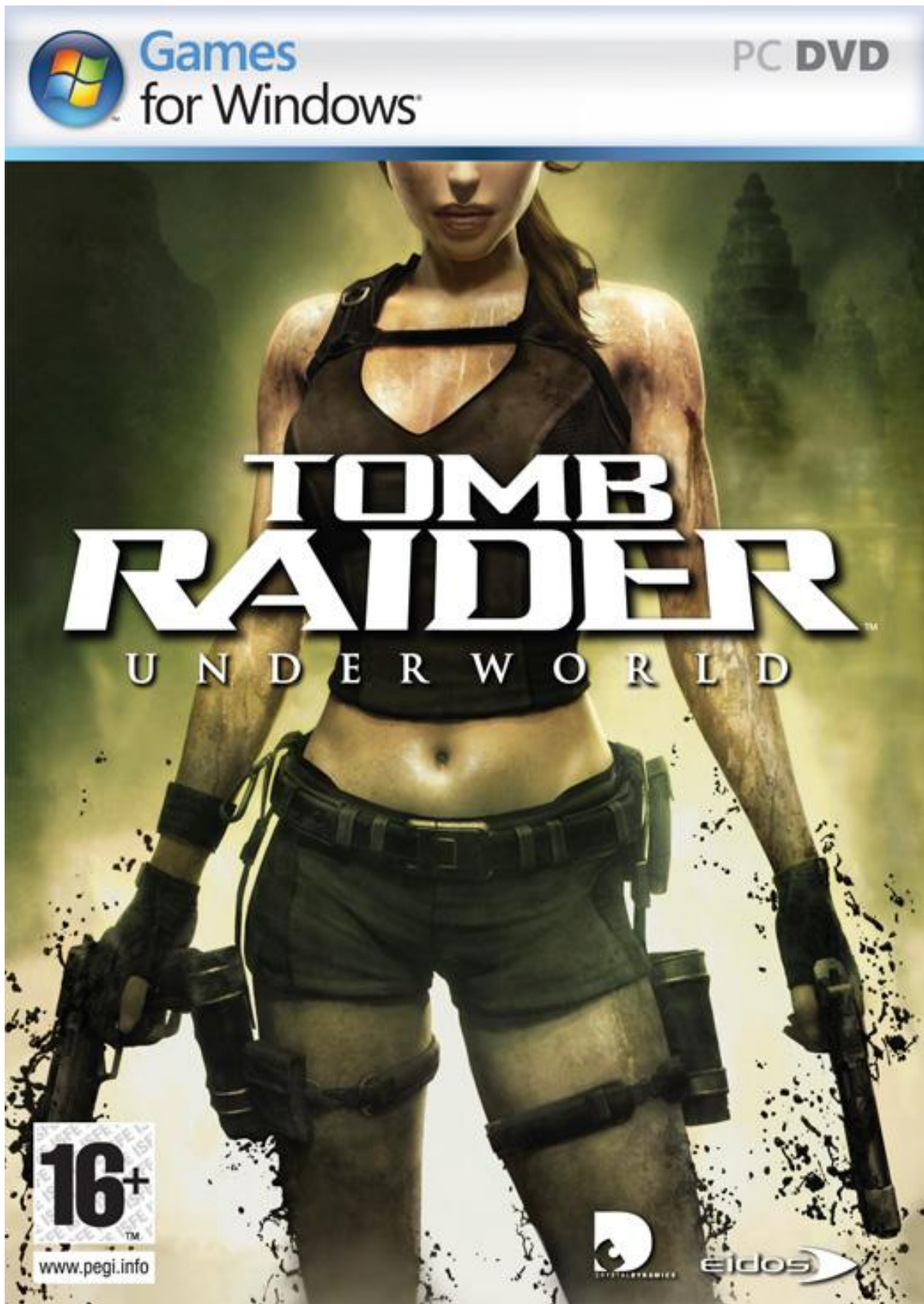


Tomb Raider: Underworld - 1. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

theSOURCE  
www.thesource.hu



#### VÉGIGJÁTSZÁS

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:  
Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)  
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld** - 2. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**  
www.thesource.hu

## Szerzői Jogi információk

A **theSOURCE.hu**-n közzé tett összes végigjátszást, képet- és videóanyagot, valamint a weboldalon megjelenő egyéb információkat, dokumentumokat, szöveges elemeket, eredeti szöveget, fényképeket, grafikákat a szerzői jogi és más törvények védik, tulajdonjogukkal kizárólag a jogtulajdonos rendelkezik, ezért azok sem egészében, sem részeiben nem másolhatók, kereskedelmi forgalomba nem hozhatók. Az ehhez fűződő jogok gyakorlására kizárólag a Red Panda Bt. jogosult.

A Red Panda Bt. előzetes írásbeli engedélye nélkül tilos a weboldal tartalmának egészét vagy részeit bármilyen formában felhasználni, reprodukálni, átruházni, terjeszteni, átdolgozni vagy tárolni, bármilyen médiában megjeleníteni, vagy bármely letöltött dokumentumot, szövegét vagy képanyagát módosítani. A Red Panda Bt. ugyanakkor megengedi, hogy Ön ezen oldalak tartalmát vagy kivonatait - saját személyes használatra - számítógépén szabadon tárolja, vagy akár ki is nyomtassa.

A **theSOURCE.hu** szöveges anyagainak összes fordítása a **theSOURCE.hu** kizárólagos tulajdona. Felhívjuk figyelmét, hogy az általános feltételeinktől eltérő, engedély nélküli használat szerzői, polgári és büntetőjogi következményekkel járhat. A jogsértőkkel szemben a Red Panda Bt. fellép.

A szerkesztőség a **theSOURCE.hu**-n megjelenő dokumentumokat kizárólag tájékoztatás céljából teszi közzé, ezért ezek ismeretszerzés és személyes felhasználás célját szolgálják.

A **theSOURCE** és a Red Panda logó a Red Panda Bt. kereskedelmi védjegye. Az oldalakon található egyéb logók, termék- és márkanevek azok tulajdonosainak kizárólagos védjegyei, ezeket csak az illetékes gyártó, szervezet illetve cég engedélyével lehet felhasználni.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:  
Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)  
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld** - 3. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**  
www.thesource.hu

## Tartalomjegyzék

1. Fontos tudnivalók	4.
1.1. PC rendszerkövetelmények	4.
1.2. Támogatott videokártyák	4.
1.3. DirectX	4.
1.4. Mentés	4.
1.5. Fegyverek	5.
1.6. Egyéb felszerelések	6.
1.7. PDA	6.
2. Végigjátszás	
2.1. Prolóógus	8.
2.2. A Földközi-tenger	8.
2.3. Thaiföld	13.
2.4. Croft birtok	18.
2.5. Dél-Mexikó	20.
2.6. Jan Mayen Island	25.
2.7. Andaman Sea	28.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:  
Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)  
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld** - 4. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**  
www.thesource.hu

## 1. Fontos tudnivalók

### 1.1. PC rendszerkövetelmények

A **minimális** rendszerkövetelmények az alábbiak:

**OPERÁCIÓS RENDSZER:** Microsoft Windows XP (admin jogosultság szükséges)/Microsoft Windows Vista (admin jogosultság szükséges)

**CPU:** Intel Pentium 4 3+GHz vagy AMD Athlon 2.5+GHz

**RAM:** 1GB (Windows XP) / 2GB (Windows Vista) rendszermemória

**GRAFIKA:** NVIDIA GeForce 6 series 6800GT (vagy jobb) / ATI 1800XT (vagy jobb)

**HANG:** Direct X 9.0c kompatibilis hangkártya és meghajtók

**DVD-ROM:** DVD-ROM meghajtó

**MEREVLEMEZ:** 8 GB szabad hely

Az **ajánlott** rendszerkövetelmények a következők:

**OPERÁCIÓS RENDSZER:** Microsoft Windows XP (admin jogosultság szükséges)/Microsoft Windows Vista (admin jogosultság szükséges)

**CPU:** Intel Core 2 Duo 2.2 GHz vagy Athlon 64 X2 4400+

**RAM:** 2 GB rendszermemória

**GRAFIKA:** nVidia GeForce 9800 GTX vagy ATI HD4800

**HANG:** DirectX 9.0c kompatibilis hangkártya és meghajtók

**DVD-ROM:** DVD-ROM meghajtó

**MEREVLEMEZ:** 8 GB szabad hely

### 1.2. Támogatott videokártyák

**ATI** – Radeon X1800, Radeon X1900, Radeon X1950, Radeon HD2600/2900 sorozat, Radeon HD3650/3850 sorozat, Radeon HD 4670/4850 sorozat

**nVidia** – GeForce 6800 Ultra, GeForce 7600 GT, GeForce 7900 GTX, GeForce 7950, GeForce 8600 GTS, GeForce 8800, GeForce 9600 GT, GeForce 9800 GTX, GeForce GTX 2xx

### 1.3. DirectX

Ezt a játékot a Microsoft DirectX 9.0c verziójához optimalizálták. A játék futtatásához **rendelkezned kell** a DirectX 9.0c számára megfelelő meghajtóval a video-, illetve hangkártyához: megjegyzendő, hogy bár a játékkal együtt telepítődik a DirectX 9.0c is, a video- és hangkártyák meghajtóit a játék nem frissíti a DirectX 9.0c meghajtókkal.

### 1.4. Mentés

A játék minden új helyszínen automentést készít, ezt egy csilingelő hang jelzi. Az automentés mindig az utolsó automata állásrögzítést tartalmazza, tehát érdemes minden nehezebb szakasz előtt/után kézi mentést is csinálni.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

## 1.5. Fegyverek

Lara alapfelszereléséhez tartozik a szokásos pisztolypáros, ebből sosem fogy ki a lőszer. Az első pályát kivéve minden küldetés kezdetén ki lehet választani a legmegfelelőbb/legszimpatikusabb fegyvert. A következő lőszerszámok közül választhatunk ilyenkor:

### 1.5.1. *Submachine guns (Gépkarabélyok)*

Uzihoz nagyon hasonló gépfegyverpáros, ha ezt választjuk, gyorsan, pontosan tudunk középtávra célozni, és lőni. A legtöbb ellenfél ellen hatásos, de kifejezetten gyorsan kifogyhatunk a lőszerből, ha ezt választjuk a küldetésünk végrehajtásához.



### 1.5.2. *Shotgun (Vadászpuska)*

A shotgun, mint minden játékban, leginkább a közeli ellenfelek hatástalanítására alkalmas, de ezek ellen borzalmasan hatásos.



### 1.5.3. *Assault Rifle (Géppuska)*

A gépfegyverrel a legkeményebb ellenfeleket is könnyen és gyorsan ölhetjük meg, ráadásul egész nagy távolságból is pontosan tudunk célozni vele. A pályák többségéhez ezt a fegyvert ajánljuk, ha csak a komolyabb ellenfelek ellen használjuk, és spórolunk a lőszerrel, nagyon hasznos lehet a szorult helyzetek megoldásánál.



### 1.5.4. *Spear Gun (Szigonypuska)*

A szigonypuska a víz alatti állatok (leginkább cápák) ellen használható, ez az a fegyver, amit nagy eséllyel senki sem választ a játék során. Az első pályán automatikusan ezt kapjuk kézhez, de a következő, részben víz alatt játszódó pálya megkezdése előtt már egy sokkal hatásosabb fegyver birtokába jutunk.



### 1.5.5. *Tranquilizer Gun (Altatópuska)*

Altatófegyver. A szigonypuskához hasonlóan nagyon kevesen választják majd ezt a fegyvert, talán csak azok, akik békésen, tárgyalások útján szokták intézni a problémás ügyleteket.



### 1.5.6. *Sticky grenade (Tapadógránát)*

A gránát a pisztolyhoz hasonlóan minden pályán a felszerelésünk részét képezi, ha egy ellenfelet eltalálunk vele, akkor ráragad, és pár másodperc múlva szanaszét szaggatja.



## 1.6. Egyéb felszerelések

Lara övére, és ruházatára egyéb felszereléseket is felpakolt, hogy ezek is segítsék a lehetetlennél is nehezebb küldetéseit során.

### 1.6.1. Grapple (Csáklya)

Az egyik leghasznosabb eszközünk, nagyobb magasságokban, szakadékok feletti átlendüléshez, leereszkedéshez, és ugrás lendületvételéhez használhatjuk. A falakon, padlókon található fémkarikákhoz lehet rögzíteni.



### 1.6.2. Utility Light (Lámpa)

Előfordul, hogy sötét helységeket, víz alatt kell kalandozni, ekkor jól jön a ruházatunkra szerelt lámpa, mely bevilágítja a környezetünket.



### 1.6.3. Field Camera (Kamera)

Lara Croft már nem használ snassz távcsövet, ehelyett a kamera zoom funkcióját használja, ha távoli objektumot, ellenfelet kell jobban megvizsgálni.



### 1.6.4. PDA (PDA)

A PDA Lara Croft digitális mindenese, a következő pontban részletesen áttekintjük, hogy mi mindenre használható.



## 1.7. PDA

A PDA Lara Croft digitális mindenese, többek közt leltárként szolgál; a kézi számítógépünk segítségével ezen felül további információt kaphatunk az aktuális helyszínről, sőt, elakadás esetén akár tippeket is kaphatunk a további teendőkről.

### 1.7.1. Sonar Map (Szonár térkép)

Az aktuális területet tudjuk átvizsgálni szonárral, így meg tudjuk találni a fontosabb tárgyakat, nehezebben észrevehető átjárókat, és egyéb fontos pontokat.

### 1.7.2. Area Info (Területi info)

További információhoz juthatunk az aktuális területtel kapcsolatban, itt láthatjuk például, hogy hány kincset és egyéb extrát tudunk összegyűjteni egy-egy pályán.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld** - 7. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**  
www.thesource.hu

#### 1.7.3. Weapon Selection (Fegyver kiválasztás)

A fegyvereinket tudjuk megtekinteni ebben a menüben, és itt is kiválaszthatjuk, hogy melyik fegyver legyen aktuálisan kiválasztva.

#### 1.7.4. Inventory (Leltár)

Az összeszedett tárgyakat, egészségcsomagokat, és összegyűjtött kincseket tekinthetjük meg a leltárba.

#### 1.7.5. Field Assistance (Terepsegítség)

Ha elakadnánk, két segítséget is igénybe vehetünk. A képernyő felső részén található segítség csak általánosságban írja le az előttünk álló feladatot, az alsó részen található segítség már teljesen konkrét információval szolgál a tennivalóval kapcsolatban.

#### 1.7.6. Journal (Napló)

A naplóban Lara Croft bejegyzéseit olvashatjuk, melyeket az újabb területek felkutatásakor jegyez le.

#### 1.7.7. Revisit Location (Helyszín ismételt meglátogatása)

Egy-egy már korábban meglátogatott helyszínre juthatunk el a segítségével.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:  
Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)  
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld** - 8. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**  
www.thesource.hu

## 2. Végigjátszás

### 2.1. Prolóógus

Helyszín: Lara Croft birtoka  
Hossz: ★★★★★  
Nehézség: ★★★★★

Az első pálya alapvetően csak megadja az alaphangulatot, illetve gyors végigjátszásával megtanuljuk a legfontosabb mozdulatok, funkciók használatát.

Haladj előre, ne rémülj meg a lángnyelvektől, mássz fel az első magasabb akadályra. Egy ajtóhoz érkezel, mellette egy kapcsolószekrényt találsz. Használd, ezzel kinyitod az akadályként tornyosuló ajtót. Bukfencezz át a következő akadály alatt, majd mássz fel a helység közepén található falra. Menj lassan a szélére, és csáklázd meg a szemközti ajtót. Ha eltaláltad a kopogtatóját, húzd meg a kötelet, ezzel sikerül biztosítani a továbbjutásodat.

A következő helységben megkezdődik a végeláthatatlan mászásgyakorlatok sora, de előbb lépj párat jobbra, és vedd fel az egészségügyi csomagot a földről. Ugorj a jobb oldalon húzódó falra, haladj balra, majd amikor a kapaszkodó véget ér, ugorj feljebb egy sorral. A kapaszkodó végén ereszkedj le egyet, oldalazz kicsit balra, majd ugorj pont a hátad mögött található, még épen marad részre. Találsz egy Tomb Raiderekben már ezerszer látott fémkockát, azt a típust, melyeket hősnőnk úgy tud arrébb tolni, mintha pillécukorból készültek volna. A helységben található példányt told a szemközti fal felé, mássz fel rá, és ugorj a falon található kapaszkodóra. Haladj jobbra, majd a végénél ugorj szintén jobbra, hogy újra a szilárd talajon találj magad. A leszakadó plafon miatt keletkezett szakadékon ugorj át, majd a lángoló csarnokban indulj balra.

Szaladj el a végéig, majd a csáklával célozd meg a fejed fölötti fémkarikát, és lendülj át a leszakadt lépcső túloldalára. Menj jobbra, ereszkedj le egy szinttel lejjebb. Rövid, de annál meglepőbb közjáték után máris érkezik az intró.

### 2.2. A Földközi-tenger

Helyszín: A földközi-tenger mélyén található Niflheim  
Hossz: ★★★★★  
Nehézség: ★★★★★

Egy héttel korábban... Lara békésen készül a tengeralatti romok felderítéséhez, még nem tudja, micsoda hét vár rá. A rövid megbeszélés után ugorj be a vízbe, majd merülj alá és kezdj a tengerfenék felé úszni.

#### 2.2.1. The Path of Avalon

Pisztoly és szigonypuska van nálad, a rád támadó cápák ellen érdemes az utóbbi használni. Ne aggódj, a levegőd nem fog el, Lara búvárfelszereléssel készült a hosszabb víz alatti tartózkodásra. Ha egyenesen úsztál lefelé, akkor szemből egy barlang bejáratára leszel figyelmes, de először érdemes a srégen balra található barlangba beúszni, ott találsz majd a továbbjutáshoz szükséges első kart. Ússz be a kisebb

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:  
Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)  
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



bejáraton, ereszkedj kicsit lefelé, haladj előre, majd jobbra. Megtalálod az első kart, szedd fel, majd irány kifelé, vissza a nagyobb barlangbejáratához.

Ahogy bemész, és lefelé ereszkedsz, egy három kör alakú részből álló kapuval találsz szembe magad. A jobb oldali kör közepére kell helyezned az első kart, ezután meg kell találni a másodikat is, csak így juthatsz tovább. Szerencsére a második kar sincsen túlságosan messze, egész konkrétan csak fordulj vissza, és nézz lefelé, már látod is. A második kart tedd a bal oldali kör közepébe, majd a három kart felhasználva forgasd úgy a köröket, hogy az aranyszínű – fényesebben csillogó - körcikkelyek kerüljenek középre.

Újra úszás következik, menj előre egyenesen, majd jobbra, majd balra, majd megint jobbra, egészen addig, amíg egy hatalmas polipkarszerű csápba botlasz. Egy lukon keresztül húzódik vissza, kövesd, majd menj fel a víz felszínére. Mássz ki a vízből, és menj be a következő terembe. Balra kell tovább haladnod, de előbb nézz be jobbra, ahol pár korsót találsz. Rúgd szét őket, az egyikben egy kincset találsz. Jegyezd meg, melyik típusú korsóban volt a kincs, ezentúl mindig csak ezt az egy típust kell szétrugdosnod a kincsek begyűjtéséhez. A pályákon még relikviák is el vannak rejtve, érdemes minden folyosót bejárni, mindenhol jól körülnézni, ha az összeset össze akarod gyűjteni. A PDA-dban nyomon tudod követni, hogy a pályán elrejtett cuccok közül hányat gyűjtöttél már össze.

Irány hát balra, mássz fel két lépcsőben, a fal másik oldalán ereszkedj le. A következő teremben újra vízre bukkansz, ha belemész, akkor húzz le az aljára kincset gyűjteni, ha nincs kedved hozzá, egyből ugorj a rámpára, ami kivezet a vízből. A rámpáról srégen balra ugorj fel az első peremre, indulj jobbra, menj peremtől peremig, addig, amíg egy rúdra tudsz ugorni, ezt tedd is meg. A rúdról ugorj a következő peremre, arról ereszkedj le egyet, még egyet, majd ereszkedj le a földre. Menj tovább, és rögtön megtalálod az első, aránylag könnyű feladványodat. Ha túlságosan sötét lenne, kapcsold be a ruhádra erősített lámpát. A terem jobb oldalán találsz egy szobrot, amin van egy fémkarika. Célozd be csáklával, majd húzd meg a kötelet, így a szobrot sikerül ledönteni. Menj balra, találsz két követ, ezeket tedd rá a bal oldali súlyérzékelős padlóra, mely csak akkor marad lenyomott állapotban, ha mindkét követ rátetted. Menj a helység közepén található emelvényhez, és húzd meg az ott található kart. A lángok meggyulladnak, a kapu kitarul, és egy rövid átvezető következik.

### 2.2.2. Niflheim

Menj be a kapun, haladj előre, jobbra, majd ugorj fel a kőtömbök tetejére. Ugorj át egyik platformról a másikra, majd arról ereszkedj le és haladj tovább a lépcsőn. Egy olyan helyre érkezel, ahol csak guggolva tudsz átjutni, guggolj le, majd ereszkedj le a hasadék aljára. Menj be guggolva a kisebb barlangféleségbe, a túloldalán ereszkedj le, majd a srégen balra található kőtömbön keresztül mássz fel a következő lépcsősor aljára. Menj tovább, fel a lépcsőn, majd haladj előre a széles folyosón, amíg szembe nem kerülsz az előbbi csáp tulajdonosával, a Karib-tenger kalózaiból jól ismert szörnyeteggel. Indulj jobbra, ugorj fel az oszlop oldalán található peremre, majd arról oldalazva a következő peremre, és végül a túloldali platformra. Csússz le a rámpán, menj jobbra, addig a helységig, ahol a kraken egyik csápját látod. Találsz egy megcsáklázható fémkarikát, húzd meg a kötelet, és nézd meg a tetted eredményét. Mássz fel a hátad mögött található kőtömbre, majd haladj felfelé. A rámpáról csúszás közben rugaszkodj el, ugorj a rúdra, majd a szemközti falra. Haladj balra, ugorj fel a felső szintre, és húzd meg a kart, mely néhány fogaskereket, illetve az azokhoz

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld** - 10. oldal

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Kiadó: Eidos

Fejlesztő: Crystal Dynamics

theSOURCE

www.thesource.hu

tartozó hidat hozza mozgásba. Menj a mozgó hídra, ugorj a szobor kezére, a hatalmas „kőcsillárra”, majd át a terem túloldalán található hídra, melyet szintén ki kell szabadítani egy kar segítségével.

Am ahhoz, hogy kart megmozdíthasd, itt szintén egy csákyás trükk kell, előre kell húzni egy kissé a falba süllyed fogaskereket. Újabb csápot sikerült visszahúzásra kényszerítened, illetve, az oldaladon található híd is megmozdul, és így a kraken feje feletti kőcsillár szabadon himbálódzik végre.

Menj vissza a kraken termébe, a hídról menj balra, és ugorj fel a falon található peremre, majd ugorj át a kraken feletti platformra, ahol egy kart találsz. Húzd meg, a „csillár” felemelkedik. A felemeléséért felelős fémláncok már eléggé korrodált állapotban vannak, mindkét lánc alsó részére adj le egy-két célzott lövést, ha mindkettővel megvagy, sikerül krakentalánítani az alattad lévő átjárót. Mássz le a bal oldali fémkarikát megcsákyázva, vagy ha gondolod, akkor csak simán ugorj le a vízbe. A lépcső jobb oldalán található kar nyitja ki a nagy kaput, amerre tovább kell haladnod.

Menj fel a lépcsőn, majd a szakadék bal oldalán, a falon található kis kiszögelléseket használva haladj jobbra. Ha elakadsz, tovább kell ugranod a következő részhez, majd végül át kell ugranod a szakadék túloldalára. További lépcsőzés után egy gerendán kell átegyensúlyozni (vagy ugrálni, ha gondolod), majd be kell bukfencezni egy alacsony átjárón. A lépcsőzés után újabb rövid átvezető filmecske következik.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

### 2.2.3. The Norse Connection

A terem jobb sarkában van egy oszlop, mássz fel rá, majd háttal ugorj a falon található rés felé. A következő kis teremben ereszkedj le, szedd fel az egyik követ, és állj rá a súlyérzékelős padlóra. Az ajtó kinyílik, hajítsd ki a követ rajta. Vedd fel a másik követ, azt is dobd ki, majd szaladj utána, gyorsan, mielőtt az ajtó becsukódna.

A két követ tedd a közelebbi oszlop mögé, majd állj a másik oszlop mögötti süppedős részre, és célozd be a kaput a csákyával. A két súlyérzékelő lenyomásával szabaddá válik a kapu, amit most egy rántással el tudsz tüntetni az útból. Menj be a terembe, újabb átvezető érkezik. Nem érdemes kiabálni főhősünknek, hogy vigyázz Lara, próbáltuk, de sajnos nem hallja.

Ha már így pórul jártunk, akkor próbáljunk meg minél gyorsabban kijutni, hátha még menteni tudjuk a menthetőt. Irány jobbra, pattanj fel a bal oldali kőtömbre, majd onnan be az alagútba. Menj jobbra, balra, mássz fel a következő terem letelején található oszlopra, arról ugorj a következő oszlopra, majd a felső szint padlójára. Onnan ugorj a következő csüngő oszlop irányába, Lara új képességének hála az lenti oszlop tetejére is képes ráugrani, illetve onnan tovább a következőre. A platformról a jobbra csüngő oszlopra kell ugrani, onnan a következő két oszlop tetejére, majd a terem túloldalára. Irány előre, balra tigrisbuckfenc, guggolás, majd jobbra a folyosón futás következik. A folyosó végén láthatod, ahogy az egyik rád támadó épp távozik.

A csákyás trükkel lendülj át a terem túloldalára, mássz fel a kőtömbre, onnan a peremeken keresztül a felső szintre, ahol egy rúdon tudsz tovább lendülni. Szaladj tovább a platform végéig, a jobb oldalon egy rámpán csúszhatsz lefelé, majd ereszkedj lejjebb egy szinttel. Menj egyenesen, jobbra, majd rögtön balra. Menj le a lépcsőn, a lépcsősor végén kapaszkodj meg a bal oldali peremen, ugorj fel a következő peremre, és haladj jobbra, peremtől peremig ugorva. Az utolsó perem végén ereszkedj lejjebb két szinttel, majd kapaszkodj jobbra, egészen addig, amíg – ugyan csak guggolva – de fel tudsz mászni, és tovább tudsz haladni. Irány tovább a lépcsőn, ugorj fel a lépcső végén, a bal oldalon található kőtömbökre, ugorj át a szakadékon, és a következő kőtömbörről ereszkedj le a lépcsőre, melyen tovább kell haladnod lefelé. Eljutsz addig a teremig, ahol a kőtömbökkel, és a karral kellett trükköznöd, innen a bal oldalra nyíló járat felé tudsz tovább haladni a kijárat felé. Újabb kőtömb mászás, majd ereszkeedés után irány rögtön jobbra, ugorj be a vízbe, és egyenesen mélyebbre, ússz egyenesen, majd balra, majd jobbra, majd megint balra, és meg is találod a három fémkorongos bejáratot, ahol nem is olyan régen bejutottál a víz alatti világba. Innen már csak felfelé kell úsznod, egészen a hajóig, mellyel egy rövid átvezető után eljutsz ellenfeleid teherhajójára.

### 2.2.4. God of Thunder

Mássz fel a vasmacsán, majd ugorj fel két szintet, így feljutsz a hajó fedélzetére. Indulj lefelé a lépcsőn, tartsd készenlétben a fegyvered, a hajón végezned kell néhány ellenféllel. Ha a konténerek körül végeztél mindenkivel, a bal oldali konténersort felhasználva (vagy konténerről konténerre ugorva, vagy faltól-falig ugrással rögtön a legutolsó konténerre felmászva) ugorj fel a fedélzet következő szintjére. Ott balra kell indulnod, az ellenfelek újabb hullámával kell itt számolnod. Érdemes felvenni minden egészségcsomagot, illetve érdemes elkezdeni az ismerkedést a gránátokkal, a fedezék mögül támadó ellenfelek szemben nagyon hasznos eszköz lesz a játék során.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:  
Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)  
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld** - 12. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**  
www.thesource.hu

A helipad környékén rengetegen támadnak rád, végezz velük, vagy próbáld ki a hasznos a futás opciót, a lényeg, hogy a helikopterek melletti lépcsőn kell két szinttel lejjebb jutnod. Menj a hajó legvégébe, itt végre megtalálod az ajtót, melyen át bejutsz a hajó gyomrába. Innentől kezdve gyakorlatilag nem lehet eltévedni, kövesd az egyetlen utat, amerre tovább mehetsz, lódd le az összes rád támadó gonosztevőt. Eljutsz egy fém hídhoz, ekkor egy átvezető következik, a nem teljesen épeszű ellenfeled robbanásra hajlamos hordók közt kezd el lövöldözni, emiatt aztán a kifelé vezető utad nem lesz annyira egyszerű, mint amin idáig most eljutottál. Haladj tovább, kövesd az egyetlen útvonalat, pár méternyi szaladás után újabb átvezető következik, melyből megismerheted az összes játékbeli főellenfeledet.



#### 2.2.5. Realm of the Dead

A hajó romokban, és neked minél gyorsabban ki kell jutnod, mielőtt vele együtt hullámsírba kerülnél. Fuss egyenesen, majd balra, majd jobbra, jobbra, balra. A hosszabb folyosón vigyázz a csövekből kiáramló gőzzel, fuss tovább, fordulj balra. A hajó kezd az oldalára fordulni, de ne zavartasson, menj tovább, majd amikor feléd csapnak a lángok, használd ki a játék új lehetőségét, mikor is a legnagyobb veszélyek megjelenésekor lelassul az idő, és te gyorsan ki tudsz térni – jelen esetben jobbra – a veszély jelentő tárgy/esemény útjából. Eljutsz egy látszólag zsákutcának tűnő helységbe, a bal oldalon találsz meg a felfelé vezető utat. Kapaszkodj fel, és indulj felfelé, néha oldalazva. Haladj balra, a legutolsó peremről fel tudsz mászni a következő lábon is bejárható szintre. A jobb oldalon találsz egy létrát, újra felfelé kell haladnod. A folyosó végén találsz egy

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:  
Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)  
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

gerendát, erre ereszkedj le, menj át a túloldalára, majd ugrálj felfelé, míg meglátod a külvilág közelségét jelentő fénysugarat, mely egy ajtó üvegén keresztül szűrődik be. Újabb átvezető következik, és letudtad a pálya első kettő, egybefüggő pályáját.

Fújd ki magad, igyál egy kis frissítőt, csak most következik a java.

### 2.3. Thaiföld

Helyszín: Bhogavati  
Hossz: ★★★★★  
Nehézség: ★★★★★

Mielőtt megkezdenénk a kalandokat, ki kell választani, hogy a több bőrfelületet megmutató könnyű-, vagy a kevésbé nyitott nehézfelszerelést választjuk-e az elkövetkezendő pálya végigjátszásához. Ha ezzel megvagyunk, még a pisztolyaink mellett magunkkal cipelt fegyvert is ki kell választani, a kábító fegyvert, illetve a szigonypuskát csak a pacifistább játékosoknak ajánljuk, egyébként a gépfegyver/géppuska páros használatát javasoljuk.

#### 2.3.1. Remnants

Ússz ahhoz a sziklához, ahonnan az átvezető elején felszálltak a színes madárcák, és mássz fel rá. Kapaszkodj fel a falra, majd haladj srégen jobbra, ha szeretnéd felszedni az extrákat is. A továbbhaladás érdekében ugyaninnen balra kell haladnod. Kapaszkodj el addig, amíg már nem tudsz tovább balra haladni, és ugorj át a mögötted található peremre. Mássz jobbra, állj fel a peremre, és ugorj át a szemközti oldalra, a lépcsőhöz. Haladj felfelé, majd egy rámpán csúszásból rúdra ugrás következik. A rúdról lendülj tovább a szemközti falra, mássz fel egy szintet, majd futás tovább a lépcsőn. A hosszabb lépcsősor tetején balra kell ugranod, a szemközti sziklán található peremre, ahonnan egy szinttel feljebb kell másznod, állj fel a peremre, és ugorj a szemközti oldalra, ahol mássz fel a szikla tetejéig. Szaladj tovább, pár másodpercnyi eseménytelen időszak következik, majd eljutsz egy hasadékig, ezen a csáklya használatával tudsz átlendülni. Futás tovább, tigrisbukfenc az alacsony átjárónál, majd menj fel a lépcsőn.

A lépcsőtől balra látsz a falhoz közel álló oszlopot, amin néhány méter magasságban kapaszkodásra alkalmas perem van. Faltól-falig ugrással kell feljutnod odáig, állj úgy, hogy hátad mögött az épület fala legyen, ugorj először az oszlopra, majd a falra, majd vissza az oszlopra. Kapaszkodj az oszlop oldalára, ugorj át a következő oszlopra, ott mássz fel egy szintet, majd lendülj a mögötted található oszlop fölötti peremre. Mássz jobbra, az épület másik oldaláig, ugorj a hátad mögött található oszlop peremére. Kapaszkodj az oszlop másik oldalára, mássz fel egy szintel feljebb, majd kapaszkodj oldalra, vissza az épület másik oldala felé. A túlsó oldalon mássz feljebb, majd jobbra, és végül fel, az épület tetejére. Fuss egyenesen, majd a következő két hasadéknál ereszkedj lejjebb, és végül eljutsz egy magas oszlopokkal tarkított területre.

Ugorj a szemközti oszlopra, mássz fel egyet, kapaszkodj jobbra, ugorj át a melletted, jobbra található oszlopra. Kapaszkodj balra, majd ereszkedj le, az alattad található rúdra. Mássz a rúd túlsó oldalára, vegyél lendületet, és ugorj el a következő, valamivel magasabban elhelyezkedő rúdra, majd a falon található peremre. Kapaszkodj jobbra egy kicsit, ugorj vissza a mögötted található oszlopra, kapaszkodj balra, ereszkedj lejjebb, majd lendülj át balra, a következő rúdra. Mássz át rajta, majd az oszlopnál ereszkedj le

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

teljesen, a föld szintjéig. Indulj felfelé, kissé balra, egy rövid átvezetőben, majd a valóságban is találkozol néhány kevésbé barátságos tigrissel. Végezz velük (a pálya elején kiválasztott, pisztolynál valószínűleg erősebb fegyver hatásosabb, és gyorsabb eredményt ad), majd mássz fel a két oszlop közti vastagabb kőgerendára. Lépkedj el a jobb oldali végéig, ugorj át a szemközti kiálló kőgerendára, mássz fel egy szintet, majd kapaszkodj jobbra. Enyhén nehéz fokozatú faltól-falig ugrálás következik, egészen addig, amíg a pár méterrel magasabban található peremhez érsz. Azon kapaszkodj jobbra, ereszkedj le a kőgerendára az oszlop túloldalán, majd az oszlop tetejéről lendítve ugorj át a következő lépcsősorig. Irány fel a lépcsőn, majd balra. A szakasz végén ereszkedj le, kapaszkodj balra. Az alacsonyabb átjárószerű résznél kapaszkodj fel, és készülj fel újabb tigrisek támadására. Szaladj fel a lépcsőn, majd a folyosó végén kanyarodj jobbra.

Ugorj át a kőgerendára, lödd le az érkező denevéreket (mindenképpen ajánlott a pisztolyok használata), ugorj át a gerendára merőleges fal peremére, kapaszkodj jobbra. A szakasz végén található oszlopszerűségről lendülj át a hátad mögött található oszlopra, mássz balra, majd lendülj balra, a néhány méterrel lejjebb található kőgerendára. A gerenda végéről ugorj a szemközti gerendára, egyensúlyozz el a végéig, majd futás tovább. A lépcső végénél ereszkedj le, lödd le a denevéreket, majd indulj jobbra. A következő, elérhetetlennek tűnő peremre a bal oldalon található kövekre fellépve lehet felugrani. A fejed felett egy kőgerendát látsz, ugorj a bal oldali falra, majd arról rögtön a gerendára. Mássz fel rá, fordulj arra, amerre jöttél, és láthatod, hogy gerendáról gerendára ugrálással juthatsz tovább. Az utolsó, jobb oldali gerendáról a közeli rúdra, majd a földre kell ugrani. Mássz fel, majd a lépcsőn irány felfelé, egészen az újabb átvezető bekövetkeztéig.

### 2.3.2. Bhogavati

A pálya első, komolyabbnak tekinthető feladványa következik, amit a szakzsargon csak a „dupla szobor titka” néven emleget. Ahhoz, hogy tovább tudj jutni, a felső szobor kezét, illetve az alsó szobornál található tükröket kell úgy mozgatni, hogy a fentről érkező napsugarakat egy pontra összpontosítsd.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:  
Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)  
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld** - 15. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**  
www.thesource.hu

Szaladj a bejárattól jobbra, egészen addig, amíg egy alacsony átjárót nem láatsz, azon bukfencezz át, majd ereszkedj lejjebb, arra a szintre, ahol oszlopokat, és egy mobil, szabadon cipelhető rúdféleséget nem találsz. Ezt – gyors extra utáni körütekintés után - rögtön helyezd is be a legközelebbi oszlopon található lyukba, kapaszkodj, majd állj fel a rúdra, és ugorj a balra található oszlop peremére. Ugrás kétszer jobbra, majd a falon található peremen mássz balra. A falon felfelé indulhatsz a kisebb köveken megkapaszkodva mássz fel a következő peremig, onnan ugorj a hátad mögé, az oszlop tetejére. Újabb denevérhad érkezik, végezz velük, majd ugorj a következő oszlop tetejére, onnan pedig a balra elhelyezkedő kőgerendára. Ereszkedj le a gerendára, mássz balra, az oszlop másik oldalára, majd ugorj a hátad mögé. Kapszkodj fel, majd a balra található mobil rudat szedd ki, hogy a lánc és a kötél szabadon mozoghasson majd, ha arra lesz szükség. Ereszkedj vissza, az előző, oszlopokkal borított részre, menj előre, majd jobbra, és a csáklával lendülj át a szakadék, illetve az egész szobros terület túloldalára.

Végezz az esetlegesen érkező denevércsapattal, ugorj a szakasz végénél, a jobb oldalra kiugró alsó peremére, ahol jobbra függeszkedve tudsz haladni, majd a tulsó oldalon fel kell állnod a peremre, faltól-falig ugrással juss fel egy szinttel feljebb. Itt megtalálod a tulsó oldalhoz hasonló köteles/láncos elakadt szerkezetet. Itt most egy szimpla lövés is segíteni fog, és a kötél máris szabaddá válik. A szerkezettől jobbra indulj visszafelé, ahonnan az imént jöttél, viszont most nem alul, hanem az oszlopok tetején ugrálva juthatsz tovább. A második oszlopnál található kőgerendára ereszkedj le, mászd körbe a gerendát, majd mássz fel a túloldali gerendára. Ugorj a következő oszlop tetejére, majd a falon található peremre, ahol balra kell mászni, egészen a következő, alacsonyra tervezett felmászási lehetőségig. Menj balra, visszajutsz a bejárathoz, ahol a megérkezésedkor az átvezető film fogadott. Végre működésbe tudod hozni a karral üzemeltetett szerkezetet, mely elég szerencsétlen módon veled együtt szakad le, de a hajad összeköcolásán kívül semmilyen sebesülést nem szenvedsz el.

Szemben már láthatod a pálya elején említett tükrös szobrokat, de ezekkel egyelőre ne törődj, inkább irány balra, lefelé a lépcsőkön. Haladj, amerre az utad visz, eljutsz egy hasadékig, amin a csáklával tudsz leereszkedni. Újabb átvezető következik. Az utadat álló kaputól kicsit visszább, a helység bal oldalán találsz a falon néhány peremet, amin fel tudsz kapaszkodni, illetve felfelé tudsz mászni. A legfelsőről ugorj a hátad mögé, a fal túloldalára, mássz balra, kapaszkodj fel a kőgerendára, ugorj a tulsó oldali kőgerendára, lépegess rajta előre, majd ugorj srégen a túloldali kőgerendára. Ereszkedj le, mássz balra, majd a következő kőgerendára kapaszkodj fel, és ugorj a következő platformra. A – kapu tetején található platform – túloldalán ereszkedj le. Fuss fel a lépcső tetejére, és gyönyörködj a rövid átvezetőben.

Újabb adag denevér közeleg, végezz velük. Menj balra, le a lépcsőn. Jó pár krokodil támad rád, végezz velük, lehetőleg a pálya elején választott erősebb fegyverrel, ha van még hozzá lőszered. Menj a terület bal sarkába, és mássz fel a kis köveken kapaszkodva. A legfelső kövekről ugorj jobbra, a merőlegesen elhelyezkedő falra, ahol szintén köveken kell tovább kapaszkodnod, jobbra. Innen ugorj a jobb oldali platformra, nyírd ki az újabb krokikat, fuss el a platform végéig, ahol egy faltól-falig ugrálásra csábító helyet találsz. Ugrálj fel a következő peremig, mássz balra, majd ugorj a hátad mögött található platformra. A bal oldalon találsz egy peremet, amire le tudsz ereszkedni, ugorj át balra, a fal túl oldalán található peremre, mássz fel, és végezz a krokodilokkal, ha esetleg megjelenének, hogy a friss csibehúsból falatozzanak. Az előző balra lendülő ugrásodnál megismert fal innenső oldalán vannak peremek, kapaszkodj felfelé, a legfelsőn mássz jobbra, majd a fal innenső oldalán mássz fel a legtetejére. Srégen jobbra láatsz egy kőgerendát, erre ugorj fel, majd a platformról a csáklát használva lendülj át a szakadék túloldalára. Itt

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

megtalálod az egyik nagyítót, amit a korábbi helyszín szobrának kezébe kell varázsolni. Rövidebb átvezető következik.

Csáklázd meg a nagyító hült helyét, és ereszkedj le a kapuhoz. A kapu jobb oldalán ereszkedj le, arra, amerre ide az imént felmáshztál. Fuss el a tér szemközti sarkában található lépcsőhöz, ugorj fel a kis, kapaszkodásra alkalmas kövekre, máshz fel egy szintet. Egyenesen előre, majd balra kanyarodva újabb kőgerendát taláshz, ugorj, majd máshz fel rá, a bal oldali oszlop peremére ugorj fel, kapaszkodj jobbra, majd ugorj jobbra, a merőlegesen elhelyezkedő fal peremére. Állj fel a peremre, ugorj a szemközti fal felé, és máshz fel a vastag oszlop tetejére. Srégen jobbra találod meg a nagyítósh emelvény tükörképét, a második összeszedendő nagyítóval. Szedd is hát össze, ha már iderakták neked. Rövid átvezető, láthatod a kinyíló kaput, a továbbjutáshodat jelentő egyetlen utat. Csáklázd meg a nagyító hült helyét, ereszkedj le a kapuhoz, és távozz angolosan.

Fuss egyenesen, jobbra, a szakadékon lendülj át a csákláddal, fuss balra, ugorj fel a rúdra, arról ugorj fel a bal oldali peremre, arról ugorj balra, a merőlegesen elhelyezkedő peremre, majd máshz fel a platformra. Fordulj meg, és a platform jobb oldalán ugrálj rúdtól rúdig, a túlsó oldalon ereszkedj le a csáklát használva. Fuss balra fel a lépcsőn, a következő térre érve végezz a tigrisekkel. A következő részhez sok ügyesség kell, és türelem is, ha bárhol hibázol, kezdheted elölről az egészet. Rögtön veled szemben van egy kisebb emelvény, máshz fel rá, ugorj fel a következő peremre, máshz balra, fel a perem tetejére, és onnan ugorj a közeli vékonyka oszlop tetejére. Onnan ugorj a következő oszlopra, onnan pedig a falon található peremre. Menj balra, ereszkedj le egyet, máshz tovább balra, majd a perem végén kapaszkodj fel a peremre. Faltól-falig ugrás következik, amíg fel nem jutsz az eddig csak körbemáshzott terület tetejére. Haladj előre, fel az ösvényen, lödd le a feléd repülő dögöket. A terület jobb felső sarkánál le tudsz ereszkedni, rögtön két szintet, majd máshz jobbra. Egy kőgerendához érkezel, máshz fel rá, és ugorj a szemközti fal pereméhez. Máshz balra, ereszkedj le egyet, ugorj a hátad mögötti gerendára. Máshz ki a szélére, majd ugorj a szemközti gerendára. Onnan a szemközti fal peremét tudod becélözni. Ugorj balra, a következő peremhez, majd fel, a rúdra. A rúdról a szemközti falra ugorhatsz, ott máshz fel, feljutsz egy újabb szirtre. Onnan ugorj a szemközti falra, máshz jobbra, majd ugorj fel újra jobbra. Ezután szaladj elörefelé, a következő falnál máshz fel a peremre, amire állj is rá. A peremről ugorj balra, máshz fel a gerendára, menj a túlvégéig, lödd le a denevéreket, ugorj fel az oszlop peremére, amin kapaszkodj az oszlop túlsó oldaláig. Innen ugorj az oszlop tetejére, onnan a következő oszlop peremére, ezen függeszkedj körbe, máshz fel a gerendára, majd ugorj a szemközti platformra. Futás közben két jobbos jön, a másodiknál rögtön ugorj fel a bal oldali falra, köveken kapaszkodva haladj jobbra. Ugorj jobbra, a következő peremig, ereszkedj le a gerendára, menj ki a végéig, és ugorj a következő gerendára. Ugorj balra, a falra, máshz jobbra, ugorj fel, a rúdra, onnan lendülj a következő, majd az az utáni rúdra, és végül a szilárd talajra. Irány előre, majd jobbra, a lépcsőkön. Egy kisebb csarnokba érshz, ahol újabb krokicsapat akarja megkósholni a lövedékeidet. Menj balra, egy mérlegszerű szerkezetet taláshz. Ha beleállshz az első serpenyőbe, az elkezd süllyedni, ahogy a szobor jobb kezei közül az egyik is. Szaladj balra, fuss el a szobor kezéig, és tedd a helyére a nemrégiben megtalált iprai méretű lencsét. Ugorj a másik serpenyőbe, így a szobor karja visszaemelkedik a helyére, és az első fénycsóva odavilágít az alsó szoborhoz, ahogy azt jósholtuk korábban. A csáklya segítségével ereszkedj le az alsó szoborhoz, a másik oldalon ugyanezzel a trükkel kapaszkodj fel. Balra taláshz egy fémkalitkát, azt húzd/told a közeli serpenyő közvetlen közelébe, óvatlan pillanatban majd gyorsan alá kell tolni ugyanis. Indulj el a szobor karjai felé, az egyik oszlopon taláshz egy peremet, arra kapaszkodj fel, majd a fejed fölötti

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkereshni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



**Tomb Raider: Underworld** - 17. oldal

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Kiadó: Eidos

Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**

www.thesource.hu

rúdra is. Innen lendülj a következő rúdra, majd a harmadikra, ez a súlyodtól leereszkeedik, ahogy a szobor karja is. A serpenyő viszont felemelkedik, ezt kell kihasználnod, ereszkedj le gyorsan, és told alá a kalitkát. Így a kar lent marad, és rakhatod a helyére a második lencsét is. Ha ezzel megvagy, ereszkedj le a csáklával az alsó szoborhoz, forgasd úgy a két kisebb szobrot, hogy a legyezőjük a körből kifelé nézzen, és megtörjék a fentről érkező fénysugarat. Ha mindkettő a helyére került, újabb átvezető következik, és végre továbbjuthatsz erről az elátkozott helyszínről. Fuss egyenesen előre, az utadban álló nagy kőtömbre lődd rá a csáklát, majd rántsd meg.



### 2.3.3. The Ancient World

Szabaddá válik az út lefelé, azon az oldalon ereszkedj le, ahonnan érkezted, a lenti peremen Lara egykézzel kezd egyensúlyozni, ilyenkor nyomd meg a kapaszkodás gombját, és így stabilizálódik a helyzete. Ereszkedj le még egyet, majd kezd zuhanni, de gyorsan használd a csáklát, hogy biztonságban tudj leereszkedni. Újabb átvezető után használhatod a nemrégiben megszerzett kesztyű(maradvány) által biztosított speciális képességet, a hatalmas kőkaput piheként tudod oldalra húzni. A nyíláson indulj befelé, szaladj át a hídon, a középső, fával díszített platformig. Újabb átvezető következik.

A feladatod, hogy megfelelő pozícióba forgasd a hidat. A kör alakú résznél le tudsz ereszkedni a híd aljához. A hidat forgasd jobbra, ameddig csak a platform engedi. Ugorj át balra, a következő platform maradványra, majd a csáklával lendülj át a híd túloldalára. Húzd pár lépésnyit a hidat, amíg balra melletted egy beugróhoz nem érsz. Ezen a beugrón keresztül menj a híd túloldalára, és told a hidat, amíg csak tudod. A csáklával ugorj vissza a kör alakú részhez, menj a híd háta mögé, és kicsit még forgasd jobbra. Amikor a megfelelő helyre ér, rövidke átvezető érkezik, ezután mássz fel a hídra, lődd le a denevéreket, majd fuss a kapuhoz.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

#### 2.3.4. Puppet No Longer

Nyírd ki a pókokat, a csákyázd meg a szokásos fémkarikát, lendülj előre, majd az ív túlsó oldalának tetejére érve a faltól lendülj el a hátad mögé, hogy megkapaszkodj a mögötted, azaz a víz közepén lévő platformban. Mássz fel a bal oldali saroknál, ugorj balra, a rúdra, amely lesüllyed, kinyitva a víz alatti kaput. Ugorj be a vízbe, és ússz jobbra, lefelé süllyedve. Kövesd a járatot, húzd meg az utadban álló kapuhoz tartozó kart, ússz a víz felszínére, majd a hajóhoz.

#### 2.4. Croft birtok

Helyszín:

Hossz: ★★★★★

Nehézség: ★★★★★

Mielőtt megkezdénénk a kastélyunk felderítését, ki kell választani, hogy a mely ruházatot választjuk az elkövetkezendő pálya végigjátszásához. Ha ezzel megvagyunk, még a pisztolyaink mellett magunkkal cipelt fegyvert is ki kell választani, a kábító fegyvert, illetve a szigonypuskát továbbra is csak a pacifistább játékosoknak ajánljuk, egyébként a gépfegyver/géppuska páros használatát javasoljuk.

##### 2.4.1. Protected by the Dead

Most, hogy már tudod, Lara papa a kastélyban rejtette el a másik kesztyűt, el is kezdheted a felkutatását. Naná, hogy az alagsort kell megcélózni ehhez.

Indul előre, mássz fel az előtted tornyosuló akadályokra, majd ugorj, és végül mássz fel az első utadba kerülő cölöpre. A tetejéről a következő magaslat tetejére tudsz ugrani, mehetsz is tovább, balra. A fa emelvényeken ereszkedj le a következő terem padlójáig, majd vadászd le a denevéreket. Jobbra találsz egy újabb emelvény-komplexumot, mássz fel a legtetejére, hogy a felső szintre át tudj ugrani. Itt ugorj a közeli rúdra, mássz fel rá, ugorj a következő rúdra, majd a következő platformra. Szaladj előre, menj le a lépcsőn, közben lödd le a több hullámban érkező denevérhordát. A lépcső aljánál fordulj balra, majd jobbra, és a kanyar után szedd fel a földön heverő követ. Ezt cipeld egyenesen, egészen a közeli ajtót nyitó súlyérzékelőig, erre állj rá, várd meg, míg kinyílik a kapu, és dobd a követ a kapu túloldalára. Fuss visszafelé, majd kétszer balra, ekkor egy nagyobb helységben találsz magad, pár lépésnyire egy újabb kővel. Ezt vidd vissza ugyanahhoz a kapcsolóhoz, és dobd ki a követ a kapu túloldalára, majd szaladj utána, hogy még a kapu lecsukódása előtt átérj. Enyhén srégen balra találsz egy szobrot, előtte egy súlyérzékelős kapcsolóval, vidd oda mind a két követ. Fuss vissza, amerről a terembe bejöttél, egészen addig a teremig, ahol a második követ találtad. A középső szerkezeten találsz négy kart, ezeket annyiszor kell meghúzni, amíg a jobb oldali falon található képek formájának megfelelő formájú takarást tudsz beforgatni. Amint az egyiket sikerül beállítani, egy rövid filmecske köszönt rád. Két formát kell beállítanod, ezzel sikerül eltávolítani a kapu megnyitását akadályozó két fémlemezt. Ezután a kapu előtti időzítőt kell működésbe hoznod, fogd meg a rudat, és forgasd körbe a szerkezetet. Amint elengeded, az egy szinttel feljebb található kapu kinyílik, és addig marad nyitva, amíg a köralakú szerkezet visszatér az eredeti pozíciójába. Kétféleképpen is feljuthatsz gyorsan a fenti kapuhoz, vagy az imént használt takarást beállító szerkezet melletti magas oszlopra mászol fel, vagy balra beszaladsz az átjáróban, fel a lépcsőn, és oldalról közelíted meg a kaput. Mindkét esetben a csákyát kell használnod az átlendüléshez. Fuss át a kapun, menj előre, majd jobbra, nyírd ki a denevéreket,

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld** - 19. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**  
www.thesource.hu

pókokat, majd menj fel a következő lépcsőn. Eljutsz a kesztyűhöz, illetve Lara papa üzenetét is megkapod, egy újabb átvezető során.

Készülj, az átvezető után rögtön két zombikutya ugrik a torkodnak, akikkel nehezebb lesz elbánni a megszokottnál, jobb, ha a komolyabb fegyvered előveszed gyorsan. Ezeket, és a hozzájuk hasonló élőholt jellegű ellenfeleket nem elég csupán lelőni, amikor a földre kerülnek, a jó öreg Super Mario féle módszerrel rájuk kell ugrani, csak így hatástalaníthatod őket véglegesen. A helység közepén található kör alakú emelvény jobb felső sarkában van egy oszlop, ami a kesztyű felvétele után már ismerős derengésbe kezd. Az oszlopot fogd meg, és húzd balra, a kör túlsó oldalára, egészen addig, amíg megakad. Egy másik oszlop mellé kerül így, kapaszkodj fel ennek az első peremére, onnan ugorj a most idehúzott oszlopra, majd vissza, a másik oszlop tetejére. Ezzel szemben találsz egy magasabb oszlopot, egy kiálló gerendával, ugorj a gerendára, ereszkedj le rá, függeszkedj az oszlop túlsó oldalára, ahol egy másik gerenda van. Kapaszkodj fel rá, és ugorj át a következő oszlopra. A peremen kapaszkodj jobbra, és ugorj a hátad mögötti továbbjutást jelentő platformra. Rövidke átvezetőben búcsúzol el a kesztyűtől. Indulj tovább, szaladj egészen addig az ajtóig, amit egy karral kell kinyitni. A túloldalra érve a játék legelső képsorait élheted át újra.



Az ismétlés kedvéért: „Haladj előre, ne rémülj meg a lángnyelvektől, mássz fel az első magasabb akadályra. Egy ajtóhoz érkezel, mellette egy kapcsolószekrényt találsz. Használd, ezzel kinyitod az akadályként tornyosuló ajtót. Bukfencezz át a következő akadály alatt, majd mássz fel a helység közepén található falra. Menj lassan a szélére, és csáklázd meg a szemközti ajtót. Ha eltaláltad a kopogtatóját, húzd meg a kötelet, ezzel sikerül biztosítani a továbbjutásodat.

A következő helységben megkezdődik a végeláthatatlan mászásgyakorlatok sora, de előbb lépj párat jobbra, és vedd fel az egészségügyi csomagot a földről. Ugorj a jobb oldalon húzódó falra, haladj balra, majd amikor a kapaszkodód véget ér, ugorj feljebb egy sorral. A kapaszkodó végén ereszkedj le egyet, oldalazz. További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:  
Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)  
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld** - 20. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**  
www.thesource.hu

kicsit balra, majd ugorj pont a hátad mögött található, még épen marad részre. Találsz egy Tomb Raiderekben már ezerszer látott fémkockát, azt a típust, melyeket hősnőnk úgy tud arrébb tolni, mintha pillecukorból készültek volna. A helységben található példányt told a szemközti fal felé, mássz fel rá, és ugorj a falon található kapaszkodóra. Haladj jobbra, majd a végénél ugorj szintén jobbra, hogy újra a szilárd talajon találj magad. A leszakadó plafon miatt keletkezett szakadékon ugorj át, majd a lángoló csarnokban indulj balra.

Szaladj el a végéig, majd a csákllyával célozd meg a fejed fölötti fémkarikát, és lendülj át a leszakadt lépcső túloldalára. Menj jobbra, ereszkedj le egy szinttel lejjebb. Rövid, de annál meglepőbb közjáték után máris érkezik az intró.”

Most, hogy megismertük a történet folytatását is, ideje, hogy megtisztítsuk az égő, porjaira omló kastélyt az ellenségtől. Fuss a szemközti falhoz, mássz fel a kandalló jobb oldalán található peremeken. A legfelsőn kapaszkodj jobbra, hogy a felső szint fölé érj, ereszkedj le oda. Fuss az üveggel elválasztott rész felé, ugorj a rúdra, kapaszkodj fel rá, majd az üveges rész tetejére. A másik oldalon ereszkedj le. Újabb, drámai elemekben bővelkedő filmecke érkezik.

## 2.5. Dél-Mexikó

Helyszín: Xibalba  
Hossz: ★★★★★  
Nehézség: ★★★★★

Mielőtt megkezdénénk a dzsungel felderítését, ki kell választani, hogy a mely ruházatot választjuk az elkövetkezendő pálya végigjátszásához. Ha ezzel megvagyunk, még a pisztolyaink mellett magunkkal cipelt fegyvert is ki kell választani, a kábító fegyvert, illetve a szigonypuskát továbbra is csak a pacifistább játékosoknak ajánljuk, egyébként a gépfegyver/géppuska páros használatát javasoljuk.

### 2.5.1. The Unnamed Days

Hajts egyenesen a motorral, csak akkor állj meg, ha fel akarod szedegetni az útközben, az ösvény mellé pakolt extra cuccokat. Hajts egészen addig, amíg egy átvezető filmre nem bukkansz.

Hajts a házhoz, ugorj fel a kis oszlopra, onnan a mellette álló oszlopra, azon kapaszkodj fel a legfelső peremig, húzódkodj balra, és ugorj át a ház falára. Mássz fel a tető alatti legfelső peremig, indulj balra. Az ablaknál ereszkedj le, mássz be, használd a csákllyát, ereszkedj le a kötéllel kicsit a ház falán, vegyél lendületet, és ugorj a jobbra, kicsivel lentebb található ablakhoz. Mássz be, szaladj előre, vedd fel a tárgyat, indulj vissza az ablak felé, majd balra. A keskeny zsákutcában faltól-falig ugrálással juss el a fenti szintig, ereszkedj le az ablakon, és ugorj a hátad mögötti oszlop kiálló gerendájára. Ereszkedj le, pattanj fel a motorra, mehet a menet.

Balra a romokon lavírozz át, majd ugrass be az alagútba, és hajts tovább. Lépcső következik, majd tarts végig balra (az elágazásnál is), egy hasadék következik, amin át kell ugratni, egy újabb hasadék, amit balról lehet megkerülni egy kisebb emelkedőn, egy kisebb lépcsősor, egy kis alagút, és végül eljutsz egy helyhez, ahonnan nem tudsz tovább menni motoron.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Mássz fel a kőtömbökön, szaladj át a barlangon, majd készítsd a nehéztüzérséget, olyan ellenségekkel találkozol, akiknél szintén fegyverek vannak, nem is beszélve arról, hogy még párdúcok is rád támadhatnak. Az épület előtt találsz egy magasabb oszlopot, rajta egy mobil rúddal, mász fel a rúdig, és szedd ki az oszlopból. Az innen srégen jobbra eső oszlopba tudod beledöfni, mász fel rá, onnan a következő peremre, azon mász balra, az oszlop oldalára, ugorj balra, a következő oszlopra, mász balra, míg az épület a hátad mögé kerül. Ugorj az épület felé, megkapaszkodsz a kis kövekben. Haladj jobbra, majd a következő kis köves résznél ugorj visszafelé, egy oszlopból kiálló gerendára. Ezen haladj előre, a végéről ugorj srégen balra, a következő oszlopra, mász fel a kiálló gerendára, ugorj a srégen balra található gerendára. Ereszkedj le, mász balra, az oszlop túloldalán található gerendára. Mász fel rá, célozd be a srégen balra, az épület oldalából kiálló gerendát, arról ugorj fel az épület falára, mász jobbra, és ereszkedj le az épület melletti romos rész tetejére. Menj egyenesen, balra, ugorj fel az oszlopon található rúdra, majd a következőre, onnan a szakadék felett átívelő rúdra. Függeszkedj a túloldalára, állj fel rá, majd a balra található oszlopról lendületet vége ugorj a fejed feletti szintre. Szaladj balra, használd a csáklýádat a leereszkedéshez. Indulj balra, a helység túlsó oldalán egy átjárót találsz, majd mász fel az első kőtömbre, és onnan ugorj visszafelé a következőre. Mász fel a fal tetejére, innen csáklýázd meg ugyanazt a fémkarikát, amin az előbb lemásztál, majd a kötelet jobbra húzva a közeli oszlop tetejéről húzd le a kőtömböt. Mász le vissza, lódd le a denevéreket, majd mász le a kőtömb ütötte hasadékra, az oszlop bal oldalánál. Ereszkedj le a következő peremig, majd onnan a kis kövekkel tarkított falrészig. Mász balra, amíg az oszlop a hátad mögéd nem kerül, ekkor ugorj át rá, és ereszkedj le. Mász fel az emelvényre, ahol a sok küszködésed tárgyát szedheted végre össze. Ugorj vissza az oszlopra, mász fel a tetejére, majd ugorj balra, a közeli falon található peremre. Itt mász egy szinttel feljebb, majd haladj balra. A fal túlsó oldalán ereszkedj le egyet, függeszkedj balra tovább, ereszkedj le a kis kövekig, majd mász balra, tovább a falon. A mászás közben egyszer egy szinttel feljebb kell ugrani, egyszer egy szinttel lejjebb kell ereszkedni, majd a talpazat nélküli, fentről lógó oszlopra kell ugrani. Az oszlopról egy nehéz ugrással a mögötted lévő kis kövekkel borított falrészre kell megcélozni, mász fel a következő peremre, onnan lendülj balra, és mász fel oda, ahol lemásztál a verembe eredetileg. Az épületből a közeli kőtömbökkel eltorlaszolt ajtón keresztül tudsz kimászni, értelemszerűen a kisebbik kő fölött. Irány vissza a motorhoz.

Haladj egyenesen, majd az elágazásnál menj balra, egy hasadékot legyőzve, néhány másodperc motoros száguldás után eljutsz egy újabb épületig, mely jobb kéz felől helyezkedik majd el. Rögtön a jobb oldalra találsz egy üreget a falban, itt fogsz majd távozni, akár itt is hagyhatod a motorodat, a gyorsabb távozást megkönnyítendő.

Szaladj az épület túloldalára, a lépcsőhöz, közben végezz a fegyveresekkel. A lépcső jobb oldalánál található kőtömböt told oda a falon látható lyuk mellé, ahova majd szemmel láthatóan becsatlakoztatod a mobil rudat. Azért ne alá tedd közvetlenül, mert ez egy súlyra érzékeny szerkezet, ami a balra található ajtót nyitja. Csatlakoztasd be a rudat, mász fel a kőre, kapaszkodj fel rá, majd rohamléptekben szaladj az ajtó felé. Az sem árthat, ha a lecsukódó ajtón tigrisbukfencben ugrasz be. Odabent egy maya szerkezet, és egy átvezető fogad.

### 2.5.2. Xibalba

Menj a szerkezet legkülső köréhez, arra az oldalra, ahol bejöttél. Itt, középen kell elhelyezned az imént megtalált tárgyak egyikét, majd menj a középen található forgatható karhoz. Forgasd óramutató járásával

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld** - 22. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**  
www.thesource.hu

ellentétesen, hogy a legalsó, és az épp forgatott körön található jelzés egy szintbe, egymás felé kerüljenek. Azt a kart, ami az előbb emelkedett ki, a tárgy elhelyezésével, forgasd szintén az óramutató járásával ellentétesen, ekkor a középső kar kiemelkedik egy darabig, majd megáll. Most forgasd a középső kart, az óramutatóval megegyező irányba, így a két felső jelzés kerül egy szintbe, a legalsó kicsit arrébb tolódott az előbb. Most már csak ezt kell a helyére rakni, méghozzá a külső kar használatával, szintén az óramutatóval megegyező irányba kell forgatni. Rövid átvezető következik.

Pattanj a motorra, és irány vissza az elágazásig, ahol balra egy bejárót találsz, majd itt menj tovább egyenesen, az előbb látott terület túlsó oldalára, a másik oldali szerkezethez kell eljuss. A lépcsős ugrató után pár méterrel kell balra fordulni, hogy ide eljuthass. A bejutás itt egyszerűbb lesz, csak át kell bújni a félig nyitott kapu alatt. Érdeemes rögtön visszafelé irányba beállni a motorral, jobb a biztonság.

A szerkezet tökéletes működéséhez most a középső karhoz kell elhelyezned az imént megszerzett másik tárgyat, majd szóról-szóra ugyanazt a műveletet kell végrehajtanod, mint a terület másik oldalán található szerkezettel. Ha sikerrel jársz, újabb videó következik.

Most iparkodnod kell, ha nem leszel elég gyors, akkor újra be kell állítanod a szerkezetet, mert az imént kinyílt kapu egy idő után hajlamos bezáródní. Pattanj a motorra, igyekezz az első elágazáshoz, ahol most jobbra kell fordulnod, száguldj be az imént kinyílt kapun, és rögtön át is ugratsz egy nagy hasadékon, ha elég gyorsan sikerült eljutnod a hozzá vezető lejtő aljáig. Átvezető jön.

### 2.5.2. The Midgard Serpent

Irány lefelé a motorral, kövesd az egyetlen irányt. Az ösvény mellett extrákat találsz elszórva, érdemes nyitott szemmel haladni.

Az első két ugratón simán át tudsz ugratni, a harmadikhoz előbb le kell szállnod a motorról, és aktiválnod kell az ugratóhoz tartozó kapcsolót. Mássz fel a bal oldalon található rúdra, onnan a falról lendületet véve ugorj a még magasabban lévő rúdra, onnan pedig a másik oldalra, a peremre. Amint megkapaszkodtál, a fal lefelé mozdul, aktiváltad a szerkezetet. Gigantikus pók jelenik meg, nyírd ki, és készülj fel arra, hogy találkozol hamarosan néhány pajtásával. Ugrass át, haladj tovább, míg egy trónusokkal teli terembe érsz. Egy kis időt el fogsz itt tölteni, készülj fel a rád váró borzalmakra. Az átvezető után nagyobb, és kisebb pókok is rád támadnak.

A helységben találsz két jogarszerűséget, ezeket helyezd azoknak a királyoknak a kezébe, akiknél nincs ilyen királyi tárgy. A trónusok közti terület közepén egy emelvény emelkedik ki a földből, és a királyok trónusainak egy része forgathatóvá válik, és egy sínen elvileg mozgatni is lehetne őket a középső emelvény felé, de ezt megakadályozza a trónusok mögötti kis kötömb. A trónusok elfordításával megnyílik egy-egy ajtó, melyek mögött az emelvényre helyezhető tárgyak bújnak meg. A trónusokat tetszőleges sorrendben lehet elforgatni, illetve ezen tárgyakat is tetszőleges sorrendben lehet megszerezni, az egyik lehetséges sorrend ismertetése következik.

Azzal a trónussal kezdtük, mely elforgatása után a közvetlen mögötte található, megmászhatalannak tűnő magasságban kinyíló kapu nyílik ki. Indulj srégen jobbra, fel a lépcsőn, lödd ki a csákyát, amikor megjelenik az erre csábító szokásos ikon. Mássz fel a falon, ugorj fel balra, a kézszerű kötömbre, csússz le a lejtőn, és a

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

leesés előtti utolsó pillanatban ugorj az imént kinyílt kapuhoz. Fuss egyenesen, majd guggolva mássz át a bejáratot eltorlaszoló kövek között. Ez könnyű volt, a helység túloldalán található emelvényen meg is találtad az első színes követ. Menj vissza a csarnokba, végezz a pókokkal.

Az első elfordított trónussal nagyjából szembe található egy másik, mely mögött egy hosszú lépcsősorral, de szemmel láthatóan egyszerűen megközelíthető kapu található. Fordítsd el a trónust, menj fel a lépcsőn, és át az imént kinyílt kapun. Itt már nem olyan egyszerű megszerezni a színes követ, a helységben hatalmas mozgó kőtömbök próbálnak összepréselni. Fuss át közöttük, amikor az első sornyi kőtömb megnyílik, így eljutsz az emelvényhez, és megszerezheted a követ. A visszajutás jelenti az igazi problémát, simán nem tudsz átszaladni a mozgó kövek között, egyszerűen nincsen elegendő idő. Állj az első kősor elé, amikor szétnyílnak a kőtömbök, csáklázd meg a szemközti, egy szinttel magasabban található követ, és ránts le, így az az utolsó előtti kősor közé pottyan. Ezután már oda tudsz szaladni, és fel tudsz mászni rá, majd a következő szétnyíláskor ki tudsz jutni a helységből. Ha elegánsabb megoldást szeretnél, húzd a követ közvetlenül eléd, mássz fel rá, majd faltól falig ugrással mássz fel a mozgó kőtömbök tetejére. Ha ezt a módszert választod, a lerántott kőtömb eredeti helyén található kincset is megszerezheted. Akárhogy is döntöttél, irány vissza a csarnokba.

Az előző trónustól balra található trónust forgasd el, egy újabb, elérhetetlennek tűnő magas emelvényen nyílik ki kapu, az, amely előtt egy körülbelül 10 fokból álló lépcső is található. A kapu a megnyitása után pont a hátad mögött lesz, de természetesen az odavezető út nem lesz egyszerű. Az előző kapu felé vezető lépcsősor elejére mássz fel, balra látsz egy kőgerendát, amire fel tudsz ugrani. A gerendáról ugorj a közeli vastag oszlopra, mássz rajta balra, állj fel a peremre, és ugorj a szemközti vékony oszlopra. Erről az oszlopról a falon található kis, megkapaszkodásra alkalmas kövek felé tudsz ugrani, innen jobbra kell indulnod. A mögötted található két rudat használva juss el a szemközti fal pereméig, mássz ezen jobbra, ugorj a mögötted található vékony oszlopra, majd arról a vastag oszlopra. Az oszlopon mássz balra, a túloldalon állj fel a peremre, kapaszkodj fel a rúdra (vagy rögtön a következő oszlop rúdjára), a következő oszlopon haladj egy fordulónyt balra, állj fel a peremre, ugorj előre, a fal felé, így a falból kiálló gerendán találsz magad. Innen már látod a lépcsősort, ugorj a tetejére, és máris indulhatsz a kapun belüli emelvény felé. Itt rögtön mindenféle lángcsóvákat látsz, egyértelmű hát, hogy újra csak a megfelelő időzítéssel lehet tovább jutni. Amikor az első sorban található szoborfejek abbahagyják a lángcsóva fújását, lépj párat előre, kapaszkodj fel a fölötted található rúdra, majd állj is rá. Menj a végéhez, és ugorj a balra található következő rúd tetejére. A rúd alól tűz csap fel, amint ez eltűnik, menj a rúd bal oldalára, és ugorj egy rúddal feljebb. A rúd tetejéről ugorj a következő rúdra, majd az emelvényhez, ahol össze tudod szedni a hőn áhított kődarabot. Kifelé a bal oldali rúdra felmászva tudsz elindulni, mássz egyel feljebb, kapaszkodj a rúdra, ahonnan az előbb az emelvényhez ugrottál, állj fel rá, lendülj át a következő rúdra, majd ugorj a helység padlójára, és már indulhatsz is kifelé, vissza a csarnokba.

Újabb adag pók érkezik, végezz velük, majd fordítsd el az utolsó elfordítható trónust is. A közvetlen mögötte található, eddigi legmagasabb emelvényen található kapu is kinyílik. Fordulj meg, mássz fel a közeli kis emelvényre, majd haladj balra, amíg egy beugrót találsz a falban. Itt faltól-falig ugrálás következik, a jobb oldali falon találsz egy peremet, melyről a bal oldali fal kis kövekkel megszórt részére ugorhatsz. A köveken mássz fel a következő peremre, azon haladj balra, ugorj jobbra, a beugró jobb oldalán található kövekre, onnan újra jobbra, a következő, merőleges falon található kövekre, majd a falról a jobbra található vékony oszlopra. Mássz az oszlop tetejére, ugorj a közeli következő oszlopra, majd újra a következőre, majd a További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:  
Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)  
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld - 24. oldal**

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Kiadó: Eidos

Fejlesztő: Crystal Dynamics

theSOURCE

www.thesource.hu

következő oszlop tetejére. Innen már egy vastag oszlopra kell ugranod, mássz a túloldalára, ugorj a következő oszlopra, majd a peremre felállva ugorj a falból kiálló gerendára, és onnan a kapuhoz. Idebent most a padlóból kiugró dárdák, illetve fejmagasságban mozgó fém élek nehezítik meg a dolgodat. Az első dárdasor után lassítsd le az időt, és guggolva haladj tovább, a következő sor dárda után pedig ismételd meg még egyszer ugyanezt a mozdulatsort. Az utolsó dárdasor fölött átbukfencezve eljutsz az emelvényhez, illetve a megszerzendő kőlapoz. Fordulj meg, jobbra, a falon fel tudsz mászni, és a korábban az életedet megnehezítő fém élek tetején ugrálva eljutsz a kijáratig. Irány vissza a csarnokba.

Helyezd el a kőtáblákat a középső emelvényre, ekkor az összes trónus mögött található kőakadály eltűnik, és a trónusokat be tudod tolni az emelvény felé. Ha ezt megtetted, az emelvény egyik oldalán található két súlyérzékelős padlólapot keress meg, egyikre állj rá a motoroddal, szállj le róla, és állj a másikra.

Pattanj fel a motorra, irány lefelé, az imént elérhetővé vált folyosón. Száguldj előre, egy lépcsősorhoz érsz, húzdj a bal oldalára, ott lesz egy ugrató. Egy akadályhoz érkezel, ahonnan nem tudsz motorral tovább haladni. Vedd fel a felvehető cuccokat (a kőkoponyát mindenképpen!), majd mássz át középen az akadály túloldalára. Szaladj tovább, a következő átvezető filmig. Ha véget ért, szaladj tovább, újabb átvezető következik.

Indulj jobbra, végezz a zombikutyákkal, ugorj át a halálos folyadékkal teli hasadékon, szaladj balra, egészen a terem túloldalára, ahol egy vastag oszlop jobb oldalán fel tudsz kapaszkodni a kőtömbre, és ahol az egyik szobor fejéből kiálló rúdra rá tudsz ugrani. Míg idáig eljutsz, körülbelül egy fél tucatnyi ellenféllel kell végezned, ne feledd, az ilyen típusú ellenfeleknél nem elég csak lövöldözni, amikor a földön fekszenek, be kell dobni a Super Mario figurát. Mikor a szobor rúdjára kapaszkodsz, a súlyod lehúzza a szobor fejét, és a halálos folyadék szintje valamivel alacsonyabb magasságig süllyed. Ugorj vissza a kőtömbre, és indulj rögtön balra, a falon található peremet használva visszajuthatsz arra a pontra, ahol megérkeztél ebbe a terembe. Jobbra indulva is eljuthatsz idáig, csak akkor megint meg kell tenned a teljes távot, ami eddig a pontig vezetett az előbb. Ahol a belépéskor egy kincset találtál, most le tudsz ereszkedni, peremtől peremig haladva. A legelső peremen mássz az oszlop túloldalára, ugorj kétszer jobbra. A keskeny kőszigeten mássz fel a kőtömbre, fordulj arra, amerről jöttél, és ugorj a keresztben elhelyezkedő gerendára. Haladj gerendáról-gerendára ugrálva a helység túlsó oldaláig, ott ereszkedj le a padló szintjére. Indulj jobbra, végezz a csontzombikkal, ugorj a közeli oszlopon található peremre, kapaszkodj az oszlop oldalára, állj rá a peremre, és faltól-falig ugrással juss el a következő oszlop tetején található peremig. Mássz az oszlop oldalára, és ugorj a következő platform padlójára. Itt egy nagy kőtömbre tudsz felmászni, ami belóg a halálos folyadék fölé, a csáklyát használva át tudsz lendülni a helység túlsó oldalára, csak arra vigyázz, hogy Lara lába még véletlenül se érjen bele a folyadékba. Fordulj meg, használd a csáklyád, hogy a közeli szobor egyik darabját magad felé tudd húzni. Ugorj a most már párhuzamosan álló szobordarab peremére, mássz rajta balra, majd ugorj a hátad mögött található oszlop peremére. Haladj balra, ugorj be a padlóra, végezz a megjelenő ellenfelekkel. Mássz fel az oszlopon található peremre, mássz egy szinttel feljebb, kapaszkodj jobbra, majd ugorj a szobor fejéből kiálló rúdra, ezzel tovább süllyesztve a halálos folyadék szintjét. Ugorj vissza az előbbi platformra, ereszkedj le a szélén, és mássz balra, a szobor feje alatti peremre. Ereszkedj le, és ugorj be az imént megjelent emelvényre. Végezz az ellenfelekkel, csáklyázd meg a közepén található, két fémkarikával ellátott szerkezetet, majd forgasd az óramutató járásával egy irányba, így a közeli nagy szobor „hasa”, illetve annak tartalma elérhetővé válik. Mássz fel a szoborhoz legközelebb álló, aránylag alacsony

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



**Tomb Raider: Underworld** - 25. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**  
www.thesource.hu

oszlop tetejére, az oldalán található perem segítségével. Az oszlop tetejéről ugorj a szoborhoz, a lépcsőmaradványban kapaszkodj meg, mássz fel, és szedd össze Thor ruházatának újabb mágikus darabját.

### 2.5.3. Land of the Dead

Ereszkedj le, menj az imént megforgatott szerkezet bal oldalán található oszlophoz, melyen a szokásos jelzéseket látva már biztos lehetsz abban, hogy Thor erejét használva meg tudod mozdítani. Így is van, told előre, egészen a pár méterre található besüllyedésig. Mássz fel ugyanarra az oszlopra, ahonnan a szobor hasához ugrottál, csákyázd meg a balra található szoborfejet, lendülj át a srégen jobbra található oszlophoz, amin két egymás felett elhelyezkedő peremet láatsz. Mássz fel a magasabban elhelyezkedőre, majd ugorj be balra, a padlóra. Végezz az ellenfelekkel, menj felfelé, majd a falon található peremeken haladj jobbra. Mássz fel a gerendára, majd juss el a helység túlsó végébe, haladj jobbra, végezz az ellenfelekkel, majd a folyam fölé benyúló kőtömbről ugorj az imént pár métert előre tologatott oszlop tetejére. Ugorj balra, a következő oszlopra, mássz fel a szobor kezében tartott hatalmas kőalapácsra, csákyázd meg a fejed feletti szoborfejet, és – óvatosan, a folyam szintje elkezd emelkedni - lendülj át oda, ahol korábban lemásztál a folyam körüli kalandozásod kezdetén. A peremeken mássz fel, és már szaladhatsz is visszafelé a lépcsőn.

Fuss vissza egészen a motorodig, indulhat a száguldozás vissza, a kijárat felé. A következő lépcső tetején egy torlasz állja utad, de a bal oldalon található követ el tudod húzni, köszönhetően Thor mágikus övcsatjának. Pattanj vissza a motorra, száguldj egészen a trónusokkal teli teremig, itt végezz a pókokkal, majd a kinyíló kapun távozz, és száguldj tovább. Két helyen át tudsz ugratni, a harmadiknál újra trükközni kell, ahogy azt befelé is tetted. Szállj le a motorról, végezz a téged üldöző pókokkal, ugorj fel a jobbra található rúdra, onnan a fejed fölötti következő rúdra, erre mássz fel, és ugorj a túloldalon található rúdra, majd a jobb oldalon található oszlopféleségre, melyen az idefelé megismert lefelé csúszós kapcsoló található. Szabaddá vált az út, száguldj tovább, egészen addig a teremig, ahol az itteni kalandjaid elején beugrattál, állj a motorral szembe a kijáratnál, egészen a szakadékhoz, hogy minél jobban fel tudj gyorsítani a kiugratáshoz. A helység bal oldalán találsz egy kart, a mellette jobbra található szobor fejét tedd a helyére, ekkor a kapu, illetve a kinti akadálypálya megnyílik, vegyél nagy lendületet a motorral, és ugrass ki erről az elátkozott helyről. Átvezető, és a pálya vége érkezik.

### 2.6. Jan Mayen Island

Helyszín: Valhalla  
Hossz: ★★☆☆☆  
Nehézség: ★★☆☆☆

Ha fázósabb vagy, és nem szeretnéd, hogy Lara megfázzon, válaszd a vastagabb téli ruházatot, ha mindegy, akkor a vékonyabb verziót. Válaszd ki a ruházathoz legjobban passzoló fegyveredet is, és mehet a menet.

#### 2.6.1. Gate of the Dead

Az átvezető után az előző pályán megismert lefelé/befelé száguldozás jön először, majd a már jól ismert jelzésekkel borított kapuhoz érkezel. A kaput nyisd ki, és indulj befelé, pár méter után átvezető jön.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:  
Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)  
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld** - 26. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**  
www.thesource.hu

Igen, jól sejtetted, erre a hatalmas oszlopra kell majd felmásznod, persze úgy, hogy forogni is fog közben. Ha jól megnéztetted, irány lefelé a motorral, útközben jó néhány zombi próbál meg kinyírni. Haladj a belső íven, az ellenségekkel nem feltétlenül kell végezned, csak ha úgy hozza a kedved. Ha leérsz, újabb átvezető jön.

Négy csontzombi támad rád, ha gondolod, pattanj motorra, és üsd el őket, ha úgy tartja kedved, akkor szabad kézzel, vagy a fegyvereddel is végezhetesz velük, de felesleges lőszert pazarolni rájuk. A vastag, kör alakú oszlop mellett találsz három követ, ezeket egyesével tedd a helyükre, az oszlopon található, kövekkel megegyező méretű és alakú foglalatokba. Ha ez megvan, az oszlop elkezd forogni. Az oszlop legalján, és három, egy helyben álló, tehát nem forgó szintjén találsz egy jobbra-balra forgatható részt, melyen különböző szimbólumok vannak. Az egyik ilyen szimbólumnál meg tudod fogni a kőgyűrűt, forgasd addig, amíg az előtted lévő szimbólumhoz tartozó szimbólumot meg nem találod a földön. Ha sikerül a gyűrűt a megfelelő helyre forgatni, akkor egy rövid átvezető látható. A feljutás és a lejutás nem jelent különösebb agymunkát, peremtől rúdíg, majd rúdtól peremig kapaszkodva kell eljutni az oszlop tetejéig, majd ugyanígy, csak éppen ereszkedve kell visszajutni az aljára.



### 2.6.2. Valhalla

Mássz le, nyisd ki a hatalmas kaput, majd pattanj fel a motorodra, és irány befelé. Első elágazásnál fordulj jobbra, a másodiknál szintén jobbra, harmadiknál balra, negyediknél megint balra, ekkor egy ugratóhoz érkezel. Az ide vezető úton számtalan ellenfelet láatsz, végezz velük, vagy ne, ahogy gondolod. Az ugratón ugrassz át a motorral, menj jobbra, ahol a fenti platformra kell feljutnod, ehhez a jobb sarokban ugrálj faltól falig, míg a kőtömb tetejére tudsz felmászni, onnan pedig ugorj be a platformra.

Haladj előre, egy hatalmas csarnokba jutsz, ahol rögtön végezni kell egy csontzombival. Fuss előre, a következő ellenfél felé, ekkor néhány hatalmas kőpöröly lendül be a képbe, az ellenfeleddel már nem, de a

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

saját életed megóvásával kell csak foglalkoznod. Elkezdesz lefelé csúszni, ekkor a szörnyű veszélyek megjelenésénél használt képlassulás bekövetkezik, a lényeg, hogy ugorj a közeli oszlop peremére. Mász rajta balra, ugorj át a következő oszlopra, ereszkedj le a pár méterrel lejjebb található rúdra, mász a következő, lejtős platform fölé, ereszkedj le rá, csússz a végéig, majd onnan ugorj a gerendára. Ezen egyensúlyozz előre, ugorj fel a peremre, kapaszkodj jobbra, az oszlop túloldalára, ereszkedj a gerendára, menj a következő oszlophoz, kapaszkodj a túlsó oldalára, mász fel a peremre, ugorj a perem túlsó oldalára, kapaszkodj jobbra, mász fel a peremre, faltól-falig ugrással juss fel az oszlop, azaz platform tetejére. Innen ugorj a faltól-falig ugráshoz használt vastag oszlop peremére, mász kicsit balra, ereszkedj le kétszer, ugorj balra, a következő oszlopra, ereszkedj le a gerendára, egyensúlyozz előre, majd ugorj a következő oszlopra. Kapaszkodj balra, az oszlop túloldalán ereszkedj le a gerendára, azon haladj előre, ugorj a túloldalra, onnan fel az oszlopra, mász balra, fel a peremre, és faltól-falig ugrálással juss fel az oszlop tetejére. Innen ugorj fel a közeli platformra, ahol balra rögtön látsz egy ajtónyílást. Azon menj be, nyírd ki az óriáspókokat. Kapaszkodj fel a bal oldali fel s alá mozgó súlyra, a felső peremére, majd amikor a súly felér a legmagasabb pontra, ugorj a hátad mögött körbe forgó rudak egyikére. Várd meg, míg a rúd felér a pályájának legmagasabb pontjára, és onnan ugorj fel, a fölötted keresztben, visszafelé mozgó láncre. Ugorj be a fenti szintre, szaladj előre, ugorj az első rúdra, onnan a másodikra, harmadikra, majd negyedikre – ha nem ezt tennéd, a földön forgó gyilkos szerkezet áldozatául esnél. Maradj addig a rúdon, amíg a nagy betonpöröly visszaérkezik, majd ugorj rá. Mász rajta jobbra, és amikor átér túlsó oldalra, ugorj a fal felé, és kapaszkodj meg a peremben. Haladj jobbra, lódd le a denevéreket. Ugorj át az egy helyben álló kőpörölyre, és mász be mögé, a folyosóra. Ugord át az első két forgó szerkezetet, a következő kettő alatt guggolva haladj át, az utolsó kettőn pedig megint ugorj át egy nagy lendülettel. Lódd le a szárnyas dögöket, majd láthatod, hogy az előző oldalához szinte mindenben hasonló, fel s alá mozgó súlyokkal, pörgő rudakkal és lánccal megtömött terembe jutottál, csak most a felső szinten. Mász végig a bal oldali láncon, ereszkedj le a rudaknál, majd ugorj a jobb oldali, fenti pozícióban parkoló súlyra. A súly a súlyodtól leereszkedik, és agyonnyomja a hatalmas pókot. Indulj a kijárat felé, újabb pókok érkeznek, ezekkel már meg kell küzdened. A jobb oldali fogaskerekeknél találsz egy kötőböt, amit ki tudsz húzni, ez akadályozza meg a súlyok fel s alá mozgását. Faltól-falig ugrással tudsz a súlyok egyikére feljutni, próbálkozz mondjuk a jobb oldalival. A szokásos rúdra ugrás, láncre ugrás, mászás kombináció következik. Az idefelé már megismert szerkezet vár a fenti folyosón, azzal a különbséggel, hogy a középső fémhengerek, amik alatt az előbb guggolva átmásztál, vízszintesen mozogni kezdtek. Várd meg, amíg mögéd kerül a szerkezet, majd ugord át a forgó hengereket. Rúdról rúdra, majd mostanra mozgásba lendült kőpörölyre ugrás következik. Szokás szerint mász a jobb oldalára, majd ugorj a falon található peremre. Mász be balra, és ugorj a padlóra. Lódd le a denevéreket, a csáklya segítségével mász le körülbelül a fal feléig, majd kezdj el jobbra-balra mozogva lendületet venni. Jobbra ugorj el, így megkapaszkodsz a falon található peremben. Ugorj a hátad mögé, a kijáratához vezető keskeny kőfolyosóra. Nyírd ki a pókot, ugorj előre, a jobbra lejtő oszlopféleségre, ereszkedj le a gerendára, egyensúlyozz a túloldalára, ugorj fel az oszlopra, függeszkedj balra, mász a peremre, ugorj a szemközti található oszlop tetejére, onnan ugorj két vékony oszloptetőt használva a következő oszlopra. Függeszkedj jobbra, mász fel a peremre, faltól-falig ugrással juss fel a következő szintre, az oszlopod tetejére. Fuss előre, jobbra lendülj a következő platformra a csáklyádat használva, ha van kedved hozzá, végezz az éppen érkező ellenségeddel is. Ugorj a következő betonfolyosóra, menj be balra, az átjárón keresztül, ahol a már unásig ismert teremben a szokásos fel s alá mozgó súlyok várnak. Az egyetlen fontos különbség csak az, hogy egy eleinte földön, holtan heverőnek tűnő, majd annál mozgékonyabbnak bizonyuló szörny vár rád, remélhetőleg a komolyabb fegyveredből nem sokat lőttél eddig, most jó hasznát veszed a komolyabb

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld** - 28. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**  
www.thesource.hu

tűzerőnek. Néhány nagyobbfajta denevér is felbukkan, de azok már csak – rusnya és bűdös – habnak számítanak a tortán. Ha végeztél a szörnyikével, mássz fel a bal oldali súlyra (ld. faltól-falig ugrás), innen a már tényleg uncsi rúdra, lánkra ugrás, majd függeszkedés következik. A kifelé vezető folyosón először ugorj a rúdra, onnan át a túloldalra, onnan a következő rúdra, majd onnan a mozgó kőpörölyre, melyről a szokással ellentétben most félúton kell a középső kőfolyosó magasságában leugrani. Fuss előre, a hátad mögött leszakad a folyosó, mássz fel a kőtömbre, és menj fel a lépcsőn, az átvezető film irányába. Végre megvan az utolsó, minden Thor rajongó számára hön áhított ereklje is, amely nem más, mint a híres-nevezetes pöröly.

## 2.7. Andaman Sea

Helyszín: Tisiphone  
Hossz: ★★★★★  
Nehézség: ★★★★★

Válaszd ki a ruházatot és fegyverzetet, szokás szerint valami komolyabb puskát válassz.

### 2.7.1. Rituals Old

A pár pályával korábban megismert hajó ikertestvérén vagy, ne csodálkozz hát, hogy szinte pontosan ugyanúgy néz ki, mint az elsüllyesztett elődje. Teljesen egyértelmű, hogy nem a fejlesztőcég lustaságáról van szó, csak a történet kívánta meg az ismétlést...

Mivel már nálad van Thor fegyvere, felesleges más eszközt használni, ezzel a kis kalapáccsal ugyanis már egész nagy távolságból végezni tudsz ellenfeleiddel, akik aztán papírlapként repülnek tova a kozmoszba. Az előző hajós pályához hasonlóan itt is a konténereket kell használni ahhoz, hogy feljuss a hajó következő szintjére. Odafent haladj balra, majd le a helikopterhez, végül teljesen le a lépcsőkön, egészen a hajó hátuljában található bejáratig. Menj be, kövesd az egyetlen utat, és ha összefutsz valakivel, akkor legyintsd meg a kalapáccsal. Ha több ellenfél van körülötted, akkor használd a „földre csapok, ti meg repültök” trükköt. Az ámokfutásod végén egy elágazáshoz érsz, menj mondjuk a balra található lépcsők felé. Átvezető következik.

## 2.8. Arctic Sea

Helyszín: Helheim  
Hossz: ★★★★★  
Nehézség: ★★★★★

Válaszd ki a kevesebbet vagy éppen többet mutató ruházatot és fegyverzetet, szokás szerint valami komolyabb puskát válassz, ha kedves az életed. Ugyan a pálya egy részén víz alatti foglalatosság vár rád, nem kell különösebb védelem a cápák ellen, ott lesz nálad ugyanis az előző helyszínen megszerzett pöröly, amit víz alatt is használni tudsz.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:  
Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)  
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

### 2.8.1. Helheim

Az átvezető után a vízben találsz magad, irány a mélység. Kezdj előre felé úszni, két sornyi hatalmas szobrot látsz meg, ússz közöttük, egyenesen előre. A jobb oldali sor utolsó szobránál találsz két hatalmas fogaskereket, pakold fel őket a szobor oldalában található szerkezetre.

Ússz a hatalmas épület jobb oldali lépcsősora felé, ússz be a torony alján található bejáraton. Ússz a víz felszínére, mássz ki a vízből. A létrán kezdj el felfelé másszni, jobbra, az első peremen folytasd az utad, a végénél mássz fel a peremre, ugorj át a következő peremre, mássz jobbra, kapaszkodj fel a gerendára, onnan ugorj a létra felső szakaszára. Mássz fel a létrán, ugorj a hátad mögötti kőplatformra, mássz fel a következő létrán, arról ugorj a keresztben elhelyezkedő gerendára, arról a szemközti falra, és mássz fel a tetejére. Itt megtalálod a továbbjutáshoz szükséges első tárgyat. Mássz le a torony aljáig, és távozz ugyanott, ahol bejöttél.



Ússz ki a toronyból, irány jobbra, a következő követ a továbbjutáshoz használatos egyik furcsa szerkezet közvetlen közelében találsz meg. Ússz tovább, jobbra, irány a következő torony. Ússz fel a víz felszínére, mássz ki, kapaszkodj fel a peremre, állj fel rá, ugorj a gerendára. Onnan ugorj a következő gerendára, majd a létrára, ezen mássz fel, így megtalálod a harmadik követ. Mássz le a torony aljáig, a vízbe érve ne a kijáratot, hanem a bal oldalon található folyosót célozd meg. Az elágazásnál fordulj balra, ússzál felfelé, be a nagy átjáróba, haladj egyenesen, és a folyosó végén megtalálod a negyedik követ is. Ússz ki a toronyból.

Az épület középső részének két oldalán találsz meg a kövek elhelyezéséhez szükséges 2-2 foglalatot. Miután megszabadultál a kövektől, ússz vissza ahhoz a szoborhoz, ahol felpakoltad a fogaskerekeket a helyükre, ússz a szobor fejéhez. A fejében találsz egy kart, ha ezt meghúzod, akkor a nagy fémlánc mozgását akadályozó kard felemelkedik. Ússz a bal oldali két szélső szoborhoz, mindkettő fejénél ismételd meg az

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

iménti tennivalókat. Újabb kardok emelkednek fel, és ezzel végre minden akadály elhárult, használhatod a hatalmas építmény közepén található nyitószerkezetet. Kinyílik a hatalmas kapu, indulhatsz befelé, a nagy kalandod utolsó megpróbáltatásaid felé.

Ússz egyenesen előre, az első kőomlást jobbról, a másodikat balról kerüld ki, ezután fordulj jobbra, ússz át a kőomláson, fordulj balra, lépcső, folyosó, majd újabb balos következnek. Lépcső után fordulj jobbra, ússz egyenesen, lépcső után fordulj jobbra, kőomlás után balra, egy hosszú lépcsősor következik, melynek végén végre kiemelkedsz a vízből, és belefutsz egy újabb átvezető filmeckébe.

Mielőtt lemennél a korábban megismert gyilkos folyadékkal teli szintre, még fentről próbálj meg mindegyik lenti ellenséggel, vagy lealábbis a többséggel, ha lemész, akkor egyszerre túl sokan támadnának rád, komolyan megnehezítve a dolgodat. Használd Thor pörölyét, és szórj nyugodtan gránátokat is. Ereszkedj le, végezz a maradékkal, ha még lenne élő ellenség az alsó szinten, majd ugorj előre, a cölöp tetejére, és onnan jobbra, a közeli faldarab peremére. Mássz balra, ugorj a közeli cölöpre, mássz fel a tetejére, ugorj át a platformra, onnan a következő cölöpre, amin aztán ereszkedj le. Balra látsz egy ledőlt cölöpöt, ugorj át rá, fuss előre, ugorj a közeli falra, mássz fel, majd jobbra húzd fel magad, így eljutsz a továbbjutást jelentő méretes kapuhoz.

#### 2.8.2. Yggorasil

Az átvezető megtekintése után fuss előre, balra, jobbra, balra, jobbra, így eljutsz a következő helyszínre, ahol egy nagy találkozás, és egyben egy drámai fordulatokkal teli jelenetsor következik. A futás közben számtalan ellenfél vár rád, ha gondolod, zúzd szét őket a pörölyvel, ha nincs kedved vesződni, csak fuss, ahogy Lara lába bírja.

A filmecke után újabb futás kezdődik, haladj előre, fordulj balra, lejtőn csúszásból ugrás következik, utána újra futás egyenesen, majd jobbra, és el is érkezel az utolsó nagy összecsapás helyszínére. Ereszkedj le, menj előre egyenesen, le a lépcsőn, egészen a következő átvezető filmig.

#### 2.8.3. Out of Time

Indulj jobbra, a platform közepén található tárgyat vedd fel, a végénél állva várd be az első lebegő kődarabot, ugorj, és mássz fel rá. Amikor a következő nagyobb épen maradt platformhoz érkezel, aminek a közepén egy nagy, megcsáklázható fémkarikát látsz, ugorj, és csáklázz. Ereszkedj lejjebb egy szinttel, szedd össze a tárgyat, ugorj előre, egy fél szinttel lejjebb, majd onnan jobbra, a következő platformra. Folyamatosan érkeznek a zombik, a pöröly mindig legyen kéznél innentől kezdve. Fordulj a platform vége felé, fuss a falhoz, amely sejtelmesen világítani kezd, ez azt jelenti, hogy interakcióba léphetsz vele. Told a fal középső részét hátrafelé, láthatod, hogy a torony felső részén szabaddá vált a szerkezet egy része.

Fuss a platform végére, ugorj négyszer jobbra, itt újabb faltologatás veszi kezdetét. Ugorj kétszer jobbra, a torony tövében nincsen tologatható faldarab, viszont van felszedhető tárgy az emelvényen, illetve a faltól-falig ugrás trükköt használva elindulhatsz felfelé. A jobb oldali fal középefelé találsz egy peremet, azon indulj jobbra, a fal hátsó oldaláig, ott mássz fel két peremnyit, ugorj balra, át a következő oszlopféleségre, aminek a tetejére kell felmáshoznod. Onnan át tudsz ugrani az előbbi faltól-falig ugrásra használt torony

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

**Tomb Raider: Underworld** - 31. oldal  
Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Kiadó: Eidos  
Fejlesztő: Crystal Dynamics

**theSOURCE**  
www.thesource.hu

tetejére, innen vedd jobbra az irányt, két ugrással eljutsz az egyik előbbi faltologatásos torony tetejéhez, mász fel ide, és a pöröllyel verd szét a szerkezet kékes színnel fénylő alkatrészét.

Újabb lebegő kőtömbök szabadulnak el, menj jobbra, és ugorj fel az egyik ilyen kerengő kődarabra. A középső torony felőli oldalon kapaszkodj/ugorj fel a valamivel magasabban lebegő kövek egyikére, majd ezt ismételd meg még egyszer. Ezután fordulj meg, a következő elérhető szint a másik oldalon érkezik. A következő megmászkodó toronynál ugorj a megfelelő magasságú perem felé, itt kapaszkodj meg, indulj jobbra, belassul a kép, megjelenik hátad mögött az ellenfeled, és egy tűzcsóvát lő feléd. Ugorj gyorsan jobbra a kitéréshez. Haladj tovább jobbra, a fal túloldalán egyszer jobbra kell lendülnöd, majd a következő oldalon kis kövek segítenek a jobbra/felfelé haladásban. Az ellenfeled újra bepróbálkozik egy tüzes köpettel, ugorj gyorsan felfelé, majd ezt az irányt tartva eljutsz a legfelső peremig, itt mász jobbra, húzd fel magad a platformra, és a szokásos faldarabot told hátrafelé. Indulj balra, pörkölj oda párat főellenségednek, és a hatalmas, világító szemű barátainak. Haladj tovább balra, a következő szakadék fölötti fémkarikát meg tudod csákyázni, húzd fel magad kissé, majd vegyél lendületet, hogy a jobb oldali peremre tudj ugrani. Mász fel a fal tetejére, és ugorj rá színtednél csak kicsivel lentebb érkező repülő kőtömbre. Hamarosan érkezik a torony, ahol az imént falat tologattál, ugorj a jobb oldali peremre, mász a hátsó traktusba, és zúzd le pöröllyel a világító alkatrészt. Átvezető érkezik.

Menj ki a platform szélére, a hozzád legközelebb található lebegő kőtömbre ugorj rá, innen ugorj az egy szinttel magasabban, majd még egy szinttel magasabban lebegő kövekre. Innen fel tudsz ugrani a középen található kör alakú torony két forgó része közül az alsóra, innen ugorj fel a másodikra, majd amikor arra a részre érsz, ahol feletted megmászkodható peremeket látsz, indulj fel felfelé. Az egyik ilyen peremen jobbra kell függeszkedned, hogy tovább tudj haladni felfelé, majd egy újabb forgó részhez érsz. Ekkor az ellenséged újra próbálkozik, a lassítást kihasználva ugorj a forgó rész peremére. Fontos az időzítés, várd meg mindenképpen, amíg a fenti perem legalábbis majdnem a fejed felett van, különben nem tudod elkapni, és a tüzes lángcsóvák pont telibe találnak majd. Addig forogj, amíg pont alád ér egy lecsúszásra alkalmas lejtős oszlop, ezen csússz le, egészen az utolsó szétpörölyöződő fénylő alkatrészig. Csapj oda neki, majd élvezd az utolsó, minden eddiginél hosszabb filmet.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:  
Elakadásjelző: [www.thesource.hu/index.php?md=sos&](http://www.thesource.hu/index.php?md=sos&)  
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>