

ação games pocket

Vença os
desafios de

**Tomb
Raider 3**

12384/1



R\$ 1,00





EDITORIA

Fundador:

VICTOR CIVITA

(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita

Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico

Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho

Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik

Secretário Editorial: Eugênio Bucci

Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata

Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig

Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.

Diretor de Publicidade: Nicolino Spina



DIVISÃO JOVEM

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Noelly Russo

Editora: Mônica Pina

Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade

Diagramador: Renato Viliegas

Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto

Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta edição: Alexandre Jubran (ilustração de capa)

APOIO EDITORIAL

Depto. de Documentação: Susana Camargo

Abril Press: José Carlos Augusto

Nova York: Grace de Souza

Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL

Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira

Gerente de Produto: Sérgio R. Ferreirinho e Cláudio Pucci

Gerente de Produção e Prepress : Marcos C. Agueda

Assistente de Produto: Arianne T. Malta

PUBLICIDADE

Diretor: Moacyr Guimarães

Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva

Coordenadora: Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E ASSINATURAS

Gerente: Eliseu Urban

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.



PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.

VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Editorial

Ser fã de videogame hoje não é fácil. Há menos de 20 anos, havia poucos jogos e os que existiam eram pouco sofisticados, com gráficos pobres e nenhuma história.

Hoje a coisa é muito diferente. O universo dos jogos influencia o cinema, os quadrinhos, a literatura... Está por todos os lados, se mistura com tudo. Muitos jogos são inspirados em filmes e mesmo em livros.

Além disso, os roteiros dos jogos estão cada vez mais elaborados. São histórias escritas com participação de profissionais, como cientistas, esportistas, escritores, policiais e especialistas em geral.

Por isso, para ser um fã de game hoje não basta jogar bem. E preciso ler, ir ao cinema, conhecer alguns HQs e até mesmo um pouco de ciência!!!

Para ajudar você a saber o que existe sobre os jogos além dos cartuchos, a coleção Ação Games pocket traz pequenas

reportagens e sugestões de coisas para aproveitar ainda mais sua diversão preferida.

Depois das reportagens, você encontra a republicação de roteiros da Ação Games. Cada um deles mostra como os games são parte da cultura pop que está por aí.

Divirta-se!

Redação Ação Games



As Gatas do Videogame

Os heróis estão mudando. Em um mundo antes dominado por musculosos guerreiros, a mulherada vai tomando seu espaço cada vez mais.

Não que os jogadores estejam reclamando, muito pelo contrário: para os gamemaníacos, quanto mais gatas (e menos roupa) melhor.

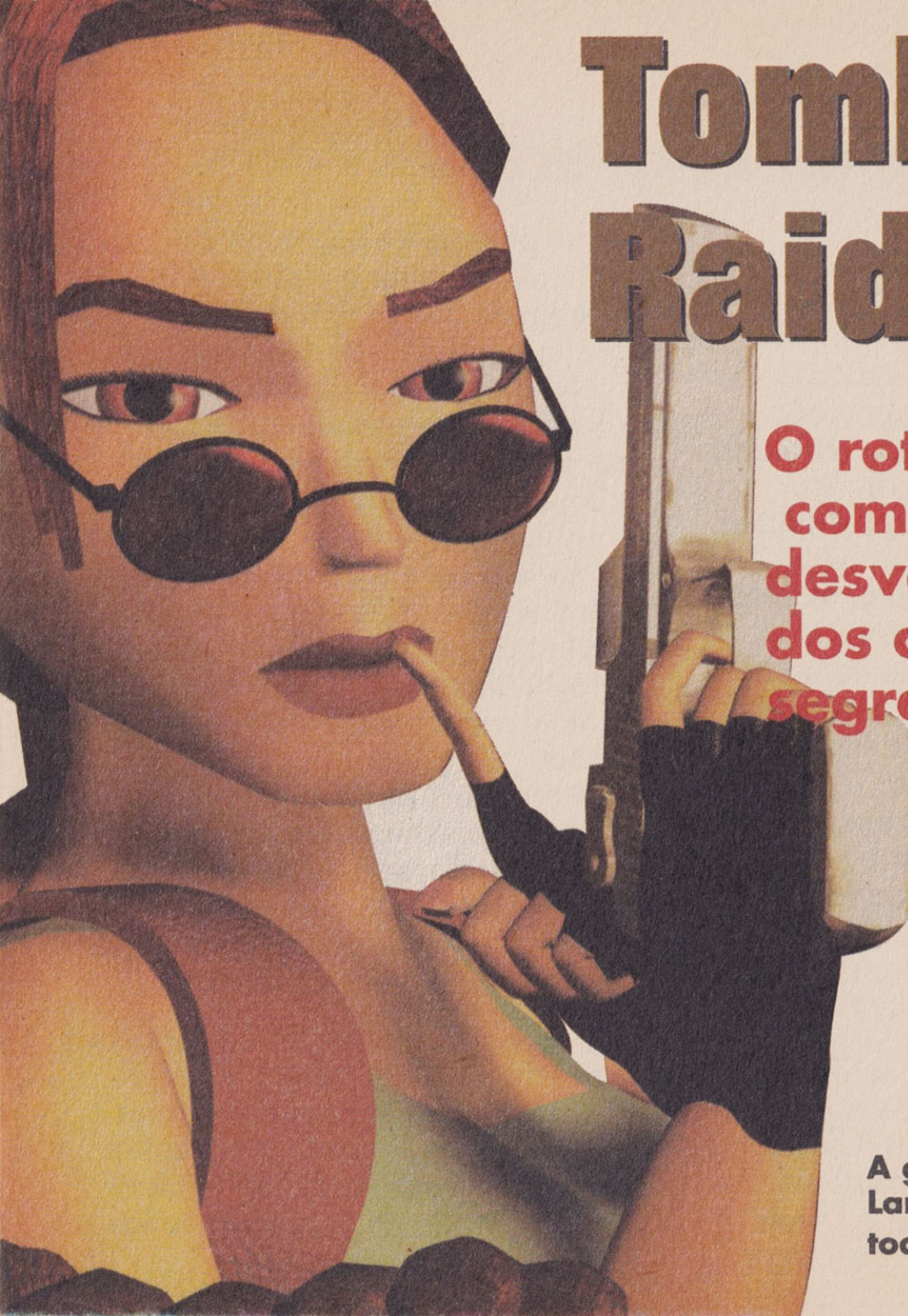
A onda começou há um bom tempo, mas ganhou importância com Lara Croft. Personagens como Chun-Li (de Street Fighter) e Sonya Blade (de Mortal Kombat) já faziam os marmanjos babarem, mas foi com Tomb Raider que as mulheres ocuparam definitivamente seu lugar. Lara foi a primeira heroína de verdade. Estrelava um game sozinha, atirava, saltava e fazia mil acrobacias, sempre com um shortinho minúsculo e uma blusa agarrada. Foi um

delírio para os jogadores.

Depois disso, praticamente todo game tem uma gata de primeira linha. Pergunte aos fãs de Resident Evil com quem é mais bacana jogar: com os bad boys Chis e Leon ou com as gatas Jill e Claire?

Outros games de sucesso foram estrelados por mulheres. A policial Aya Brea, de Parasite Eve, surgiu como séria candidata a sucessora de Lara. Uma das maiores promessas para 99 é Dino Crisis, que também terá uma garota como personagem principal, Regina.

Mesmo quando a estrela é um homem, os programadores dão colocam uma garota em um papel vital. Ou alguém nega a importância de Cybill em Silent Hill ou de Meryl em Metal Gear Solid? Pois é, as mulheres estão tomando o seu lugar...



Tomb Raider 3

**O roteiro
completo para
desvendar to-
dos os
segredos**

**A gatíssima
Lara Croft encara
todos os desafios**

Roteiro detalhado com todos os segredos

Índia

Selva (Jungle)

Segredo 1 - No início da fase, escorregue pela rampa da direita e olhe para a esquerda. Pule para onde Lara está olhando e encontre o primeiro Segredo e a arma Shotgun (no buraco).

Segredo 2 - Desça escorregando pela esquerda e pare sobre a plataforma onde há medicamento e munição. Aproxime-se do tronco, pule sobre a plataforma atrás dele e encontre outro Segredo.

Segredo 3 - Continue escorregando, pule sobre os espinhos e no final siga pelo caminho da esquerda. Suba no pilar ao lado da Save Gem (pedra para salvar o jogo) e encontre mais um Segredo. Ao voltar tenha cuidado com a areia movediça.

Entre pela passagem lateral e encontre um macaco. Siga-o para encontrar uma alavanca e pegar o medicamento que ele roubou.

Acione a alavanca, volte ao pátio anterior, suba no galho da árvore e

entre pela porta que você acabou de abrir. Ao acionar a alavanca, role e entre pela passagem para se proteger da parede com espetos.

Depois que ela passar, entre pela passagem na parede e pendure-se na corda para atravessar o rio. Suba na pedra e pule para a passagem à frente.

Mate o tigre e continue em frente. Você vai encontrar uma alavanca dentro da passagem no tronco. Acione-a para abrir uma porta mais acima, corra para o lado e escape da pedra.

Entre pela porta que você abriu, acione a alavanca, passe pela porta que abriu ao lado, mate os tigres e vá em frente.

Passe agachado embaixo do tronco, mate o tigre e continue.

Segredo 4 - Fique de frente para o tronco e veja um buraco no meio dele. Pule e agarre-se nele, entre e encontre um Segredo. Para voltar basta pendurar-se e cair no meio dos espinhos. Pule para os lados e

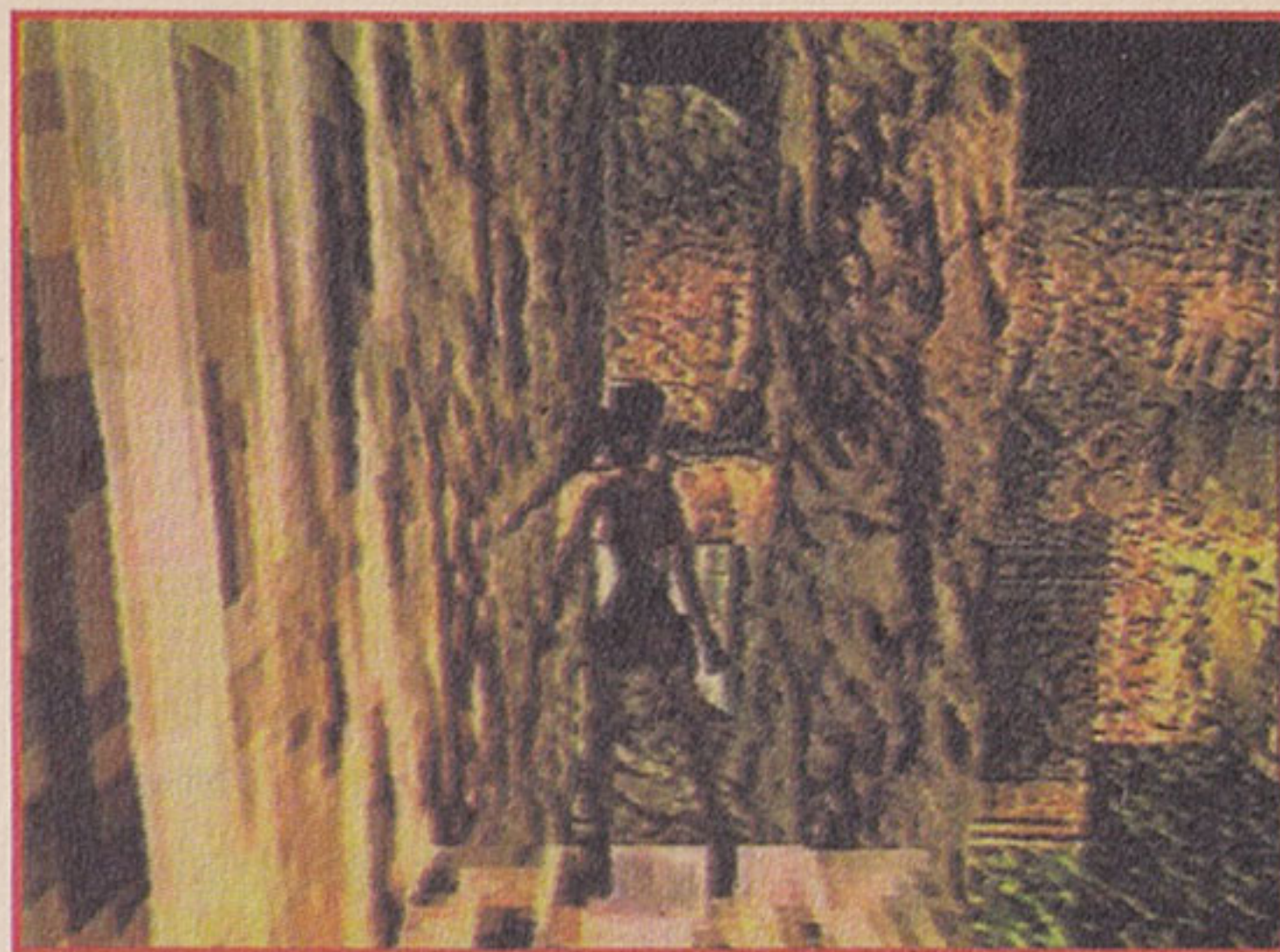
desça no buraco escuro. Suba na passagem acima dos espetos e volte ao tronco.

Segredo 5 - Entre pela passagem ao lado do tronco, passe caminhando pelos espetos e pule sobre a pedra no canto. Dependure-se na rachadura da parede e suba na plataforma à esquerda. Entre no corredor escuro e acione a alavanca no final dele. Corra de volta à entrada para fugir da pedra que vai rolar. Entre de volta no corredor e note que há um buraco na parede ao lado da alavanca. Dependure-se nele, entre e encontre outro Segredo.

Segredo 5 - Desça e entre pelo portão que se abriu. Mate o tigre e siga pelo novo caminho. Duas pedras vão rolar mais à frente (foto). Desvie delas e atravesse as plantas de onde elas vieram.

Desvie de outra pedra e dependure-se no buraco atrás da planta. Solte e aperte X para agarrar-se a uma passagem abaixo. Entre por ela e encontre o último Segredo.

Volte, pulando sobre a pedra depois dos espetos, e pule para agarrar-se à saída do buraco.



Encontre a alavanca no corredor

De volta ao caminho, mergulhe no lago e entre pela passagem no canto, à direita. Suba na plataforma e acione as duas alavancas.

Nade para passar pela grade que se abriu, saia da água e acione a alavanca dentro da sala.

Assim você inunda a próxima área. Siga pela porta em que há duas tochas e caia na água. Entre pela passagem oculta pela queda d'água e suba.

Acione-a e volte para a água, passe nadando pelo portão e encontre um novo caminho.

Mate o tigre e suba pela escada. No final dela, pegue rapidamente a Indra Key (Chave Indra) no chão. Se o macaco pegá-la, elimine-o e

pegue-a de volta. Mate o tigre, use a Indra Key na fechadura e abra a porta de saída da fase.

Ruínas do Templo (Temple Ruins)

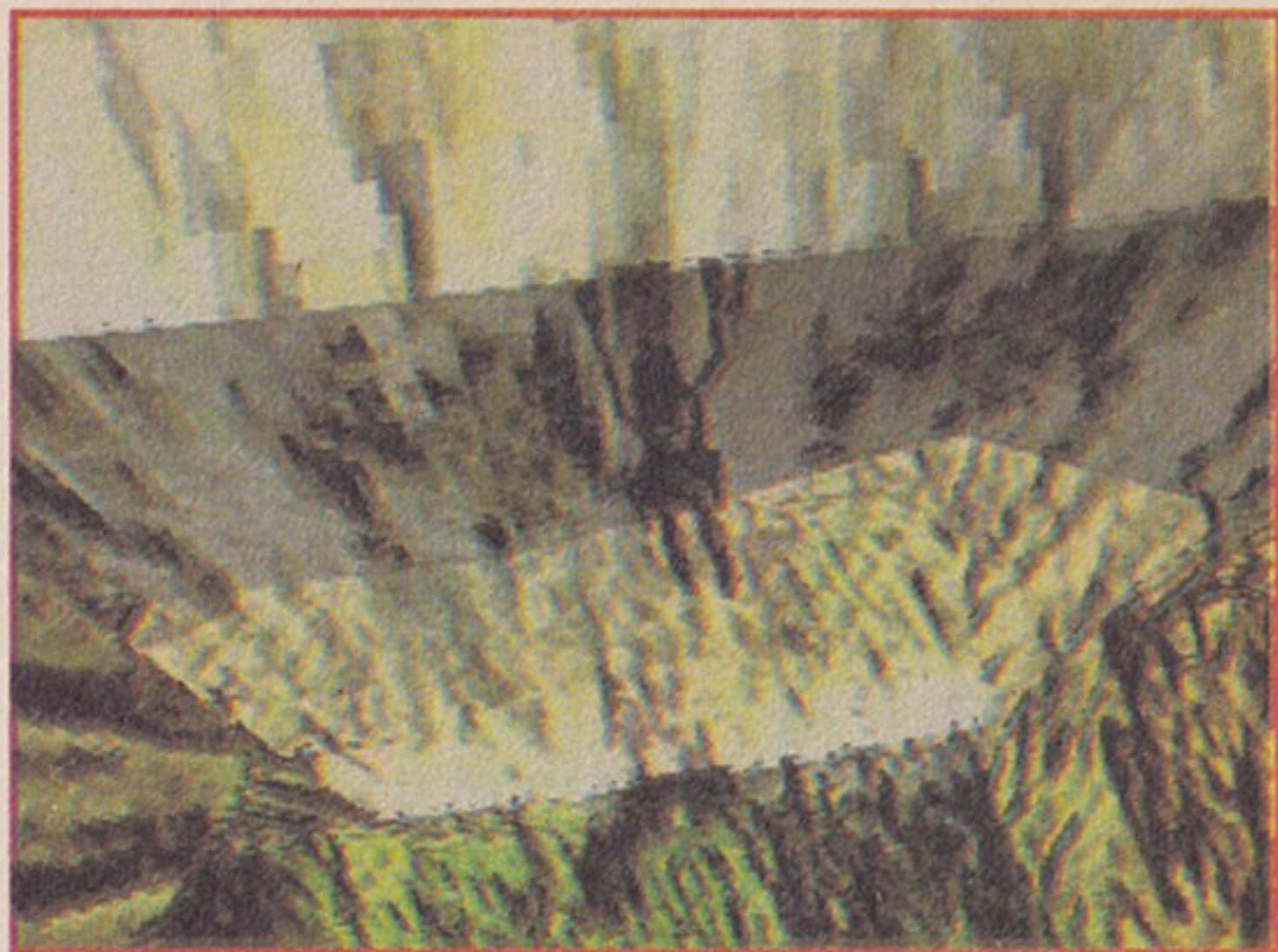
Pegue o medicamento no meio do tronco e depois de ser picado pela cobra que está no arbust, cure-se com qualquer medicamento e continue.

Após a segunda cobra encontre uma alavanca no canto direito. Acione-a e entre pelo alçapão ao lado. Passe agachado na passagem e siga pelo caminho da direita.

Mate as cobras e os macacos no caminho. De frente para o lago, espere as piranhas se afastarem e mergulhe. Nade rapidamente para a borda do outro lado.

Acione a alavanca na parede, vá para a água e entre pela passagem que se abriu entre os pilares. Após atravessar o caminho aquático você chega a um pátio.

Suba pela parte plana do morro, passe pelo corredor e chegue a uma plataforma com uma Save Gem.



Pendure-se na parte escorregadia

Desta plataforma, pule primeiro para o tronco e depois para a plataforma na parede. Pule para a passagem depois da cachoeira, contorne-a, dependure-se na parte escorregadia na queda d'água e caia na plataforma abaixo de você.

Fique entre as duas pedras, pule de costas sobre a menor, ganhe impulso e alcance a pedra maior. Pule onde está o macaco, mate-o, passe agachado pela brecha e entre na caverna.

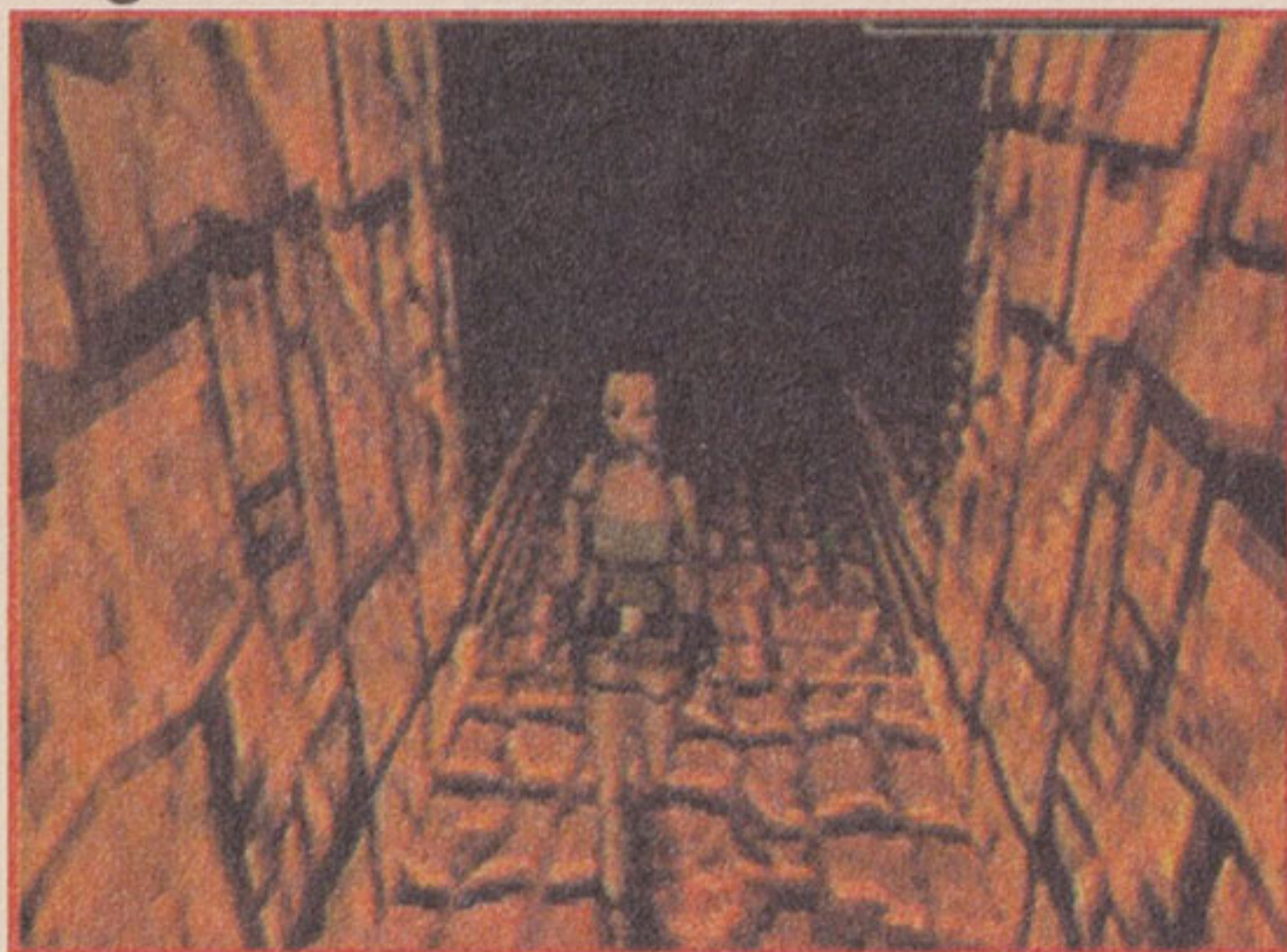
Desça escorregando pelo lado direito e cuidado com a pedra.

Segredo 7 - Empurre a pedra no canto da sala e encontre uma passagem. Passe agachado por ela

e enfrente a estátua que ganhou vida. Fique atirando e correndo em volta dela, use a arma Shotgun para vencê-la mais rapidamente.

Suba no morro ao lado e acione as duas alavancas. Nesta mesma sala há um alçapão: passe por cima dele duas vezes e ele se abre.

Entre, acione a alavanca, abra uma porta acima, empurre a pedra ao lado da alavanca e encontre um Segredo.



Fuja da parede que se fecha

Suba e entre pela porta ao lado, pule no meio da areia movediça e atravesse-a rapidamente. Suba no barranco, pule para a passagem no alto, acione a alavanca e abra a porta ao lado. Pule sobre a lâmina e corra.

Segredo 8 - Na sala procure por uma pedra solta e coloque-a ao lado de uma plataforma. Suba na pedra, pule para a plataforma, olhe para o teto e encontre um buraco. Pule nele, agarre-se na escada, suba para encontrar um Segredo. Acione a alavanca dentro desta sala para conseguir abrir passagem para o próximo Segredo.

Segredo 9 - De volta ao chão, acione a alavanca, suba na pedra e alcance a porta aberta. Caia na água, acione a alavanca e abra a comporta ao lado.

No final do caminho aquático há duas alavancas: acione-as e entre pelo alçapão que se abriu no meio do túnel. Entre na piscina, encontre mais três alavancas, acione a do meio e abra uma porta logo atrás.

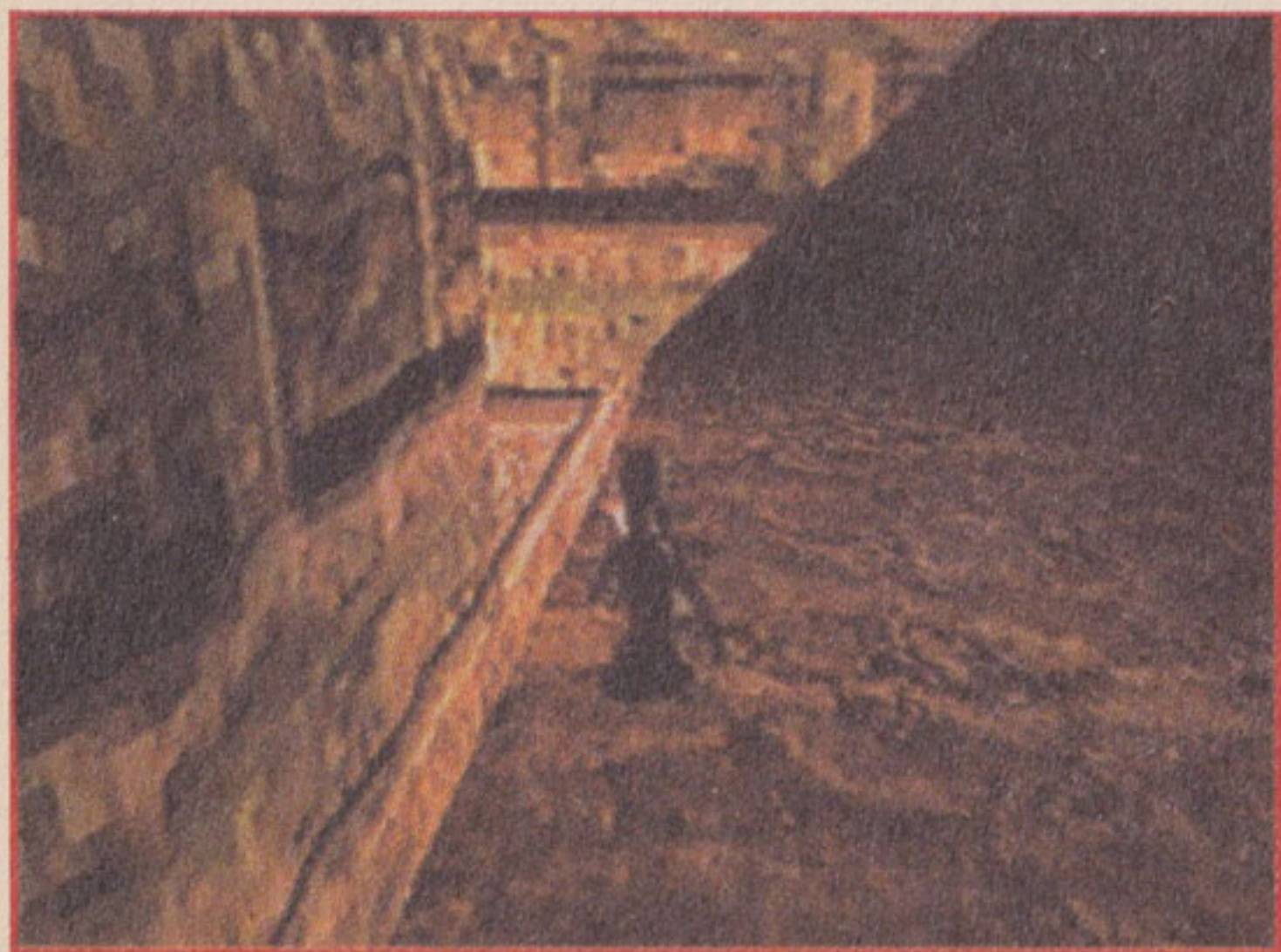
Nade e passe por ela para encontrar outro Segredo. Volte e acione as outras duas alavancas para as estátuas soltarem fogo.

Saia da piscina e note que o fogo ilumina algumas plataformas antes invisíveis. Desative as alavancas para que as estátuas parem de soltar fogo. Volte, pule sobre as plataformas invisíveis e encontre outra alavanca.

Acione-a, caia na escadaria, corra e entre pela porta antes que ela se

feche. Nesta sala há uma alavanca à direita, ao acioná-la a parede com espinhos do seu lado vai começar a vir para cima de você.

Corra para o outro canto da sala e pegue a Key of Ganesha (Chave de Ganesha) no chão. Com esta chave a porta se abre e você poderá fugir da parede assassina.



Fuja das pedras que caem do teto

Saindo da sala, note que a piscina virou um poço de areia movediça. Atravesse-a pelo canto esquerdo, assim você não afunda e nem é pego pelas pedras que caem do teto. Suba o morro e entre pela passagem à direita.

No segundo lance de escadas há uma armadilha. Suba até o segundo degrau, role e corra de volta à

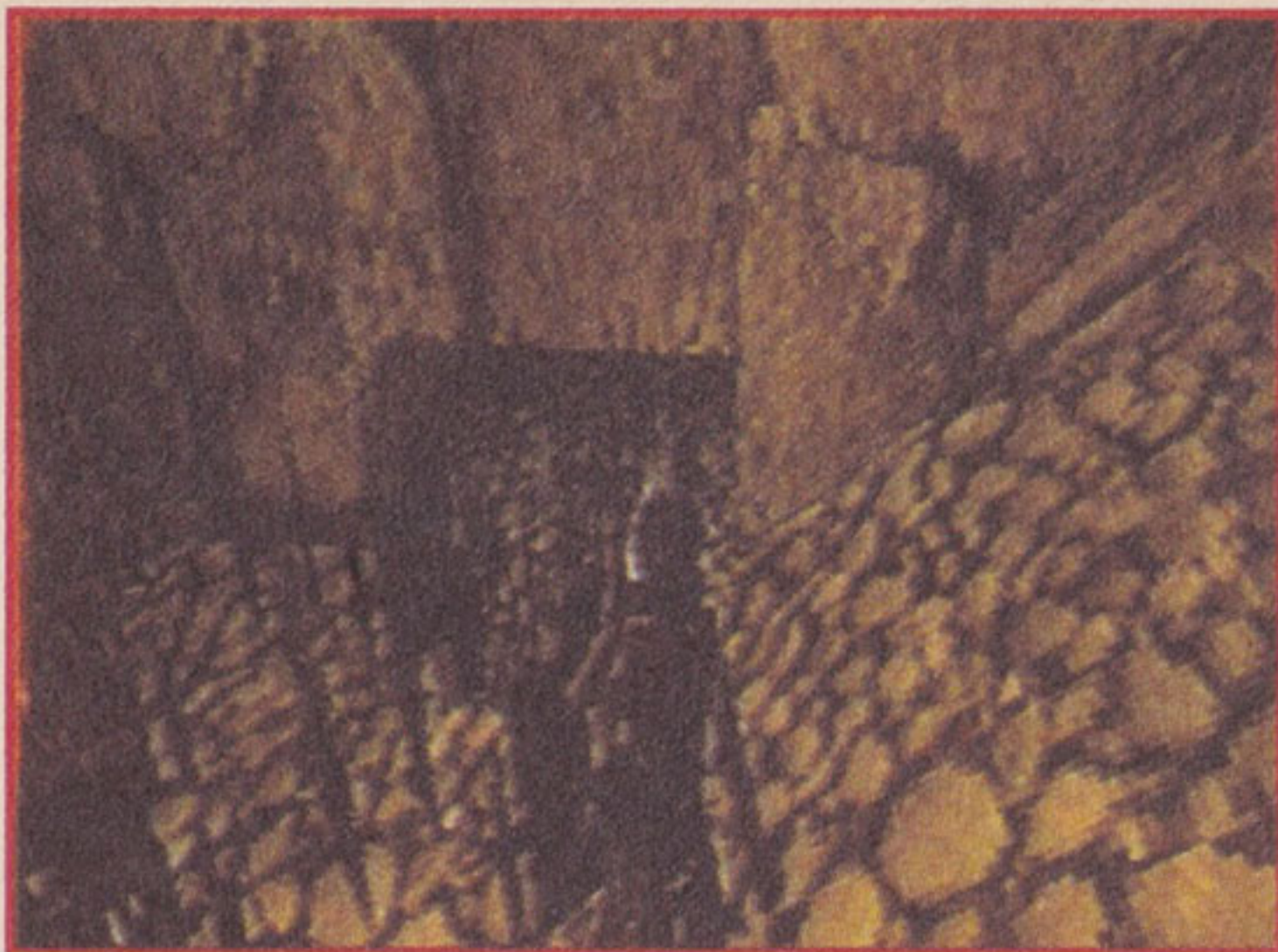
entrada para fugir da pedra. Depois das escadas há duas passagens: escolha a da direita. Acione a alavanca, mate os macacos, desça pela escada no buraco e chegue à sala principal.

Entre pela porta da esquerda, atravesse a piscina e acione a alavanca entre as labaredas. Entre pela passagem que se abriu dentro da piscina, evitando o desmoronamento e os dardos envenenados.

Suba na plataforma lateral, escale a escada natural e pule de costas para cair em outra plataforma. Pule sobre ela e fique na diagonal esquerda.

Pule sobre a pedra à frente e escale a escada natural. Pule na pedra da diagonal esquerda e salte para a pedra em que há uma cobra. Mate-a e siga para a entrada na parede.

Ao pular nesta entrada uma pedra cai na sua direção. Dê um pulinho para trás e dependure-se na borda para escapar do perigo.



Caia na água e suba de volta

Segredo 10 - Passe agachado por baixo da lâmina da esquerda. Dependure-se na borda do buraco e caia no canto onde não há espetos. Escorregue entre eles (você perde apenas uma pouco de energia) e passe agachado pelo buraco para encontrar o último Segredo da fase. Caia na água e suba o caminho de volta. Pule o buraco e empurre a pedra no canto. Desloque a pedra à direita até chegar a uma caverna. Volte ao corredor e empurre a primeira e terceira pedras para o fundo. Desloque a pedra do meio para o lado e encontre uma alavanca. Acione-a para encher uma piscina de água. Volte à caverna ao lado, fique próximo da parede do

lado esquerdo, corra na direção do buraco e pule por cima dele para fugir das pedras. Volte à piscina que você encheu, acione a alavanca dentro dela e pegue a Key of Ganesha após a porta que se abriu ao lado. Volte à sala principal e use as duas Chaves de Ganesha para abrir o portão. Ao entrar pelo portão, o teto começa a descer. Suba rapidamente pela escada natural, entre pela passagem e escape. Mate os macacos e puxe a pedra solta no canto direito da sala. Suba nela e acione as duas alavancas para abrir o portão abaixo. Ao tentar passar pelo portão, duas pedras caem e rolam em sua direção: pule para os lados e escape ileso. Espere as chamas se apagarem, então corra e entre pela passagem. Enfrente uma estátua e derrote-a para pegar a Scimitar (Cimitarra) em seu corpo. Suba até a estátua principal e use a Scimitar em seu braço. Desça e derrote a outra estátua para pegar outra Scimitar. Encaixe-a no outro braço da estátua e abra o portão. Passe agachado pelo buraco na parede, pegue a Key of Ganesha sobre o altar e derrote mais uma estátua. Acenda um Flare, entre na

sala lateral, corra, acione a alavanca no fim da sala, role, acione a outra alavanca à esquerda e caia no buraco. Mas seja rápido.

Pegue outra Key of Ganesha no chão. Agora caia pelo buraco à frente das fechaduras, nade na direção das paredes laterais para não ser jogado contra os espetos, acione a alavanca, nade de volta encostado à parede.

Nade com tudo em direção à outra parede e acione a outra alavanca para acabar com a correnteza. Pegue a última Key of Ganesha e saia da água. Use as três chaves e complete a fase.

Rio Ganges (Ganges River)

Segredo 11 - Nesta fase você usa um quadriciclo de praia. Não monte nele ainda: siga para a rampa e pendure-se na parede para encontrar uma escada natural.

Caia sobre a pedra e pule para a outra ao lado. Você terá de executar uma série de pulos precisos para atravessar este túnel e chegar à sala do Segredo. Pule de pedra em pedra, alcance o topo e pegue as munições. Volte pelo mesmo caminho para voltar ao quadriciclo.

Segredo 12 - Use o quadriciclo na rampa para cair dentro da caverna. Quando chegar ao segundo buraco, desça.

Pendure-se no buraco e use a escada natural para descer até o fundo e encontrar outro Segredo. Volte, suba no quadriciclo e pule por cima de todos os buracos até chegar a uma porta fechada.

Desça do quadriciclo e volte à última rampa, olhe para a parede lateral e encontre uma passagem. Pule e agarre-se para entrar por ela.

Caia pelo segundo buraco e acione a alavanca ao lado da porta. Pegue o quadriciclo e continue.

Ao encontrar a Save Gem você poderá escolher entre dois caminhos. O da direita é um atalho e nele não dá para encontrar todos os segredos da fase.

Vá pelo da esquerda. Após uma série de rampas e buracos você chega à saída da caverna.

Segredo 13 - Ao descer na ponte de pedra, saia da moto e olhe para a parede à direita.

Pule na plataforma e suba no buraco escondido para encontrar outro Segredo. Volte ao quadriciclo e continue em frente.

Siga com cuidado pela trilha junto à montanha. No fim da trilha suba a rampa para a superfície à frente. Use a rampa ao lado da escada natural e chegue à uma nova passagem.

Segredo 14 - Desça do quadriciclo e escorregue pela rampa à esquerda. Suba na pedra, mate os urubus e pule para a plataforma ao lado.

Olhe em direção ao rochedo e encontre outra plataforma, pule e agarre-se a ela. Olhe de volta para a plataforma de onde veio.

Pule nesta pedra e escorregue de frente. Pule e agarre-se à borda do buraco; entre por ele e encontre outro Segredo. Para voltar você deve pular na rocha escorregadia à sua diagonal direita.

Pule imediatamente para a plataforma à frente. Faça o caminho seguro e chegue ao chão. Entre pela caverna e siga pelas pedras depois da cachoeira.

Segredo 15 - Quando chegar à pedra em que há munições de MP5 e arpões, vire-se e encontre uma rachadura na parede. Pule e dependure-se nela. Entre na passagem escondida e encontre o último Segredo. Pule na água, entre pela caverna atrás da queda d'água e termine a fase.

Cavernas de Kaliya (Caves of Kaliya)

Vá pelo caminho da direita, passe agachado pelo buraco e escorregue pela rampa. Corra, entre na passagem à esquerda e escape da pedra.

Neste corredor há outra armadilha: ande até a metade dele e quando ouvir um barulho, role, entre no espaço à esquerda e escape. Suba na parede e escolha o caminho do meio.

Vá pela esquerda, entre na primeira bifurcação e empurre a pedra. Siga pelo caminho que você abriu e caia em um novo labirinto.

Ande até encontrar uma Save Gem e um buraco no chão. Dependure-se, caia pelo buraco e caia em um ninho de cobras. Corra para o fim do túnel, passando pelo meio das cobras. No fim do túnel, agache-

se e entre pelo buraco à direita. Mais à frente, você enfrenta o primeiro chefe do jogo.

Fique de frente para ele sobre uma plataforma grande. Quando ele atirar para cima pule para o lado. Repita esse processo e atire sem parar. Não caia na água de modo nenhum.

Depois de derrotá-lo, pegue o Grenade Launcher (Lançador de Granadas), pule para a plataforma central e pegue o Infada Stone.

No fim das aventuras na Índia, você escolhe entre Nevada, Londres e Ilhas do Sul do Pacífico.

Recomendamos começar por Nevada, onde você perde os itens e armas, exceto os Save Gens.

Deserto de Nevada

Segredo 16 - Mate os urubus e a cobra, entre pela passagem após o lago e empurre a pedra escura. Escorregue e pule sobre o primeiro buraco.

Dependure-se sobre o segundo buraco e caia onde não há arame farpado para encontrar um Segredo. Empurre a pedra escura e encontre o caminho de volta. Siga

em frente até aparecer um avião Mirage. Avance pulando sobre as partes planas da pedra.

Pule e agarre-se no rochedo, caia sobre as rochas e pule para a agarrar o rochedo à frente. Escale-o, mate a cobra e caia pelo buraco, sobre o container.



Aguarre a parede com rachadura

Segredo 17 - Atravesse o caminho aquático para chegar à entrada da área da cachoeira.

Siga, pulando pelas pedras planas à direita; escale a parede no final e pule para se agarrar na parede cheia de rachaduras).

Paredes como esta podem ser usadas como escada. Desça dependurando-se e entre na caverna para encontrar um Segredo.

Mergulhe para procurar itens.

Encontre uma pedra vermelha, suba e saia da água. Suba na pedra ao lado e pule para a da frente (para alcançá-la, não segure o botão X durante o pulo).

Fique sobre a pedra ao lado e pule de volta a área inicial. Siga pelas pedras à direita da entrada e suba pela parede.

Pule sobre a pedra plana e mate a cobra do arbusto; pule para a plataforma seguinte e veja os aviões Mirage passarem.

Pule sobre a pedra inclinada e dependure-se na pedra seguinte. Suba na plataforma em que há uma Save Gem.

Ao lado há um detonador e uma caixa de TNT (dinamite), mas por enquanto ela não tem utilidade para você. Fique de frente para a cachoeira, pule na pedra escorregadia ao lado e dependure-se.

Siga dependurado para a esquerda e suba na área plana. Pule e agarra-se na pedra inclinada ao lado; suba nela, escorregue e pule para a plataforma da frente.

Pule e agarre-se na rachadura da parede, siga para a direita, caia sobre a pedra escorregadia e

imediatamente pule para trás para cair sobre uma pedra.

Pule sobre mais duas pedras para chegar à caverna com uma turbina gigante.

Segredo 18 - Logo na entrada da caverna, olhe para a esquerda para ver um espaço sob a rocha. Passe agachado e suba pela escada, no canto, para encontrar uma caverna escondida.

Nela você consegue as metralhadoras Uzi's e o Segredo. Volte, suba a escada lateral da turbina gigante, siga pelo túnel e caia na água da represa.

Dentro da água há duas alavancas: a primeira abre uma porta para você pegar munição; a outra, ao lado das pedras vermelhas, abre um alçapão lateral.

Logo na entrada desse alçapão há uma alavanca: acione-a e continue pelo túnel. Acione a outra alavanca e saia pelo alçapão acima. Suba até o corredor e aperte o botão que mudará o curso da água da represa.

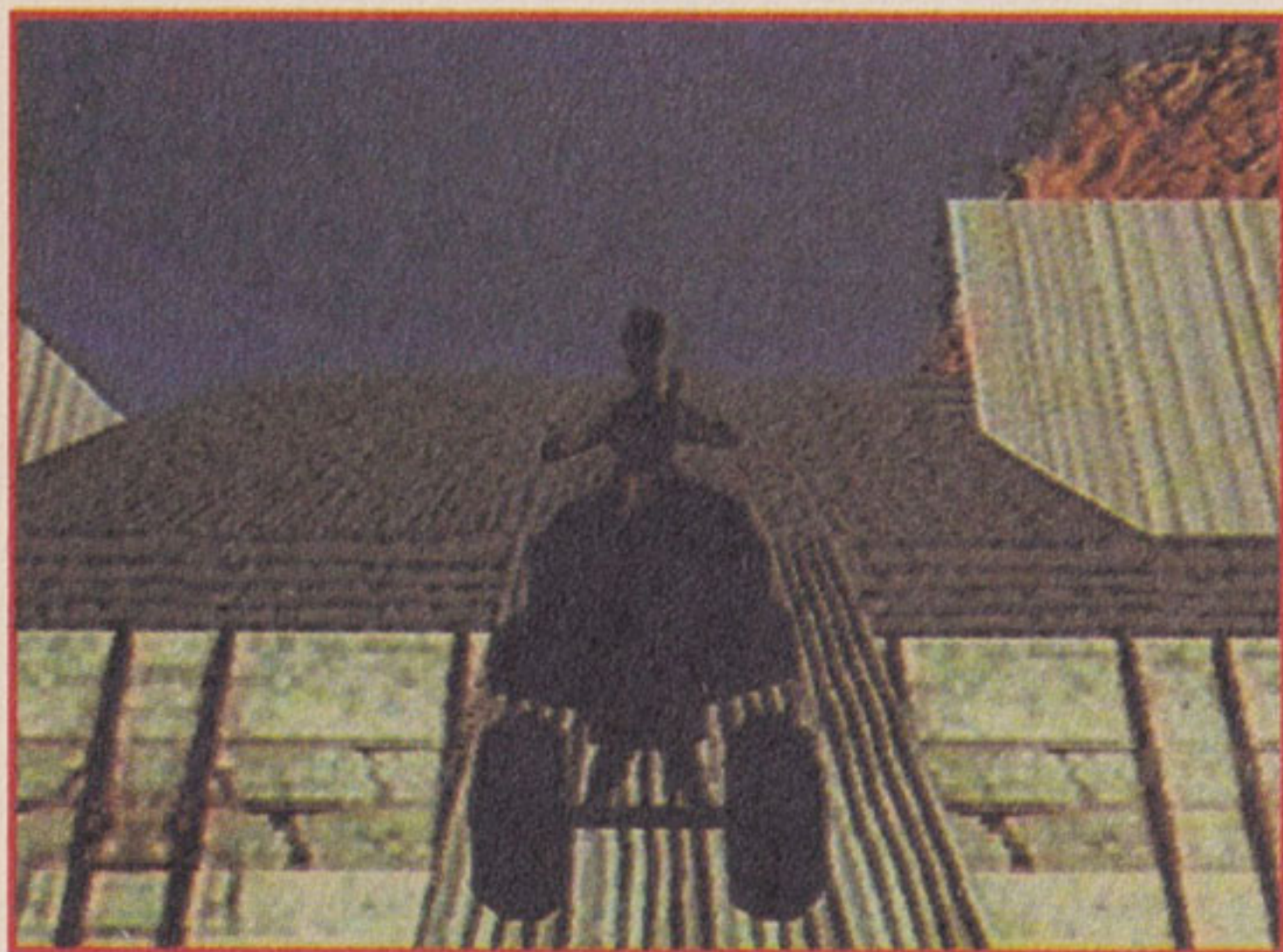
Volte à turbina gigante e entre na caverna ao lado dela para encontrar um elevador de carga. Pegue o Detonator Switch (Botão do Detonador) no chão e volte até o detonador, que está depois da cachoeira.

Use esse item no detonador para explodir a caverna. Pule para o lado para não ser atropelado pela pedra.

Na caverna, escale as pedras para encontrar um buraco na parede. Passe agachado para chegar à uma base secreta.

Não encoste nas grades eletrificadas. Ao lado das grades há um buraco que você pode atravessar agachando-se. Entre.

Passe por ela, caia na água, acione as duas alavancas e volte à lateral da cerca eletrificada.



Monte no quadriciclo

Desça pela caverna, mate as cobras e entre na sala lateral. Acione a alavanca, volte e entre novamente pelo buraco ao lado da cerca. Siga até o final e elimine os dois guardas.

Suba pela escada e entre na caixa d'água; suba na janela e pule por cima da cerca, de modo que você caia sobre a caixa amarela. Entre no galpão e detone todos os guardas que aparecerem.

Monte no quadriciclo e use-o para subir a rampa de acesso ao telhado do galpão ao lado. Pegue o cartão Generator Access e desça.

Entre no galpão e use o Generator Access no painel ao lado da porta, para abri-la. Elimine o guarda e acione a alavanca para desligar a eletricidade da cerca.

Acione o botão ao lado do portão para abri-lo. Desça até a caverna, ao lado da cerca. Acelere com tudo e use a rampa para saltar por cima da grade.

Complexo de Segurança Máxima (High Security Compound)

Acione os sensores da janela da sua cela e o guarda abrirá a porta para

investigar. Fuja correndo e acione os botões no corredor para libertar os outros presos. Agora é só esperar que os prisioneiros raivosos cuidem do guarda.

Segredo 19 - Procure a cela em que há um corredor atrás da pia. Empurre a caixa no corredor para encontrar uma passagem.

Passe agachado por ela e empurre a outra caixa até encontrar uma passagem no teto. Não suba por ela: puxe e empurre as duas caixas e contorne-as usando a pequena passagem.

Seu objetivo é deixar as duas caixas no corredor que leva de volta à cela. Fazendo isso você encontrará um espaço escondido e este é o primeiro Segredo da fase.

Suba pelo buraco no teto, pule por cima do arame farpado e aperte o botão no final do corredor.

Suba na parede ao lado e use a escada para descer pelo buraco. Entre pela passagem na parede, mas não desça até o fim da escada para não cair no arame farpado.

Desça pelo alçapão e acione o botão ao lado do radar para abrir o portão da cadeia.

Chame os presos para pegar o guarda, depois pegue o Keycard

Type A (Cartão de Acesso A) no corpo do guarda. Use este cartão no painel ao lado do portão para abri-lo. Aperte o interruptor para entrar no banheiro; acione o interruptor e passe para a próxima sala. Uma das caixas pode ser empurrada.

Empurre-a pela trilha e deixe-a embaixo do buraco do teto. Suba na caixa, pule para o teto e aperte o botão para inundar a sala abaixo.

Volte e nade para chegar ao outro buraco no teto, suba por ele para chegar ao duto de ventilação. No duto há um buraco que leva até a cozinha: não entre nele ainda ou você será queimado no fogão.

Continue pelo duto, pule por cima do arame farpado e desça pelo buraco para cair em uma sala fechada, com dois botões. Um abre a porta da sala e o outro desliga o fogão da cozinha.

Volte pelo duto e caia na cozinha. Aperte o botão para abrir a porta da cozinha, saia e acione os dois interruptores no corredor, para abrir duas portas.

Fuja para o pátio dos presos para que eles cuidem dele.

Volte à sala de onde saiu o tal guarda e acione o botão para abrir as grades do exaustor da cozinha.

Suba pelo exaustor, passando com cuidado pelas hélices. Escorregue de costas pela rampa do meio e pendure-se, desça sobre a plataforma da esquerda e entre pela passagem na parede.

Suba pela escada e um preso abrirá uma passagem para você. Suba por ela e escale a grade no fim do corredor. Fuja do guarda e desça a escadaria à esquerda.

Aperte os botões para libertar mais presos; espere-os eliminar o guarda para pegar nele o Keycard Type B (Cartão de Acesso B).

Volte e use este cartão no painel ao lado da porta, entre e acione o interruptor para desligar os sensores de laser na passagem ao lado.

Livre desses sensores, siga pelo corredor, desça pela escada e vire na escadaria à esquerda para libertar mais guardas no final do corredor.

Corra atrás deles e espere os prisioneiros atacarem para pegar o Yellow Security Pass (Cartão de Segurança Amarelo) no corpo do guarda.

Use este item para abrir a porta ao lado do morteiro. Siga pelo corredor e passe agachado pela passagem.

Acione o botão para ativar um raio laser sobre o guarda e abrir uma comporta.

Pule por cima do laser e siga pelo corredor para chegar à uma antena de transmissão.

Contorne os degraus na base dela e note que há uma entrada na parede, desça na plataforma e pule para agarrar-se nesta entrada. Caia dentro de uma sala e acione a alavanca para mover a antena e descobrir uma passagem.

Acione o outro botão para sair da sala, suba até a antena e caia pelo buraco.

Na água há uma correnteza que não o deixa em paz. Fique no ponto do local da foto e suba para alcançar uma plataforma superior.

Acenda um Flare e avance, saltando nas partes planas do chão até alcançar uma passagem em que poderá atravessar agachado.

No final do corredor há um botão: acione-o e volte para a água. Nade contra a correnteza e entre pelo túnel do canto; agache-se e passe pelo buraco no fim dele.

Não deixe que o guarda o veja: siga pela direita, suba pela primeira escada, atravesse o corredor e suba pela outra escada.

Segredo 20 - No corredor à esquerda há um guarda: memorize este lugar; quando você conseguir recuperar suas armas poderá voltar a este ponto e eliminá-lo.

Então, pegará outro Keycard Type B em seu corpo para abrir a porta no final do corredor. Entrando na sala, encontrará um Segredo e um lançador de granadas.

Mas não faça nada com isso por enquanto: siga pela esquerda, acione um Flare, entre agachado pelo buraco na parede e pegue o Cartão Amarelo.

Desça até a segunda escada, use o Cartão no painel ao lado das máquinas para paralisar a hélice na água.

Volte para a água e entre pelo buraco do meio, siga pelo túnel, acione a alavanca que abre a saída. Ao sair da água, suba na plataforma e pule os raios laser.

Caia pelo buraco e nade para atravessar o novo túnel. Chegando ao pátio, suba nas caixas à esquerda para encontrar um botão. Acione-o e entre pela porta que se abriu para encontrar as Pistolas e a arma Desert Eagle. Siga pelo corredor principal, acabe com o guarda perto do portão e pegue o Blue Security Pass em seu corpo. Volte ao corredor principal e suba pela escada na

parede, use o Cartão Azul no painel e acione outros dois botões na sala: um deles ativará a esteira das caixas.

Suba na caixa e pule para alcançar uma escada. Pendure-se no trilha do teto e desça para a plataforma à direita; vença o guarda e pegue o Cartão Amarelo no seu bolso.

Desça ao pátio e use este cartão no painel ao lado do portão. Vá ao galpão e suba na caçamba do caminhão para terminar esta fase.

Area 51

Evite ser visto pelos guardas, caso isso aconteça elimine-os rapidamente. Se não fizer isso, eles correm para os painéis em que ativam raios laser com suas impressões digitais e você não conseguirá desativar.

Começando a fase, derrote o guarda e entre na última sala; pegue a arma MP5 e munições no chão. Volte ao corredor e aperte o botão; entre agachado na passagem.

Fique agachado para não ser pego pelo raio laser. Quando o raio for para o lado esquerdo, corra para a direita e escale a parede. Fique agachado dentro passagem e,

quando o guarda passar para à direita, saia e elimine-o.

Agache-se, entre no buraco do corredor, mas não atire na arma da parede ou você vai se dar mal. Vença o guarda e acione o interruptor no final do corredor para cair pelo buraco.

Segredo 21 - Você cairá ao lado de um pilar: contorne-o pela direita e pegue o guarda de costas.

Desça no fosso ao lado, acione o interruptor e caia pela grade solta. Vença o guarda e entre agachado pela passagem para conseguir o Segredo.

Passe agachado pelo outro buraco e caia pela grade solta. Elimine o guarda e aperte o botão no final do corredor para libertar o prisioneiro. Este prisioneiro detonará todos os guardas do corredor para você.

Volte e entre agachado pelo buraco no corredor; derrote os dois guardas que saem das salas.

Acione o interruptor na sala à esquerda e entre pelo buraco da sala à direita. Acione os sensores e o alarme tocará: elimine o guarda e suba pelo corredor da direita.

Segredo 22 - Detone o guarda sobre a plataforma e pegue o Code Clearance Disk (Disco Apagador de Códigos) em seu corpo. Volte pelo mesmo corredor e desça ao depósito de mísseis.

Pule por cima dos sensores e use o Code Clearance Disk na máquina amarela. Isso fará o guindaste levantar o míssil da esteira.

Suba na esteira e pule para agarrar-se à escada. Elimine o guarda e pegue o Hanger Access Key (Chave de Acesso ao Guindaste) em seu corpo.

Desça sobre a plataforma em que há um guindaste balançando: atire para quebrar a janela e entre pela passagem.

Entre pelo corredor ao lado do foguete. No final use o Hanger Access Key no painel.

Neutralize o guarda e desça pelo túnel, sem encostar-se no trilho eletrificado. Siga para a esquerda e escale a escada no canto.

Aperte o botão para chamar um vagão. Volte até ele, passe agachado por debaixo do trilho e suba pela escada. Pegue a arma Shotgun e pule para cima do vagão.

Suba na passagem acima e pendure-se no trilho do teto para

não cair. Continue em frente para cair sobre a parte segura. Pule por cima do trilho e derrote o guarda.

Suba pelas escadas para chegar a um pátio com um disco voador. Contorne-o pulando por cima dos sensores e suba nas caixas.

Você chegará a uma nova sala: vença todos os guardas e suba nos computadores que estão no centro.

Pule para a plataforma lateral e aperte o botão. Desça, pule para a outra plataforma e aperte mais um botão, para abrir temporariamente o portão. Passe, acione todos os botões da sala e volte ao pátio do disco voador.

Segredo 23 - Entre no pátio do disco voador e acione o botão ao lado da escada. Suba e, quando chegar ao final, pule para trás para cair numa plataforma. Siga contornando a área pela direita, pule até chegar à sexta plataforma.

Há uma porta na parede. Quando você acionar a energia no pátio, deverá voltar a este ponto e pular por essa porta. Dentro de um aquário com duas orcas está o último Segredo da fase. Por enquanto, caia sobre a plataforma abaixo e

pegue o item Launch Code Pass sobre o disco voador.

Volte ao lado do foguete e desça pelo buraco. Use o Launch Code Pass no painel da entrada e aperte o botão ao lado para lançar o foguete.

Pule rápido para a esquerda, role e corra para a sala, escapando das chamas do propulsor do foguete.

Siga até lá e suba por elas até o final. Elimine o guarda e aperte o interruptor para abrir a passagem. Fique agachado na passagem até que o laser se distancie.

Aproveite para sair da passagem, pular e dependurar-se no teto.

Elimine o guarda sobre a torre e o outro virá. Entre na sala ao lado da torre, vença mais um guarda e pegue o Code Clearance Disk em seu corpo. Acione o botão desta sala e caia pelo alçapão que se abriu ao lado da torre.

Volte e entre na sala ao lado do disco voador: use o Code Clearance Disk no gerador ao lado dos painéis para ativar a energia do pátio.

Entre no disco voador, elimine todos os guardas e pegue o artefato Element 115 para finalizar sua aventura em Nevada.

Ilhas do Pacífico Sul

Coastal Village

Povoação Costeira

Segredo 24- O jogo indica apenas três Segredos nesta fase, mas há outro escondido, fundamental para abrir a fase extra no final do game. No início, nade para a esquerda e pegue a Smuggler's Key (Chave do Contrabandista) sobre uma rocha submersa. Suba na ilha rochosa, salte, dependure-se no rochedo à frente e pule nas pedras ao lado para encontrar o Segredo.

Segredo 25- Use a Smuggler's Key e abra o alçapão da cabana à frente. Desça por ele e passe agachado pelo corredor para escapar da armadilha.

Caia na água, pegue a arma de arpões e suba. Salte até a terceira rocha e dependure-se na trilha do teto para atravessar o lago. Siga pela trilha do outro lado e escale as rochas, pule para a plataforma do outro lado e use a trilha no teto para chegar ao arco à frente.

Salte sobre a rampa à direita, escorregue e pule sobre a plataforma. Salte por cima dos espetos e agarre-se na escada, suba e depen-

dure-se na rachadura para chegar à plataforma à esquerda. À esquerda do medicamento e da Save Gem (Pedra para Salvar o Jogo) há uma passagem escondida na rocha.

Pule ali e aperte X para não cair no lago. Passe pela rachadura, salte para a rocha ao lado e atravesse o corredor. Ao chegar no início da ponte, vire-se para a direita e salte, agarrando-se à pedra.

Suba e salte para a rocha à frente. O Segredo está sobre a rocha ao lado. Desça escorregando pelas pedras para voltar ao caminho normal da fase.

Segredo 26- Detone o índio, pule e agarre-se na pedra à frente, para não afundar na areia movediça. No lugar com grandes árvores, fique ao lado da primeira à esquerda e suba no galho.

Suba na rocha ao lado, salte para o galho da direita e siga por ele até encontrar a Serpent Stone no chão.

Ainda no galho, vire-se e entre pelo buraco escondido na parede para encontrar outro Segredo. Desça e siga pela trilha.

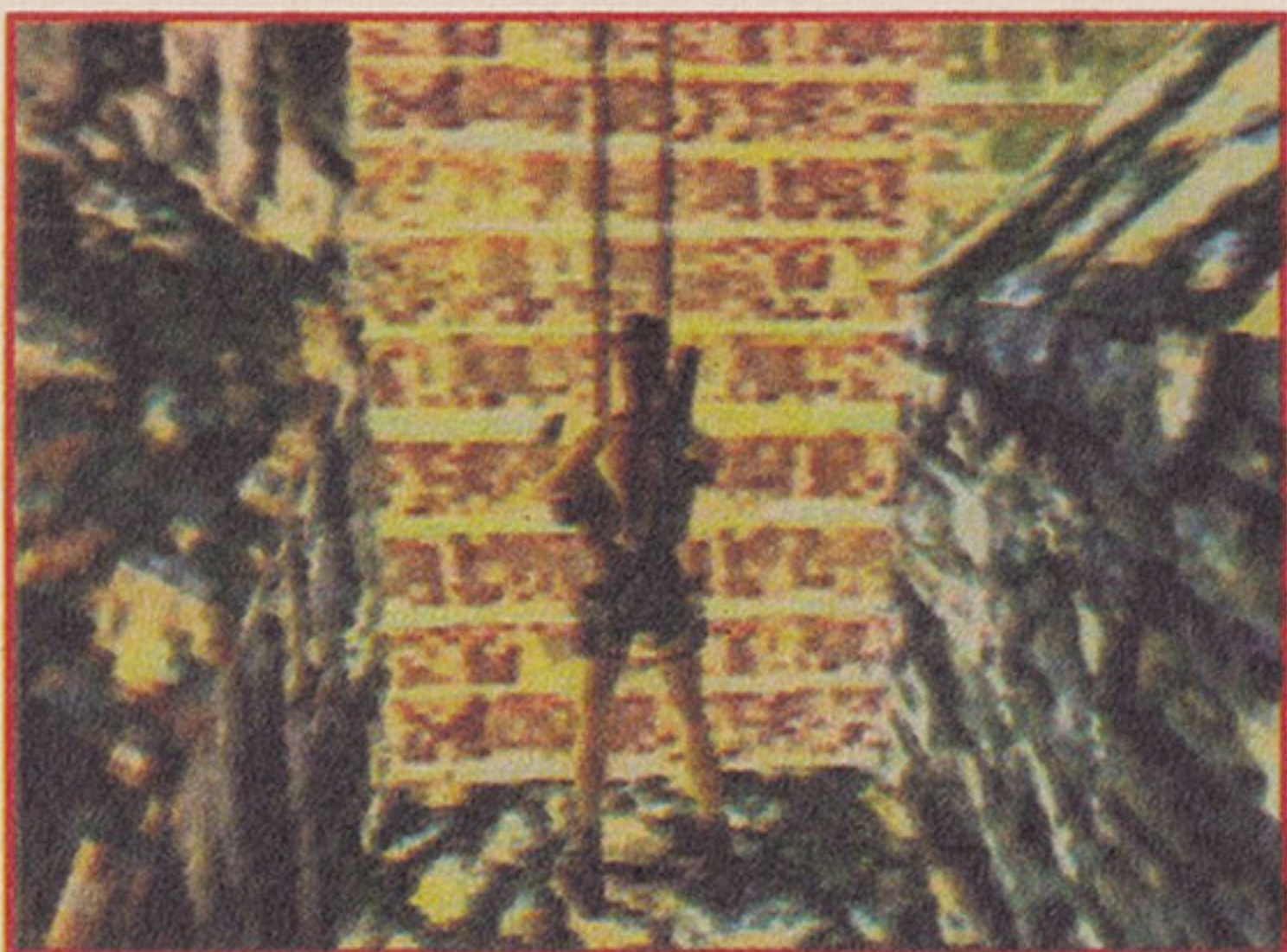
Salte para a plataforma no meio da queda d'água e depois para a passagem atrás da água para

encontrar outra Serpent Stone.

Volte à plataforma e vá pela escada do rochedo. Suba a segunda escada, suba na pedra no canto esquerdo e elimine um índio.

Pule para a passagem onde ele estava, vire-se e salte sobre a pedra. Pule em direção à tocha e pegue a última Serpent Stone.

Volte à passagem onde você eliminou o índio e use as Serpent Stones na boca das cobras para abrir três comportas.



Acione a roldana e volte à aldeia

Segredo 27 - Na aldeia procure itens nas ocas e acabe com os índios que encontrar. Siga pela passarela próxima da cachoeira. Ao chegar à areia movediça, suba na pedra à esquerda, elimine o índio e

salte para onde ele estava. Atravesse a ponte sobre os espetos até chegar à outra parte da aldeia.

Detone mais dois índios e atrás da oca da direita acenda um Flare para encontrar o último Segredo na caverna. Entre na oca pelo ponto mais alto para achar uma roldana.

Volte e suba a escada que dá acesso à cabana. Suba na janela, pule na plataforma vermelha, entre pela passagem e detone o índio.

Siga pelo lado oposto ao fogo e suba na próxima passagem. Salte sobre a oca e vá até o telhado da próxima oca. Pendure-se na trilha no galho e atravesse sobre os espetos.

Desça sobre penúltima oca. Pule dentro da cabana e acione o botão para descer uma plataforma sobre o fogo. Volte e salte sobre a plataforma para não se queimar. Acione o botão e acabe com o índio.

Cuidado com o botão ao lado, que aciona uma armadilha. Siga pelo corredor, espere as serras passarem, corra, acione a manivela e desça pela passagem ao lado.

De volta à aldeia, mergulhe na cachoeira e entre na passagem que se abriu. Fuja do jacaré. No final da passagem, suba a escada, atravesse a ponte e pule para a casa na árvore.

Crash Site - Local da Queda

Segredo 28 - Fique de frente para a areia movediça e olhe o Mapa do Pântano que recebeu na animação. Os "X" no mapa correspondem às plantas em que você pode pisar.

Ao chegar à última planta do mapa, salte sobre a planta no canto do rochedo para achar uma passagem e o Segredo.

Na sequência mate o velociraptor e continue até o avião caído. Vá pela direita e pare ao lado da árvore que está ao lado do avião.

Acenda um Flare e desça pelo buraco ao lado da árvore. Na sala onde há o corpo de um dinossauro e de um homem, detone os Compsognathus e pegue logo a arma MP5 no chão.

Acione as duas alavancas e volte pelo mesmo caminho.

Segredo 29 - Siga pela passagem nas rochas ao lado do bico do avião. Ajude o soldado a matar os dinos, suba nas rochas laterais e pule para o galho para encontrar um medicamento. No galho ao lado pegue Flares e o Segredo. Desça até caverna e elimine os Compsognathus. A Bishop's Key (Chave do Bispo) está ao lado do homem

morto. Pegue-a e corra para a porta que se abriu na entrada da caverna. Fique escondido e atire de dentro da passagem até matar o T-Rex.

Acione a alavanca e corra para a porta que abriu do outro lado da caverna, acione a outra alavanca e volte a passagem na entrada da caverna. Siga pelo corredor e volte ao avião caído.

Segredo 30 - Ajude os guardas a matar os dinos, entre no corredor à direita e ajude outro soldado. Nem tente atravessar a ponte.

Suba na pedra, escale as raízes na rocha, salte para trás e pule novamente para cair sobre um tronco. Mate o velociraptor, pule sobre a pedra no canto do rochedo, suba no tronco e mate outro velociraptor.

Salte e agarre o tronco que Lara está olhando. Atire no velociraptor morto que está pendurado. Desça e passe sobre a ponte para derrubá-la.

O velociraptor cai na água, distrai as piranhas e você pode passar sem ser atacado. Na água acione a alavanca e abra uma porta.

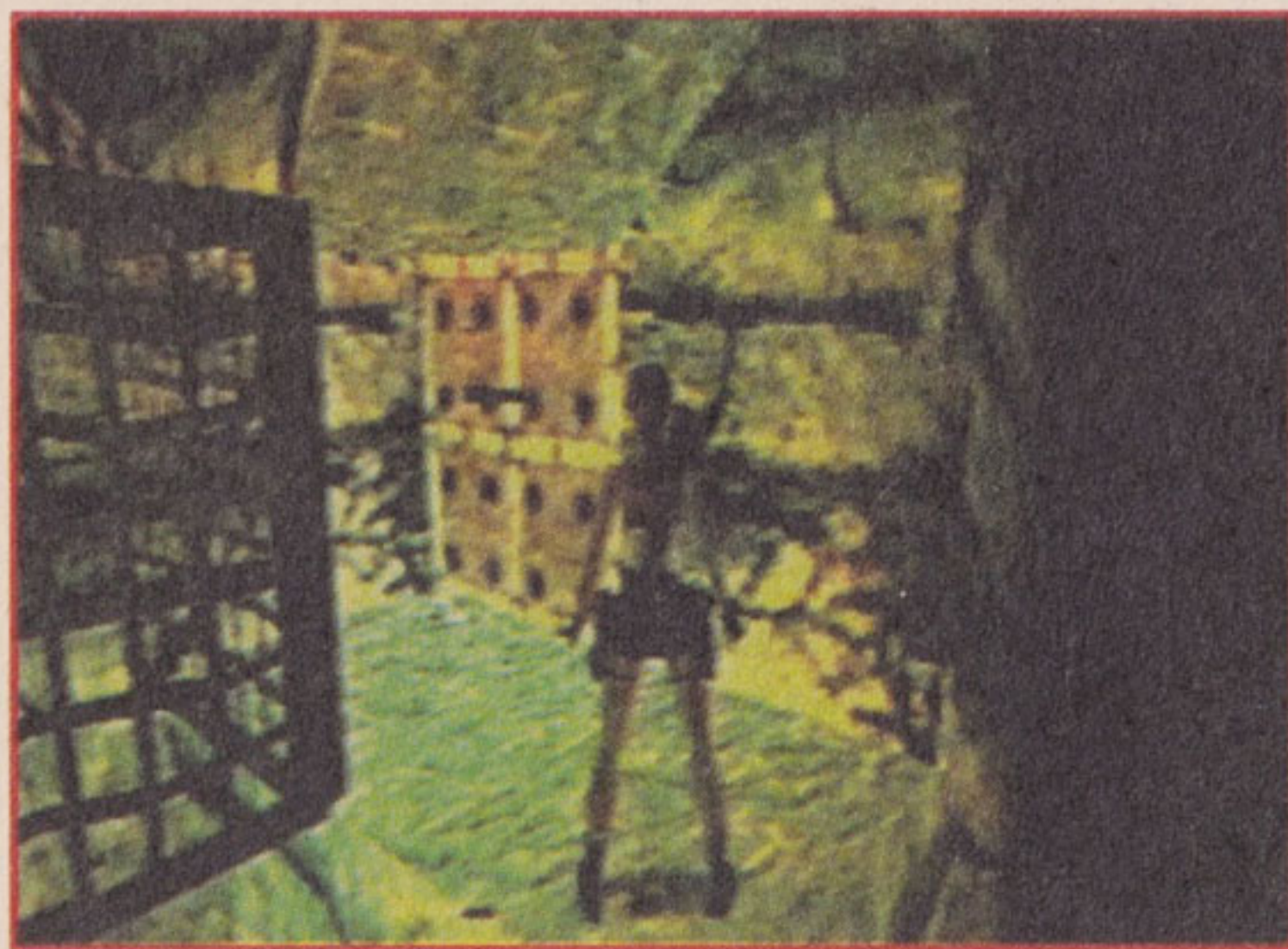
Saia da água, entre na sala escura, acenda um Flare e acione as três alavancas. Mate todos os velociraptors e suba pelo alçapão que você abriu. Pegue a Tuckerman's Key

(Chave de Tuckerman) ao lado do cara morto. Volte ao avião e siga pela lado mais escuro.

Fique sobre o monte de terra, pule sobre a parte plana na rocha, passe para a plataforma ao lado e dependure-se na trilha no galho.

Desça no próximo galho, pule na escada, suba e dependure-se na trilha no galho. Quando a câmera se distanciar, desça sobre o rochedo e note que há um buraco no chão.

Agarre-se e desça. Continue pendurado e siga pela esquerda, passando por baixo do rochedo até chegar a uma plataforma.



Caia dentro de uma passagem

Passe agachado pelo buraco e dependure-se na trilha no teto. Desça na primeira plataforma,

acione a alavanca no canto, dependure-se no teto e depois na parede e entre na próxima bifurcação, acionando outra alavanca.

Caia de costas na pedra escorregadia e pendure-se, suba e pule de costas sobre o pilar em que há uma Save Gem. Volte ao início e acione a primeira alavanca novamente.

Dependure-se no teto e siga pelo novo caminho. No final, desça pela parede lateral e pule para trás, caindo dentro de uma passagem. Acione a alavanca e salte, agarrando-se na parede.

Entre pela porta que se abriu e use este espaço para tomar distância, pular e pendurar-se na pedra escorregadia na sua diagonal direita. Suba e salte de costas no pilar aonde havia a Save Gem.

Faça novamente o caminho pelo teto e entre pela passagem no final. Após o corredor, pule na asa do avião e entre pelo buraco sobre ele.

Dentro do avião use as chaves (Bishop e Lt. Tuckerman) na cabine, desça e acione o botão para que a metralhadora corra pelo trilho. Use-a para destruir as paredes no lado esquerdo após a queda d'água.

Entre pela passagem que abriu e termine a fase.

Vale Mudubu (Mudubu Gorge)

Mate os dois dragões e desça nas rochas à beira da água com cuidado: se cair, você morre. Salte sobre a pedra no meio da correnteza, pule e dependure-se nas pedras escorregadias à frente.

Vá escalando e pulando para a direita até encontrar um botão na parede. Acione-o e volte até a primeira rocha escorregadia. Siga para a esquerda, solte-se e segure X para agarrar-se na passagem.

Siga agachado e acione outro botão. Volte e suba pelo alçapão que se abriu, dependure-se na trilha no teto e atravesse a correnteza.

Dependure-se na rachadura e passe por ela para chegar a outra plataforma. Salte na direção da entrada da caverna, dependure-se na pedra escorregadia, suba na parte plana e pule para dentro da caverna.

Vá pelo túnel, desça pela direita e na próxima descida, salte sobre os espetos. Acione o botão no fim da caverna (após o dragão) e volte aos espetos. Escale a parede ao lado dos espetos. Passe pela rampa para chegar a porta que você abriu. Desça sobre a rocha e salte em direção à cachoeira.

Segredo 31 - Atravesse a queda d'água para achar o Segredo. Dependure-se na trilha do teto e desça na entrada da passagem.

Escorregue, pule e agarre-se no pilar da frente. Não pule no pilar com a Save Gem. Pule por cima dele e agarre-se no terceiro pilar para pegar a Save Gem sem cair em nenhuma armadilha.

Salte para a entrada à frente, atravesse o corredor, passe pelos dardos e escorregue. Use a trilha no teto para atravessar pendurado e chegar a uma passagem entre as rochas.

Segredo 32 - Pule, agarre-se na parede e suba até achar uma rocha inclinada. Fique de costas para ela, pule para trás.

Caia sobre a plataforma vermelha para chegar ao Segredo. Pegue os itens na cabana e volte à plataforma. Para voltar ao caminho normal, dê um salto perfeito e caia sobre a plataforma ao lado da queda d'água.

Volte pelo caminho normal. Ao chegar poço, mate os dois jacarés antes de mergulhar. Acione a alavanca e abra a passagem. Suba no caiaque e siga pela correnteza.



Suba contra a correnteza

Segure a seta para baixo para diminuir a velocidade. Todos os caminhos levam a um fosso com uma espécie de tampão no meio e piranhas para tudo que é canto.

Suba contra a correnteza pela área em que a água parece esverdeada. Na piscina com jacaré não há correnteza. Desça do caiaque e suba para a escadaria.

Mate o dragão e desça pela passagem após a escada. Pule para a frente, agarrar-se à trilha no teto e continue o caminho por cima da água.

Segredo 33 - Espere o fogo das estátuas se dissipar, passe rápido e caia sobre a pedra. Salte sobre a

pedra na sua diagonal e pegue o Rocket Launcher no chão. Pegue o medicamento na pedra ao lado da queda d'água e pule para a pedra do outro lado. Pegue outro Segredo.

Pode ainda passar de caiaque pela queda d'água e pegar a Save Gem na passagem. Escale a parede esburacada, suba na plataforma e pendure-se na trilha no teto.

Após a estátua que cospe fogo, o caminho se divide em dois: à esquerda há uma caverna com Flares e munição para a Shotgun e à direita, o caminho para continuar a fase. Pule sobre a pedra atrás da lâmina e salte para agarrar-se a parede do lado oposto.

Escale-a, seguindo para a esquerda até chegar à plataforma plana. Acenda um Flare e desça o buraco pela escada dentro dele.

Corra e agache-se junto ao degrau para escapar da pedra, repita o processo no degrau à frente e siga até o fim do corredor.

Corra e entre pela passagem à esquerda. Pule por cima dos fogos e agache-se junto ao degrau para escapar de outra pedra. Salte para a pedra à direita e agarre-se à parede lateral para chegar a outra plataforma. Passe agachado pelo buraco e

pule as pedras até chegar à corda.

Desça sem cair na água e suba pela parede com caveiras. Mate o dragão e acione a alavanca. Faça funcionar as correntes que levantam o tampão do lago na caverna.

Siga pelo corredor, escorregue pelo buraco e volte ao caiaque. Desça pela correnteza. No buraco do tampão, encha sua energia e desça com calma.

Mate o crocodilo, acione a alavanca sob a água e passe pela porta que se abriu, seguindo para a próxima fase.

Templo de Puna (Temple of Puna)



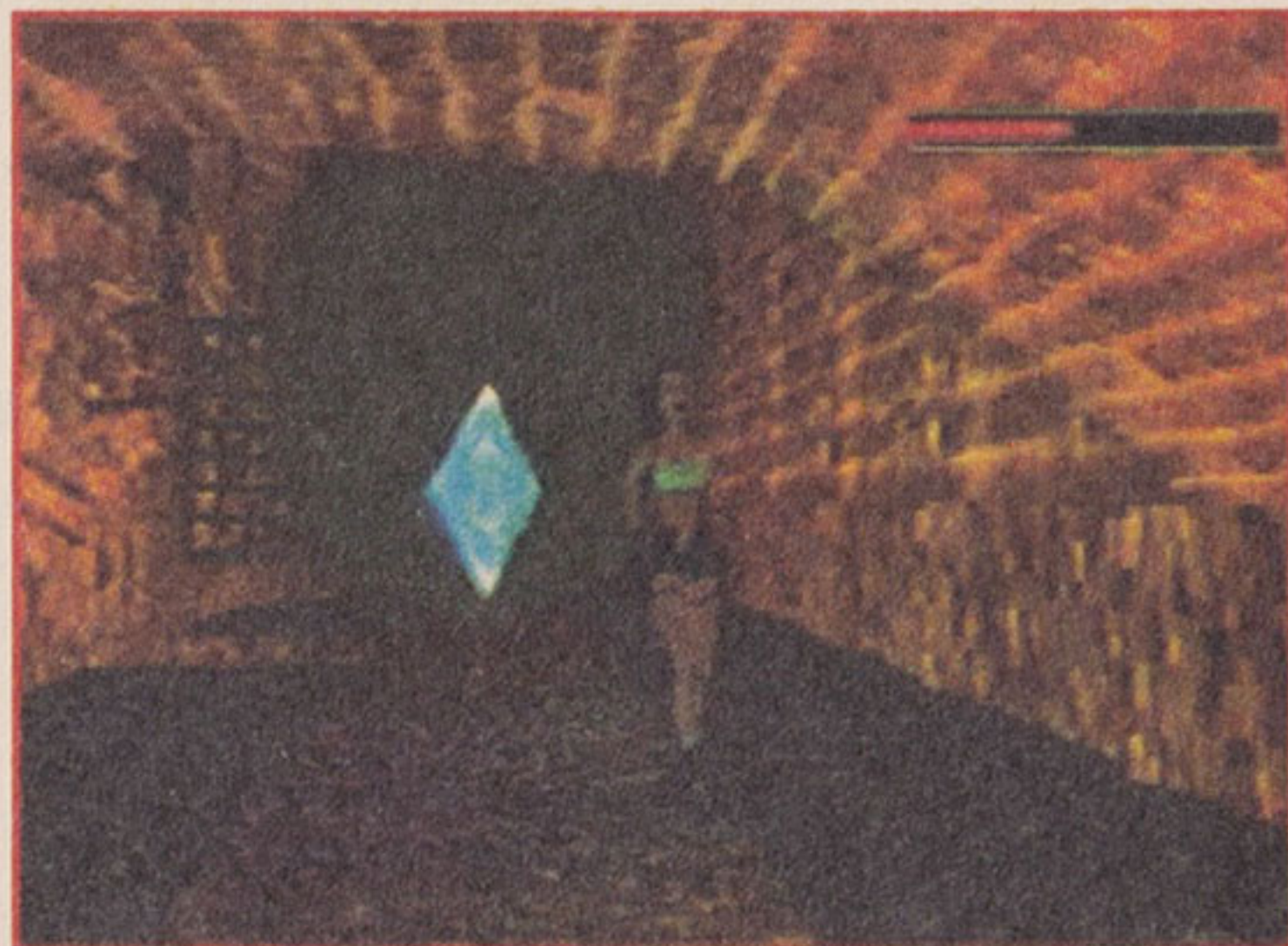
Agache ao lado do botão

Segredo 34 - Acabe com os índios e suba a escada. Passe pelo buraco e ao chegar à sala com as serras veja dois botões nos cantos.

Para acioná-los espere as serras passarem, escorregue para dentro da sala, corra em direção à um dos botões, pare e agache-se ao lado dele, livrando-se das serras.

Acione-o e volte à posição anterior. Quando as serras se distanciarem, pule duas vezes para o lado. Acione o outro botão.

Vire-se quando as serras se distanciarem. Quando elas vierem em sua direção, salte por cima do eixo. Repita o processo. Pule as serras novamente e entre pelo portão que abriu.



Escape da pedra pela direita

Quando vocês descer no buraco, o teto vai começar a descer. Puxe a pedra escura no canto, acione as três alavancas e saia da sala, descendo pelo próximo buraco.

Acione a alavanca e corra para a porta, livrando-se da pedra. Continue correndo e vire à direita escapar de outra pedra.

Segredo 35 - Suba pela escadaria, pule e agarre as caveiras da parede. Vá para a esquerda até encontrar uma sala com a arma Desert Eagle no chão e o Segredo da fase.

Volte, entre pela porta que faltava e enfrente um Chefe Vá ao segundo degrau e quando o Chefe virar fique no meio da plataforma, pulando de um lado para o outro e atirando sem parar com a Pistols.

Ele não vai acertá-lo. Quando ele invocar um dragão, pare, mate o dragão e ataque-o. Acabe com ele e pegue o artefato Ora Dagger.

Londres

Cais do Tâmis (Thames Wharf)

Segredo 36 - Vire-se para ver o pilar com uma escada e uma plataforma sobre ele). Suba no pilar

e fique de costas para o telhado. Salte para trás, pule novamente e agarre-se na plataforma.

Salte, pendure-se no telhado à frente, desça no corredor e suba na caixa de madeira. Pule e suba no telhado. Pule e pendure-se no telhado ao lado. Desça as caixas.

Chegue ao telhado do galpão, salte no vão do telhado e caia sobre os arames farpados. Entre no corredor e encontre a sala do Segredo. Escale as pedras e escadas até chegar ao guindaste.

Pule sobre a pedra pendurada e suba no guindaste. Pule sobre as caixas de onde veio e faça o caminho de volta até o corredor. Suba no telhado e pule no outro telhado que leva ao início da fase.

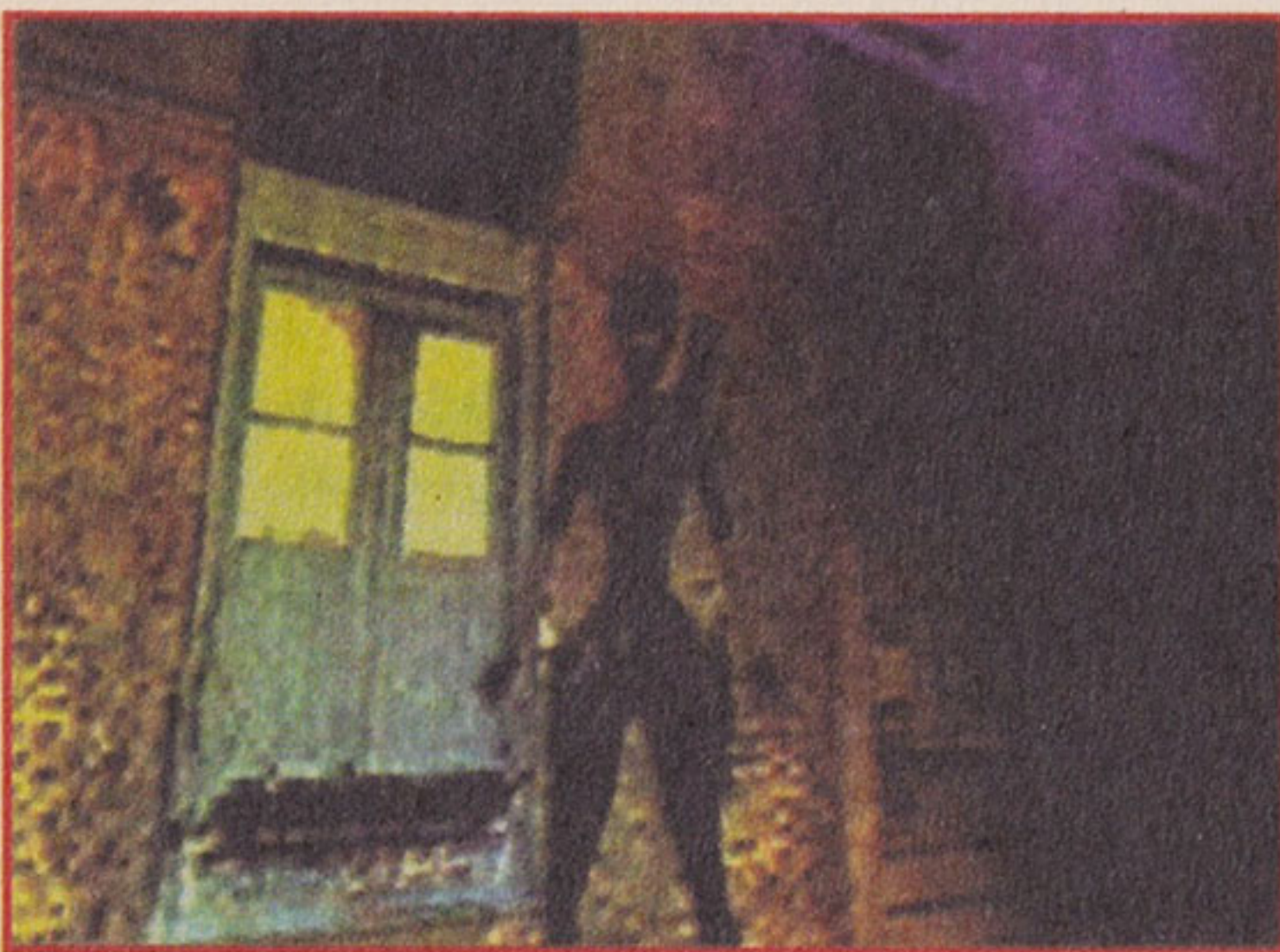
De volta à plataforma inicial, caia sobre a plataforma à direita e caia de novo agarrando-se no telhado logo abaixo. Suba e salte para trás, caindo sobre outra plataforma.

Acione o interruptor, mate o pássaro e dependure-se na trilha do teto para chegar à próxima varanda. Dependure-se na corda para chegar ao prédio da frente. Segure X para agarrar-se no telhado, solte e aperte o mesmo botão para agarrar-se na rachadura abaixo.

Suba, detone o guarda e encontre uma plataforma com rachaduras no chão. Olhe a parede à direita e pule sobre a plataforma abaixo.

Suba na plataforma de cima, acione o botão e use os caminhos seguros até o chão. Acione o botão ao lado da escada e suba por ela.

Acabe com os ratos e com o guarda no fim do corredor para encontrar a Flue Room Key (Chave da Sala do Cano da Chaminé) no corpo do guarda.



Olhe a parede acima da porta

Segredo 37 - Volte pelo corredor e pendure-se na rachadura da parede para voltar ao local onde acabou com o primeiro guarda. Acione o interruptor e desça até a plataforma ao lado da rachadura.

Pendure-se e caia na plataforma abaixo. Mate o pássaro e olhe para a parede acima da porta, onde há cinco buracos.

Pendure-se e siga até o quinto buraco (esq. para dir.) e encontre um Segredo. Volte e entre pelo segundo buraco. Atravesse o duto, pule sobre a plataforma e acione o botão.

Volte pelo duto e pendure-se entre o quarto e o quinto buraco. Caia sobre o toldo e desça até o chão. Suba de volta pelas caixas e escadas até chegar ao pilar próximo do início da fase.

Desça na plataforma ao lado, pule sobre o telhado à frente, pegue o medicamento e pendure-se na rachadura da parede para chegar à entrada à direita.

Entre pelo caminho da direita, salte o buraco e acione o botão que você liberou. Veja o elevador externo que vai subir. Pule sobre o elevador.

Salte para a entrada ao lado e use a Flue Room Key na fechadura. Acione o botão no fim da sala, mas cuidado com as labaredas. Pule de volta para elevador externo e desça para uma plataforma externa.

Faça o caminho para o pilar do início da fase. Salte no telhado e pendure-se na rachadura da parede.

Segredo 38 - Vá pela esquerda até chegar ao buraco onde acabou de apagar o fogo, mas não caia. Pule e pendure-se na madeira.

Suba e pule por cima do telhado à esquerda para encontrar uma varanda com um Segredo. Suba a escada e volte pelo mesmo caminho. Desça pelo buraco e siga pelo corredor.

Pule para a entrada à frente. Detone o guarda e acione o interruptor. Entre no segundo corredor à direita. Mergulhe e acione a alavanca. Volte a entrada, desative o interruptor e entre pelo primeiro corredor à direita.

Mergulhe e entre pelo buraco no fundo da água.

Com o interruptor desligado, as hélices giram devagar e você pode passar pelos cantos. Preocupe-se apenas com o seu fôlego.

Entre agachado pela passagem no corredor e desça pelo buraco até a área com uma máquina que se move. Não encoste nela para não morrer eletrocutado.

Acione o botão ao lado da Save Gem para ligar a energia. Empurre o bloco e deixe-o no local indicado, para que a máquina bata na caixa de força e ligue a energia, liberando um

botão na sala central. Suba de volta pela escada, acione o interruptor e o botão liberado. Entre no segundo corredor à direita, mergulhe e suba na passagem à esquerda.

Mergulhe na próxima piscina e suba na passagem no canto. Detone o guarda e acione o botão dentro da sala. Na volta tenha cuidado: não há água na piscina.

Vá pela passarela lateral e siga pendurado nas grades no teto. Acione o botão que resta e volte ao segundo corredor à direita.

Mergulhe na segunda piscina e entre pelo buraco no fundo. Atravesse todo o túnel aquático para chegar à base da Catedral.

Segredo 39 - Suba pela entrada no canto, acabe com o guarda e salte para a escada com cuidado. Caminhe pelos arames farpados, pule para a plataforma do guindaste, vire-se e pule para o muro à direita.

Caminhe pelo arame e suba pela parte plana do telhado. Suba na Catedral, detone os guardas e vá até a entrada central.

Desça pela escada até encontrar um medicamento. Agache-se para pegá-lo e conseguir o Segredo. Suba e entre na Catedral.



Salte para o buraco

Segredo 40 - Puxe o bloco azul, suba e pule sobre o telhado plano. Salte dentro do buraco após o telhado e veja o Segredo: a Cathedral Key (Chave da Catedral) está no chão. Siga pela passagem ao lado da Catedral.

Estação Aldwych

Após cair na água, suba a escadaria até achar uma grade quebrada à direita. Atire para destruí-la e suba as escadas. Junte os itens do local, detone o cara e puxe a pedra preta ao lado do buraco. Caia pelo buraco, pule sobre a bilheteria ao lado e suba pelo buraco acima, escalando a pedra que você empurrou. Desça dentro da sala, pegue a Maintenance Key (Chave da

Manutenção) e acione o botão para abrir a porta. Desça pela escada rolante da esquerda. Pule sobre o buraco para cair na terra plana à direita e abra a porta com a Maintenance Key. Entre e acione o botão. Pegue o Old Penny (Moeda Antiga) no chão, em frente à máquina. Caia no buraco onde saltou para cair no trilho do trem, corra pela parte mais clara do túnel e entre pela passagem à direita.

Segredo 41 - Escale as caixas e salte para agarrar-se na escada. Pule para trás e caia sobre a plataforma. Suba na caixa, dependure-se na trilha no teto e atravesse até o local com uma broca gigante. Para descer, fique de costas para a rampa verde, escorregue e dependure-se. Solte-se sobre o chão quebradiço e imediatamente pule para a rampa à esquerda. Escorregue, pule para frente e dependure-se na rachadura. Siga pendurado para a direita, solte-se para cair sobre outro chão quebradiço, segure-se X para pendurar-se na plataforma escorregadia abaixo. Suba nesta plataforma e salte para trás, aperte seta para cima e bolinha, dê uma cambalhota no ar e agarre-se na rachadura.

Desça as rachaduras para achar o Segredo. Pegue a arma MP5 no chão. Desça pela rampa ao lado, escale a pedra, vire-se e pule para entrar pela passagem.

Suba a escada, passe pelas labaredas e continue até encontrar outra escada. Suba a escada até a metade e pule para trás para achar uma entrada escondida.

Acione o botão e suba. Passe agachado pela labareda. Siga até a plataforma do metrô. Volte à sala das caixas vermelhas, escale-as e entre pelo alçapão.

Acabe com o cara e com o cachorro. No fim da fase você abre uma porta e pega um Segredo. Entre pela porta central e caia no chão.

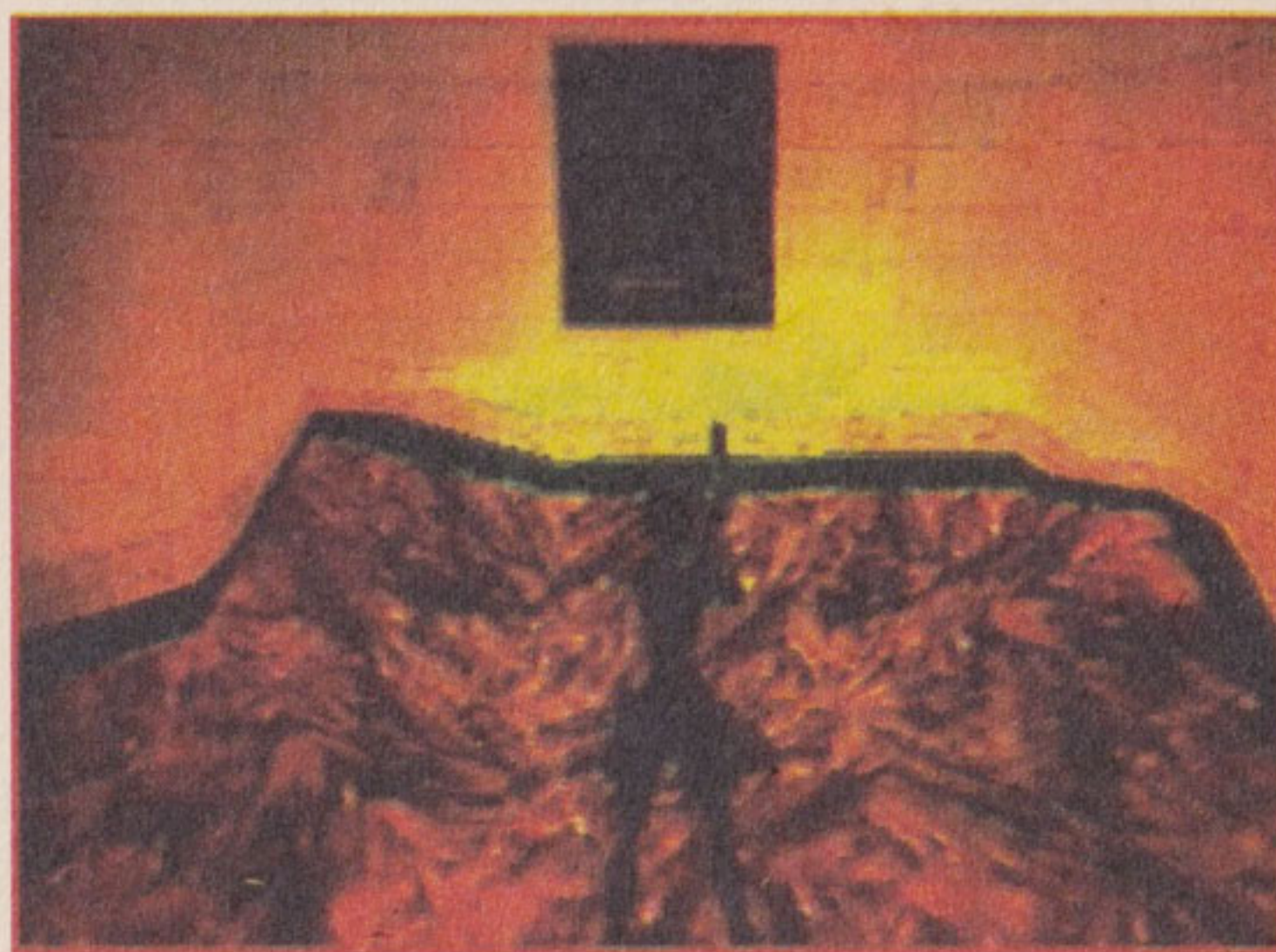
Puxe a pedra, suba, caia pelo alçapão ao lado. Siga agachado pelo corredor, suba e vá em frente até achar dois botões. Contando a partir da esquerda, acione o segundo botão e corra pelo corredor lateral.

Quando encontrar três portas, entre na terceira. Acione o botão, desça pela rampa ao lado e volte ao local anterior. Acione o segundo botão, corra e entre pela segunda porta. Suba pela entrada na parede à esquerda, acione o botão e caia pelo buraco. Acione o primeiro botão e

corra para entrar pela primeira porta. Dependure-se na trilha do teto e atravesse o poço.

No final solte e aperte X para agarrar-se na plataforma e pegar a Salomon's Key. Mergulhe, entre pela passagem lateral e volte até a sala das caixas vermelhas.

Volte ao local da broca gigante, suba na furadeira e pegue outra Salomon's Key. Siga pela passagem e volte à bilheteria. Use o Old Penny na cabine de bilheteria para receber um Ticket. Desça pela escada rolante da esquerda.



Atire na janela

Segredo 42 - Detone o cara. Ache um Segredo. Volte e siga à direita. Acione o botão e entre. Vá até o labirinto, siga e acione o botão da esquerda. Volte, entre na sala,

acione o botão da esquerda e vá ao labirinto. Siga pelas passagens para achar a saída.

Cuidado com as armadilhas no chão. Pule para atravessar a cortina que está diante de Lara para achar a Ornate Star (Estrela Enfeitada). Use as duas Salomon's Key nas fechaduras para abrir as travas da porta. Pegue o Masonic Mallet (Bastão Maçônico) no chão, mate o cachorro e entre pela passagem que se abriu. Acenda um Flare e atravesse o túnel aquático.

Segredo 43 - Suba na plataforma, salte e agarre-se no vão da parede. Entre agachado pelo vão e desça na plataforma ao lado. Dependure-se na trilha no teto e desça na abertura à frente. Use o Ticket e libere a catraca eletrônica. Vá para a esquerda, onde há várias catracas, passe pelo canto e use a Ornate Star na porta da bilheteria. Entre na sala e siga pela passagem no alto para chegar ao Segredo.

Segredo 44 - Desça pela escada rolante e abra a porta com o Masonic Mallet. Entre na sala, acione o botão e fique de costas. Acenda um Flare e veja a entrada acima de você. Pule e entre agachado para achar um

Segredo. Saia, desça pelo buraco no meio do corredor ao lado, suba pelo alçapão e entre no vagão. Acione o botão e desça pelo alçapão.

Segredo 45 - Não acerte o cara com a tocha: espere que ele vá chamar um amigo e deixe uma porta aberta adiante. Detone os dois e entre pela porta que eles abriram. Não caia pelo buraco no fim da rampa, pois ele leva ao fim da fase. Entre na sala, acione os dois botões, volte à sala que estava fechada, acima da sala das caixas vermelhas. Entre para achar um Segredo. Acione o botão da sala para poder chegar ao fim da fase.

Portão de Lud (Lud's Gate)

Segredo 46 - Desça pelo corredor e vá pela esquerda. Escorregue pela rampa e suba pela direita para fugir dos espinhos.

Fique de frente para a rampa central e pule sobre ela, escorregando no meio dos arames farpados. Entre pela abertura no canto e encontre um Segredo. Suba na parede e pule para cima da parede,

voltando à entrada.

Acione o botão na entrada e suba na parede à esquerda.

Segredo 47 - Suba pela grade até a luz verde. Salte de costas para cair em uma plataforma com uma Save Gem e munição. Salte de volta à grade e desça até a luz vermelha.

Pule de costas e vire no ar para se agarrar na escada. Entre agachado no vão para achar outro Segredo. Pule de costas e vire no ar para voltar à grade.

Suba e entre agachado pela passagem. Quando puder ficar em pé, suba na parede e caia pelo buraco. Detone o guarda, puxe a pedra e empurre-a sobre o bloco branco.

Acione o botão, acabe com o guarda e desça para o templo egípcio.

Suba os degraus para chegar à primeira sala e empurre a pedra sobre o bloco branco no chão. Suba na pedra e passe pelo caminho acima para sair da sala.

Tome distância e pule para agarrar-se na trilha no teto. Desça pela direita e acione o botão.

Volte, suba as escadas e fique na

passarela ao lado da porta. Salte, pendure-se na plataforma à frente e pule para trás para encontrar outro botão na parede. Pule de volta aos degraus e suba até o topo.

Salte e agarre-se na plataforma à frente. Escorregue na próxima rampa, pule e agarre a plataforma.

Escorregue pela próxima rampa e caia no chão quebradiço.

Pule imediatamente para a direita e depois para frente e agarre-se. Pegue o Embalming Fluid (Fluído para Embalsamar) no chão e atravesse agachado.

Segredo 48 - Detone o guarda e acenda um “Flare” para ver o caminho no canto. Atravesse-o, acerte outro guarda e desça pelo buraco. Salte e agarre-se na trilha do teto.

Quando a câmera se afastar, solte-se e caia sobre a cabeça da esfinge. Encha a energia e pule na direção em que Lara esta olhando para achar uma plataforma.

Pule para o pilar da frente, vire-se, salte e pendure-se no bloco de pedra. Suba e pule para a plataforma à frente. Siga até a Save Gem para encontrar um Segredo. Pule sobre a esfinge e escorregue até o chão.

Segredo 49 - Acabe com o guarda, suba a escadaria, escale a parede e vire-se para ver a entrada de um Segredo. Salte e entre agachado para pegá-lo.

Puxe a caixa e dependure-se nela para alcançar a escada. Entre pelo caminho lateral, dê a volta, empurre a caixa para a ponta e puxe a outra o máximo possível.

Suba a escada e dê a volta para voltar ao início da fase. Volte à sala do início e use Embalming Fluid sobre a pedra de oferendas. Caia pela passagem que se abriu.

Pegue a máquina de mergulho e siga em frente. Mate o jacaré e entre pela pequena passagem à direita para achar um pequeno espaço e encher o seu ar. Procure por itens e siga o caminho das luzes para chegar à uma nova área.

Suba na plataforma, pegue os arpões e desça até a água. Acione a alavanca no fim do túnel e entre pelo alçapão. Acione o botão e volte para a água para entrar.

Segredo 50 - Nade pelo caminho da direita e suba na plataforma. Suba e veja o mergulhador agachado. Não deixe que ele perceba sua presença. Olhe para trás e veja o

buraco na parede. Pule, pendure-se e vá pela direita. Entre agachado e saia pelo outro lado.

Entre pela passagem à frente e siga pelo corredor. Acabe com o guarda, vá pela rampa até a água. Nade para a esquerda para encontrar a entrada do Segredo.

Suba até onde estava o mergulhador. Detone o guarda e pegue a Chave da Sala da Caldeira.



Siga pelo túnel aquático

Segredo 51 - Caia na água e procure uma entrada para achar o Segredo. Volte ao local onde pegou o Segredo anterior, pegue o equipamento de mergulho. Quando chegar a um local com várias entradas, procure a que tem ar.

Procure uma alavanca no túnel ao lado da entrada. Acione-a para abrir uma comporta. Em cada comporta há uma alavanca, que abre outra comporta.

Acione todas as alavancas e entre por todas as portas até achar uma grande subida, que leva a saída. Entre na água e acione a alavanca para apagar o fogo. Suba e salte sobre as plataformas. Ache outro caminho.

Espere os bate-estacas subirem para passar correndo. Tome distância e pule para agarrar-se à trilha no teto. Solte-se e segure-se na passagem no meio da queda d'água. Use a Boiler Room Key. Acione o botão ao lado.

Nade até a área com várias entradas. No fundo da água passe pela entrada vermelha. Entre pelo alçapão e suba até o topo. Salte no canto das plataformas e escape dos ferros. Pule nas plataformas.

Detone o guarda e suba pela entrada no teto. No fim, pule e agarre-se no buraco da parede. Solte e aperte X para pendurar-se na entrada abaixo.

Atravesse agachado e pule para pendurar-se em outro buraco. Passe este caminho e termine a fase.

The City (A Cidade)

Segredo 52 - Fuja dos disparos de Sophia, mas não atire nela. Suba na plataforma e salte para a da frente. Suba na passarela acima, pegue o medicamento e acione o botão, abrindo um alçapão sobre a caixa de metal.

Pendure-se na parede e agarre-se no vão da parede para encontrar um Segredo. Volte e suba pelo alçapão. Siga escalando até encontrar um local para passar agachado.



pule na plataforma de Sofia

Atire na caixa de força para eletrificar a passarela. Não salte na plataforma. Suba na caixa de força e pule para a passagem à frente. Acione o botão, desligue a eletricidade.

dade e pegue o artefato The Eye of Isis (O Olho de Isis) para completar suas aventuras em Londres.

Antártida

Ao cair na água congelada você ganha um marcador do seu calor corporal, que só volta ao normal ao sair da água.

Salte para a ilha e em seguida pule para o terreno ao lado. Dentro da cabana fechada há um segredo, mas você só consegue a chave quase no final da fase.

Salte pelas pedras planas, acompanhando a lateral do navio. No final suba nas pedras e pendure-se na trilha no alto. Caia sobre a plataforma e pule para o navio.

Entre pelo buraco no convés, detone o guarda e vá para a sala de máquinas. Acione a alavanca ao lado do motor e desça pelo buraco que se abriu.

Acabe com os dois guardas que aparecem e acione o botão no fim do corredor para abrir a porta. Elimine outro guarda e desça pelo buraco no chão. Suba a escada e acione o botão para descer o bote. Volte à sala em que há duas portas,

suba pelo espaço no teto, acione o botão para abrir a porta e saia novamente para o convés.

Segredo 52 - Siga pelo corredor lateral do navio e salte para a entrada na geleira Desça no buraco para achar um segredo. Volte ao navio e desça na água. Suba no bote, contorne o navio e siga pela caverna.

Segredo 53 - Encoste o bote ao lado da parede esquerda da caverna e pule para dentro. Suba a escada, escorregue e pule para agarrar-se no buraco da parede.

Rasteje pelo caminho da direita e ache um segredo. Volte pela esquerda, caia na água e volte ao bote. Vá em frente. Ao encontrar uma cabana trancada, suba na caixa atrás dela e pendure-se na trilha no alto.

Atravesse pendurado e escolha o caminho da direita. Caia sobre a geleira. Detone o cara e um cachorro para chegar ao local onde há uma torre de observação à esquerda e um corredor escuro à frente.

Escolha o corredor e procure o galpão em que há duas portas abrindo e fechando. Quando elas abrirem, passe correndo. Acabe com os guardas e pegue o pé-de-cabra.

Suba na torre de observação. Acione a alavanca ao lado da porta. Abra o alçapão à frente. Use o Crowbar e arrebente a trava na porta. Pegue-o e pendure-se no teto.



Faça o gerador funcionar

Desça pelo alçapão e na sala observe o cartaz na parede para ativar as válvulas.

Volte ao local onde há um cano saindo de um buraco e desça pelo buraco. Nade por baixo de uma das plataformas e suba na próxima.

Suba a escada para achar as válvulas. Acione só a segunda e a quarta válvulas para o ponteiro ficar à direita. Suba a escada e entre na sala de máquinas ao lado.

Acione a alavanca para fazer o

gerador funcionar. Vá até o local onde há um cercado com vários cachorros.

Acione os botões nas grades, detone os cachorros e na entrada da casa acione o botão ao lado da porta. Pegue a Gate Central Key (chave do portão central).

Volte ao lugar onde deixou seu bote e use o Crowbar para arrebentar a trava da porta. Use a Gate Central Key na fechadura e acione o botão ao lado dela para subir a comporta.

Segredo 54 - Suba no bote e siga pelo novo caminho. Enxergue uma entrada na água. Nade até lá e pegue a Hut Key (chave da cabana). Volte à cabana ao lado do navio e abra a porta com a Hut Key.

Dentro da cabana você encontra um cachorro e um segredo. Volte de bote ao caminho normal e vá até o fim. Pule na plataforma mais baixa. Suba pela parede, detone os guardas e chegue ao fim da fase.

R-X Tech Mines (Minas R-X)

Segredo 55 - Passe pelo buraco no alto para chegar ao corredor

onde há várias portas que abrem e fecham. Vá pela direita até ouvir dois barulhos de porta seguidos. Volte pelo corredor, entre pelo buraco na parede e desça pela escada.

Acione o botão e abra a passagem ao lado. Não atire nos guardas. No centro da mina há três carrinhos, mas não entre em nenhum ainda.

Suba até a cabine no topo dos trilhos, acione o botão para ligar a energia e olhe pela janela para ver o buraco na parede. Saia, suba no telhado, pendure-se atrás da cabana e siga para a esquerda até encontrar uma escada.

Desça o máximo possível, pule para trás e gire no alto. Agarre-se no buraco e ache um segredo.

Desça até o chão e suba no carrinho. No carrinho, aperte quadrado para brear, X para bater na alavanca que muda a direção dos trilhos e L2 para agachar-se.

Acerte a primeira alavanca e mude para o trilho da esquerda. Assim que o carrinho parar entre no corredor à direita, acione o botão e entre pela passagem.

Siga pelo corredor e escorregue na rampa. Acabe com o mutante, entre pelo buraco no corredor e pegue as munições. Volte ao corre-

dor e suba a pela escada. Acione os dois botões para abrir a porta para outro corredor. Entre nele e passe agachado para chegar à cabine.

Mate o monstro, saia da cabana e pule na água. Pegue a Winch Starter (manivela) no fundo e suba rapidamente. Suba pela parte mais baixa do gelo e saia da água. Volte à cabana e abra a porta lá dentro.

Volte ao carrinho e, após a descida, reduza um pouco a velocidade. Acerte a alavanca, vá pela direita e pegue a Save Gem (pedra para salvar) escondida.

No centro da mina suba e entre no carrinho do meio. Após passar pelas rampas bata na alavanca e pare o carrinho.

Entre pelo corredor e desça de costas até o canto da sala.

Pendure-se no fim da rampa, encha sua energia e caia na plataforma. Desça e escorregue de costas pela rampa do canto. Pendure-se na rachadura na parede e siga para a esquerda até chegar ao ponto indicado. Solte e aperte X para agarrar-se na rachadura abaixo de você. Siga para a esquerda e entre agachado pela passagem.

Mate o monstro e suba na ponte para achar um pé-de-cabra no chão.



Agarre-se na rachadura invisível

Segredo 56 - Suba no monte de gelo atrás de você e pule. Siga pendurado e entre no buraco. Acione o botão para abrir uma porta na passagem do primeiro segredo.

Ao voltar ao centro da mina, repita o processo, entre pelo buraco do primeiro segredo e passe pela porta para achar outro segredo.

Siga pulando sobre as partes planas nos montes de gelo até chegar a uma entrada no alto. Suba a escada, passe por baixo das brocas e tenha cuidado com as máquinas de quebrar gelo.

Suba a escada, passe pelas máquinas e entre pela passagem no alto. Destrua o mutante, caia pelo buraco e depois sobre o trilho.

Volte ao carrinho e desça para pular o buraco. Reduza a velocidade para não descarrilar e bata na alavanca para seguir pela direita. Fique atento aos obstáculos mais simples até voltar ao centro da mina.

Use o pé de cabra para arrebentar a trava na porta, entre e pegue a Lead Acid Battery (bateria ácida) no chão. Suba no último carrinho, reduza a velocidade após o buraco e agache-se para desviar das barras de ferro.

Ao chegar ao guindaste com um escafandro, use a Lead Acid Battery na lateral do guindaste e a Winch Starter (manivela) na parte de traseira para colocar o escafandro no fundo do lago.

Pule na água, nade até a luz verde. Há um buraco ao lado. Passe por ele e suba na pequena caverna. Recupere seu calor e volte à água.

Entre pelo buraco na parte de baixo do escafandro para recuperar o calor. Desça na água, entre pela passagem abaixo das luzes, vire à

direita e suba na caverna para recuperar seu calor corporal.

Mergulhe e suba pelo túnel da caverna para achar a saída. Se houver necessidade use os medicamentos para recuperar sua energia.



Pule para a plataforma

Segredo 57 - Fique sobre a ponte e pule na plataforma para a qual Lara está olhando. Siga pulando pelas plataformas até achar uma entrada, onde está o segredo.

Volte pelo mesmo caminho até a primeira plataforma. Pule para a plataforma abaixo, suba na pedra e salte para subir na ponte. Acione o botão que está ao lado da cabine e entre na cabana.

Lost City of Tinnos **Cidade Perdida de Tinnos**

Siga para a esquerda, suba a escada na parede e entre pelo corredor. Acione a alavanca no pilar e desça.

Entre na passagem que se abriu ao lado da escada e pegue a Uli Key (chave Uli) no chão. Volte e use-a na fechadura ao lado de uma porta fechada.

Entre, suba na escada, desça pelo caminho à esquerda e acione a alavanca. Volte ao corredor, desça pela rampa à direita, acione a alavanca e volte ao pátio principal.

Entre pela porta no canto do pátio e suba pela escada que acionou para achar cinco botões. Contando a partir da esquerda, acione o primeiro, o segundo e o quinto botões e abra uma grade. Passe por ela para encontrar uma ponte quebrada.

Olhe para o rochedo à direita e veja uma caverna, de onde saem vaga-lumes monstruosos. Note que eles iluminam uma plataforma invisível e tente memorizar esse local.

Fique na beirada da ponte e pule para agarrar-se na caverna à esquerda, onde há uma Save Gem. Suba na plataforma ao lado e salte para agarrar-se na parte mais alta da ponte.

Segredo 58 - Entre as pontes, no ponto para onde Lara está olhando, há outra plataforma invisível.

Tome distância, pule e caia sobre ela. Salte na parte plana da ponte. Lembre-se do local da primeira plataforma invisível ou jogue um Flare (acenda-o e aperte R2 e Select) na direção da caverna.

Salte sobre ela, pule para depender-se na entrada da caverna e entre para encontrar o segredo. Não caia no buraco da caverna pois é uma armadilha.

Para voltar, salte na plataforma invisível e pule para a ponte. Faça o caminho até a outra parte da ponte, desça e entre na caverna à direita para achar a continuação da ponte.

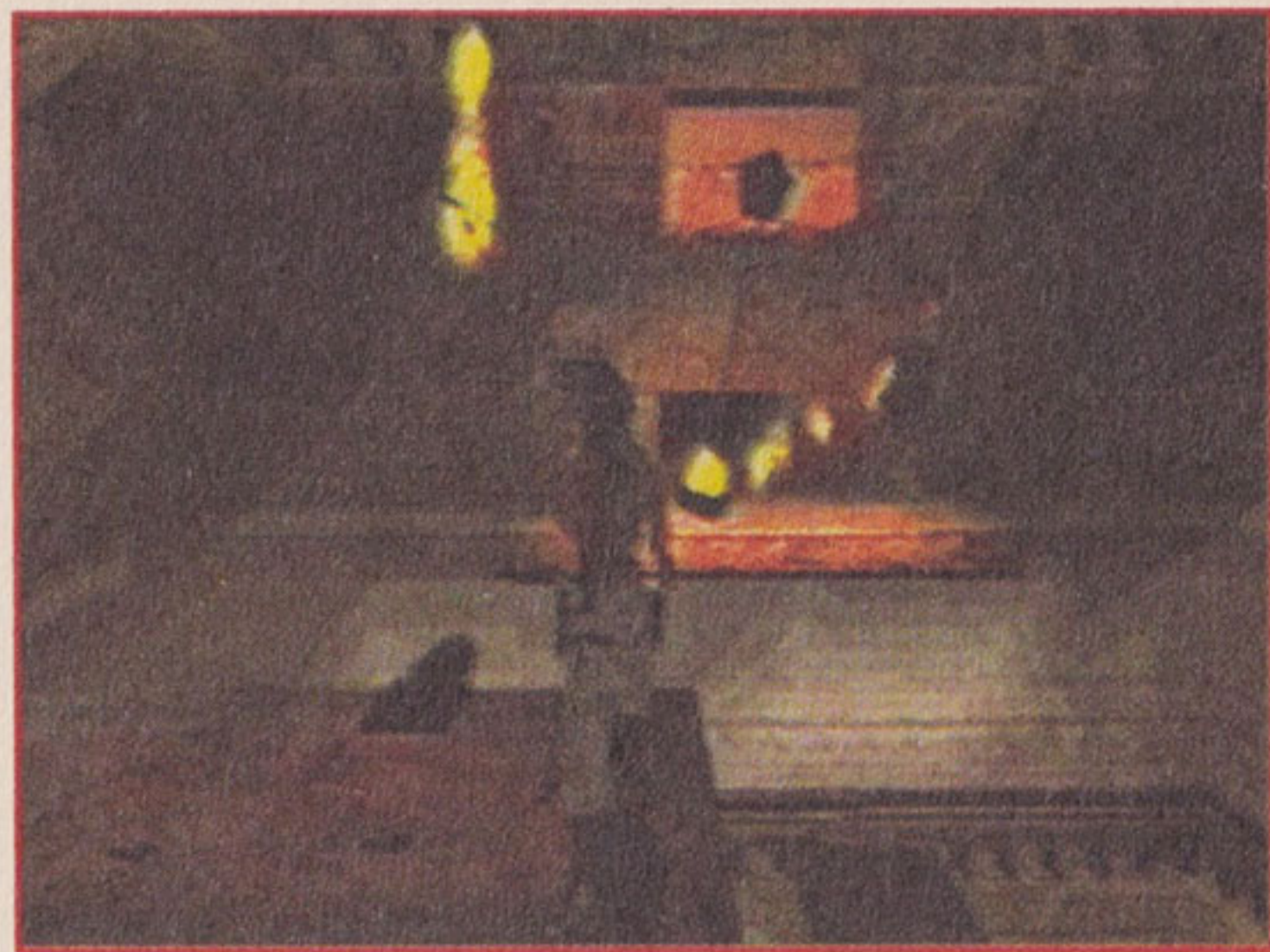
Detone os dois monstros. Cuidado com os candelabros de fogo. Na sala há caminhos para a direita e para esquerda, que permite pegar todos os segredos da fase.

O roteiro adota o caminho à

esquerda, que abre a fase secreta All Hallows, após o término da fase da Antártida.

Acione a alavanca no fim do corredor e abra o portão ao lado. Derrote os três monstros e acione a alavanca em uma das jaulas. Suba na pedra mais escura, salte e agarrar-se na palataforma acima.

O desafio da descida



Passe agachado pelo buraco

Chegue a um lugar com duas lamparinas balançando. Siga até o final da ponte e pule para a plataforma à esquerda.

Suba, passe agachado pelo buraco e acione mais esta alavanca. Saia, salte sobre a plataforma à esquerda, passe agachado e acione outra alavanca.

Saia rapidamente e pule de volta para a plataforma anterior.

Desça na pedra escura e caia sobre a plataforma abaixo.

Salte sobre a pedra no canto e desça até o chão para achar outra alavanca. Acione-a, suba na pedra ao lado e pule sobre a plataforma. Vire-se e pule na plataforma onde há uma alavanca.

Acione-a e caia no chão. Suba até a primeira alavanca que acionou nesta área e desative-a.

Desça na pedra escura, salte para a plataforma ao lado e depois pule para cair na plataforma abaixo da ponte.

Dependure-se na trilha sob a ponte e acione a próxima alavanca para abrir o portão no chão. Pule sobre a plataforma junto a parede e salte para subir na ponte.

Note: ao lado há outra alavanca, que serve para abrir uma passagem para um segredo, mas deixe-a de lado por enquanto.

Acione a primeira alavanca e desça ao chão. Passe pelo portão para chegar à uma nova área.

Segredo 59 - A Uli Key está escondida em uma sala à direita.

Pegue-a e procure a escada na última sala. Suba, use a Uli Key na fechadura e acione a alavanca ao lado.

No local onde há um pilar de energia fique atento para não cair. Suba as escadas para encontrar duas portas próximas.

A da direita leva de volta à entrada da segunda ponte.

Volte ao local onde havia uma alavanca e abra a passagem de um segredo. Acione-a. Faça o caminho de volta para a sala do pilar de energia rapidamente.

Siga pelo corredor que leva de volta à ponte. No lado direito da ponte há algumas pedras mais altas. Desça sobre elas para chegar ao chão.

Corra e passe pela porta antes que ela se feche para conseguir o segredo.

Mexa duas vezes na alavanca, saia e volte ao pátio do pilar de energia.

O desafio das Máscaras Oceânicas



Pendure-se na lateral da ponte

Nesta etapa há quatro portas e você precisa encontrar uma Oceanic Mask (máscara oceânica) em cada uma. Atenção, as máscaras são importantes.

Sem elas você não conseguirá avançar para as próximas fases do jogo.

Começamos pela sala da areia

movediça, ao lado da passagem que leva à segunda ponte.

Na areia movediça vá pela direita e contorne a rocha até achar uma pedra mais baixa.

Suba nela e entre na caverna acima.

Segredo 60 - No fim da caverna atravesse o rochedo e, ao chegar na ponte, pendure-se na lateral e caia sobre a pedra plana.

Não pegue a máscara antes ou será impossível conseguir esse segredo.

Passe pelo buraco na parede e acione a alavanca.

Uma pedra cairá na sala após a segunda ponte.

Volte àquela sala e empurre a pedra de modo que fique abaixo de uma escada na parede.

Suba na pedra, pendure-se na escada e entre pela passagem para achar um segredo.

Faça novamente o caminho pela areia movediça, suba até a ponte e pegue a primeira Oceanic Mask.



Pule nas pedras planas até a saída

Fuja pelo mesmo caminho quando a caverna começar a desmoronar. Atenção, pois no lugar da areia movediça agora haverá um grande buraco.

Ao voltar pela caverna tenha cuidado com as poças de lava. Pule sobre as pedras planas até chegar a saída.

Desça, desvie dos candelabros e acione a alavanca para abrir o caminho de volta à sala do pilar de energia.

Entre pela porta do outro extremo da sala, suba na pedra e acenda um Flare. Com o Flare aceso você visualiza os pontos seguros. Pule sobre os pilares indicados no mapa.

No último, espere o pilar do lado apagar para saltar sobre ele e depois para saída. Ao entrar pelo corredor você cai em um alçapão. Nesta área há várias estátuas vivas soltando fogo e iluminando plataformas invisíveis.

Salte e agarre-se no primeiro pilar. Espere a estátua parar, suba e pule para o terceiro pilar. Quando o fogo da estátua acabar, suba, salte para a plataforma à direita e acione a alavanca para desativar a última estátua.

Volte para o pilar e para a porta. Cuidado com o candelabro na hora de pegar a segunda Oceanic Mask. Saia pela porta ao lado e siga pelo corredor para voltar à sala do pilar de energia.

Entre pela porta que leva ao local onde há água. Ao cair na água tenha cuidado com as lâminas. Mergulhe e entre pelo buraco no fundo.

Depois do túnel há outra lâmina com quatro passagens atrás. Na passagem do alto e na da esquerda você pode parar para respirar.

Entre na passagem da esquerda, acione a alavanca, vá para a entrada da direita e suba pela passagem que se abriu.

Carregue seu ar no espaço acima e passe pelas lâminas para chegar a um túnel. Acione a alavanca dentro dele e volte pelo mesmo caminho.

Passe pelas outras lâminas e entre pela porta que você abriu. Pegue a terceira Oceanic Mask sobre o altar e acione a alavanca ao lado.

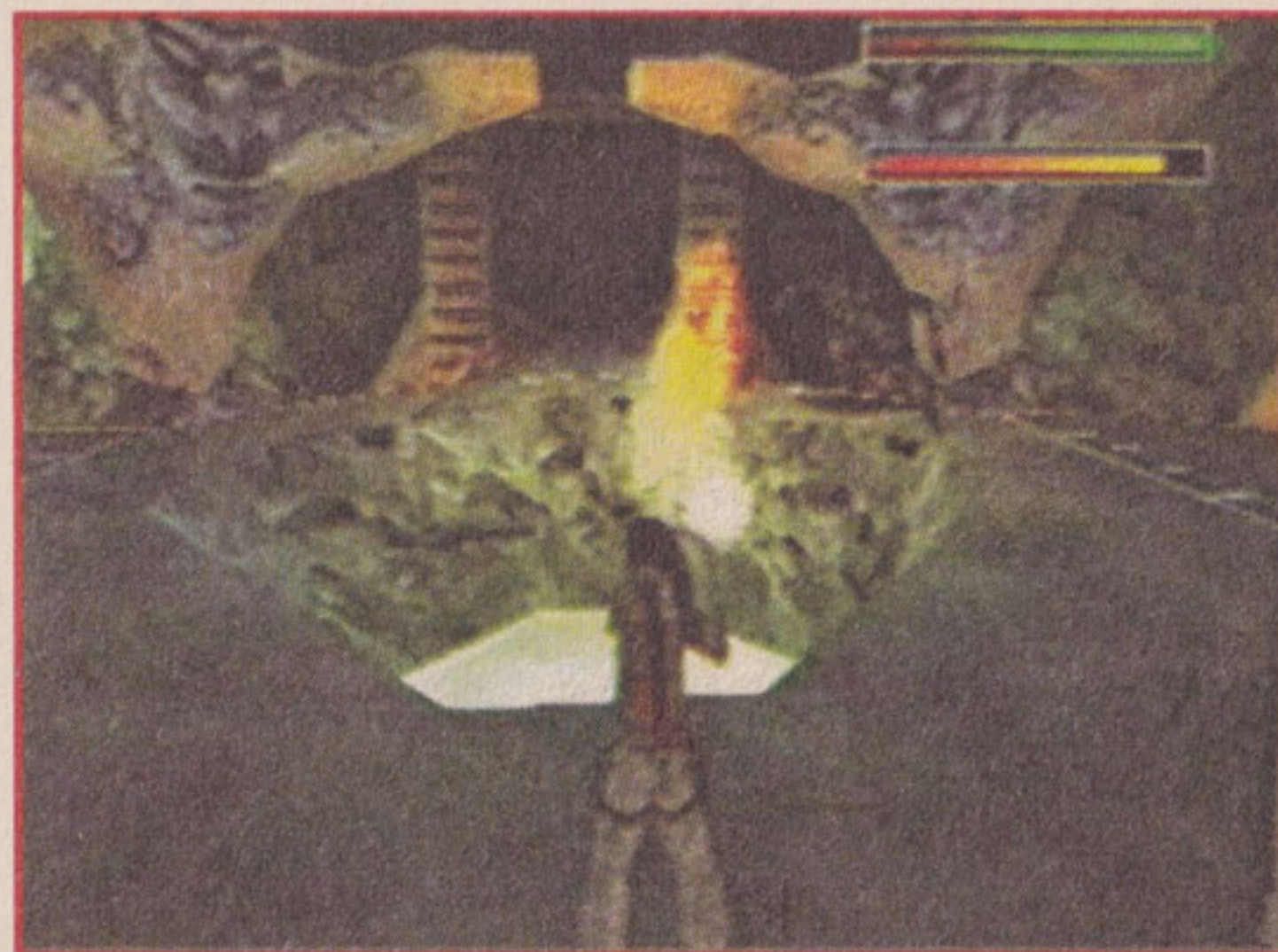
Volte ao túnel aquático e siga-o até o final até o local onde há quatro passagens.

Entre pela passagem de baixo e ache o caminho de volta à sala onde está o pilar de energia.

Passe pela última porta para entrar em um labirinto. Guie-se pelo mapa acima para encontrar a rampa de saída.

Ao sair, salte de uma rampa a outra para fugir dos troncos. Pegue a última Oceanic Mask no altar e saia pela porta ao lado. Volte à sala central. Use as quatro Oceanic Mask nos pilares em volta do pilar de energia. Assim você desativa a energia e entra no buraco para terminar a fase.

Meteorit Cavern **Caverna do Meteorito**



Fique de costas para os corredores

Para enfrentar o terrível monstro do final, corra e evite cair nos poços de lava. Se chegar muito perto você é atacado por uma magia que acaba com sua vida. É preciso pegar os artefatos que estão no fim de cada corredor. Para isso use o Rocket Launcher (lança-mísseis) para atingir o monstro. Acerte-o uma vez e corra. Quando der o quarto tiro, fique de costas para um dos corredores, porque o monstro cairá e ficará tonto por um tempo.

Aproveite este tempo, corra e

pegue um dos artefatos. Repita o processo para pegar todos os artefatos.

Sem o poder dos artefatos, o meteorito, que garante a força do monstro, desce e afunda na lava. Acerte mais quatro tiros e acabe com o inimigo de vez.

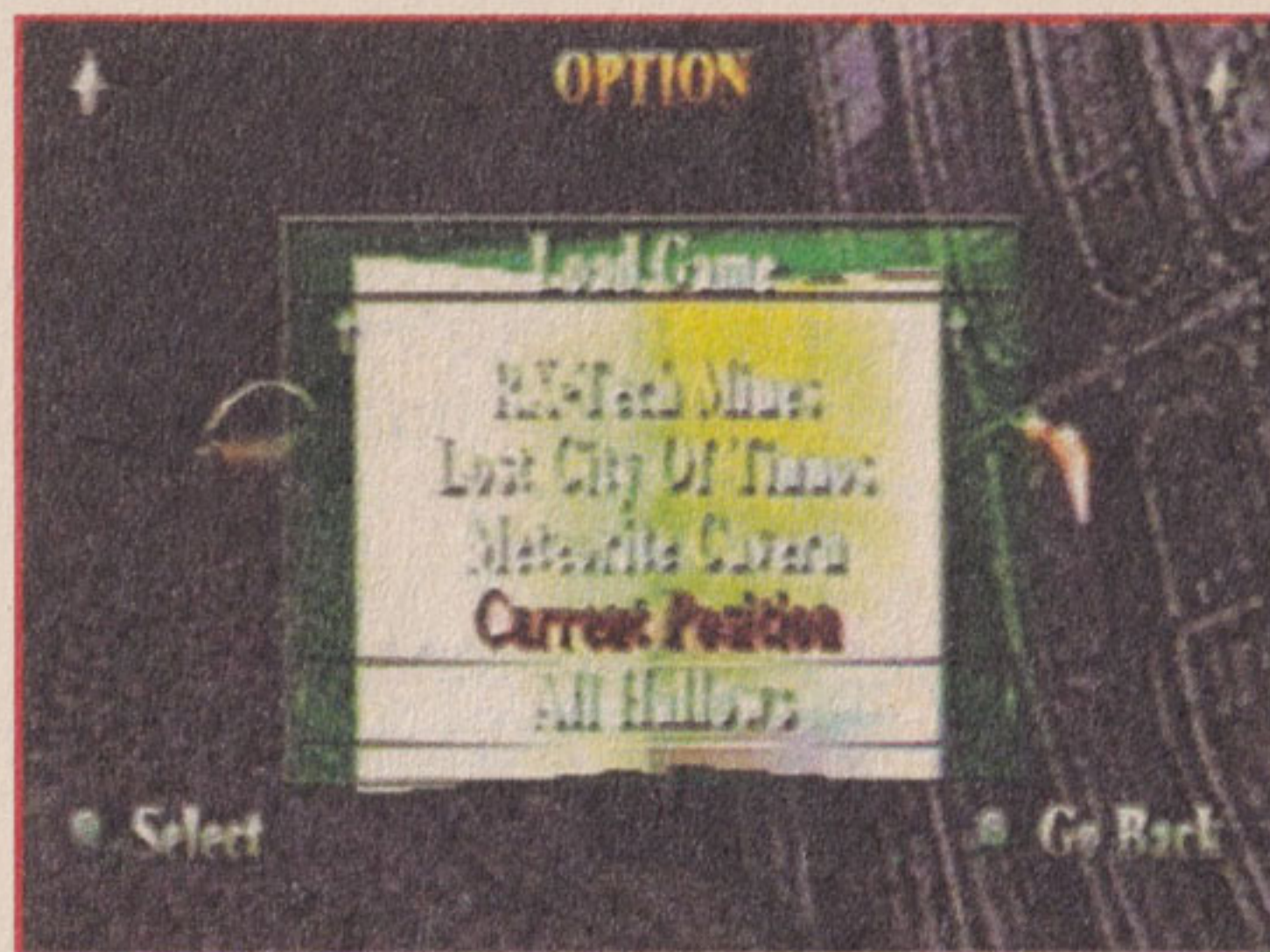
Pule e pendure-se na escada. Suba e passe agachado pelo corredor. Pendure-se na trilha no teto e desça sobre a rocha em frente.

Salte sobre a pedra à direita, suba na pedra acima e pule para a pedra à direita. Suba e desça escorregando pela caverna. Detone todos os guardas que aparecerem e siga para o heliporto.

Quando o helicóptero descer e o portão se abrir, curta o fim do jogo. É hora de checar seu desempenho: tempo gasto para terminar o jogo, segredos coletados, quantidade de inimigos mortos, medicamentos usados e distância percorrida.

Na seqüência surge a opção para gravar. Grave e vá para a tela principal do jogo.

Fase All Hallows - Todos os Santos



Indique a fase All Hallows

Esta fase só fica disponível para quem termina o jogo com 59 ou 60 segredos.

Para acessar a fase secreta, volte à tela principal do jogo e dê Loading (carregar) no jogo que gravou depois das animações finais.

A fase All Hallows aparece após a fase Meteorite Cavern. Lara está em uma Catedral em Londres e não há segredos na fase.

Mas a aventura continua perigosa, você não tem mais as armas e itens com os quais terminou o jogo e agora só conta com as pistolas.



Salte sobre a plataforma mais alta

Escorregue na rampa e suba na pedra ao lado. Vá para a plataforma acima de você e pule na da frente.

Vire-se e pule para pendurar-se na próxima plataforma. Pule para a plataforma seguinte. Salte na plataforma inclinada ao lado, pendure-se na trilha acima e desça no pilar à frente.

Salte e pendure-se no buraco na parede. Entre, pegue o medicamento e a Save Gem. Ao voltar para o chão use o medicamento para recuperar sua energia. Volte pelas plataformas e suba na plataforma acima.

Pegue as armas Uzi e desça. Salte para agarrar-se na plataforma à frente, pegue o Flare no chão e vire-se. Pendure-se no teto, caia sobre a

plataforma escorregadia e pendure-se. Caia no chão quebradiço (sua energia tem que estar cheia para você sobreviver) e entre na Catedral.



Vire-se e pule sobre a plataforma

Salte sobre a plataforma roxa e pegue o Flare. Vire-se e pule sobre a plataforma abaixo. Ao lado do vitral, siga para a direita e pegue a munição e o medicamento no buraco.

Salte para a varanda ao lado, entre na passagem da parede. Acione a alavanca e abra o alçapão de saída da fase. Desça na plataforma até o chão. Escale as prateleiras e entre na passagem no canto.

Pegue o medicamento e acione a alavanca. Pendure-se, siga pela rachadura na parede e caia só no

fim para poupar energia. Passe pela porta e passe correndo pelo chão. Acione a alavanca para voltar, salte e pendure-se no teto.

Escale as prateleiras e volte ao local onde acionou a primeira alavanca. Pendure-se na trilha do teto e siga para a esquerda. No final, solte-se e aperte X para se agarrar na plataforma abaixo.

Suba pela grade para achar a Vault Key (chave da catacumba), desça e pendure-se na corda. Caia sobre a parte plana para evitar a armadilha do final. Salte para agarrar-se na passagem ao lado dos espetos. Desça, entre pela passagem secreta aberta e desça até o poço de espinhos.



Mantenha-se perto das paredes

Aproxime-se da parede o máximo possível, pule e agarre-se na trilha do teto. Siga pendurado pelo canto para escapar das labaredas.

Ao escutar um barulho forte, solte-se para cair na água. Passe pelo bate-estaca e suba na plataforma no final.

Passe agachado no caminho da frente e acione o botão. Volte pelo mesmo caminho e suba pela grade ao lado da água. Pule por cima do alçapão à sua frente e siga até o final da passarela.

Suba na pedra no final e caia pelo buraco. Saia da água, use a Vault Key na fechadura para abrir a porta ao lado. Passe por ela e pegue o medicamento à esquerda.

Siga pelo caminho da direita e mergulhe. Entre no primeiro caminho à direita e depois a esquerda. Saia da água e detone o cachorro e seu dono.

Suba pela grade e entre na sala onde há vários itens no chão para terminar a fase.

Grave o jogo. Ao jogar novamente, dê Loading (carregar o jogo salvo). Com este Save você pode começar a jogar em qualquer fase, com Flares infinitos, com todas as armas e munição sem fim.

Ação **Games**

Últimos Lançamentos

Truques Explosivos Dicas Testadas

Super Desafios Novidades Quentíssimas

Revista Ação Games. Sua melhor jogada!

Todos os meses nas bancas.



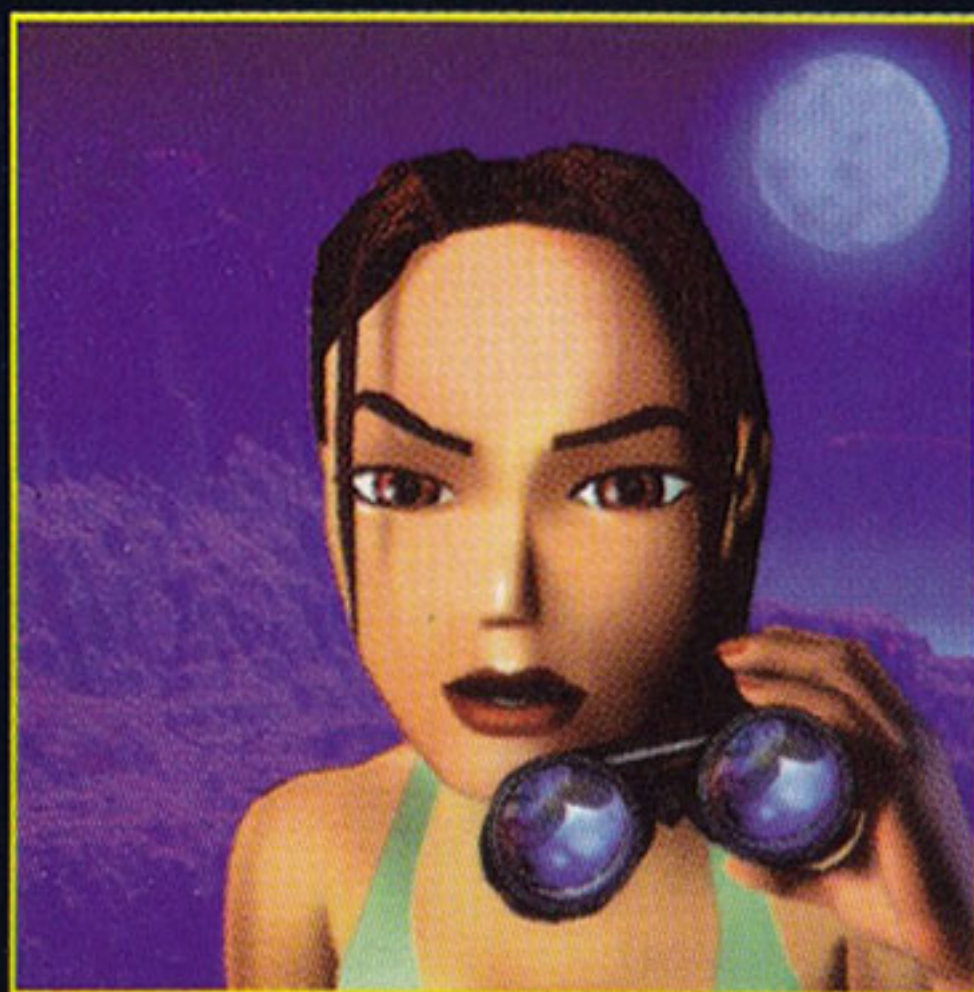
Abril

Tenha todas as edições da coleção.



Street Fighter Zero 3

Tomb Raider 3



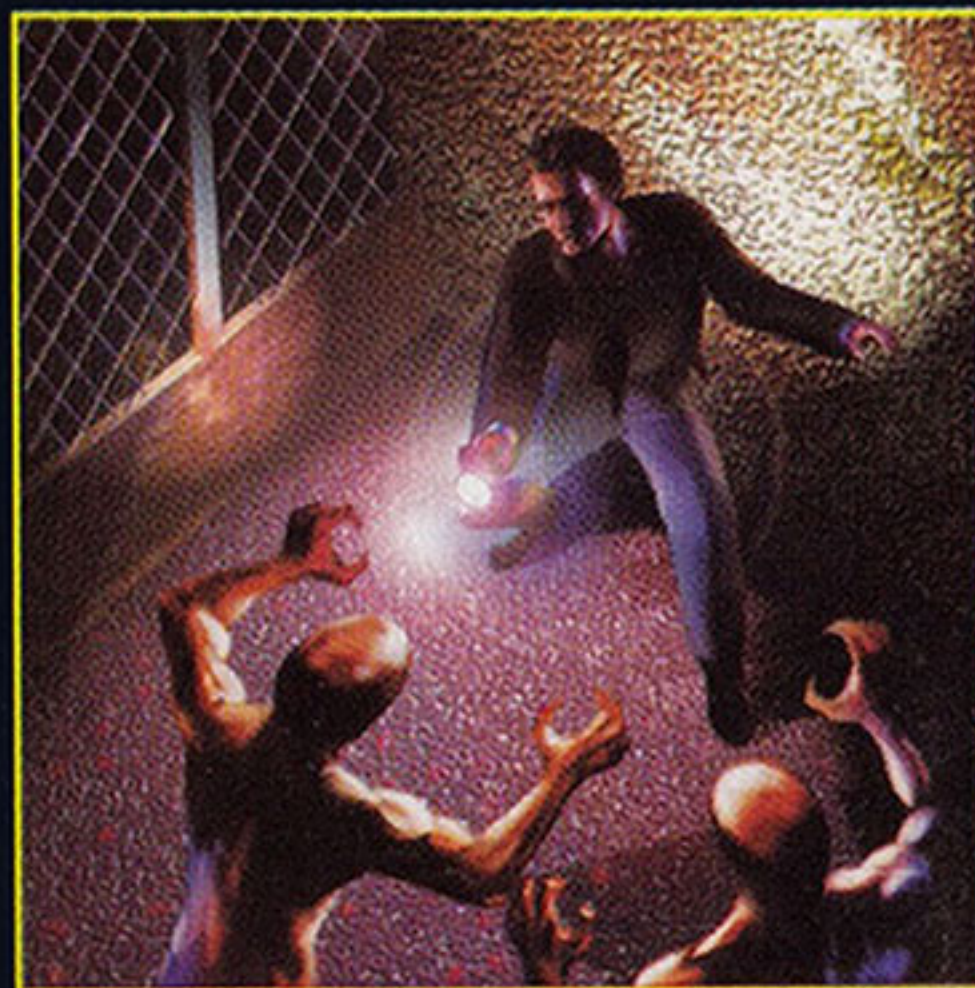
Syphon Filter



Metal Gear Solid



Parasite Eve



Silent Hill

ação
games
pocket

Retro AVENGERS

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por:

Editada por:

Revista:

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

