

## Santuario Madonna della Corona

**totale segreti 35**

### **Livello 1 il peccato: segreti 5**

Sali sopra il blocco dietro di te e spara alle 3 sagome di animali, dopo la caduta rollingball e variazione ambiente vai a destra tramite i blocchi ed entra dove è sbucato il rollingball a destra scendi sotto Sali sul blocco e scala il muro.

Arrivi in un giardino con una casa, sarai accolto da gatto nero, pecora e pettirosso, uccidili e si alzerà un blocco a righe (se dopo uccisione animali non appare il blocco, cammina per tutto il giardino davanti alla casa) Sali e vai dall'altra parte in altro giardino con piante vere e finte, arriveranno altre pecore pettirosso e gatto nero, uccidili o evitali e vai verso il prato dove c'è un punto illuminato con una freccia formata da fiori.

Cammina in direzione freccia e sarai sparato in aria, aggrappati al ramo della pianta finta, (oppure curva in aria per arrivare sopra il ramo).

Adesso devi andare passando sui rami finti verso il muro da dove sei venuto (segui le zone illuminate di rosa) sul muro girati verso la pianta finta e vedrai che c'è una sezione a scaletta, salta verso essa e aggrappati ma non puoi salire fino in cima, sali a destra e con rincorsa salta sopra il muro, girati e poi ancora con rincorsa da li aggrappati alla sezione scaletta superiore e vai su e percorri il ramo verso la luce rosa dove c'è la leva sul tronco della pianta finta, tirala e si aprirà la porta della casa, scendi tornando al muro e vai in casa.

**segreto:** se dopo che hai tirato la leva guardi a sinistra verso la pianta vera vedrai tra i rami un piano quadrato dove saltare, e da li attraverso i rami a destra salta su un altro piano e poi sul ramo dell'altra pianta finta dove c'è il segreto ed attraverso i rami sotto scendi e vai alla casa (per scendere dal primo ramo in quello sotto devi metterti sul bordo di spalle fare un passo indietro e cadere e premere azione senza aggrapparsi e arriverai di sotto)

**Segreto:** dietro il lato destro della casa c'è un cipresso con tronco scalabile Sali e salta indietro sul tetto della ca, dietro il comignolo il segreto. Per tornare salta sul tronco cipresso e scendi giù

**Segreto:** dietro il fuoco del camino (che non brucia), se non si raccoglie da in piedi fallo da accucciato

In casa Sali sul tavolo e tramite l'apertura sul soffitto sali di sopra, raccogli munizioni e fucile e premi l'interruttore nel muro che apre una grata nel giardino delle piante piante, torna sotto e vai là.

Dentro la grata c'è un corridoio, 1 grata chiusa e un'altra chiusa che dà verso un'altra sezione.

Raccogli le munizioni poi vai a sinistra tira la leva e (timer) corri verso la grata aperta e dentro verso l'altra leva tirala e corri verso la grata dell'altra sezione che adesso è aperta.

Una flyby ti fa vedere una parte delle cose, ma adesso devi superare il grande ostacolo rotondo, vai a destra e vedrai una pertica, (salva) sali e schiena al muro quando vedi dietro di te il piano salta indietro sarai sparato in aria e curvando a destra atterrerai dove c'è uno scheletro, evitalo o buttalo giù col fucile, poi vai a destra e tramite la fessura aggrappati e vai a destra e sali dove c'è un altro scheletro, anche qui buttalo giù o evitalo e spingi la leva che toglie l'ostacolo rotondo, poi vai verso il muro a sinistra e vedrai un piano in aria salta in corsa sul piano e poi con un altro salto breve (dal punto più indietro del piano) su un blocco verde a scivolo di sotto..

**(Segreto:** dopo che hai tirato la leva non usare il piano sospeso, ma vai fino al bordo e di spalle (salva) vai un passo indietro, cadendo giù ed appena le mani passano il bordo premi azione per atterrare nell'alcova sotto e raccogliere il segreto e da li calarti a terra perdendo un po' di energia.)

Qua devi muoverti in questo percorso tra i muri verdi: vai verso sinistra e quando ricevi il messaggio salva, Sali e tira la leva e parte il timer, girati e corri dalla parte opposta per salire in tempo sul piano a righe rosse

e bianche a tirare l'altra leva. Torna giù e adesso devi eliminare il cavaliere per aprire un'altra grata lì vicino (sul muretto oltre a 1 medikit trovi revolver e munizioni per eliminare meglio il cavaliere).

Nella grata devi entrare ed arrivare al blocco con croce per eliminare il fantasma apparso, poi sali sul blocco raccogli il medikit che attiverà un'altra variazione d'ambiente che farà crollare la casa.

Torna alla casa ed entra nel buco illuminato di rosa e vai a cadere nel pozzo che ti risucchia verso il prossimo livello.

**Segreto:** prima di entrare nel buco rosa guarda in alto a sx c'è un punto rosso il segreto è lì devi salire passando dai blocchi vicino alla porta e poi fin sotto il segreto e poi usare i blocchi lì vicino.

## **Livello 2 (la gabbia) segreti 1**

Sfuggi al fantasma e allo scheletro, vai dall'altro lato della stanza e salta ad attivare la leva a muro, che abbassa il blocco a righe, salta nell'apertura e scivola giù, sulla botola che poi si apre e cadi in altra botola che dopo le flyby si apre (se perdi energia usa medikit) e cadi in acqua e sparirà il fantasma, poi nuota fino ad arrivare in una zona più ampia, dove ci sono 2 percorsi con moto, alcuni piani di lava, 4 locali in basso chiusi da grate un'altra grata in basso al centro e una gabbia in alto.

Vai a destra verso l'angolo da dove sei arrivato, Sali sul bordo non infuocato e salta vero la leva illuminata, tirala per aprire la grata centrale, parte il conto alla rovescia, salta in corsa da dove sei venuto tuffati in acqua a destra e vai dentro la grata aperta ed in alto raccogli il turbo per la moto ed esci prima che la grata si richiuda altrimenti anneghi lì dentro.

In acqua vai su a fare i 2 percorsi moto inizia da quello che vuoi ma salva spesso perché potresti cadere in acqua o nella lava, in entrambi comunque devi arrivare al blocco che all'arrivo della moto si abbassa e puoi raccogliere i 2 medikit che insieme aprono le 4 grate in basso, da 2 di esse escono 2 coccodrilli che puoi far fuori da sopra. (in uno dei 2 percorsi prima di prendere la moto la telecamera inquadra una leva che serve per un segreto) Vai in ognuna delle 4 e tira le rispettive leve a muro e a soffitto che aprono una botola sopra le cascate.

**Segreto:** in uno dei locali con leva a muro subacquea c'è una botola che si apre nel percorso moto, in un lato a metà del percorso c'è una leva a muro, vai lì a piedi e posizionarsi sul bordo di spalle cadi ed agganciati e poi sganciati e tira la leva e cadi in acqua. vai nella botola aperta e prendilo. (si può fare anche mentre usi la moto, parcheggiarla vicino tirare la leva e tornare subito su alla moto, il segreto si prende dopo quando si aprono le 4 grate.

Torna su uno dei piani dove hai raccolto i medikit e salta verso il piano delle cascate e arrampicati nella botola aperta, di sopra Sali sul blocco e salta in corsa ad abbassare la leva a muro, poi vai nell'apertura della gabbia e prosegui avanti in un corridoio, la porta dietro di te si chiuderà e sei costretto ad andare avanti e dopo le flyby scivola giù per andare al prossimo livello.

## **Livello 3 (Lara piccola) segreti 8**

La camera inquadra la grande auto, il volante a cui arrivare e un pneumatico scalabile per salire sull'auto mentre un nemico ti spara, eliminalo e usando il punto scalabile vai sopra l'auto a premere il volante per aprire una grata nella parte davanti all'auto.

Sul cofano dell'auto prima della grata raccogliere il laser e saltare verso l'apertura, per andare di sotto nell'altra stanza senza morire, saltare in diagonale con rincorsa verso la grata aperta per arrivare sul grande cestino chiuso da coperchio.

Calarsi di sotto e andare nel lato destro della stanza dietro la valigia, usare il muro scalabile e poi saltare indietro con capriola verso la valigia e scivolarci dentro si aprirà la porta della casa e il cancello per uscire da questa stanza. E si attiverà una variazione di ambiente del cestino in cui si aprirà il coperchio.

Raccogliere il revolver e dopo le flyby uscire dalla valigia e andare in casa.

**Segreto:** scivolando nella valigia si è attivata una variazione di ambiente del cestino che ha aperto il coperchio, e la raccolta del revolver le flyby fanno vedere il tappo sulla bottiglia a cui si deve sparare con revolver e laser per farlo cadere e l'interno del cestino in cui andare.

Dopo aver sparato al tappo usare il muro scalabile a destra dell'entrata e saltare indietro con capriola sul cestino, scenderci dentro e dall'altra parte usare altro muro scalabile (salvare) ed appena sopra il bordo del cestino sarete sparati in aria sopra la bottiglia.

Cadere dentro di essa, in fondo l'acqua annulla la caduta. Raccogliere il segreto e la roba e poi usare la pertica apparsa per tornare su e alla fine saltare indietro sulla bottiglia. Per scendere a terra calarsi scivolando all'indietro nel lato bottiglia dove c'è una parte color marrone aggrapparsi a metà e poi cadere a terra.

in casa 2 mummie e una formica-ragno vi accolgono, evitatele oppure salite sulla cassa destra e poi da lì sullo stereo e raccogliete medikit lanciagranate e granate e usatele sulle mummie.

**segreto:** in casa salire sulla cassa destra e poi saltare sullo stereo e da lì saltare dietro la tv e premere il pulsante che fa alzare tre piani dietro al divano, andare là e salire sul divano usando con salti i tre piani, e poi da sopra il divano salto verso la finestra a cui sparare dietro di essa c'è il segreto.

**Segreto:** a terra salire sul mobile a destra dello stereo e dell'arco e poi sopra il mobile (segnalato da luce bianca lampeggiante) dietro lo sportello di destra e raccoglierlo

Superando l'arco le flyby fanno vedere tutta la cucina, andare dietro il tavolo e arrampicarsi nell'angolo sinistro in zona bracieri, salire dentro la stanza con braci acceso e non toccare le braci, salire sul blocco e con salto in corsa ridotto oppure salto con tuffo altrimenti si va oltre nel fuoco (per fare il salto in corsa ridotto, bisogna tenere il tasto walk premere freccia avanti e mollare il tasto walk e premere salto) arrivare sul centro non rovente raccogliere un uzi e si apre la porta del bagno e si alza un blocco che permette con salto in corsa di tornare sul blocco usato prima. Tornare alla parete scalabile, e scendere a terra

Andare nel bagno aperto, e la camera inquadra lo specchio, sparare con revolver ad esso oppure salire sul mobile usando la parte scalabile dietro l'angolo destro e usare le pistole, la rottura dello specchio fa esplodere il water e apparire un buco sul pavimento per andare di sotto, ma non andateci dentro adesso.

**Segreto:** andare nella doccia e salire sopra usando il lato scalabile della colonna doccia e l'apertura sul soffitto (per aggrapparsi e salire nell'apertura posizionarsi perfettamente contro il muro), di sopra salvare, andare avanti fino a che non appare un countdown di 3 secondi, andare avanti piano fino al bordo e guardare giù vedrete un piano marrone di fronte, dovete saltare lì in corsa e partirà il breve countdown, quando atterrerete sul piano esso si chiuderà e morirete, per riuscire ad andare sul locale del segreto, dovete prima di atterrare sul piano tenere premuto il tasto capriola e automaticamente sarete salvati nel locale del segreto, raccogliere il segreto, ma fatelo già girati verso il ritorno oppure usate il tasto capriola perché parte un altro countdown di 10 secondi, correte verso la parte sinistra e al bordo saltate in corsa in basso verso il mobile di sinistra ed atterrerete su un altro piano sospeso marrone e poi a terra, altrimenti morirete.

Andare nell'altro locale bagno, salire a sinistra sopra grande vasca da bagno e sparare al bicchiere con spazzolini, toglierà l'acqua, scendere di sotto e attivare la leva a muro che apre botola sotto, in cui andare e raccogliere una ciliegia, e poi uscire attraverso la vasca da bagno più piccola senza collisione. Adesso andare dentro il buco sul pavimento dove era il WC e calarsi di sotto e percorrere le fogne uccidendo o evitando i nemici fino a salire tramite parete scalabile usando anche il soffitto pendente fin sotto il lavandino dove c'è una leva a muro che apre la porta della camera da letto, per uscire da qui saltate ad aggrapparvi alla botola a soffitto e prendendola cadrete ancora nelle fogne, poi risalite e uscite sul lavandino e andate in camera.

**Segreto:** prima di scendere per andare in camera nell'altro piano del lavabo alzare la botola e calarsi dentro in un'alcova a prendere il segreto e tornare su tramite la parete scalabile.

In camera, la telecamera inquadra l'interno della valigia, prima però andare nell'armadio con i vestiti appesi e dietro esso scalare fin sopra la sbarra e raccogliere un'altra ciliegia

Tornare giù e saltare dentro la valigia e prendere una moneta, la camera inquadra dove va messa. Uscire dalla valigia dall'angolo e andare vicino all'entrata salire sul primo piano usando uno dei blocchi con vaso, e poi andare sopra il piano sospeso marrone, da lì sopra sparare al vaso verde che rompendo solleverà il piano con voi sopra e poi potete andare nel piano sopra a mettere la moneta nel salvadanaio che aprirà lo sportello del microonde e fa apparire un blocco a destra sotto esso.

**Segreto:** in camera salire sul mobile a sinistra della valigia e poi con salto in corsa sul mobile stretto (segnalato da una luce azzurra) e raccogliere il segreto e tornare sul primo mobile.

Andare sotto il microonde e salire sul blocco e salire sopra, dentro il microonde c'è una ciliegia ma al momento la griglia rotante blocca tutto, andare nell'angolo in ombra e premere il pulsante che sblocca la griglia e raccogliere la ciliegia, la raccolta fa vedere variazione del locale auto con piano bianco e una costruzione sul tetto.

**Segreto:** andare nell'altro lato del microonde (ma per superare l'ostacolo dello sportello aperto andare al bordo cadere ed aggrapparsi e scorrere a sinistra superarlo e risalire) e dall'angolo salire sopra il microonde, al centro aggrapparsi al soffitto e scalando salire sopra, (attenti alle mosche alle mosche) andare dall'altra parte e posizionarsi schiena al bordo, (salvare) fare un passo indietro cadendo sotto usare subito azione appena superato il bordo (se troppo presto Lara si aggrappa al bordo, se troppo tardi Lara cade giù e muore) e si arriverà nel piano sotto dove bisogna ripetere la stessa cosa per cadere nel piano sotto, in fondo c'è il segreto prenderlo e tornare al pavimento.

Andare nel locale auto e salire sull'auto (salvare) e salire sul piano bianco che vi spara su un piano da cui si sale sul tetto, e poi usare le scale della costruzione illuminata, andare a sinistra in zona luminosa verde e saltando all'indietro e subito avanti aggrapparsi e salire su e poi saltare sulla punta e poi in zona illuminata verde a raccogliere la ciliegia e tornare giù.

**Segreto:** al centro del tetto c'è un'altra costruzione illuminata di giallo e rosso per arrivarci devi usare il percorso illuminato rossastro salire sull'antenna che ha un piano più lungo delle altre e saltare verso il pilastro della costruzione centrale su un piano per poi aggrapparsi al muro e da aggrappati andare a destra fin a cadere sulla costruzione. l'entrata è chiusa e si apre tramite leve a tempo, attivando la prima poi correre a sinistra o destra e saltando da una passerella all'altra girare fino all'altra leva e usarla prima che il blocco si rialzi a bloccarla, entrare e calarsi a prendere il segreto.

Per tornare giù dal tetto dal punto di arrivo del trampolino mettersi vicino al muro e guardare in basso verso l'entrata della casa ci sono dei blocchi sospesi in pendenza paralleli al muro, saltare in corsa sul primo e premere subito salto per arrivare sul secondo, scivolare un po' e saltare per arrivare in un piano non pendente raccogliere medikit e scendere a terra. Tornare in cucina e salire verso la graticola usata prima, ma andare in quella spenta del piano sotto. Andare al bordo centrale (salvare) e usando il trampolino aggrapparsi al grande prosciutto appeso al soffitto e poi sganciarsi su un montante della sedia, e saltare sul tavolo, (fate fuori il nemico se è ancora lì) adesso bisogna prendere l'ultima ciliegia, andare verso il dipinto dei cani marroni e da aggrappati al tavolo cadere sulla sedia e da lì usando il percorso disegnato anche sul soffitto arrivare dentro il pentolone sopra il tavolo e da lì ancora con percorso scalabile salire sopra e prendere la ciliegia dal vapore, in altro vapore si può raccogliere armi o medikit, poi calarsi sul tavolo e salire sulla torta e inserire le 5 ciliegie, la torta completata fa vedere che apre un contenitore sotto il letto, andare verso il letto e salire sul comodino di sinistra tramite una parte scalabile e premere il pulsante che accende la lampada a luce rossa, saltare sul letto e saltare sull'altro comodino e con il pulsante accendere l'altra lampada, tornare sul letto ora una botola tra i cuscini è aperta, calarsi di sotto e andare nel contenitore aperto a raccogliere la chiave.

Tornare nel locale auto e inserire la chiave nella porta a sinistra dell'auto, entrare e andare verso l'apertura sul pavimento al centro e scivolare verso il livello 4.

#### **Livello 4 (Lara vecchia) segreti 5**

Salire sulla moto e proseguire lungo la pista, salvare spesso lungo il percorso arrivati al cancello chiuso scendere dalla moto e saltare sopra il muro arcuato nel lato destro e poi giù in acqua a sinistra andare dritti fino a vedere in un angolo una leva subacquea a soffitto tirarla e si apre il cancello poi continuare a nuotare a destra girare a sinistra e poi a ancora sinistra e risalire a cancello aperto e tornare alla moto e proseguire con molta attenzione e salvataggi fino ad arrivare all'ultimo salto sopra un blocco in cui frenare subito (e l'arrivo abbassa un blocco sopra che ostruiva il proseguimento), poi scendere dalla moto e saltare in avanti e aggrapparsi e salire sopra e poi aggrapparsi al soffitto ed andare avanti fino a scendere sopra la grande stanza con acqua e con 4 costruzioni.

**Segreto:** prima di arrivare al cancello, arrivati ad un arco fermarsi e scendere dalla moto e tuffarsi in acqua a destra nuotare fino in fondo e entrare a prendere il segreto in un apertura a sinistra, e poi tornare alla moto.

Tuffarsi in acqua e salire sul pilastro (salvare) fin sulla cima del pilastro che spunta dall'acqua e sarete sparati in aria su un'apertura della costruzione centrale, se invece arrivate sotto l'apertura usate la parete scalabile

Da questa posizione (salvare) saltare verso l'angolo di destra su un piano azzurro che vi porta giù, di sotto dovete premere un interruttore che apre 3 grate di 4 delle 4 cupole in alto ed abbassa il blocco per poter tirare la leva e restando sopra il piano vi riporta in alto, dove poi salire sull'apertura da cui siete arrivati.

Da lì calatevi di sotto e poi andate a destra fino a vedere subito una parete scalabile, saltate ed aggrappatevi e salite su, da qua andate ancora verso destra con salto verso piano sospeso e poi salto verso la grata aperta, entrate e andate alla leva (salvate) tirandola si solleva una botola di fronte a dove siete arrivati con la parete scalabile, ma parte un countdown di 20 secondi, giratevi e fate al contrario i salti che avete fatto dall'arrivo della parete scalabile, e poi subito salto in corsa verso la botola sollevata e poi davanti al riparo.

Andate a destra fino al bordo calatevi sul piano e andate avanti fin sul bordo del piano e saltando in avanti aggrappatevi al soffitto e seguite il percorso del soffitto fino a sganciarvi sull'altro piano e da qui salire sopra, entrate nella grata aperta girate l'angolo a destra e raccogliete in fondo una metà di una foto sacra, la cui raccolta attiva metà dell'apertura di una grata centrale, tornate indietro e usate la fessura accucciati, poi scivolote al piano sotto, evitate il nemico o uccidetelo e dietro affacciatevi al bordo e dove vedete un piano sospeso marrone saltateci sopra, da lì con vari salti in corsa attraversate tutti piani sospesi e salite sopra, evitate il nemico o uccidetelo, andate nell'apertura triangolare illuminata e usando i blocchi e la parete scalabile salite sopra e si apre la grata chiusa. Entrate e dovrete andare a sinistra a prendere l'altra metà della foto sacra, ma la grata aperta blocca il corridoio, allora girate l'angolo destro e uscite da accucciati dalla apertura in basso e quando siete fuori andate a sinistra saltate sul piano triangolare e poi a sinistra sopra il piano con acqua e saltate ad aggrapparvi alla leva a muro che richiude la grata e libera il corridoio.

Tornate dentro usando l'apertura bassa e andate a prendere l'altra metà della foto, e osservate la camera che fa vedere un piano sospeso e una parete scalabile dove andare.

Uscite dall'apertura bassa e con rincorsa saltate sul piano, andate a scalare la parete e sul tetto andate a destra e scendete sulla 4 e ultima grata delle cupole.

**Segreto:** arrivati alla 4 cupola in cui arrampicarsi fin sul bordo del tetto (prima di andare a destra e calarsi nella grata aperta) andare a sinistra e saltare su due piani ( invisibili da sotto), dal primo con salto in corsa senza aggrapparsi e anche dall'altro lo stesso fin sulla punta gialla a prendere il segreto e poi saltando da fermi aggrapparsi al primo e poi da fermi senza aggrapparsi al secondo e proseguire a destra per l'ultima grata aperta.

Entrate e tirate la leva che completa l'altra metà di attivatore per aprire la grata in basso nel blocco centrale.

Tuffatevi in acqua e entrate dentro la parte centrale uscite e salite sulla finestra giratevi e saltando aggrappatevi e salite sopra dentro l'ultima grata, unite le metà delle foto e inseritele nella cornice.

Tornate fuori ma non c'è più l'acqua scendete in basso e evitando o uccidendo i nemici poi cadete in una apertura del pavimento per passare al 5 livello.

**3 Segreti** dopo aver tolto l'acqua una volta in basso non cadere per il livello 5, ma andare ad arrampicarsi nel pilastro fino a tirare la leva a muro che fa apparire 3 segreti, guardate verso delle zone rosa, appena caduti a terra dopo aver tirato la leva tornare ad arrampicarsi superando l'inclinazione diagonale del soffitto fin sopra di 2 blocchi e prendere il segreto e tornare giù, un altro è su una sporgenza bassa di un pilone segnalato da una fioca luce violetta, l'altro sopra l'apertura del pavimento in una apertura della parete del blocco centrale anche questo con luce violetta, saltare in corsa aggrapparsi ed entrare accucciati scendere e prenderlo risalire e in uscita cadere nel buco e passare al livello 5

### **Livello 5 (Lara scheletro) segreti 5**

Vai dalla parte opposta dell'uomo sdraiato, cerca una zona scalabile nella pianta grande vai su e agganciati alla leva a muro che ti apre una botola nel prato, vai lì e cadi in acqua vai nell'apertura e poi Sali al centro.

Se invece prima o dopo tirata la leva ti arrampichi ancora e vai a fare tutto il percorso scalabile in alto arrivi a prendere fucile e munizioni, poi torni indietro con scalabile fino alla leva da tirare.

**Segreto:** quando hai preso il fucile, non tornare subito giù ma gira dietro il blocco, e arrampicati sopra poi saltando di blocco in blocco arriva in alto al centro e prendi il segreto, attento a 3 scheletri evitali o buttali giù col fucile.

**Segreto:** non tornare indietro alla leva ma guarda verso l'uomo a terra vedrai tre specie di piante vai verso quella a sinistra e tramite i 2 blocchi pendenti sospesi con salti scivoli e salti arrivi sulla prima, da lì vai nell'angolo e salta sull'altra centrale, devi scendere dal buco, ma devi farlo cadendo di sotto senza aggrapparti, per cui salva e poi col metodo passo indietro dal bordo e azione subito evitando di aggrapparti arrivi di sotto, da lì calati a terra e vai nell'apertura liberatasi dal blocco che la occupava, salta in corsa sulla terza pianta aggrappati alla parete verde scalabile, gira dalla parte sinistra e Sali opra nell'apertura libera dal blocco, entra vai di sotto prendi il segreto torna fuori aggrappati vai in basso e cadi su un blocco e poi a terra se non l'hai fatto prima torna a tirare la leva nell'albero gigante

Adesso devi seguire un percorso a righe rosse, cerca un blocco basso con le righe sopra aggrappati al bordo Sali e salta subito indietro e poi altri 2 salti avanti ed atterri in un piano, (adesso potresti saltare verso la grata ma è chiusa) invece salta con rincorsa in avanti e poi ancora subito in avanti ed aggrappati al bordo (puoi salvare appeso qua) issati scivola e salta curvando in aria a destra e poi salta indietro ed arrivi sul piano, adesso aggrappati al soffitto e vai verso la grata che si è aperta, poi attraversa il salone con la lava saltando da corda a corda e sull'ultima corda salta sullo scivolo poi salta sull'altro scivolo e vai di sotto.

Appare un timer di 30 secondi, adesso tramite salti sui blocchi (sotto c'è lava) vai a tirare la leva a muro che attiva una variazione d'ambiente e poi vai a cadere cadi nel buco in acqua.

**Segreto:** prima di cadere in acqua di sotto torna di sopra tramite salto in corsa sul blocco sotto il buco da cui sei arrivato e vai di sopra, la lava non c'è più e si raccoglie il segreto).

Esci dall'acqua e continua per le scale sino al salone con facce horror, li sali sul blocco e salta da fermo sulla corda, poi girati a sx e salta (salto corto non dondolarti dal fondo della corda ma un po' più su) sull'altra corda, girati a destra e salta sul pilastro, da lì salta con rincorsa sull'altra corda, poi salta in avanti e aggrappati e tira la leva a muro ed apparirà un blocco, sali sul blocco, sali sopra girati e salta aggrappandoti al muro scalabile, gira dietro l'angolo sinistro e continua a scalare fino ad arrivare al corridoio al piano di sopra per poi andare verso la grata che si apre e continuare nell'altro corridoio, arrivati al buco, (salva) girarsi di spalle, aggrapparsi cadere sul piano crollabile e subito saltare ed aggrapparsi al muro scalabile scendere giù ed usare la pertica per scendere a terra dove sarai accolto da 2 nemici.

A terra devi attivare tutte le 5 leve per far alzare un blocco al centro ed abbassarne un altro per salire sopra e raccogliere un oggetto, (devi però evitare il pavimento rosso), e poi saltando in corsa diagonale per uscire evitando di bruciare, dopo aver attivato le 5 leve usare il blocco apparso al centro della sala e raccogliere oggetto che apre una grata di uscita da questa stanza e ne apre una in un'altra stanza), vai là e le flyby mostrano 1 leva a muro e 2 leve numerate da 1 a 3 e dei simboli che indicano su e giù e in giro un percorso di rollingball e blocchi sollevabili.

Devi saltare e tirare la leva a muro, la scritta run ti dice di correre subito a tirare la leva n. 2, i simboli della leva 2 indicano di usarla x 3 volte e in quali direzioni, una in giù l'hai appena fatto, attendi la telecamera e tirala una seconda volta in su, per far abbassare un blocco a righe bianconere, e appena il rollingball sta per superare il blocco bianconero tirala per la terza in giù volta per rialzare il blocco alto a righe biancorosse.

Adesso vai alla leva n.3, quando la telecamera ti mostra il rollingball contro il blocco tirala in giù e poi attendi che l'ultimo rollingball superi la forcina di pilastri per tirala un'ultima volta in su.

Sarà apparsa una chiave vicino al buco dove è caduto il rollingball, raccoglila e vedrai aprire una grata in cui devi andare e sarà apparso un blocco in un angolo della stanza per salire sopra ed usare il lungo corridoio per arrivare alla grata usa la chiave e ritorna alla prima stanza del livello che però è cambiata, l'uomo è precipitato lasciando una voragine della sua forma.

**Segreto:** prima di andare nel corridoio vai sotto dove è caduto il rollingball, e vai in fondo allo scalone e prendi il segreto

Tuffati nella voragine in acqua e vai a tirare la leva subacquea che attiva un cambiamento di mappa e toglie l'acqua, poi dovrai agire tramite una telecamera fissa, se cadi nelle sezioni nere della forma dell'uomo muori, stai sulla sinistra e salta dal braccio sinistro in corsa per arrivare alla cintura e buttati nel buco rossastro per andare al livello 6

**Segreto:** se invece di andare ad attraversare il braccio vai a destra nel buco della testa c'è un segreto, (salva) calati nel blocco grigio o saltaci, recupera il segreto e torna su e vai a buttarti nel buco rosso .

## Livello (Lara fantasma) segreti 5

Nuota a sinistra e dopo l'angolo fino ad una apertura sul lato sinistro, vai dentro e continua fino ad emergere e poi vai a destra dove la telecamera indica la moto fantasma ai piedi di un edificio tipo torre di Babele con un sentiero a spirale intorno ad esso, usa la moto e vai fino in cima dove indica la telecamera (salva ogni tanto) e parcheggia, si attiverà una botola da cui saltare sulla passerella arcobaleno ed arrivare sopra il grande arco.

**Segreto:** dopo la settima curva scendere dalla moto e dove il pavimento ha un quadrato di diverso colore mettersi di spalle al bordo e con passo indietro e azione senza aggrapparsi cadere nell'alcova di sotto e prenderlo, poi tornare a piedi alla moto e arrivare al parcheggio e sopra l'arco.

Vai sul lato sinistro e scivola tenendoti sulla sinistra e alla fine salta sulla prima torre. Oppure scivola all'indietro ed aggrappati e poi issati e salta indietro sulla prima torre. Scendi dall'altro lato supera la cupola grigia e vai sotto la seconda torre usa la parete scalabile e sali nella seconda torre (nei pozzi in basso tra le torri puoi raccogliere dei medikit) poi da un blocco della seconda torre salta sulla passerella arcobaleno e vai sulla terza torre a prendere un pezzo del modello santuario che fa vedere una botola chiusa dentro la chiesa. Calati dalla terza torre supera ancora una cupola grigia e da parete scalabile sali sulla quarta torre dove ti aspetta un deltaplano.

**Segreto:** dalla prima torre invece di proseguire verso le altre torri girati verso il grande arco e vedrai in basso un piano che sorge illuminato, salta in corsa lì sopra, e sotto l'arco vai dall'altro lato e sulla destra calati di sotto e la camera inquadrerà la grata dove è il segreto. SALVA, Tira la leva (parte timer di 15 secondi) capriola e corri al bordo e senza fermarti salta di sotto capriola mentre atterri e corsa al bordo e salto di



sotto, ancora capriola e corsa al bordo e salto ad aggrapparsi all'entrata del locale con grata aperta, issati e vai dentro, la grata si chiuderà, ma dopo raccolto il segreto tira la leva lì vicino per 2 volte per riaprirla e tornare sul piano da dove sei venuto.

Per tornare in alto salta su un piano sospeso a sinistra e poi in avanti sull'altro piano sospeso che ti spara in alto sulla prima torre, e da lì prosegui come già descritto verso il pezzo di modello e poi al deltaplano.

Usa il deltaplano e sganciati nel percorso torre di babele, e a piedi vai sulla cima al parcheggio a usare un altro deltaplano, che ti sgancia ai piedi di una grande croce gialla con intorno in alto una specie di mega dentiera. Mettiti di spalle e vai indietro scivolando dal tetto e aggrappati al bordo e poi sganciati sotto

(se per caso invece di sganciarti sul sentiero torre di babele ti sganci alla fine sotto l'arco e non hai salvataggi recenti, puoi arrivarci rifacendo il percorso che hai fatto per il segreto a tempo e vai a usare il trampolino che ti riporta alla prima torre, da lì salto in corsa sul piano illuminato e ti trovi sopra a dove sei adesso con apparso un blocco e una pertica per tornare sopra il grande arco e da lì puoi saltare sulla prima passerella arcobaleno da cui con salto in corsa puoi arrivare sul sentiero torre di babele e proseguire con l'altro deltaplano)

**Segreto:** invece di scivolare dal tetto gira sul lato destro della grande croce e vedrai un lato scalabile Sali sul braccio della croce e salta sul piano semi circolare della dentiera, fai il giro fino al centro e calati dietro la dentiera prendi il segreto e torna sul tetto allo stesso modo e poi scivola e calati di sotto

Di sotto vai a sinistra ed entra nel primo locale col pavimento trasparente, tira la leva e vedrai la botola aprirsi nella chiesa sotto di te che per ora non è raggiungibile, adesso devi scendere a terra e c'è solo un modo per restare vivi girati e guarda sotto l'apertura con l'acqua da dove sei arrivato, vai al bordo prendi la rincorsa e tuffati nell'acqua.

Emergi dall'acqua e vai verso la posizione iniziale della moto, vai tutto a sinistra e poi dritto ed entra in un arco e vedrai una grata chiusa e le flyby ti fanno vedere cosa fare, , vai sulla destra e Sali sul blocco marrone e vai su, poi Sali ancora un altro blocco marrone prosegui raccogli armi e munizioni e Sali ancora un altro blocco marrone che attiva 3 scheletri e un semidio. Sali su carica il fucile e butta giù gli scheletri, poi appena il semidio è a tiro spara con revolver a lui e quando muore si aprirà la grata che hai visto chiusa. Torna giù tramite i blocchi marroni ed entra nella grata e vai in ognuna delle due grate aperte, che entrando si chiuderanno e dentro ci sono per ognuna una botola chiusa, una campana e un rollingball, e in cima al corridoio in salita una leva e le zone rosse attivano i rollingball.

Bisogna aprire le botole ed attivare i rollingball, occorre saltare oltre la botola evitando di toccare le prime 2 zone rosse poi estrarre le pistole e saltando sparare alle campane che aprono le botole, poi girarsi e correre oltre le botole passando sulla zona rossa che attiva il rollingball che cadrà nel buco dov'era la botola. Oppure da subito sparare alla campana con revolver e laser, e poi attivare il rollingball e attendere che cada nel buco.

Oppure (trucco) attivare il rollingball e andare ad appoggiarsi alla grata chiusa, il rollingball non ci schiaccia, e una volta che il rollingball è fermo superarlo con salto e andare a tirare la leva in cima al corridoio (a piacere si può anche sparare alla campana per far cadere nel buco il rollingball).

Le due leve tirate fanno vedere una grata ai piedi della torre babele che si apre con dentro l'altro pezzo di modello santuario cioè il campanile.

**Segreto:** scendi nel buco dove sono caduti i rollingball vai al centro ed entra accucciato nel cunicolo al centro a prenderlo, la raccolta attiva due pertiche per un altro segreto torna nel posto dove sono apparsi gli scheletri e usa la pertica, in alto salta indietro girati verso il segreto, la salita è troppo ripida, guarda a sinistra un piano salta in corsa ed aggrappati all'angolo sinistro del piano, sali e dal lato destro del piano salta con rincorsa e curva a sinistra per arrivare dal **Segreto:** al centro dei 2 pilastri della costruzione centrale a forma di fungo poi torna giù con le pertiche



Adesso vai a prendere il campanile e si aprirà la grata sott'acqua per accedere alla chiesa, luogo finale di questo livello, componi e posiziona il modello intero e girati e leggi il messaggio e passa al prossimo livello.

#### **Level 7 (Sentiero della speranza) segreti 4**

Salite il sentiero fino al punto di teletrasporto e salvate poi attivatelo e appena vedete il cartello caduta massi correte avanti di continuo (senza tasto speed) e calpestando così i 3 trampolini a molla eviterete con super salti i 3 massi.

**primo cero:** dopo aver superato la caduta dei massi la telecamera inquadra dove si fermano i massi, tornare indietro (evitando con salto di calpestare i trampolini a molla che in discesa consumano molta salute) fino ai massi caduti, saltarli e raccogliere il cero.

**secondo cero:** dopo la caduta massi e dopo aver preso il primo cero proseguire fino alle scale della madonnina nella grotta, scendere all'inizio a destra usando o meno l'angolo del muro scalabile nell'area piana a destra delle scale entrare nell'alcova accucciati e prenderlo per risalire sulle scale usare il blocco nell'angolo e il muro scalabile dell'arrivo sotto di esse.

**segreto:** dopo aver preso il cero, il muro sopra l'entrata dell'alcova è tutto scalabile usarlo e tenendosi tutto a destra entrare nell'alcova a prenderlo, poi scendere a terra e usare il blocco oppure andare sopra continuando sul muro scalabile.

Inserire i 2 ceri sotto la madonnina che si accendono e abbassano un blocco lì vicino, andare lì al teletrasporto e arriverete subito dopo il primo teletrasporto.

Proseguire per il sentiero sotto il ponte e arrivare dopo una camera e poi una serie di flyby alla battaglia, ci sono 4 diavoli da uccidere, e c'è una suora amica che può farlo per voi, ci metterà un po', oppure potete intervenire anche voi, salvate prima (ci sono diversi medikit nei 2 muretti del ponte) ma forse il diavolo grande con la falce lo ucciderà la suora e la sua morte servirà ad aprire i cancelli.

Una volta che camminerete sul ponte i cancelli si apriranno e chiuderanno continuamente e potete salire le ultime scale dove s'è aperta anche l'ultima grata e andare al livello 8.

**Segreto:** bisogna usare il tightrope, dal ponte aggrapparsi e cadere sotto sul piano grigio del palo luce e andare in equilibrio sul tightrope fin sul muro verde, andare a sinistra usare il trampolino per arrivare su un ramo del mega strano albero, fare un passo indietro e saltare ed aggrapparsi e salire sul ramo sopra andare avanti e salire sull'alcova e raccogliere il segreto.

**segreto:** non tornare indietro ma dall'alcova saltare sul ramo sopra, aggrapparsi al muro scalabile di rami e fare tutto il percorso a soffitto e scendere nell'altro lato dove raccoglierlo, per tornare senza rifare tutto il percorso, saltare in corsa sul pendio davanti e scivolare a terra tra le piante

**segreto:** dal ponte lato sinistro con salto in corsa sul blocco rialzato grigio illuminato di violetto verso la montagna, e da lì con salto in corsa a sinistra verso la pianta di destra dove c'è il segreto, poi scivola in basso e vai verso l'angolo avanti a destra e usa i blocchi di mattoni rossi per tornare sul sentiero.

#### **Livello 8 (il santuario) segreti 2**

Salire la scalinata e arrivati alla piazza della chiesa aiutate l'amica a uccidere il diavolo, oppure lasciate fare a lei che però è lenta.

Appena ucciso il diavolo rinfoderate le armi e camminate in piazza, una camera inquadrerà una moneta lasciata dal diavolo vicino alla cassetta delle offerte, prendetela e inseritela nella cassetta e osservate una flyby che fa vedere il fuoco nel camino che si spegne e una parete interna scalabile.

Saltate sul tetto e infilatevi nel camino usando la parete scalabile ed entrate nella stanza, nell'angolo buio c'è una leva a muro saltate e tiratela e cadrete scivolando nella stanza inferiore, lo scivolo però per tornare più tardi di sopra è troppo ripido, ma se andate verso l'armadio una camera inquadra lo specchio nel bagno, andate là e sparate allo specchio, e lo scivolo diventerà a gradoni.

Adesso andate a spostare l'armadio per liberare un piano crollabile e cadere nel tavolo al piano sotto.

Di sotto raccogliere revolver e munizioni e sparare all'apertura bassa bloccata da una cassa, entrare nella stanza e con il revolver uccidere i 2 diavoli (con puntamento manuale andando vicino a loro sparando si uccidono facilmente) e dovrebbe apparire **un candelabro** nel blocco al centro della sala (se non appare camminare nel pavimento dove si trovavano i 2 diavoli) raccogliere il candelabro fa vedere un cancello che si apre.

Salite sul tavolo e tornate nella stanza superiore, e se non l'avete fatto prima andate a sparare allo specchio e potete salire di sopra e poi sul tetto e tornare in piazza.

Adesso potete scegliere i 2 percorsi nell'ordine che volete se volete fare il percorso B invece di entrare nella scala santa proseguite in basso lungo il prato fino ad arrivare al blocco col trampolino.

**A)** Adesso scendete le scale e andate a sinistra dentro il cancello aperto salite la scala santa e date un'occhiata ad un altare in cui mancano 3 oggetti e ne avete solo uno, andate dall'altro lato in un locale col pavimento rovente e con tanti blocchi di lettere, (raccolgiete il laser) sono quasi tutte mortali tranne 5 che formano una parola, la quale si scopre tramite un'immagine che apparirà nella parete in fondo, caricate revolver + laser e abbattete i 5 bersagli in fondo alla sala per scoprire la parola CROWN, poi con vari salti sulle 5 lettere formanti la parola arrivate in fondo alla sala e nell'angolo destro salite e raccogliete **il pezzo di croce** e scendete di sotto e andate a sinistra in un locale di roccia verticale dove la camera inquadra una campana e un punto più alto mentre la grata alle vostre spalle si chiude, caricate revolver + laser e sparate alla campana e sul pavimento raccogliete il **2 pezzo della croce**, ma avete ancora qualcosa da fare, andate dietro al blocco alto alle vostre spalle e saliteci sopra, il trampolino a molla vi spara in alto su un blocco dove c'è **un altro candelabro** da raccogliere. Giratevi, saltate in corsa su un piano sospeso, da lì sopra dall'angolo destro fate un passo in basso per cadere sul blocco sotto, per tornare a terra giratevi di spalle e usate la parte del blocco scalabile fino in fondo poi sganciatevi e scivoliate a terra.

Andate nell'angolo e assemblate i 2 pezzi a formare la croce, inseritela nel muro con lo scudo rosso, si aprirà una grata in una grotta sopra i tetti.

Adesso scendete nel locale sotto, e per aprire la grata di uscita cercate una leva a muro nell'angolo e tiratela, e poi uscite in una zona in basso.

**B)** guardare il blocco davanti a voi, lì sopra c'è un trampolino a molla, per arrivarci su dovete saltare in corsa sull'angolo in pendenza del tetto grigio della casetta di sotto e poi premere subito salto per aggrapparvi al bordo di un blocco in leggera pendenza, issatevi su e andate nella parte più alta della pendenza e con salto in corsa aggrappatevi al blocco del trampolino salite su e sarete sparati in alto fino ad agganciarvi ad un tetto.

Salite sopra e andate a sinistra e poi in basso dove c'è una parte scalabile aggrappatevi e salite sopra ma fate subito un passo avanti (o indietro ed aggrappatevi) per evitare il masso che cade. Poi continuare in alto fino a raggiungere le rocce dietro il tetto della chiesa dove ci sono 2 grotte nella prima non c'è niente, nella seconda con grata aperta c'è un altro **candelabro**.

Tornate al punto dove cadeva il masso ma stavolta continuate sul tetto a destra e poi saltate a destra sul tetto color marrone, andate nell'angolo destro e salite sull'altro tetto che ha una parte meno ripida, da lì salite ancora su un altro tetto e andate a destra fino a vedere un percorso scalabile tra la roccia seguirlo tutto fino in alto e a destra e poi con salto e capriola aggrapparsi ad un blocco sospeso e una volta sopra apparirà un parapendio rosso.

Usate il parapendio e sganciatevi sul campanile adesso (attenzione a non cadere giù o salvate) andate a destra ed aggrappatevi al bordo, poi da aggrappati girate l'angolo e andate dentro l'alcova, adesso aggrappatevi al bordo e cadete ed aggrappatevi al bordo sotto di un'altra alcova, lì dentro c'è **la croce d'oro**, prendetela e poi fuori dal bordo appesi saltate indietro sul tetto e scivolare giù sull'altro tetto.

Da qua ci sono 2 possibilità di tornare a terra: tornare al punto del masso cadente e saltare sul tetto di arrivo del trampolino a molla mettersi all'indietro aggrapparsi e lasciarsi cadere scivolando e d aggrappando ad ogni bordo di continuo fino a terra, oppure più breve dal tetto marron dove siete aggrappatevi e cadete nel tetto sotto ma perdendo molta energia.

Tornate alla scala santa ed all'altare e inserite i 3 pezzi sull'altare e si aprirà un cancello in un piccolo locale nella grotta a sinistra nella piazza della chiesa, andate lì dentro e inserite l'ultimo candelabro dove manca e si abbasserà il blocco biancorosso che nasconde una corda.

Tirate la corda per 3 volte e sentirete suonare le campane mentre si apre il portone della chiesa.

Entrate e vedrete che è una chiesa fantasma e quindi c'è ancora qualcosa da fare, trovate i 3 interruttori e usateli per finire il livello e trovarvi nella chiesa vera.

**Segreto:** (salvare) dalla cima del campanile lato tetto chiesa dopo essere scesi nell'alcova e poi aggrappati e caduti di sotto e riaggrappati e saliti nell'alcova accucciati a raccogliere la croce d'oro, uscendo aggrappati e saltando indietro e scivolando non arrivare sul tetto sotto, ma saltare avanti ed aggrapparsi ad un'altra alcova e entrare per il segreto.

**Segreto:** salendo le scale per arrivare alla piazza della chiesa alla fine delle scale sulla sinistra nelle rocce c'è un pilastro stesso colore delle scale con sopra un trampolino a molla, salite e sparatevi in alto ed appena atterrati nel blocco sospeso a scivolo saltate con capriola (oppure aggrappatevi e poi issatevi e saltate) e atterrati su un altro scivolo saltate alla fine per aggrapparvi ad un altro blocco sospeso, tiratevi su e saltate ad aggrappatevi alla parete, andate in alto e poi a destra e salite a prendere il segreto, la raccolta attiverà una pertica per tornare alle scale, rifate il pezzo scalabile andate in basso e saltate indietro sul blocco sospeso e non saltate ma fate un passo avanti dal bordo vicino alla pertica per aggrapparvi ad essa e tornate giù evitando il trampolino.

## **Livello 9 (Pentimento) segreti 0**

Entrando in chiesa perderete le armi, ma non vi serviranno, quindi non usate i trucchi per averle.

Andate verso l'altare e osservate 2 zone di pavimento di colore diverso e sull'altare mancano 2 pezzi, nelle zone colorate dovete posizionare le due panche corte che vedete nelle 2 zone con luce dello stesso colore, fatelo (e appariranno dei fedeli che sono alcuni compagni di forums di vent'anni fa che ho già usato in un altro gioco precedente) e guadagnerete la posizione dell'**ostensorio** mancante.

Prendetelo salite sull'altare, e inseritelo, poi guardate dietro l'altare c'è una panca piccola di colore diverso dalle altre spostatela e sotto prendete la coppa e mettetela nell'altra posizione mancante per avere la pisside e aprire una botola nell'angolo del soffitto.

Andate a destra sotto il crocifisso e salite sopra e usate l'angolo scalabile per andare nel locale sopra a tirare una leva che farà apparire un vescovo e una suora sulle panche che avete posizionato vicino all'altare (anche il vescovo è uno dei forums), tornate giù e andate verso il punto centrale tra il vescovo e la suora.

Lara in ginocchio si pentirà e otterrà il perdono per tornare normale e finire il gioco.

**Livello 10 Finale (ritorno alla normalità)**

**Flyby finali e crediti**