

Lara Croft

and the Guardian of Light

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Lara Croft and the Guardian of Light

autor: Łukasz „Crash” Kendryna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Crystal Dynamics, Wydawca Square-Enix / Eidos
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Temple of Light	4
Temple Grounds	20
Spider Tomb	41
The Summoning	57
Forgotten Gate	63
Toxic Swamp	81
Flooded Passage	100
The Jaws of Death	114
Twisting Bridge	123
Fiery Depths	140
Belly of the Beast	157
Stronghold Passage	163
Mirror's Wake	180
Xolotl's Stronghold	195

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

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

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

www.gry-online.pl



Wprowadzenie

W poradniku tym znajdziesz szczegółowy opis przejścia wszystkich etapów w grze wraz ze wskazówkami pomocnymi w walce z napotkanymi przeciwnikami oraz tzw. bossami. Znajdziesz również informacje odnośnie położenia wszystkich ukrytych przedmiotów, tj. artefaktów, relikwii, broni, dopalaczy (power-up'ów) oraz znajdziek (czyli 130 czerwonych czaszek). Ponadto, natkniesz się na strategię i porady odnośnie ukończenia wszystkich dodatkowych wyzwań.

To jednak wciąż nie wszystko, w opisie znalazły się również schematy i szczegółowy opis ukończenia wszystkich komnat wyzwań (challenge tombs).

Łukasz „Crash” Kendryna (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

Temple of Light

Wprowadzenie

TEMPLE OF LIGHT



Witam w pierwszym etapie, który pomimo elementów szkoleniowo-treningowych posiada kilka fragmentów stanowiących całkiem spore wyzwanie nawet dla wprawionego gracza. Poniżej znajdziesz spis wszystkich wyzwań i przedmiotów do odblokowania.

Wyzwania punktowe:

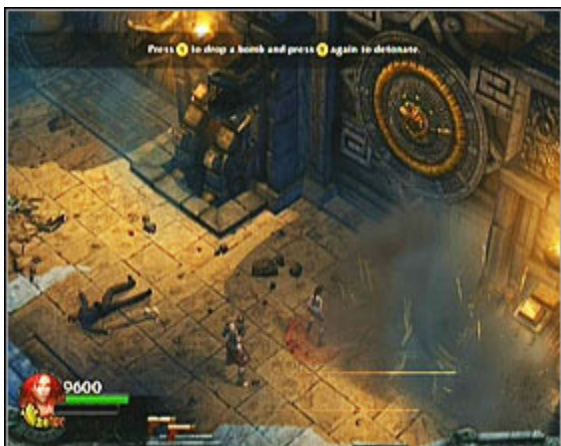
- 100.000 punktów
- 130.000 punktów
- 160.000 punktów (nagroda: Magnums)

Wyzwania wynagradzające:

- Zbierz dziesięć Czerwonych Czaszek (nagroda: Stone Arrow)
- Dotrzyj do wyjścia w 6 min (nagroda: Headdress of Ehecatl)
- Przeskocz pomiędzy 7 pajęczymi naczyniami bez dotykania ziemi (nagroda: Health Powerup)
- Wyłącz ognistą pułapkę Xolotla w 30 sek. (nagroda: Clay Owl)
- Zniszcz wszystkie urny (nagroda: Ammo Powerup)

Ilość przedmiotów do zebrania: 6

Opis przejścia



Etap pierwszy rozpoczynamy od wysadzenia dwóch elementów blokujących mechanizm otwierający przejście. W tym celu korzystamy z ładunków wybuchowych Lary.

Przed opuszczeniem pomieszczenia, rozejrzyj się po nim, a znajdziesz kilka kryształów punktowych.



Po pokonaniu odcinka schodów trafisz do miejsca, gdzie znajdziesz kilka urn. Gra poprosi cie o ich zniszczenie. W ten sposób poznasz sposób kontrolowania postaci podczas strzelania.

UWAGA WYZWANIE: zniszcz wszystkie urny (nagroda: Ammo Powerup).

Przez cały etap napotykać będziesz urny (niespecjalnie poukrywane), zniszcz wszystkie a odblokujesz nagrodę.

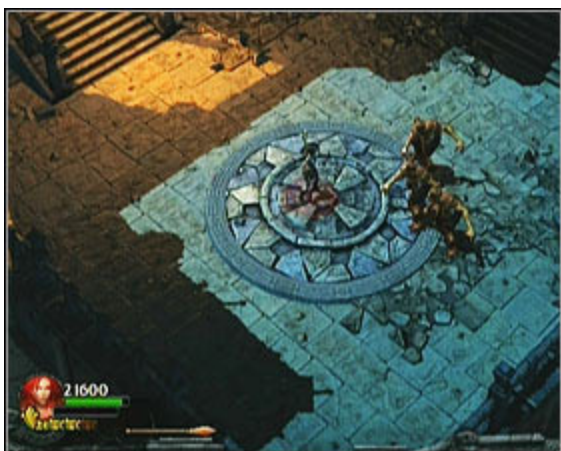
W miejscu, w którym aktualnie jesteś, znajdują się pierwsze.



Po ich zniszczeniu możesz udać się dalej. Nim jednak to uczynisz, pozbieraj przedmioty pozostawione przez zniszczone naczynia. W ten sposób znajdziesz pierwszą **Czaszkę [#1]**, niezbędna do zaliczenia kolejnego wyzwania.



Idąc w kierunku kolejnego pomieszczenia, natkniesz się na zaporę ze strzelających pułapek. Zniszcz ją ładunkiem wybuchowym (jednocześnie będąc świadomym, że kolejne również będziesz mógł wysadzać, ułatwiając sobie bardzo często rozgrywkę).



W ten sposób dotrzesz do pomieszczenia, gdzie zaatakowany zostaniesz przez pierwsze potwory. Atakuj głównie pistoletami, choć jeśli chcesz, możesz zastosować również dzidę (ta będzie ich powalać i w ten sposób unieruchamiać na kilka sek.).



W kolejny pomieszczeniu znajdziesz przełącznik – stań na nim, aby odblokować dalszą drogę. Nim jednak rozpoczniesz kontynuować przygodę, zgarnij **Czaszkę [#2]** po prawej (wcześniej wysadzając pułapki).



Po drugiej stronie przejścia będziesz zmuszony pokonać wysoka ścianę. Aby deko dokonać wbij włącznię w ścianę i wskocz po niej na górę.



Znajdziesz tam nie tylko uzdrawiający ołtarz, ale również kolejne trzy urny, których zniszczenie jest niezbędne do odblokowania wyzwania.



W następnym pomieszczeniu po lewej czekać Cię będzie starcie z kilkoma napastnikami (będą przez moment zeskakiwać z różnych stron). Wykończ ich (dzida, bo będą blisko Ciebie) i udaj się pobliskimi schodami na górę.