

## TYA (twenty years ago)

### Livello 1 - Zietta farm (Lara è Silvana)

Spara alla foto di Mantua e poi scendi giù, uccidi i due sas (Ery), prendi cappuccino e brioche nei 2 pilastri bianchi e sposta il pushable (Rosalba) sull'altro chiarore arancione, apparirà un revolver + laser e si aprirà una botola nel soffitto, nel raccoglierti una camera ti dirà a chi sparare, tolto di mezzo la testa di switch8 (Frank) sali lì, poi salta su piano sospeso e poi sull'altro dove c'è una pertica, usala e sali su, vai avanti fino al bordo e guardati intorno, devi andare di sotto dove c'è l'ape su un pilastro altro, girati ed aggrappandoti e lasciati cadere scivolerai giù, appena giù vai in Zietta farm,

**segreto 1: non andare di sotto dove c'è l'ape, ma salta in diagonale sul piano bianco alla tua destra, salva e con rincorsa aggrappati al blocco crollabile (puoi salvare anche qua aggrappato) issati su e in corsa aggrappati all'angolo verde del fiore grande, raccogli il segreto, poi vai a sinistra e guarda sotto, quando vedi un cappuccino girati aggrappati e lasciati cadere (serve energia) raccogli il cappuccino e salta su uno scivolo del muro di sotto e vai a terra, oppure in corsa verso la parete scalabile dove c'è l'ape, aggrappati e scendi a terra e intanto prendi le chiavi dell'ape .**

Attraversa zietta farm e sali dove c'è una freccia marrone, vai di là girati e sali sulla parete scalabile, una volta su, salta su un blocco marrone, e da lì salta in corsa verso la freccia sul cornicione di fronte, percorri fino all'altra freccia e salta ancora sui blocchi marrone di fronte, sali ancora un blocco marrone e poi salta verso il piano con freccia, girati e usa la parete scalabile e sali su un altro cornicione. salta in corsa in direzione freccia aggrappati e sali, vai avanti raccogli il puzzle item 8 (pollo) e poi salta in corsa verso la sporgenza a sinistra con simbolo freccia, sali ancora 2 volte e poi sulla freccia salta in corsa e vai a prendere un altro pollo, torna indietro ma al primo muro salva, poi salta aggrappati e sali saltando immediatamente e aggrappati, tirati su e salta sulla parete scalabile, Sali fino quasi in cima, poi salta indietro e in volo capriola e aggrappati, sollevati e salta subito ed aggrappati e poi scorri a dx e sali sul terrazzo rosso. Metti i 2 polli negli spiedi e spingi la leva apparsa per accendere i fuochi, poi girati e vai ad aggrapparti all'uccello (death slide). Di sotto salta sulla pertica e scivola giù, quando tocchi terra attiverai due Ziette (horseman, un cavallo e due megapolli (ahmet), raccogli il cappuccino e dalla parte opposta salta sulla sporgenza di sotto e scivola a terra, estrai le pistole e spara alle 3 uova giganti, usciranno 2 maiali e un fuoco amico (Silvana 2) qua puoi salire sul pilastro giallo e lasciar fare a Silvana 2 oppure aiutarla ma attento a non colpire lei, oppure rischiare a fare tutto da solo, ma alla fine Zietta dovrà morire per proseguire. Una volta uccisa appariranno munizioni revolver sul pilastro, (se non sono apparse è perché al momento sul pilastro ci sei tu, scendi e risali a raccoglierle, e una camera ti mostrerà scendere 2 raising block che bloccavano l'uscita da questa sezione, ma per uscire occorre l'ape (camioncino a 3 ruote) che si trova sul pilastro alto, vai sotto il pilastro scappando dai pulcini, e raccogli per terra la chiave di accensione, e poi sali sul pilastro scalabile, poi scendi piano con l'ape e vai nel tunnel libero, arriverai in una specie di vulcano, parcheggia a sinistra dal cancello poi sali sul muro, scendi e gira intorno al vulcano finché non vedrai un sentiero tra la lava, salva! seguilo fino in cima con salti precisi stando attento a non bruciare, (salva spesso) appena giunto dove c'è il simbolo con 2 pistole estraile e attiverai una flipmap con eruzione vulcano, raccogli cappuccino e salta su dall'angolo rialzato sul bordo del vulcano, ora scendi sui fuochi brucerai un po' ma cadrà nell'acqua raccogli munizioni ecc, sali raccogli cappuccino e salta sulla pertica, 2 fiamme ora saranno spente, e dalla pertica puoi saltare in diagonale su un piano creatosi nel bordo, poi scavalcalo e torna all'ape e vai nella prossima sezione. Nel frattempo è stato attivato Dario (mutant) quindi devi fare alla svelta o usando medikit, ad andare tramite scalinata obliqua del pilastro centrale ad attivare la leva che attiva Silvana 2 per calmare il mutant e si sarà aperta la porta di uscita da questa sezione.

**Segreto n. 2: appena usata la leva per attivare Silvana 2, non scendere ma vai sul piano del pilastro a sinistra della leva, lì il pilastro è scalabile, è una scalata lunga, in cima salta sul bordo della gabbia e calati dentro, prendi il segreto e come indicato dal simbolo pistole estraile e si aprirà la botola vicino e una botola a terra in un piccolo pozzo d'acqua, devi lasciarti cadere nel vuoto, cadrà nell'acqua esci prima che arrivi un masso a schiacciarti.** Prendi l'ape e prosegui, appena di là arriverà Frank (setha), non puoi ucciderlo, ma puoi imprigionarlo, vai a sinistra ed entra in una stanza stretta, aspetta dentro che Frank entri e corri verso

l'uscita, ma prima di uscire devi raccogliere una foto del duomo di Milano importante per finire il gioco, poi esci e la grata alla tue spalle si chiuderà, e Frank resterà chiuso dentro. (se per caso non riesci a rinchiuderlo puoi riaprire la porta e rifare la cosa, salendo sul pilastro dell'entrata e sopra esso c'è il simbolo che estraendo le pistole riapre la porta.

Adesso puoi proseguire, davanti all'uscita della prigione di Frank, c'è una parete scalabile del barile gigante, vai su

**Segreto n.3: dal bordo del barile vai sx girati e tramite parete scalabile vai giu in fondo oppure cadi dentro l'acqua c'è il segreto e una brioche e dopo torna sul bordo**

e estrai le pistole e spara alle 2 teste di Frank che cadranno e attiveranno 2 flipmap nelle botti della vineria di Frank e Dartio, poi salta ed aggrappati alla parte scalabile dell'apertura del tetto, sali su e vai avanti verso il bordo del tetto e spara al fiasco con il fuoco dove c'è l'uccello, la fiamma si spegne e puoi andare lì, (se non l'hai fatto prima con le pistole spara con revolver re laser alle 2 teste di Frank) usa l'uccello e appena ti sganci aggrappati e sali sul tetto. Dal tetto spara ai 2 fiaschi che sono ai lati dov'era una delle teste di Frank, poi girati verso la mega fotografia del nostro gruppo e spara ad un altro fiasco che completerà il puzzle che aprirà le porte di uscita sezione.

**Segreto n.4: un pilastro del tetto ha una parte scalabile non segnata, trovala e sali sopra esso, poi saltando in corsa tramite 2 piani sospesi vai dietro la mega foto a raccogliere il segreto e poi torna sul tetto.**

Dal tetto usa il muro scalabile e scendi poi sganciandoti a terra davanti alla vineria di Frank e Dario, entra lì e vai ad usare la parte scalabile del pilastro centrale vai quasi in cima e poi salta indietro atterrerai su una passerella, da qui hai 2 botti in cui andare, ma una è mortale, vai sopra in quella dove vedi una luce rossastra, usa la pertica e scendi in acqua a raccogliere munizioni medikit e un pezzo di puzzle (mezza Zietta), torna su e tramite la parete scalabile torna terra, gira intorno al pilastro centrale e usa l'altra parte scalabile come hai già fatto ed entra nell'altra botte rossa, raccogli fucile e munizioni e medikit e torna a terra, ora puoi andare a riprendere l'ape e tramite il tunnel di uscita proseguire. Esci dal tunnel e parcheggia oltre lo scivolo del pollo gigante scheletrato, vai dietro il pilastro a forcella e scendi in acqua vai avanti e verrai risucchiato e portato in alto, (c'è un altro modo di arrivare in alto ma è una lunga scalata dall'altro pollo scheletro) arrampicati ed esci dove ti aspettano 3 FZ (scheletri) salva, evitali e vai avanti a saltare sulla pertica, da aggrappato alla pertica girati e salta indietro per atterrare su un piano e da lì girati e aggrappati e scendi tramite parete scalabile,

**segreto 5: non scendere subito giu, ma salta in corsa verso l'altra parete scalabile che va in alto, e arriverai dove saresti arrivato col percorso lungo, lara sarà inquadrata da una camera posta dove c'è il segreto, per arrivarci devi saltare sul muro a sx (scalabile non segnato) e arrivare su e poi a destra a prendere il segreto, poi per tornare devi dal centro della stanzetta calarti indietro ed aggrapparti, appena fermo issarti e saltare subito indietro per tornare sul piano di arrivo dove sei inquadrato dalla camera, usa la parete per andare giu.**

**Segreti 6 e 7: ci sono due pilastri grigi con parte scalabile non segnata e in cima ad ognuno i 2 segreti a fianco su 2 muretti illuminati in cui saltare e raccoglierli, poi usa i pilastri per tornare giù.**

Giù prendi un medikit piccolo e poi salta in corsa sul piano sospeso, poi da lì salta ed appenditi al soffitto, e vai avanti fino a cadere, aggrappati subito (in questo modo si saranno spente le 2 fiamme del pilastro forcella e una dell'altro pilastro a forcella) e scendi verso il basso, fino quasi in fondo (salva) salta indietro per atterrare sulla forcella e raccogliere l'altra mezza Zietta ed un lanciagranate, il che attiverà una grata nel tunnel acquatico che hai usato prima, in modo da bloccare il risucchio, e 3 Cheo (wraith 2), scendi da lì ed evita i Cheo andando in acqua e lascia che i Cheo si dissolvano.

**Segreto 8: prendere l'ape e fare il percorso azzurro verso l'alto, la grata si apre e dentro c'è il segreto, per tornare in basso usate l'ape oppure tornate a piedi**

Adesso vai dall'altro pilastro a forcella vai dietro esso usa la parete scalabile carica energia e da sopra lasciati cadere nel posto della fiamma spenta, li unisci le due mezze Zietta e applicala alla cornice, si aprirà

la porta dell'ultimo locale di questo livello e anche 4 FZ . Vai giù e evita gli FZ o usa il lanciagranate per eliminarli, poi sali sopra e con revolver +laser spara ai 5 fiaschi che faranno cadere 5 massi che ti portano al livello 2.

Livello 2 Aspide park (Lara è Nadia)

Partono subito delle flyby che mostrano una parte di questo livello, vai in fondo a sx e sali sul muretto dove c'è Sara su passeggino (pushable1), spingila a sx dove un paio di raising ti porteranno su ad altezza Peter (spiderman) spingi ancora Sara sul piano della mano di Peter e si aprirà la porta dove c'è la moto, adesso salta verso l'altra mano e poi nell'angolo e raccogli un gattino (Leo).

**Segreto n. 9: appena raccolto Leo, segui la freccia e ad un certo punto salta dentro al grande contenitore marrone nell'acqua, prendi il segreto e il cappuccino e poi salta sulla pertica, sali su e girati in modo di guardare preciso al centro indicato dalle 2 frecce contrapposte, salta indietro e cadrà sul pilastro di mattoni e arrivi a terra**

Torna sull'altra mano sul piano sospeso vuoto e da lì salta in corsa ed aggrappati all'altro piano sospeso, poi salta sulla parete scalabile e torna giù per mettere a posto Leo che attiverà una leva dentro il traliccio centrale.

Torna verso Peter e sali sul primo pilastro di mattoni accanto alla grata chiusa, poi da lì salta in corsa sulla parete scalabile e arrampicati su. Verso la fine salta indietro e atterra su una sporgenza grigia, girati a dx e salta sul piano grigio, poi sali sul pilastro di mattoni e con salto in corsa sul pilastro grigio e da lì ancorati sul cornicione rosso, percorri fino in fondo gira a dx e salta sul bordo dell'edificio. Usa la parete interna scalabile e scendi, evita i due Miki 73 (demigod con martello) e tramite la parete scalabile scendi in fondo e spingi la leva che apre la grata, sali lì accanto ed esci dal punto senza sbarre. Prendi la moto ed esci da lì, gira intorno all'edificio e quando vedi una parete a righe giallo nere vai su con la moto

**Segreto n. 10: (non andare ancora oltre il pannello rompibile degli avatar), fermati lì sopra scendi dalla moto e sali sopra il blocco a righe giallo nere, salta con rincorsa dall'altra parte dove c'è il piano a righe uguali, poi prosegui sempre seguendo i blocchi a righe fino ad arrivare sopra all'aereo a righe, prosegui verso le ali verticali finché non ti fermi contro un blocco trasparente, sali sopra esso, c'è il segreto. Torna dalla moto seguendo il percorso inverso a righe.**

rompi il pannello degli avatar, e vai giù in Aspide park. Vai in fondo a sx e poi verso dx vedrai Heidi (lara double), scendi dalla moto e vai verso di lei, verrai trasportato in alto, sali sulla pertica e poi salta indietro in cima, attiverai 2 Dario (mutant).

Per calmarli devi sparare alla testa gigante di Aspide, il che farà arrivare 2 Blu (fuoco amico) che calmeranno i Dario, scendi e salta giù a dx o sx di dove sono i Dario, vai verso l'uccello ma attento a Valky (harpy) cerca di farla fuori. Usa l'uccello e dove atterri usane un altro

**Segreto n.11: non usare il primo uccello, ma dopo aver fatto fuori Valky, salta ed aggrappati al soffitto e prosegui fino a che non ti sganci, lì c'è il segreto ed un medikit, poi usa questo uccello ed arriverai all'uccello che saresti arrivato senza il segreto**

e quando ti sganci aggrappati, tirati su e (salva) evita Neferet (mummia) salta in corsa dall'angolo dx sui camini marrone della casetta. Da lì con salto in corsa perdendo energia, oppure di sotto scivolando e saltando salta sulla pianta dove c'è una leva che apre la porta di uscita da questa zona ed attiva degli Aspide (baddy1). Scendi da lì oppure sul tetto della casetta e spara agli Aspide da sopra. Non andare nella porta che si è aperta a piedi! A terra torna a prendere la moto e tramite il tunnel aperto prosegui nella seconda parte dell'Aspide park. Una camera ti fa vedere dove si trova l'iniettore di nitrossido che ti serve, evita o uccidi i 2 Aspide, e evita Rob web (knight templar ) e Neferet (mummia) e vai sul pilastro di mattoni a prendere il nitrossido, partiranno delle flyby. Scendi da lì e vai dalla moto, carica il nitrossido e tramite la pista che passa sotto il pilastro di mattoni salta sul bordo mega caraffa di vetro frenando subito per non cadere giù. Scendi dalla moto e salta sulla pertica vai in cima e posiziona con lara in direzione delle 2 frecce marron lontane e poi salta indietro sulla testa della donna,

segreto n. 12: dalla pertica non arrivare in cima da Aspide, ma ad un certo punto salta indietro sul bordo della caraffa trasparente e scendi dentro raccogli il segreto ed esci tramite una pertica, dalla cima della caraffa torna sulla pertica e vai su da Aspide

fai fuori Aspide e raccogli la roba mentre vedrai aprirsi 2 porte. Torna giù tramite la pertica e con la moto o senza, tramite le pedane che si attivano a tempo entra nella prossima sezione.

Segreto n.13: dopo aver fatto fuori Aspide, non tornare giù con la pertica, ma vai sulla passerella verso il martellatore (miki73) oppure se è già stato ucciso ci sono solo i 2 troops (blu) salta sul blocco grigio, e poi sulla parete pendente della costruzione bianca scivola ed aggrappati, poi lasciati cadere e aggrappati, poi sali ed in piedi o accucciato fai il giro fin sul lato opposto (se ti servono munizioni e medikit, qua puoi scendere di sotto dove c'è la testa di Aspide rompibile con sotto tutto ciò e poi torna su con la parete scalabile.) e saltare su un altro blocco grigio e da lì saltare sopra sulla costruzione bianca e raccogliere il segreto, poi da lì salta sul primo blocco grigio vicino alla passerella

Segreto 14: tornato sulla passerella usa la pertica e torna sulla testa della donna, ed al centro dalla parte opposta calati tramite la parte scalabile segnata sulla lingua della donna, dal centro fai un salto da fermo con leggera curva a destra in volo e raccogli il segreto e poi tuffati in acqua

Segreto n. 15: in acqua ci sono 3 squali scheletrati, sali sopra la passerella e falli fuori da lì, poi vai sott'acqua dall'altra parte della donna e prendi il segreto (sott'acqua e nella passerella ci sono altre munizioni e medikit).

Risali al piano sopra tramite un angolo scalabile, ma a questo punto non hai la moto per fare il salto sulla caraffa, quindi vai verso la parete a destra del pilastro dove c'era l'iniettore di nitrossido e salta verso essa ed aggrappati, scorri a sinistra fino a trovarti sotto le due frecce bianche su fondo rosso, da lì salta indietro con capriola per aggrapparti al bordo della caraffa dove hai lasciato la moto e vai tramite le pedane a tempo nella stanza chitarra (puoi andare anche a piedi troverai un'altra moto).

Stanza della chitarra: Evita Neferet (mummy), fai fuori a Mikki (baddy2) e corri per non farti beccare da un Cheo (wraith3), vai avanti e poi a destra lungo il percorso azzurro in salita fino a che non vedi un altro Mikki, fallo fuori e vai dove si trovava, per far sì che si apra una grata in basso torna di corsa lì ed entra dentro fino a vedere Sekmeth che gira e che farà esplodere Cheo.

Vai dietro Sekmeth e raccogli **Venezia!!**, poi spingi la leva che fa aprire la grata di uscita da questa stanza e vai verso le porte da cui sei venuto, gira a sinistra e salta su dove c'è la grata aperta.

Segreto n. 16: prima di andare nell'ultima stanza del livello, torna dove hai ucciso Mikki e da lì vai in cima alla chitarra e salva, il segreto è in un buco verso la fine della chitarra in basso, ma prima c'è un altro buco mortale per prenderlo puoi scivolare giù e poi saltare il primo buco e cadere in quello del segreto, oppure agganciarti al soffitto e scorrere fino a sganciarti oltre il primo buco e cadere nel segreto.

Scendi nella prossima stanza che è l'ultima di questo livello ed avrai un'altra moto disponibile ed un iniettore di nitrossido. Qua devi usare la moto per arrivare in cima all'edificio seguendo il percorso che gli gira intorno ed usando quando serve il nitrossido. In cima poi bisogna aprire la botola per scendere dentro l'edificio e per farlo vai sul tetto a dx e guardare in su per vedere la parete scalabile sali su e sposta Sara sul quadrato rosso, torna giù e scendi nella botola aperta scivola di sotto un paio di volte e sali sul blocco verde luminoso, andrai al livello3.

TRANSFER:

livello breve di trasferimento, raccogli la chiave di accensione (attiverai Fz, Mikki, Aspide, Rob web, Silvy) e corri a prendere l'auto, devi fare tutto il percorso fino ad arrivare ad un muretto dove si attiverà una flipmap che creerà una voragine con acqua, con salto in corsa tuffati in acqua e sarai trasportato in alto dove troverai un'altra auto e una chiave di accensione e un poster di **Gardaland, raccoglilo!!** Raccogli il resto e prendi l'auto, arriveranno, Fz e Aspide, vai avanti e sfonda il pannello con gli avatar, gira a destra e

abbandona l'auto, poi sali nell'apertura scendi di uno scalino e con rincorsa salta nel vuoto, aggrappati alla sporgenza e poi lasciati andare e scivolerai in basso.

**Segreto n.17: nello scivolamento incontrerai il simbolo di una croce, li devi saltare indietro per atterrare nell'alcova del segreto, preso quello torna a scivolare.**

Arrivato in basso non ti resta che inserire i 3 poster Milano, Venezia e Gardaland per andare al livello4.

REUNION:

Lara giovane è Cla 76

Spara a tutte le coppie di visi che incontri , accucciati e vai avanti e ogni volta salta in avanti e aggrappati al soffitto e quando ti sganci salta subito avanti (se cadi a dx o sx muori bruciato), tranne in un paio di punti dove dovrai saltare in diagonale a sx e a dx e alla fine salta nella stanza di riunione.

**Segreti n. 18 e 19: dopo aver sparato al primo shatter (Miki73 e Rob web), invece di andare avanti per gli altri shatter, salta in diagonale a sx per arrivare al segreto n.18 e in diagonale a dx per il n. 19, e poi torna con salto in diagonale sul posto per saltare in avanti ed aggrapparti al soffitto ecc.**

**Segreti n. 20 e 21: il n. 20 si trova nella stanza di riunione sopra il blocco dove c'è Miki73, il n. 21 sopra il blocco dove c'è Rob web, entrambi non sono facilissimi da prendere perché anche se non ti feriscono i 2 nemici ti creano ostacolo, e bisogna provare diverse volte (per il 21 provare a salire e prenderlo da accucciato, per il 22 salire dal lato corto verso il muro aspettare Rob web superarlo con salto e prendere il segreto).**

Dopo la flyby, vai oltre la scritta ciao, vedrai tutti i personaggi dentro una gabbia, nessuno ti può far male tranne Dario, se non è calmo sparagli 2 colpi e ci penserà Silvana a calmarlo, allo stesso modo tu non puoi uccidere nessuno di loro.

Ti serve un gattino Leo da mettere nella casetta, devi spostare i 2 pushable (Sara e Mariam) nei rispettivi quadrati di colore che indica la luce sotto di essi e vedrai dove sono le banconote da prendere,

**segreti n.23-24 e 25: dopo aver messo il gattino saranno tutti visibili in cima alla scritta sulle lettere C-I-O**

Vai a sinistra o a destra della gabbia e usa la parte scalabile per andare sopra essa e raccogliere il gattino, da lì saltare in corsa su uno dei due blocchi crollabili poco visibili, aggrapparsi, issarsi e saltare in corsa sulla scritta ciao dove sono le banconote.

Scendere a terra e mettere Leo nella casetta, la camera ti fa vedere dove andare, torna sulla gabbia tramite la parete scalabile, salta da sopra la gabbia sulla mano sinistra di Peter dove c'è un punto scalabile, vai sopra e metti una banconota nel macchinario che indicherà game over e partirà la flyby di fine livello.

**Segreto n. 22: prima di usare il punto scalabile (salva) dalla mano sinistra di Peter salta sulla sua testa e prendi il segreto**

La flyby di fine livello 4 attiverà il livello 5 che è solo flyby finale.