Úvod

Jak asi víte, hra Tomb Raider Anniversary (celým jménem Lara Croft - Tomb Raider: Anniversary; jde o 8. díl, i když podle některých zdrojů se připravuje další díl, který by se měl jmenovat 'Tomb Raider 8', takže tenhle díl asi autoři nepovažují za plnohodnotný díl série) oslavuje první desetiletí série her Tomb Raider a vyšla k příležitosti 10. výročí vydání prvního dílu hry (TRI) v roce 1996 (i když vyšla až v polovině roku 2007). Hra se tedy drží příběhu původního prvního dílu, což znamená jednu důležitou věc - kdo si pamatuje (má možnost si pamatovat :) první díl hry, neměl by mít větší problém s dohráním.
Hra totiž zachovává všechny původní oblasti, zápletky a hádanky. To by ale nebylo nic převratného (a nejspíše ani zábavného); z toho důvodu hra využívá enginu a pohybů z předchozího (sedmého) dílu Tomb Raider Legend (TRL) a upravuje tak vlastní způsob řešení problémů.
Klasický problém téhle hry (pro ty, co hrály TRI) tedy spočívá v tom, že přijdete do místnosti, kterou si okamžitě vybavíte z TRI a víte tedy např. že musíte přeskákat tam a tam (resp. aktivovat páku nebo něco sebrat). Ale místo přeskákání po plošinkách a šikminách musíte prohledávat zdi a hledat praskliny, tyče, skryté žebříky, kruhy pro hák apod. Víte tedy, co se od Vás čeká. Také víte, co se stane, až to uděláte. Většinou i víte, jak přibližně to provést, ale problém je v nalezení konkrétního řešení. A to by pro mozek vytrénovaný sedmi předchozími díly (dvanácti, pokud počítám i všechny rozšiřující levely...) neměl být žádný problém.

Pro ty, co neměli možno si užít TRI (a pozdější díly), je tady tenhle návod, který jim pomůže projít si tímto legendárním příběhem a najít všechny díly Potomka (Scionu).

Pohyby a předměty

Hra zachovává většinu pohybů z TRL (nových si ani nevšimnete) a navíc Vás vždy před prvním použitím upozorní 'tutoriální zpráva'. I přes to se pokusím popsat všechny možné kombinace, ale tak jak je budu uvádět v návodu. Co tedy znamená, když bude v návodu napsáno, že Lara...

* **...doběhla**

Nejzákladnější věc, která ale těm, co hrály pouze TRI (resp. nehrály TRAoD a TRL), může činit problémy. Hra se ovládá po stylu současných her; tedy běh řídíte směrovými klávesami W,S,A,D relativně směrem ke kameře a myší otáčíte kamerou kolem hlavní aktérky Lary. Někdy může kamera sama přeskočit do jiného úhlu nebo být její pohyb omezen (většinou zdí), ale tento jev (většinou) naštěstí okamžitě nezmění smysl 'šipek' (jak tomu je např. u nové série Prince z Persie).

Pokud tedy například skočíte podél zdi se stisknutou klávesou W (dopředu) a chytnete se na zdi hákem, můžete okamžitě klávesami W a S ovládat pohyb po zdi i přes to, že správně by to toto měly být použity klávesy A a D (doleva a doprava). Teprve pokud zastavíte, změní se smysl šipek a pro opětovné rozhoupání musíte použít A a D, zatímco klávesou S odskočíte od zdi. Pozor ale na to, že hra v tom nemá moc jasno, a v případě, kdy se houpete klávesami W a S, skok s klávesou S může mít nečekané následky (buď skok podél zdi nebo i od zdi - dle úhlu kamery).

Na několika (velmi obtížných) místech budu pro zjednodušení a lepší pochopení přímo popisovat stisky kláves pro správné přeskákání.

V návodu nebudu dlouze opisovat cesty chodbami (pokud v nich nic zajímavého není) a budu tedy uvádět jen "doběhla chodbou do další místnosti" nebo "Vběhla do chodby, kde sebrala náboje a lékárnu, a došla do místnosti...".
* **...sebrala / přepnula**

Interakce se provádí klávesou E. Mezi klasické akce patří sbírání předmětů a přepínání pák. Kdykoliv je možno něco takového provést, objeví se v levém dolním rohu obrazovky značka, takže nemůžete nic přehlédnout.

Ke sbírání nábojů (většinou nebudu v návodu pro jednoduchost uvádět přesný typ) se váže jedna věc - každého druhu nábojů můžete mít jen omezené množství. Na normální pistole máte nekonečně nábojů, žádné tedy nesbíráte. Náboje do brokovnice sbíráte po osmi a můžete jich mít jen 40, náboje do automatické pistole sbíráte po 15 a můžete jich mít max. 150 a náboje do UZI sbíráte po 25 a můžete jich mít 200. Pokud tedy máte tolik nábojů, že by další sebrané překročili limit, prostě je nemůžete sebrat. tip: pokud máte míň nábojů, než maximum, pár jich vystřílejte a budete moci sebrat nové a doplnit náboje do maxima. Více viz střelba.
* **...odtlačila / odtáhla / shodila**

Některé předměty (dříve nazývány hromadně 'kvádry') může Lara přesouvat (výjimečně kutálet). Uchopení předmětu se provádí (také) klávesou E. Následně šipkami můžete předmět tlačit (před sebou) nebo tahat (za sebou). Také jím můžete otáček kolem jeho osy. Současnými představiteli 'kvádrů' jsou kameny, klece, bedny, sochy apod. Ve hře se ale nevyskytují tak často jako v předchozích dílech. Kvádry můžete také shazovat - jednoduše ho strčte přes okraj a on spadne dolu (pozor na to, že ho přes okraj není možno stáhnout!).
* **...skočila / vyskočila / přeskočila**

Klávesou Mezerník (Space) provedete skok. Ten se na volném prostoru může jevit nepoužitelný a nehodný slavné Lary Croft. V okamžiku, kdy přistoupíte ke vhodnému stupínku nebo římse, Lara sebere všechny síly a vyskočí, kam je potřeba.

Společně se šipkami skočí Lara daným směrem. Pozn.: Lara skáče vždy 'dopředu'. Nejsou již tedy možné skoky stranou a dozadu; vyjma bojového módu - viz dále. Skok s rozběhem a z místa se nerozlišuje - délku skoku určí sama hra podle situace.
* **skočila s rozběhem**

Toto většinou nebude značit to, že by se Lara musela rozběhnout - s rozběhem se dá skákat kdekoliv (a je to i lepší než skok z místa). Spíše to bude značit, že se jedná o opravdu dlouhý skok, u kterého se zaprvé musíte odrazit skutečně až na kraji plošiny a zadruhé se Laře nemusí podařit pořádně chytit, takže budete muset stisknout E pro dochycení (dle hry 'získat rovnováhu).

Trochu jiná situace bude věty "Když se lis zavřel, skočila s rozběhem a proskočila." (nebo jiné obdoby). Zde Vám asi přijde trochu nelogické skákat do zavřené pasti - je to přesně naopak. Pokud si totiž necháte na rozběh tak 2-3 metry (neboli slovy TRI "jeden kvádr"), skokem se k lisu dostanete v okamžiku, kdy se otevře - získáte tím maximum času na proskočení (což je potřeba u některých pastí).
* **...chytila se / získala rovnováhu**

Toto je stejný případ jako skok s rozběhem. V návodu budu předpokládat, že používáte funkci Auto-grab (máte tedy Manual grab přepnuto na Off; resp. Ruční zachycení na Vyp.). Pokud tedy výslovně uvedu, že se Lara chytila nebo získala rovnováhu, znamená to, že se Laře nejspíše nepovede pořádně se chytit a budete muset stisknout E pro dochycení. U sloupů, na které skáčete je stejná situace - Lara nedoskočí oběma nohama a proto musíte stisknout E pro získání rovnováhy.

Budu to uvádět hlavně ze začátku, abyste si to uvědomili. V pozdějších částech hry už se tyto situace ve hře vyskytují tak často, že by to zbytečně prodlužovalo návod a předpokládám, že tou dobou na to budete pamatovat již sami. Také pamatujte na to, že pokud bude dlouho stát na sloupu, po chvíli Lara rovnováhu ztratí a musíte opět stisknout E.

Jeden z rozdílů mezi Beta verzí a konečnou (českou) verzí je právě ve skocích - kde je uvedeno, že v Beta verzi se skok povedl normálně, v české verzi se může jednat o dlouhý skok nebo dokonce můžete skončit na nižší římse. Takové drobné rozdíly nebudu uvádět.
* **plošina, výstupek, výklenek, podesta**

Těmito (a možná i dalšími) slovy budu označovat jakoukoliv vodorovnou plochu, na které Lara může stát nebo po ní běhat. Může jít o nějaký velký předmět na zemi (plošina), koukající ze zdi (výstupek) nebo naopak zasunutý do zdi (výklenek) nebo vršek sloupu (podesta); kamenem budu myslet výstupek z podlahy (část spadlé zdi nebo sloupu apod.). Občas se ale může stát, že slova zaměním, tak na ně, prosím, neberte takový ohled jako na to, co vidíte přímo ve hře.
* **šikmina / skluzavka**

Šikmina je většinou plocha, která je tak nakloněná, že se po ní nedá běhat - pouze klouzat směrem dolu. Ta většinou slouží ke zmírnění pádu nebo pro výskok a následné chycení někde jinde. Někdy mohu použít výraz šikmina pro popsání plochy, která je sice šikmá, ale je po ní možné běhat. V tom případě bude uvedeno něco jako "vyběhla po šikmině".
* **římsa / prasklina**

Jde o jakýkoliv otvor ve zdi, sloupu apod. Takových se Lara může chytit a ručkovat po nich. Zpravidla ale nemůže vylézt na plošinu nad ní (i když někdy může slovo římsa označovat i okraj plošiny).

Oproti starším dílům se Lara dokáže zachytit i na římse, která není před ní, nýbrž po straně - tedy v situaci, kdy Lara skáče podél zdi, na které je příslušná římsa. Zde ale platí jedno pravidlo: Lara musí skutečně skákat buď podél zdi nebo kolmo na zeď. Když totiž skáče šikmo na zeď, často se jí nepodaří zachytit.
* **...ručkovala / přeskočila**

Pokud Lara visí na římse, může provádět dvě akce do stran. Buď může ručkovat - tedy pohybovat se po římse směrem do strany - nebo přeskočit - to znamená, že je již na konci aktuální římsy a musí skočit na nějakou další podél zdi.

Pro zjednodušení návodu ale nebudu uvádět všechna jednotlivá ručkování nebo přeskoky. Pokud tedy uvedu "ručkovala doprava" nebo "přeskákala doprava", může to znamenat, že střídavě ručkovala a přeskakovala po několika římsách v daném směru.

Ručkovat se dá také za roh. Pokud tedy bude uvedeno "...doručkovala na konec...", míní se tím skutečný konec římsy nezávisle na počtu oblezených rohů. Hra již neobsahuje výšku měnící římsy, takže údaj "...ručkovala doleva nahoru..." znamená, že ručkovala doleva, vyskočila na římsu výš (viz další odstavec) a pak ručkovala dál doleva.
* **...vyskočila výš/nahoru**

Pokud visí Lara na římse, může skokem (příp. společně se šipkou nahoru) zkusit vyskočit na výše umístěnou římsu. Pokud tam žádná není, nic se neděje a chytá se znovu té původní. V návodu nebudu uvádět každou jednotlivou římsu, takže uvedený pojem může znamenat, že vyskákala po více římsách (příp. i třeba trochu ručkovala do stran, aby mohla skákat nahoru). Hlavně při ručkování okolo sloupů může údaj "vyskákala až na vrchní římsu" zahrnovat docela zběsilé ručkování kolem sloupu a hledání další římsy... Jak jsem již uvedl výše, česká verze oproti Beta trochu upravuje délku skoků, takže tam, kde se v Beta verzi skočila na horní římsu a mohlo se rovnou ručkovat do stran, může v české verzi skočit Lara na nižší (malou) římsu a musí tedy nejprve vyskočit na tu horní. Znovu opakuji: nebudu to nutně uvádět, pokud to nějak zásadně neovlivňuje situaci.
* **...spustila se níž/dolu**

Situace obdobná skákání nahoru. Stiskem SHIFT se Lara pustí a zkusí se chytit níže umístěné římsy. Když se jí to nepodaří, spadne dolu. Opět pojmem 'spustila se' může být myšleno, že se spustila o více než jednu římsu (zpravidla na tu nejnižší). Pokud je přímo uvedeno "spustila se až na zem", znamená to, že seskákala všechny římsy a pustila se i na nejspodnější.

Pokud se Lara špatně chytí (visí na jedné ruce) a má se spustit na nižší, není potřeba získávat rovnováhu (mačkat E). Stačí zmáčknout SHIFT a Lara se bez problémů chytne na nižší římse.

SHIFT pro seskočení lze také používat na lanech, tyčích a sloupech; jen to u nich konkrétně neuvádím.
* **hák (grapple)**

Lara má od TRL jednu pomůcku - grapple, neboli česky hák (v TRL to byla 'magnetická kotva') s lanem. Ten můžete střílet klávesou Q. Pokud hák vystřelíte ve skoku, a nad Larou je nějaké místo pro zachycení (nechť je nazýváno kruhem), hák se tam chytne a Lara se na něm může houpat. Pokud vidíte na zdi, sloupu, bedně nebo jiném předmětu 'zlatý kroužek', můžete na něj střelit hák. Klávesou E pak můžete za lano háku trhnout a přitáhnout tak daný předmět (např. přitáhnout bednu, strhnout sloup, vytáhnout plošinu, ...).
* **lano**

Lara dokáže používat lana visící ze stropu nebo se zachytit hákem za kruhy na stropě. Zachycení na lano je automatické, pro vystřelení háku musíte stisknout klávesu Q. Pokud se zachytí Lara hákem, bude nadále používán pojem lano - práce s ním je stejná.

Když Lara visí na laně, stiskem klávesy E a následným stiskem W a S vyleze o něco výš nebo níž. Klávesami A a D se otáčí kolem osy lana (když nehýbáte myší, otáčí se příslušně i kamera a napovídá tak, kam přesně povede skok ;). Na laně můžete použít klávesy W a S pro rozhoupání. Poslední akcí je seskok, který provedete klávesou skoku, kdy Lara skočí směrem dopředu (ve směru houpání).
* **...zhoupla se na laně/háku**

Znamená akci, kdy Lara skočí na lano (resp. se zachytí hákem), provede jedno zhoupnutí dopředu a zase skočí dál. Tato akce se liší od míst, kde je potřeba se zastavit a upravit výšku nebo směr houpání (příp. se více rozhoupat), v tom, že je možno ho provést mnohem rychleji (není potřeba se rozhoupávat).
* **...přeběhla po zdi**

Akce podobná zhoupnutí s tím rozdílem, že se Lara zachytí hákem na zdi (nikoli ve stropě) a proto můžete po zdi běhat. Opět přeběhnutí značí místo, kde stačí se jen chytit hákem, doběhnout na druhou stranu a odrazit se. Pokud by bylo potřeba měnit výšku nebo pohled kamery, uvedu, že se zastavila a opět rozhoupala.
* **...skočila podél zdi/od zdi**

Při běhu po zdi máte dvě možnosti, jak skočit dál (kromě možnosti spustit se dolu SHIFTem). Ve zvolený okamžik (zpravidla v nejvyšším bodě houpání) můžete stisknout klávesu skoku a Lara se pustí, odrazí (nebo je to obráceně?) a skočí. Tento skok ale není pevně dán a může se lišit podle natočení kamery. Proto je dobré ještě skok upřesnit stiskem klávesy. Pokud stisknete klávesu po směru zdi (zpravidla A nebo D), Lara skočí podél zdi (ve směru běhu po zdi). Pokud stisknete klávesu od zdi (tedy S při pohledu kolmo na zeď), Lara se odrazí a skočí dozadu. Tento pohyb je často používán pro skoky na sloupy a je potřeba se ho naučit!
* **...skočila na tyč**

Tyčí je míněna vodorovná tyč trčící ze zdi (nebo napnutá mezi sloupy/zdmi). Na ní se může Lara roztočit a skočit někam dál. Šipkou nahoru (W) se Lara na tyči roztočí a může skočit dopředu. Šipkou dozadu (S) se naopak otočí - to můžete provést, buď když visí nebo i když se točí a míří nahoru (to sice vypadá, jako že je to jen efektní zbytečnost, ale jeden přeskok přes tyče - shodou okolností ten poslední ve hře - je na tom životně závislý). Šipkami do stran pak Lara ručkuje po tyči. Pozn.: pokud je kamera natočena podélně podle tyče, význam kláves se příslušně mění - to však neplatí pokud skáčete dozadu z římsy na tyč. V tom případě se dál skáče vždy s klávesou W!
* **...skočila na sloup**

Zde je potřeba rozlišovat dva typů sloupů. První typ je klasický silný sloup (o průměru jednoho 'kvádru'), po kterém Lara může běhat nebo šplhat po římsách na něm. To ale bude většinou v návodu uvedeno jako 'prasklina/římsa na sloupu' nebo 'vršek sloupu'.

Druhý typ je sloup, který je tak úzký, že ho Lara může obejmout. V tom případě se může na sloupu zachytit a šplhat po něm nahoru a dolu (W a S; rychleji W+E), otáčet se kolem jeho osy (A a D) a seskočit z něho směrem dozadu (klávesa skoku). Ze sloupu může Lara skákat i do stran, ale chce to cvik a není to zrovna jednoduché.

S úzkými sloupy může Lara dělat ještě jednu věc. Pokud skočí na jejich vršek (většinou v podobě špičky), může na nich stát. To ale vyžaduje získání rovnováhy (viz výše).
* **žebříky**

Lara dokáže lézt po žebřících (buď má podobu podle starších dílů - tedy zářezy ve zdi - nebo klasický příčkový žebřík). Stačí k žebříku přistoupit nebo na něj skočit. Poté klávesami W a S lezete nahoru nebo dolu; klávesou E můžete tento pohyb urychlit. Klávesami A a D můžete z jeho okraje přeskočit stiskem skoku do strany (žebříky již neumožňují ručkování do stran). Stiskem skoku bez směrových kláves Lara skočí směrem dozadu (od žebříku).
* **chůze**

Pomalou chůzi aktivujete držením klávesy ALT a současným stiskem nějaké směrové klávesy. Akce známé z TRI - tedy dojití až k okraji srázu nebo projití bodáků - v téhle verzi nejsou potřeba (Lara sama zastaví nebo se chytne okraje) nebo nejsou možné (bodáky zraňují už při přiblížení se), takže ji využijete opravdu jen výjimečně (např. u známé Damoklovy zkoušky); resp. klidně se bez ní obejdete.
* **skrčení**

Klávesou SHIFT donutíte Laru přikrčit se k zemi (pokud stojí na zemi), čímž získáte možnost projít i místem 'se sníženým stropem' (příp. pod pastí). Pohyb opět ovládání směrovými klávesami.
* **kotoul**

Pokud stisknete klávesu skrčení (SHIFT) za běhu, Lara udělá kotoul. Ten má hned tři použití. Zaprvé tím můžete podskočit nebo rychleji proskočit některé (hlavně střílecí) pasti. Zadruhé můžete uskakovat před nepřáteli, když před nimi utíkáte. A zatřetí je to rychlejší pro prolézání nízkých prostor než pouhé skrčení a následné proplížení. Také viz Akrobatická salta.
* **plavání po hladině**

Směrovými klávesami řídíte pohyb po hladině. Když doplavete k příhodnému okraji, Lara sama z vody vyleze. Při stisku šipky plave Lara stylem prsa; pro přepnutí na kraula stiskněte klávesu E. To vydrží přibližně na 5 temp a pak musíte E stisknout znovu (pro rychlé plavání doporučuji mačkat E opakovaně).
* **plavání pod vodou**

Stiskem klávesy SHIFT se Lara začne potápět. Může se potápět buď kolmo dolu nebo šikmo při stisku směrové klávesy. Po dosažení požadované hloubky probíhá plavání stejně jako po hladině (vč. urychlení klávesou E; nelze plavat dozadu klávesou S). Pro vynoření na hladinu podržte klávesu Mezerník (Space).

Plavání se může někomu zdát obtížné hlavně proto, že směr i hloubku musíte ovládat jednou rukou (na rozdíl od TRI) a nemůžete změnu hloubky řídit pohledem kamery. Na druhou stranu si většinou vystačíte se stylem "určení hloubky - plavání - vyplavání na hladinu". Pokud je potřeba nějaké složitější proplavání chodbou, není zpravidla tak dlouhá, aby se to nedalo vydržet se vzduchem.
* **skok do vody**

Po obyčejném skoku do vody Lara sama vyplave na hladinu (podržením SHIFT to můžete zrušit). Pokud potřebujete trochu 'akčnější' potopení, musíte ihned po stisku klávesy skoku ještě stisknout SHIFT, aby Lara skočila šipku. Následně můžete SHIFT držet a pokračovat tak v potápění.

Pozor na to, abyste místo skoku neprovedli kotoul! Také se nepokoušejte (podle některých chytrých rad na internetu) pomocí šipky prodloužit skok přes propast - nefunguje to.
* **akční animace**

Tomb Raider Legend představil nový druh animací. TRA je zachovává. Během herní animace se krátce vedle Lary objeví ikona šipky. V tomto okamžiku musíte stisknout příslušnou směrovou klávesu. Pokud se Vám to nepovede, animace končí smrtí a musíte celou animaci shlédnout znovu. Doporučuji ale shlédnout i tyhle 'tragické' alternativy, protože jsou někdy dost zajímavé (a kdyby se Vám vše povedlo na první pokus, byly by zbytečné). V návodu budu potřebné šipky uvádět kurzívou. Pozor: šipku nesmíte zmáčknout dříve, než se objeví příslušná ikonka!
* **akrobatická salta**

Pokud uděláte s Larou salto (šipka + SHIFT) a budete dále držet příslušnou šipku a mačkat SHIFT, Lara předvede zajímavou akrobatickou sestavu. Druhé alternativy dosáhnete, pokud po druhém saltu budete místo SHIFT mačkat skok. Praktické použití ale asi nemá.

Střelba

Konečně jsme se od akrobatické části dostali k té akční. Ze zvolené zbraně vystřelíte stiskem levé klávesy myši (dále jen LTM). Na rozdíl od předchozích dílů musíte klávesu zmáčknout pro každý jednotlivý výstřel (vyjma UZI). Vytažení a vrácení zbraně do pouzdra a nabíjení je automatické (manuálně můžete nabít stiskem E při vytažených zbraních) v okamžiku potřeby (musíte brát ohled na to, že to vyžaduje určitý čas). Zbraně můžete přepínat klávesami + a - nebo kolečkem myši (při vyplýtvání nábojů dojde k automatickému přepnutí na následující zbraň).

Nejúčinnější zbraní je brokovnice - na většinu nepřátel totiž stačí dva náboje. Nestřílejte ale z brokovnice do dálky - je účinná maximálně na 3-5 metrů. Také nestřílejte do nepřátel, kteří omráčení leží na zemi nebo na Laru běží v zuřivosti (v tom případě si počkejte na akční úskok - viz dále).

* **Příprava zbraní a míření - bojový mód**

Držením (resp. stiskem - viz dále) pravého tlačítka myši (dále jen PTM) Lara vytáhne zbraně a připraví se k boji. Hra obsahuje tři různé druhy bojových módů, které můžete přepínat v Nastavení pod Ovládáním.

**Manuální bojový** mód funguje tak, že pokud držíte PTM, Lara se sama zaměřuje na nejbližší nejvhodnější cíl. Stiskem LTM vystřelíte na cíl a puštěním PTM ukončíte zaměřování. Tento bojový mód ale neumožňuje myší ovládat pohyb kamery, což může být nepříjemné; hlavně pokud běžíte na delší vzdálenost a chtěli byste koukat střídavě na nepřítele a na směr běhu.

**Soustavné držení** je podobné manuálnímu v tom, že musíte pořád držet PTM. Zaměřování na nepřítele ale není automatické, ale před každým výstřelem Lara určí nejvhodnější cíl - tj. nepřítele nejblíže pohledu kamery. Při tomto módu můžete kameru ovládat myší (vlastně s ní zaměřujete) nebo ji můžete nechat volně a ona se bude otáčet za posledním zasaženým cílem. Nevýhodou je, že pokud pohnete myší, nemusí se Lara trefit do zamýšleného cíle.

**Přepínání** má stejný styl zaměřování (a otáčení kamerou) jako soustavné držení. Liší se ale v tom, že PTM funguje jako přepínač. Tedy stiskem Lara vytasí zbraně a dalším stiskem je zase zasune. To je vhodné hlavně pro lidi, kterým dělá problém delší dobu držet tlačítko myši. Příp. v Beta verzi, kde delší držení PTM způsobovalo občasný pád hry.
* **bojové skoky**

Při bojovém módu stiskem směrové klávesy a skoku uskočíte před nepřítelem. To má ale oproti předchozím dílům několik nevýhod. Zaprvé skok není tak účinný a často se stane, že nepřítel skočí rychleji a srazí Laru k Zemi. V tom případě je potřeba okamžitě stisknout skok pro odražení se od země - jinak Lara upadne a musí se zvednout. Druhou nevýhodou je, že skok není ani dlouhý, takže se nehodí pro uskakování např. před střelami. Použijte raději úskoky.

Pozor na to, že s vytasenými zbraněmi není Lara schopná zachytit se okrajů. Pokud plánujete skok s chycením, nezapomeňte před odrazem zasunout zbraně (přestat střílet, uvolnit bojový mód), protože během skoku na to již nebude čas. Pokud chcete před nepřítelem uniknout přepadem přes okraj a zachycením se, musíte zbraně schovat asi 4-5 kroků před okrajem!
* **bojové úskoky**

Stejně jako bojové skoky, můžete použít úskoky. Ty se aktivují klávesou SHIFT (místo skoku) a díky tomu, že je Lara provádí při zemi, jsou delší a rychlejší.

Poznámka: Při provádění skoků a úskoku je Lara zároveň schopna střílet, jen pokud provádí (ú)skoky do stran. Při (ú)skoku dopředu nebo dozadu přestane Lara na chvíli střílet!
* **akční (adrenalinové) úskoky**

Pokud se nepřítel na Laru naštve a rozběhne se přímo na ni, tak, pokud ho máte zaměřeného bojovým módem, při určité vzdálenosti se na okamžik zpomalí čas (tzv. 'bullet time'). V tomto okamžiku můžete použít akční úskok (stejně jako bojové úskoky - šipka + SHIFT). Jelikož je tohle jediný způsob zabití bossů, podrobně ho popíšu dále - viz odstavec o T-Rexovi v kapitole Ztracené údolí (Lost Valley) nebo herní tutoriál.

Další informace

* **jména nepřátel**

Nepřátelé z Egypta a ze Ztraceného města (Atlantida) se liší - já pro ně ale budu používat bez rozdílu označení mumie (pozemní alá vlci a panteři) a gargoyly (létající, chrlící oheň).
* **lékárničky**

Ve hře budete nacházet lékárničky. Ty můžete použít k léčení (jednorázově), pokud je Lara zraněna. Pro vyléčení můžete použít inventář nebo rychlé klávesy V a B. V návodu je budu rozlišovat pojmy 'lékárnička' (malá) a 'lékárna' (velká). Lékárnička vyléčí přibližně čtvrtinu životů, lékarna vyléčí všechny až do maxima.

Odměny

Ve hře můžete sbírat tzv. secrety - Artefakty a Památky (Relikvie). Vždy, když dohrajete level, hra spočte nalezené secrety a odemkne příslušné bonusy (v menu po Odměny / Rewards). Za sebrání všech secretů většinou získáte nějaké oblečení pro Laru. Za některé Artefakty navíc můžete získat další bonusy jako popisy postav (Bio), obrázky ze hry (Art) apod. Za sebrání Památky se odemkne daná Památka pod Odměnami. Za dokončení Epizody (Peru, Řecko, Egypt, Lost city, Croft Manor) se vždy odemkne přístup k animacím (filmy), hudbě, komentářům (musíte hrát kolo znovu a zapnout komentáře v Nastavení) a možnost hrát jednotlivá kola znovu.

Seznam kláves

Ještě nakonec zrekapituluji seznam kláves a akcí, které s nimi provedete:

* **W, A, S, D** - pohyb (nahrazuje klasické šipky); také se používají v animacích po zobrazení šipky
* **Mezerník** - výskok, vyplavání na hladinu, vytažení se na plošinu; se šipkami skok do strany, skok z lana nebo římsy
* **SHIFT** - skrčení, potopení, plavání dolu; se šipkami úskoky, akční úskoky, kotoul
* **E** - akce (sebrání předmětu, přehození páky, použití předmětu); urychlení plavání, ručkování a lezení po žebříku; nabíjení; změna výšky na laně; zachycení kvádrů pro jejich tlačení a tahání; připažení předmětu zachyceného hákem
* **Q** - vystřelení háku
* **TAB** - přístup do batůžku (inventáře)
* **ALT** - pomalá chůze (se šipkami)
* **CTRL** - zachycení (při manual grab)
* **ENTER** - potvrzení oken (používejte místo odklikávání!)
* **Levé tlačítko myši** - střelba ze zbraně
* **Pravé tlačítko myši** - vytasení zbraní, zaměření bojového módu
* **Kolečko myši** - přepínání zbraní
* **V** - Použití malé lékárničky (léčí asi 1/4 životů)
* **B** - Použití velké lékárny (léčí všechny životy)
* **Z / Y** - Přesná střelba (pro řešení některých hádanek)
* **ESC** - Přístup do menu (Informace o levelu, uložení, načtení, nastavení); v české verzi lze použít místo Enter pro potvrzení (zavření) oken
* **ALT+F4** - Ukončení hry (poslední checkpoint zůstane uložen)

Uložení

Ukládání vlastně řídí hra za Vás. Vždy, když se dostanete k místu zvanému Checkpoint (česky Kontrolní místo), uslyšíte cinknutí - to Vám hra sděluje, že právě uložila stav hry do Vašeho profilu. Samozřejmě máte k dispozici i funkce Save a Load (Uložit a Načíst). Není je ale potřeba používat po každém checkpointu a dokonce ani před ukončením hry (po spuštění stačí zvolit Pokračovat ve hře - Resume game). Pokud Lara zemře, hra automaticky načte poslední checkpoint.

Ruční uložení je dobré ze dvou důvodů. Zaprvé v okamžiku, kdy víte, že Vás čeká nebezpečná část, která Vás může připravit o cenné životy, a Vy si chcete nechat možnost zkusit daný úsek znovu (nebo se naopak chcete vrátit k předchozímu uložení, ale chcete si zachovat i aktuální). Zadruhé v okamžiku, kdy již taková situace nastala (tedy přišli jste o životy, někam jste spadli apod.). Zde můžete použít fígl (cheatem bych to ani přímo nenazýval) s uložením a opětovným načtením. Uložením totiž pouze vytvoříte kopii posledního checkpointu a načtením se tedy přesunete na toto místo - je to vlastně jen náhražka za neexistující funkci "Restart checkpoint".

A nakonec ještě jeden fígl - náhražka za nemožnost opětovného uložení postupu v jedné oblasti. Totiž stejný checkpoint se znovu neaktivuje, pokud byl posledním. Finta tedy spočívá v tom najít druhý checkpoint, kterým překryjete ten poslední. Ve většině případů totiž místnosti obsahují více checkpointů nebo se můžete chodbou vrátit do předchozí místnosti (např. tam, kde máte možnost regulovat hladinu vody se každá taková akce počítá jako samostatný checkpoint; tam, kde pákou vysouváte plošiny je checkpoint u vchodu a pak u páky; většinou je checkpoint u každého východu z místnosti apod.).

* 1. Horské jeskyně (Mountain caves)

	Artefaktů: **3**
	Památek: **1**
	Dohráním se odemkne: **Památky (Láhev s kosatkou), Oděv (TR:Legenda)**

	1. Tutoriál
	Lara se vydala ke sloupu před sebou a po plošince na jeho levé straně se dostala na římsu. Po té ručkovala doprava, přeskočila dál a ručkovala až za roh. Zde přeskočila dozadu na plošinu. Z ní skočila na plošinu u skály a po římsách se dostala nahoru. Skočila zpět přes propast a zhoupla se na háku. Doběhla ke dveřím napravo. Tady bylo slyšet ono cinknutí checkpointu.

	Po plošině nalevo vyskočila Lara ke dveřím. Kolem dveří se přehoupla pomocí háku a na druhé straně vylezla. Skočila na římsu, přeručkovala doleva, vyskočila nahoru a doleva. Vytáhla se nade dveře, kde stiskla tlačítko.

	V jeskyni běžela dopředu a uhýbala pastem kotouly. Vyběhla po dřevěných schodech a dvakrát přeskočila díru.

	Tady se otočila a vyskočila na výstupek ve skále. Po dalších výstupcích přeskákala kolem jeskyně až k zasněženému výstupku, ze kterého viděla bílý předmět v jeskyňce. Sklouzla se po šikmině a na konci se odrazila. Sebrala Artefakt (secret 1/3) a přeskočila na římsu naproti.

	Přeručkovala doleva a za rohem se spustila na zem. Pokračovala dál; nejprve zastřelila netopýry v jeskyni před sebou a pak se vydala do jeskyně nalevo. Tam z rohového výstupku napravo přeskočila na římsu a vytáhla se k lékárně. Pak pokračovala (chodbou, kde zabila netopýry) až do velké jeskyně, kde zabila tři netopýry.

	2. Horolezectví
	Lara se sklouzla po šikmině, na konci se odrazila a střelila hák na strop. Kousek se po laně vytáhla, rozhoupala se a chytila se římsy naproti. Po ní přeručkovala doleva, nahoru a opět doleva. Odtud přeskočila dozadu na sloup, kde se spustila na nižší římsu a ručkovala až doprava na konec. Zde skočila dozadu, chytila se okraje a za kameny sebrala Artefakt (secret 2/3).

	Po římsách se Lara spustila na dno jeskyně, zabila dva netopýry a pokračovala chodbou dál. Přehodila páku a pokračovala do další jeskyně.

	3. Vratký most a provaz
	Lara běžela doprava a v rohu se pověsila za okraj. Rychle zase vylezla zpět, aby se vyhnula vlkům, kteří ji ucítili. V klidu je zabila. Pak se pokusila přeběhnout po mostě, ale ten to nevydržel a zřítil se. Lara si tedy doběhla pro lékárničku ukrytou v jeskyni napravo od mostu, pak se vrátila a po zbytcích mostu vyšplhala nahoru. Vyšplhala k druhému mostu a otočila se. Přeskočila na římsu na sloupu, odručkovala doprava, vyskočila výš a pak dozadu na druhý sloup. Na něm se musela nejprve pořádně chytit a pak již mohla odručkovat doleva a přeskočit k lékárničce.

	Pak seskočila dolu, vyšplhala k mostu a přeběhla ho. V chodbě vylezla přes okraj nahoru a došla až do místnosti s provazem. Toho si ale nevšímala a nejprve se chytila římsy napravo, odručkovala doleva a spustila se na dno. Když zaslechla řev, rychle zase vylezla nahoru. Šikovně vylákala medvěda z jeho jeskyňky a z bezpečí ho zastřelila.

	Pak se opět spustila dolu, vešla do medvědí jeskyně, zatáhla za páky a za dveřmi sebrala Artefakt (secret 3/3). Seskočila do jeskyně s mosty a vrátila se do místnosti s provazem.

	Teď skočila Lara na provaz, otočila se doleva a spustila se, co nejníže to šlo. Pak se rozhoupala a skočila do výklenku s lékárnou. Pak přeskočila zpět a přes lano pokračovala do chodby. Nešla ale po šikmině dolu, ale nejprve zaběhla doleva, kde za sloupem sebrala lékárnu.

	4. Zavřené dveře
	V další místnůstce s rozběhem skočila na tyč a přeskočila dál, kde po výstupcích vyskákala nahoru. Opatrně proskákala pasti v trychtýřovité místnosti a došla až ke dveřím. Stoupla si na tlačítko a všimla si zámků na dveřích. Proto vyšplhala po levé zdi až nahoru a zabila přiběhnuvšího vlka. Pak se chytila římsy na zdi, vyskočila výš a přeručkovala doprava. Přeskočila na závaží, čímž na několik minut vyřadila jeden ze zámků.
	Rychle běžela až dozadu, kde přes tři tyče přeskočila na druhou stranu. Rychle zabila vlka a pokračovala dál. Za průchodem zabila druhého vlka a přes malý výstupek napravo vyskočila na horní římsu. Skočila dozadu na tyč, a když se otočila, přeskočila na druhé závaží. Rychle se spustila po římsách dolu a tlačítkem na zemi otevřela dveře.
	Než Lara prošla dveřmi, znovu vyskákala doleva nahoru a obešla celou místnost až k otočné tyči. Skočila na ni a rychle (dřív než se dotočila!) skočila dopředu. Tím se zachytila na římse. Přeručkovala doleva a skočila na tyč vlevo. Přeskočila na římsu, vyskočila výš a pak zpět na tyč. Z tyče na protější římsu a vytáhla se nahoru. Sebrala první Památku Láhev s kosatkou (Relic Killer whale bottle). Dolu se spustila po římsách.

	2. Město Vilcabamba (City of Vilcabamba)

	Artefaktů: **1**
	Dohráním se odemkne: **Životopisy (Lara Croft)**

	1. Vesnička
	Lara rychle zabila medvěda a pokračovala. Před propastí přeskočila na sloup a spustila se na zem. Za rozpadlou zdí našla lékárnička a šla na druhý konec. Z výstupku přeskočila na římsu napravo, přeskočila doleva, nahoru a pak zpět na sloup. Po něm se dostala nahoru.

	Seběhla po schodech a zabila dva vlky. Pak sešla ke studni a zabila medvěda (uhýbala mu tak, že skákala přes studnu). Pak skočila do vody, potopila se a plavala chodbou. Na konci rychle přehodila páku a vyplavala se nadechnout. Vylezla z vody a přehodila páku u dveří. Pak vyběhla po schodech a přeskočila přes propast. Rozběhla se po pravé části prken (protože tušila, že levá část je celá shnilá) a přeskočila naproti k lékárničce.

	Seskočila dolu, zamířila na dveře a ustřelila zámek. Pak protlačila klec do vedlejší místnosti, vylezla na ni a vytáhla se nahoru. Sebrala lékárničku a náboje. Spustila se dolu a za rohem sebrala Klíč k vesnici a náboje do brokovnice. Vrátila se ke studni.

	Klec, kterou našla v chatrči, odtáhla Lara ven ke sloupu mezi chatrčemi (naproti schodům). Z bedny skočila na sloup, vylezla a přeskočila na římsu. Přeručkovala doleva, vytáhla se a zabila netopýry. Přes tyč skočila na další plošinu. Skočila doleva a zhoupla se na protější římsu. Skočila doleva a přes tyče se dostala na plošinu s vodou. Sebrala Artefakt (secret 1/1) a sklouzla se dolu po střeše chatrče.

	2. Brána
	Lara klíčem odemkla bránu a prošla do jeskyně, kde zabila vlky. Pak došla ke dveřím a vydala se levou chodbou. Oběhla jezírko, přeskočila na výstupek, pak na římsu a přeručkovala doprava. Na konci skočila dozadu a chytila se stupínku. Vylezla a vyběhla až nahoru, kde zabila netopýry. Přeskočila a s rozběhem skočila na páku na sloupu od dveří. Spustila se dolu, po římsách seskočila na zem a dala se pravou chodbou.

	Opět oběhla jezírko a přeskočila na římsu naproti. Vylezla na horní a po té přeručkovala doleva. Přeskočila doleva na nižší římsu a doručkovala doleva do chodby. Vyběhla nahoru a zabila netopýry. Přeskočila a s rozběhem skočila na druhou páku ode dveří. Spustila se dolu, po římsách seskočila na zem a bránou prošla až k propasti.

	3. Jámy
	Skočila na šikminu a sjela dolu. Zabila vlka a sebrala náboje. Pak vytáhla klec ze stěny a odvlekla ji do rohu nalevo od šikminy. Přes klec a římsu vylezla nahoru. Znovu skočila na šikminu a na konci se odrazila na tyč. Z tyče přeskočila na stupínek, pak na vrcholek sloupu a dál.

	U další jámy přeskočila a slezla na dno. Přešla na druhou stranu, kde vyskočila na římsu napravo. Z ní pak skočila dozadu na tyč u sloupu a po římsách na druhé straně nahoru. Dala si pozor na past a vylezla na stupínek. Pak skočila na sloup a pokračovala dál.

	3. Ztracené údolí (Lost Valley)

	Artefaktů: **2**
	Památek: **1**
	Dohráním se odemkne: **Památky (Keramický hrnek), Oděv (Klasika), Obrazy (Přebaly + TRI vs. TRA v Peru)**

	1. Vodopád
	Lara se pověsila za okraj a počkala, až přiběhnou vlci. Pak se vytáhla zpět a zabila je. Seskočila a došla si pro Ozubené kolo (Cog) nalevo od jezírka. Po jeho sebrání pokračovala touto cestičkou, přeskočila na římsu a vylezla doleva na plošinu s náboji. Pokračovala po římse doprava, přeskočila k vodopádu a vyšplhala až nahoru.

	Běžela kolem řeky, jeskyní a pak přeskočila na druhou stranu. Přes římsy a skok zpět se dostal na lešení. Zamířila směrem nahoru na most a přestřelila provazy. Pak se pověsila za římsu, ručkovala doleva a přeskočila na tyč. Z tyče dál jeskyně až k místu, kde skočila a chytila se hákem za strop. Rozhoupala se a přeskočila na dřevěný mostek. Chytila se římsy napravo za rohem a vyšplhala nahoru. Přeskočila doprava, vytáhla se a jeskyní a po mostě si došla pro druhé Ozubenékolo (Cog 2). Rychle zabila netopýry.

	Lara si pozorně prohlédla most, po kterém se sem dostala. Pak střelila do jeho lan a most se zřítil. Skočila tedy v jeho místě a chytila se hákem za kruh. Spustila se, co nejníže to šlo, a pak se natočila na dírku, které si všimla mezi spadlým mostem a levou stranou vodopádu. Rozhoupala se a skočila. Skrz jeskyňku se dostala až k místu, kde našla brokovnici (secret) a lékárnu. Pak skočila do vody, nechala se odnést pod vodopád.

	2. Stroj
	Pod vodopádem se Lara potopila a podvodní jeskyní doplavala pro lékárničku. Pak se vrátila a vyplavala na hladinu. Dobře si prohlédla žebřík napravo od vodopádu. Když vylezla z vody, rychle k němu běžela a utekla tak vlkům. Z bezpečí dřevěného lešení vlky zabila. (Případně skočila do vody a vylezla na kameny napravo od jezírka).

	Pak nasadila Ozubené kolo na hřídel a pákou spustila první část stroje. Vyskočila na tyč na malém kolečku, roztočila se, a když jela tyč nahoru, přeskočila na tyč na velkém kole a ihned dál na žebřík. Po něm vylezla nahoru.

	Skočila na římsu a ručkovala doprava a nahoru, kde se skokem zpět dostala na dřevěnou podestu. Z ní skočila šikmo zpět ke skále, kde viděla římsu. Po ní ručkovala doprava až na konec. Spustila se na nižší římsu a vlezla do otvoru. Sebrala lékárnu a po šikmině se dostala dolu k jezírku. Vylezla po žebříku a po tyčích se dostala k druhé páce.

	Nasadila druhé Ozubené kolo a pákou spustila druhou část stroje. Skočila na římsu a ručkovala doprava a nahoru, kde se skokem zpět dostala na dřevěnou podestu. Z ní skočila šikmo zpět ke skále, kde viděla římsu. Po ní ručkovala doprava až na konec a vyskočila nahoru. Skokem zpět se dostala na lano. Otočila se doprava (resp. doleva při pohledu na vodopád), rozhoupala se, co nejvíce to šlo, a skočila na římsu. Po té ručkovala doprava a přeskočila nad chodbu. Spustila se dolu a vešla do chodby.

	Zde se liší Beta verze a konečná česká verze. V Beta verzi je potřeba kámen podlézt, zatímco v české verzi se kámen přelézá horem skrz nízkou štěrbinu.

	Proplazila se pod kamenem / Přeskočila přes kámen, došla k dalšímu a podlezla ho. Rychle utíkala doleva, kde vylezla nahoru. V klidu pak zabila naštvaného medvěda. Po římsách vylezla nahoru ke dvěma sloupům. Nejprve vylezla na plošinu napravo, kde sebrala náboje do automatických pistolí ráže .50.

	Z plošiny skočila Lara ke skále (tam, kde je dole šikmina). Ze šikminy se odrazila a chytila se římsy. Přeručkovala doleva, skočila dozadu a vytáhla se. Sebrala Artefakt (secret 1/2).

	Pak se vrátila a vylezla po první kládě co nejvýše. Přeskočila na římsu u zdi, nahoru a zpět, čímž se dostala na vrcholek klády. Přeskočila na druhou kládu a pak do výklenku. Sjela po šikmině a dala se rovně. Nad schody sebrala náboje a došla k místu se šikminami. Přeskočila na tu vzdálenější, na konci se odrazila a chytla se římsy. Z ní skočila doprava na stupínek s náboji.

	Skočila směrem k tyči a pak na římsu, po které se dostala nahoru. Pokračovala dál, skočila na římsu, ručkovala doleva, přeskočila zpět na další římsu a po té ručkovala doprava. Rychle se pustila, zabila netopýry a sebrala lékárnu. Přes římsu a malý průchod pokračovala až ke Ztracenému údolí.

	3. Ztracené údolí
	Když Lara došlápla na dřevěné výztuhy, povolily a ona sjela dolu. Vyběhla z jeskyně a rychle skočila na kámen napravo. Odtud mohla v klidu zabít raptory (pokud to nějaký neobešel a nedostal se na kámen zezadu). Když je zabila, běžela kousek údolím, ale jak spatřila další raptory, rychle se vrátila na osvědčený kámen a odtud je opět zabila. Před tím, než dorazila posledního, se přesvědčila, že je zcela vyléčená.

	Lara sledovala zoufalý souboj raptorů s T-Rexem. Rychle před ním uhnula dolu, střelila nahoru na raptora a pak vyskočila nahoru.

	4. T-Rex
	Nyní nadešel očekávaný okamžik - souboj s prvním bossem. Bosse nelze zabít obyčejným střílením. Na něho se musí použít akční úskoky a headshoty (rány do hlavy). Všimněte si, že v pravém horním rohu se objevily dvě stupnice. Horní ukazuje počet životů nepřítele a dolní, červený, jeho zuřivost. Pokud zuřivost, kterou zvyšujete střílením, dosáhne maxima, nepřítel zařve a rozběhne se proti Laře. Ta ho musí zaměřit do bojového módu (PTM) a v okamžiku, kdy se nepřítel přiblíží, zpomalí se čas. V tom momentě musíte zmáčknout nějakou směrovou klávesu (pro každého bosse platí jiná) těsně následovanou SHIFTem. Tím Lara uskočí a zaměří se na nepřítelovu hlavu (stále musíte držet bojový mód!). V okamžiku, kdy se u nepřítelovy hlavy objeví červený terč, stiskněte střelbu (LTM). Laře se povede headshot a tím bosse zraní.

	Lara se rychle otočila na T-Rexe a za neustálého střílení z pistolí od něho utíkala. Když se naštval, rozběhl se za ní. Lara ho pozorně sledovala a těsně před jeho útokem uskočila do strany (!) a ve vhodný okamžik ho střelila do hlavy. Pokud se jí navíc podařilo, aby T-Rex narazil do bodáky pobitých tyčí po stranách, zranila ho ještě více. Takže v ideálním případě jí stačili pouhé tři headshoty, aby zabila tohohle obávaného predátora :).

	Když se T-Rex naposledy rozběhl na Laru, uskočila dolu a pak rychle nahoru, čímž ho zmátla a definitivně dorazila.

	5. Chrám ve Ztraceném údolí
	U mrtvého T-Rexe Lara sebrala lékárničku, mezi stromy naproti chrámu náboje a nakonec ještě doběhla pro náboje ležící na opačné straně údolí. Pak se vrátila a po kameni napravo od T-Rexe vyskočila do chrámu. Přeskočila vodu a sebrala poslední Ozubené kolo (Cog 3). Pak skočila do vody a chodbou proplavala doprava do sousední místnosti. Tady vylezla na sloup a vyšplhala po něm nahoru. Přeskočila na podestu a pak po římsách nalevo ručkovala doleva. Přeskočila do malého výklenku a pak zpět na sloup. Ze sloupu přeskočila na protější římsu, vylezla na horní a z její levé části skočila do okna. Vydala se doprava a dole sebral a lékárničku. Pak po výstupcích vylezla nahoru, přeběhla přes chrám a po výstupcích oběhla celé údolí.

	Na konci skočila na dřevěnou kládu, vylezla nahoru a skočila do průchodu. Na druhém konci skočila na římsu a ručkovala doleva. Přeskočila díru, ručkovala za roh, opět přeskočila díru a pak skočila zpět na dřevěné lešení. Po něm běžela až k šikmině, z jejíhož konce skočila na kládu. Vylezla nahoru a přeskočila do díry. Seskočila dovnitř a došla si pro lékárničku. Pokračovala jeskyní doprava a v malé jeskyni se dala doprava. Seskočila na podestu napravo, sebrala lékárničku a seskočila na dno údolí. Běžela doleva a u dvou vodopádů našla lékárničku. U vodopádu u vchodu, kterým se sem dostala, pak našla náboje a pod vodopádem lékárničku.

	Běžela dál kolem skály a v místě, odkud vyběhli první tři raptoři, našla lékárnu. Pak doběhla k výraznému kameni poblíž dřevěné konstrukce, z něho vyskočila na dřevěnou podestu a pak zpět do malé jeskyně. Vylezla po římse napravo nahoru, přeskočila most a došla si pro lékárnu na konci. Pak se vrátila a vyskočila na římsu na sloupu nad údolím (při pohledu od mostu je to nalevo).

	Ručkovala doleva, spustila se dolů ještě kousek doleva a pak vyskočila nahoru. Přeskočila doleva na římsu, po které oblezla roh doleva. Vyskočila nahoru a pak dozadu na římsu na skále. Odtud se dostala až nahoru.

	Lara přeskočila šikminu s tekoucí vodou (odrazila se včas, aby neuklouzla po vodě) a doskočila na sloup. Z něho skočila doprava na nižší plošinu a spustila se do místa, kde sebrala Artefakt (secret 2/2). Pak vylezla a seskočila do místa, kde před chvílí sbírala lékárnu. Opět tedy vylezla nahoru k šikmině s vodou.

	Skočila na šikminu, na jejím konci přeskočila na další a z ní pak na tyč. Přes dvě tyče a dvě dřevěné plošiny se dostala až do jeskyně, kterou opustila Ztracené údolí.

	6. Zpět u vodopádu
	Lara doběhla až k propasti se šikminou. Sklouzla se a skočila k římse. Z ní pak zpět na další římsu. Spustila se a doručkovala doprava a přeskočila na plošinu. U další propasti skočila na šikminu a hned se odrazila k římse. Vyskočila nahoru, odručkovala doleva a spustila se na druhou šikminu. Na konci skočila a po římsách vylezla nahoru.

	Doběhla ke kládě, po které vylezla, skočila na šikminu nalevo, z ní na sloup a do výklenku. Skočila do jeskyně nalevo a spustila se pro lékárnu.

	Vylezla zpět, sklouzla se dolu, přeskočila na plošinu a seskákala na zem. Podlezla pod dvěma kameni (resp. přelezla ten druhý) a dostala se k vodopádu. Skočila na tyč nalevo a přeskočila nad vodopád. Skočila dolu do vody, vylezla a po žebříku, kolech a římsách se dostala nahoru na dřevěnou podestu. Přes otáčející se plošinku přeskočila k poslední páce. Nasadila na hřídel kolo a pákou spustila celý stroj.

	Lara skočila dolu do vody. Nešla ale do zpřístupněné chodby, nýbrž vyšplhala nad vodopád. Podlezla kládu, proběhla jeskyní a pokračovala dál kolem řeky až k místu, kde sbírala druhé Ozubené kolo (viz výše). Proti vodopádu (za kterým sbírala brokovnici) si všimnula tyče na točícím se kolu. Skočila na ni, a když jela nahoru, přeskočila na protější římsu. Vyšplhala nahoru doprava a pak skočila dozadu do chodby. Tou prošla a přehodila páku, která otevřela mříž v řece pod ní. Seskákala do vody, potopila se a vplavala do podvodní jeskyně, na jejímž konci našla Památku Keramický hrnek (Relic Kero Mug). Pak se vrátila, doplavala k hrázi a vylezla doprava.

	Lara skočila do vody a vylezla do chodby skryté za vodopádem.

	4. Tomb of Qualopec

	Artefaktů: **2**
	Dohráním se odemkne: **Životopisy (Larson), Peru (filmy, hudba, komentáře, obrazy, hrát znovu levely)**

	1. Rozcestí s dírou
	Lara doběhla do hrobky a před propastí skočila na sloup. Z něho na tyč a přes dva sloupy na výstupek. Pak přeskočila naproti a došla do hlavní místnosti. Pokusila se jít rovně nahoru, ale rychle musela vycouvat a uhnout před koulí, která rozbila podlahu. Přeskočila tedy zpět a po římsách napravo se spustila na dno jámy. Nejprve dotáhla kus sloupu zpět k římsám, aby se mohla dostat nahoru. Pak sebrala náboje. Chytila volný sloup a odtáhla ho zpět do místa, kde byl na zemi bílý flek. Vylezla po římsách nahoru a skočila na sloup.

	2. Rozbitá místnost
	Přeskočila do chodby. Na konci sebrala náboje a přes past a tyč skočila na římsu. Přes pasti skákala doleva. Na konci skočila dozadu na druhou stranu a ze žebříku doprava na římsu. Ručkovala doprava a z horní římsy přeskočila na sloup a dál. V chodbě sebrala 2 lékárničky a přes pasti pokračoval až do zničené místnosti. Vyskočila a přes hák se dostala na podestu. Skočila na levý sloup a z něho na tyč a přes římsy nahoru.

	Sebrala náboje a skočila na páku. Otevřela tak třetí bránu. Seskočila a vrátila se chodbou zpět. Vyhnula se všem pastem a za nimi zabila raptora. Přes tyč se dostala na římsu a přeskákala doleva, kde se přes tyč dostala do chodby. V hlavní místnosti skočila na sloup.

	3. Gong na stropě
	Z něho pak na římsu nalevo. Vyšplhala po římsách, přeskočila doprava a vylezla na sloup. Z něho přeskočila na dřevěnou kládu. Skočila nad dveře a prohlédla si gong naproti. Pak ho zamířila a sestřelila. Skočila a přes dvě zhoupnutí na háku se dostala do výklenku s pákou. Tou otevřela první bránu. Pak opět přes háky přeskákala zpět a spustila se k bráně.

	4. Rozbití místnosti
	Spustila se na dno díry a přetáhla oba volné sloupy do druhé části díry. Uspořádala je vhodně pro přeskákání (tj. jeden k bílému fleku a druhý k výstupku). Vylezla nahoru a přeskákala do chodby.

	Došla až k propasti, kde se nejprve přes římsy spustila na dno. Za rohem našla Artefakt (secret 1/2). Pak skočila na kládu a vylezla po ní nahoru.

	Skočila na kládu, doleva na římsu a přeručkovala doprava. Spustila se na spodní a přes kládu skočila do chodby. Doběhla do místnosti a pokusila se skočit na páku. Dole zabila vlky a po ochozu po stranách došla ke kleci ve zdi. Tu vytáhla a shodila dolu. Pak jí dotlačila k pravému sloupu a vylezla na něj. Z horní římsy skočila na sloup a vylezla co nejvýše. Přeskočila na druhý sloup, vylezla nahoru a skočila na římsu. Z ní pak doprava, na tyč a na plošinu naproti.

	Po římsách se dostala nahoru a doprava, kde přeskočila na kládu. Vylezla nahoru a skočila směrem k páce, na kterou se pak spustila. Tím otevřela druhou bránu. Seskočila na zem a známou cestou se dostala znovu na poslední dřevěnou kládu nahoře.

	Tentokrát ale z klády skočila do výklenku nalevo od páky. Tady našla druhý Artefakt (secret 2/2). Skočila ven na plošinu napravo.

	5. Qualopec
	Při cestě zpět opět zabila raptora a přeskákala přes propasti. Dostala se do hlavní místnosti a nic jí už nebránilo projít bránou a sebrat si první část Potomka (Scion).

	Qualopec trochu zaspal a tak stačilo Laře proběhnout chodbou, přeskákat všechny díry a utíkat ven (postup je opačný než na začátku kola). Při rvačce s Larsonem vyskočila Lara nahoru a pak se skrčila dolu před pískem. Nakonec skočila doprava, aby se vyhnula brokovnici.

	5. Letohrádek Sv. Francise (St. Francis Folly)

	Artefaktů: **6**
	Dohráním se odemkne: **Obrázky (Pierre), Životopisy (Kid)**

	1. Sloupový
	Lara běžela dopředu k prvnímu sloupu nalevo. Přiběhnuvší lvice přeskočila a vyšplhala na sloup, odkud je obě zabila. Po rozhovoru s Pierrem doběhla Lara k poslednímu sloupu napravo a po římsách na něj vyskákal. Pak přeskočila na sloup nalevo (myšleno při pohledu od začátku levelu) a vylezla na něj. Odtud přeskočila do výklenku napravo. Přeskočila na nižší výklenek a z něho přeběhla po zdi do chodby.

	Lara proběhla kolem obrazu a došla k zavřené bráně. Pozorně si ji prohlédla. Pak se vrátila, šlápla na tlačítko, kousek ustoupila a střelila do míst naznačených na bráně. Střelila do oka a meče.

	Došla k otevřené bráně, přeběhla po zdi a přeskočila na vyšší výstupek. Na zemi si prohlédla druhý obraz a vrátila se stejnou cestou. Šlápnula na tlačítko a střelila do správných míst. Střelila do obou nohou, rozkroku a ruky.

	Na obraze Lara střelila do nohou, kolene (tj. to výše), rozkroku, ruky, oka a meče (tato kombinace je na stropě místnosti, kam se záhy Lara dostane). Přeskákala zpět do výklenku naproti tomu, kde bylo označeno otevření brány (tj. kam poprvé skočila ze sloupů), a sebrala Artefakt (secret 1/6).

	Došla ke glóbu a hákem z něho vytáhla obě pojistky. Pak glób shodila dolu, skočila na sloup napravo a sklouzla se na zem. Glób odtáhla na tlačítko uprostřed sloupoví. Přes pravý zadní sloup přeskočila na levý a z něho k otevřené bráně. Seběhla po schodech dolu a přehodila páku.

	Zabila dvě lvice a pak odtlačila glób na tlačítko za dveřmi. Po schodišti seběhla do hluboké místnosti.

	2. Místnost bohů
	Lara přeskočila na plošinu ve tvaru U a po levé straně přeskočila na výstupek. Skočila doleva a přes tyč se dostala k páce, kterou přehodila. Otevřela tak dveře **Poseidona**. Zabila dva netopýry a přeskočila zpět na U.

	Z pravé části U se Lara spustila doleva na nižší stupeň. Hodila hák na kruh na sloupu a strhla ho. Pak střelila do terče napravo a vysunula tak výstupek. Pak se spustila o patro níž a strhla hákem druhý sloup. Vyskočila na první stržený sloup a došla si pro lékárničku.

	Od lékárničky skočila naproti a nahoře se chytla římsy. Ručkovala doprava a nahoru. Přehodila páku a otevřela dveře **Hefaista** (Hephaestus). Zabila další dva netopýry a vrátila se na U. Tentokrát se spustila až na úroveň druhého poraženého sloupu. Pozor na to, že 'uvnitř' U toto patro neexistuje - nejlépe tedy skočte na samotný sloup.

	Levou klec za sloupem posunula úplně dozadu, zatímco tu napravo vysunula k sobě. Pak se pověsila za římsu, přeskočila doprava a ručkovala za roh, kde sebrala lékárničku. Vrátila se po římse, vylezla na mříž a přeskočila naproti na římsu. Z té se přesunula doleva a dolu, odkud (díky přisunuté mříži) skočila doleva. Po římsách se spustila dolu a sebrala lékárničku. Pak se pověsila za okraj, spustila se dolu a ručkovala doprava až ke dveřím Damokla. Odtud se spustil úplně na dno a přehodila páku. Tím otevřela dveře **Atlase**.

	Seskočila dolu a na výstupku sebrala náboje. Pak přeskočila na sloup vlevo a vytáhla se na římsu. Ručkovala doprava a přeskočila na žebřík. Po něm vylezla nahoru a všimla si kruhu nalevo. Hákem vytáhla plošinu a přeskočila na ni. Skočila doprava na římsu a ručkovala doprava. Přeskočila a vytáhla se po římsách nahoru. Podlezla a vešla do dveří.

	3. Poseidon
	U Poseidona došla Lara k bráně, přehodila páku napravo a rychle se pověsila na bránu. Když vyjela brána nahoru, uslyšela Lara cvakání a tak při třetím vyskočila nahoru, aby se zachytila za římsu. Vylezla a na druhé straně se spustila na zem. Zabila krysy a potopila se. U dna přehodila páku nalevo od brány a rychle proplavala bránou. Na konci vylezla.

	Skočila do vody a na středovém sloupu našla páku. Přehodila ji a doplavala si pro Artefakt (secret 2/6).

	Po středovém sloupu Lara vyšplhala nahoru (snad není třeba podrobně popisovat), dala se doleva a sebrala náboje. Pak odtáhla kvádr od ryby. Tím doplnila vodu do místnosti. Mohla tedy přeplavat na druhou stranu a shodit kvádr do vody. Pak skočila do vody a v horní polovině středového sloupu našla páku a přehodila ji. Pak se vrátila, vylezla a přisunula kvádr k rybě, čímž opět vodu upustila.

	Skočila do vody a vylezla u rybí fontánky, kam spadl kvádr. Přisunula ho tedy k rybě a úplně vypustila místnost. Na dno místnosti se dostala tak, že se spustila po římsách napravo od vchodu.

	Hákem chytila dřevěný vor a odtáhla ho na druhý konec místnosti (na druhou mříž). Přes římsy vyskákala nahoru a opět napustila místnost do poloviny. Skočila do vody a doplavala na výstupek naproti, kde sebrala lékárničku. Pak chytila hákem vor a přitáhla ho tak, aby byl mezi mosty v horním patře.

	Vyšplhala nahoru a napustila celou místnost. Skočila na vor a z něho do výklenku. Chytila se římsy napravo, ručkovala doprava a přeskočila k výklenku. Vytáhla se a dole sebrala Poseidonův klíč (Key of Poseidon).

	Pákou otevřela mříž a skočila do vody. Proplavala východem, vyplavala a došla až k bráně. Ven se dostala stejně jako dovnitř - zatáhla za páku, skočila na bránu a při třetím klapnutí vyskočila. Vrátila se do hlavní místnosti.

	4. Znovu místnost bohů
	Z vysunuté podesty skočila na římsu na pravém sloupu. Vyskočila, obručkovala sloup doprava a přeskočila na plošinu. Z té pak doleva k poraženému sloupu. Chytila se římsy nalevo, přelezla za roh, vyskočila nahoru a přeskočila doleva. Pak se vytáhla nahoru. Přes poražený sloup a římsy napravo se dostala úplně nahoru (to už jednou podstoupila).

	Došla na pravý konec U a hákem vytáhla ze stěny výstupek. Skočila doprava na římsu a spustila se. Chytila se římsy dole, ručkovala doprava, dolu a doprava a na konci se pustila. Ze šikminy se odrazila a chytla se římsy. Přeručkovala za roh, spustila se a šla do chodby.

	5. Atlas
	Dovnitř se dostala Lara stejně jako k Poseidonovi. Došla až k velké propasti, kde se chopila 'kormidla' a otočila jím. Pak rychle přeskočila přes propast. Běžela nahoru k soše Atlase a v polovině vyskočila na římsu nalevo. Přeručkovala doleva, nahoru, doleva a vylezla nahoru. Sebrala náboje a přehodila páku.

	Skočila dolu a našla si nejvzdálenější místo, odkud mohla trefit dva terče vedle sochy (přibližně tam, kde je římsa nalevo). Když střelila do obou terčů, rychle utíkala zpět (nezdržujte se otáčením kamery - konec jistě poznáte). Dole se odrazila, skočila na tyč a hned rychle seskočila.

	Opět kormidlem vysunula most a přeběhla zpátky. Došla nahoru k soše a sebrala náboje a Atlasův klíč. Při návratu vylezla na levý sloup, který koule rozbila, a sebrala lékárničku.

	Pak se otočila doleva, vyskočila na vyšší patro a za kameny sebrala Artefakt (secret 3/6).

	Přehodila páku, přeskočila propast a vrátila se k bráně. Přehodila páku a chytila se brány. Když ale neslyšela cvakání, skočila dozadu a chytila se tyče. Když brána spadla, přeskočila do výklenku, seskočila a vyšla ven.

	6. Místnost bohů po třetí
	Místo aby šla na vysunutou plošinu, pověsila se Lara za římsu nalevo, spustila se na nižší římsu a ručkovala doleva.

	Na úplném konci skočila dozadu a chytila se tyče. Z té skočila dopředu a vyskočila na stupínek, kde sebrala Artefakt (secret 4/6). pozn: je potřeba skákat na trochu uražený roh nalevo, aby se Lara vytáhla nahoru. Od secretu skočila Lara zpět na tyč a na římsu.

	Z římsy se spustila dolu a chytila se ve výklenku. Vytáhla se a přeskočila přes roh do druhého výklenku, kde vyskočila na římsu nalevo. Ručkovala doleva a přeskočila na další římsu. Z její krátké části (vpravo) se pustila a sjela k páce. Přehozením otevřela **Damoklovi** dveře. Přes římsy ručkovala doleva a spustila se na zem.

	Známou vestou Lara vyskákala nahoru na U a spustila se o patro níž. Přeskočila na výstupek u terče. Pověsila se za římsu a ručkovala doprava, nahoru a přeskočila do výklenku napravo. Přes tyč se přehoupla na římsu. Spustila se a vylezla. Prolezla škvírou a opět se spustila. Doručkovala doprava a vylezla do chodby.

	7. Héfaistos
	Přehodila páku a vyskočila na bránu. Když ale spadla, rychle odběhla (v české verzi se pravděpodobně brána nerozbije tak kriticky jako v Betě). Místo toho si všimnula římsy napravo od vchodu (naproti páce). Vyskákala nahoru, ručkovala doprava a pak skočila zpět do výklenku, kam vylezla.

	V místnosti s blesky chvíli sledovala podlahu. Všimla si, že blesk udeří vždy jen do části, která je nahoře. Teď tedy musela stoupnout na 4 tlačítka v rozích, ale jen ve chvíli, kdy byla příslušná část dole. Po stisknutí všech tlačítek se otevřela mříž.

	V další místnosti jako první uchopila Lara bustu vojáka (pro nevzdělané: čte se to 'bysta' a je to ta soška napravo :) a odtáhla ji do jedné z děr v podlaze. Pak se chopila kvádru a vtlačila ho na tlačítko pod kladivem. Získanou bustu opět odtáhla do jedné z děr.

	Teď si sama stoupla na tlačítko pod kladivem, ale rychle uskočila zpět. Když kladivo spadlo, vyskočila na něj, vytáhla se nahoru a přeskočila doprava na plošinu. Sebrala náboje a přes tyče se dostala na druhou stranu. Odtud shodila kvádr na zem a získanou bustu umístila do díry.

	Artefakt (secret 5/6) našla Lara ve výklenku nad klíčem - vyskočila přes kladivo doprava, přes tyč a nalevo.

	Nakonec všechny busty nasměrovala podle šipek (čelem k sobě) a stoupla si na tlačítko pod kladivem (zase uskočila!). Pak sebrala Hefaistův klíč (Key of Hephaestus). Pak ještě jednou stoupla na tlačítko pod kladivem, uskočila, vylezla nahoru a tentokrát skočila směrem doleva - v okamžiku, kdy se již kladivo začalo zvedat. Nahoře sebrala lékárnu. Přes elektrickou podlahu a bránu se vrátila do hlavní místnosti.

	Z vysunutého výklenku přeskočila na římsu, ručkovala doprava, spustila se, chytla se a ručkovala doprava. Seskočila k poraženému sloupu s klecemi. Již známým způsobem vyskočila na pravou klec, pak na římsu, doleva, dolu, doprava až k Damoklovým dveřím.

	8. Damokles
	Před bránou se nejprve podívala nahoru a hákem vytáhla kvádr. Ten přisunula k bráně. Přepnula tlačítko a když byla brána nahoře, trochu pod ní kvádr zasunula. Pak se přes kvádr a bránu dostala nahoru.
	V Beta verzi je vyskočení obtížné, protože se moc Laře na kvádr nechce (ale možné to je). V české verzi je toto chytře vyřešené teleportací. Proto stačí skočit směrem ke kvádru a Lara se zázračně objeví zavěšená na bráně :).

	Tlačítkem na zemi otevřela dveře, proběhla místností a v další sebrala Damoklův klíč (Key of Damokles). Rychle utekla aby se vyhnula 'lustru'. Sebrala náboje a lékárničku a pak vyběhla na šikminu. Z ní skočila a chytila se hákem. Zhoupla se a skočila na plošinu v rohu a pak na ochoz uprostřed. Přeskočila na pravý konec a pak k páce. Tu přehodila, spustila se dolu a šla do vedlejší místnosti.

	Šla doprava až k nožům. Vždy, když nože zajeli, přeběhla po červené dlaždici a zůstala stát na bílé. Takto se dostala dopředu, doleva, dopředu a doprava na bílou dlaždici mezi sloupy (při pohledu z boku místnosti).

	Poznámka: padajícím Damoklovo mečům se vyhýbáte stejně jako v původní TRI. Tedy neběháte středem dlaždic, ale vždy podél stěn nebo spár. Druhá možnost je chodit pomalu (o\_O).

	Běžela doleva a počkala na bílé dlaždici mezi sloupy. Když nože zajeli, přešla na první bílou dlaždici. Odtud pak postupovala doleva, dopředu, doprava a doprava ven (při pohledu od výchozí pozice mezi dvěma sloupy). Vyskočila na zbytek sloupu, na římsu napravo, nahoru a doručkovala doleva k páce. Pákou zasunula nože na druhé straně mříže a také dole na podlaze.

	Spustila se na zem a přes zbytek sloupu přeskočila nože na červené dlaždici. Vešla do místnosti, kde byl klíč, a přes šikminu a hák se dostala nahoru na ochoz. Z jeho levé části přeskočila do výklenku a sebrala Artefakt (secret 6/6). Pak se vrátila (již stačilo jen oběhnout místnost) zpět k páce, kterou skryla tyto nože.

	Od páky vylezla na mramorový sloup a z něho skočila na sloup. Přeskočila na sloup nalevo a z něho na druhý mramorový sloup. Slezla a sebral lékárnu. Pak skočila na římsu. Z horní skočila doleva a rozhoupala se na háku. Pak skočila směrem od zdi na sloup.

	Toto je opravdu obtížný manévr, protože při špatném natočení kamery Lara skáče podél zdi. Doporučuji tedy zastavit a nasměrovat kameru kolmo ke zdi. Pak se rozhoupat klávesami A a D (doleva/doprava) a myší udržovat kameru stále kolmo ke zdi. Ve vhodném okamžiku pak odskočíte od zdi stiskem S a Mezerníku (dolu + skok). V české verzi je již pohyb kamery zdokonalen, takže podobné kousky již nejsou potřeba.

	Přeskákala po sloupech a chytila se římsy na druhé straně. Přeskákala a přeručkovala doprava až ke kormidlu, kterým zvedla bránu. Rychle se spustila a proběhla bránou dřív, než se zavřela. Zpět se dostala stejně jako jindy.

	9. Klíče
	Z vysunuté podesty se spustila na zem a došla ke dveřím. Klíči odemkla zámky a vstoupila do dveří.

	6. Koloseum (The Coliseum)

	Artefaktů: **1**
	Dohráním se odemkne: **Životopisy (Kold), Obrazy (Herní galerie)**

	1. Aréna
	Lara proběhla chodbou a zabila krysy. Pak vyskočila na výstupek nalevo a na plošinu. Pak skočila na sloup za sebou a sebrala lékárničku. Seskočila zpět a doprava až nad bránu. Zabila krysu a seskočila na druhé straně k vodě. Tu přeskočila a sebrala si náboje.

	Skočila do vody a natočila se čelem k rovnému břehu. Potopila se a rychle plavala doprava, doleva a doprava. Na konci vyplavala, vylezla a zabila krysy a netopýry. Skočila na nízkou mříž a na římsu. Přeskákala po římsách doprava a sebrala si lékárnu.

	Znovu vyskočila na bednu a na římsu, ale tentokrát skákala doleva. Obručkovala sloup, skočila dozadu na římsu a dozadu na železný sloup. Vylezla až nahoru a přeskočila na mříž. Přeskočila hradbu a vyběhla do arény.

	Tam, kde uviděla gorilu, si všimnula šikminy. Rychle k ní doběhla, vyběhla po ní a přeskočila na římsu. Vytáhla se nahoru a v klidu pak zabila zuřící gorily. Pak slezla zpět a sebrala náboje.

	2. Balkon
	Vytáhle se opět na tribuny a běžela po ochozu doprava, kde na konci sebrala náboje. Vrátila se a vyběhla po prostřední cestě nahoru. Zabila dva netopýry a skočila na prasklinu ve sloupu. Ten obručkovala doleva, vyskočila výš a kousek dál pak skočila dozadu na plošinu. Přeskočila dál a sebrala lékárničku. Kotoulem proskočila díru ve skále a sebrala druhou lékárničku. Pak skočila doprava na plošinu a odtud na balkon. Doběhla k páce a přepnutím otevřela dveře dole.

	Seskákala dolu do arény a rychle běžela k šikmině. Vytáhla se na tribunu a zabila dvě gorily a dvě lvice. Pak se vydala do otevřených dveří v aréně. Seběhla dolu, za pravým rohem sebrala náboje a přeběhla do zadní části. Zde vyskočila na nižší klec a hákem stáhla malou klec na zem. Tu přes šikminu dotlačila až ke kleci u vchodu, na které byl klíč. Vyskočila nahoru a sebrala klíč k balkonu (Balcony key).

	3. Na střechu
	Vrátila se do Arény, kde již čekaly dvě lvice, tak je zabila. Pak se již známou cestou dostala na balkon, kde přepínala páku. Tentokrát ale klíčem odemkla bránu a po žebříku vylezla nahoru.

	Běžela doleva a přeskočila na výstupek. Skočila a chytila se hákem stropu. Spustila se dolu a natočila se směrem na kruh na spodku následujícího výstupku. Pak se rozhoupala a přeskočila na tento kruh. Zde se opět spustila až dolu a natočila se doleva na díru, rozhoupala se a skočila tam. Sebrala Artefakt (secret 1/1). Seskočila dolu a přes balkon se vrátila na střechu.

	Ze střechy skočila doleva na plošinu. Skočila a zachytila se hákem. Zůstala ve stejné výšce a natočila se mírně doprava. Rozhoupala se a přeskočila na plošinu. Odtud přeskočila na sloup vlevo.

	Skočila doleva a sebrala automatické pistole kalibru 50 (secret). Pověsila se za římsu a přeručkovala doleva, odkud skočila zpět na sloup.

	Obručkovala sloup doprava a skočila dozadu na římsu. Pak ručkovala doprava a nahoru. Na plošině sebrala lékárničku a skočila na plošinu se sloupem. Chytila se praskliny na sloupu, obručkovala ho doleva, vyskočila výš, zase doleva a pak dozadu na plošinu. Odtud již na střechu druhého balkónu. Na druhé straně střechy přeskočila na plošinu a pak dovnitř balkónu. Uvnitř sebrala náboje a pokračovala dovnitř. Na chodech se dala doleva, dole zabila netopýry a došla až k soše Midase.

	7. Midasův palác (Palace Midas)

	Artefaktů: **1**
	Památek: **2**
	Dohráním se odemkne: **Památky (Busta grifa + Soška sovy), Oděv (Zlatá Lara + Sportovní úbor), Obrazy (TRI vs. TRA: Řecko)**

	1. Midas
	Lara doběhla až k soše a rychle se vytáhla nahoru, aby utekla gorilám. Pod Midasovou ochranou je pak všechny zabila. Pak se chytila římsy v jeho trůnu a přelezla doleva, kde se vytáhla nahoru. Za Midasovými zády přehodila páku a pak nahoře sebrala náboje. Seskočila dolu, oběhla zleva bazének a vyskočila na kámen nalevo ode dveří. Odtud do fontánky a na římsu, ze které se dostala nahoru k páce, kterou přehodila.

	Skočila dolu do vody, vylezla a vydala se do levých dveří (při pohledu na Midase). Došla do místnosti s množstvím kopí. Za jedním ze sloupů napravo sebrala náboje a pokračovala dál. Napravo od schodů odtáhla bednu a uvnitř přehodila páku. Pokračovala po schodech (po cestě sebrala lékárničku napravo) až k páce.

	2. Skákání po sloupech
	Lara nejprve přistoupila k okraji, všimnula si kvádry zacpaného výklenku napravo a tak ho hákem uvolnila. Pak přehodila páku a počkala, až sloupy vyjedou.

	Přeskočila na sloup před sebou a pak rychle doleva, kde se chytila za okraj. Přeručkovala na druhou stranu. Skokem dozadu se dostala na šikminu, ze které skočila na stupínek. Přešla mírně doprava a pak skočila na zeď na římsu (nesmí moc u zdi, protože jinak narazí do sloupku). Přeručkovala doprava, vytáhla se a sebrala Památku Soška Athéniny sovy (Athenian owl figure). Spustila se dolu, vrátila se nahoru a zatáhla za páku.

	Přeskočila na sloup před sebou a pak rychle doleva, kde se chytila za okraj. Přeručkovala na druhou stranu. Skokem dozadu se dostala na šikminu, ze které skočila na stupínek. Z něho pak rychle na římsu na sloupu napravo. Vyskočila na horní okraj, obručkovala na druhou stranu a přeskočila na sloup. Z něho rychle na šikminu, z ní na plošinu. Rychle se otočila doprava, skočila na sloup a z něho do výklenku, který na začátku uvolnila. Sebrala Artefakt (secret 1/1). Seskočila a vrátila se k páce.

	Přeskočila na sloup před sebou a pak rychle doleva, kde se chytila za okraj. Přeručkovala na druhou stranu. Skokem dozadu se dostala na šikminu, ze které skočila na stupínek. Z něho pak rychle na římsu na sloupu napravo. Vyskočila na horní okraj, obručkovala na druhou stranu a přeskočila na sloup. Z něho rychle na šikminu, z ní na plošinu. Skočila doleva na druhou plošinu, z ní doleva na sloup. Ten obručkovala a z jeho úplného konce skočila dozadu na další sloup. Na něm vyskočila nahoru a přeskočila do výklenku. Zde sebrala první Olověnou desku (Lead bar). Seskočila a vrátila se k Midasovi.

	3. Pískoviště
	Při cestě zpět Laru překvapily gorily a tak se jich zbavila (nejlépe opět z bezpečí pod Midasem). Pak pokračovala do druhých dveří. Proběhla chodbou a vešla do místnosti s vysokým sloupem. Ten oběhla a šla do chodby nalevo. Seběhla po schodech a zabila gorilu a lvici.

	Pak hákem chytila kruh na dřevěném pilíři a strhla ho. Když to udělala se všemi, sloup se zřítil a na zem spadla druhá Olověná deska. Sebrala ji a vrátila se po schodech nahoru.

	Nahoře ji čekalo překvapení v podobě sesuvu půdy. Proběhla tedy zpět místností a vydala se po schodech doleva nahoru. Zabila netopýry a přeskočila šikmo doprava na kámen. Z něho na další v rohu a na římsu, ze které přeskočila doleva, a sebral lékárnu. Skočila zpět na kameny a vylezla na římsu. Tentokrát skočila doprava a ručkovala kolem zdi. Na konci skočila a chytila se hákem. Přeběhla po zdi a skočila buď od zdi na výstupek, nebo podél zdi na římsu.

	Pokud se jí podařilo skočit na římsu, přeskočila doprava a skočila dozadu na provaz. Na něm se spustila dolu a natočila se směrem na sloup napravo od římsy. Rozhoupala se a chytila se za prasklinu na sloupu. Vyšplhala nahoru, přeručkovala doleva a skokem dozadu se dostala na plošinu (kam se mohla dostat rovnou skokem od zdi).

	Z této plošiny pak skočila na středový sloup a z jeho šikminy se rychle odrazila směrem na kámen nalevo ve stráni. Otočila se a skočila zpět na středový sloup, kde se chytila praskliny. Přeručkovala doprava a přeskočila dozadu na plošinu. Po té přeběhla ke zdi a vyskočila na římsu.

	Přes římsy skákala nahoru, doprava a nahoru až na výstupek v rohu. Z něho skočila podél zdi směrem ke svahu a chytila se hákem. Přeběhla po zdi a odrazila se směrem pryč. Přestála tak na velkém kameni, ze kterého mohla přeskočit do výklenku s lékárničkou. Po sebrání lékárničky skočila zpět na kámen a pak směrem ke zdi, kde se po stráni svezla do chodby.

	Chodbou se dostala až do místnosti s Midasovou sochou. Zabila dvě gorily, sebrala náboje a přehodila páku. Seskočila dolu do vody, vylezla a po soše Midase (po římsách) se dostala za jeho záda. Vešla do chodby.

	4. Ohnivá muka
	Došla do velké místnosti, která zpočátku vypadala mírumilovně. Když ale stoupla na tlačítko na 'molu', celá místnost začala chrlit oheň. Nejprve skočila do vody, čímž vyprovokovala krokodýla. Rychle tedy vylezla po schodech na stranách a ze souše ho zabila. Pak skočila do vody a plavala ke sloupu napravo. U jeho základů našla pod vodou páku a přehozením sloup vysunula nahoru. Pak se vrátila k tlačítku na molu. V české verzi začne oheň až zde.

	Přeskočila na sloup s ohněm uprostřed. Opatrně přešla po okraji, aby ji oheň nepopálil, a přeskočila na sloup napravo, na kterém tryskali ohně dokolečka. Vytáhla se nahoru (když zrovna byly ohně na druhé straně sloupu) a čekala. Když se ohně přehnaly, běžela za nimi doprava. Oběhla sloup o 180° a pověsila se za druhý výstupek. Zde byla v bezpečí před ohni a mohla si tak v klidu prohlédnout sloup z této strany. Všimla si tak prasklin na sloupu, kterých hned využila. Počkala, až se přežene oheň a rychle po římsách vyšplhala nahoru. Po té nejvýše přeručkovala doleva a skokem dozadu se dostala do výklenku. Tady přehodila páku.

	Lara se vrátila na molo, přeskočila na prostřední sloup a pak na ten napravo. Tentokrát ale přeběhla proti ohňům doleva a přeskočila na sloup, který se před chvílí vynořil z vody. Opatrně obešla po okraji a skočila na sloup, ze kterého chrlily ohně lví tlamy. Po římse rychle ručkovala doleva (vždy se vyhnula ohni). Skočila dozadu na plošinu nad vodou. Po žebříku vylezla nahoru a přehodila páku. Podívala se na sloup.

	Hákem chytila kruh nalevo na sloupu a zatáhla, čímž sloup otočila. Pokud se Vám to nepodaří, můžete vzít obyčejné pistole, aktivovat přesné míření (Z/Y) a střílet do výstupku napravo.

	Skočila na sloup a chytila se dolní římsy. Přeručkovala co nejvíce doleva a vyskákala (mezi hlavami lvů) až na vršek sloupu. Otočila se doleva, a když na sloupu prošli ohně, skočila na něj. Rychle vyskočila na římsu mírně nalevo a hned nahoru. Přeručkovala doprava (stále měla na paměti lví hlavy) a ve vhodném místě vyskočila na horní římsu a rychle odručkovala doprava před ohněm. Když se dostala do správné pozice, mohla se skokem dozadu dostat do chrámu. Tam sebrala lékárnu a poslední Olověnou desku. Skočila do vody a vrátila se ke vchodu.

	Nejprve se Lara dostala k první páce (napravo). Stoupla si na pravý výstupek (při pohledu do místnosti) a skočila doprava. Chytila se hákem na zdi, přeběhla a skočila na římsu ve zdi. Pořádně se chytila, přeručkovala doleva a spustila se na šikminu, z jejíhož úplného konce se odrazila na římsu za rohem. Z té skočila doprava a nahoru. Skokem dozadu se dostala na šikminu a rychle se odrazila na tyč. Přeskočila na druhou tyč (přelezla na její konec) a skočila na vrcholek sloupu. Skočila doprava na římsu a z té doleva na šikminu. Odrazila se a přistála ve výklenku s pákou. Páku přehodila a měla necelou minutu dostat se na vršek sloupu. Rychle tedy doplavala zpět a přeskočila na sloup uprostřed, doprava a doleva na druhý sloup. Skočila na římsu na sloupu a ručkovala rychle doleva. Na konci vyskákala nahoru, přeskočila a sebrala Památku Busta Grifa (Relic Griffin-head protome) (secret). Pokud se Vám to nedaří stíhat časově, nevšímejte si životů a raději obětujte nějaké životy na možnost 'proběhnout ohněm' (jedna lékárna by to pak měla spravit).

	5. Olovo na zlato
	Lara se chodbou vrátila do místnosti s Midasovou sochou (po cestě zabila dvě gorily). Seskočila dolu a všimla si zlaté cihličky zasazené v soše. Před ní na podstavci ležela ruka. Přistoupila k ní a postupně na ní položila Olověné desky. Ty se proměnili na zlato (viz legenda o Midasovi). Tři zlaté cihly tedy zasadila do Midasovi sochy a skočila do vody.

	8. Tihocanova hrobka (Tomb of Tihocan)

	Artefaktů: **2**
	Dohráním se odemkne: **Životopisy (Pierre), Řecko (filmy, hudba, komentáře, obrazy, hrát znovu levely)**

	1. The Cistern
	V původní hře TRI zde bylo ještě kolo The cistern (Nádrže), které ale autoři TRA vypustili a zamíchali do následujícího kola Tihocanova hrobka.

	2. Velká nádrž
	Lara se potopila a plavala prostřední chodbou. Když už jí docházel vzduch, zatočila doprava za světlem a vynořila se nadechnout. Opět se potopila a plavala rovně až do Tihocanovi hrobky. Vylezla z vody a vsunula bednu do vedlejší místnosti. Zabila krysu a bednu přisunula k páce nalevo. Páku přehodila a skočila do díry. Zabila krysy a vešla do obrovské místnosti.

	Běžela rovně, přeskočila díru a zahnula doleva ke 'kormidlu'. Toho si zatím nevšímala a pověsila se za římsu nalevo. Ručkovala doleva a za rohem se spustila dolu. Dostala se až na nejnižší výstupek, odkud skočila na římsu na sloupu nalevo. Spustila se na zem a došla k vodě, kde zabila dva bezmocné krokodýly.

	Teď obešla celou velkou místnost po směru hodinových ručiček. V sekci, kde zrovna stála, tedy vyskočila na výstupek v rohu napravo od vody a z nejvyššího místa vyskočila na zeď. Seskočila, proběhla kolem kormidla (opět ho nechala na pokoji) a došla až k velkému poraženému sloupu. Oběhla ho a sebrala lékárnu. Pak skočila do místa, kdy byly dva výběžky vody a odtud dál na hradbu. Z té v klidu zabila krokodýla. Běžela dál, přes padlý sloup vyskočila na hradbu a seskočila. Před sebou uviděla lékárnička a tak ji sebrala.

	3. Napustit...
	Tím oběhla celý prostor a tak se vrátila nahoru na ochoz. Tedy došla k oblouku ležícímu u sloupu, vyskočila na římsu, nahoru a přeručkovala doleva. Zde skočila nahoru a chytila se tyče. Přeručkovala po ní ke zdi, roztočila se a přeskočila na výstupek. Vylezla nahoru a podívala se zpět na sloup.

	Uviděla uražený roh s římsou a tak na něj s rozběhem skočila. Vylezla, chytila se římsy a ručkovala doleva. Vyskočila a vytáhla se na most vedoucí ke kormidlu. Tím otočila a napustila celou místnost vodou.

	Běžela rovně od kormidla, skočila do vody a plavala pořád rovně na druhý konec místnosti. Tady se potopila a za rozbitou mříží našla náboje. Plavala zpátky ke kormidlu a všimla si nábojů nalevo pod vodou (nalevo od sloupu s jinými náboji). Doplavala tedy pro ně a vrátila se ke kormidlu.

	Než vylezla z vody, potopila se do prostoru napravo od kormidla a za velkou mříží nalezla lékárnu. Pak vylezla a kormidlem vypustila vodu. Běžela od kormidla, přeskočila doprava a u vchodu se otočila doleva.

	4. ...a vypustit
	Skočila na tyč a z té se zachytila hákem na kruhu. Rozhoupala se a přeskočila směrem od zdi na sloup, kde sebrala náboje UZI. Otočila se a skočila na římsu nalevo na zdi.

	Ručkovala doleva za roh, skokem dozadu se dostala na další římsu a opět ručkoval doleva za roh. Zde skočila podél zdi a přes hák se zhoupla na plošinu. Přeskočila na další římsu a pokračovala dál.

	V betaverzi je tento skok velmi obtížný; chtělo by se říci až nemožný - možné to je, ale chce to hodně zkoušet a naučit se správně skákat. Lara se na kraji nesmí zastavit ani 'propadnout', ale přitom se musí odrazit až od samotného kraje. Opravdu v tom nehledejte žádný jiný trik. Dobře, pokusím se jeden trik poradit - všimněte si, že okraj se zleva doprava oddaluje a těsně před konce opět přibližuje, takže tam vzniká jakási špička - snažte se odrazit právě od této špičky ;) V české verzi již s tímto skokem nejsou žádné problémy.

	Lara běžela a skákala po plošinách až k nábojům. Odtud skočila na tyč nalevo a přes další se dostala až na plošinu s bednou. Tu shodila dolu a získala tak kratší cestu nahoru (týká se žebříku dole - v případě potřeby jistě najdete sami). Vyskočila na římsu na zdi, vyšplhala až nahoru a přeskočila doleva na tyč. Přes výklenek, římsu a další dvě tyče se dostala až na římsu u vybourané zdi.

	Ručkovala doleva a za rohem skokem zpět přeskočila na druhou římsu. Ručkovala doleva až do výklenku s bednou. Tu opět shodila na zem. Pověsila se zpět za římsu, ručkovala doprava a přes vybouranou zeď seskočila na plošinu. Skočila na římsu napravo a spustila na dno místnosti.

	5. Uvolnění voru
	Chytila právě shozenou bednu a odtáhla ji a shodila do vody. Proběhla kolem kormidla a pokračovala dál kolem místnosti, až se dostala ke druhé shozené bedně. Také ji odtáhla a shodila do vody. Opět oběhla místnost ke kormidlu, vypustila úplně všechnu vodu a po římsách se spustila dolu.

	Každou z beden odtáhla na jedno tlačítko na zemi. Tím otevřela mříž v podlaze a druhou nahoře. Teď se rozhlédla po místnosti a všimla si šikminy se schody (nalevo od mříže nahoře). Za schody sebrala lékárničku a pak na ně vylezla. Skočila na šikminu, hned se odrazila a přes hák se dostala na sloup v protějším rohu. Skočila na římsu, doleva, nahoru a přes tyč za zády na další římsu. Obručkovala sloup a přes tyč a římsu se dostala až na plošinu se šikminou. Sklouzla se podél zdi a odrazila se na výstupek. Tady po římsách vyskákala ke kormidlu a napustila vodu.

	Běžela kolem ve směru hodinových ručiček až ke dvěma vodním výběžkům. Odtud střelila hák na vor na vodě a přitáhla ho do jednoho z výběžků (pokud to nešlo, mohla začít nejprve z postranní zdi).

	Známou cestou oběhla místnost, dostala se až nahoru a napustila vodu. Přeplavala celou místnost až k voru.

	Potopila se a na prostředním sloupu našla páku, kterou přehodila. Vyplavala se nadechnout a pak se potopila do nejhlubší části (kde strkala bedny na tlačítka). Zde pod mříží sebrala náboje a Artefakt (secret 1/2).

	6. Hrobka
	Lara vylezla na vor, přeskočila na ochoz a obešla ho až ke zdi. Hákem zachytila vor a přitáhla ho pod výstupek nad vodu. Přeskočila na vor a vytáhla se nahoru.

	Skočila do vody, potopila se a nechala se proudem unášet až do zatopené jeskyně. Vylezla a sebrala náboje. Pak (při pohledu směrem na tryskající vodu) skočila do vody a plavala do levého rohu. Potopila se na dno a proplavala jeskyní. Vynořila se a vylezla do prostoru před chrámem. Běžela doleva, skočila do vody a doplavala do rohu, kde na plošině sebrala dvoje náboje.

	Lara plavala do rohu nalevo od chrámu, potopila se a jeskyní doplavala až k Artefaktu, který sebrala (secret 2/2). Rychle se vrátila nadechnout.

	Nakonec se potopila v místě proti chrámu, kde je pod vodou kamenný oblouk. Našla jeskyni ukrytou v jeho blízkosti a doplavala až k páce. Přehozením otevřela dveře chrámu a tak vyplavala a vydala se tam.

	Při rvačce s Pierrem se Lara nejprve skrčila dolu a pak skočila doprava k němu. Vyběhla ven a pustila se do boje s kentaury.

	7. Zabití kentaurů
	Lara neplýtvala drahými náboji a vystačila si obyčejnými nekonečnými pistolemi. Také se nesnažila schovat do vody, protože věděla, že tam by nemohla uhýbat jejich ohnivým střelám. Pro uhýbání střelám na zemi používala úskoky, které jsou rychlejší než skoky. Lara si vzpomněla na řeckou pověst: „Medúsu zabil rek Perseus tak, že se vyhnul přímému pohledu na ni, po němž by zkameněl. Nastavil svůj lesklý bronzový štít, zaútočil na ni z výšky a usekl jí hlavu.“

	Podle této pověsti se zachovala. Nejprve střílela do jednoho z kentaurů, aby ho naštvala. Když se tak stalo, kentaur se pokusil použít Medúsin zkameňující pohled. Tomu se Lara bez problémů vyhnula tím, že se dívala někam jinam než na kentaury. Pokud by se jí to nepodařilo, musela by se snažit ze zkamenění dostat (šipkami doleva a doprava) dřív, než ji kentaur rozbije. Když se jí povedlo kentaura naštvat podruhé, ten to nevydržel a rozběhl se na ni chtě ji srazit svým štítem. V příhodném okamžiku Lara uskočila dozadu, aby ji kentaur přeskočil a zespodu ho střelila do hlavy (navzdory legendě, kde Perseus útočil zhora). Omráčenému kentaurovy pak hákem vytrhla z ruky štít. Ten dopadl doprostřed nádvoří. Stejně postupovala i s druhým kentaurem.

	Zjistil jsem, že tahle část je dost problematická. Proto to zkusím ještě upřesnit: Nenechte se zahnat do rohu (tedy ke zdi nebo k vodě). Na volném prostranství to jde mnohem lépe. Když skočíte dozadu a střelíte kentaura, měli byste být asi tak 3-5 kroků před ním. Také byste měli být spíše mírně napravo (strana, kde drží štít) než nalevo. Pak střelte hák (klávesa Q) a klávesou E ho vytrhněte kentaurovy z ruky.

	Jak jsem se dneska dozvěděl, problém je pravděpodobně v tom, že za určitých podmínek se kentaur po omráčení nepostaví správně a zabrání tak zachycení štítu. Podívejte se na obrázek - tohle je jediná pozice (postavení kentaura), při které je možno kentaurův štít zachytit a následně vytrhnout. Pokud se Vám kentaur staví jinak (třeba stojí na zadních apod.), je to špatně.

	Když byly oba kentauři bez štítů, zbyl jim už jen Medúsin pohled. Lara opět střílela, aby je naštvala, ale zároveň zůstávala ve středu, aby mohla rychle přiskočit ke štítům. Když se začali kentauři připravovat na zkameňující pohled, rychle ze země sebrala jeden ze štítů a namířila ho přímo na kentaura. Ten zkameněl. Lara tedy pustila štít a co nejrychleji střílela do kentaura, aby ho rozbila dřív, než se probere. Tímto postupem rozbila oba kentaury, pak k sobě přiložila dvě části Scionu a poslechla si Bohy v jejich rozmluvě. Poté se vydala do Egypta.

	Nezapomeňte, že kentauři jsou dva a každý má své vlastní životy. Může být trochu matoucí, že se během boje mění ukazatel životů - to je tím, že jsou zobrazeny životy kentaura, na kterého Lara zrovna střílí.
	2. 9. Khamoonův chrám (Temple of Khamoon)

	Artefaktů: **3**
	Památek: **1**
	Dohráním se odemkne: **Památky (Mumifikovaná kočka), Oděv (Kamufláž), Obrazy (Kid)**

	1. Vstup
	Lara doběhla až ke vstupu do chrámu. Než seskočila, všimla si dvou sloupů po stranách, které následně pomocí háku strhla. Poté opatrně seskočila na dno. Nalevo k sobě přisunula bednu a za ní sebrala náboje a lékárničku. Pak vyskočila na zbytek sloupu ležící napravo od bedny a vylezla k lékárničce. Po zdi nalevo přešplhala za roh, přeskočila doleva a pak výše. Odtud přeskočila přes tyč a šikminu, na jejímž konci se odrazila a přeskočila na sloup. Přeručkovala doleva a přes dvě tyče skočila na druhý sloup. Zde vyskočila na římsy napravo a z horní doprava do chodby.

	Na konci vyskočila na skaraba a ihned se odrazila nahoru a vylezla na okraj. Vlevo za rohem se svezla po šikmině napravo a na konci vyskočila na tyč. Přelezla tak, aby byla přesně uprostřed, a mohla skočit směrem k dalšímu skarabovi. Z něho se opět rychle odrazila nahoru. Opatrně prošla dírou ve zdi a pokusila se zabít leoparda napravo. Pokud se jí to nepodařilo, připravila brokovnici, skočila do místnosti a zabila ho.

	Vyskočila nahoru do výklenku a pověsila se za římsu nalevo. Ručkovala doleva, vytáhla se a podlezla doleva. Skočila na římsu a ručkovala dál doprava až k plošině. Vylezla a sebrala lékárnu. Pověsila se za okraj a seskočila.

	Vylezla do výklenku, sjela po šikmině a počkala na animaci.

	2. Sfingy hlídané mumiemi
	Pomocí brokovnice Lara zabila dvě otravné, oheň plivající, mumie a rozhlédla se po prostoru. Nejprve se potopila do jezírka a za sloupem sebrala lékárničku. Pak sebrala náboje u hromady písku (kudy se sem dostala), další náboje za sloupem napravo od brány a také lékárničku za sloupem u levé sfingy. Poté vylezla na nízký sloup napravo od sfingy, odkud přeskočila na druhý nalevo. Po něm přelezla doleva a přeskočila na vysoký sloup. Po něm vyšplhala až nahoru. Přeskočila nad bránu, střelila do terče a přes tyč přeskočila k nábojům, které sebrala. Pak Lara přeskočila přes dva sloupy na stupínek napravo od sfingy. Po žebříku vylezla nahoru a přeskočila doleva na sfingu.

	Nejprve vstoupila do výklenku, vlezla do díry napravo a sebrala artefakt (secret 1/3).

	Z hlavy sfingy skočila šikmo doprava, zhoupla se přes hák a doskočila na sloup. Odtud skočila na plošinku a dále podél zdi. Přes dvě přeběhnutí po zdi se dostala na další plošinku. Přeběhla za roh a po šikmině se dostala za sfingu. Nejprve vlezla pod šikminu, kde nalezla lékárnu a pak přehodila páku, čímž otevřela vchod do sfingy. Doběhla tedy k šikmině napravo, svezla se dolu a vydala se do útrob sfingy.

	3. Uvnitř sfingy
	Lara proběhla chodbou až do místnosti, kde rychle vyskočila na sloup a poté na plošinu napravo. Odtud mohla nerušeně zabít dva pantery. Když bylo bezpečno, seskočila a přehodila páku na druhém konci, čímž k sobě přisunula sochy v místnosti. To jí ale v ten okamžik nezajímalo, protože si všimnula dvou panterů u vchodu do místnosti. Když je zlikvidovala, sebrala lékárničku v jednom z kotců a znovu přehodila páku. Teď rychle přeběhla mezi sochami a vyskočila na kámen nalevo a pak na sloup. Z něj pak na rychle na další, pak příčně přes místnost a nakonec na ten poslední nalevo, kde počkala, až se vrátí do výchozí pozice.

	Z plošiny skočila Lara směrem ke kruhu, kterého se chytila hákem. Rozhoupala se a přeskočila na římsu. Z ní seskočila na nižší, ze které přeskočila doprava na dveře. Rychle se odrazila a vyskočila na rám dveří. Po něm přeručkovala doprava, přeskočila díru a dál ručkovala doprava až do chodby.

	Na konci chodby sjela po šikmině a zbavila se krys. Pak vysunula bednu pod šikminou a sebrala za ní lékárničku. Bednu odtáhla celou chodbou až do pravé části slepého konce. Než přes bednu vylezla nahoru, sebrala ještě lékárničku na zemi. Proběhla chodbou, na konci seskočila dolu a sebrala náboje. Pak vyskočila na římsy napravo od díry ve zdi, vyskočila výš a pak doleva zpět do chodby.

	Teď si vše pečlivě prohlédla a v okamžiku, kdy vyjela tyč ze zdi, na ni skočila a přeskočila na další. Z té skočila směrem ke skarabovi. Čekalo ji ale nemilé překvapení. Musela se rychle chytit skaraba a pak ještě vyskočit dřív, než sjel k zemi. Tomu se dá předejít, pokud během skoku budete mačkat E.

	4. Jezírko
	Na konci chodby se Lara pověsila za okraj, čímž vyprovokovala schovaného krokodýla. Ručkováním do strany ho donutila vylézt z úkrytu. Pak se vytáhla nahoru a v klidu ho zabila. Když seskočila dolu, přiběhl druhý krokodýl, před kterým se ukryla na nízkém výstupku po stěnách, protože věděla, že krokodýl tam na ni nebude moct. V klidu krokodýla zastřelila a doběhla si pro lékárničku do chodby, kde se skrýval první krokodýl. Pak skočila do vody. Potopila se na dno, přehodila páku a pak rychle plavala ke vratům, než se zavřou. Na druhé straně vyplavala.

	5. Zatopená místnost
	Lara se potopila na dno a v jednom z rohů sebrala lékárnu. Pak vyplavala a vylezla. Skočila na skaraba a rychle na římsu nad ním. Pak přeskočila doprava. Musela rychle přeběhnout doprava po 'mostě' a na konci vyskočit na římsu. Z ní přeskočit doleva a počkat, až se podlaha opět vysune. Pak skočila dozadu, rychle doběhla ke skarabovi a vyskočila přes něj na římsu. Z té skočila doprava do chodby.

	Nejprve napravo sebrala lékárničku a pak vyskočila na tyč. Z té přeskočila na skaraba a rychle na horní římsu. Z té mohla přeskočit dozadu na vrchol tyče a následně do výklenku s pákou. Po přehození páky sebrala náboje a skočila na tyč nalevo. Z té přeskočila naproti, kde sebrala lékárnu a náboje. Pak skočila zpět na tyč, dolu a vrátila se do zatopené místnosti.

	Teď už jí nic nebránilo seskočit na plošinu a přesunout bednu po mostě a za roh. Z bedny přeskočila na římsu a pak nahoru. Skočila zpět a rychle přeběhla po plošince, skočila na skaraba a pak výš na římsu. Z té doprava na skaraba a opět nahoru. Pak doleva a přes tyč za zády do výklenku u stropu.

	Z výklenku chytila hákem kruh naproti a stáhla až úplně dolu padací bránu. Pak rychle skočila dopředu, přes hák se zhoupla a dopadla na bránu. Za branou přehodila páku, čímž otevřela dveře ve stropě. Skočila na pravé křídlo dveří, pak vyskočila výš a přes tyč přeskočila na levé křídlo dveří. Odtud se vytáhla nahoru a přehodila páku.

	Lara došla k okraji, ale neskákala nerozvážně dolu do tlam dvou krokodýlů, ale pozorně si prohlédla strop. Pak skočila doleva a po zdi přeběhla k římse. Z té skočila dozadu a chytila se hákem na stropě. Postupně přeskákala po kruzích až na střechu altánku se sochou, kde sebrala artefakt (secret 2/3).

	Seskočila dolu a zlikvidovala dva krokodýly. Pak došla k soše, chytila se za její okraj a sešplhala dolu. Došla až do další místnosti.

	6. Panteří doupě
	Nejprve Lara sesbírala náboje a pak zastřelila pantera čekajícího dole. Opatrně seskočila dolu a svedla krutý boj se třemi pantery. Když byl klid, sebrala lékárnu v kotci a vyléčila se.

	Pak přehodila páku u druhého kotce, rychle přeběhla k římse nalevo a vyskočila na ní a výš. Zde počkala, až mříž vyjede až nahoru a skočila na ní. Rychle přeskočila dozadu na středový sloup a nahoru, aby byla v bezpečí před pantery. Skočila doprava a počkala, až se sloup (resp. římsa) otočí. Z něj pak skočila doleva na římsu na zdi, nahoru a dozadu na středový sloup.

	Otočila se směrem ke vchodu a všimla si terče na zdi. Střelila do něj a přes vysunutý hák přeskočila na plošinu, kde sebral dvoje náboje. Odtud mohla také v klidu zlikvidovat pantery (ne, že by bylo potřeba na ně plýtvat náboji). Pak přeskočila zpět na středový sloup.

	7. Uvolnění skaraba
	Lara se vydala chodbou a v místnosti zabila pantera. Pak vylezla do výklenku a po žebříku nahoru. Zde buď rychle zlikvidovala mumii, nebo se před ní schovala na stupínek vpravo vzadu, na kterém po její smrti mohla sebrat lékárnu a náboje.

	Vydala se chodbou a ve známé místnosti pákou vysunula sochy. Pak rychle přeskákala po plošinách tak, jak jí to dovolovaly výstupky ve zdech. Tedy na pravý výstupek, pak doleva, na další, doprava, na další a nakonec na plošinu. Sebrala lékárnu a došla k páce. Jejím přehozením uvolnila velkého skaraba a tak se k němu mohla vrátit.

	8. Úklid písku
	V místnosti se skarabem došla Lara ke stupínku v rohu. Z něho skočila podél mříže a po ní přeběhla (s menší pomocí háku) na druhou stranu. Odrazem od zdi se chytila na římse, po které rychle (!) přeručkovala doleva. Z okraje skočila doleva na skaraba, kterého se pevně (!) chytila a počkala, až se otevřou dveře v podlaze.

	Opět Lara došla k výstupku, přeběhla přes mříž a skočila na římsu. Z jejího prostředku přeskočila dozadu na vrchol sloupu a pak na další. Z něj skočila na vysoký sloup a chytila se římsy. Spustila se dolní římsu, odručkovala doprava za roh a přeskočila na vedlejší sloup. Z něj přeskočila doprava na poslední sloup. Zde vyskočila výš, přeručkovala na druhou stranu a přeskočila zpět na předchozí sloup. Z něho skočila dozadu na zeď, pak doprava a přes hák se dostala až na stupínek, kde sebrala artefakt (secret 3/3). Zpět se dostala tak, že se chytila za hák a spustila se na zem.

	9. Místnost se sloupy
	Po žebříku slezla do dolní místnosti a z haldy písku skočila do chodby. Došla do místnosti se čtyřmi sloupy a bednami po obvodu. Postupně tedy vytahovala bedny od dveří proti směru hodinových ručiček; vždy tak, aby bednu tahala dovnitř místnosti a byla jí tak krytá.

	Vytažením první se vysunul jeden ze sloupů. Za druhou našla náboje. Za třetí byl ukrytý panter a tak rychle na bednu vylezla a z bezpečí ho zabila. Tím vysunula druhý sloup. Za čtvrtou bednou byly opět náboje.

	Za první bednou za vchodem byly náboje a druhá vysunula třetí sloup. Za třetí bednou nebylo skryto nic, ale za čtvrtou se ukrýval panter, kterého opět v klidu z bedny zabila. Pak sebrala náboje uvnitř.

	Nyní měla k dispozici čtyři sloupy s držadly, které mohla otáčet. Na každém sloupu byl symbol a sloup bylo možno otočit do čtyř směrů. Rychle si spočítala, že to celkem dělá 24 kombinací. Jelikož se jí to ale nechtělo zkoušet, zaběhla se podívat do chodbiček za bednami, kde na zdech našla nápovědu.

	Správná kombinace je: žlutý symbol a žena, symbol ptáka a zelená nádoba, červený symbol a modrá váza, modrý symbol a stolička. Vyjádřeno v číslech (při pohledu od brány): první žlutý vlevo 1x doleva, druhý 1x doprava a poslední modrý napravo 2x otočit.

	Než Lara prošla dveřmi, přisunula bednu mezi východ a sloup napravo od něho (ale tak, aby nezasunula jeden ze sloupů!). Vyskočila na římsu, nahoru a ručkovala doprava. Skočila dozadu a chytila se římsy na zdi. Ručkovala doprava a přeskočila na sloup. Přeručkovala doprava a vyskočila nahoru. Skočila dozadu a přes vrcholky sloupů přeskákala až k římse, na kterou skočila. Přeručkovala doprava a spustila se do místnosti. Sebrala Památku Mumifikovanou kočku (Relic Mummified cat) a lékárnu.

	Po vyřešení hádanky se Lara vydala dál dveřmi.

	10. Khamoonův obelisk (Obelisk of Khamoon)

	Artefaktů: **4**
	Dohráním se odemkne: **Obrazy (Kold), Životopisy (Winston)**

	1. Velká místnost s mosty
	Lara přehodila páku napravo, sebrala lékárničku za sloupem a po mostě si došla pro Horovo oko (Eye of Horus). Pak se vrátila, po žebříku slezla dolu a sebrala náboje. Pak přes vodu přeplavala do chodby napravo. Proskočit první dva lisy nebyl problém, ale třetí musela proběhnout těsně po té, co se první část otevřela.

	2. Cesta nahoru
	Dostala se do místnosti se stupínkem. Nejprve za stupínkem sebrala náboje a pak z něj skočila na symbol Ankh. Skočila zpět a rychle doběhla ke sloupu, kterým se nechala vyvést nahoru. Přes tyč přeskočila na římsu a vyskákala nahoru. Přeskočila zpět a rychle přeběhla a přeskočila na pevný výstupek. Z něho přeskočila na středové sloupy.

	Tento skok je opravdu dlouhý. Je potřeba skočit až z kraje a na druhé straně se pevně chytit. Počítejte s tím, že se to napoprvé nepovede.

	Když Lara skočila dál, mohla za kamenem přehodit páku, čímž vysunula nahoře tyč. Teď měla 90 sekund na provedení následujících dvou odstavců!

	Skočila na plošinku s osamoceným sloupem a chytila se římsy na sloupu. Vyskočila nahoru, přeručkovala doprava a skočila dozadu na prostřední sloup. Ten obručkovala a přeskočila na poslední sloup. Po jeho pravé straně vylezla na vyšší římsu, ze které přeskočila na zeď. Doprava přes tyč skočila na plošinu. Po ní přeběhla a na konci vylezla po římsách nahoru. Skočila dozadu a rychle přeskočila na plošinu uprostřed.

	Na ní se zavěsila za okraj a přeručkovala doprava. Vylezla a opět se spustila na druhé straně. Doručkovala doleva, vyskočila výš a vlevo za rohem přeskočila na protější sloup. Z něho se spustila níž a přeručkovala doprava až na plošinku. Z ní skočila na římsu před sebou, nahoru a z levého konce skočila dozadu. S pomocí háku přeběhla na druhou stranu (případně se ještě vytáhla kousek výš) a chytla se římsy. Přelezla a přeskočila doleva až pod střílející past a přeskočila zpět na sloup. Obručkovala ho a přeskočila na prostřední. Z boku (aby ji nezasáhla past) vylezla až na vršek sloupu, odkud přeskočila na plošinu.

	Pokud byla dost rychlá (i když musíte na háku měnit výšku, dá se to zvládnout za 70-80 sekund; chce to jen nacvičit), mohla z plošinky přeskočit doprava přes tyč a sebrat Artefakt (secret 1/4). Zpět se dostala opět přes tyč.

	Přes tyč přeskočila doleva, za sloupem sebrala lékárnu a pokračovala chodbou. V místnosti Lara zabila mumii, pak seskočila do jámy a sebrala lékárničku a náboje. Vylezla zpět a přes tyče rychle přeskákala na skaraba a pak nahoru. Odtud skočila doleva na schody. Proběhla lisem (opět těsně po tom, co se první část otevřela) a proskočila další.

	V místnosti s mosty se chytla římsy napravo, vyskočila výš, doleva a zase se spustila dolu. Přes tyč přeskočila na plošinku a přehodila páku. Pak se opět přes tyč a římsy vrátila do chodby. Pokračovala po římsách dál k otevřené mříži. V chodbě se skrčila a podlezla pod rotujícími noži. Pak chvíli sledovala nože u tyče a odhadla, kolik má času. Když nože zajely, rychle přeskočila na druhou stranu.

	3. Římsy a pasti
	V další místnosti sjela po šikmině a zabila mumii. Pak sebrala náboje a lékárničku za sloupem. Ve třetím výklenku (první od mříže) sebrala Lara lékárničku a pak v prvním (třetím od mříže) přehodila páku, čímž udělala ze šikminy schody a otevřela mříž.

	Vytáhla bednu naproti a sebrala lékárničku za ní. Z bedny pak skočila na římsu, vylezla nahoru a přes hák přeběhla doleva, chytla se za skaraba a vyskočila nahoru. Přeskočila doleva na plošinu, kde na schodech sebrala náboje a lékárničku.

	Teď si Lara dobře prohlédla, jaké jsou na protějších zdech římsy (a pasti). Šla k římse napravo (při pohledu ze schodů na nůž uprostřed) a vyskočila na tu horní. Připravila se ke skoku dozadu a sledovala nůž ve zdi. Když zajel, skočila, přeběhla po zdi a zachytila se za římsu naproti (musela to zvládnout napoprvé, protože jinak by ji zranil nůž).

	Tady se připravila ke skoku doleva. Když zmizel nůž, skočila, přeběhla po zdi, ale nikam neskákala. Místo toho přeběhla kolem pasti zase zpět a v nejvyšším možném okamžiku skočila doprava - tím se dostala na vyšší římsu. Z té vyskočila na ještě vyšší, připravila se ke skoku dozadu a opět sledovala nože.

	Když oba zajeli, skočila a po zdi přeběhla až k římse u velkých schodů. Přeručkovala doprava a vytáhla se nahoru. Vyskočila na nejvyšší schod a skočila podél zdi (té u schodů). Chytila se hákem, přeběhla po zdi a na konci odskočila od zdi. Rychle se znovu hákem chytila nového kroužku a přeběhla po zdi na výstupek. Z něho vyskákala po římsách nahoru a přeskočila doleva do chodby. Tou proběhla a přehozením páky spustila most.

	Pak se vrátila do místnosti s pastmi, skočila doleva na římsu a spustila se na plošinu. Skočila podél zdi (pod chodbu) a chytila se hákem. Zastavila, spustila se dolu a seskočila na plošinu s Artefaktem (secret 2/4). Seskákala po schodech, skočila na skaraba nalevo a spustila se na zem.

	Pokračovala chodbou (kde předtím byla mříž) až k lisu, kterým proskočila a přeskočila na sloup. Když zalezli nože, přeskočila Lara na prostřední sloup, kde počkala na secvaknutí lisu. Pak hned skočila na další sloup a dál.

	Zde doporučuji mačkat během skoku E, abyste zabránili ztrátě rovnováhy na sloupech.

	Opět se ocitla v místnosti se sloupy. Před sebou sebrala Pečeť Anubise (Seal of Anubis). Pak přeskočila přes tyče doprava, přeběhla plošinu, za sloupem sebrala lékárničku a opět přes tyče skočila dál. Zde sebrala lékárničku a Klíč Isis (Ankh of Isis). Pak se vydala chodbou.

	4. Místnost s hieroglyfy
	Lara se proplížila pod noži a přes středový sloup přeskočila propast. Proskočila lisem a u dalšího si počkala, až se zavře. Pak přeskočila s rozběhem přes sloup na druhou stranu.

	V místnosti Lara seskočila na nižší stupínek nalevo, odkud nejprve zabila tři mumie dole a pak se spustila na straně u zdi a po římsách seskákala dolu. Po dalších římsách opět vyskákala do chodby.

	Lara nešla do chodby, ale skočila na sloup nalevo. Chytla se římsy a ručkovala doleva až za roh. Zde přeskočila, pevně se chytla římsy a ručkovala doleva až k místu, kde mohla sebrat Artefakt (secret 3/4). Seskočila a vrátila se zpátky nahoru do chodby.

	Znovu skočila doleva na sloup a ručkovala doleva. Vyskočila nahoru na plošinu, přes stupínek vyskočila na římsu a z ní přeskočila doleva. Vyšplhala nahoru do chodby, kterou proběhla nahoru. Zde se chytla římsy, vyskočila výš a pak dozadu na plošinu. Skočila podél zdi, přeběhla přes hák a skočila na sloup s lékárnou a náboji. Skočila zpět a chytila se hákem. Vylezla, co nejvýše to šlo, rozhoupala se a zprava skočila dozadu. Z plošiny skočila na římsu, doprava na tyč a dál na plošinu. Sebrala náboje a Artefakt (secret 4/4) a skočila dolu na plošinu. Seskočila ještě níž a v chodbě zabila mumii. Na druhém konci se spustila, pověsila se za římsu a ručkovala doprava. Dostala se až na dno a vyskákala naposled do chodby.

	Zde bych ještě doporučil (podle postupu popsaného níže) vyskákat na vršek místnosti a získat tak checkpoint, protože jinak byste přišli o dvoje náboje a lékárnu (secrety již máte započítány).

	V chodbě se setkala Lara s noži, které bylo těžké proběhnout bez zranění. Pokusila se tedy zranění minimalizovat tím, že se rozběhla za nižšími odjíždějícími noži, a když proti ní vyjeli vyšší, uhnula jim kotoulem. Pak ji zranily odjíždějící nižší nože, ale to již Lara odskočila pryč z dosahu horních nožů.

	5. Drtička
	Z dalších rohem Laru překvapila 'drtička'. Lara se však ničeho nelekla a připravila se na skok s rozběhem. V okamžiku, kdy první lis secvakl, se rozběhla a přeskočila na první sloup. Rychle získala rovnováhu a přeskákala přes další dva sloupy až k římse. Zde odručkovala ke straně a když nůž odjel, rychle vyskočila nahoru.

	Na konci přehodila páku a spustila poslední most. Při cestě zpátky opět počkala Lara na sevření posledního lisu. Pak skočila na sloup a udržela si rovnováhu. Když sklapl prostřední lis, skočil a přes sloupy přeskákala k římse. Pak vylezla kolem nože nahoru. Proběhla chodbou a pastí se 4 noži až do místnosti.

	Pak vylezla Lara na sloup v levém zadním rohu místnosti, odtud přeběhla po zdi a vyšplhala se po římsách nahoru. Chodbou již jednou šla, takže to nebudu popisovat. V místnosti s mosty přeskákala po tyčích doleva a sebrala náboje a Isirisova vrubouna (Scarab of Osiris).

	6. Konečně ven
	Po sebrání posledního symbolu (nezávisle na pořadí) se otevřela mříž dole ve vodě. Lara tedy skočila do jezírka, nejprve vylezla na plošinu naproti vchodu, kde za sloupem sebrala lékárničku, pak skočila do vody a našla otvor pod vodou.

	Plaval pořád rovně a na konci vyplavala. Vylezla, sebrala lékárničku a náboje a pak přehodila páku. Vylezla, dala se doprava a chodbou došla na známé nádvoří, kde prvně potkala dvě mumie. Tentokrát na ní čekal kentaur. Naštěstí nebyl tak silný jako ti první dva a tak stačilo pár ran z brokovnice.

	Teď přistoupila ke sloupu uprostřed jezírka a postupně do jeho základny vložila všechny čtyři, těžce získané, symboly.

	11. Svatyně Potomka (Sanctuary of the Scion)

	Artefaktů: **2**
	Památek: **1**
	Dohráním se odemkne: **Památky (Horova modla), Egypt (filmy, hudba, komentáře, obrazy, hrát znovu levely)**

	1. Egyptské hádanky
	Lara se vydala otevřenou bránou. Na schodech svedla boj se dvěma mumiemi a pak si nahoře sebrala náboje a lékárničku. Teď musela sloupy natočit tak, aby symboly na nich odpovídaly těm na zdech. Háček byl ale v tom, že otočení jednoho sloupu také otočilo dva sousední.

	Lara otočila (při pohledu od schodů) prvním sloupem vlevo, pak druhým sloupem vpravo, znovu prvním sloupem vlevo a znovu druhým sloupem vpravo.

	Po vyřešení hádanky vyskočila na vrchol sloupu. Z něho skočila na vhodnou římsu a pak skákala úplně až nahoru. Z horní římsy pak skočila dozadu na žebřík a vylezla.

	Dál ji čekal úkol, proti němuž je i drtička z minulého kola leháro - posuzováno vzhledově (a taky podle obtížnosti napsání návodu), na přeskákání je to pro zkušeného hráče všechno primitivní. (To jen aby uvedl na pravou míru své výroky...)

	Takže, z pravé části okraje, v okamžik, kdy se první lis zavřel, skočila na plošinu nalevo a hned na římsu za ní. Vyskočila výš a pak doprava. Počkala, až skarab sjede dolu, pak skočila dozadu a rychle nahoru (nebo skočila rovnou dozadu z prvního skaraba). Zde počkala, až se úplně (!)otevře druhý lis a skočila doleva. Přeručkovala doleva a skokem dozadu se dostala do chodby.

	2. Sfinga
	Lara sešplhala po žebřících nalevo až dolu. V rohu sebrala dvoje náboje a vydala se před sfingu. Na schodech ke sfinze zabila dvě krysy a pak vyšplhala po žebříku naproti ní. Skočila doleva na římsu a z ní dál na výstupek. Z něho přeskočila až na schody a po kamenech napravo se vyšplhala nahoru k šikmině. Po té se sklouzla a odrazila se na římsu.

	Vylezla nahoru a běžela až k široké průrvě. Zde se otočila doleva a skočila na prasklinu ve sloupu. Ručkovala doprava, nahoru, doprava a nahoru. Z nejvyšší římsy přeskočila na protější sloup, který opět obručkovala doprava. Přeskočila na další sloup.

	Ten obručkovala kousek doleva a vyskočila nahoru. Z místa, kde byla na sloupu vidět svislá prasklina skočila dozadu a chytila se římsy. Vyskákala až nahoru. Z horní římsy zkusila vyskočit ještě výš, čímž přilákala dvě létající, oheň chrlící, gargoyly.

	Rychle po římsách seskákala dolu a spustila se na zem. Sice se při tom trochu zranila, ale zabránila tím gargoylám, aby ji zabily nechráněnou na střeše. Místo toho je v klidu a z blízka zabila mezi sloupovým.

	Pak po sloupech a římsách vyskákala opět nahoru a skokem dozadu se dostala na střechu. Odtud se přes dvě tyče dostala na římsu napravo. Obručkovala doleva a skokem dozadu se dostala na plošinu nad pákou. Po římsách seskákala dolu a přehodila páku.

	3. Lámání světla
	Vešla do chodby a proskočila pastí, tentokrát postavenou vodorovně (opět skočila a s rozběhem v okamžiku, kdy past sklapla. Další past už nebyla tak jednoduchá. Vždy, když se past otevřela, přeskočila na další stupínek a rychle se skrčila, aby ji past nezranila. Takto jí bez problémů prošla.

	V místnosti seběhla po schodech a zkusila přehodit páku. Pak skočila na plošinu nalevo od páky a počkala, až sloup sjede a zamkne se. Pak skočila do vody (do rohu), na dně sebrala lékárničku a vylezla ven.

	Stoupla si na kámen a skočila na římsu na sloupu tak, aby se chytila na jeho levé části. Rychle skákala nahoru, a když už to nešlo, skočila doleva na římsu. Z římsy pak přeskočila na žebřík, po kterém by se eventuelně mohla dostat nahoru a přes římsy zpět k páce.

	Tady je trochu problém s pohledem kamery, šipkami a potřebnou rychlostí. Když je Lara na žebříku, stiskněte doleva a pak skok. Ihned stiskněte nahoru, aby se Lara hned po zachycení roztočila. Rychle mačkejte skok a Lara bude přeskakovat přes tyče.

	Ona ale místo toho skočila doleva na tyč a rychle přeskákala po tyčích až na druhou stranu na římsu. Spustila se na nižší, přeručkovala a skočila doleva. Rychle skákala nahoru a počkala, až se sloup zamkne. Skočila do vody a vyplavala znovu na plošinu.

	Znovu skočila na sloup, vyskákala nahoru, ale tentokrát počkala na jeho zamčení. Skokem zpět se dostala na jehlan, vyskákala nahoru, obručkovala ho a přeskočila na plošinu uprostřed místnosti.

	Jehlan se trochu zužuje, takže se Laře ne vždy podaří zachytit vyšší římsy. Možné to ale je - třeba Vám při tom pomůže, když před skokem nahoru stisknete ještě šipku nahoru (resp. W).

	Teď šla na její konec (tam, kde vycházela ze zdi) a skočila doprava. Přeběhla po zdi, skočila na římsu a pak doprava. Vyskákala nahoru a počkala, až se zamkne poslední sloup.

	Opět se skokem dozadu dostala na jehlan a z něho na plošinu uprostřed. Došla ke zdi s výklenkem a přes dvě tyče rychle přeskočila doprava na žebřík. Po žebřících (musela přeskočit na levý a pak zpět na pravý výš) se dostala nahoru, skočila doleva a po římsách se dostala na ochoz. Došla k páce a přehodila.

	Pak šla zpět k římsám, přeskočila na žebřík a lezla dolu. Přeskočila na levý žebřík a z něho doleva na římsu. Skočila doleva a spustila se na plošinu. Vytáhla brokovnici a zabila mumii uvnitř.

	Sebrala Egyptský klíč (Ankh key), skočila do vody a vylezla do otevřené chodby. Tou proběhla až ke sfinze. Tady na ni čekal kentaur, a tak ho bez milosti zabila. Pak přistoupila ke sfinze a vložila klíč do jednoho ze zámků.

	4. Skryté UZI
	Podruhé Lara vyšplhala na žebřík proti sfinze, ale tentokrát skočila doprava. Přes římsu a dvě tyče se dostala na schody. Vylezla po žebříku nalevo a dala se doleva. Zde na plošinkách nad sebou sebrala náboje a lékárnu. Pak seskočila dolu a šla dál. U průrvy skočila na římsu, přeručkovala doprava a z horní římsy skočila na plošinu.

	Otočila se doprava a přeskočila na prasklinu ve sloupu (pokud by se jí to nepovedlo, mohla sloup oběhnout a po římsách vyskákat nahoru). Obručkovala sloup doprava a vyskákala až nahoru. Tím vyprovokovala další dvě gargoyly a tak zase rychle po sloupu seskákala dolu a od kořene sloupu je obě zabila.

	Vyskákala po sloupu nahoru a přeběhla po plošině. Otočila se směrem na hlavu sfingy. Skočila a přes hák se zhoupla a přistála na sfinze. Zde si sebrala zbraně UZI (v anglické verzi Mini SMG). Dolu se Lara dostala tak, že se sklouzla po straně hlavy (po 'vlasech' a rameni) až na její tlapu.

	Znovu vyskákala po sloupu nahoru na plošinu a tentokrát skočila na tyč. Přeskočila směrem k plošině a pevně se chytila, vylezla a na druhé straně seskákala k páce (stejně jako to udělal naproti). Přehodila páku a vydala se do chodby.

	5. Polámaná světla
	Před pastí chvíli stála a pozorovala ji. Všimla si, že prostřední tyč každé dva údery zajede a vyjede. Neměla tedy moc času na otálení pasti. Také si uvědomila, že tyč je tak blízko pasti, že ji zabije v okamžiku, kdy se pokusí roztočit. Když tedy tyč vyjela a sklapl lis, s rozběhem na ni skočila a ihned skočila na další tyč a hned dál na římsu.

	Dál se Lara dostala do místnosti stejné jako předchozí, ale trochu více rozbité. Řešení není stejné, ale je hodně podobné. Nebudu proto podrobně popisovat jednotlivé římsy, sloupy a jehlany.

	Lara skočila doprava na římsy a po žebřících slezla dolu. Skočila doleva na římsy a z nich na sloup, který zamkla. Skočila dozadu a z vršku jehlanu skočila dozadu na plošinu nahoře na sloupu. Přes římsy napravo se dostala na tyče a rychle přeskákala na druhou stranu. Skočila na sloup a zamkla ho.

	Skočila do vody a vylezla na plošinku. Přes sloup trčící z vody se dostala na římsy a na sloup, který zamkla. Skočila zpět na jehlan a z jeho vršku skočila na plošinu uprostřed. Přes tyč a římsu se dostala na poslední sloup, který zamkla. Dostala se opět na plošinu uprostřed a přes tyče, žebřík a římsy se dostala nahoru k páce.

	Po římsách se dostala na žebřík. Slezla a přeskočila na ten pravý. Z něho na správném místě (tam, kde je ve zdi ozdobný pruh) přeskočila doprava na římsu nad otevřeným vchodem. Přeručkovala doprava až za roh, spustila se a sebrala Artefakt (secret 1/2). Přes římsu přeručkovala zpět a spustila se na plošinu.

	Uvnitř zabila mumii, sebrala druhý Egyptský klíč (Ankh key) a skočila do vody. Chodbou se dostala ke sfinze. Zabila dva kentaury, vložila klíč a vešla.

	6. Anubis a Horus
	Lara seběhla dlouhou chodbou (kouli na začátku ignorovala) a po cestě zabíjela krysy (taky sebrala náboje). Když došla dolů, sebrala lékárničku a skočila do vody. Plavala na dno prostoru mezi velkými sochami Anubise a Hora a našla zde páku, kterou přehodila. Tím víceméně vypustila vodu z místnosti. Doplavala tedy před sochu Anubise a vylezla z vody.

	Vyskočila na kámen a vylezla po římsách. Skočila dozadu a z tyče rychle přeskočila dál. Obručkovala Anubisovu nohu a skočila podél zdi, po které přeběhla na protější římsu. Vylezla po žebříku a skokem dozadu se dostala na římsu. Přeskákala doleva a na Anubisově ruce vyskočila nahoru a přeručkovala do jeho klína. Podle symbolů na zemi střelila do brouků na zdi tak, aby odpovídaly.

	Levý dolní brouk nahoru, levý horní doleva, pravý dolní doprava a pravý horní dolu.

	Vyskočila nahoru a přehodila páku, čímž se místnost mírně zaplnila vodou. Vylezla po žebříku, a ručkovala doprava až ke zdi. Tady skočila dozadu a přes tyč na římsu. Skočila doprava na symbol Ankh, čímž otevřela mříž u Hora. Skočila doprava, dopadla do vody a rychle plavala mezi Horovy nohy. Proplavala mříží dřív, než se zavřela. Vylezla a našla stejnou hádanku jako u Anubise. Byla ale o něco těžší, protože symboly byly dole pod vodou.

	Levý dolní brouk doprava, levý horní nahoru, pravý dolní dolu a pravý horní doleva.

	Lara shodila bednu na ochozu mezi Horovýma nohama dolu. Pak se opět potopila na dno a vypustila vodu. Vylezla u sochy Hora, a bednu si přisunula pod zavřenou mříž. Vylezla po soše Anubise, ale tentokrát nenapouštěla vodu. Dostala se až k symbolu Ankh a otevřela mříž. Skočila do vody, vylezla u Hora a rychle po bedně vylezla nahoru. Po římsách přelezla nahoru, doprava za roh a skočila nahoru. Pověsila se za spodní římsu (tam, kde byla bedna) a ručkovala doprava, spustila se a ručkovala kolem nohy. Skočila doprava na Ankh a přes sochu Anubise se dostala do Horova klína (pokračování později...).

	Přehozením páky v Horově hrudi se voda napustila tak akorát sochám po prsa. Lara plava k soše Anubise, ponořila se a vyplavala do jeho nitra. Vylezla z vody. Přes skaraba napravo se dostala na římsu. Skočila dozadu a rychle se přes dvě tyče dostala na římsu naproti. Přeručkovala doleva a vylezla. Po římsách napravo se dostala nahoru za sochy.

	Lara přeskočila na ochoz za Horem a po římsách v rohu se spustila dolu. Vlezla dovnitř a sebrala Relikvii Horova modla (Horus idol). Ven se dostala přes římsu a pak nahoru po římsách. Alternativně mohla to samé udělat až po napuštění vody...

	Lara skočila na symbol Ankh mezi sochami a napustila tak celou místnost vodou. Vylezla do chodby a pokračovala.

	7. Sloupy, sloupy a zase sloupy
	Lara došla do místnosti, kde ji nejprve překvapilo kvantum sloupů a pak hned dva kentauři a dvě mumie. Protože nebylo úniku, musela je všechny zabít 'ze země'.

	Pak Lara vyskočila na římsu na prvním sloupu napravo a skočila na druhý sloup (musela vylézt na nejvyšší římsu a pak se spustit o jednu dolů). Pak skočila na sloup u zdi. Ten obručkovala směrem ke zdi a skočila jako by podél zdi. Chytila se hákem a počkala, až se zastaví. Znovu se rozhoupala a nalevo skočila od zdi na sloup. Z jeho nejvyšší římsy skočila na další u zdi, ten obručkovala a skočila doprava na sloup uprostřed. Z něho skočila na plošinu u brány. Pak pomocí jednoho z dílů Potomka (Scionu) otevřela polovinu brány.

	Lara vyskočila na první sloup napravo a pak na druhý (jako předtím). Vyskočila na druhou římsu a ručkovala doleva (místo doprava). Na konci skočila doleva úhlopříčně přes místnost. Chytila se hákem a přeskočila na sloup. Obručkovala ho a dostala se na poslední sloup uprostřed.

	Lara ručkovala doleva a přeskočila na sloup v rohu. Ten obručkovala a skočila do výklenku, kde našla Artefakt (secret 2/2). Skočila zpět na sloup a vyskočila nahoru. Obručkovala ho a skočila zpět na sloup uprostřed místnosti.

	Sloup obručkovala doprava a skočila doprava na plošinu, kde druhým Potomkem otevřela bránu. Došla do svatyně a sebrala poslední díl Potomka. Vyběhla ven a spojila je. Prohlédla si rozhovor bohů a pak se vrátila do reality. Překvapila ji ale Natla a sebrala jí jak Potomka, tak všechny zbraně.

	Koldovi uhnula doprava, pak skokem nahoru srazila Kida a skluzem dolu podrazila Larsona. Pak skočila do řeky.

	12. Doly firmy Natla (Natla's Mines)

	Artefaktů: **4**
	Památek: **1**
	Dohráním se odemkne: **Památky (Pohár soužení), Životopisy (Dvojník - Doppleganger), Oděv (Neoprén), Obrazy (Ztracený ostrov)**

	1. Jezírko
	Lara doplavala do jeskyně a rovnou plavala k vodopádu. Proplavala ho a vylezla do chodby. Tou proběhla a na konci skočila na tyč. Po římsách přelezla doleva a skokem dozadu se dostala na provaz. Spustila se na bednu a přeskočila na další. Odtud skočila doprava pro lékárnu a zase zpět.

	Z bedny skočila na provaz nad vodou, rozhoupala se a skočila na římsu u vodopádu. Přeručkovala doprava a skočila na plošinu vzadu. Proběhla chodbou a dostala se do řídícího střediska.

	2. Pojistky
	Dala se doleva po kolejích a doběhla až dozadu. Nevšímala si krys, vyskočila na vozík a sebrala si Červenou pojistku (Red fuse). Pak se vrátila zpátky. V řídící místnosti vyšla po schodech do kukaně, vzadu vložila Červenou pojistku a stiskla tlačítko. Šla ke světle zelené bedně u jeřábu v zadu v rohu a přisunula ji k prosklené místnosti. Po bedně vylezla nahoru.

	Ze střechy skočila doprava na svislou traverzu a přes další na římsu naproti. Skočila doleva a nahoru. Skokem dozadu se dostala na tyč a z ní na šikminu. Z té se odrazila na plošinu, kde sebrala Artefakt (secret 1/4). Seskočila a znovu vylezla na střechu.

	Skočila do chodby, proběhla, přeskočila a doběhla až na konec. Seskočila a shodila zelenou bednu. Dotlačila ji k další plošince a vylezla. Z ní skočila doprava na transformátor, nahoru a doleva na plošinu. Skočila na šikminu a z ní na další plošinu. Přeskočila doprava a slezla za plot. Sebrala Zelenou pojistku (Green fuse). Skočila podél zdi, po které přeběhla a skokem od zdi se dostala na protější římsu. Přeskočila doprava, vylezla na žebřík a skokem doleva se dostala přes hradbu. Vrátila se do řídící kukaně a vložila Zelenou pojistku.

	3. Třetí pojistka
	Pak stiskla obě tlačítka (tedy u zelené i červené pojistky). Vyšla ven, skočila na dlouhou řadu beden u schodů a z ní na nejvyšší zelenou bednu uprostřed jeskyně. Sebrala lékárnu. Skočila na visící bednu s rourami, ručkovala doleva za roh a skokem dozadu se dostala na plošinu. Pokračovala chodbou, zahnula doprava a po žebřících slezla až dolu. Na konci se rozběhla a skočila na protější římsu. Spustila se dolu a seskočila na zem. Proběhla jeskyní doleva a sebrala Modrou pojistku (Blue fuse). Pak vyskočila na přístroj za pojistkou.

	Přeskočila na trubku, ze které unikala pára, pak na další napravo, vylezla nahoru a skočila zpátky na plošinu. Tady se dívala na rotující půlválec. Když se k ni natočil plochou stranou, skočila na něj. Když se správně natočil (tj. půl otočky a kousek :), skočila dozadu na vozík, rychle ručkovala doprava, přeskočila na druhý a na jeho konci skočila dozadu. Přeručkovala doprava za roh, skočila na rouru, vylezla nahoru a skočila zpět na římsu. Ručkovala doleva a na konci skočila dozadu.

	Přeručkovala doprava a nahoru až vylezla do výklenku v rohu. Rozběhla se a skočila do chodby, kudy se sem dostala. Po žebřících vylezla nahoru a vrátila se do řídící místnosti (tj. nahoře doleva). V kukani vložila Modrou pojistku a stiskla červené, zelené a nakonec modré tlačítko.

	Jde o to, aby byla bedna uprostřed střechy prosklené místnosti (nastavuje zelené + červené) a spuštěním (modré tlačítko) střechu prorazila.

	4. Ozbrojená a nebezpečná
	Po bedně u prosklené místnosti vylezla nahoru a skočila dovnitř. Sebrala si své pistole. Rozstřílela okna, vyskočila ven a zabila krysy. Došla do místa, kde sbírala červenou pojistku (po kolejích doleva) a rozstřelila sklo v kukani nahoře (zaměřováním - Y). Po bedně napravo vylezla na římsu a z ní oknem dovnitř. Uvnitř stiskla tlačítko. Skočila dolu, vlezla na lokomotivu (razící stroj), v 'kabince' stiskla tlačítko a nechala se odvést.

	Po rozhovoru s Larsonem ho třikrát střelila (šipka nahoru) a sebrala pojistku a jeho brokovnici. Pojistku vrátila na místo, stiskla tlačítko a vrátila se k lokomotivě.

	Lara se vrátila na úplný začátek kola - k jezírku s loďkou. Vylezla na loďku a přestřelila kotvící lano. Počkala, kam ji loď odveze a pak vyskočila na římsu. Doprava, nahoru a dozadu. Pak ručkovala doprava, až se mohla spustit na plošinu, kde za bednou sebrala Artefakt (secret 2/4).

	Stále v jeskyni s jezírkem Lara proplavala vodopádem a vyběhla nahoru. Vytáhla pistole a ustřelila první bednu od provazu. Seskočila a sebrala Relikvii Pohár soužení (Chalice of Torment). Známou cestou se vrátila do dolu k lokomotivě.

	5. Lávová řeka
	Lara stiskla tlačítko na lokomotivě a nechala ji prorazit stěnu. Lávy si nevšímala, skočila doleva na plošinu, pak na traverzu, šikminu, další šikminu, traverzu a skončila na římse. Obručkovala doleva a vyskočila nahoru a dozadu. Skočila a přes hák se zhoupla na šikminu. Skočila na tyč a počkala, až se otočí.

	Lara se na tyči otočila na druhou stranu a přeskočila na plošinku v lávě (pod rozbitými kolejemi). Zde sebrala lékárničku a Artefakt (secret 3/4). Zpátky se dostala tak, že skočila na traverzu napravo (trčí z lávy) a přes další traverzu a šikminu (skákala na její levou vyšší část) se dostala na otočnou tyč.

	Z tyče skočila Lara na šikminu a na římsu. Vylezla nahoru a přeskočila na koleje v chodbě. Na konci skočila na šikminu napravo a přeskočila na plošinu nahoře. Vyskákala nahoru a přeskočila na druhou stranu. Vyskočila nahoru a skočila šikmo na šikminu, ze které se vytáhla do místnosti.

	Lara se skrčila dolu před Koldovou dýkou a střelila nahoru. Nakonec skočila nahoru a počkala, až se s Kidem navzájem zabijí.

	6. Pyramida
	UZI si nemusíte sbírat hned, protože po sebrání dostanete checkpoint - můžete to použít jako uložení po sebrání věcí a secretu ;)

	Lara si nejprve vzala od Kida UZI zbraně a pak přisunula bednu (tu nalevo při pohledu na pyramidu) k výstupku v rohu. Vyskočila nahoru a po římsách a plošinách se dostala nahoru a doprava. Za rohem se spustila dolu a běžela po ochozu až nakonec. Zde skočila na pyramidu a pak zpět do výklenku. Posbírala lékárnu a několik nábojů do UZI.

	Pak skočila na pyramidu trochu blíže a přeskočila na plošinu se šikminou. Po římsách vyskákala nahoru.

	K poslednímu Artefaktu, který viděla na vysoké skále napravo, se Lara dostala tak, že z úplně posledního zasouvacího trnu napravo skočila co nejrychleji na římsu pod Artefaktem (chce to opravdu hned, protože jak se jen trochu zasune, už nedoskočí). Pak přeručkovala doprava, skočila na plošinu a po kameni a římse se vytáhla nahoru. Sebrala Artefakt (secret 4/4), skočila na pyramidu a sebrala lékárnu.

	Teď následuje hádanka, kterou je asi nemožné popsat. Princip spočívá v tom, že musíte skákat po 'trnech' a ty, na kterých září symboly, zasunout. Když to uděláte, musíte vyskákat nahoru a přehodit páku. Zkoušejte různé cesty a mějte na paměti, že po trnech Lara skáče mnohem lépe než normálně. K páce se po zasunutí všech dostanete tak, že přeskáčete doprava a odtud teprve zpět nahoru. Tím level končí.

	13. Velká pyramida (The Great Pyramid)

	Artefaktů: **1**
	Památek: **1**
	Dohráním se odemkne: **Památky (Nákrčník trpkosti), Oděv (Dvojník + Natla), Obrazy (TRI vs. TRA: Ztracený ostrov)**

	1. Atlantis
	V původní TRI byla poslední dvě kola pojmenována Atlantis (Atlantida) a Great pyramid (Velká pyramida). Autoři TRA se rozhodly kola přejmenovat na The Great pyramid (Velká pyramida) a The Final conflict (Poslední střet). Obsahově si ale původní a nová kola odpovídají.

	2. Do pyramidy
	Lara proběhla chodbou (sebrala náboje) a místností (sebrala dvoje náboje na konci napravo), připravila si UZI a na konci sledovala Natlu. Když se vrátila, napadla ji gargoyla a dvě mumie. Zabila je a na druhém konci místnosti se dala doprava. Vylezla nahoru a vešla na ochoz. Tím probudila dvě gargoyly a tak je zabila. Na ochozu sebrala dvě lékárny a náboje. Prošla chodbou na druhé straně a došla na výstupek v místnosti, kde předtím sledovala Natlu.

	3. Dostat se nahoru!
	Nalevo sebrala lékárnu a dvoje náboje. Pak střílela do terče napravo, až vyjel kruh. Tím také ale probudila gargoylu a tak ji zabila. Znovu střílela do terče, dokud se kolem něj nevyplnily všechny znaky.

	Pozor na to, že Lara má úžasnou schopnost při zásahu vrávorat a pak vstávat výskokem. Díky tomu se jí většinou podaří neomylně seskočit dolu do lávy... :( Dalším problémem bývá, že Lara místo na gargoylu míří na terč, čímž jen plýtvá municí a životy.

	Skočila na římsu napravo, přeručkovala doleva a skočila dozadu. Přeběhla po zdi (dřív než kotva zajela) a skočila na římsu. Přeručkovala doleva a skočila dozadu na výstupek.

	Stejně, i když trochu složitěji postupovala i u druhého terče a kruhu. Když se dostala ke třetímu, musela zabít dvě gargoyly. Pak musela skočit na šikminu, z ní na tyč. Z té na další, na které se rychle otočila a skočila zpátky na římsu. Rychle přeručkovala doleva, skočila dozadu na tyč a dál přeběhla po zdi, skočila od zdi a znovu přeběhla na římsu.

	I když předchozí odstavec vypadá jednoduše, může být dost obtížné mačkat ty správné klávesy pro udržení Lary v pohybu. Napíšu proto přímo klávesy: při skoku ze šikminy na první a druhou tyč držte šipku doprava. Na druhé tyči, když se Lara vyhoupne nahoru, stiskněte doleva, čímž se otočí a pak skok. Z římsy skočte šipkou dozadu a přes tyč přeskočte se stisknutou šipkou doleva. Po zdi běžte šipkou doleva, odskok proveďte se šipkou dozadu, přeběh po zdi opět šipkou doleva a na konci skok. Během celého skákání si můžete dovolit pouze jedno protočení na tyči, protože jinak nestíháte poslední kruh.

	Další terč probudí opět dvě gargoyly, jejichž zabití je ale skoro nemožné, protože Lara raději míří na některý ze tří terčů okolo. Musíte kameru namířit nahoru! Přeskákání je oproti předchozímu až primitivní. Stačí skočit na šikminu, z ní na tyč, na další šikminu a nakonec přes tyč na římsu.

	Poslední terč probudí zase dvě gargoyly, které je opět těžké zabít (hlavně protože létají moc vysoko). Přeskok je dost jednoduchý. Skočit na šikminu, přeběhnout po zdi a na další šikminu. Opět přeběhnout po zdi a na římsu. Akorát to chce po skoku ze šikminy střelit hák co nejdříve, abyste měli co největší poloměr běhu (a tedy i dlouhý následný skok).

	4. Konečně nahoře
	Z posledního výstupku skočila doleva na římsu. Přeručkovala doleva a vytáhla se do výklenku, kde sebrala Artefakt (secret 1/1). Jako nejlepší cestu zpět můžu doporučit skok dolu do lávy - vyhnete se tak boji s poslední gargoylou.

	Na nejvyšším výstupku Lara sebrala lékárnu a náboje a vydala se chodbou. Za rohem sebrala dvoje náboje. Pasti bez problémů proskakovala kotoulem. Rychle sebrala lékárnu (skrčená se k ní doplazila) a pokračovala.

	5. Doppelganger
	Než Lara sklouzla dolu, všimnula si svého mumijního já (angl. Doppelganger) stojícího na druhé straně místnosti. Sklouzla dolu a zabila tři mumie (ale dávala pozor, aby nestřílela 'sama na sebe').

	Když byl klid, chopila se společně se svým druhým já kormidla uprostřed. Otočila jím a běžela k žebříku. Přes vysunutý výstupek vyskočila a vylezla po žebříku. Skočila doprava a rychle dozadu na plošinu. Přešla po mostě a zabila gargoylu. Pak stejný postup opakovala i na druhé straně a zabila druhou gargoylu (to aby měla klid na další 'práci').

	Znovu otočila kormidlem a šla tentokrát k žebříku, který vede ke dveřím. Nahoře přehodila páku, čímž otevřela poklop na mostě. Seskočila, otočila kormidlem a tentokrát šla k žebříku vedoucímu k páce. Když skočila na most, zbavila se svého zlého já. Teď už jen stačilo posbírat po místnosti čtvery náboje a dvě lékárny, dostat se nejprve k páce, která otevírá dveře a pak dveřmi dál.

	6. Poslední dveře
	Došla do místnosti s pastmi po stranách. Nejprve šla k té nalevo. Vždy, když se past zasunula, přeběhla do díry a počkala na další úder. Na druhé straně přepnula páku a zabila gargoylu. Pak se přes past vrátila. Šla k pasti na druhé straně. Zde postupovala přesně obráceně. Když se past vysunula, skočila (s dostatečným odstupem od kraje) na první část, rychle na druhou a pak přeskočila na plošinu. Přehodila páku, zabila gargoylu a přes past se vrátila.

	Než prošla dveřmi, podívala se Lara na strop. Našla terč a střelila do něj. Spadl kámen, který vytvořil v podlaze šikminu. Lara po ní sjela, skočila a chytila se hákem. Zhoupla se do výklenku, sebrala lékárnu, vylezla po žebříku a sebrala Relikvii Nákrčník trpkosti (Torc of Embittement). Ven se dostala přes průlez a za mostem přeskočila díru.

	14. Závěrečný střet (Final conflict)

	Artefaktů: **4**
	Dohráním se odemkne: **Podvůdky (aka Cheaty - poslední 3), Zvláštní (Bonus level), Obrazy (všechny zbývající), Životopisy (Richard Croft), Ztracený ostrov (filmy, hudba, komentáře, obrazy, hrát znovu levely)**

	1. Příšera
	Laru čekal souboj s beznohou příšerou. Nejprve do něj prostě střílela. Když se naštval, rozběhl se na ni. Lara skočila dopředu a ve vhodný okamžik ho střelila do hlavy. Tím ho zmátla a on zasekl svou levou ruku do podlahy. Rychle, ale opatrně k ní přišla a snažila se ji ustřelit. Když se jí to podařilo, příšeru zranila (ale nijak vážně, protože jí ruka zase dorostla).

	Zásadní krok se Laře povedl, když nalákala příšeru k okraji - tedy naštvala ji a stoupla si ke kraji plošiny. Když pak příšeru střelila do hlavy, ta přepadla přes okraj a chytila se pravou rukou. Lara tedy přiskočila a vší silou (nejlépe brokovnicovou - Word navrhuje, že lepší by byla brokolicová :) se snažila příšeře ruku ustřelit. Když se jí to povedlo, příšera spadla dolu do lávy a byl konec.

	2. Cesta k cíly
	Nejprve si doplnila zásobu nábojů a lékáren z plošiny a vydala se chodbou. Přeskákala po plošinkách a sebrala lékárnu. Pak přeskákala po sloupech na plošinu a zabila gargoylu (musela uhýbat, aby ji nezasáhla). Přehodila páku a v okamžiku, kdy se přiblížila další plošina, přeskočila. V chodbě sebrala náboje a v další místnosti zabila kentaura. Sebrala náboje a lékárnu a přehodila páku. Zabila gargoylu a pokračovala dál. Zabila mumii a gargoylu a pak posbírala dvoje náboje a lékárničku v místnosti s vodou.

	Lara skočila do vody, našla páku a přehodila ji. Vylezla a vyskočila na vysunutou plošinu. Zabila mumii a pak se vytáhla do chodby. Sebral lékárnu a vyskočila nahoru.

	Otočila se, skočila na plošinu a sebrala Artefakt (secret 1/4).

	Lara shodila klec dolu a skočila za ní. Přitáhla ji ke skále u zavřené brány, vylezla a zabila gargoylu. Sebrala lékárničku.

	Vyskočila na plošinu nad dveřmi a přehodila páku. Skočila dolu, odtáhla klec do chodby a skočila do výklenku doleva, kde sebrala Artefakt (secret 2/4). Pak přitáhla klec zpět ke skále.

	Vyskočila po kleci na skálu a po římsách rychle přeskákala doleva. Po římse přeručkovala doleva za roh, skočila dozadu a přeběhla po zdi. Skočila na římsu, chytila se a přeručkovala doleva. Vyskočila nahoru, sebrala náboje a prošla chodbou. Dole sebrala náboje, skočila na kryt a pak střelila do terče (musíte se kamerou podívat nahoru). Přes kámen se dostala do místnosti.

	Skočila na kovový kryt se symboly vlevo v rohu. Když sjel dolu, skočila dozadu a střelila do terče. Pak totéž udělala v druhém rohu, kde navíc musela přeskočit díru s lávou (skákala z boku).

	3. Do nitra Země
	Skočila do vody a rychle proplavala chodbou (na dně ještě sebrala lékárničku). Vylezla ven a sebrala náboje. Prošla a proskákala chodbou a na konci skočila na žebřík doprava. Vylezla nahoru a podívala se na díru vlevo nahoře. Když vyšlehl plamen, skočila doleva, nahoru a přeručkovala doprava. Vyskočila nahoru a doleva. Z římsy skočila doleva a spustila se dolu. Chytila se, vylezla a sebrala lékárnu. Pak se opět pověsila, spustila se dolu a skočila dozadu. Chytila se římsy a spustila se na zem.

	Lara přeskočila na první plošinku v lávě. Skočila na druhou a otočila se doprava. Skočila na výstupek schovaný za lávovým vodopádem. Pak došla pro Artefakt (secret 3/4) a vrátila se.

	Po stupíncích rychle přeskákala na římsu naproti. Vyskočila nahoru a přeručkovala doleva. Skočila dozadu na sloup. Když vyšlehly plameny, skočila na další sloup, získala zpět rovnováhu a skočila na tyč.

	V Beta verzi je potřeba získat rovnováhu na druhém sloupu, zatímco v české verzi až na tyči.

	Z tyče skočila na plošinu a rychle do chodby. Přes další stupínek skočila na žebřík a vylezla nahoru.

	Otočila se, skočila a zhoupla se přes hák do skryté chodby. Sebrala lékárnu, přeskočila na výstupek a sebrala další lékárnu. Přeskočila doprava a sebrala Artefakt (secret 4/4).

	4. Natla
	Lara došla do místnosti, kde našla Natlu. Po rozhovoru posbírala po zemi náboje a vším, co měla, střílela do Natly (tedy na její křídla). Když ji dostatečně zranila (na polovinu), všimnula si Lara zářícího kamene na jejích zádech. Střílela tedy do ní, aby ji naštvala. Když na ní Natla běžela, skočila dozadu (nebo kamkoliv jinam) a střelila ji do hlavy. Po úspěšném zásahu přiskočila k Natle a střílela do zářícího kamene. Po několikerém opakování (Natla nabíhá na Laru 4-6 krát za jedno naštvání) se jí podařilo Natlu přemoci.

	Před poraněnou Natlou nejprve Lara vyskočila nahoru a pak se skrčila dolu. Před fireballem uhnula dolu a střelila nahoru, čímž ji oslepila. Nakonec střelila doleva hák a strhla na ní sloup.

	15. Sídlo Croftů (Croft Manor)

	Artefaktů: **8**
	Dohráním se odemkne: **Sídlo Croftů (hudba, komentáře, hrát znovu level)**

	1. Mapa sídla
	Pro začátek bych se pokusil sepsat jakousi mapu, abych nemusel místnosti nazývat "ty druhé nalevo nahoře". Budu používat věty jako "...šla do Tělocvičny a ..." - přeci jen, Lara svůj dům zná, takže se nemusí omezovat na číslování dveří, ne?

	Lara začínala pohledem na krb - pěkné romantické místo, ale pro popis nevhodné. Proto se raději přesunula doprava k bednám, aby měla lepší výhled na Hlavní místnost.

	Za prvními dveřmi napravo je Bazén (momentálně teprve ve výstavbě). Za druhými dveřmi napravo je pak Tělocvična. Nalevo je východ (slouží jen jako alternativa ke Quit z menu). Nalevo pod schody je pak Zahrada.

	První dveře vlevo v druhém patře (tedy ty, co jsou dále od schodiště) vedou do Lařiny Ložnice. Zatímco první dveře napravo vedou do Zamčené místnosti. Oboje dveře blíže schodům vedou do pracoven - budeme jim říkat Levá pracovna a Pravá pracovna (podle toho, jestli jdete po schodech doleva nebo doprava).

	V domě jsou ještě další místnosti. Ty pojmenuju, až se tam poprvé Lara dostane. Poznáte je podle toho, že budou uvedeny s velkým písmenem (Např. "Tajná chodba").

	Ještě jedna poznámka: Po celém domě jsou rozeskládány knihy, které si můžete číst. Některé obsahují vodítka, jiná jen bláboly. Já je budu v návodu všechny ignorovat...

	V úvodní animaci si Lara přečetla o problémech v domě. Tak se je vydala řešit.

	2. Vypnutí bezpečnostního systému
	Lara se vydala do levé pracovny. Když se tam dostala, všechny dveře v domě se zamkly. Vyběhla po schodech napravo nahoru a dostala se do malé Knihovny s počítačem. Na protější zdi zasunula dvě podezřelé knihy a získala tak přístup ke svým věrným pistolím.

	Mluvíc o věrných pistolích, víte, že Lara používala pokaždé jiné pistole, i když stále vydapají podobně? Původně používala Browning 9 mm (kalibr .355"; TRI-TRIII), ale později přešla na známý Desert Eagle alias Magnum (.375" = 9.5mm; TRIV-TR5). V nejnovějších dílech používá Heckler & Koch USP (.45" = 11.5mm; TRAoD-TRL) a Colt M1911 (.45" = 11.5mm; TRA).

	Vyběhla ven a všimnula si velkého obrazu nalevo. Skočila na něj, počkala až sjede a skočila zpět dozadu. Vytáhla pistole a střelila do terče. Tím se otevřela Tajná chodba. Prošla tedy chodbou, přeskákala bedny a vyšla do Pravé pracovny - dveře otevřela tlačítkem nalevo. Nahoře nad schody je Relikviář, ale tam teď nešla. Přistoupila ke dveřím a na panelu namačkala kód. Tím odemkla celý dům.

	3. Deníček
	Každá holka má mít svůj deníček a tak se Lara vydala do Ložnice. Tady si prohlédla symbol Medúsy nalevo a pak zatáhla za obě dýky po stranách. Zpoza Medúsy pak sebrala deník. Divím se, kam se jí takový sešit vejde do malého batůžku :). Deníček mohla Lara kdykoliv vytáhnout z batůžku (tj, klávesa TAB) a zapsat si do něj, co ji zrovna napadlo... (občas to může být nápověda pro Vás).

	Tip: V Ložnici je napravo Šatník, kde si můžete zkoušet oblečení, které jste odemkli během hry...

	4. Bludiště v zahradě
	Nejprve šla Lara do Relikviáře v Pravé pracovně. Pistolemi rozstřelila sklo napravo a sebrala Ručičku slunečních hodin (Sundial gnomon). Pak přes Tajnou chodbu prošla do Levé pracovny. V dolním patře zasunula podezřelou knihu a z tajné skříně získala Mapu bludiště (Maze map). Tu si mohla kdykoliv v inventáři prohlédnout.

	Teď se Lara vydala do Zahrady a došla k velkým slunečním hodinám. Nasadila na ně ručičku. Pak se hodin chopila a natočila je na jedenáctku (XI), dvojku (II) a sedmičku (VI) - tuto kombinaci našla v knize v Relikviáři.

	Vešla do bludiště - buď zatočila doleva a šla pořád podél pravé zdi, nebo zatočila doprava a šla podél levé zdi. Tak jako tak se nakonec dostala k zadnímu vchodu k Fontáně uprostřed.

	V mapě určitě najdete i kratší cestu - tohle byl jen univerzální návod, jak procházet bludiště.

	U Fontány si sebrala svůj Hák. Pak ho střelila na bránu a otevřela ji.

	5. Tělocvična
	Ze stupínku s číslem 1 skočila Lara na kolotoč, na římsu, doleva, dozadu na kolotoč, na římsu a doprava na zelený žebřík. Vylezla nahoru a skokem dozadu se dostala do výklenku. Sebral lékárničku a přepnula tlačítko. Na zem se dostala po žebříku.

	Ze stupínku s číslem 3 skočila na římsu, nahoru a doleva. Skočila dozadu a chytila se hákem. Vytáhla se tak, aby byla na naznačené dráze. Pořádně se rozhoupala a skočila podél zdi na římsu. Ručkovala doleva, spustila se dolu a skočila doprava do výklenku. Přepnula tlačítko.

	Ze stupínku s číslem 3 skočila na římsu, nahoru a doprava. Nahoru, dozadu, doprava. Přeskočila doprava na římsu, spustila se dolu a ručkovala doprava kolem skály. Skočila dozadu, přeběhla po zdi a chytila se římsy. Ručkovala doprava a na konci se skokem dozadu dostala na tyč. Když se otočila, skočila do výklenku. Sebrala lékárnu a přepnula tlačítko. Dolu se dostala po zeleném žebříku.

	Ze stupínku s číslem 3 skočila na římsu, nahoru a doprava. Nahoru, dozadu, doprava. Přeskočila doprava na římsu a skokem dozadu se dostala na tyč. Přes druhou tyč se dostala na modrý sloup. Vyšplhala nahoru, skočila doprava na další modrý sloup. Pak skočila na sloup napravo a přes další sloup se dostala až plošinu u stropu. Dolu se dostala po zeleném žebříku.

	6. Přívod vody
	Na plošině u stropu Tělocvičny sebrala Lara Hasák (Wrench). Běžela do zahrady a proběhla celou promenádou až dozadu. Tady našla Čerpadlo. Vlezla dovnitř a na kohout nasadila hasák. Otočila jím k sobě, aby se rozsvítila všechna tři světýlka zeleně.

	7. Bazén
	Lara vešla do Bazénu. Nejprve odtáhla červený kontejner s rourami tak, aby byl mezi dvěma lešeními. Pak střelila do kotvy na lešení vzadu.

	Vyskákala na bedny vpravo vzadu, otočila se a skočila na tyč. Z té na římsu a přeručkovala doprava. Skočila dozadu a přeručkovala doprava za roh. Skočila dozadu a dostala se na lešení. Otočila se doleva a skočila na kopí vojáka.

	Stejnou cestou se dostala znovu na lešení a znovu skočila na kopí - tentokrát už v podobě tyče. Z ní přeskočila na balkón. Nejprve běžela doprava, kde sebrala lékárnu a střelila do kotvy.

	Otočila sochou tak, aby její kopí ukazovalo stejným směrem, jako kopí na podlaze (tj. úplně doprava). Pak chytila červený vozík s tyčemi a odtáhla ho do díry na druhé straně. Trčící tyč pak natočila podle druhého kopí na zemi. Nakonec střelila do terče.

	Skočila zpět na tyč - kopí vojáka, odtud na římsu na lešení, přeručkovala doleva a skokem dozadu se dostala na lešení. Z něho skočila na tyč trčící z červeného kontejneru a pak dál naproti.

	Vzadu skočila doprava a pomocí háku přeběhla po zdi. Skočila na lešení s bednou s červenou cedulkou (zatím ji nechala na pokoji). Pokračovala dál až k malé soše Atlase.

	Hákem zatáhla za kruh, uhnula a nechala kouli zakutálet se do díry s tlačítkem. Pak ještě přeskočila přes bedny vzadu a střelila do kotvy. Pak se vrátila na lešení a bednu s červenou cedulkou shodila na zem (to aby se sem mohla rychle vrátit ;).

	Skočila na plošinu před sebou a rychle po ní přeběhla a vyskočila na římsu (dřevěná prkna) naproti - musela to udělat tak, aby se plošina mírně naklonila a druhý konec byl výš, ale ne zase tolik, aby po ní mohla běžet.

	Ručkovala doprava, skočila dozadu a z další římsy opět skočila dozadu. Na malém balkonku střelila do kotvy.

	Skočila do vody, proplavala podvodním Tunelem, přehodila páku a vyplavala v Tělocvičně.

	8. Zamčená místnost
	Nejprve se Lara potopila do Bazénu a na dně sebrala Ozdobný luk (Decorative bow). Pak šla do Tajné chodby mezi pracovnami a sebrala Prázdné vědro (Empty bucket). U jakékoliv fontánky (nejlépe v Zahradě) do něho nabrala vodu (Vědro s vodou - Bucket of water).

	Vrátila se do hlavní haly a mezi bednami našla jednu s červenou cedulí. Tu odtáhla na tlačítko v podlaze. Přistoupila ke krbu a uhasila ho vodou. Pak sebrala Ozdobný šíp (Decorative arrow).

	Pak vyskákala po bednách napravo až nahoru. Přeskočila na obraz a chytila se jeho horního okraje. Přeručkovala doleva a skočila na bedny. Po těch přešla a sebrala Soukolí sochy (Sculpture gear).

	Šla do Zahrady a k Fontáně uprostřed Bludiště. Tady hákem chytila desku zepředu fontány a strhla ji. Dovnitř vložila Soukolí sochy. Pak přistoupila k soše uprostřed fontány a do rukou jí vložila luk a šíp (viz symboly na zemi).

	Šla před fontánu a zatáhla za páku. U sochy pak sebrala Válec z hrací skříňky (Music box cylinder).

	Lara šla tedy k Zamčené místnosti a do strojku vložila Válec. Prošla dveřmi a splnila tak vše v domě.

	Poslední místnost je Hudební salónek, kde si Lara může na gramofonu přehrávat všechny melodie odemčené během hraní. Hudební nástroje pravděpodobně nemají hlubší význam - vše ve hře jste již přeci objevili, ne?

	9. Artefakty
	Artefakt 1 - Levá pracovna - vitrína v patře (rozstřelit)

	Artefakt 2 - Bludiště - (viz mapa) - prostor s '+' vlevo dole

	Artefakt 3 - Bludiště - (viz mapa) - prostor s 'o' vpravo dole

	Artefakt 4 - Bludiště - (viz mapa) - prostor s '-' přímo nahoře

	Artefakt 5 - Bazén - spojovací Tunel do Tělocvičny

	Artefakt 6 - Tělocvična - Ze stupínku s číslem 2 skočila na římsu, nahoru doleva a za rohem skokem dozadu na sloup. Přes druhý sloup skočila na římsu nalevo od modré šikminy. Doleva, nahoru, doleva a skokem dozadu do výklenku.

	Artefakt 7 - Tělocvična - Ze stupínku číslo 3 skočila na římsu, nahoru a doleva. Skočila dozadu a chytila se hákem. Pak se vyšplhala co nejvýše a rozhoupala se. Při zhoupnutí doleva skočila dozadu od zdi na šikminu. Rychle skočila na další a odtud na tyč. Když se otočila, seskočila z tyče do výklenku.

	Artefakt 8 - Levá pracovna - hákem stáhnout lustr nad stolem

	Závěr

	Po dohrání hry můžete dělat několik věcí. Zaprvé můžete založit nový účet a začít znovu na vyšší obtížnost.

	Nebo můžete se současným profilem zvolit pod Začít hru položku Hrát znovu level. Pak můžete zvolit obtížnost kola a oblečení, které má mít Lara na sobě (z již odemčených) a pokusit se najít dosud neobjevené secrety. Výhodou je, že dostanete všechny zbraně a náboje, ale nemáte lékárničky (do začátku) a nemůžete používat uložení. Secrety se Vám započtou ihned po sebrání, ale pro odemčení bonusů musíte dané kolo projít až do konce!

	Dalším bonusem jsou cheaty. Po spuštění hry můžete v menu zvolit Nastavení a pak Podvůdky a zapínat nebo vypínat uvedené položky.

	Po nalezení všech secretů se Vám pod bonusy zobrazí poslední položka: Pod Zvláštní zvolte Dovednostní úroveň a dostanete se do kola, na kterém autoři testovali všechny prostředí ze hry. V kole ale nic není, takže není potřeba návod.