

Tomb Raider 5: Chronicles

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Tomb Raider 5: Chronicles

autor: Paweł „Prestidigitator” Ambroszkiewicz

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

Streets of Rome	3
Trajan's Markets	4
The Colosseum	5
The Base	6
The Submarine	7
Deepsea Dive	8
Sinking Submarine	8
Gallows Tree	9
Labirynth	10
Old Mill	11
The 13th floor	12
Escape with the Iris	14
Red Alert!	15

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

Streets of Rome

Po lewej stronie znajdują się kulisy opery, a zarazem pomieszczenia treningowe, w których Lara mówi jak wykonać różne czynności. Ich przejście nie jest konieczne ale proponuję jednak je zwiedzić by przypomnieć sobie możliwości Lary, zebrać trochę ekwipunku oraz znaleźć ukryte pomieszczenie.

Po skrzyniach wejdź na platformę koło wózka widłowego i na jej końcu przeskocz na drugą stronę. W kolejnym pomieszczeniu wykonaj skok, wejdź między ścianę, a metalową konstrukcję po prawej, wejdź na tą konstrukcję, weź z niej Small Medipack, a następnie przeskocz na platformę zawieszoną nad pomieszczeniem i weź Flary oraz Large Medipack. Następnie przeskocz z powrotem na metalową konstrukcję i opuść się na dół.

Przejdź do kolejnego pomieszczenia, wykonaj długi skok, podejdź na koniec platformy i wykonaj mały skok w bok ;-). Teraz złap się konstrukcji nad sobą i przejdź na drugą stronę. Po drabinie na ścianie wdrap się na górę i przeczołgaj się przez mały tunel. Tam przesunąć dźwignię, a otworzy się wejście do dużego pomieszczenia, w którym na końcu po lewej znajdują się skrzynie. Wejdź na nie, przeskocz do basenu i przepłynij do drugiego zbiornika, zaczerpnij powietrza i zanurkuj na samo dno. Jest tam korytarz, który prowadzi do pomieszczenia z Large Medipack, Shotgun Normal Ammo oraz Revolver Ammo.

Po zabraniu przedmiotów wróć do zbiornika, w którym nabierałeś powietrza, wyjdź z wody i skieruj się do pomieszczenia z liną ale na razie na nią nie wchodź. Zejdź na dół i wejdź do małego pomieszczenia z półkami (można je przeszukać wciskając klawisz akcji i znaleźć Flary) i skrzyniami. Przesunąć szafkę w lewym górnym rogu (patrzac od strony wejścia) i podnieś Revolver Ammo, w prawym górnym rogu przesunąć kolejną szafkę i wejdź do pomieszczenia z którego weź Uzi Ammo, a z półek Secret (znalazłeś pierwsze ukryte pomieszczenie!). Wróć do liny i przejdź po niej do korytarza, w którym po prawej stronie na półce znajdziesz Small Medipack.

Na końcu korytarza jest przełącznik, który otwiera drzwi do pomieszczenia, w którym zaczynałeś trening, opuść się na dół i wyjdź na ulicę. Skręć w pierwszą w prawo i załatw pieska, a następnie przy fontannie skręć jeszcze raz w prawo i podejdź do końca uliczki. Tam uruchom przełącznik i wróć do ulicy gdzie zaczynałeś grę ale zamiast w lewo - do kulis - skręć w prawo, a następnie w lewo i uruchom kolejny przełącznik (teraz Lara zostanie zaatakowana przez nietoperze ale nie można im nic zrobić, trzeba czekać aż odleci).

Wejdź po skrzyni, która się podniosła na poziom z kolumnami, odwróć się w prawo i skocz między kolumnami na platformę nad uliczką, na której znajdziesz Small Medipack. Skocz z powrotem i korytarzem udaj się na górę, tam z balkonu opuść się na dół, rozbij szybę (po prawej stojąc plecami do drabiny) i weź Revolver Ammo.

Idąc schodami w dół rozbij kolejne szyby w oknach (po prawej znajdziesz Small Medipack, do tego po lewej wrócimy później). Na dole załatw pieska i otwórz drzwi (klawisz akcji), które wyraźnie „odstają” od ściany, a wyleci kolejny piesek. W środku jest Large Medipack, a na skrzyni Shotgun Wideshot Ammo. Teraz udaj się do końca korytarza, znajdującego się na wprost od otwartych drzwi i tak na wszelki wypadek przesunąć dźwignię (zaoszczędzi nam to czas jeżeli później nie uda się skok i trzeba się będzie wrócić).

Wróć do rozbitego okna i przeskocz na drugą stronę, w pomieszczeniu po lewej znajdziesz Golden Key 1. Po jego zabraniu idź na górę i przeskocz na baldachim, z którego bezpiecznie unieruchom kolejnego psa i zabierz Flary. Zeskocz na dół i otwórz kraty koło fontanny zdobytym kluczem. Wyjmij broń, gdy wyjdiesz z ciasnego korytarza obróć się w lewo i strzelaj, aż facet odejdzie. Po prawej w ciemnej wnęce jest Small Medipack. Pod balkonem, na którym stał facet jest wejście, skieruj się do niego i wejdź do korytarza po lewej, zejdź do pomieszczenia na dole gdzie leży Garden Key.

Teraz udaj się na górę, na balkon i znowu strzelaj do faceta, aż odejdzie, a następnie przejdź po linie i opuść się na ulicę. Przesunąć dźwignię (otworzy się brama, za którą jest plac z fontanną), odwróć się i na skrzyżowaniu skręć w lewo. Idź korytarzem do końca, po drodze z pomieszczenia po lewej zabierając Revolver Ammo (oznaczymy to miejsce jako X, później do niego wrócimy). Na końcu schodów leży Revolver, zabierz go, odwróć się, a po prawej zobaczysz kolejne „odstające” drzwi, otwórz je. W środku znajdziesz LaserSight, który dołącz do rewolweru.

Używając celownika (klawisz widoku) rozwal kłódkę i zabierz drugi Garden Key. Uciekając przed szczurami wróć do skrzyżowania i pobiegnij prosto, a na końcu ulicy w lewo. Tam użyj obydwu kluczy i wejdź przez bramę, która się otworzyła na dziedziniec.

Za budynkiem po lewej jest korytarz, którym dostaniesz się przed duży budynek z dzwonem. Przed budynkiem znajdziesz kolejny LaserSight oraz Revolver Ammo. Wyceluj w dzwon, strzel i wróć do miejsca X, w którym otworzyła się brama. Za nią znajdziesz pieska, którego trzeba uspokoić, a także Large Medipack oraz Secret.

Wróć do budynku z dzwonem i wejdź do wnęki po lewej (znajduje się w połowie schodów do budynku). Przeskocz nad ulicą i opędzając się od nietoperzy uruchom przełącznik (oznaczymy to pomieszczenie jako Y). Wróć do budynku z dzwonem i skorzystaj z drzwi, które się otworzyły. W środku wejdź do korytarza znajdującego się na końcu pomieszczenia z lewej, na jego końcu przesun dźwignię, a następnie podejdź do białej figurki ptaka i też ją przesun.

Wejdź na górę korytarzem, który się pojawił i – uważając na taran – zawiśnij na krawędzi, następnie przejdź na rękach do wnęki z kolejną dźwignią, którą przesun. Ostrożnie opuść się na dół, przesun drugą figurkę ptaka i wyjdź na zewnątrz. Teraz wróć do pomieszczenia Y, w którym pojawiły się dwie wnęki. Zabierz z nich Small Medipack oraz Secret.

Wróć przed budynek z dzwonem, wejdź do korytarza pomiędzy schodami prowadzącymi do wejścia do budynku, zabierz Saturn Symbol i wyjdź na zewnątrz.

Trajan's Markets

W pierwszych pomieszczeniach po obu stronach znajdziesz w skrzynkach (należy je „otworzyć” używając broni) LaserSight oraz Crowbar.

Idź ulicą do końca i w prawo tam zobaczysz kraty, których nie można otworzyć (oznaczymy je jako punkt Y). Stań teraz tak byś widział miejsce, z którego zaczynałeś poziom i otwórz pierwsze po lewej drzwi przy pomocy łomu. W środku rozwal skrzynkę i weź Small Medipack.

Po metalowej konstrukcji wejdź na półkę z liną, stań tak byś na nią patrzył, a po prawej zobaczysz niszę z oknem. Skocz tam, weź Small Medipack, wróć do liny i przejdź po niej na drugą stronę.

Wyjdź na zewnątrz podejdź do okna na końcu drogi, obróć się w prawo i wykonaj dwa skoki. Jeszcze jeden obrót w prawo i długi skok do wnęki z Shotgun Normal Ammo. Teraz wykonaj skok w odwrotnym kierunku i wejdź dalej do pomieszczenia. Opuść się na dół i weź Flary oraz Revolver Ammo.

Teraz wejdź na półkę na po drugiej stronie otworu, którym wszedłeś do tego pomieszczenia i opuść się na dół (oznaczymy to miejsce jako X). Tam vis a vis krat jest korytarz, a po jego prawej stronie na ścianie drabina. Wejdź po niej na górę, odwróć się w prawo i przeskocz na półkę po drugiej stronie. Tam po lewej znajduje się pomieszczenie, w którym trzy razy pociągnij linę, tak żeby koła zębate znalazły się na tym samym poziomie.

Wróć na półkę z drabiną, przeskocz do wnęki między półką następną, a tą na której stoisz i podnieś Uzi Ammo. Teraz skocz na półkę, na której jeszcze nie byłeś, a po prawej znajdziesz podobne pomieszczenie z liną, którą tym razem pociągnij raz (otworzyło się pomieszczenie z posągiem). Teraz wróć do miejsca X gdzie otworzył się wąż.

Opuść się na dół i z pomieszczenia zabierz Shotgun Normal Ammo, Secret oraz Shotgun Wideshot Ammo. Następnie wejdź do korytarza koło drabiny, stań przed wejściem do pomieszczenia z posągiem, które otworzyłeś liną i obróć się w lewo. Idąc znajdującym się tam korytarzem dotrzesz do krat, z których łomem odczep Golden Coin.

Uciekając przed szczurami pobiegnij do pomieszczenia z posągiem, zabierz Revolver Ammo oraz Small Medipack i umieść monetę w podstawie posągu. Odwróć się i idąc cały czas prosto dotrzesz do miejsca, w którym zaczynałeś etap.

Na drugim końcu ściany z kratą Y otworzyło się wejście, przez które przejdź. Na końcu ulicy podnieś Revolver Ammo i wróć do zbiornika z wodą, który minąłeś po drodze. Przed wyjściem z wody na przeciwległy brzeg zabierz Small Medipack z dna po lewej, koło kraty.

Na brzegu wejdź do korytarza, podnieś Revolver Ammo (teraz lepiej zapisz grę) i wyciągnij rewolwer. Ostrożnie wychyl się z korytarza tak by widzieć strzelającą głowę (uważaj bo wystarczy jedna wiązka promieni jaką strzela głowa by zabić Larę) i przy pomocy celownika laserowego strzel głowie w oba oczka. Pozostałością po głowie jest Mars Symbol, a w pomieszczeniu znajdziesz jeszcze Revolver Ammo oraz klapę, którą otworzysz stając w pobliżu takiej rdzawej plamy i naciskając klawisz akcji.

Zejdź na dół po drabinie, wskocz do basenu, podpłyn do jego końca i weź Small Medipack. Wróć się do szybu, w którym na dole była wentylator i popłyn małym, wąskim korytarzem (wejście do niego jest na samym początku szybu) do pomieszczenia, skąd zabierz Shotgun Normal Ammo, a z rury Valve wheel (użyj łomu). Wróć do pomieszczenia z głową i wejdź do pokoju z czerwoną maszyną, z której wystaje kołek. Użyj na nim kurka i przekręć go. Po obu stronach drzwi są podwyższenia, wejdź na jedno, odwróć się w stronę maszyny, stań na krawędzi, podskocz, złap się metalowej konstrukcji i wejdź na nią. Następnie przeskocz na maszynę i podnieś Secret.

Wróć do pomieszczenia z basenem i popłyn na samo dno szybu z wentylatorem. Jest tam mały korytarz, popłyn nim, a trzymając się lewej strony dotrzesz do małego pomieszczenia, w którym znajdziesz Large Medipack.

Wróć do dużego korytarza, którym dopłyniesz do dwóch wentylatorów, gdzie prąd zepchnie Larę na prawo. Popłyn do góry, znajdziesz tam kolejny kurek do przekręcenia.

Wróć do wentylatorów i popłyn korytarzem po prawej, aż wyjdiesz na powierzchnię. Na ziemi leży Shotgun oraz Shotgun Normal Ammo. W tym momencie lepiej zapisz grę, bo w następnym pomieszczeniu jest niezbyt przyjazny facet z mieczem, którego – pomagając sobie apteczkami – należy unieszkodliwić. Po walce z półki pod oknem zabierz Small Medipack i Uzi Ammo, a po wyjściu przez okno na zewnątrz po lewej stronie znajdziesz jeszcze jeden Small Medipack.

Opuść się na dół i pobiegnij do kraty Y, która się otworzyła. Tam podnieś Secret i udaj się do zbiornika z wodą (tego, w którym byłeś już wcześniej). Następnie popłyn w lewo przez otworzone przejście, zabierz Venus Symbol i wyjdź na plac znany z pierwszego etapu. Pojawi się facet, do którego strzelaj aż padnie. Potem załatw trzy dziwne stworki, które strzelają ognistymi kulami (najlepiej stanąć naprzeciw nich i strzelać unikając ich kul poprzez skakanie na boki). Po zwycięskiej walce zabierz z okolicy 2x Shotgun Wideshot Ammo, 2x Shotgun Normal Ammo oraz Large Medipack.

Dopasuj symbole do odpowiednich miejsc na ścianie budynku i wejdź do środka. Tam po wykonaniu dwóch skoków Lara spadnie z półki i zsunie się w dół.

The Colosseum

Niedaleko początku poziomu po prawej stronie jest blok (taki z kółkiem po środku), przesun go, a z pomieszczeniu znajdującego się za nim weź pierwszy Secret.

Idąc dalej dotrzesz do wąskiego korytarza, w którym gdy znajdziesz się w połowie jego długości zacznie się zapadać podłoga. Jeden z kawałków podłogi spadnie później niż reszta, można więc z niego spokojnie przeskoczyć do kolejnego pomieszczenia. Nie wchodź jednak do niego tylko zawiśnij na skraju pomieszczenia na rękach i przesuwaj się w lewą stronę aż zobaczysz wąskie wejście nad sobą. Przeczolągaj się przez nie, w małym korytarzyku uruchom przełącznik i wróć do pomieszczenia za korytarzem bez podłogi. Tam skręć w korytarz po prawej i zsuń się do pomieszczenia z lwem, który domaga się dużej porcji ołowiu. Po walce wciśnij przycisk, a otworzą się drzwi i wbiegnie kolejny lew.

W pomieszczeniu obok skorzystaj z drabiny, a na górze weź z małej kolumny Gemstone piece. Po przeciwnej stronie niż kolumna znajduje się wyjście do kolejnej lokacji. Gdy tylko przez nie przejdiesz otworzy się wnęka po lewej stronie, z której wybiegnie gladiator. Jak tylko się z nim uporasz weź z wnęki Small Medipack. Idąc dalej po lewej otworzy się kolejna wnęka z gladiatorem, znajdziesz w niej Uzi Ammo oraz przycisk, który należy wcisnąć. Teraz odwróć się i idź cały czas prosto aż po prawej zobaczysz drogę na górę, a przed sobą wejście do dużej groty.

Wybierz drogę po prawej, na górze jest wejście do dwóch pomieszczeń. W jednym znajdziesz gladiatora oraz lwa, a w drugim Uzi i Large Medipack. Wróć do dużej groty z mostem pośrodku prowadzącym do zamkniętych drzwi.

Na dole po lewej stronie zobaczysz podwyższenie z liną, do którego należy dotrzeć. Opuść się na dół w połowie drogi między środkiem mostu, a wejściem do groty (teraz za Larą jeżeli patrzy w stronę liny jest droga powrotna na most) i schodami znajdującymi się po lewej stronie podwyższenia wejdź na górę.

Zapisz grę, podejdź do liny i pociągnij ją 3 razy (na moście powinna pojawić się kolumna). Teraz musisz szybko wrócić na most i zabrać z niego kolejny Gemstone piec (jeżeli nie zrobisz tego szybko kolumna na moście zostanie opuszczona). Teraz gdy podejdziesz do zamkniętych drzwi na końcu mostu otworzą się. Jeżeli wejdiesz do korytarza za nimi podłoga się zapadnie, a Lara zsunie się na dół i zawiśnie nad przepaścią. Gdy sytuacja zostanie już opanowana rozejrzyj się po okolicy. Gdy stoisz zwrócony plecami do przepaści po lewej stronie jest korytarz prowadzący do nowego pomieszczenia, ale na razie skieruj swe kroki w prawą stronę, a znajdziesz się z powrotem w grocie z mostem (nasyp zagradzający drogę można przeskoczyć, a gdy Lara zacznie się zsuwać w przepaść przytrzymać klawisz akcji, po czym gdy Lara zawiśnie na krawędzi wspiąć się z powrotem na drogę).

Gdy dotrzesz do groty znaną już drogą wejdź na most, podejdź do miejsca, w którym zapadła się podłoga i przeskocz na drugą stronę, znajdziesz tam kolejny Secret. Zsuń się z powrotem do lokacji z przepaścią i udaj się korytarzem do nowego pomieszczenia. Tam zapisz grę, połącz dwa kawałki klejnotu (na ekranie ekwipunku), i włóż go w odpowiednie miejsce na ścianie znajdującej się naprzeciw wejścia. Gdy to zrobisz zacznie się zapadać podłoga, szybko zrób krok w tył i skocz do tyłu. Powinieneś wylądować na półce, która się nie zapadnie (jeżeli tak się nie stanie to korzystając z wcześniejszego zapisu spróbuj się jakoś na nią dostać). Teraz przeskocz do wnęki po przeciwległej stronie niż półka, zawiśnij na krawędzi, a następnie przesuwaj się na rękach w lewo aż dotrzesz do końca szczeliny.

Opuść się na dół, skieruj się do pomieszczenia po prawej i wejdź na górę. Zostaniesz zaatakowany przez gladiatora i Iwa. Gdy pokonasz gladiatora podnieś Colosseum key 1, który upuści i otwórz nim duże drzwi po drugiej stronie korytarza.

W pomieszczeniu za drzwiami ożyje statua. Gdy się jej pozbędziesz otworzy się małe wejście w ścianie prowadzące do pomieszczenia z Colosseum key 2. Przy jego pomocy otwórz kolejne duże drzwi i zsuń się na dół. Tam przeskocz na półkę pośrodku lokacji i dalej ponad ostrzami na drugą stronę. Znajdziesz tam tunel prowadzący do pomieszczenia, w którym leży trzeci Secret.

Wróć do miejsca, do którego zsunęła się Lara z pomieszczenia ze statua i przy pomocy łomu wyłuskaj ze ściany Philosopher's Stone.

The Base

Korytarzem po prawej dostaniesz się do dużego magazynu ze skrzyniami i dźwigiem (staraj się nie stać zbyt długo w jednym miejscu gdyż operator dźwigu będzie próbował pozbyć się towarzystwa Lary spuszczać na nią chwytник dźwigu). Załóżmy, że zaraz po wejściu do magazynu Lara znajduje się w prawym, dolnym rogu pomieszczenia (dalsze wskazówki opierają się na tym założeniu). Na środku „górnej” ściany (po przeciwnej stronie niż korytarz, którym przyszedłeś) znajduje się szafka. Zabierz z niej Silver key i otwórz nim drzwi w lewym dolnym rogu magazynu.

Gdy wejdiesz schodami na górę spotkasz dwóch żołnierzy, z których jeden po walce zostawi Swipe Card. Weź jeszcze z szafki Uzi i wróć do magazynu.

Przy pomocy karty otwórz drzwi w lewej, górnej części pomieszczenia, za którymi natkniesz się na pieska. Ucisz go, na końcu korytarza strzel w kratę znajdującą się po prawej stronie pod sufitem i wejdź do szybu wentylacyjnego. Podnieś Secret, wróć do magazynu, otwórz drzwi w prawym, górnym rogu, wejdź na górę i zapisz grę.

Musisz teraz po skrzyniach dostać się na drugą stronę magazynu. Skocz na szare kontenery po prawej stronie, z nich przeskocz na skrzynie na środku pomieszczenia, wejdź na małą, drewnianą skrzynkę i z niej skocz na skrzynie w lewym, górnym rogu magazynu. Teraz jeszcze jeden długi skok i jesteś po drugiej stronie.

Korytarzem dojdiesz do drzwi, które otwiera przycisk znajdujący się obok nich. W środku – po tym jak Lara „otworzy” jedną z bram magazynu – zabierz z szafek Small Medipack oraz Uzi Ammo. Przycisk w korytarzu po lewej stronie konsoli dźwigu otwiera drzwi prowadzące do miejsca, z

którego zacząłeś skakać na skrzynie. Lara może teraz bezpiecznie zabrać ze skrzyni w prawym, dolnym rogu magazynu Uzi Ammo, a ze skrzyń w lewym, dolnym rogu Small Medipack. Po zabraniu przedmiotów zejść na dół magazynu i iść wzdłuż torów za otwartą bramą. Wyciągnij broń i pozbadź się dwóch żołnierzy, którzy pojawiają się na końcu korytarza. Gdy dojdiesz do skrzyżowania skręć w lewo i wyjdź na zewnątrz budynku.

Po lewej stronie są drzwi otwierane kartą. W środku, za zepsutą maszyną czai się żołnierz, który zostawi Silver key. Na zewnątrz wejdź na kontener na wagonie i z niego wskocz na kontener zwisający z dźwigu. Wykonaj teraz długi, precyzyjny skok na skrzynie po lewej stronie drzwi, które przed chwilą otworzyłeś. Z nich dostaniesz się na skrzynie, na których leży drugi Secret.

Wróć do skrzyżowania w budynku z magazynem i przejdź przez tory na drugą stronę. Schodami dotrzesz do drzwi, które możesz otworzyć srebrnym kluczem. Na zewnątrz z balkonu po prawej stronie zabierz Desert Eagle Ammo oraz LaserSight i zejść na dół, gdzie znajdziesz kolejne drzwi otwierane kartą. W środku zaatakuj cię pies, a w szafkach znajdziesz Uzi Ammo, Fuse, Small Medipack oraz Desert Eagle.

Wejdź do zalanego pomieszczenia, podnieś klapę w prawym, górnym rogu i wskocz do wody. Gdy dopłyniesz do skrzyżowania skręć w prawo i popłynij do końca tunelu. Wyjdź z wody, zabierz trzeci Secret i wróć do pokoju z szafkami. Po lewej przyciskiem otworzysz drzwi prowadzące z powrotem do korytarza z torami. Przejdź przez nie do korytarza po drugiej stronie i wyjdź na zewnątrz. Z okien zaczną strzelać dwaj żołnierze, których łatwo można namierzyć przy pomocy celownika laserowego.

Udaj się do pomieszczenia z zepsutą maszyną i umieść w niej znaleziony bezpiecznik. Otworzą się drzwi naprzeciwko wejścia do pomieszczenia i wbiegnie piesek. Gdy już przestanie szczekać wejdź do wnęki za otwartymi drzwiami i wciśnij przycisk (przesunie się ramię dźwigu). Wyjdź na zewnątrz, wskocz na wagon, wejdź na kontener znajdujący się na nim, przeskocz na kontener zwisający z dźwigu, a z niego na łódź podwodną.

The Submarine

Gdy staniesz w przejściu pomiędzy kojami zobaczysz, że jeden z uchwytów z boku koi jest naderwany. Oderwij go całkiem i przy jego pomocy usuń kratę zasłaniającą wejście do przewodu wentylacyjnego, którym dotrzesz do drabiny.

Na górze Lara natknie się na szyb z wnęką, w której znajduje się pierwszy Secret (można się tam dostać schodząc w dół szybu po ścianie). Wróć na górę i skorzystaj z kolejnej drabiny prowadzącej na górę. Tam znajduje się szyb nad którym zwisają przewody elektryczne.

Ostrożnie zawiśnij na krawędzi szybu, przejdź na rękach na ścianę po lewej stronie i podciągnij się. Znajdziesz tam klapę w podłodze, otwórz ją i zeskocz do pomieszczenia. Z szafki weź Battery (-), a z regału koło telefonu Small Medipack.

Wróć do szybu z kablami, zawiśnij na krawędzi, przejdź na kolejną ścianę po lewej i podciągnij się. Teraz wejdź po drabinie na górę, przeczołgaj się na drugą stronę niskiego korytarza i zejść po drabinie. Na dole podnieś klapę, zapisz grę i zeskocz do kuchni.

W kuchni musisz uważać żeby nie stanąć na palniku, który jest włączony bo Lara zacznie się palić. Musisz też ostrożnie chodzić (z wciśniętym shiftem) bo gdy kucharz cię usłyszy zaatakuj Larę swoim tasakiem. Zeskocz z kuchenki, cicho zajdź kucharza od tyłu, ogłusz go łomem (gdy stoisz za kucharzem naciśnij klawisz akcji) i weź upuszczony przez niego Bronze key. Klucz ten otwiera drzwi do magazynu, w którym z szafki weź Pistols, a z regału Silver key. Tym kluczem otworzysz drzwi znajdujące się w kuchni koło telefonu. Za nimi znajduje się mesa oraz dwóch marynarzy. Po pozbyciu się ich skieruj się w lewo.

Na rozwidleniu też wybierz drogę po lewej i – przy okazji załatwiając majtka – otwórz służę na końcu korytarza. Wdrap się po drabinie na górę, wyciągnij broń i zaraz po wejściu do magazynu załatw dwóch facetów. Jeden z nich zostawi Shotgun, a na skrzyniach znajdziesz Aqualung oraz Large Medipack. Gdy podniesiesz dużą apteczkę opuść się ze stosu skrzyń na dół i użyj łomu na skrzyni znajdującej się na spodzie tego stosu. Z wnętrza skrzyni weź Secret i wróć do mesy.