

Tomb Raider: Underworld

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Tomb Raider Underworld

autor: Przemek „g40st” Zamecki

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Crystal Dynamics, Wydawca SCI / Eidos, Wydawca PL Cenega Poland
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
Ekwipunek	4
Gadżety	4
Broń	5
Opis przejścia	6
Prolog	6
Mediterranean Sea - The Path to Avalon	9
Mediterranean Sea - Niflheim	13
Mediterranean Sea - The Norse Connection	22
Mediterranean Sea - God of Thunder	29
Mediterranean Sea - Realm of the Dead	32
Coastal Thailand – Remnants	35
Coastal Thailand – Bhogavathi	43
Coastal Thailand – The Ancient World	57
Coastal Thailand – Puppet No Longer	59
Croft Manor - Protected by the Dead	60
Southern Mexico - The Unnamed Days	66
Southern Mexico - Xibalba	69
Southern Mexico - The Midgard Serpent	77
Southern Mexico - Land of the Dead	88
Jan Mayen Island - Gate of the Dead	94
Jan Mayen Island - Valhalla	97
Andaman Sea - Rituals Old	105
Arctic Sea – Helheim	107
Arctic Sea - Yggdrasil	113
Arctic Sea - Out of Time	114
Sekrety	121
Mediterranean Sea - The Path of Avalon	121
Mediterranean Sea - Niflheim	125
Mediterranean Sea - The Norse Connection	128
Coastal Thailand - Remnants	131
Coastal Thailand - Bhogavati	135
Coastal Thailand – The Ancient World	140
Coastal Thailand – Puppet No Longer	142
Croft Manor – Protected by the Dead	143
Southern Mexico – The Unnamed Days	148
Southern Mexico – Xibalba	151
Southern Mexico – The Midgard Serpent	157
Southern Mexico – Land of the Dead	162
Jan Mayen Island – Gate of the Dead	163
Jan Mayen Island – Valhalla	165
Arctic Sea – Helheim	170

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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



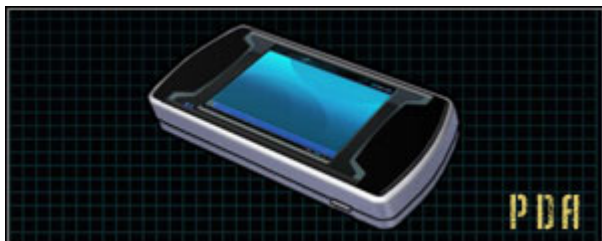
Wstęp

Witam serdecznie w poradniku do ósmej części przygód Lary Croft, nieustraszonej odkrywczynie starożytnych kultur i cywilizacji. Znajdziesz tutaj dokładną solucję całej gry, ale nie tylko. Pozwoliłem sobie na krótkie wyjaśnienie do czego służy i na ile przydatny jest przenoszony przez główną bohaterkę ekwipunek i broń. Ponadto poniższy poradnik pozwoli Wam zebrać wszystkie 179 poukrywane na planszach skarby, a także odnaleźć sześć dostępnych w Underworld reliktyw. Życzę miłej zabawy.

Przemek „g40st” Zamecki

Ekwipunek

Gadżety



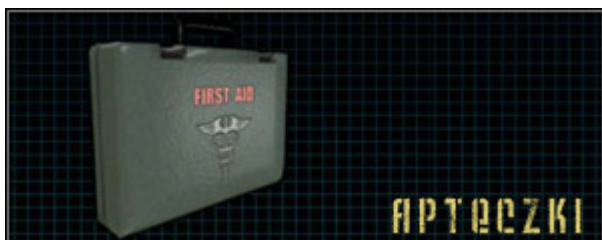
Podręczny notes elektroniczny, na którym możesz sprawdzić postępy w szukaniu ukrytych skarbów, przejrzeć ekwipunek, poczytać wpisy do dziennika Lary oraz uzyskać odpowiedzi w przypadku zagubienia się w gąszczu starożytnych ruin. Po zakończeniu gry PDA pozwala także przenieść się do dowolnej misji.



Dzięki temu rządzeniu, Lara może zapomnieć o potrzebie wynurzania się z wody w celu zaczerpnięcia powietrza. W ten sposób nie musi również utrzymywać dużej pojemności płuc, które, jeżeli się dobrze przyjrzyć, i atak są nad wyraz rozwinięte.



Jak to kamera, służy do filmowania stert kamieni odwiedzanych przez Larę. Od czasu do czasu przydaje się, aby wykorzystać ją w trybie pierwszoosobowym i spróbować odszukać coś, czego normalnie nie da się zobaczyć. W sumie, mogłoby jej równie dobrze nie być.



W przeciwieństwie do kamery, apteczki są niezbędne każdemu odkrywcy. Znajdziesz je zarówno w formie cywilizowanej, jak ta widoczna na obrazku obok, jak i w kociołko-kielichach porozstawianych w różnych części ruin.



Bez latarki nie da się żyć. W ruinach jest ciemno, wobec czego, często jest to jedyne źródło światła, dzięki któremu cokolwiek zobaczymy.



Indiana Jones ma bicz, a Lara Croft posługuje się chwytnikiem magnetycznym. Wykorzystywany bardzo często, jest nieodzowną częścią ekwipunku.

B r o Ń



Bardzo przydatna broń, choć dość szybko kończy się do niej amunicja. Można ze sobą zabierać na eskapady, ale lepszym wyborem będzie shotgun.



Najciekawsza broń w całej grze. Co prawda wolno strzela i jej przeładowanie trwa całe wieki, ale za to ma niesamowity wygar.



Przydatny, aczkolwiek dość szybko kończy się w nim amunicja. Lepiej zostawić w domu/



To jedyna sensowna broń przeciwko rekinom, choć przydatna jedynie w pierwszej i ewentualnie drugiej misji. W pozostałych jest tylko jeszcze jednym, niepotrzebnym gratem.



Można używać, choć wystrzeliwane przez ten pistolet pociski ze środkiem usypiającym nie działają zbyt długo. Tylko dla skrajnych pacyfistów, co to muchy nie skrzywdzą.



Jak to granaty, wystarczy jeden, aby powstrzymać niejednego najemnika. Rzucaj w grupki wrogów, a nie będzie po nich co zbierać.

Opis przejścia

P r o l o g



Zgodnie z zasadą Hitchcocka, gra rozpoczyna się od trzęsienia ziemi, a potem napięcie będzie wzrastało. W tym przypadku wstrząsy zostały zastąpione przez płonącą posiadłość rodziny Coftów. Zaczynij biec przed siebie omijając płomienie. W chwili, kiedy będziesz obok nich przechodził, Lara instynktownie zasłoni twarz przed bijącym z nich żarem. Dojdź do pierwszej przeszkody i wskocz na nią (**Spacja**), po czym podciągnij się w górę (ponownie **Spacja**). Zeskocz po drugiej stronie.



Dalszą drogę blokują zamknięte drzwi. Na szczęście tuż obok nich znajduje się wajcha służąca do ich otwierania. Podejdź do puszki w ścianie i naciśnij klawisz (**E**). Następnie przejdź dalej i w kolejnym pokoju kucnij (**Ctrl**) i przejdź pod zawalonymi gratami. Wejdź teraz na stertę śmieci pośrodku pokoju.



Odwróć się w stronę zamkniętych drzwi i użyj linki z hakiem (**Q**). Kiedy złapiesz drzwi, pociągnij linkę (**E**). Droga wolna, więc wybiegnij na korytarz. Zabierz leżącą na podłodze apteczkę (podejdź do niej i naciśnij klawisz **E**). Jeżeli Lara weszła w płomienie i straciła nieco zdrowia, to teraz możesz jej użyć (**V**). Nieco na lewo od tego miejsca zobaczysz przybitą wzdłuż ściany korytarza deskę.



Skocz w jej kierunku (**W** + **Spacja**) i zacznij przeciągać się w lewo (**A**). Kiedy dojdiesz do końca zobaczysz, że kolejna listwa znajduje się już sporo wyżej. Użyj klawisza skoku (**Spacja**), a Lara powinno udać się ją złapać. Przeciągaj się w lewo do samego końca. Aby tę czynność przyspieszyć, możesz rytmicznie uderzać w klawisz (**E**). Kiedy już dojdiesz do końca puść się listwy (**Ctrl**) i po niższej listwie dojdź do jej lewego końca. Teraz musisz odskoczyć do tyłu. Przytrzymaj klawisz (**S**) i wykonaj skok (**Spacja**).



Kilka kroków dalej zobaczysz stojącą na podłodze wielką skrzynię. Podejdź do niej, złap ją (**E**) i przesun ją (**W**) pod ścianę znajdującą się przed Tobą. Kiedy podsuniesz skrzynię do ściany puść ją (**E**) i wskocz na nią (**W** + **Spacja**). Użyj jeszcze raz kombinacji (**W** + **Spacja**), a Lara złapie się listwy nad sobą, po której zacznij teraz przesuwając się w prawo (**D**). Kiedy dojdiesz do jej końca zeskocz w prawo (**D** + **Spacja**). Tuż przed Tobą zawali się teraz podłoga. Przeskocz przez dziurę (**W** + **Spacja**) i skreć w lewo.



Dobiegij do końca galerii i obróć się w prawo. Użyj haka (**Q**) i przeskocz na drugą stronę (**W** + **Spacja**). Aby uniknąć bijących z dołu płomieni możesz podciągnąć się nieco na linie (**W** + **E**). Rozhuśtaj się (na zmianę klawisze **W** i **S**), po czym w dogodnym momencie wykonaj skok (**Spacja**).