



# **Tomb Raider: Anniversary**

**PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Tomb Raider Anniversary**

**autor: Marek „Fulko de Lorche” Czajor**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

## SPIS TREŚCI

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

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](http://www.gry-online.pl)



# Wstęp

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

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

## Garść porad

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

# Główne postacie



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



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



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



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



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



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



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

# Opis Przejścia

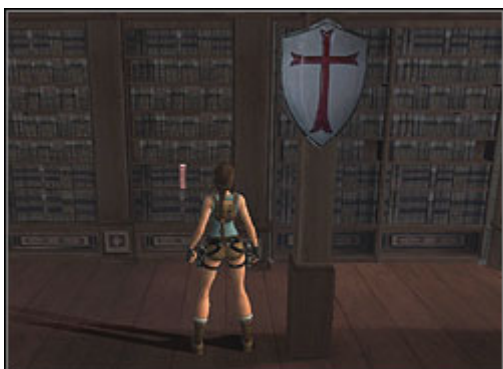
## P o s i a d ł o ś ć C r o f t ó w



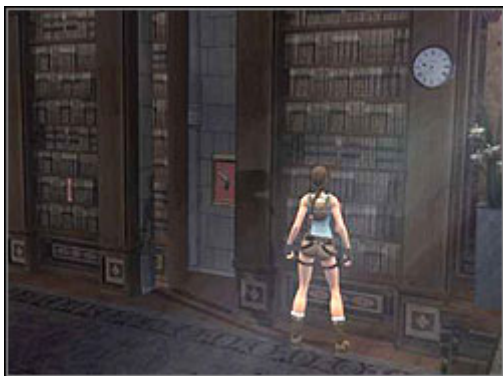
**Posiadłość Croftów** jest misją treningową, nie związaną z głównym wątkiem fabularnym gry. Możesz tutaj przećwiczyć interfejs, sprawdzić i przetrenować poszczególne umiejętności Lary. Jednocześnie, odwiedzając poszczególne lokacje, rozwiązujesz ciekawe zagadki, zbierasz i używasz przedmioty oraz kolekcjonujesz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



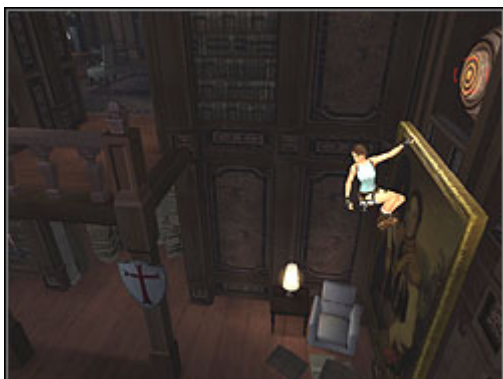
Rozgrywkę rozpoczynasz w hallu głównym. Udaj się schodami na lewo, na piętro. Otwórz pierwsze drzwi po prawej i podąż przed siebie korytarzem. Na jego końcu znajduje się wejście do biblioteki. Wejdź do niej.



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



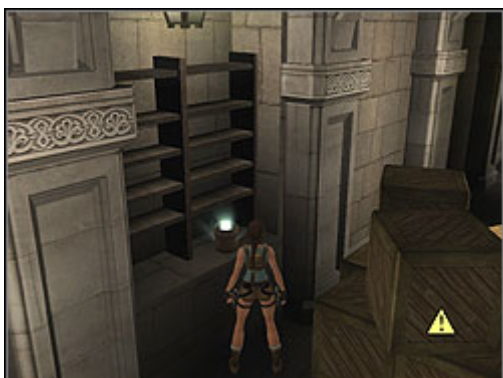
Wbiegnij teraz na schody po prawej, miń **Artefakt 1/8** (nie możesz go teraz zebrać, bo chroni go szklana tafla) i wejdź do niedużego pokoiku, również wypełnionego regałami z księgozbiorami. Zauważ, że tak, jak w bibliotece na dole, również tutaj z dwóch regałów wystają książki. Wsuń je głębiej między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



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



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



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