

```
#####  
##  
Tomb Raider - Legend (para Sony Playstation 2)  
#  
Detonado escrito por Rafael Junqueira - analistagames@yahoo.com.br  
#  
FAQ/Detonado versão 1.1  
#  
#####  
##
```

## Sumário

--Versões--

1. História
  - 1.1 Console referencial
  - 1.2 Detonado do Jogo
    - a) Bolívia parte I
    - b) Peru
    - c) Japão
    - d) Ghana
    - e) Cazaquistão
    - f) Inglaterra
    - g) Nepal
    - h) Bolívia parte II
2. Detonado para os chefões
  - a) Takamoto
  - b) James Rutland
  - c) Demônio da mina
  - d) Hidra
  - e) Amanda
3. Itens de Lara
  - a) Gancho
  - b) Pistolas
  - c) Lanterna
  - d) Binóculo
4. Códigos\Cheats
  - a) Códigos
  - b) Códigos para game shark
5. Créditos

```
#####  
Versões:#  
#####
```

O detonado teve uma versão 1.0 que continha um mapa dos controles do PS2, mas foi retirado devido a insuficiência do gráfico para o controle e havia uma tabela de legendas. Portanto esta é a versão 1.1 do detonado.

```
#####  
1. História - Tomb Raider Legend#  
#####
```

A história rodeia a lenda da espada Excalibur, misturando viagem no tempo e

poderes malignos. Como toda trama de Tomb Raider, a bela Lara Croft viaja pelo mundo atrás de segredos e artefatos, lutando com animais pré-históricos e elites de soldados. Dessa vez, o mistério ronda o desaparecimento de sua mãe quando pequena, após um acidente aéreo as duas vão parar numa espécie de templo, onde encontra a lendária espada.

Lara deverá desvendar os mistérios de um antigo artefato, e a chave para tudo parece estar bem perto além do que ela pode imaginar. Visitando o mausoléu do Rei Arthur e uma trama que pode significar que a tavola redonda realmente existiu.

```
#####  
1.1 Console referencial#  
#####
```

Como é destacado na parte inicial deste detonado, que ele pode ser um guia para os consoles Xbox\Xbox360 e computador, ele foi baseado nas fases e características do console Playstation 2 caso venha ocorrer certa deturpação de informação do mesmo, o leitor\usuário fica ciente que este guia é um referencial ao console da Sony.

Isso se refere inclusive quando for citado o controle, que será do Playstation 2, demais consoles deverão consultar um manual e identificar os respectivos botões denotados no detonado.

```
#####  
1.2 Detonado do jogo#  
#####
```

```
#####  
Bolívia - Parte I (Fase 1)#  
#####
```

Você inicia depois de uma curta cena de Lara na infância. O jogo muda para as cenas de vídeo do tempo de atual, nós podemos ver Lara escalando, e conversando com Zip e Allister o time suporte.

Corra em frente e pule da ponte quebrada. Corra para esquerda. Agora nade e suba até o outro lado e suba uma plataforma. Pressione o triângulo para se agarrar na rocha, depois pressione alavanca analógica para frente para jogar a

pedra. Pule para plataforma imediatamente á sua frente. Quando você chegar no topo, pule para o caminho logo á sua direita, faça o mesmo novamente até chegar na última plataforma no topo. Desta última plataforma observe um cipó, pule em direção é ele. Ainda do cipó observe uma caverna pule em direção á ela.

Ligue sua lanterna para enxergar no interior da caverna. Quando você chegar no final da caverna, pule da plataforma que você estiver para plataforma á sua frente. Suba e a câmara automaticamente irá rotacionar e mostrar para onde você deve ir. Siga o caminho que foi mostrado.

Quando você chegar na encosta da cachoeira. Vá andando e encoste-se à parede á sua direita o máximo que puder. Virá uma rocha imensa em sua direção. E então siga pela cachoeira, após uma cena de vídeo, suba pela plataforma e saque sua arma, mate o guarda. (Quando a mira ficar vermelha significa que seu alvo está numa distância adequada para disparar, fora isso nem adianta atirar). Siga em frente e observe o que parece ser um tronco de árvore arrancado. Ele vai lhe servir de passarela para a plataforma (cachoeira) para então utiliza-lo você deve subir por uma plataforma onde tem localizado uma rocha. E vai realizar um mecanismo muito semelhante á de uma cangorra.

Para isso pressione o triângulo para agarrar a rocha e então pressione com o controle analógico para o lado em que se encontra o extremo do tronco. O outro extremo irá içar de forma que possa alcançar a plataforma superior. Suba pelo tronco e dê de cara com o que parece ser a entrada de um templo. Mas ela está bloqueada com uma roda gigante. Para remove-la é necessário que você utilize seu gancho (pressione o quadrado e pressione o triângulo para puxar a roda) - siga em frente. Haverá uma pequena cena de vídeo, mate mais dois guardas da mesma forma que matou o anteriormente. Como são dois, vá de um lado para o outro a fim de evitar que eles te acertem.

Suba num pequeno trecho saltado na parede por detrás d'água. Você precisa

acelerar seu movimento para esquerda e pular para outra plataforma (use o triângulo) porque o trecho é muito frágil e irá desabar. Mas caso você caia no meio do caminho, não é preciso se desesperar, você pode alcançar a parte que não está quebrada do chão mesmo. Mas não vai acontecer sempre, em algumas ocasiões você estará há alguns mil metros acima do chão e não terá segundas chances. Portanto faça bom uso do triângulo, pressione repetidas vezes e em intervalos de 1 segundo, ou seja em contagem de 1 segundo. Quando você atingir o lado mais distante á esquerda. Pule no pequeno riacho e comece a nadar. Pule e se agarre no trecho. Suba seguindo e pule para sua esquerda. Suba pela estrutura. Olhe e verá um cipó e uma plataforma do outro lado. Neste instante, pule para a plataforma que fica em sua direita mais afastada no canto. Use o cipó e mergulhe na água. Agora vá até o trecho e use-o como uma plataforma, dali você pode nadar até o pequeno riacho e deste mesmo lugar você pode nadar até uma plataforma. Quando você chegar na plataforma você lutará com um só guarda. Uma vez que você o mate, siga por sua rota e pule. Para chegar do outro lado é preciso que você pule, pressione X e use o gancho pressione o quadrado. E então agora você pode nadar tranqüilamente até o outro lado. Siga o caminho até uma cena de vídeo. Você pode pressionar o triângulo (você irá interagir com duas ou três rochas que caíram sobre dois guardas perto da van. O outro ficará vivo e será preciso descer para matá-lo). Então deslize pela rampa, lembre-se não será possível mais voltar. Agora vá pela esquerda e mate logo o guarda que irá aparecer em sua frente. Continue subindo e use o cipó para ir para o outro lado. Nesta área você encontrará num total de seis guardas. Mate todos eles, e aproveite para pegar alguns itens que eles deixarão cair. Uma vez que você entre no templo (pressione X + quadrado), você deverá ver logo de imediato uma pequena rocha á sua frente. Chute-a usando o triângulo. O chão logo á sua frente irá desabar. Pule usando o X e use o gancho. Siga subindo as escadas e a câmara automaticamente irá mostrar á sua frente algumas lâminas, das quais você terá que passar. Agora você deve subir na lâmina média. Dali você deve ter

certeza que irá conseguir voltar para lâmina á sua esquerda.  
Pressione X para  
Lara pular e se agarrar nesta lâmina. A lâmina começará a se mover  
lentamente,  
então suba nela.

E então retorne pra lâmina do meio. Pule para a próxima lâmina e  
escorregue  
rampa abaixo. Siga o caminho e pule na água. Siga pelo túnel  
embaixo d'água,  
siga até um corredor que fica no final do túnel. O túnel se  
subdivide em três  
lugares, observe a parte que parece uma cachoeira debaixo d'água  
siga pela sua  
esquerda e dará noutro lado. Nesta área você vai encontrar o  
primeiro leopardo  
do jogo.

Não precisa teme-lo como nos jogos antigos, ressalto que neste jogo  
matar os  
animais está mais fácil. Noutros jogos eles irão dinâmicos. Neste  
jogo você tem  
a vantagem de quê o animal tenha que ser virar completamente para  
atacá-lo para  
evitar isso é preciso que você o rodeie. Nesta parte será difícil  
contorna-lo,  
mas o que posso suggestionar é que você ao controlar a Lara recue e  
atire no  
leopardo, use sua pistola padrão. Quando ele estiver morto, siga  
por duas  
paredes esmagadoras gigantes, o jeito é passar correndo use o  
círculo para  
auxiliar. Vá seguindo o caminho até encontrar uma espécie de jaula  
em forma de  
caixa. Agarre a caixa com o triângulo e empurre próximo ás paredes  
gigantes. Só  
que desta vez as paredes estão em seqüência, então será impossível  
que você  
passe sem ser esmagado, senão pela primeira, será pela segunda.  
Para isso use a  
gaiola para passar. Quando chegar na metade entre as duas, passe  
para outro lado  
da caixa e puxe ela ao invés de empurrar. Não fique testando a  
resistência da  
caixa entre as paredes esmagadoras. Pois eu nunca testei.

Agora você dará numa sala. Aqui nesta sala você deverá resolver um  
enigma. Que  
é de conseguir abrir a porta que você pode observar lá em cima.  
Para isso você  
pode identificar quais mecanismos você deve manusear de forma que  
abram a  
porta. Use seu binóculo e pressione o triângulo para pôr na visão  
especial.  
Focalize as engrenagens á sua direita e á sua esquerda. Se o ícone  
de  
engrenagens ficar iluminado é porque pode ser de alguma forma  
manipulado. Para

isso você deve ter disponível três caixas para três pisos de pressão, estes pisos de pressão irei denominar assim, para que você identifique que são botões localizados no chão que necessitam de pressão para ativar algum mecanismo. Uma das caixas está localizada á sua direita. Siga, e você pode ver um leopardo na plataforma de baixo. Mate-o daí de cima mesmo. Pegue a caixa e ponha em qualquer um dos pisos de pressão.

Agora você pode visualizar ao lado esquerdo do caminho central quebrado uma espécie de gangorra. Bem o mecanismo dela é simples, você deve posicionar uma caixa na ponta perto da plataforma superior, ou seja á que você está. E pular na outra parte para que a caixa seja lançada. Faça isso. Desça na plataforma abaixo, certifique-se de ter matado o leopardo antes de descer.

Puxe a caixa que se encontra embaixo de um dos extremos da gangorra. Coloque na parte mais próxima da parede, uma caixa. Coloque-a de forma que sua totalidade fica em cima da gangorra. Agora suba na plataforma superior e vá até a ponta do caminho central quebrado. Pule no extremo em que não se encontra a caixa. Agora proceda da mesma forma com a outra caixa. De forma que você já tenha as caixas na plataforma superior, pegue-as e as posicione nos pisos de pressão. Note que o portão lá em cima irá abrir.

Para ter acesso á ele, você deve ter percebido que existiam grandes pesos anexados á cordas. Essas cordas estarão içadas de acordo com os pisos de pressão. Suba pela plataforma e pule na corda. Suba e pule num trecho na parede siga até a porta.

Você dará em outro corredor com uma espécie de piscina e com um barco. Use o gancho para puxá-lo até você. No meio desta "piscina" existe um cipó, acrescente o barco para alongar o caminho e pular no cipó. E mesmo assim você quase caíra na água. Pule do cipó para o outro lado. Você dará num lugar escuro, desça e mate o leopardo de uma estrutura superior. Depois siga até uma rampa e pule no que parecem ser postes feitos de esqueletos. A cada pulo nos braços, o poste gira na direção em que a Lara pulou. Pule no braço á direita,

depois pule no braço á sua frente. Depois vire para sua direita, no mesmo braço e pule no trecho destacado da parede. Vá andando rapidamente para esquerda. Suba para o trecho de cima e mais uma vez. Até chegar do outro lado. Você encontrará outro leopardo, proceda da mesma forma que fez com o primeiro leopardo. Corra e atire nele, não o perca de vista senão a tática vai por água abaixo. Vá até o final do túnel, e assista uma cena de vídeo.

Não perca tempo e nem sequer recue, siga em direção ao outro lado. O helicóptero irá atirar na ponte três vezes. Pule o primeiro buraco, depois pule o segundo e o terceiro mais á frente. Quando chegar na plataforma, saque sua pistola e mate todos os bandidos que encontrar, eles não são difíceis, fique rodando a plataforma sem parar e agilizar a limpeza. Após você matar todos, você finalmente terá terminado a primeira fase.

#####  
Peru (Fase 2)#  
#####

Após a cena de vídeo, logo á sua frente você verá um boneco de treinamento para as milícias locais. Não é um bandido, pode ser aproximar sem receio. Siga pela direita do boneco para subir pelo telhado do prédio. (Note que você ouve batida de janelas sendo fechadas). Suba sobre uma plataforma. E mais uma cena de vídeo.

Você deverá matar seis guardas. Não são nada difíceis, use as colunas e o caminhão como proteção e saia correndo e atirando com a pistola padrão de Lara. Não gaste munição de armas especiais. Não há necessidade de atirar no tanque do caminhão para matar os guardas. Mas se quiser é diversão adicional. Mate os guardas que aparecem na sacada, pode matá-los de baixo mesmo. Use sua pistola padrão, e se aproxime de forma que sua mira fique "vermelha".

Após matá-lo siga até um mastro perto de uma sacada. Suba por ele e pule para sacada. Depois siga para sua direita e use o gancho para pular para outra sacada. (Você deve correr pressionar o X e o quadrado e pular imediatamente para o outro lado). Entre pela porta, e mate um guarda que está lá dentro.

Abra a porta dentro deste quarto. Você dará num telhado. Existem diversos guardas nesta região, portanto fique na parte mais afastada da rua á sua direita. Mate o guarda á sua frente, mate o guarda que está na sacada do outro lado da rua e mate os guardas que vêm pela rua. (Um bom macete é ter certeza que matou todos os guardas possíveis da área, para certificar disso basta esperar um pouco e senão vier nenhum, estará feito). Ou você desce do telhado que você está ou siga pelo fio de alta tensão (Use o gancho, X + quadrado) e atravesse a rua até o outro prédio.

Mate os guardas que estão no telhado. Siga por dentro da casa ou vá pelo vão do lado direito, ambos os caminhos darão no mesmo lugar. Agora se prepare, mate todos os guardas que vier. Se tiver habilidade em matar todos do telhado, não se preocupe em descer. Um carro baterá no poste á sua frente. Não chegue perto dele, haverá explosões e choques elétricos eles tiram consideravelmente sua energia.

Mas use o carro á uma distância para matar os bandidos. Atire nos que estão se protegendo ao lado dele, e os três que estão no fundo, numa espécie de beco. Se não quiser perder energia, recomendo que só faça isso se tiver boa mira e precisão 100%, sair correndo até o fim do beco matando tudo. Tecnicamente acabou a primeira parte da fase do "Peru". Agora vem a parte da moto, pegue-a usando o triângulo. Haverá uma cena de vídeo, e você entrará num estilo "Road Rash" (Pancadaria de moto). O método que eu recomendo é atirar sem parar e desviar constantemente de rochedos e paredes, basta 2 batidas seguidas e você cai da moto e começa a partir do checkpoint.

A velocidade é incrível, e os controles fáceis.  
Controles do modo de Moto:  
O botão X acelera  
O botão quadrado freia  
Para recuperar energia é o mesmo método de Lara em modo á pé

Você vai começar correndo, e no inicio você deve pular uma barricada de madeira e desviar de alguns rochedos. Bater neles significa perder energia. Durante a fase é possível interagir com objetos especiais, usando o botão triângulo.



(Como por exemplo, explodir barris na frente dos seus inimigos). Depois você vai encontrar alguns bandidos de moto lhe atazanando. Atire sem parar e cuidado com a pista. Como é mira automática, sua atenção deve estar direcionada para a pista. (Eu recomendo nunca tirar o dedo do X. Frear não irá ajudar em nenhum momento. Mantenha pressionado o botão X e o R1). E claro se quiser usar o botão L1 para localizar o melhor alvo.

Haverá ondas de bandidos sobre as motos, mas eles são extremamente fáceis, portanto siga o macete acima ou elabore o seu próprio que não ficará roendo unhas. Depois disso você dará de cara com alguns caminhões, nada de mais. Desvie ou atire nas caixas que irão cair sobre você, suba na caçamba\na parte de trás do caminhão com sua moto. E assista ao vídeo.

Lara e Annya chegarão á um sítio arqueológico abandonado. Durante uma cena de vídeo de flashback mostra a Lara com a usual roupa das séries antigas. Agora que você está no controle novamente de Lara, você só tem a disposição inicial de flares infinitos. Use-os para iluminar o caminho através do buraco em que você desceu.

Vá seguindo a caverna, e encontre Sarah morta no chão. Use um caixote para por em cima de um piso móvel, para desativar a armadilha e falar com Kent que está preso numa espécie de calabouço. Ele pede que você o ajude, volte e suba numa plataforma e pule numa corda que esta presa ao teto logo acima da armadilha. Vá para plataforma logo acima, e entre pela porta e desça por uma fenda no chão. Haverá uma curta cena de vídeo, depois dela, hora de correr. O monstro irá atrás de você, não adianta mata-lo você não tem como faze-lo, o jeito é correr, pressione X para saltar as pedras (Escalar elas) vá fazendo até uma cena de vídeo que mostra o monstro indo de cara numa parede e desaparecer. Suba numa plataforma com um tipo de bola, puxe-a e ponha-a em cima do botão de armadilha, semelhante àquele anterior. Uma armadilha irá ser ativada. Suba na plataforma e pule para outra plataforma. Enquanto você corre do monstro, dá de cara com Amanda tentando abrir um portão, enquanto o outro chega pelo túnel.

Saia do quarto e siga pelo caminho até o final. E encontre Amanda novamente presa nos rochedos, e a água subindo. De volta para o tempo atual, siga até uma grande sala cheia d'água, visualize alguns objetos estranhos abaixo d'água sua missão é ativa-los. Ative uma de cada vez ou ative todos duma vez, você tem tempo para ativa-los. Para isso note o barulho que fica tocando. Vá até o dispositivo, e pressione triângulo para liga-lo, uma vez ligado o primeiro à contagem inicia. (É possível ir á cada um e pegar ar, e o tempo não se acaba tão depressa).

Suba por uma corda, que poderá ser vista após a água ser drenada. Siga para uma outra área que você poderá ver um caminho de pedras bem acabadas, prestes á cair, quando você chegar perto uma cena de vídeo interativa começará, você deve pressionar ("aperte" L3 e direcione para esquerda), aperte em seguida o quadrado e depois o X. Você cairá numa espécie de platô, onde pode visualizar uma bola imensa e duas estátuas gigantes. Sua missão é posicionar três bolas nos quatros pisos móveis para que a estátua do meio, que possui um animal, incida os raios pelo cristal e abra a porta logo á frente.

Para isso olhe a estátua á sua esquerda, use o gancho para puxá-la abaixo. Pegue a esfera e leve para um dos pisos, e coloque a outra esfera num outro piso, eu recomendo que ponham as esferas nos pisos esquerdos e direito da estátua. Deixe o piso de trás da estátua por último. Agora visualize a estátua colossal á sua direita, suba pela escada que se revelou quando ela abriu uma de suas partes. Encontre uma esfera dourada, empurre-a lá de cima. E desça pela mesma escada que subiu, use-a no ultimo piso. Pronto. Após uma cena de vídeo, você deve voltar para ajudar Annya. Volte para aquela área onde estavam as estátuas colossais. Siga pela parede chegue na sala circular que você ativou os dispositivos brilhantes - mate os guardas que vierem. Passe pelo portão quebrado, mate mais dois bandidos aí e vá até ao lado de fora, na área do sítio

de escavação. Logo de cara mate dois guardas, nesta área fica correndo atirando, não pare. Virá três ondas de inimigos e mais 1 um perto de Annya mate ele com sua pistola padrão.

Fique atento aos bandidos desta área jogam constantemente granadas. Portanto fique de longe atirando ou chegue muito perto para mata-los.

#####  
Japão (Fase 3)#  
#####

Sua missão é entrar no escritório dos fundos, se você for para lá, a porta estará trancada. É preciso que você fale com o barman. Por isso vá até o bar, e fale com ele. Volte novamente na porta, e entre e fale com Nishimura. Quando você retornar, o tiroteio vai começar. Mate todos os guardas da danceteria. Método: corra e atire. Sempre use sua pistola padrão, gaste-a no chefão Takamoto.

Nishimura vai lhe dar um cartão de acesso, corra até o elevador. Quando estiver no terraço, de uma olhada numa moto que está dentro de uma espécie de armazém. Você terá que pegá-la, mas primeira saia e suba para o teto. Abra a janela do teto com o gancho, entre e pegue a moto. Neste momento você deve pegar impulso até uma ponte quebrada, se quiser antes verifique qual ponte você deve pular. Quando pular haverá o vídeo interativo, siga com a seqüência \*X+quadrado+X\* quando chegar lá do outro lado pressione \*L3 e mova para esquerda\* você verá uma escada logo á sua frente. Não desça, a não ser que queira pegar um artefato, pule na barra e salte na plataforma acima. Atire com a pistola padrão no cabo para soltar a vidraça, pule e pegue a corda para saltar para o outro lado. (Se você cair, perderá 1/4 de sua energia, aconselho pular para o abismo para recuperar sua energia ao invés de gastar kit médicos, pois você já tem um checkpoint nesta área).

Nesta parte você deve usar o cabo para ir para outro prédio. Apenas pressione X, do outro lado use o gancho para pular para próxima plataforma.

Você vai ficar num pequeno pátio onde encontrará com alguns guardas e dois cães. Como eles o atacam tudo de uma vez, se movimente bastante atire nos cães recuando, vá para trás dos canteiros de concretos. Após matar os cães vá para cima dos guardas. Entre no prédio.

Aqui você vai encontrar mais guardas pelos cômodos e corredores, fique esperto. E mate todos. Entre numa sala onde possui um painel enorme (semelhante ao jogo Goldeneye). Entre em um dos blocos de trabalho. E fique lá até perceber quantos inimigos há no local. Existem dois patrulhando e dois nas plataformas parados. Saia matando todos quando puder. Depois de matar todos, atire com a pistola nos cabos superiores que prendem o telão. Quando ele cair, dois guardas aparecerão, mate-os antes de ultrapassar para o outro lado. Depois pule na parte detrás do telão que caiu. Passe para o outro lado, e dê de cara com mais alguns bandidos mate todos. Veja um dragão pendurado no teto. Use o gancho para fazê-lo balançar e quebrar a vidraça. (Lance o gancho com o quadrado e puxe com o triângulo).

Você chegará numa parte em que haverá alguns feixes de lasers. Se você encostar neles, a metralhadora ativa. Não adianta usar a esfera para se proteger. Os tiros lhe acertaram. Nesta parte eu fui na marra, por isso corra zigue zagueando a metralhadora e vire para sua esquerda. É bom que tenha um kit médico, pois a metralhadora tira energia consideravelmente.

Nesta parte você chega no chefão Takamoto. (Vá para o detonado dos chefões)

```
#####  
Ghana (Fase 4)#  
#####
```

Siga por um caminho tortuoso até dar de cara com uma gigantesca réplica das cataratas do niagara. Após uma cena de vídeo mostrando uma caixa descendo por entre as ondas da grande cachoeira. Você vê a van da equipe de Rutland no local. Você deve pular até lá embaixo, certifique-se que o local que você vai cair não tenha pedras.

Uma vez lá embaixo, suba na única plataforma de terra que tem na área. Você deve fazer o mecanismo funcionar para isso. Pule no cipó, fazendo peso, o mecanismo irá abrir uma porta que revela um templo escondido.

Desça do cipó e entre no templo.

Siga pelo corredor até achar um pouco de água. Use o gancho para subir na plataforma e pular no cipó, pule para o segundo cipó e pule para plataforma. Então continue novamente pelo corredor. Você vai achar algumas armadilhas, mas elas não apresentam perigo para você agora. Estão desarmadas. Então, apenas ignore-as e observe mais alguns mecanismos de armadilhas e um portão fortemente trancado. Para abri-lo é preciso que você encontre um piso móvel, igual aqueles que são usados para ativar armadilhas. Ele fica próximo ao segundo mecanismo de armadilha. Corra rapidamente ao portão, já que este mecanismo só manteria a porta aberta com um peso fixo sobre o botão. Use o botão "círculo" numa tacada final.

Nesta área você dará de cara com uma patrulha de bandidos. Quando você ultrapassar o portão, vão aparecer mais dois guardas. Um estará na plataforma imediatamente superior à esta sala. Atenção para um detalhe, aqui o maior obstáculo é o guarda da metralhadora. Vá imediatamente para baixo da plataforma em que ele está e mate todos os bandidos de lá. Quando tiver certeza que matou todos. Suba a plataforma, e mate o guarda da metralhadora por trás. Use a metralhadora se houver mais algum bandido.

Não havendo mais nenhum. Você deve agora fazer com que as duas grandes rodas de pedras se movimentem. Use a metralhadora para fazer a roda gigante do seu esquerdo se movimentar. Atire na coluna.

Na roda da direita, já é um pouco complicado. Você não acionará seu movimento desta sala. Perceba que é preciso a força da água para impulsionar, e água parece estar sendo barrada em algum lugar. Quando você ativar a primeira roda, perceba que um conjunto de armadilhas será ativadas. (Para você observar estar armadilhas de perto, basta pular nas barras da roda que está funcionando e

pular quando a barra estiver á uma altura considerável. Num estilo de relógio mais ou menos ás 1:00 da tarde\manhã) - pule no cipó e pule na plataforma logo á sua frente.

Para puxar a plataforma móvel. Lance seu gancho na parte de ferro, seja o chão da plataforma. E puxe com triângulo. Suba na plataforma e use o barril da outra plataforma como alicerce. Use o triângulo para movimentar a plataforma.

Pronto. Agora você vê um cipó na frente da ultima plataforma? Pule nele e depois pule para uma barra na roda que ainda não está funcionando. Pule na próxima barra. Você vai ver uma escada logo á sua frente. Feita de pedra. Suba nela.

Suba numa segunda escada. Pule com X. Siga até chegar num local onde tem leopardo perto de um tipo de barco, uma lancha. Você pode matar o leopardo daí de cima. Basta atirar nele toda vez que a mira ficar vermelha num total de 4 vezes. Nunca se arrisque quando pode evitar.

Depois de mata-lo, desça e suba por uma parte que aparenta ser uma escada quebrada. Ela fica á sua direita. Encontre uma escada feita na pedra, suba por ela e pule para trás. Você cairá numa pedra imensa, do tipo concreto. Ela vai começar a abaixar enquanto que a outra pedra irá começar a subir. Quando a pedra que estiver subindo aparecer, eu sugiro que pule nela e pule na plataforma logo á frente.

Siga em frente, observe que logo á frente é possível ver uma coluna de pedra cheia de rachaduras. Lara pode se prender nestas rachaduras. Pule nelas. Então vá caminhando para direita. Deixe-se cair para rachadura de baixo e deixe cair mais uma vez. Você se encontra do outro lado do portão que você encontrou o leopardo. Nesta parte existe tipo de tábua que serve de barco. Puxe-a usando o gancho. Suba na tábua e lance seu gancho nas colunas que parecem brilhar. E vá para a outra área. Quando você chegar perto de uma plataforma ampla, suba na plataforma e suba por uma escada de pedra enfiada na parede. Pule para uma

outra pedra de concreto imenso, semelhante aquela que você saltou pela primeira vez. O processo é o mesmo. Uma vez em cima de uma pedra que esteja em cima, ela irá descer e a outra subir. Quando isso acontecer, pule imediatamente para outra e pule na plataforma.

Nesta plataforma há uma parte que é preciso pular e usar o gancho, portanto pule com X e use o quadrado para pular para outro lado. Nesta parte você se dará com um puzzle, realmente trivial. Proceda desta forma. É preciso que haja dois pesos nos pisos móveis\botões no chão para que a estátua que está na sua frente tem os braços livres. Quando os braços estiverem livres, a água é acionada.

Para isso pule na plataforma antes da estátua e pule na plataforma da estátua. Verifique que existe um mecanismo no peito da estátua que é possível ser movido. Use seu gancho para praticar. Bem, parta para a plataforma imediatamente à direita da estátua ou à sua frente. Puxe o bloco e ponha em cima do botão. O que aconteceu? Uma parte da estátua se mexeu, à parte que se mexeu é uma presilha. Ela prendia o braço. Você precisa desprender o outro braço. Para fazer isso é preciso rapidez.

Não existe outro bloco nesta área e nem como levar uma aí para cima. Então você deverá se posicionar em cima do botão, sair correndo pular pela plataforma que irá mover usar o gancho naquele mecanismo do peito para abaixar os dois braços e acionar a água antes da presilha voltar para o braço direito da estátua.

Puzzle da estátua:  
Pule para plataforma onde possui um caixote. Empurre-o para o piso. Retorne ao outro piso. Pise em cima dele. Memorize onde fica o gancho - o quadrado e triângulo para puxar. Portanto pule no plataforma ela vai se movimentar e pule para frente da estátua. Acione o gancho e puxe com triângulo, pronto.

Aquele portão que você viu logo de cara irá ser içado, e água irá descer pelo quarto. Volte pelo mesmo caminho em que você veio. Vá até aquelas rodas. A roda da direita estará se movimentando. Pois então retorne pelo mesmo caminho até

chegar naquela porta que estava fechada.

Você deverá passar pelas armadilhas. Não se preocupe, elas seguem um padrão.

Uma vez que a primeira acione a segunda aciona. Então quando a segunda acionar, passe usando o círculo.

Agora haverá lâminas cortando em cima e embaixo num corredor. O negócio é correr quando vier lâmina por baixo pule com X se vir por cima abaixe rolando com círculo. Você deverá desviar de mais algumas armadilhas até encontrar o chefe. (Vá para o detonado dos chefões)

```
#####  
Cazaquistão (Fase 5)#  
#####
```

Você começa no alto de uma montanha você deve saltar lá de cima, e pressione o triângulo para soltar o pára-quedas e evitar de cair lá embaixo. Você vai ficar numa área coberta de inimigos. Primeiro, ao chegar perto de um dos abrigos, suba na caixa e suba no telhado e veja a metralhadora. Vá até ela e mate todos os inimigos do outro lado, use o triângulo para explodir barris e mate os guardas de dentro do prédio. Depois de matar todos desta área, desça do prédio e siga até o local onde você matou os guardas. Ainda virão alguns para esta área. Siga até o outro lado, vá matando os guardas que vierem. Observe um portão, se você tentar usar um código, você não conseguirá abri-lo.

Para isso vá até um prédio no canto inferior direito do mapa, considerando que o Norte é a montanha de que você pulou. Entre e terá uma cena de vídeo. Saia e use o código na tranca, suba a rampa, cuidado com as latas que cairão em você. Use o triângulo para explodir os barris, mantenha-se seguro das explosões. Entre na casa, suba pela escada até o teto. Pule usando o X na escada da torre. E da torre use o cabo para ir até o teto do outro lado. Use o cabo do outro teto para ir para outro teto perto de um trilho de trem. Você deve matar os guardas, eu recomendo que você desça do teto e fique perto do portão próximo ao trilho. Mate os guardas que vierem. Quando o portão abrir, mate os dois guardas que aparecerão. Não perca tempo pegue a moto e siga pelo túnel.



Depois da cena de vídeo você deverá perseguir o trem. Fique perto dele e vamos á antiga tática (Pressione o L1 + R1 + X) a viagem toda. E cuidado com os rochedos. Algumas vezes o ícone do triângulo irá aparecer, use o recurso para explodir barris perto de inimigos como a Pick up. Que irão aparecer em torno de seis ou sete. Não são difíceis. Atire constantemente no homem do teto.

As motos basta desviar dos obstáculos e atirar incessantemente neles. O percurso perdurará até uma hora que o trem irá pelo túnel, siga pela direita. Nesta área use uma rampa e cuidado para não voar fora da pista.

Você sairá numa mesma trilha idêntica ao começo da fase. Agora aparecerão as picks ups, proceda do mesmo modo. Atire nelas e aproveite os barris explosivos. Quando o trem entrar novamente pelo túnel, siga em direção á direita novamente só que agora o trajeto mudará você passará por uma espécie de escada á uma rampa. E voará por cima do trem, cuidado que com pouca velocidade você bate no teto do trem e começa tudo de novo. Não desacelere na curva e siga em outra rampa e voa por cima do trem novamente. Agora siga por uma costa estreita. Você deverá saltar em cima de um dos carros sem cargas do trem. Pule e corra em linha reta. (Se quiser, freie e retorne até o início do carro e acelere de forma que você fique no meio da trilha) cuidado que você pode cair entre um carro e outro. Agora acelere de modo que voe por uma rampa num dos carros do trem mais á frente.

Você estará no teto do trem, pressione o círculo. Você terá de apertar duas ou três vezes até chegar do outro lado da estação. Lá você vai ter mais uma interação por vídeo. Aperte quadrado e pressione X para saltar do trem antes que ele bata na parede com você nele.

Depois de cena de vídeo interativa você vai estar num tipo de galpão ateado de fogo. Para passar para o outro lado use os cabos soltos no teto. E ande pelas barras presas na parede para rodear o fogo e chegar á salvo doutro lado.

Veja uma ventoinha ou tubulação, atire nela para acessar. (Pistola padrão)  
Você deve pular destroços com cabos em curto, siga o tutorial de lara. (Neste caso, fica mais fácil). Agora você deve pular para a barra, dê umas três voltas completas e pule para o outro lado, e pule mais alguns destroços com cabos em curto.  
Você passará por um corredor com gases venenosos. O jeito é ficar pulando de plataforma para plataforma. (caso você caia no gás, não tenho a mínima idéia do comportamento de sua energia, se drena rapidamente ou lentamente. Mas recomendo subir na plataforma ou sair pelos lados pressionando o círculo enquanto corre).  
Passe por este corredor entre numa sala que parece ter um tipo de "Gerador gigante" É preciso que você observe uma cadeira acoplada a um canhão, ele possui dois tipos de armas (teleguiado e laser de atordoação) você não pode usa-lo agora porque está sem energia, é preciso ligar o gerador. Para isso chegue perto da grade e olhe a sua direita, verá uma descida. Vá por ela siga até dar de cara alguns guardas. Neste lugar você lutará com os guardas que usam de escudo, o macete é rodeá-lo e acertá-lo com chute e atirar constantemente. O escudo é impenetrável por qualquer tipo de arma, portanto nem tente gastar as valiosas munições das metralhadoras ou granadas. Economize.

Depois passará por alguma espécie de salas com cabos eletrocutados. O feixe energia ficará passando de barras, o jeito é segura nelas e pressionar o triângulo para não tomar choque, proceda da mesma forma que fez com o corredor de gás.

Chegue perto do pé do gerador, se quiser visualizá-lo é só levantar a câmera.  
Perceba que um dos mastros existe uma bola de energia subindo, não chegue perto dela - ela lhe tira energia. Em alguns casos, morte direta.

Matando os guardas desta área. Você deve subir pelo mastro inicial. Deixe que a energia suba e fique bem embaixo dela, não tão perto. Pule para a plataforma da frente, um checkpoint. Agora pule na barra que fica logo em frente à plataforma B superior a plataforma A que você acabou de subir. (Para orientar, a

plataforma A é a plataforma imediatamente superior á você quando estava no piso onde enfrentou os guardas). Portanto a plataforma B fica em frente á uma barra. Pule nela e balance para barra logo á frente dela. Agora você deve pular em outro mastro. Vire para sua esquerda e pule de novo. Agora preste muita atenção, existe três mastros com energia fluindo neles, é visível. São aquelas bolas de energia. Você deve pular sincronicamente. Senão já era. Não tente pular com a bola de energia embaixo de você, vai morrer direto.

Faça o seguinte. Quando você está quase no topo máximo do mastro, e você pular, você vai cair na metade do mastro seguinte. Para isso, pule no mastro seguinte quando a bola de energia nele, estiver quase no topo máximo (quase). E pule instantaneamente para outro. Que estará com a bola de energia no começo dele, e nem pense muito pule para plataforma logo á sua frente.

Se você usou por curiosidade o binóculo nas caixas que estão presas na cabeça do gerador, deve ter reparado que ela disse que são "sensíveis" não se preocupe com elas, estão ali para mostrar que estão imantadas (carregadas por causa do imã) você tem duas portas para se preocupar. Uma não vai abrir agora, a outra que você deve se preocupar é a porta á sua direita quando esta de frente para porta do gerador.

Siga por ela, e pegue um escudo deixado em cima de uma espécie de maca. Não se preocupe que nenhum guarda irá pega-lo desprevenido. Os barulhos são provenientes dos choques e curtos. Siga então, desça por um local que está escuro. E você pode visualizar uma espécie de máquina, é um gerador, mas não o principal.

Para você gerar energia é preciso que puxe a alavanca na sua parte inferior frontal com o gancho, pressione quadrado e pressione triângulo para observar o que acontece. Bem mas o tubo que deveria ligar na máquina e faze-la funcionar estar preso e içado. Olhe logo para cima. Para você desce-lo é preciso que faça peso no cabo que está laçado nele.

Para isso olhe á sua retaguarda tomando como referência o gerador. Da porta que

você entrou, olhando para direita tem umas portas de ventilação, elas serviram de escada. Portanto suba por elas e pule para esquerda para subir numa plataforma. Desta plataforma use-a para pular para a outra plataforma, e seguir logo acima do gerador. Pule no cabo e desça o cano no gerador, agora proceda com a ação do gancho. Ligando tudo, você deve seguir para a porta.

Bem você vai chegar numa espécie de sucato, tem guardas aí, e você pode pegá-los desprevenidos ou não. De qualquer maneira, após matá-los você perceberá uma espécie de estante acoplada com algum tipo de esfera. Quando localiza-lo, você deve saber que vai ter de remover os pedaços de metais que estão no caminho. O único jeito de puxá-lo é remover os destroços, vamos então chamar o objetivo ou seja a esfera na estante de Objetivo Esfera . Deixe-a de lado por enquanto, perceba que existe uma sala superior nesta área, localizou? Quebre a janela e mate o guarda que está lá, não necessariamente nesta ordem. Suba pela janela quebrada e ligue um interruptor. Bem agora desça da sala, e acione seu gancho pressionando o quadrado no Objetivo Esfera agora o puxe. E verá que os destroços sairão do caminho, leve-o até uma porta do outro lado. A porta se abrirá, agora o siga. Não precisa correr, até recomendo que não o faça. Nessa área existem cabos presos ao teto em curto. Portanto, você deve usar seu gancho para puxar os dois cabos de forma que eles interrompam a conexão elétrica e você possa passar, use o círculo para auxiliar.

Você vai abrir a porta e dará no gerador principal. Lembra-se desta parte? Agora empurre o gerador até a porta. Puxe a porta para o lado esquerdo (de Lara) e o gerador será puxado automaticamente. Perceba que as caixas caíram, o gerador está ligado, mas parte das funções das máquinas foram danificados. Siga pela direita de Lara para entrar na porta que abre e fecha, cuidado não ser prensado, isso o fará perder energia. Siga e continue até chegar na parte em que você encontrou aquela cadeira acoplada com o laser, lembra? Portanto sente-se nela e use o recurso de teleguiado com L1 para jogar as caixas nos inimigos do outro lado. Em minha opinião, você só vai perder tempo fazendo

isso, Sabe aquela plataforma içada logo á sua visão? Aponte o canhão para ela, e puxe para direita.

Desça do canhão, e pule na plataforma e pule para outro lado. Mate os guardas rodeando, cuidado para não cair. Siga por este lado, até o outro. .(Ver detonado dos chefões).

#####  
Inglaterra (Fase 6)#  
#####

Você vai começar num que parece ser um teatro abandonado. Você pode assistir ás peças feitas por bonecos mecânicos sobre a história do Rei Arthur. Basta pressionar o triângulo perto dos botões. Chegue por uma parte que é preciso pular por uma barra, pule para outra barra. Você terá tempo até que a barra volte para posição original, pule para a barra próxima e pule para ponte. Pule de volta para a barra. Espere a ponte abaixar, e volte pulando rápido.

Caso você caia, vai perder um pouquinho de energia. Você deve subir por uma escada feita de entulho.

Siga até um portão de madeira que possui á sua direita uma espada fincada na pedra. Interaja com ela. Vai abrir a porta. Siga pelo caminho, até encontrar um local que parece um armazém, e tem uma empilhadeira. Você vai precisar dela, use-a para tirar as caixas da frente. E desça com ela pelas escadas, entre numa espécie de cripta. E quebre uma parede que possui uma estrutura mais escura. Siga pela as armadilhas não fique preocupado, as lanças irão bater contra a empilhadeira, mas não vão destruí-la. Você vai passar por uma espécie de caverna, não é possível mergulhar nesta parte. A água é escura e nada pode ser visto. Observe 4 grandes mecanismos nesta área, eles são muito importantes posteriormente. Para subir na costa basta chegar perto para Lara subir, como faz em plataformas. Para abrir a porta do castelo é preciso que você suba pelo lado esquerdo para chegar no lado direito do castelo. Mas antes que suba, use seu gancho para rotacionar o braço que fica perto de uma rampa no lado direito.

Lembre-se, que toda vez que você cair, se cair. Você precisa rotacionar este braço. Após conseguir abrir a porta do castelo, entre e dará na cripta dos cavaleiros da Tavóla Redonda.

No final da cripta pode ser visto o Rei Arthur num tipo de pedra âmbar gigante. Você deve achar a tumba do Rei. Encontra uma tumba quebrada. Depois atire seu gancho no grande lustre de forma que ele fique direcionado ao sino no chão. Suba rapidamente pela coluna quebrada e pule na corda que suporta um bloco de concreto. O lustre deverá bater no sino.

Quando sair, prepara-se você lutará com Hidra. (Lembra dos 4 mecanismos que frisei? Eles serão a sua arma contra ela. Vá até o detonado dos chefões) depois de mata-la use-a como caminho para chegar no final da fase, para isso caia na água suba numa ilha onde ficava um dos mecanismos da gaiola, o que está próximo ao corpo da Hidra e suba pelo seu pescoço.

#####  
Nepal (Fase 7)#  
#####

Nesta fase você deve ter muito senso de rapidez. Pois como as plataformas são de gelo, são fáceis de quebrar. Portanto á postos o triângulo e observe tudo antes de sair caminhando. Siga o caminho até chegar numa parte de madeira, passe para o outro lado antes que ele caia e leve você junto. Pule num pequeno riacho e nade rapidamente até a plataforma. Pois também desabará. Uma vez na plataforma, suba até o topo, vire Lara e veja algumas stalactites. Você poderá usá-las como usa o cipó. Mas elas são frágeis também. Pressione o X para pular e use o gancho, segura na primeira stalactite, e pule imediatamente para a segunda e da segunda pule num trecho saltado na parede. Solte e caia no trecho de baixo. Siga pela esquerda e então suba de novo. Você pode ver que o gelo aqui apresenta uma textura diferente dos outros. Atire nele para revelar uma trilha. Você pode agora ver o local de acidente do avião. Pule num bloco de pedra á sua direita e empurre-o para cima. Depois que o posicionar, desça e pule a rocha á sua frente. Siga pela esquerda e pule no "vão". Pule novamente,

e desta vez na água e nade até a plataforma. Você deve usar nesta parte o gancho para chegar na caverna. Siga até o outro lado da caverna. Você verá um helicóptero sobrevoando a área. Apenas pule numa peça de metal à sua direita. Vá descendo até chegar perto do avião acidentado. Empurre o pedaço de metal ao lado da cauda do avião, até cair lá embaixo. Visualize um lobo, mate-o de cima. Depois desça, você precisa colocar um contrapeso no avião de forma que quando Lara estiver no meio dele para a cabine ele não caia.

Para isso puxe com o gancho uma das estruturas semelhantes à turbinas, senão turbinas até o avião, de forma que elas fiquem em cima de alguma parte do mesmo. Uma vez postos, você terá uma cena de vídeo interativa. \*Aperte X + Círculo\* depois disso, perceba que tem uma espécie de rampa à sua frente. Você deverá pular em direção à ela, e logo pular para outra e para outra até cair numa rampa que o leve para dentro de uma caverna. Esta caverna possuía aqueles trechos saltados, e stalctites, só que essas não são frágeis. E portanto não precisa se preocupar com elas. Mas a plataforma que fique logo adiante, ela não cai, mas inclina na posição que você estiver. Então minha sugestão é logo que cair nela pular no trecho da frente. Você verá no fundo um templo. Você deve seguir pelo trecho, siga rápido nesta área tudo irá cair, portanto nem pense muito. Então pule do trecho na parede para a plataforma à sua retaguarda, siga imediatamente para a plataforma à sua direita. Pule novamente para plataforma à sua frente, sai de baixo pois a pedra cairá sobre você. Siga pelo caminho de madeira, ele caíra e então pule na plataforma à sua frente. Siga até conseguir chegar no templo.

Uma vez dentro do templo vários guardas aparecerão em todos os lados. Não são difíceis como no restante do jogo. Siga matando um á um.

Para conseguir chegar neste local, é preciso fazer o enigma dos elevadores com as caixas de mesmo peso. Você deve levar para cima, um bloco grande. Então no elevador esquerdo ou direito, posicione dois blocos (o pequeno e o grande) e o grande noutro elevador. Pule e suba, puxe o bloco com seu gancho para não criar

peso no elevador oposto. Posicione o em cima do botão, abrindo a porta entre por ela. Ela se fechará, você só terá uma saída deste lugar e não será mais por essa porta.

Uma vez que você adquira a Excalibur, você deve abrir a porta que se encontra nesta andar com ela. Fique numa posição afastada. Quando você estiver na próxima parte. Pule na plataforma á sua esquerda e depois pule na plataforma á sua direita ou a sua frente. E pule numa plataforma em forma de quadrado caindo para frente. Não perca tempo ou espere que ela caia, pule no trecho logo á sua frente.

#####  
Bolívia - Parte II (Fase 8)#  
#####

Mate todos os guardas usando a Excalibur. Não precisa chegar perto é possível usar o rastro verde de longe. Depois de matar todos os guardas, você lutará com Amanda. (Ver detonado dos chefões).

#####  
2. Detonados para os chefões#  
#####  
Este guia pode ser tomado sozinho ou consulta da parte do detonados do jogo.  
Esta parte contém as dicas para vencer os chefes. Não há legendas aqui, mas se houver algum elemento da tabela anterior, consulte-a, pois o detonado todo a segue.

Takamoto -  
O japonês vai ficar correndo que nem um maluco em cima de uma plataforma logo acima de você, é uma plataforma circular de modo que você e ele estarão o tempo todo correndo.

Obstáculos:  
Nesta sala existem três metralhadoras automáticas de teto, desvie delas (no nível fácil, pode até ficar tomando tiro das três que não fará diferença);  
Tome cuidado com o Takamoto ele fica atirando em você de longe.



Método:

Fique atirando nele com sua pistola e correndo por trás das metralhadoras e a todo custo se escondendo atrás das colunas de forma que fique oculto à Takamoto e as metralhadoras. Fique atento e não perca a chance de atirar nele. Para isso, use as teclas para que ao mesmo tempo em que você estiver atirando dê os pulos acrobáticos de Lara para esquerda e para direita.

No modo fácil, não precisa de método nenhum. É só ficar atirando constantemente em Takamoto. As metralhadoras e o chefão não lhe tirarão em 1/3 da energia antes que você acabe com ele.

James Rutland -

Ele é invencível inicialmente não perca tempo em mata-lo. Atire com sua pistola nos pedestais que ficam embaixo das plataformas. Mire e verás. Depois use o seu gancho para arranca-los, a plataforma cairá e impedirá que James se recupere.

Obstáculos:

Não existe nenhum. Mas você deve ficar em contínuo movimento. James ficará saltando da plataforma para o centro da arena, e irá em direção à você à toda; A arma do chefe tem longo alcance, portanto mantenha distância.

Método:

Destrua um pedaço de cristal que fica na parte inferior da plataforma. Mire com a arma e você verá. Atire, logo depois use o seu gancho para retirar o dispositivo (o cristal). Mas fique constantemente atento à James, ele não vai parar quieto. Portanto fique correndo de longe para o lado e para outro atirando nos cristais.

Depois de quebrar todas as plataformas, em consequência da retirada do cristal.

Mate James, ele não poderá recuperar mais a energia como fazia antes.

Nível fácil não se preocupe muito com James, mas não o desconsidere totalmente.

Atire em todos os cristais e retire um a um e depois mate o infeliz.

Demônio da Mina -

Da última vez que você encontrou ele, sua tática era ficar correndo nos corredores da mina. Agora você tem de enfrenta-lo. Mas não é batendo nele ou atirando. Não adianta, ele é invencível e não morrerá com nenhum ataque seu.

#### Obstáculos:

Você deve ligar 3 interruptores, para que os resistores gigantes no meio da sala, pendurados no teto gerem energia; Neste processo o Demônio ficará surgindo do chão (fogo rasteiro) o macete é ficar pulando; Depois de ligado, você deve ir para uma cadeira central e ficar atirando no monstro para mantê-lo afastado; Atire nos pêndulos de ferro no teto, empurre-os de forma que eles canalizem a energia que você ligou. Faça um campo de força; Seu objetivo é pegar o artefato que está dentro da bolha logo acima da cadeira central, use o gancho para pegá-la.

#### Método:

O negócio é fugir do demônio e ligar todos os três interruptores. Quando ligar siga para a cadeira central e use o laser para empurrar os 4 grandes pêndulos até que eles canalizem a energia e formem um campo de força. Para ganhar tempo, e evitar que o monstro lhe tire da cadeira e comece a lhe bater, atire nele ou use o imã da cadeira para atrai-lo para resistores da parede. Jogue ele lá, aparentemente ele morreu? Não. Ele perdeu 1/9 da energia, mas ela vai renovar. Neste tempo que você ganhou faça o campo de força, saia da cadeira e use o gancho (olhando para cima em direção á bolha logo acima á cadeira central).

Nível fácil - corra e ligue os interruptores sem problemas. Você pode ficar levando uma surra de 20 minutos que não acontecerá nada. Tudo estará sob controle.É só não ficar bobecendo.

.

#### Hidra -

A Hidra é o chefe mais fácil que tem. Isso se deve pelo tamanho da fase que é disponibilizado para Lara ficar correndo e observar a Hidra sem ser atingida. Sua missão é fazer com que aquelas gaiolas caiam sobre a cabeça da besta. Para

que isso aconteça é necessário que você bata no mecanismo de forma á provocar ressonância e depois usar o gancho para acionar a gaiola.

**Obstáculos:**

Não chegue muito perto da água, se não tiver uma boa posição para acertar os mecanismos e mexer com a gaiola;  
A hidra só consegue atacar muito perto da água;  
Logo de cara ele ficará indo para esquerda e para direita, conforme sua movimentação;  
Para atingir os outros dois mecanismos você deve andar pela ponte quebrada, seja rápido cair na água não é uma opção.

**Métodos:**

Logo que você sair do "castelo" escolha esquerda ou direita para começar.  
Tanto faz. Atire com suas pistolas (de munição infinita) no mecanismo, a mira mostrará. Mas chegue bem perto e fique olhando a Hidra, para não ter erro faça este procedimento o mais rápido que puder. O monstro olhará para o mecanismo, atire imediatamente seu gancho na alavanca e solte a gaiola na cabeça da Hidra, ela vai despedaçar o mecanismo, vá para o outro. (Lembre-se no litoral, ande o mais perto possível do castelo) faça o mesmo procedimento. Depois de acabar com os dois mecanismos do litoral vá correndo para a ponta da ponte quebrada e escolha um dos mecanismos, atire neles da mesma forma que fez nos dois anteriores e proceda da mesma forma.

No nível fácil - seja rápido e nem verá a fúria da Hidra, mas seja preciso.  
Mesmo sendo fácil, ela pode tirar muita energia.

**Amanda -**

Apesar de parecer o chefe mais difícil não é. Amanda se transformará num monstro negro semelhante ao demônio da mina. Use as rajadas verdes da Excalibur, jogue constantemente não pare um segundo sequer. Quando ela cair no chão, bate com triângulo para ela perca energia, senão ela recupera tudo de novo.

**Obstáculos:**

Existem muitos pilares na arena, essencial para se esconder;  
Os pilares podem ser de caráter defensivo ou podem atrapalhar você não vendo

seu inimigo no chão.  
Fique desviando dos ataques dela.

Método:

Amanda se transformará no monstro gigante e voador. Você deve usar a Excalibur incessantemente. Tenha cuidado para não cair da plataforma, por isso fique no centro entre pilares se protegendo, mas não fique muito escondido. Fique próximo de Amanda, afastando e voltando. Uma hora ela vai cair no chão, se aproxime e aperte o triângulo antes que recupere a energia toda. Ela vai recuperar uma parte da energia, mas a parte que você tirou não.

Faça este procedimento até ela não ter mais o que recuperar.

No nível fácil Amanda não tira muito da sua energia, assim como os outros chefões. Fique esperto, porque o maior obstáculo desta fase é o abismo. Fique se mexendo, e atirando nela. Quando ela cair, pressione o triângulo e retorne á uma distância segura.

#####  
3. Itens de Lara (Breve descrição deles no jogo)#  
#####

Os acessórios que Lara usa no jogo também podem ser usado na mansão dela, mas para isso é preciso adquiri-los em cada parte da fase. No começo do jogo, todas as salas, exceto a sala principal, estão fechadas. É preciso terminar a fase da Bolívia (Parte I) em qualquer dificuldade e em qualquer tempo para acessa-las.

Mas você pode pegar o primeiro acessório no laboratório da sala principal. Siga até um monitor no chão, e o acesse. Uma portinhola na parede irá abrir.  
\*Não é possível falar com o mordomo perto da lareira.  
\*E o seu assistente no laboratório começou á falar com você após a missão terminada.

Os efeitos das armas na mansão diferem no da história, a funcionalidade é a mesma. Por exemplo: Não é possível pegar um escudo á uma distância com o gancho, mas no jogo é possível.

Pistola padrão da Lara:

É a pistola clássica de todos os jogos. Quando é sacado, é mostrado a barra de

energia. Ela possui munição infinita e nunca sai do seu inventário. As únicas armas que saem ou são adicionadas são arma secundárias ou seja, metralhadoras e outros armamentos.

Pressione L1 pra mirar.  
Pressione R1 para atirar.

**Gancho:**  
Novidade nos jogos Tomb Raider é que pela primeira vez é possível ter um gancho. Ela funciona normalmente é possível mirar com ele, usa-lo para puxar coisas ou passar de uma plataforma para outra.

Para aciona-lo use o quadrado.  
Para interagir com objetos pressione o triângulo.

**Lanterna:**  
Também outra novidade. Esta lanterna é de bateria recarregável, basta desliga-la, é muito útil para jogos avançados, perceber certos mecanismos que às vezes ficam difíceis de ver. Mas sua utilidade é para iluminar ambientes extremamente escuros como túneis ou penumbras.

**Binóculo:**  
O binóculo tem uma grande utilidade no jogo que é identificar mecanismos manipuláveis ou em outras palavras. Identificar quebra-cabeças. Além de ver aspectos de longe, que para falar a verdade você nem usará para este fim, ele serve como um botão de "Dica".

Pressione o triângulo para alternar entre o modo normal e modo especial.

```
#####  
4. Códigos\Cheats#  
#####
```

O jogo possui dois tipos de códigos:  
Por comando - controle.(TIPO A)  
Por hacker - game shark.(TIPO B)

A seguir constam as regras do tipo A.  
Só é possível o funcionamento dos cheats do TIPO A, após consegui-lo no jogo. A tabela abaixo possui o guia de como conseguir cada cheat por comando.

A seguir consta a lista dos Game Shark e versões. (Países)

```
#####  
O TIPO B.#
```

#####

Obs<sup>1</sup>: Alguns jogos não permitem códigos de game shark, e este guia não indica quais que funcionam portanto fica critério do usuário utilizar ou não. Bem como danos ou mal funcionamento do console ou jogo são responsabilidade do usuário, e este guia bem como seu autor não se responsabiliza por qualquer dano.

Obs<sup>2</sup>: Os códigos abaixo não foram testados por mim.

Lista dos Game Sharks:

NOTA: Confira o código de identificação do game shark para otimizar sua busca.

O mesmo estará em negrito entre parênteses.

(Legenda<sup>1</sup>: USA (NTSC\US ou americano), PAL (Europeu), JP (Japonês)).

(Legenda<sup>2</sup>: [M] master code[código de ativação],[nome] toda descrição entre [ ]n

não é código, sendo n valores alternativos do código)

Action Replay v2 (PAL) - Game Shark 2 versão 2.0 (Europeu) (GS2V2-PAL)

Action Replay v2 (USA) - Game Shark 2 versão 2.0 (Americano) (GS2V2-US)

Action Replay MAX (USA) (Americano) (ARM-US)

#####  
#####

Action Replay Versão 2 (PAL) - Game Shark versão 2.0 (Código:GS2V2-PAL) #

#####  
#####

[M]1 EC87F3CC 1456E79B,

[M]2 ECA1F664 1456E79B [Energia infinita]1

1C9BA328 143F27C5

1C9BA32C 104B450D

1C9BA330 14531FC5

1C9BA334 7736EA05

1C9BA338 1356E79D

1CB5BFC4 1053DFA5 [Munição infinita]

1CBF5238 1456E7A5

[Energia infinita]2

1CBC0BF0 1456E7A5

[Infinitos Kit médicos]1

1CB11EA4 38B4E7A5

[Infinitos Kit médicos]2

1CB11EAC 1456E7A5 [Invencibilidade]

1CDF61E0 1446E7A5

#####  
#####

Action Replay Versão 2 (USA) - Game Shark versão 2.0 (Código: GS2V2-US) #

#####  
###

[M] ECA1F210 1456E79B [Infinito kit médicos]  
1CB11DFC 38B4E7A5  
[Ar infinito]  
1CBBA62C 1456E7A5  
[Munição infinita]  
1CBF5190 3894E7A5

[Bateria da lanterna infinita]  
1CB10BB4 1456E7A5  
Action Replay MAX (USA) (Código: ARM-US)

[M]  
VF52-P3RH-H29KH  
MHEN-GAU7-P2E0J [Munição infinita]  
KGXV-1UVY-NDQNK  
W2UG-38Q5-U9Y3V  
[Infinitos kit médicos]  
A5TR-TKPE-ZYPCW  
AR0H-KTWM-22RZ6 [Ar infinito]  
QHE4-3ZXR-66WQ3  
HDWR-VM4Q-AXXUM

#####  
5. Créditos#  
#####

Copyright 2007-2023 Rafael Junqueira.

Este FAQ não pode ser reproduzido sobre nenhuma circunstância exceto para uso privado. Nenhum site deve reproduzir este material sem permissão direta do autor. Qualquer parte deste documento reproduzida será considerada violação dos direitos autorais.

Crédito ao site:  
~~<http://www.ultimate-cheatz.de/codebase/index.php>~~

Site do autor:  
<https://mundopauta.com.br/>  
~~<http://novaeratecnolog.free-forums.org>~~  
~~<http://thespoke.net/blogs/shademodel/default.aspx>~~

-----Fim do  
detonado-----  
--