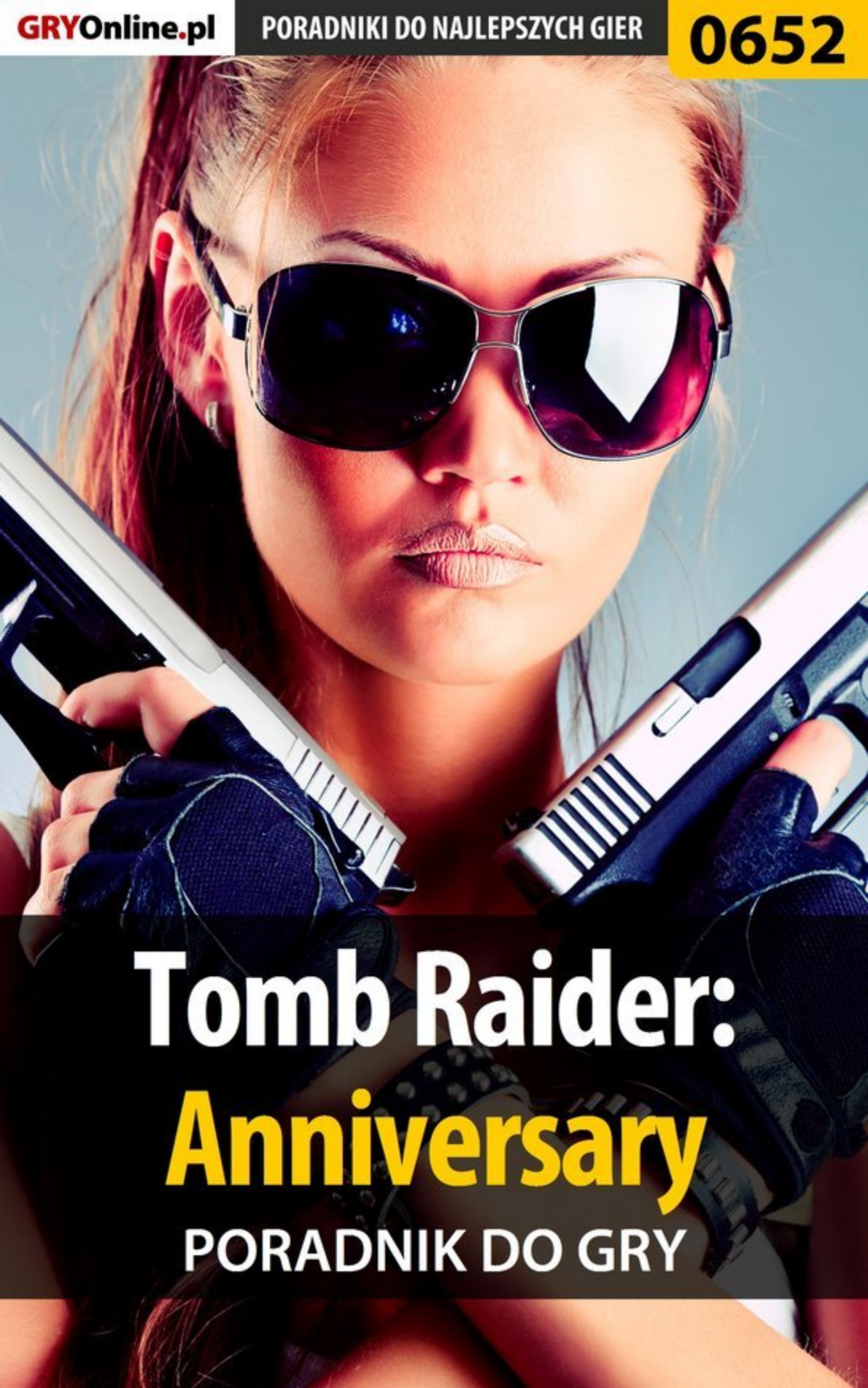




Tomb Raider: Anniversary

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tomb Raider Anniversary

autor: Marek „Fulko de Lorche” Czajor

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Główne postacie	4
Opis Przejścia	6
Posiadłość Croftów	6
Peru	23
<i>Intro</i>	23
01. Wejście do Górskich Jaskiń	23
02. Górskie Jaskinie	25
03. Vilcabamba	29
04. Zaginiona Dolina	34
05. Grobowiec Qualopeca	47
<i>Outro</i>	54
Grecja	55
<i>Intro</i>	55
06. Świątynia św. Franciszka	55
07. Koloseum	71
08. Pałac Midasa	77
09. Grobowiec Tihocana	85
<i>Outro</i>	90
Egipt	91
<i>Intro</i>	91
10. Świątynia Khamoon	91
11. Obelisk Khamoon	104
12. Sanktuarium Dziecięcia	118
<i>Outro</i>	135
Zaginione Miasto	136
<i>Intro</i>	136
13. Kopalnie Natli	136
14. Wielka Piramida	145
15. Ostateczne starcie	152
<i>Outro</i>	158
Broń i apteczki	159
Wrogowie	161
Bossowie	164
Artefakty i relikwie	171
Poziom 01. Wejście do Górskich Jaskiń	171
Poziom 02. Górskie Jaskinie	172
Poziom 03. Vilcabamba	178
Poziom 04. Zaginiona Dolina	180
Poziom 05. Grobowiec Qualopeca	184
Poziom 06. Świątynia św. Franciszka	186
Poziom 07. Koloseum	192
Poziom: 08. Pałac Midasa	193
Poziom 09. Grobowiec Tihocana	198
Poziom 10. Świątynia Khamoon	200
Poziom 11. Obelisk Khamoon	206
Poziom 12. Sanktuarium Dziecięcia	211
Poziom 13. Kopalnie Natli	215
Poziom 14. Wielka Piramida	221
Poziom 15. Ostateczne starcie	223

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione
bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock
Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Tomb Raider: Anniversary jest grą nawiązującą do korzeni serii, czyli pierwowzoru z 1996 roku. Zdziwiłby się jednak ktoś, kto myśli, że nowy tytuł to zwykła kalka starego *Tomb Raidera* w nowej szacie graficznej. Mimo umieszczenia akcji w tych samych lokacjach, architektura i sposób pokonania poziomów w obu grach różnią się diametralnie.

Niniejszy poradnik zawiera kompletny opis przejścia trybu fabularnego *Tomb Raider: Anniversary* na poziomie średnim. Podano lokalizacje broni, amunicji i apteczek, a ponadto gracze mogą zapoznać się z opisami bohaterów, nieprzyjaciół i arsenału, zaznajomić się z zasadami odnajdywania reliktyw oraz artefaktów, a także skorzystać z porad dotyczących potyczek z bossami.

Garść porad

1. W czasie walki poruszaj się, rób uniki, wyskoki itd. Dzięki temu utrudniasz wrogowi trafienie cię.
2. Punkty kontrolne to miejsca, od których, w razie zgonu, kontynuujesz rozgrywkę. Dlatego najbardziej ryzykowne akcje staraj się przeprowadzać w ich pobliżu. Jeśli dokonasz w dowolnym momencie zapisu gry, to po jego wczytaniu wznowisz ją nie od miejsca zapisu, a najbliższego punktu kontrolnego.
3. Jeśli w okolicy znajduje się jakaś obręcz, na której możesz użyć linki, to podświetli się ona na niebiesko, kiedy znajdziesz się w jej pobliżu.
4. Dziennik Lary może ci pomóc w sytuacji, gdy nie wiesz, co zrobić. Faktem jednak jest, że panna Croft lepiej walczy niż wyraża myśli.
5. Kiedy jakiś stwór trzyma cię w zębach lub pazurach, możesz uwolnić się naciskając szybko na przemian kierunki lewo-prawo.
6. Podczas zbyt długiego przebywania na szczytach słupów lub wąskich krawędziach możesz stracić niespodziewanie równowagę. Aby nie runąć w przepaść, naciskaj szybko i cyklicznie klawisz „równowagi” (domyślnie „E”), by powrócić do stabilnej pozycji.

Główne postacie



LARA CROFT. Postać, w którą wcielasz się w grze. Z zawodu archeolog, z zamiłowania poszukiwaczka przygód. Właścicielka atrakcyjnego, wysportowanego ciała i dwóch pistoletów, z których lubi i umie robić użytek. Obecnie, wynajęta przez szefową Natla Technologies, poszukuje **Dziecięcia** – starożytnego artefaktu Atlantydy.



JACQUELINE NATLA. Szefowa i jednocześnie właścicielka Natla Technologies, firmy będącej potentatem w branży elektronicznej. Niewiele wiadomo o niej ponad to, że gromadzi i bada w swoich laboratoriach rozmaite artefakty z różnych okresów historycznych. Do jednego ze swoich ostatnich przedsięwzięć wynajmuje Larę.



PIERRE DUPONT. Archeolog, łowca skarbów i jednocześnie konkurent panny Croft. Jako, że pod wieloma względami są do siebie z Larą kubek w kubek podobni, ich drogi wielokrotnie się w ostatnich czasach krzyżowały. Najprawdopodobniej konfrontacja, z której tylko jedno z nich wyjdzie żywe, będzie nieunikniona...



LARSON DAWSON. Były marines amerykańskiej armii, z siedmioletnim doświadczeniem w jednostkach specjalnych. Po konflikcie z przełożonym wydalony z wojska, zarabia na życie jako najemnik. Wynajęty przez Natlę, jest przy poszukiwaniach artefaktu jej prawą ręką.



KIN „KOLD” KADE. Czarnoskóry, potężnie zbudowany ochroniarz Natli. Były więzień, skazany za morderstwo ze szczególnym okrucieństwem. Przydomek „Kold” zyskał podczas odsiadki, gdyż dał się poznać jako bezwzględny zbir o zimnym, mrozącym krew w żyłach spojrzeniu i psychopatycznych skłonnościach. Odkąd został wyciągnięty z paki przez Natlę, wiernie jej służy wykonując nawet najtrudniejsze zadania.



JEROME „KID” JOHNSON. Gangster z Los Angeles. Pewnego razu wraz ze swoją bandą chciał porwać limuzynę z Jacqueline Natlą w środku, lecz akcja zakończyła się katastrofą. Za sprawą Kin Kade'a wszyscy gangsterzy prócz Kida zginęli, a on sam, o dziwo, od tego momentu pozostaje na usługach swojej niedoszłej ofiary.



SOBOWTÓR. Istota żyjąca w Wielkiej Piramidzie na Zaginionej Wyspie. Mimo, iż zewnętrznie zupełnie niepodobna do panny Croft (nie ma skóry), posiada wszystkie cechy fizyczne Lary. Jednocześnie niebezpieczna i łagodna, nie stanowi zagrożenia dla tych, którzy jej nie zaczepiają. Sens jej bytu nie jest Larze znany.

Opis Przejścia

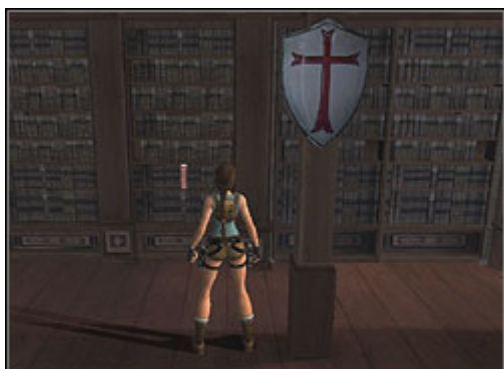
P o s i a d ł o ś ć C r o f t ó w



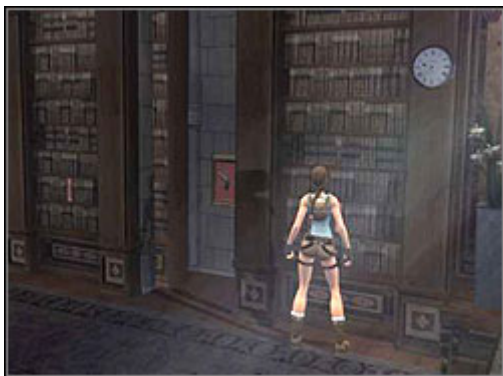
Posiadłość Croftów jest misją treningową, nie związaną z głównym wątkiem fabularnym gry. Możesz tutaj przećwiczyć interfejs, sprawdzić i przetrenować poszczególne umiejętności Lary. Jednocześnie, odwiedzając poszczególne lokacje, rozwiązujesz ciekawe zagadki, zbierasz i używasz przedmioty oraz kolekcjonujesz **artefakty** (8 sztuk).



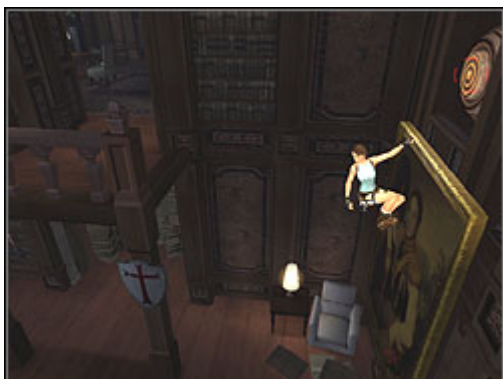
Rozgrywkę rozpoczynasz w hallu głównym. Udaj się schodami na lewo, na piętro. Otwórz pierwsze drzwi po prawej i podąż przed siebie korytarzem. Na jego końcu znajduje się wejście do biblioteki. Wejdź do niej.



Zerknij na regały po lewej stronie – jedna książka nienaturalnie wystaje z szeregu tomów. Wciśnij ją, a otworzy się obok skrytka. Zabierz z niej **mapę labiryntu**.



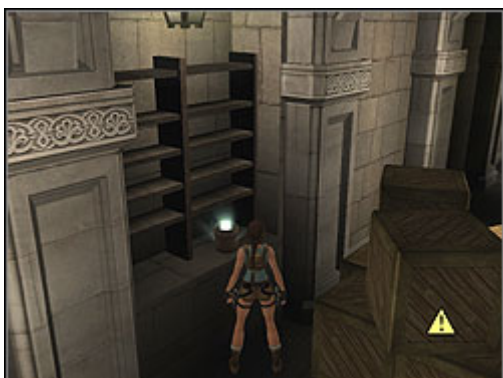
Wbiegnij teraz na schody po prawej, miń **Artefakt 1/8** (nie możesz go teraz zebrać, bo chroni go szklana tafla) i wejdź do niedużego pokoiku, również wypełnionego regałami z księgozbiorem. Zauważ, że tak, jak w bibliotece na dole, również tutaj z dwóch regałów wystają książki. Wsuń je głębiej między tomy, a otworzy się skrytka między oboma regałami. Zabierz z niej **pistolety**.



Wróć w okolice schodów i strzel w szybę chroniącą **Artefakt 1/8**. Przedmiot jest twój. Podejdź teraz i stań przy wejściu do pokoiku, z którego zabrałaś pistolety. Zlokalizuj w ścianie opodal duży obraz i daj susa na niego.



Trzymając się krawędzi osuniesz się z nim w dół. Okazuje się, że w ścianie za obrazem ukryty jest przycisk. Wybij się do tyłu z powrotem na piętro i strzel w przycisk – otworzy się tajemne przejście na dole.



Zejdź po schodach i wejdź w nie opuszczając bibliotekę. Podążaj przed siebie korytarzem, aż dotrzesz do skrzynek. Zerknij na półki po lewej – stoi tam puste **wiadro**, zabierz je.