaszkodhatsz egy létrára. Mássz fel teljesen, majd jobbra ugorj a fali peremre. Gyorsan nyomd meg a feladatgombot, ha bizonytalanul kapta el a hősnőnk. Csimpi balra, ugrás a másik peremre, majd feljebb, és feljebb, végül felérsz oda, ahonnan az első ládát a mélybe lökted. Irány most oda, ahonnan a másik ládát lökted a mélybe, ismerős az útvonal, nem írom

le külön. Ha átjutottál a rudakon, fali peremeken oda, most a leszakadt hidat átugorva, jobbra menve elérsz a felső szinten levő forgó kapcsolóhoz.. Forgasd meg, és a ciszterna megtelik vízzel, és felemeli a kis tutajt is. **[Checkpoint]**

Most gyűjtsünk be pár felvehető cuccot, mielőtt továbbmennénk. Ugye láttad, hogy milyen, rácsos csöveken áramlott a víz a ciszternába? Nos három ilyen a vízben rejtve a cuccokat. Az elsőhöz a kis hídról balra ugorj a vízbe, kicsit ússz le, és a rács felett beúszva egy **Nagy Medipack**-ot vehetsz fel. Most a szemközti oldalhoz ússz. A baloldalon szintén kissé leúszva, a rács alatt beúszva egy **Kis Medipack**-ot találsz, majd a jobb oldali falnál, pont szemben a vízemelő karral, **Shotgun Lőszer**-t találsz.

Artifact 1: Most keresd meg az egyik oszlopon a vízi kart, és húzd meg. Lent a mélyben, ahol a ládákat tologattad, kinyílt a rács, és leúszva felveheted az **Artifact 1**-et, és mellette **50-es Lőszer**eket is.

Most már ússz fel, mássz fel a felemelt tutajra, és ugorj róla a partra. A csákyáddal húzd úgy, hogy rajta keresztül fel tudj kapaszkodni az átjáróba. Kapaszkodj is fel, és egy terembe érsz, egy újabb medencéhez. **[Checkpoint]**

Ugorj a vízbe. Az áramlat elkap, hagyd magad sodortatni, sőt néha be is segíthetsz úszással. Végül leesel egy kis tóba. **[Checkpoint]** Mássz ki a partra, és vedd fel a **Shotgun Lőszer**-t. Ugorj ismét a vízbe, keresd meg a víz alatti járatot, és egy templom elé érsz. **[Checkpoint]**

A Tihocan templom kívül: Mássz ki a templommal szemközti oldalon először, és vedd fel a **Shotgun Lőszer**-t, és az **50-es Lőszer**-eket is. Ússz át a templomhoz.

A templommal szembe nézve, balra ugorj a vízbe, és keresd meg a kis barlangot, ahol kimászva a vízből egy kart húzhatsz meg. Ez nyitja ki a templom ajtaját. **[Checkpoint]**

Artifact 2: Ugorj a vízbe, és visszafelé úszva most szemben, egyenesen ússz, és meglátod a fénylő **Artifact 2**-öt a vízben. Veddd fel, és úszás felfelé, mássz ki a vízből a templom elé.

Nézd meg a két kentaur szobrot, hamarosan meggyűlik velük a bajod, de most még ártalmatlanok. Nézd meg a terepet is, itt kell majd harcolnod. Most még begyakorolhatod az Anniversary speciális harcát, az oldalugrásos lövést. De erről majd kicsit később. Menj be a templomba. **[Checkpoint]**

A filmbejátszásban Lara bemegy a templomba, megközelíti a Sciont.

Itt nyugszik az Tihocan, a király, és isten, egyike a triumvirátusnak, akik a három Sciont őrzik, a nagy árulás után, amikor Atlantis arra kényszerült, hogy elveszék a habok között.

Larafeltárja a sírt, de ott nincs semmi, üresen tátong. Megjelenik viszont Pierre, aki fegyvert fog rá.

Pierre: Nos Mademoisille az Ön megérzései, kutatásai, a Scion két darabjába kerülnek. És az életébe, ha nem adja ide önként.

Lara: Ezt az árat nem adom meg ezért. És persze a Scionok sem lesznek az Öné.

Pierre: Ne legyen bolond. Nincs az a kincs, amiért érdemes lenne meghalnia.

Lara: De igen, van!

Lara leüti Pierre-t, fedezékbe vonul a lövések elől, majd megtámadja Pierre-t. A filmben most újabb interaktív feladat következik, időben, gyorsan nyomd meg a megfelelő nyilakat, amiket a képernyő mutat.

A templom elér érnek, ahol megelevenedik a két szobor. Pierre halálosan megrémül.

Pierre: Átgondoltam a dolgot. A kincsek Önt illetik. Sok sikert hozzájuk.

Odadobja Larának a Sciont, azt gondolva, hogy így megússza a halált. Lara el is kapja, de a kentaurok így is végeznek Pierrel. Larának nincs más választása, végeznie kell a dögökkel.

[Checkpoint] Készülj fel a harcra. Állítsd be úgy a billentyűket, hogy minden, ami kell, kézre essen. Én nem használtam az egeret, de persze mindenki úgy harcol, ahogy akar. A lényeg: Fel kell bősztíteni a kentaurokat. Amikor az alsó csík, a düh csíkja megtelik először, akkor kövé akarnak változtatni, ez ellen egyszerűen használd a csáklját, és dobd rájuk kétszer, háromszor. (egyszer nem elég) Ez arra jó, hogy abbahagyja a kövé dermesztést. :) A második felhergelésre, amikor másodszor is megtelik a dühcsík, akkor neked fognak rohanni, hogy legázoljanak. Ekkor egy kis zöld kör is megjelenik a fejük felett. Nos ekkor vigyázz. Rohanj oldalra, majd amikor közel érnek, és megjelenik a négy kék nyíl a képernyő jobb sarkában, nyomd meg az oldalra gomb mellett a guggolás, bukfcenc gombot is, Ezzel kitértél előlük, és amikor a kék nyilak összeérnek, megjelenik a piros célkereszt. Nos akkor lőj egyet a fejükbe. Ezzel lebénítod a kentaurt. Most gyorsan rohanj a közelébe, csáklýázd meg a pajzsát, gyorsan nyomd meg a feladat gombot, és rántsd magadhoz. Ez a lényeg, hogy legalább az egyiktől megszerezd a pajzsot. A másikkal már nem kell ugyanezt eljátszanod, elég egy pajzs is.

Ne felejtse el: Mindig kétszer kell felhergelni őket. Először kövé akarnak változtatni, a másodikra lerohannak. Most az a lényeg, mivel már megvan a pajzs, hogy a lerohanáskor felre szaladj. De légy mindig a pajzs közelében, mert amikor kövé akarnak változtatni, akkor gyorsan a feladat gombbal kapd fel, ezáltal a sugár visszamegy a feladónak, és a kentaur válik kövé. Ilyenkor tedd le a pajzsot, és lődd őket. Persze az egészségcsíkot is figyeld, nehogy közben elfogyjon az életed. Bátran adagold a medipackot, amíg nem gyakorlod be, van belőle bőven, és érdekes, hogy a harc végén a mentés visszatöltésnél meglesz újra mind, a lőszerrel együtt. :) Én kérek elnézést ezért a hibáért Crystal Dynamics. LOL

A gyengébb idegzetűek megtehetik azt is, hogy el sem mozdulnak a pajzstól, csak lőnek. Néha egy, egy medipack, majd kellő időben felkapni a pajzsot, és lőni a megkövesedett dögöket. Így is meg lehet oldani, a tűzbombák ellenére is. :)

Tehát a mozgáskombináció a kék nyilak megjelenésénél: Oldalra futás, utána plusz guggolás-bucfcenc gomb, és a piros célkereszt megjelenésénél lövés.

Mozgáskombináció a pajzssal: Lőni a kentaurt, majd amikor kövé akar változtatni, felkapni a pajzsot a feladat gombbal, (alaphelyzetben "E") majd amikor kövé vált, a feladatgombbal letenni a pajzsot, és lőni ezerrel.

Az én billzetkiosztásom, (csak javaslat :) : Jobb kézre: Kurzorok, jobb kisujjra a numpad0-án a csáklya, numpad1-en a feladatgomb, amivel elrántom a pajzsot.

Bal kézre: Lövés-Space, bal CTRL guggolás-bukfenc. A medipack adagolást, ha kell, állítsd be magadnak hogy kényelmes legyen, és ne kelljen nézni közben a billzetet, arra nincs idő. :)

Ha végeztél a kentaurokkal, Lara összeilleszti a Scion két darabát, és jön a látomás. Látja a három uralkodót, a három Scion őrzőjét. Qualopec, és Tihocan, és, és a harmadik egy nő. Már tudja, a cél Atlantisz.

A látomás végén Lara felveszi a Sciont, és elindul tovább, hogy megtalálja a harmadik darabot. Most Egyiptom a cél. [Checkpoint]

EGYIPTOM

09. Temple of Khamoon:

Kills: 24

Supplies: 34

Artifacts: 3

Relics: 1

Additional Secrets: 3

Motorral érsz a templom bejáratához. **[Checkpoint]** Menj végig a barlangon, kapaszkodj le a peremre a teremnél, és balra ugorva leesel a földszintre. **[Checkpoint]** Keresd meg a sarokban a mozgatható ládát, és húzd ki a falból. Menj be mögé, és vedd fel a **Shotgun Lőszer-t**, és a **Kis Medipack-ot**. Nézz körül a teremben. Két arany karikát is látsz a falon. Csákyázd meg mindegyiket, és rántsd a földre az oszlopokat. **[Checkpoint]**

Ugorj fel a kihúzott ládára, onnan jobbra kapd el a fali peremet. Mássz fel, vedd fel a **Kis Medipack-ot**, majd kapaszkodj fel ott is a falra. Csimpi balra, ugrás a baloldali fali peremre, majd feljebb, és még feljebb. Onnan balra ugrás a rúdra, végül a lecsúszós oszloptöredékre. A végéről elugorva elkapod a szemközti peremet, ahonnan az oszlopot rántottad le. Csimpizz a baloldalára, majd hátraugorva kapd el a rudat. Ugrás a másik rúdra, végül a másik lerántott oszlop helyére érsz. Még pár perem, egy jobbra ugrás, és felérsz a következő kis barlangba. **[Checkpoint]**

Ugorj rá a fal közepén levő skarabeusz jelre, majd gyorsan feljebb ugorva egy folyosóra érsz. Csússz le, ugrás a rúdra, és ugrás a következő skarabeusz jelére, majd ott is gyorsan feljebb ugorva érsz a következő folyosóra. Elérsz egy kis terembe. **[Checkpoint]**

Gyorsan fuss át a termen, kapaszkodj fel a túloldalón, és biztonságos távolságból most már kinyírhatod a fekete párducot. Vedd fel a **Shotgun Lőszer-t** a teremben, majd újra menj vissza a párkányra.

Secret 1: Kapaszkodj fel a fali peremre, csimpi balra, ugrás a másik falon levő részbe. Mássz is fel, majd újabb perem, újabb balra csimpi után felérsz egy kis karzatra, ahol egy **Nagy medipack-ot** találsz az **1.secret**-ben.

Ess le a terembe, mássz fel ismét a párkányra, és most már menj tovább, lecsúszva a térre.

A filmbejátszásban látod, két múmia elevenedik meg a Szfinx előtt.

A Szfinx és az obeliszk tere: Itt is használhatod a bukfences módszert, mint a kentauroknál, de felesleges, simán löve a két múmiát, közben futva előlük ki lehet nyírni őket. Ha végeztél velük, kutasd át a területet, mert egy **Kis Medipack-ot**, egy **Shotgun Lőszer-t**, és egy **50-es Lőszer-t** találsz ott. Ha megvan keresd meg a kis letört, kerek oszlopdarabot. Mássz fel rá, ugorva kapd el az oszlopon a peremet. Ugorj feljebb, csimpizz balra a túloldalára, majd hátraugorva kapd el a másik oszlopot. Csimpizz kicsit jobbra onnan ugorj feljebb, még feljebb, és végül felérsz egy platformra. **[Checkpoint]**

Ugorj át a következő párkányra, futás közben lőj bele jobbra, a falon levő gombba, ez egy rudat aktivál, de csak egy időre, így fuss, ugorj rá, és rögtön ugrás róla tovább, a következő párkányra. Vedd fel az **50-es Lőszer-t**, ugorj az oszlopra, onnan az alacsonyabbra, majd jobbra a létrához. Mássz fel, és ugorj át a Szfinx fejére.

Artifact 1: Mássz fel jobbra a fej feletti párkányra. Ott jobbra, a sarokban mássz fel a résbe, és megtalálod az **Artifact 1-et**. Irány vissza a Szfinx fejére.

Ugrás, kapd el a csáklával a gyűrűt, és ugrás az oszlopra. Mássz fel ott a párkányra, majd futás, ugrás, csáklya elő, és falonfutás következik. A falonfutás végén ugrás, újra csáklya, és újabb falonfutás után, elérsz a túloldali párkányra. Jobbra ugorj a lecsúszós részre, és elérsz a Szfinx háta mögé. A lecsúszós rész, egy kis rést rejt. Mássz be, és egy **Nagy Medipack-ot** vehetsz ott fel. Most már menj a karhoz, húzd meg. Ez nyitja ki lent, az ajtót. **[Checkpoint]** Menj végig a folyosón, és egy terembe érsz. **[Checkpoint]**

Terem, hat mozgó szoborral: Menj a terem közepe felé, de időben fordulj vissza, és ugorj fel a bejárat melletti sziklára, onnan kényelmesen kinyírhatod a két fekete párducot. Menj a terem végébe, és húzd meg a kart, a falon. Irány vissza a bejárat felé, ugrás gyorsan a szoklára, és gyilkold le az újabb két párducot. Menj az egyik kinyílt rácson át a kis szobába, és vedd fel a **Kis Medipack-ot**. Mivel kifutottál az időből, ismét menj a karhoz, és húzd meg. Most már rohanás a bejárat melletti kis sziklára, onnan kapaszkodj fel a szoborhoz a párkányra. Futás, ugrás a következőre, de onnan balra, a másik oldalra. Onnan a csáklával egy falonfutás következik, majd elkapod a túloldali falon a peremet. Csimpi jobbra, egyel lejjebb, majd ugrás az ajtón levő peremre, de gyorsan ugorj fel, mert az ajtó a súlyod alatt lemegy. Csimpi jobbra, ugrás a jobb oldali falon levő peremre, onnan pedig a folyosó peremét elkapva jobbra, felmászhatasz. **[Checkpoint]**

Menj végig a folyosón, csússz le a gödörbe, és végezz a három patkánnyal. Vedd fel a **Kis Medipack-ot**, húzd ki a ládát a falból, és told át a gödörben a túloldalra, így ezen keresztül feljutsz a másik folyosóra. Ismét egy gödör, ott **Shotgun Lőszer-t** találsz. A fali peremeken át visszajutsz a folyosóra. Ugorj rá az első rúdra, amikor az kijön a falból, de gyorsan mindjárt ugorj tovább a következőre. Onnan ugorj a fali peremre, de onnan is gyorsan felfelé, mert lesüllyed. Bár ha le is süllyed, amikor elindul felfelé, még elkaphatod, és gyorsan felugorhatsz a következő folyosóra, ami egy újabb térre vezet. **[Checkpoint]**

A kétobeliszkes tér: Ugorj le, és fuss szembe, gyorsan ugorj fel a macskaszoborhoz. Onnan már kényelmesen levadászhatod a két krokodílt. Menj vissza a bejárat alatti folyosóra, és vedd fel a **Kis Medipack-ot**.

Secret 2: A bejáratnál szemben, a baloldali oszlopsor mögött mássz fel a párkányra, és **Shotgun Lőszer-t**, és **Kis Medipack-ot** vehetsz fel a **2.secret**-ben.

Menj vissza a térre, ugorj a vízbe. Ússz le, húzd meg a kart, és gyorsan ússz át a lassan bezáruló rács mögé. A feladat gombot nyomodva gyorsabban tudsz úszni. Ha átértél, ússz fel, és mássz ki a partra. **[Checkpoint]**

A vizes terem: Ugorj először a vízbe, és az egyik oszlop tövében felveheted a **Nagy Medipack-ot**. Mássz ki ismét a partra, ugorj a skarabeuszmintás süllyedő peremre, gyorsan kapaszkodj feljebb, majd jobbra ugorj a felső emeletre. Igen ám, de ez a híd mozog. Gyorsnak kell lenned. Futás, ugrás át a híd túloldalára, és ott gyorsan kapaszkodj fel a fali peremre. A

híd visszamegy az eredeti állapotára. Ess le, futás, ugrás a másik falon levő skarabeuszmintára, onnan feljebb, majd jobbra, és egy kis oldalterembe értél. Jobbra egy **Kis Medipack**-ot találsz. Mássz vissza a kis hídra, ugorj az oszlopra. Fordulj a fal felé, ugorj itt is a mozgó peremre, majd feljebb, és megint feljebb. Ugorj az oszlop tetejére, majd a másikra. Mássz fel teljesen, és jobbra ugorva, a kis beugróban, a zárt rács előtt egy **Nagy Medipack**-ot, és **50-es Lószert** vehetsz fel. Ismét juss vissza a második oszlopra, de most balra ugorj. Vedd fel itt is az **50-es Lószert**-t, és húzd meg a kart. Ez egy ládát ejt le az előző teremben. Menj hát vissza abba a terembe. **[Checkpoint]**

Told a ládát át, a túloldalra, jobbra a fal elé. Mássz fel rá, ugrás a fali peremre. Ugrás feljebb, majd hátra a mozgó párkányra, rohanj, ugorj át a túloldalára, majd jobbra a skarabeuszmintára. Gyorsan ugorj feljebb, majd jobbra a másik skarabeuszra. Ismét gyorsan feljebb, majd balra, végül hátra egy rúdra, és onnan eléred a kis fali beugrót. Állj szembe a túloldali csapóhíddal. Húzd le a csáklával, majd futás ugrás, csáklya elő, és egy lendülettel juss át a lassan felcsukódó csapóajtón. Húzd meg a kart a falon, ezzel lenyitod újra a csapóajtót, és a mennyezetit is. **[Checkpoint]**

Ugorj is rá a jobb oldali, mennyezeti csapóajtóra. Onnan hátra a rúdra, majd pörgés, ugrás a másik ajtóra, végül fel a terembe. Húzd meg a kart a falon, ezzel kinyitva a macskaszobor alatt egy átjárót. **[Checkpoint]**

Artifact 2: Mielőtt lemennél a terembe, balra ugorj, és kapd el a csáklával a mennyezeti gyűrűt. Falonfutás után kapd el a falon a peremet, majd hátraugorva lödd ki újra a csáklát, elkapva a következő gyűrűt. Még két gyűrű, és a macskaszobor felett leszel a tetőn, ahol felveheted a **2.Artifact**-ot.

Újra a két obeliszkos tér: Mássz le a peremek segítségével a medence felett a földszintre, végezz a két krokodillal, és ugorj a macskaszobor talapzatára. Ess lefelé, és leérsz egy folyosóra, ami egy újabb terembe vezet.

Terem fekete párducokkal: Mielőtt lemennél a terembe, vedd fel balra az **50-es Lószereket**, és persze jobbra is találsz **50-es Lószert**-t. Készülj a harcra, mert lent rengeteg fekete párduc támad rád, **[Checkpoint]** sőt, kinyitva jobbra a rácsot, még kettő rohan ki onnan. A teremben, a másik oldalon szintén nyitva van egy rács, ott **Nagy Medipack**-ot találsz. Menj be oda, ahonnan az utolsó két párduc rohant ki. **[Checkpoint]**

Menj ki ismét a terembe, jobbra kapaszkodj fel a falra, ugrás egyel feljebb, majd balra ugorj a kapura, de rögtön hátra is, mert a kapu a súlyod alatt lemegy. Ugorj az oszlopon is feljebb, majd jobbra, a kis fémrúdra. Az elforog veled, így a baloldaláról most ismét a fali peremre tudsz ugrani. Ugrás feljebb, majd hátra az oszlop tetejére.

Secret 3: Mielőtt továbbmennél, fordulj balra, lőj bele a szemközti falon levő gombba, ez egy karikát aktivál a plafonon, így már át tudsz oda jutni, és felveheted a **Nagy Medipack**-ot, és az **50-es Lószert**-t a **3.secret**-ben.

Juss vissza az oszlopra, és menj be most már a folyosóra. Fegyver a kézben legyen, mert egy fekete párduccal találkozol. **[Checkpoint]**

Gyilkold le a párducot, szemben mássz fel a fali beugróba. Láttad a kis filmbejátszásban, valami ebben a teremben még lesz a mennyezeten, de ez később. Mássz fel a létrán, és

gyilkold le a múmiát. Még ne menj balra a folyosóra. Menj először jobbra, vedd fel az **50-es Lőszer-t** és a **Nagy Medipack-ot**.

Artifact 3: A medipacktól futás ugrás, csáklázd meg a falon a karikát, de most ne fuss a falon. Középen lógva mássz feljebb a kötélén, egészen a rács közepéig, és ugorj hátra a kis oszlopra. Ha elveszted az egyensúlyt, a feladatgombbal tudod helyreállítani. Fordulj balra, ugrás, kapd el az oszlopon a peremet. Ugrás balra, a következőre, majd a peremen át a legszélsőre. Ott csimpizz át a túloldalra, ott ugorj vissza a középsőre, majd hátra a fali peremre. Jobbra ugorj, csáklya elő és ugrás a fali kis párkányra, ahol felveheted a **3.Artifact-ot**. Juss le a földszintre.

Menj most már tovább a folyosón, fel a létrán, és egy ismerős terembe érsz, de a felső emeletén. **[Checkpoint]**

Terem hat szoborral. Az emeleten: Menj a karhoz, és húzd meg. Időre fog menni a feladat, de javaslom. Először nézz körül, mert amíg a videó megy, addig is vesztesz pár másodpercet. Sőt, én visszamentem egy csekkpontot, majd újra ide vissza, hogy ne legyen már filmbejátszás. A kimozduló párkányokon kell átjutni a túloldalra. Húzd meg hát a kart, ugrás az elsőre, majd balra a másodikra. Ott ugrás a következőre, majd jobbra a másik oldalra, és ott is a következőre. Ott már nem kell balra, az utolsó ugranod, hanem mindjárt elkaphatod a túloldali folyosót, és felmászva, felvéve egy **Nagy Medipack-ot**, egy újabb kart húzhatsz meg. **[Checkpoint]**

Ez a kar, az előbbi helyen, ahol a múmiával találkoztál, ott nyitja meg a skarabeusz szerkezetet, de csak félig. Be van rozsdásodva a kar, rá kell segíteni. :) Menj hát vissza abba a terembe, átjutva a most már nem mozgó párkányokon, és le a létrán. Ismét menj fel a sarokba a köre, ugrás, csáklya elő, és ismét középen ugorj hátra az oszlopra. De most jobbra indulj, ugrás a másik oszlopra, majd a falon levő peremre. Ugrás balra a másik peremre, végül a szerkezetre, így már a súlyod lenyitja teljesen, és a földszinti terem megtelik homokkal. **[Checkpoint]** Menj hát le a létrán, fel a homokdombon, kapaszkodj fel a folyosóra, ami egy újabb terembe vezet. **[Checkpoint]**

Terem négy obeliszkkel, és nyolc mozgatható ládával: Menj be a terembe, és húzd ki mind a nyolc mozgatható ládát, az oszlopok alól. Ezzel felemelted a négy obeliszket. Két párduccal is meg kell birkóznod, majd menj be a kis termekbe, és gyűjtsd be a **2 Shotgun Lőszer-t**, és a **2 50-es Lőszer-t**. Négy kis teremben, négy képet látsz a falon. Figyeld meg a képet, és felette a jeleket is. Kint az obeliszkek tetején látod a felső jelet, és az obeliszkek alján, addig kell forgatni a hengert, míg a jel alatti ébra lesz, az ajtó felé. Ha sikerült, kinyílt a nagykapu. **[Checkpoint]**

Relikvia: A kinyílt nagykapu jobb oldalán, húzd belülré a mozgatható tömböt. Állj fel rá, kapaszkodj fel a fali részbe. Ugorj feljebb, csimpizz át a túloldalra, és hátraugorva elkapod a fali peremet. Ugrás jobbra a másik oszlopra, csimpiz át a másik oldalára, ptt feljebb kell ugrani, majd hátra, az első obeliszkekre. Az obeliszkeken kell átjutni a túloldalra, ott ismét az oszlopon levő peremet kell elkapni. Csimpiz át a jobb oldalára, majd leesve elkapod a kis szoba peremét. Mássz fel, és a secretben megtalálod a **Mummified Cat-ot**, egy **Nagy Medipack** társaságában.

Menj le a terembe, át a kinyílt nagykapun, ami a következő pályára vezet. **[Checkpoint]**

10. Obelisk of Khamoon:

Kills: 7

Supplies: 22

Artifacts: 4

Relics: 0

Secret: 0

Menj fel az emelkedőn, és egy nagy terembe értél. Vedd fel az egyik, jobb oldali oszlop mögött a **Kis Medipack**-ot, és húzd meg a falon a kart. **[Checkpoint]** Az egyik híd leereszkedett, és fel is veheted az **Eye of Horus**-t. **[Checkpoint]** Menj vissza a bejárat felé, és jobbra a falon lemászhat a létrán, vagy akár le is ugorhatsz a vízbe. Mindkét oldalon találsz valamit, az egyik oldalon egy **Kis Medipack**-ot, a másikon pedig **50-es lőszer**-t. Mássz ki a vízből a folyosónál, és menj a mozgó ajtók felé. **[Checkpoint]** Juss át a mozgó ajtókon, és egy emeletes terembe érsz.

Magas terem platformokkal, oszlopokkal: Menj jobbra, a lépcsők mögött **Shotgun lőszer**-t vehetsz fel, majd a lépcsőn felmenve ugorj rá a kapcsolóra, és a súlyod lehúzza azt, ezzel egy oszlopot süllyesztesz le a terem másik oldalán. Ugorj hát hátra, futás, ugrás a lassan visszaemelkedő oszlopra. Onnan balra, a rúdra, majd a falon levő peremre. Ugrás feljebb, majd hátra, de itt sietned kell, mert ez a platform lassan bemegy a falba. Ugrás hát gyorsan át a sarokban levőre. Ott jobbra indulj, a legutolsó pillanatban ugorva elkapod a szemben levő kis hidat. Ugrás át a túloldalra, és ha meg akarod szerezni az Artifact-ot, akkor a sziklák mögött húzd meg a kart a falon, ez fent, a magasban egy rudat enged ki a falból.

Artifact 1: Az útvonal ugyanaz, mint a sima játékmeneté, de időre megy, ha meg akarod szerezni az Artifact-ot. Köbő 90 másodperced van, amíg a kiemelkedett rúd, visszahúzódik a falba, ekkor lent újra meg kell húznod a kart. Na kezdjük. Tehát meghúztad a kart. A filmbejátszás után gyorsan fordulj meg, ugrás át az oszlophoz, kapaszkodj is fel rá, és még magasabbra. Csimpizz át a jobb oldalára, hátraugrás a másik oszlopra, annak jobb oldalára, majd feljebb. Ugrás jobbra, a fali peremre, majd jobbra, a rúdra, végül a fal melletti kis párkányra. **[Checkpoint]** **Itt vigyázz, ha visszatöltöd a mentést, előbb le kell menni, újra meghúzni a kart, mert visszaáll eredeti helyzetébe.** Tehát, futás végig a párkányon, kapaszkodj fel a falra, ugrás feljebb, ugrás hátra a mozgó párkányra, majd onnan a középső hídra. Próbálj úgy ugrani, hogy mindjárt a peremét kapd el, így nyersz pár másodpercet. Csimpizz jobbra, közben nyomkodd a feladatgombot, így gyorsabban haladsz, mássz fel középen, majd most a túloldalán csimpizz balra. Ugrás fel az oszlopra, csimpi át a baloldalára, majd hátraugorva a másikra, egyel lejjebb ess, és ott már jobbra kapaszkodva felmászhat az oszlop mögött. Futás a fal mellett, ugrás a fali peremre, ott egyel feljebb, csimpi gyorsan balra, majd egészen a sarokból ugrás hátra, csáklyát elő, és egy falonfutás következik, ami után el kell kapnod a túloldali falon a peremet. Nem baj, belefér az időbe, ha egyet belendülsz, nyomva a balra, és jobbra-t, de a végén az előre-t nyomd, úgy ugorj el a fali peremre, akkor sikerülni fog. Gyorsan kapaszkodj balra, ugrás a másik peremre, ott is balra, majd ugorj hátra az oszlopra. Kapaszkodj át a túloldalára, ott ugorj feljebb, majd hátra a másik oszlopra. Most ugrás fel az oszlop tetejére, és onnan folytasd az utad a másik oszlopra, majd a fal előtti párkányra. Ha időben vagy, jobbra még ott a fali rúd. Gyorsan ugrás rá, át a túloldalra, és felveheted végre az **1. Artifact**-ot. Menj vissza a rúd felé. **[Checkpoint]**

Az legfelső emeleten: Most juss át a másik oldalra, a rudakon keresztül. **[Checkpoint]** Vedd fel balra a **Nagy Medipack**-ot, és menj fel az emelkedőn. Kézbe a fegyvereket, öld le a

múmiát. Mielőtt a rúdra ugranál, először menj le a létrán a gödörbe, és vedd fel a **Shorgun Lőszer-t**, és a **Kis Medipack**-ot. Mássz fel a létrán, ugorj a rúdra, de rögtön ugorj tovább a fali, skarabeuszos karra, és onnan is rögtön felfelé a fali peremet elkapva. Mássz balra, majd balra ugorva elkapod a lépcsők peremét. Menj fel a lépcsőn, juss át a mozgó ajtókon, és felérsz az Obeliszkes terem emeletére. **[Checkpoint]**

Menj először jobbra. Kapaszkodj fel a fali peremre, csimpi egészen balra, ess le egyet, és hátraugorva egy rúdonforgás után meghúzhatod a kart a párkányon. **[Checkpoint]** Juss vissza, és most a másik irányba menj, a szürkébb peremeken igyekezz gyorsan túljutni, mert leszakadnak. Nyomd a feladatgombot, ezzel sietségre ösztönözve hősnönket. :) Menj végig a folyosókon, vigyázz a mozgó pengékre, és egy újabb terembe érsz. **[Checkpoint]**

Terem hosszú lejtővel: Csússz le végig a hosszú lejtőn. Fegyvert a kézbe, lent öld le a múmiákat. Vedd fel a **Shotgun Lőszer-t**, és az oszlopok mögött a **Kis Medipack**-ot. Az egyik fali beugróban is találsz egy **Kis Medipack** ot, majd a jobb oldaliban húzd meg a fali kart. **[Checkpoint]** Kinyílt egy rács a teremben, de még **NE** menj arra, előbb még sok feladat vár, és szenvedés. :) Kinyílt egy másik rács is a teremben. Húzd ki a tömböt, menj be mögé egy **Kis Medipack**-ért, majd felmászva rá ugorj a fali peremre. Ugrás feljebb, majd hátraugorva csákyát elő, és a falonfutás végén a skarabeuszos karra kell érkezned. Ugorj gyorsan feljebb, majd balra a hídra. Persze lehet a kötélről közvetlenül is a kis hídra ugrani. Most felveheted ott a **Mini SMG Lőszer-t**, és egy **Kis Medipack**-ot, felmászva a tömbökre. Irány vissza, le a hídra. Kapaszkodj fel jobbra, a falra, ugorj feljebb, csimpi balra a sarokba, majd hátraugorva, csákyát elő, és a falonfutás után kapd el a szemközti skarabeuszos kart. Gyorsan ugorj feljebb, majd balra ugrás következik, újabb falonfutással. De itt **NE** balra akarj ugrani, hanem a másik oldalra kell eljutni, tehát falonfutás, majd visszafelé, és onnan ugorva kapd el a fali peremet. Ugorj feljebb, és itt hátrafelé ugorva kell megcsákyázni a következő aranygyűrűt. Ha sikerül ez a falonfutás is a két pengén át, akkor elkaphatod a lépcső peremét, majd felmászva rá megpihenhetsz. **[Checkpoint]**

Menj le egy lépcsőt, onnan ugorj, csákyát elő, és újabb falonfutás lesz, de most a végén jobbra kell elugranod a faltól, és újabb gyűrűt megcsákyázva végül eljutsz a sarokban levő kis platformra. Ugrás onnan a fali peremre, végül felmászhat az átjáróba. Menj végig a folyosón, és húzd meg a kart a falon, ez engedi le a következő hidat lent, a víz felett. Hát ezért kellett ide feljönni. :)

Artifact 2: Most menj vissza, a terem közepén fent csákyázd meg a gyűrűt, és elfordulva a kötélén visszajutsz a lépcsőkre. Ismét menj egyel lejjebb, ismét csákyázd meg az első, majd a második gyűrűt. Állj meg a falonfutással, ereszkedj le amíg lehet, de vigyázz, ne ess le. Egy kicsit, egy icipicit indulj meg jobbra, és akkor ess le az alattad levő oszlopra, és máris felveheted az Artifact2-öt. Juss le a földszintre, és most menj át a kinyílt rácson. **[Checkpoint]**

Egy mozgó ajtóhoz értél, ami mögött oszlopok állnak egy gödörben. Ezeket kell átjutnod. Próbáld úgy megoldani, hogy ne állj meg. Vagyis ugrás az első oszlopra, rögtön a másodikra, és így tovább a mozgó következő ajtón is át, és elérsz a lenyílt hídra. Vedd fel a **Kis Medipack**-ot, és feszítsd ki az obeliszkből a **Sreal of Anubis-t** is. **[Checkpoint]** Menj vissza a hídon, irány balra, a rudakon átjutsz a túloldalra. Vedd fel a **Shotgun Lőszer-t**, és a **Kis Medipack**-ot az oszlopok mögött. Ott is vár egy **Kis Medipack**, és ott az **Ankh of Isis-t** feszítheted ki. **[Checkpoint]** Menj végig a folyosón, át a forgó pengéken, akár bukfencelve, még egy mozgó ajtón, oszlopon kell átjutnod, és elérsz egy újabb terembe. **[Checkpoint]**

Terem három múmiával: Menj fel balra a lépcsőn. **Itt VIGYÁZZ!!! Még véletlenül se ránts le az Ankh jelű kapcsolót, mert pengéket aktivál, és nehezebb lesz az utad.** Az első lépcsőről ereszkedj le az alattad levő párkányra, onnan futás, csáklyát elő, falonfutás és eljutsz a sarokban levő tömbre. Innen már kényelmesen levadászhatod a mélyben várakozó múmiákat. Ha megvagy, menj le, és a párkányokon felkapaszzkodhatsz az átjáróba. **[Checkpoint]**

Juss át a forgó pengéken, vagy guggolva, vagy átugorva őket, majd jön egy újabb kellemetlen feladat. Három, mozgó ajtón kell túljutnod, de három oszlopon ugrálva. Jól kell időzíteni. Amikor a legközelebbi ajtó becsukódik, akkor futás, ugrás az első oszlopra. Általában megbillen az elsőnél Lara, így rögtön nyomd meg a feladatgombot, de rögtön ugorj is tovább a második oszlopra, majd megállás nélkül a harmadikra. Onnan is rögtön tovább a fali peremre. Mássz oldalra teljesen, és amikor elment a forgó penge ugorj feljebb, majd fel a folyosóra. Ne aggódj, ha meghúztad a folyosó végén a kart, igaz hogy lesz egy **[Checkpoint]** de ugyanezt el kell játszaniod visszafelé is. :) Ha nem kellene az Artifactok, akár el is hagyhatod a termet, visszatérve az utolsó hídhöz.

Artifact 3: A terembe visszaérve, ne menj vissza még a leengedett hídhöz. Fordulj jobbra, ugorj az oszlopra, kapaszkodj fel a falra. Csimpi balra, ess le egyet, majd csimpi megint balra, végül feljebb ugorva, elérsz egy párkány alá. Még ne mássz fel. Menj tovább balra, a sarkon túl is, és a párkány végén ugorj balra. Gyorsan nyomd meg a feladat gombot, hogy visszanyerd az egyensúlyt, és kapaszkodj ott is a sarkon túlra, balra. Mássz fel a fali beugróba, és meg is van a **3. Artifact**.

Ess le a földszintre, ismét juss el a párkányig, és most már mássz fel. Kapaszkodj fel jobbra a fali peremre, majd feljebb, és feljebb ugorva egy folyosóra érsz, ami felvezet egy emeletet. Kapaszkodj fel ott is a fali peremre, ugorj egyel feljebb, majd hátraugorva egy újabb párkányra értél. Futás, ugrás, csáklya elő, falonfutás, és a túloldalon **Nagy Medipack**-ot, és **Shotgun Lőszer**-t találsz..

Artifact 4: Ismét ugorj, csáklya elő, de most mássz feljebb a kötélén, egészen a festményen levő fáraó szoknyájáig. :) Na most add elő a falonfutást, és amikor jobbra a legmagasabban vagy, nem előre kell ugranod a kötélről, hanem hátra, így elkapva a párkányt. Mássz fel, ugrás a fali peremre, onnan pedig a rúdra. Nem baj, ha lesüllyed, akkor is eléred a túloldali párkányt, ahol **50-es Lőszer**-t, és a **4. Artifact**-ot találsz.

Juss le egészen a földszintre, de vigyázz, a lejtőn lefelé még egy múmiával találkozol. Lent, kapaszkodj fel arra a tömbre, ahonnan kinyírtad a múmiákat. Futás, ugrás, csáklya, falonfutás, pár fali perem, és visszajutsz a terem bejáratához. Irány vissza most már az Obeliszk-es terem.

Ugrás balra a rúdon át az oszlopokhoz, és átmenve az utolsó hídon megkapod végre a **Scarab of Osiris**-t. **[Checkpoint]**

Kinyílt a vízben a rács. Ugorj hát a vízbe, ússz át rajta, ússz egyenesen, majd a folyosó végén felfelé. Kimászva vedd fel a **Kis Medipack**-ot, a **Mini SMG Lőszer**-t, és húzd meg a kart a falon. **[Checkpoint]** Mássz fel a létrán, és a szobros termen át visszajutsz a nagy Obeliszkhez. Ott még meg kell küzdeni egy kentaurral, de ez már nem veszélyes ellenfél. Tedd a tárgyakat az Obeliszken levő foglalatokba, és kinyílik a nagykapu, ezzel vége is ennek a bizonyos könnyű pályának. :) **[Checkpoint]**

11. Sanctuary of the Scion:

Kills: 24 (28 ha újra felmész a repülő múmiákhoz)

Supplies: 10 (plussz a párr Mini SMG pisztoly a secretben)

Artifacts: 2

Relics: 1

Additional Secrets: 1

[Checkpoint] Menj fel a lépcsőkön, öld le a két múmiát, és egy terembe értél. Hátul vedd fel a **Kis Medipack**-ot, és a **Shotgun Lőszer**-t. Nézz körül. Négy forgatható oszlopot találsz a teremben, és a falakon három képet. Nézd meg a képeket jól. Az oszlopokat úgy kell forgatnod, hogy a képek előtti két oszlopon ugyanaz a jel nézzen egymás felé. Annyit segítek, hogy a bejáratától nézve jobb oldaliakat jobbra, a baloldaliakat balra forgasd. Viszont érdekes, de nekem más kombinációban is felemelkedett az oszlop. Azt is figyelj meg, hogy a forgatáskor, egy mindig áll, tehát csak három forog egyszerre. Szóval csak tekergesd, forgasd őket, míg felemelkedik középen egy oszlop. Kapaszkodj fel a peremeken, ugorj hátra a létrára, és mássz fel a folyosóra, emi egy mozgó ajtóhoz vezet. **[Checkpoint]** Itt ugorj a baloldali ajtó előtti platformra, de gyorsan ugorj a fali peremre. Ugorj feljebb, majd jobbra a skarabeuszmintás kapcsolóra. Ugorj hátra a másikra, és gyorsan felfelé a fali peremre. Ugorj balra, az ajtó utánira, csimpizz balra, majd hátra a következő folyosóra, ami egy Szfinx elé, illetve mögé érsz. **[Checkpoint]**

Terület a nagy Szfinx-nél: Egyelőre nem tudod elérni a kapcsolókat a két oldalon. Mássz hát le a baloldali létrán, vedd fel a sarokban a **Shotgun Lőszer**-t, és az **50-es Lőszer**-eket, és továbbmenve a Szfinx elé, balra, egy beugróban, egy **Nagy Medipack**-ot találsz. Lódd le a két patkányt, és mássz fel a létrán a Szfinx-l szemben. Itt kétfelé lehet menni, mindegy a sorrend.

A baloldali út a létráról: Kapd el a fali peremet, és ugorj le balra, a törött lépcsőkre. Ugorj át a másikra. **[Checkpoint]** Mássz fel jobbra, a sziklára, fel a párkányra, és újra fel balra, a következőre. Csússz le e lejtőn, és kapd el a szemközti peremet. Mássz fel, és menj fel az utolsó oszlopig. A túloldaláról rá tudsz ugrani az oszlopon levő részre. Ugorj feljebb, csimpizz körbe, a lényeg, juss el a harmadik oszlopra, onnan pedig a fali peremre kell hogy hátraugorj. Ugrálj feljebb, a végén ismét egy hátraugrás következik, és végre felértél a tetőre. Fegyvert a kézbe, mert két hárpia támad rád. Vigyázz, mert könnyen a mélybe lökhetnek a tűzgolyóik. Ha végeztél velük, ugrás a rudakon keresztül a fali peremre, majd hátraugorva meghúzzhatod végre az egyik kart. **[Checkpoint]** Ha be akarsz gyűjteni még két gyilkosságot, töltsd vissza itt a mentést, menj fel ismét a tetőre, és ismét lelőheted a két háрпиát. Ha megvan, ismét menj a lépcsőhöz. Menj fel rajta, juss át az első mozgó falnál, de a másodiknál nincs időd átugrani közöttük. Viszont ha a kis párkányoknál leguggolsz mindig, és onnan ugrasz tovább, akkor könnyű a feladat. Ha sikerült, egy újabb, mély terembe értél. **[Checkpoint]**

Terem négy obeliszkkel a vízben: Egyelőre ne húzd meg a kapcsolót a falon, előbb fel kell emelni a négy obeliszket a vízből. Ugorj a vízbe, vedd fel a **Kis Medipack**-ot, és mássz ki a kis platformon. A törött faldarabról ugorj a fali, hosszú, függőleges kapcsolóra, és gyorsan ugrálj fel egészen a felső kapaszkodóig. Lara súlya lehúzza, és a végén a kapcsolók biztosítják, és mögötted felemelkedett az első obeliszk.

Menj le, ismét a törött faldarabról ugorj az obeliszkre, ugrálj egészen fel a csúcsához, és ugorj hátra a kis platformra, ami a falból jött ki. Ugorj onnan jobbra a fali peremre, majd a második kapcsolóra. Húzd azt is le, majd ugorj hátra a második felemelt obeliszkre.

Ugrálj fel a csúcsához, mássz át a jobb oldalához, majd ugorj a kis hídra. Menj balra, futás, ugrás, csáklya elő, és a falonfutás végén ugorj a szemközti falon levő peremre. Onnan jobbra ugorva lehúzhatod a harmadik kapcsolót is, majd hátraugorhatsz a felemelt obeliszkre.

Írány fel a tetejére, ismét ugrás a kis hídra, onnan pedig a most még zárt ajtóhoz. Ugorj balra a rúdra, de gyorsan ugrás a következőre, majd a fali peremre, mert a rudak lesüllyednek. Ha sikerült, akkor balra ráugorhatsz az utolsó kapcsolóra, ezzel felemelve az utolsó obeliszket is.

Ha közben a vízbe esnél, az első felemelt obeliszken keresztül mindig feljuthatsz a kis hídra. Most azonban az első obeliszkről ugorj ismét hátra a kis fali párkányra, de most balra indulj el, a baloldali falon levő peremre, onnan pedig a létrára. A létrákon ugrálva feljutsz a magasba, és két fali peremen át a bejáráthoz. Menj le a lépcsőn, és most húzd meg a kart. Látod, kinyílt az emeleten az ajtó. **[Checkpoint]**

Ugrás a vízbe, az első obeliszken át a hídra, és menj be a kinyitott ajtón. Öld le a múmiát, és vedd fel az **1.Ankh Key**-t. **[Checkpoint]** Kinyílt a víz felett a rács. Ugorj hát a vízbe, és mássz ki ott. Menj végig a folyosókon, és visszaérsz a Szfinx-hez. Vigyázz, mert egy kentaur ront rád. Végezz vele, majd menj ismét a létrához, de most jobbra indulj el.

A jobb oldali út a Szfinx előtt: Mássz fel a létrán, ugrás jobbra a fali peremre, majd a rudakon átjutsz a jobb oldalra. Mássz fel a létrán, majd először balra indulj el, és vedd fel a **Shotgun Lőszer**-t, és a **Nagy Medipack**-ot a párkányokon. Irány most jobbra, ugrás a fali peremre, majd a másikra, végül jobbra átjutsz egy párkányra. Ugorj le az alattad levőre, menj a jobb oldali oszlophoz, és kapd el a rést rajta. Kapaszkodj jobbra, ugrás feljebb, megint jobbra csimpi, végül feljutsz a tetejére. Öld le az újabb két repülő múmiát, majd menj a felső párkány túloldalára.

Secret: Menj jobbra, a Szfinx feje felé. Ugorj, csáklya elő, és lengj át a fejére, és vedd fel a **Dual Mini SMG Pisztoly**-okat, a **secret**-ben. A kötélen át juss vissza a párkányra.

Menj jobbra, ugrás a rúdra, majd a túloldali falon végigmenve ugrás a fali peremre, és leesve húzd meg a kapcsolót, ez kinyitja ott melletted az ajtót. **[Checkpoint]** Ha visszatöltöd a mentést, és felmész ismét az oszlopon át a tetőre, ismét kinyírhatk két repülő dögöt, a killeket gyarapítva. :-)) Menj a folyosón, juss át a mozgó ajtókon, a mozgó rúdon keresztül, az elsőn egyet fordulva, és a túloldali folyosó egy újabb terembe vezet. Ha közben leesel, vissza tudsz jutni a fali peremen keresztül a folyosóra. **[Checkpoint]** **Itt mindenképpen ments egyet.**

Újabb terem négy obeliszkkal a vízben: Itt **NAGYON FONTOS**, hogy először **NE** ugorj a vízbe, nem mindegy melyik obeliszket emeled fel elsőnek. Mert az első, csak innen, fentről tudod elérni, viszont ha a vízbe ugrasz, ide nem tudsz visszajutni.

Menj először jobbra, ugrás a fali peremre, majd a létrára. Mássz le, ugrás balra a másik létrára, és itt is mássz le. Ugrás balra a fali peremre. Ess le egyet, majd még egyet, és most hátraugorj a rúdra, de nehogy megállj, ugrás a rudakon végig, egészen a túloldali fali peremre. Ha közben leesel, töltsd vissza a mentést, másképp nem fogod tudni folytatni a játékot. Ha

sikerült, ugorj jobbra az első függőleges kapcsolóra, és a súlyoddal húzd le. Ugrás a mögötted felemelkedett obeliszkre.

Legegyszerűbb, ha beugrasz a vízbe, és partra mászol a zárt rács előtt. Ugorj a vízben levő oszlopra, majd a fali peremre. Ugorj feljebb, és balra rántsd le a második függőleges kapcsolót. Ugrás hátra az obeliszkre, fel a tetejére, át a jobb oldalára, és ugrás a kis hídra.

Balra menj, a híd végén ugorj jobbra a rúdra, onnan a fali peremre, és jobbra ugorva lehúzd a harmadik obeliszket is. Ugrás hátra az obeliszkre, fel a tetejére, és a jobb oldaláról visszajutsz a hídra. Menj végig rajta, és a végéről balra ugorj a rúdra, de úgy, hogy a rúd egészen baloldalát kapd el. Ne várj, gyorsan ugorj tovább a következőre, majd a fali peremre. Most balra ugorj, és máris lehúztad a negyedik obeliszket is.

Juss fel ismét a hídra, menj végig a zárt ajtóig, ismét balra ugorj a rudakon keresztül a fali peremre. Ugrás a legfelső peremre, mássz ki a jobb oldalára, és NE jobbra akarj ugrani, hanem hátra, és a létrára jutsz. Mássz fel a létrán, ugorj a másikra, majd a fali peremen át visszajutsz az emeletre a bejárathoz. Most már lemehetsz a lépcsőkön, és meghúzhatod a kart. Kinyílt az ajtó. **[Checkpoint]**

Juss fel a hídra, legjobb ha a vízbe ugorva oldod meg, és menj be. Öld le a múmiát, és vedd fel a **2.Ankh Key**-t.

Artifact 1: Menj ki a hídra, menj ismét jobbra a két rúdon át a fali peremre, majd a létrára. Ugorj most jobbra, kapd el az ajtó feletti peremet. Csimpizz át a jobb oldalára, és máris felveheted az **1.Artifact**-ot.

Ha most a vízbe esel, és átmész a kinyílt rácson át, a Szfinx-nél újabb két kentaurral kell megküzdened. De ha arra mész vissza, amerről jöttél, át a mozgó ajtókon, akkor ezek nem tűnnek fel. Szóval lényeg, hogy menj vissza oda, menj fel a lépcsőkön, és a két kulcsodat tedd a foglalatokba, és kinyílik a kapu. **[Checkpoint]**

Menj be a kapun, és menj lefelé a lejtőkön, közben gyilkold le a patkányokat, vedd fel a **Shotgun Lőszer**-t, és a terembe érve a **Kis Medipack**-ot. A lejtő elején egy lelökhető golyót is találsz, de én nem tudom mire való.

Terem skarabeuszos rejtvényel: Ugorj a vízbe, és a két szobor között, a mélyben, húzd meg a kart a falon, ezzel leengedve a vízszintet. Visszafelé úszva mássz a partra a jobb oldalon, a fal melletti lábon át juss fel a párkányra, majd kapaszkodj fel balra, a falra. Ugorj feljebb, majd hátra a rúdra, és rögtön ugorj tovább, általában jobbra irányítva, és kapd el a másik falon a peremet. Csimpizz áút a jobb oldalra, ugrás, csáklya elő. Menj éle a kötélén, és úgy add elő a falonfutást, a végén a létrához ugorva. Mássz fel teljesen, és most NE nyomd egyik irány se, csak az ugrást, így elkapja a baloldali falon a peremet. Kapaszkodj balra, ugrás a másik peremre, majd fel, ismét balra csimpi, és felérsz a skarabeuszrejtvényhez.

Az első rejtvény: Nem nehéz a feladat. Nézd meg a padlólapokat. A fali bogaraknak úgy kell beállniuk. Ja? Hogy hogyan? Hát célzottan lőj bele a bogarakba. A jobb oldaliak jobbra forognak a lövésektől, a baloldaliak balra. Az egyik képen is megnézheted, de itt a megoldás: A jobb oldali felső: **lefelé**, jobb oldali alsó: **jobbra**, baloldali felső: **balra**, baloldali alsó: **felfelé**. Ha sikerült, feletted kinyílt az ajtó, és meghúzhatod a kart, felemelve ezzel a vízszintet. Bár ez lehet, felesleges is, hisz mindjárt leeresztjük. :) **[Checkpoint]** És most

menjünk, gyűjtjük be a relikviát, illetve először nyissuk ki az ajtaját. Azért most, bár előbb is meg lehetett volna oldani, mert így itt van a mentés, és könnyebb megoldani.

A relikvia ajtajának kinyitása: Ugorj a vízbe, és a legelső karral engedd le a vizet. Juss fel ismét az első skarabeusz rejtvényig. Mássz fel a létrán, ugrás jobbra a fali peremre. **És most figyelj, kihagyjuk az időre úszást rohanást, így sokkal egyszerűbb megoldani a következő feladatokat. Nyilván azért olvasod ezt a leírást, hogy könnyebbséget találj. Nos tessék: :-)** Kapaszkodj jobbra a fali peremen, és ahol a túloldalon már egyenes a perem, onnan ugorj hátra, és a másik szobron landolsz. Figyeld meg a képet fent, az mutatja, honnan kell elugranod. Már is ott vagy a második skarabeusz rejtvényénél, de még NE oldd meg. Menj le jobbra a ládához. Ha így csinálod, most a ládát sem kell a vízbe löknöd, kihagyod az egész nehézséget. Ugorj inkább a szobor lábához, és elkapod a peremet rajta. Gyorsan kapaszkodj meg, csimpizz jobbra, és jobbra ugorj rá az Ankh kapcsolóra, ezzel kinyitottad a relikvia ajtaját.

A második rejtvény: Ismét juss el a második szoborra, a második rejtvényhez. Ha lemászol a mélybe, meglátod a padlólapokon a megoldást, de azért ideírom. Jobb oldali felső: **balra**. Jobb oldali alsó: **lefelé**. Baloldali felső: **felfelé**. Baloldali alsó: **jobbra**. Ha megvan, mássz fel a kapcsolóhoz, és húzd meg, ezzel ismét felemeled a vízszintet. Ússz át az első rejtvényhez, ússz be a kapcsolónál a rács alatt, és felúszva kimászhat a vízből. **[Checkpoint]**

Kapaszkodj fel jobbra a skarabuszra, gyorsan ugorj feljebb, majd hátra a rúdra. Gyorsan ugorj a másikra, majd a másik fali peremre. Kapaszkodj jobbra, és felmászhat a párkányra. Kapaszkodj fel jobbra a fali peremre, ugorj feljebb, és feljebb, végül felérsz a szobrok tetejére. Most közepén leránthatnád az utolsó Ankh kart, de még ne tedd.

Relic: A jobb oldalon futva ugorj át a túloldalra, majd a fali peremen át lejutsz a kinyitott ajtóig, és lent felveheted a **Horus Idol**-t.

Menj vissza, fel a szobrok tetejére, és rántsd le az Ankh kapcsolót, ezzel teljesen felemeled a vízszintet, és végre kimászhat a platformon. Menj végig a folyosókon, és egy oszlopos terembe értél. **[Checkpoint]**

Vedd elő a komolyabb fegyvereket, mert két múmia, és két kentaur ront rád. Ha végeztél velük, kapaszkodj fel az első, jobb oldali oszlopra, ugrás feljebb, át a másik oldalára, hogy átugorhass a második oszlopra. Ott is kapaszkodj feljebb, majd jobbra kapaszkodj amíg lehet. Ugrás jobbra, csáklyát elő, és lengj át a kötélén a baloldali oszlopsorhoz, a szemközi oszlopon elkapva a peremet. Nem írom le pontosan az oszlopon levő réseket, adják azok magukat.

Artifact 2: Lényeg, hogy eljuss a baloldali fal mellett levő utolsó oszlopra, és a legmagasabb részből hátraugorva a kis fali fülkében felveheted a **2.Artifact**-ot.

Ugrás vissza az oszlopra, át a másikra, és most balra ugorj a kis emelvény előttire. Ott kapaszkodj jobbra, és a legmagasabb részből ugorj a foglalathoz és tedd a helyére az egyik szerzeményedet. **[Checkpoint]**

Ess le a földszintre, irány megint az első oszlop, majd a második, de most jobbra ugorj a fal mellettire. Kapaszkodás jobbra, elugrás, csáklya elő, és falonfutás következik, aminek a végén

el kell kapni balra az oszlopot. Újra kapaszkodás a réseken, ugrás a következőre, és a végén eljutsz a másik foglathoz is, és kinyithatod végre a másik rácsot.

Bemenve filmbejátszás következik, amiben Lara felveszi a **Scion harmadik darabját**.

ATLANTISZ (THE LOST ISLAND)

12. Natla's Mines:

Kills: 3 *(ha visszamész a gödörbe, és ott is végzel a patkánnyal)*
Supplies: 10 *(plussz a Shotgun, az 50-es pisztolyok, és az UZI-k)*
Artifacts: 4
Relics: 1
Additional Secrets: 0

[Checkpoint] Barlang csónakkal, vízeséssel: Ússz a barlangba, de szemben mássz ki, hanem a vízesés mögött. Menj fel a járatban, ugorj jobbra a rúdra, onnan a fali peremre. Ugrás balra a másikra, majd hátra a ládát tartó kötélre. Ess le a ládára, ugrás a másikra, és először jobbra ugorj, a ládakupac tetejére, ahol felveheted a Nagy Medipac-ot. Ugrás vissza a függő ládára, majd onnan a kötélre. Kicsit fordulj el balra, lengesd be, és a szemközti falon kell elkapnod a peremet. Csimpizz jobbra, majd hátraugorva a kis hídra érsz. Menj végig lefelé a járaton, és egy újabb helyre érsz. **[Checkpoint]**

A központi barlang: Menj először balra, végig a síneken. **[Checkpoint]** Megjelenik két patkány, de nincs fegyvered, így csak rohanj el mellettük. Ugorj fel a csillére, és vedd fel a **Red Fuse**-t. Irány vissza a központi barlangba, és menj fel balra a lépcsőn a vezérlőterembe. Tedd a helyére a biztosítékot, és nyomd meg a gombot.

Látod, az üveges szoba tetején elmozdult a függő láda. Menj hát oda, a mozgatható ládát told az üveges szobához, így feljutsz a tetejére. Mielőtt a járatba ugranál, szerezzük meg az első Artifact-ot.

Artifact 1: Nézz le a függő láda mellett. Látsz egy leszakad híddarabot, de a lábával felfelé. Ugorj hát rá a tartó oszlopokra, onnan a fali peremre. Ugrás balra a másikra, majd fel a magasabbra. Onnan hátra a rúdra, és rá a ferde deszkákra. Ugorj, kapd el a másik fahídat, és felmászva felveheted az **1.Artifact**-ot.

Juss fel ismét az ablakos szoba tetejére, és ugorj át a járatba. Menj végig, ugrás át a másikba, és a végén kapaszkodj le a deszkahídra. **[Checkpoint] Lökd** le a ládát, így ha hibázol, könnyebb visszajutnod a magasba. Ugrás át a túloldalon levő fali peremre, ugrás balra a másikra majd feljebb, csimpiz balra, és balra ugorva elkapod a következő fahídat.

A zöld, és a kék Fuse megszerzése: Fordulj jobbra, ugorj át a szemközti falon, a peremre. Gyorsan kapaszkodj meg, majd balra csimpiz, ugrás a másik peremre, feljebb egyel, és balra csimpiz, ugrás a baloldali fahídra. Itt is gyorsan kapaszkodj meg, mássz fel, ugrás a lecsúszós deszkákra, és kapd el a következő fahídat. Futás végig rajta, ugrás balra a másikra, és a végén kapaszkodj le a kerítés mögött, és fel is veheted a **Green Fuse**-t. Most a csákyát használva visszajuthatsz a központi barlangba, de én egy gyorsabb, könnyebb utat javaslok, igaz, így felesleges majd a zöld Fuse :-). Ime: Futás, ugrás, csákyá elő. Menj le a kötél alá teljesen. Lengesd be kissé, és ugorj a kiálló, a domború sziklafalra. Onnan lecsúszol a ferde szellőző csőre, és onnan le a mélybe a földszintre. Kicsit sérülsz ugyan, de mindjárt kapsz egy **[Checkpoint]**-ot, és ha visszatöltöd a mentést, ugye tudod? Full életerőd lesz újra. :-)

Lent vedd fel a **Blue Fuse**-t, cselezd ki a patkányt, és ugorj fel a ládára. Ugrás a csőre, amikor szünetel a gőz, mássz fel, fordulj el jobbra. Ugrás a másik csőre, mássz fel, és ugrás balra, a kis platformra. Figyeld meg szemben, a csövön forgó mittoménmit. :-) Az egyik oldala lapos, és kapaszkodók vannak rajta. Ugrás a jobb oldalára, mássz ki teljesen jobbra, és amikor a fal melletti csillékhez ér, úgy hogy épp a sarkához, akkor ugorj jobbra. Kapd el az első csillét. Igyekezz jobbra csimpizni, mert lassan lenyílik, és akkor kezdheted előlről a feladatot. Ugrás a másik csillére, gyorsan jobbra csimpiz, és ugrás hátra, a szellőzőre. Kapaszkodj a jobb oldalára, és amikor szünetel a gőz, ugrás hátra a csőre. Gyorsan kapaszkodj fel, és amikor a fenti gőz is szünetel, mássz fel teljesen, és ugrás balra, a másik szellőzőre. Kapaszkodj át a baloldalára, ugráshátra a fali peremre, onnan jobbra a másikra, majd feljebb, végül fel a kis fali beugróba. Fordulj meg, ugrás a szemközti fali peremre, és felkapaszkodhatsz egy kis járatba. Menj végig rajta, de NE jobbra menj, az csak a kerítéses területre vezet, hanem balra, és visszaérsz a főterembe. Menj jobbra, ess le a sínekhez, kapaszkodj fel a kisebb ládákra, majd a nagyobbra, végül ott is felmászva egy **Nagy Medipack**-ot vehetsz fel.

Menj vissza a vezérlőterembe, a zöld Fuse-t hagyd a fenébe, és a kéket tedd a foglalatba, majd nyomd meg a gombot, ezzel a felfüggesztett láda betöri az üveges terem tetejét. **[Checkpoint]**

Ismét kapaszkodj fel oda, ess le a szobába, és felvehetd végre a **Pár Kispisztoly**-t. Lődd ki az üvegeket, és menj ki a szobából. Most már végre bosszút állhatsz a patkányokon. Találsz is kettőt a területen, én még lementem a Kék Fuse lelőhelyére, és ott is végeztem a harmadik döggel. Már csak a kill miatt is. :-)

Artifact 2: Menj vissza a pálya elejéhez. Mássz fel a csónakra, és lődd el a kötelét. Várd meg amíg a sziklafalhoz sodródik, ugorj, kapd el a fali peremet. A fali peremen át eljutsz a másik falra, ott ess le, és a kis beugróban megleled a **2.Artifact**-ot.

Relic: Ugorj a vízbe, mássz ki a vízesés mögött, menj fel a járaton, és lődd le az első láda tartóját. A másodikat felesleges, abban nincs semmi. Ugorj le a vízbe, mássz ki a partra, és a lelőtt ládából felveheted a **Chalice of Torment**-et. Irány vissza a főterem.

A központi barlang ismét: Menj balra, és a bányagépnél, ahol a két patkánnyal találkoztál, lődd ki a magasban a kis vezérlőterem ablakait. Mássz fel a gépre, ugorj oda, és mássz be. Nyomd meg a gombot. Menj le, ugorj fel a gépre, és indítsd be. A marógép elindul veled, és találkozol ismét Larson-nal, aki megmutatja a nála levő kék fuse-t.

Aztán lelövi Larsont...

Lara odamegy Larson-hoz, aki épp kileheli a lelkét. Elveszi a **Blue Fuse**-t, és akkor döbben rá, hogy mit tett. Igazán sajnálja ezt az embert, akit oly rég óta ismer.

[Checkpoint] Vedd fel a **Shotgun**-t a hulla mellől. Menj fel a vezérlőterembe, tedd a kék biztosítékot a helyére, és nyomd meg a gombot. **[Checkpoint]** Menj a marógéphez, ugorj fel rá, és indítsd be. Szállj le róla, és menj utána. **[Checkpoint]** A marógép áttöri a falat, és egy vulkános barlangba jutottál. **[Checkpoint]**

A vulkános barlang: Menj ki a leszakad híd végére. Ugorj le balra, az oszlopra. Kapaszkodj le a baloldalán, ess le az alsó peremre, csimpizz balra, és ugorj a kis vasra a vulkánban. Ugorj tovább a kis platformra, és felveheted az **50-es Pisztoly**-okat. Ugorj vissza a kis vasra, majd a vasállványra. Mássz át a jobb oldalára, és ugorj hátra az oszlopra. Fordulj el jobbra, és

hátraugrás a másik oszlopra, végül a túloldali vasállványra. Kapaszkodj át a baloldalára, és ugorj hátra a kis platformra. **[Checkpoint]** Futás, ugrás, csáklya elő, és belengetve a kötelet, a lecsúszós sziklára ugorj. Rögtön 8gorj a rúdra, és az elfordul veled. Mehetnénk tovább, de először szerezzük meg a következő Artifact-ot.

Artifact 3: Fordulj meg a rúdon, és ugorj a vasállvány alatti kis párkányra. Vedd fel a 3.Artifact-ot, és egy Kis Medipack-ot. Ugrás jobbra a lábában levő oszlopra, majd a másikra, onnan pedig ismét a ferde sziklára, és a rúdra.

Amikor elfordult, ugrás a következő ferde sziklára, és onnan a vasállványra. Csimpizz balra, majd ugorj balra, elkapva a túloldali peremet. Ugrás fel, és felmászhat a járatba. Még ne menj tovább. Fordulj meg, futás, ugrás, csáklya elő, és kicsit felmászva a kötélén, ugorj balra a kis hídra. Ott **50-es Lőszer-t**, **Kis Medipack-ot**, és még egy **50-es Lőszer-t** vehetsz fel. Ismét csáklyázás, és juss vissza a járatba. **[Checkpoint]** Menj végig a járatban, ugorj jobbra a ferde sziklára, onnan elkapod a túloldalt. Mássz feljebb, majd ismét át kell ugranod a másik oldalra, ott is felfelé juss, végül ismét ugrás egy ferde részre, és onnan már eljutsz egy nagy barlangba. Filmbejátszás következik.

Lövöldözés, először Lara leteríti Kold-ot, de az felkel, nem engedi Kid-nek, hogy ő végezzen Larával, és hasba szúrja. El is kapja hősnőnket, de Kid utolsó erejével végez Kold-al.

A piramis: [Checkpoint] Ha most felveszed Kid hullája mellől az uzikat, akkor ott kapsz egy mentést, egy csekkpontot. Javaslom, várj vele egy kicsit. :-) Menj jobbra, húzd, told a mozgatható ládát a sziklák alá, és kapaszkodj fel rajta keresztül. Egészen fent, jobbra egy kis beugróban egy **Nagy Medipack-ot** kapsz. Csússz le a piramison, és most menj a másik irányba, még mindig NE vedd fel az uzikat. Ott is találsz egy mozgatható ládát, told azt is, az ottani sziklák alá. Kapaszkodj fel a ládán keresztül, majd jobbra, a peremre. Ugorj feljebb, és mássz fel a párkányra. Kapaszkodj ott is fel a sziklaperemre, és csimpizz jobbra, és a végén ugorj jobbra a sziklákra. Még ne menj feljebb, először ugorj le a piramishoz, menj egészen a sziklafalig. Ugorj fel a piramisra, és rögtön ugrás, és egy kis fali beugróban **SMG Lőszer-t**, egy **Nagy Medipack-ot**, és még egy **SMG Lőszer-t** találsz. Menj körbe a sziklákra, kapaszkodj fel a peremre, ugorj feljebb, és jobbra ugorva visszaérsz az előbbi sziklaparkányra. Most kapaszkodj fel balra a sziklákra, ugorj feljebb, és felmászhat a sziklák tetejére. Nem nehéz egyébként. Ha megbillensz, nyomd meg rögtön a feladatgombot. Mindig fordítsd irányba Larát, és nyomd meg az előret, majd utána az ugrást. Menni fog.

Nézz jól körül. Oszlopokat látsz a piramison. Ezek közül hat jelképes, ezek, ha ráugrasz, lesüllyednek. Először ezeket kell aktiválni, hogy a jelek felíródjanak az ajtóra, és ki lehessen nyitni. Nem írom le milyen sorrendben ugrálsz, tulajdonképpen mindegy. Hidd el, egy sorozattal is meg lehet oldani, de ha leesel az sem baj, lecsúszva a piramison, újra felmászva a sziklákra, folytathatod. Az utolsó a jobb oldali sziklafal előtti legyen, ahol fent, a sziklák tetején látod az Artifact-ot. De arra az utolsóra NE ugorj még rá. Hidd el, sok utat megspórolsz ha rám hallgatsz. :-) Mielőtt ráugranál az utolsóra, csússz le a piramison, és MOST vedd fel az **UZI**-kat. **[Checkpoint]**

Artifact 4: Juss el ismét az utolsó szimbólumos oszlop előtti oszlopra. És most jól figyelj, ha eddig nem sikerült megoldani, megszerezni az Artifactot. Állítsd irányba hősnőnket, nyomd meg az előret, majd az ugrást. Ráugrott az utolsó jelképes oszlopra. De most nincs idő. Gyorsan fordítsd el kicsit jobbra, úgy, hogy a fenti sziklaperem sarka legyen a cél, és előre, majd ugrás, és bizony hogy elkapja a sziklaperemet. Gyorsan kapaszkodj meg, mert

megbillen, és csimpizz jobbra, ugrás a sziklákra, felkapaszkodni a tetejére, és máris felveheted a **4.Artifact**-ot.

(Egyébként az sem baj, ha nem szerzed most meg. Amikor kinyitod majd a nagykaput, az összes oszlop felemelkedik, és akkor is megszerezheted. Igaz, a pálya végi statisztikában nem lesz benne, de az egész játékban, az összesített statisztikában igen. És úgy könnyebb is megszerezni.)

Juss fel ismét a túloldalon a sziklákra, ugrálj végig az oszlopokon, juss fel a piramis közepére a kis beugróba, és húzd meg a kart. Ezzel kinyitottad a nagykaput, és a következő pályára léptél. **[Checkpoint]**

13. The Great Pyramid:

Kills: 22

Supplies: 22

Artifacts: 1

Relics: 1

Additional Secrets: 0

[Checkpoint] Szoba hat nutáns bábbal: A szint az előbb kinyitott piramis ajtó mögött játszódik, értelemszerűen a piramis belsejében. Kövessük az átjárót és vegyük fel a **Mini SMGs Lőszert**. Ezután egy nagy szobába értünk, amiben 6 mutáns bábót találunk. Menjünk a szoba végébe, és a jobb oldali utolsó mutánstojás mögött vegyük fel a két **Mini SMGs Lőszert**. Menjünk végig a rövid átjárón.

Lara belép, és egy nagyon magas terem fogadja lábával az alján. Megfigyeli Natlát a magasban, ahogyan fogja a sciont és valamilyen szerkezetbe beleteszi. Ekkor villámok törnek fel. Lara visszamegy az előző bábos szobába, ahol kikel 4 mutáns.

Öljük meg mind a 4 mutánst, majd menjünk vissza a terem bejáratához és menjünk be a bejárat mellett jobbra található ujjonnan kinyílt ajtón. Másszunk fel a létrán, majd forduljunk meg és most a terem fölött vagyunk. Újabb 2 repülő mutáns kel ki a maradék 2 bábból, öljük meg őket. Vegyük fel a 2 **Nagy Medipackot és a Mini SMG lőszert**. Menjünk a terem végébe és jobbra be az átjárón. **[Checkpoint]**

Magas, lábás szoba: Az előbbi videóban látott magas lábás szobába értünk, csak most egy kicsit magasabban lévő párkányon vagyunk. Vegyük fel ezen a párkányon, a hátunk mögött található **Nagy Medipackot, a Mini SMG és a Shotgun Lőszereket**. Észrevehetünk a jobb oldali falon egy gombot. Lőjünk bele a fegyverünkkel (bármelyik fegyver jó csak a shotgun nem, mert az túl lassú) és lőjük addig a gombot, amíg az összes atlantiszi írásjel ki nem gyulladt a gomb körül. Ekkor kijött a gomb fölött egy fémkarika és megjelent egy repülő mutáns, öljük meg. Észrevehettük, hogy mialatt a mutánst megöltük, a kigyulladt jelképekből alig ég pár, vagy egy sem, ez azt jelenti, hogy időre jön ki a falból a vaskarika, ami segítségével átfuthatunk a falon. Na akkor lőjünk bele újra annyit, hogy megint az összes jelkép kigyulladjon. A sarokban lévő kőoszlopon van egy kézzel elkapható repedés. Gyorsan ugorjunk oda és oldalazzunk be, ameddig csak lehet, innen gyorsan hátraugrással lőjük ki a csákyánkat a fémkarikára, amit a gombbal eresztettünk ki a falból és ha lehet akkor egyetlen egy hosszú lendülettel ugorjunk is el a kötélről és kapjuk el a sarokban lévő megfogható peremet. Oldalazzunk, ameddig lehet és ugorjunk hátra a platformra, amire felmászhatunk. **[Checkpoint]**

Itt nagyon hasonló lesz a helyzet, megint láthatunk a sarokban elkapható peremet, és gombot a falon. Ugyan az a feladat, mint az előbb, lőjük a gombot az összes jel kigyulladásáig, majd lőjük le a megjelenő repülő mutánst. Annival nehezebb itt, hogy egyet, egyet fel kell ugranunk, peremről, peremre, és úgy oldalazni a csákyázásig, de ez is megcsinálható bőven. Itt is egy lendülettel ugorjunk a következő elkapható peremre a falonfutásból, ugorjunk egy peremmel feljebb és hátra a felmászható platformra. **[Checkpoint]**

Na ez már azért keményebb menet lesz. A feladat hasonló, de összetettebb és nehezebb, ez elsőre nem biztos hogy sikerül, sőt lehet másodjára sem. :) Megint láthatunk egy gombot a falon, de most a közelünkben nincs megfogható perem a sarokban csak egy lejtő. Lőjük meg a

gombot az összes jel kigyulladtáig ismételten, és lőjük le a 2 kikelt, repülő mutánst. Itt majd az lesz a kellemetlen, hogy checkpoint a mutánsok megölése előtt van, és mindig ki kell őket nyírnunk, ha nem sikerült az átjutás a falon. Ha kinyírtuk a mutánsokat akkor valamennyi jel biztosan megint nem ég már, lőjjünk a gombba újra. Ekkor kijött nekünk 3 rúd, amiből kettő itt van mellettünk, és 2 vaskarika is kijött a falból. Nna ugorjunk a sarokban lévő lejtőre. Mikor csúszunk visszafele ugorjunk az alacsonyabban lévő rúdra, egyetlen pörgés után a következő rúdra, ezen pedig a fél pörgésnél kézen állva forduljunk meg és a másik irányba pörögjünk rajta. Ha lehet itt is csak egyet pörögjünk, innen pedig a megfogható peremre a sarokban. Oldalazzunk be ameddig lehet, gyorsan hátraugrás falonfutni, egy hosszú lendülettel oldalra elugrani a falonfutásból és kilőni a csáklyát a következő vaskarikába és szintén egyetlen hosszú lendületre van idő hogy elkapjuk a sarokban lévő megfogható peremet. Ezt egy kicsit gyakorolni kell, mert nem egyszerű, de menni fog. Ha eljutottunk a következő felmászható platformra akkor végre: **[Checkpoint]**

Ismét hasonló a helyzet, gomb a falon és lejtő a sarokban, de mások az átjutási eszközök és kevesebb időnk van rá. Lőjük meg az itteni gombot is addig, míg a jelek ki nem gyulladnak. Lőjük le a 2 kikelt repülő mutánst. Kijött a falból 2 rúd, és két platform, amik lejtének. Ugorjunk a sarokban lévő lejtőre, erről gyorsan a rúdra, egy pörgés után a lejtő platforma, innen gyorsan a következő rúdra, és erről a rúdról is egy pörgés után a sarokban lévő megfogható párkányra. Oldalazzunk ki és hátra a felmászható platformra. **[Checkpoint]**

Végre elértünk az utolsó ilyen feladathoz. Megint lőjük meg a már ismert gombot az ismert helyzetig, és ismét lőjjük le a 2 kikelt repülő mutánst. Most kaptunk össz, vissz 2 vaskarikát a falból. Na ez nem lesz annyira nehéz, ugorjunk a sarokban lévő lejtőre, a végéről pedig ugorjunk el és lőjjük ki a csáklyánkat a falonfutáshoz. Egy hosszú lendület után, ha elég nagy volt a lendület, újra egy lejtőn landolunk, ennek a végéről is ugorjunk el, és lőjjük ki a csáklyánkat az újjab falonfutáshoz. Hosszú lendület után sarokban lévő párkány, párkány, majd hátra ugrás a felmászható platformra. **[Checkpoint]** Itt szedjük fel a **Kalibert pisztoly Lőszert és a Nagy Medipackot.**

Artifact Itt ahol felszedtük a medit és a kaliber lőszert, még ne menjünk be az átjárón, hanem vessünk egy pillantást a sarokban lévő megfogható párkányra és egy lyukra a falban. Ugorjunk a párkányra, oldalazzunk el a lyukig, másszunk be és vegyük fel a pálya egyetlen **Artifact**-jét. Ha visszaugrottunk megjelent egy újjabb repülő mutáns, öljük meg, ezután már bemehetünk az ajtón.

Átjáró csapdákkal: Haladjunk az átjáróban és szedjük fel a 2 útba eső **Shotgun Lőszert.** Megfigyelhetünk sok összecsapódó vas ajtót és messzebb lángszórókat a falon. Van egy megoldás amit csak később vettem észre, hogy akár életvesztés nélkül is átlehet itt jutni, még hozzá úgy, hogy a vasajtók fölötti atlantiszi jeleket meglőjjük, és kis ideig nem csapódnak össze az ajtók, tegyük ezt, a lángszórós részeknél guggoljunk le és az utolsónál vegyük fel a **Nagy Medipackot.** Menjünk tovább az átjárón, majd álljunk meg. **[Checkpoint]**

Lara hasonmásának terme: A következő terembe lecsúszással tudunk belépni, ekkor vegyük elő a fegyverünket, de vigyázzunk hova célzunk, kikelt 3 mutáns és van itt még egy valaki.. :) Ártalmatlanítsuk a mutánsokat. Most a Tomb Raider első részének talán a legötletesebb szereplőjével találkozunk újra Lara gonosz hasonmásával, aki végül is nem árt nekünk, ha mi sem neki. Ugyanúgy mozog mint mi, és ha lőjük akkor szépen visszáló lávalövedékkel. Az utóbbit ne próbáljuk ki. A feladatunk az lesz hogy megöljük a másolatunkat, de ezt úgy kell tennünk, hogy mi ne haljunk meg.

Először szedjük fel a hátsó és elülső oszlop mögötti 2 **Mini SMG lőszert**. A teremben van két létra, amiket nem érünk fel és van a teremnek pontosan a közepén egy hatszög alakú tekerhető kis mechanizmus. Menjünk oda hozzá és tekerjük el az eltekerhető irányba, a kedves másolatunk is szalad, segít eltekerni. :) Ennek hatására a 2 létra alatt kijött a falból 2-2 platform, amiket elérünk, és ezek segítségével felmászhatunk a létrán. De semmi sem tart örökké, ezek is csak egy kis ideig vannak kint a létrák alatt. Elsőnek arra a létrára másszunk fel, ahonnan mi csúszunk le, a mi oldalunkon lévő létrán, majd a létra tetejéről oldalra kell ugrani a gőzt kibocsájtó kis párkányra, erről pedig hátra ugrani. Ekkor mutatja a kamera, hogy a hasonmás ugyanott landolt mint mi, csak ő egy súlykapcsolóra is lépett, ami itt nálunk csak egy fedő egy lávagödör felett. Így, hogy ő a súlykapcsolóra lépett, bezárta az ajtót, ami itt van a mi oldalunkon velünk szemben. Itt vegyük fel a **Nagy Medipackot**, majd menjünk itt tovább. Egy repülő mutáns kel ki, öljük meg, vegyük fel a **Kaliber Pisztoly Lőszert**, és húzzuk meg a kart a falon a bezárult ajtó mellett. Ez a kar kinyitotta a lávas kis gödört fedő kis kör alakú rácsot itt a mi oldalunkon, ahol most is vagyunk. Mivel ez is időre megy, nincs is idő létrázni, nem is tudnánk. Ugorjunk le innen pont a hatszögletű szerkezet tetejére, és nem fogy semmi az energiánkból. Gyorsan tekerjük meg megint aszerkezetet hasonmásunkkal együtt, megint kintvannak a peremek egy rövid időre, hogy elérjük a létrákat, de most a másik létrán másszunk fel, ahol az előbb a hasonmás volt és most mi ugorjunk hátra a gőzt kibocsájtó kis párkányról, most mi landolunk a súlykapcsolón, és ha megérkeztünk, videó következik:

Ha időben landoltunk a súlykapcsolón, a kamera mutatja, ahogy a hasonmás is oda ugrik ahova mi, csak a terem másik oldalán, ahol mi kinyitottunk egy lávagödört fedő kis kör alakú rácsot. Ebbe most szépen belezuhan a „Bacon-Lara” :) Lara ezután mond egy aranyköpést: "Erről beszélünk, a legrosszabb ellenség, saját magad vagy".

Szedjük fel az itt is útbaeső **Nagy Medipackot** és vegyük elő a fegyverünket mert ahogy közelítünk a karhoz, egy újabb repülő mutáns kel ki és támad ránk. Öljük meg. Vegyük itt fel a karnál a **Shotgun Lőszert** és húzzuk meg a kart, ez kinyitotta az ajtót, amit még mi zártunk be a súlykapcsolóval. Ugorjunk rá a hatszögletű tekerőre, tekerjük meg. Egyedül máris nehezebben forog, és most menjünk fel a másik oldalra megint, az újonnan kinyílt kijárathoz. **[Checkpoint]**

Szoba széles lávas gödörrel és 3, 3 oldalról kicsapó kötömbbel: Menjünk az átjárón végig, és tetszőleges sorrendben indulhatunk el a jobb vagy bal oldali kicsapódó kötömbök felé. Menjünk, mondjuk jobbra, mert ez egy kicsi fokkal nehezebb de akár elsőre is sikerülhet. Ezek a kötömbök alatt nincsen semmi csak láva, ezért rájuk kell ugrani, vagyis a középsőre, majd mikor lassan megy vissza a falba továbbugrani. Vegyük itt fel a **Nagy Medipackot**, majd húzzuk meg a kart. Kinyílt a terem közepén egy nagy ajtó, de átjutni még nem tudunk. Kikelt egy szárnyas mutáns, **[Checkpoint]** mondanom sem kell mit kell tenni. Jussunk vissza a kötömbökön, most menjünk balra. Itt egyszerűbb, a kötömbök alatt van szilárd talaj, Gyalogoljunk át a kötömbök között, nincs idő mind a három átgyalogolni, egyszerre csak 2 kötömb között. Ha átjutottunk húzzuk meg az itt található kart is. Újabb mutánsölés. Most már egy betonhíd is átvezet az előbb kinyitott ajtóhoz, így könnyen át tudunk jutni. Jussunk vissza a kicsapódó kötömbök között.

Relikvia: Menj végig a hídon, de ne menj még be a terembe, hanem figyeljünk fel a bejárat plafonján lévő gombra. Lőjünk bele, erre lesz kad egy nagyobb darab a plafonból és áttöri az előttünk lévő rácsot. Ugorjunk bele az így keletkezett gödörbe. Most csúszunk, a végén gyorsan ugorjunk egyet és lőjük ki a csáklánykat. Hintázzunk át a szemközti lyukba a láva

felett, és itt vegyük fel a **Nagy Medipackot**. Menjünk végig a kis barlangon, mászunk fel a létrán és vegyük fel a Relikviát, a **Torc of Embitterment**-et. A visszaút a hídhöz egyszerű, itt a relikvia mellett a kis lyukon mászunk ki és át a hídon, ugorjuk át a gödröt amit az előbb csináltunk, menjünk be és vége a pályának.

14. The Final Conflict:

Kills: 10

Supplies: 24

Artifacts: 4

Relics: 0

Additional Secrets: 0

[Checkpoint] A szint ott kezdődik, ahol az előző véget ért.

Lara belép a szobába. Megközelíti az oltóág 3 darabját ahogy forognak és változnak. Vet egy pillantást a helyszín további részére is, látja hogy egy kicsit lentebb van egy óriási tojásszerű báb.

Ekkor megjelenik Natla és 4 mutáns őr. Natla elmondja Larának, hogy nemcsak újjáépítette atlantisz seregét a piramisban, hanem a scion birtoklásával bármit megtehet amire vágyik. Azt is elmondja, hogy ha Lara csatlakozna hozzá, akkor mindent meg tudnának valósítani ketten. Lara ezt örülségnek találja, de Natla továbbra is biztatja Larát hogy a scionban minden kérdésére választ kapna, és az eddigi tettei ide vezették mert ő ide tartozik.

Gondolkodás után Lara bocsánatot kér az apjától. Natla elmosolyodik, de Lara hirtelen előkapja a fegyverét és szétlövi a sciont. Natla Larának ront és mind a ketten elkezdtek zuhanni a mélybe, de Lara ügyesen a csáklójával elkapta a párkány szélét és csak Natla zuhant a lábába. Amikor Lara felhúzza magát, az óriási bábból egy hatalmas mutáns kelt ki.

[Checkpoint] Harc a Torzóval: Amint elkezdődik a harc, felfigyelhetünk a párkány 4 sarkán lőszerekre, valamint medipackokra, ezeket harc közben csak akkor ajánlatos felszedni, ha nagyon fontos egyébként nincs sok idő rá. A képernyő jobb felső sarkában van két csík, egy sárga és egy piros. A sárga a mutáns életének mennyiségét jelzi, a piros pedig a dühét egy bizonyos lövésmennyiség után. Ahonnan indult a szint, a párkányon, olyan helyzetben állunk, hogy mögöttünk volt a nagy mélység. Ennek van jelentősége, méghozzá az, hogy legjobb, ha ilyen irányból löjük a mutánst (mindig háttal a szakadéknak) mert ha sikeres volt a belassulós támadás, akkor elkezdi gurulni a mutáns és megkapaszkodik a mélység fölött.

Na induljon a harc: Kezdjük el lőni a mutánsunkat, mozogjunk sokat és soha ne legyünk túl közel a kezeihez, mert elkaphat és lenyelhet. Ez vagy halállal, vagy erős energiavesztéssel jár. Ha mégis bekapna, belülről kezdjük el lőni a gyomrát. Ha sikeresen megnöveltük a mutáns dühét, akkor sárga körök jelennek meg a feje körül, ez jelzi azt hogy támadni fog. Elkezd gyorsan közelíteni felénk, és amikor a jobb alsó sarokban a képernyőn megjelenik 4 kis kék nyíl, akkor kell alkalmazni a belassulós támadást, ezt szerintem mindenki tudja már, mert az előző 2 boss csatánál is ezek alkalmazásával lehetett kinyírni a főellenségeket. Amikor megkapaszkodott, a célkereszt a mutáns kapaszkodó kezére vált, kezdjük el kíméletlenül lőni az ujjait.

Ezután visszalendíti magát, és meg kell ismételnünk a belassulós támadást, másodjára nem fontos hogy megkapaszkodjon a párkány szélében, mert beakadnak az ujjai a párkányba, és a célkereszt most is az ujjait veszi célba, de most a másik kezén, amelyiken csak 1 ujj van. Ha eleget lőttük ezt a kezét, akkor leszakadnak az ujjai.

Harmadjára dühítsük fel, ismételjük meg a belassulós támadást, de most újra a mélységnek háttal. Ekkor megint megkapaszkodik, de már csak egy kézzel tud, és újra a kezére irányul a célkereszt, ezt most viszont jobb egy nagyobb sebző fegyverrel löni, talán uzival a legjobb, és a mutáns megadja magát elengedi a párkányt. Egy kis videóban megnézhetjük a Torzó halálát a lávában.

A video után kinyílik a tovább vezető utat jelentő ajtó. Ha még nem szedtük fel az utánpótlásokat, akkor még ne menjünk be az ajtón, hanem szedjük fel a **2 Nagy Medipackot, a Shotgun és két Mini SMG-s Lőszert**. Menjünk be az ajtón.

A láva előtt: [Checkpoint] Ugorjunk a kis kőlapra a láván, majd másokra, amin felvehetjük a **Nagy Medipackot**. Erről a párkányról ugorjunk az oszlop tetejére, majd erről a másik oszlop tetejére, innen kapaszkodjunk meg a párkányban. Amikor felmáshztunk a párkányra, kikel egy repülő mutáns, ártalmatlanítsuk. Húzzuk meg az itt lévő kart, ennek hatására szemben közelít felénk egy párkány, amin állunk, az pedig megy lassan a falba. Várjuk meg, amíg a szemben lévő teljesen kijött, ekkor ugorjunk át. Húzzuk fel magunkat, és az átjáróban vegyük fel a **Shotgun Lőszert**, és menjünk tovább. Ha a következő szobához értünk egy kentaur támad ránk, öljük meg. **[Checkpoint]**

Terem két láva gödörrel: Amikor még nem voltunk a szobában, biztos észrevetted egy nem elérhető magasságú lyukban az ereklyét de ezt kicsit később szerezzük meg.. A szobában vegyük fel a **Nagy Medipackot és a Shotgun Lőszert**. Húzzuk meg a szoba végében lévő kart, ekkor a bejárat bezárul és kinyílik az az ajtó, ami előtt a medit és a lőszert vettük fel. Kikelt egy repülő mutáns is, öljük meg.

Terem, egy sokszögletű medencével: Menjünk be az új ajtón és vegyük elő a fegyverünket. **[Checkpoint]** Öljük meg a 2 ránk támadó mutánst, utána szedjük fel a teremben a **Shotgun és Kaliber pisztoly Lőszer-eket**.

Artifact 1-2: Ugrás a medencébe és húzd meg a a víz alatti kart. A bejárat mellett ekkor egy lyuk alatt kijött egy elérhető kis párkány. Máshszunk ide fel és öljük meg innen a kikelt mutánst. Máshszunk fel a lyukba és vegyük fel a **Nagy Medipackot**. Máshszunk fel a következő nyílásba és toljuk innen le a kalitkaszerű fémládát, és ez leesik az előző 2 lágagödörös terembe. Még mielőtt mennénk a kalitka után, forduljunk meg és megfigyelhetjük az első ereklyét. Ugorjunk oda hozzá, a kis sziklapárhányra és vegyük fel az **Artifact 1-et**. Ugorjunk le most már a kalitka után a lává terembe. Toljuk a kalitkát a szobában található sziklaoszlop alá, és itt máshszunk fel. Egy újabb repülő mutáns támad, öljük meg, itt a sziklaoszlop tetején vegyük fel a **Kis Medipackot** azután innen, máshszunk fel a bejárat fölötti párhányra, és húzzuk meg az itt található kart. Újra nyitott a bejárat, toljuk a fémkalitkánkat a nemrég látott elérhetetlen lyuk alá, hogy felvehessük a következő, az **Artifact 2-öt**. **[Checkpoint]**

Toljuk vissza a kalitkát a teremben lévő sziklaoszlop alá, és újra máshszunk fel rá. Most ugorjunk szemben a falon lévő kis megfogható, gözt kibocsátó párhányra. Itt gyorsnak kell lennünk, mert a forró göztől elengedi Lara a párhányt. 3 ilyen párhányon kell átjutnunk majd az utolsóról a sarokdíszen lévő kis megfogható párhányba kapaszkodunk. Innen egy falonfutást kell csinálnunk a túoldalra. Kapjuk el a lágagödör feletti megfogható sziklarepedést, máshszunk fel a lyukba. Itt felvehetjük a **Kalibert pisztoly Lőszert**. Ha lejjebb megyünk, felvehetjük a következő **Shotgun Lőszert**. Máshszunk ki és figyeljük meg a falon lévő kő szerkezetet ami jelképekkel van ellátva. Ugorjunk rá erre a kő szerkezetre. Lara megkapaszkodik benne és ez lejjebb tolódik, mögötte felül pedig van egy gomb. Gyorsan

engedjük el és löjünk bele a gomba, ekkor kinyílik az első ajtó a víz alatt, az alacsony sziklánál a sarokban, és kijuthatunk a medencés terembe. Ahol most kijutottunk, velünk szemben a terem végében is van egy ilyen kőszerkezet a falon, de alatta van egy láva gödör. Egy hosszabb ugrással ugorjunk rá erre a szerkezetre is, majd ugorjunk hátra róla és az ez mögött található gombot is löjjük meg. Ekkor kinyílt a második ajtó a víz alatt. Újabb repülő mutáns kelt ki, természetesen öljük meg.

A terem másik hátsó sarkában van még egy ilyen kőszerkezet a falon, de semmi nehezítés nincs, csak rá kell ugranunk, és ha lejjebb csúszott, az ez mögött található gombot is meg kell löni. Kinyílt a víz alatt a harmadik, az utolsó ajtó is. Mielőtt a vízbe ugrunk, öljük meg a ránk támadó újabb repülő mutánst. A vízben a 2. és 3. ajtó között vegyünk fel a **Kis Medipackot**. Ússzunk és másszunk ki az alagút végén, vegyünk fel a **Kaliber pisztoly Lőszert** és menjünk tovább. A folyosón át egy újabb láva folyóhoz érünk. **[Checkpoint]**

A láva folyó: Ugorjunk rá a kőlapokra a lágában, és ha a végéhez értünk, egy hosszabb ugrással ugorjunk rá a lentebb lévő létrára. Másszunk ennek a tetejére, és ugorjunk oldalra, a gőzt kibocsátó nyílásra, amiben Lara megkapaszkodik. Fel kell ugrani egy kis sziklaszegélyre, majd oldalra, a díszes szürke falon lévő párkányra. Oldalazzunk ki a szélére és ugorjunk át a másik ilyen párkányra. Engedjük el, vegyünk fel a **Nagy Medipackot**. Innen eggyel lejjebb ereszkedhetünk. Erről a párkányról pedig ugorjunk hátra, ezt engedjük el, majd a következőt is, most a láva folyó tetején, egy kőlapon vagyunk.

Artifact 3: A szilárd kőlapról, ahol most vagyunk ugorjunk a következőre, de nincs sok időnk mert a láva ezt elnyeli másodperceken belül, és még ugyanezen forduljunk hátra és ugrás be a „lávazuhatag” mögé, itt felszedhetjük a **3.Artifact**-ot. Menjünk vissza, ugorjunk rá a süllyedő kőlapra, erről pedig gyorsan a falon lévő szegélyre.

A szegélyről ugorjunk hátra a függőleges oszlopra, majd erről a következő ugyanilyen oszlopra, de vigyázzunk, mert a falból égető gőzök csapnak ki. A másik oszlopról pedig a vízszintes rúdra ugorjunk, innen pedig a süllyedő kőlapra, ami a lágában van, utána a szilárdabb részre. Újabb süllyedő kőlap a lágán, erről gyorsan ugorjunk megint el, a szemben lévő létrára.

Artifact 4: Forduljunk meg itt ahol a létráról felmáztunk és megfigyelhetünk a plafonon egy fémkarikát, hintázzunk át a csáklánkkal. Itt a falból tüzes gőz jön ki, vigyázzunk vele, vegyünk fel az itt található **Nagy Medipackot**. Itt megfigyelhetünk egy belógó sziklaparkányt a lávafolyó fölé, ezen felvehetjük a következő **Nagy Medipackot**. Erről a párkányról ugorjunk be a szemben lévő kis lyukba, és vegyünk fel a játék utolsó, a **4.Artifact**-ot. Menjünk vissza egészen oda, ahova a létráról másztunk fel. Induljunk az új szoba felé. **[Checkpoint]**

Lara belép a terembe, körülnéz, ekkor Natla repül ki egy nyílásból. Úgy tűnik, hogy életben maradt, túlélte a zuhanást és a lávafürdőt, de eléggé megégett. Natla dühösen ordította Larának hogy évezredek óta várta ezt a pillanatot, hogy birtokolja a sciont, fel tudja e Lara fogni, hogy mit tett.

Folyton hajtogatta, hogy nézz magadba Lara, vér van a kezeiden, és a szíved ugyanolyan sötét mint az enyém.

Harc Natlával 1. rész . Vegyük elő a fegyverünket.A harc első része abból áll, hogy Natla szárnyait kell ártalmatlanná tenni. A célkereszt többnyire a szárnyaira megy, de nem árt néha nyomni a célzást, kb ha lement Natla energiájának egy harmada, akkor leesik a földre és video következik. Még a harc első felében ajánlatos felszedni a terem közepén a **3 Mini SMG és 1 Shotgun Lőszert.**

Lara megközelíti a földön fekvő Natlát. Megfigyel a hátán egy színes fény pontot. Ekkor Natla hirtelen felugrik és elkapja Lara nyakát. Közli Larával, hogy ő úgysem tud meghalni, és előbb vagy utóbb úgyis kifognának a lőszerből.

Harc Natlával 2. rész . A képernyő jobb felső sarkában ismét van energia, és düh jelző csík. Megint a belassulás támadás lesz a nyerő, löni kell Natlát és elkerülni a tüzes lövedékeit, mindaddig, amíg fel nem ment teljesen a piros düh csík, és Natla el nem kezd támadni. Mikor szalad felénk alkalmazzuk a belassulás támadást de soha ne oldalra, tehát soha ne jobbra vagy balra vetődjünk, hanem előre vagy hátra, mert ha oldalra, akkor Natla a szárnyaival megcsap minket, és félbeszakítja a támadásunkat.2-3x kell mindezt megismételni, újra elkerülni a lávagolyós lövéseit, majd újra a belassulás támadásoknak kell következnie. Ha elfogyott Natla energiacsíja, újabb video következik, még hozzá egy interaktív video nyilas-mini játékkal. Nyomjuk a megfelelő nyilakat.

Vége.