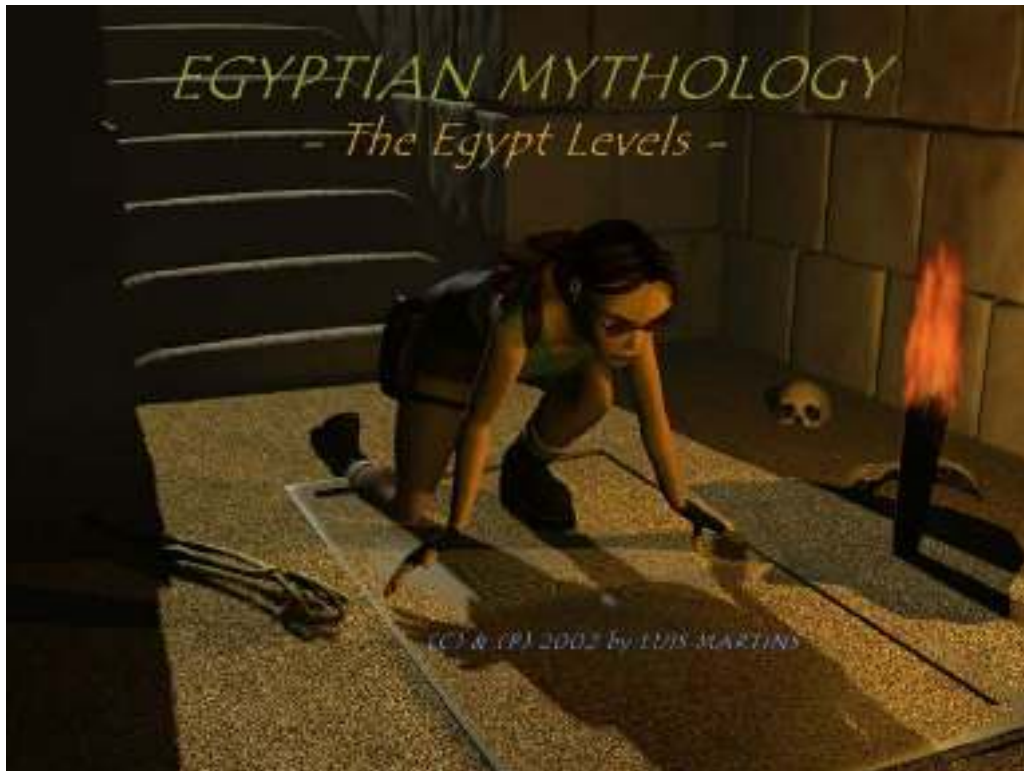


古墓丽影自制关卡

Egyptian Mythology Saga

Jedimaster/ LuisaMartins



古道西风

LaraChina



古墓丽影自制关卡

第 101、175、169、282、283 号

【Egyptian Mythology Saga】series

《埃及神话》系列中文攻略完全版

综述

Author info.

Nickname: Jedi Master
Author: Luisa Martins
Country/city: Germany
Homepage: <http://www.tombraiderclassic.com>
Email: webmaster@tombraiderclassic.com

Levelbase:

Levelinfo: " Egyptian Mythology Saga " series (the egypt levels, 2001-2002)
Date: **#101 Egyptian Mythology 1: Road to Echnaton's Tomb** 21.12.2001
#175 Egyptian Mythology 2: King Echnaton's Tomb 09.03.2002
#169 Egyptian Mythology 3: Nofretete's Secret Garden 26.03.2002
#582 Egyptian Mythology 4: Nofretete's Lost Palace 24.05.2002
#283 Egyptian Mythology 5: Nofretete's Dark Temple 24.05.2002
Class : **Egypt**
Type: TR4
Level # : 101/175/169/282/283
Rating: The author doesn't want points for this level. (all)
Size: 72.0 MB(Fullversion)
Installation: Not required

Trle:

Levelinfo: " Egyptian Mythology Saga " series (the egypt levels, 2001-2002)
Date: **#640 Egyptian Mythology 1: Road to Echnaton's Tomb** 18. Dec.2001
#577 Egyptian Mythology 2: King Echnaton's Tomb 30. Dec.2001
#689 Egyptian Mythology 3: Nofretete's Secret Garden 21. Feb.2002
#582 Egyptian Mythology 4: Nofretete's Lost Palace 24.May.2002
#1009 Egyptian Mythology 5: Nofretete's Dark Temple 24.May.2002
Class : **Egypt**
Type: TR4
Level # : 640/577/689/582/1009
Rating: 7.58/6.82/7.95/8.40/8.98
Size: 72.32 MB(Fullversion)
Installation: Not required

作者是 JediMaster(LuisaMartins, 德国), 其作品共有 3 部, 除了本作《Egyptian Mythology Saga》, 还有《South America Adventures》和大名鼎鼎的《Legacy of the Gods》, 都是精美宏大的佳作。本作是 JediMaster 的开山之作, 在 TRLE 上评价中上, 前三关在 7.5 分左右, 后二关在 8.5 分以上, 可见是渐入佳境了吧。在 Levelbase 评价不详, 可能最早是有, 但是后来作者请求不再关注此关卡, “The author doesn't want points for this level”! 包括她所有的关卡都是这样, 如此低调, 不知何意? 然后, 其人从此悄然地离开了古墓制作界, 神龙见首不见尾, 空余绝响在古道.....

楔子 故事

STORY

本关卡围绕古埃及法老 Echnaton 及其王后 Nefertete 的陵墓遗迹展开。法老 Echnaton（德文，英文为 Akhenaten，中文译为阿肯纳顿），约公元前 1379—1362 在位，是古埃及第十八王朝的国王，其王后为 Nefertete（德文，英文为 Nefertiti，中文译为纳芙蒂蒂），这个时期是古埃及最强盛的时期。

这里就不卖弄知识了，可查阅百度百科相关词条，或者维基百科词条。参考资料：<https://en.wikipedia.org/wiki/Akhenaten>，<https://en.wikipedia.org/wiki/Nefertiti>。纳芙蒂蒂与阿肯纳顿法老王两人携手进行重大的宗教及文化改革，他们最背离传统的一点在于他们摒弃了埃及自古以来的神祈，并全心供奉太阳神阿顿。这里要特别指出的是，纳芙蒂蒂是埃及史上最重要的王后之一，传说她不但拥有令人惊艳的绝世美貌，也是古埃及历史中最有权力与地位的女性。纳芙蒂蒂不仅外貌美丽，而且聪明贤惠，通晓天文地理，她成为了辅助其丈夫统治古埃及的一把好手，以至于被她的人民成为“尼罗河的统治者”、“真主之女”、“地中海女王”。纳芙蒂蒂对古埃及的第十八王朝的政治和宗教影响甚至超过了她的丈夫，今天的人们在阿肯纳顿法老时期各种雕塑上都不难找到她当年影响力的痕迹，因为在这些雕塑上，纳芙蒂蒂居然跟她的法老丈夫平起平坐，许多地方的石像上甚至雕着王后戴着法老冠的画面！

1912 年，一位德国考古学家发现了纳芙蒂蒂的七彩半身像，她也随即成为了历史上第一个封面女郎，并被誉为了“世界上最美的女人”。关于这次考古，参下面的文字：

“古埃及语里，纳芙蒂蒂的含义是迎面而来的美人。而它同时也是埃及人民对古代魔法之后的美誉。在埃及众多重要的王后中，纳芙蒂蒂出类拔萃。据说埃及从不曾有如此美丽动人的女子(“Egypt never produced such a beauty”)，然而，这个女子之所以成为古埃及历史上最重要的王后，却不仅仅是美貌而已。在许多的庙宇和壁画中都有她的身影出现，这足以说明她的重要性，但她却仿佛一个幻影消失于古埃及的历史记载中，这的确令人匪夷所思。”

“纳芙蒂蒂半身塑像是德国的埃及考古学家路德维希·博哈特 1912 年在埃及的阿马纳发现的。埃及尚属英法殖民地，英、法两国有许多考古专家在埃及寻宝，德国人自然也不甘落后。在柏林地产商詹姆斯·西蒙的赞助下，博哈特加入了寻宝的行列。西蒙每年付给博哈特 3 万帝国马克，交换条件是所有发现的宝物归其所有。在阿马纳的一处土建筑废墟下，博哈特发现了这件塑像。他在日记中写道：“当挖出这件彩色塑像时，就拥有了埃及最生动的艺术品，这东西几乎完好，只是耳朵碰掉了一点，另外左眼有些缺损。”

“博哈特将这件塑像带到了开罗，并设法获得当时开罗博物馆馆长伽斯东·马斯佩罗的允许，于 1913 年将塑像运到德国，保存在詹姆斯·西蒙的别墅里。1920 年 7 月，西蒙将宝物献给了新建成的普鲁士皇家艺术博物馆，放在博物馆的埃及馆内。二战期间，这件宝物被存放在法兰克福的帝国银行的保险柜中；1941 年又被转移到靠近柏林动物园的一个地堡中；1945 年 4 月再次被转移到图林根州梅克斯的一个地下盐矿洞里，直至 1945 年 6 月又回到帝国银行。”

“二战后，美军在德国威斯巴登建立了一个艺术博物馆，纳芙蒂蒂塑像被纳入了这个博物馆，当时的馆长瓦尔特·法马阻止了美军把这件塑像弄到美国去的企图，此后直至 1956 年，塑像一直被保存在威斯巴登的州立博物馆。1956 年 6 月，塑像被重新送到了柏林，先是存放在西柏林的达兰姆画廊，后又放在西柏林夏洛滕堡的埃及博物馆内。两德统一后，2005 年 8 月，塑像被放在柏林老博物馆内。随着 2009 年 10 月 16 日柏林博物馆岛内新馆完成修缮和对公众开放，颠沛流离了多年的纳芙蒂蒂塑像终于回到了其在德国最初存放的地方，并成为柏林所有艺术品中的镇馆之宝，估价约 3.9 亿美元。”

“纳芙蒂蒂塑像 1924 年首次在柏林新博物馆展出时，埃及就提出归还要求，开罗埃及博物馆的馆长皮埃尔·莱卡，也就是马斯佩罗的继任者，要求德国立即归还塑像。莱卡没有质疑文物流失的合法性，而是要求德国从道义上也应归还流失的埃及文物。当时的德国文教部开始同意归还，后来迫于德国舆论的压力又拒绝了。1933 年，埃及国王福阿德一世又向德国提出归还塑像要求，当时德国正是纳粹当政，希特勒坚决反对归还塑像，称“永远不会交还王后头像，这是艺术品、珍宝，真正的宝贝”。二战结束后，埃及也多次提出归还塑像要求，但德国一直装聋作哑，拒绝回应。”

“2007 年，埃及提出向德国借纳芙蒂蒂塑像展览的要求，埃及文物局局长扎西·哈瓦斯请求德国，哪怕只借 3 个月，用以庆祝埃及新博物馆的建成。对此，德国方面还是不同意。12 月 21 日，哈瓦斯以埃及文物局的名义正式向德国提出归还塑像，并称当年德国考古专家博哈特是以非法手段骗取了文物的出境许可，因此，德国必须归还本属于埃及的文物。柏林新博物馆埃及馆的馆长弗里德里克·塞耶英里德则表示：“德方的立场是明确无误的，头像是普鲁士通过合法手段获得的。”德国联邦文化国务秘书本特·瑙曼的发言人也表示，不存在谈判归还的问题，就是借也不行。”



历史的旧账，让德国人和埃及人去翻吧，我们只要知道，本作作者是德国人，纳芙蒂蒂塑像也是德国人发掘出来的，斯皮尔伯格的《夺宝奇兵》里面在埃及冒险的盗墓反派也是德国人，游戏中劳拉的老师冯·克罗伊也是德国人，看来，埃及古墓的探险，注定是和德国人联系上了……

#101 Egyptian Mythology 1: Road to Echnaton's Tomb

第 1 关 墓道



第 1 关 Road to Echnaton's Tomb (墓道)

秘密地点 6 of 6

1.1 入口

一开始，劳拉滑下一个大石渣斜坡，来到了一处宏大的古代建筑中，这里正是古埃及法老 Echnaton 的陵墓入口。

落到斜坡后，由于落下来的地方较高，多少会损点血，这没办法可想。滑下斜坡的同时，听到左右两边有呼喝声，心知有异。不一时来时的斜坡两边建筑物处分别包抄过来两名阿拉伯守陵武士，这些家伙我们在古墓 4 中见过，手持短枪，腰插长刀，十分难缠，也不知埃及哪来的这么多不分青红皂白，见人就杀的家伙？但是不要和他们近战，也不要试图到角落躲藏，那样非死即伤，正确方法是立刻滚翻，面对来路方向拔枪等待，等他们出现后距离稍近时，枪口会自动锁他们，马上开火，同时不断后翻，你已锁定所以能打他们，但是他们却由于无法锁定而不能打你，只好死命追来，白挨枪子，最后当你差不多退到墓道尽头时，二凶正好倒地而亡，而你毫发无损。

一切平静以后，我们来简单观察一下地形。我们目前站在一条墓道上，背后是一道灰色大门，估计正是陵墓地宫大门，自然不会开着。墓道两侧的墙壁上有一些阿蒙神头像，左右两壁的头像下各有一个栏杆平台，上面似有物品，天花板上似乎也有一个壁画房间，但是都太高，一时上不去。



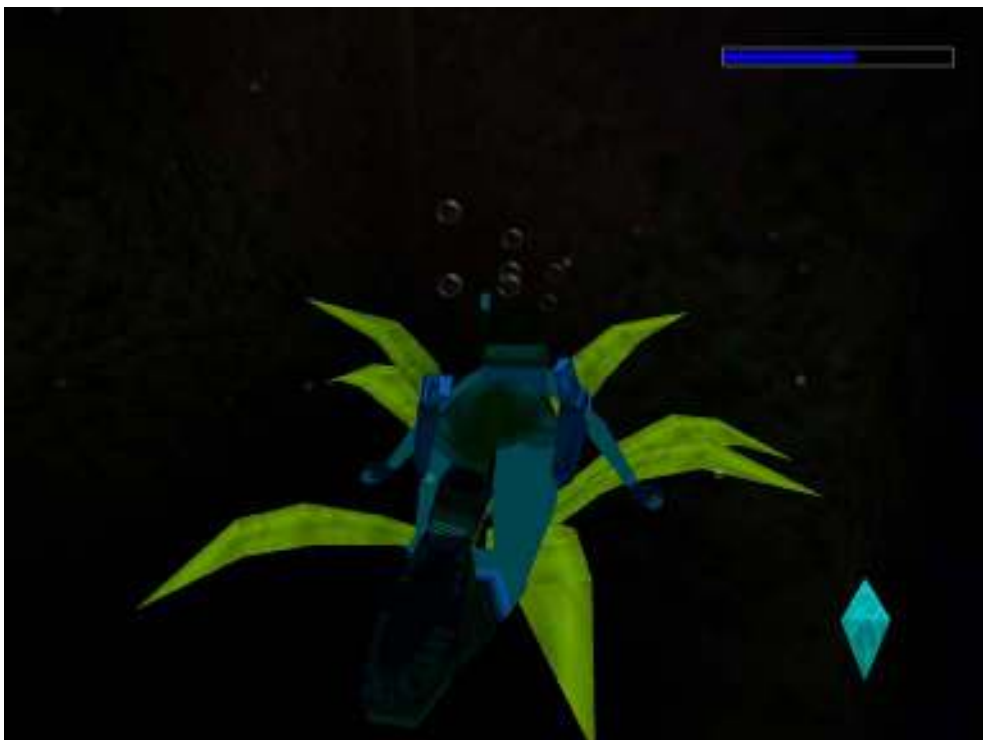
返出到外面空地上，这里的空间左右对称。虽然很大但是有价值的地方并不多，我们以正对来路斜坡的方位描述下地形。正前方是我们滑下的斜坡，斜坡左右两侧武士出来的地方有不少壁洞，但是各处完全空无一物，另外还有二个高大火柱，完全上不去，也就不用心了。注意到左右前角的棕榈树下，各有一个水池，其实这二个水池是相通的，呈亚字形迷宫状，其实也没什么好东西，就先不用着急乱窜了。往背后看，陵墓地宫大门的顶上其实是有栏杆的高平台，望去非常高大，左右两侧都有一道壁梯直上高平台，一会我们就要上去。



先来到右前角的棕树水池边，不要急于下水，往左上方的建筑物处看看，只见墙壁上赫然就有个壁挂开关。



跳拉下壁挂开关，就手跳入水中，向左边游进水道中，前方出现一个水下铁栅栏门，刚才我们用壁挂开关已经打开了。一直沿左边游，拐过几个弯后，感觉应该折向和墓道垂直的方向时，水道会稍向曲折一点，这时会注意到右方有个小水洞，在其中的一株金叶水草丛中，可得到第一个 **Horseman's Gem (骑手宝石)**。这时气已经不多了，不要折返，应该顺着水道继续游，前面就是原路，一出水下铁栅栏门就往右侧来路，这样游回水面时气量还是正好够用的。



上岸，其它地方不去了，直接来到陵墓地宫大门的顶上的高大平台处，从左侧的壁梯爬上高平台，左方立柱处又有一个不开的铁栅栏门。在门口的机关上使用第一个 **Horseman's Gem (骑手宝石)**，打开铁栅栏门，进入里面，这里正是陵墓地宫大门天花板上面的壁画房间。一进去就可以看到一个**金色摇把机关**，先不用动，往里走，来到壁画房间右后角，那里有个大彩陶罐，看起来必定是精美文物，但是我大英帝国主义掠夺分子才不管它，一枪打碎，可以得到**补给物品 (小药包×1)**。右前角有个木条栅栏，如果打碎后可以来到右前角，那里有块烂地板，是个陷阱就不用去试了，下面是个**鬼脸火坑**。



回到**金色摇把机关**，扳动后动画显示打开了地宫大门，而且可以看到陵墓里面十分宏伟。左前角也有个木条栅栏，打碎也行，不打也可以跳过去，这样就来到了陵墓地宫大门右侧墙上的有阿蒙神头像的栏杆平台。打碎挡道的木条栅栏，跳到对面的阿蒙神头像栏杆平台上，打碎这里的一个大彩陶罐，可以得到**补给物品 (Shotgun 枪 normal 子弹×6)**。跳回到地面，沿斜坡墓道走，然后沿地宫大门，就进入了地宫之中。



1.2 清场行动

一进去，就是一道有栏杆的 **L形灰石桥**。这时会听到有人走动的声音，原来是一进门右方下面的水池房间里有一个武士（即第三个武士）在巡视着，由于这里很高，他倒是不会上来，只是在下面水池边的台阶步道上来回走动着。小心地贴着离水池较远一侧的栏杆走，来到 **L形灰石桥**拐角处的金色大柱后面躲着。通向水池房间的豁口被木条封着，随手把它打碎，扫清视线。这武士巡视路线很规律，一长一短，只有长行程才会来到离你最近的台阶上。拔枪躲在栏杆石柱后等着，等他长行程走完，转身往回走的一瞬间闪出，立刻开火，大约能击中一、二枪的样子，以见血为标准，不见血花其实是没打中，然后迅速闪回柱子。不要贪多，一但被他察觉（其标志是他站住拔枪），他就会马上开枪，其乌兹枪火力十分猛烈，不易躲开。



只要枪枪见血，打了约有个十来分钟，这厮就会不支倒地，而你毫发无损。



击杀后，从栏杆豁口小心地下到该大水池房间里，这里其实是块中央有大水池的空地，第三个武士来回走的台阶上并没东西。我们直接下到中央的水池里，发现水里正中间是个深水坑，往深水坑里随便游一下，就马上返身浮出水面，这时听到有武士的呼喝声，感觉是在 **L形栏杆灰石桥**上走动，这是不知从哪里冒出来的第四个武士。该武士不会下到这里来，但是也不能干等，找到较低的台阶爬上，然后来到栏杆豁口下的角落里，这里有墙壁和金色大柱形成的死角可以藏身，斜眼望去大概看到 **L形栏杆灰石桥**上的情况。



等听到那家伙走到稍远处时，马上攀上，飞快地跑到地宫外斜坡墓道上，转身拔枪等着。等这厮一追出来，马上锁定开火，同时不断后翻，拉开距离使其无法瞄准，等你差不多退到关头大斜坡处时，这厮就会不支倒地，而你毫发无损。



再次进入地宫，这次往前走走到 **L 形栏杆灰石桥** 拐角，拐向 L 字的右长边灰色石道继续走，水池或者其它地方都暂时不用管。一路来到右长边灰色石道尽头，发现这里有一些高低石台，石台上有二个匙孔，旁边有个关着的小铁栅栏门，里面看位置估计就是刚才用第一个 **Horseman's Gem (骑手宝石)** 打开的顶层房间里，有烂地板陷阱的 **鬼脸火坑** 的正下方，现在进不去，显然还需要二个 **Horseman's Gem (骑手宝石)** 来打开。在旁边短通道里有木条挡路，把木条打碎，走到一处大铁栅栏前，发现大铁栅栏里面是一个中央有大水池的大房间，一时也进不去。沿铁栅栏旁的通道往里走，走到通道中央有凸出金色大柱的拐角处时停下。



然后一个滚翻到前面的通道里，马上沿来路往回跑，会听到一个明显和你不一样的脚步声传来，原来在这通道的里角里，藏着第五个武士。加速跑，跑出通道，再到进来的 **L 形栏杆灰石桥** 上，转身拔枪等着，等这厮一出来，马上锁定开火，同时不断后翻，拉开距离使其无法瞄准，等你差不多退到 L 形拐弯处时，这厮也会不支倒地，而你毫发无损。注意这家伙会掉装备，走过去，在尸体上可拣到 **补给物品 (小药包×1)**。



1.3 地宫地形

好了，地宫内外埋伏的五个明敌都已除尽，一切又暂时归于平静了，回到 L 形拐弯处。在这里让我们以背后正对进来的地宫大门，前面正对 L 形拐角的方位，来描述一下地宫的地形吧。

正前方的墙壁上，有一处房间，可以借助高台跳过去，但是该房间被大铁栅栏封着，里面很深，隐约丝有熊熊火光，可称**正前壁大房间**。注意到其右方是大片的石台空间，其中一个大石台上，明显有处洞口，里面是个黑暗房间，可称**前右壁房间**。

我们刚才击杀第三个武士的房间，大致位于地宫的右方，底下是个大水池，可称**右水池房间**。对称地，在左方空地中间，有个大深坑，有壁梯可下到坑下，坑底似有去处，可称**左中坑房间**。

正右方是我们刚才击杀第五个武士的大铁栅栏房间，里面有个超大的水池，可称**右壁大铁栅栏房间**。其右后方是有二个钥匙孔的不开的小铁栅栏门房间，可称**右后铁栅栏门房间**。对称地，正左方也有一个大铁栅栏房间，里面有个大水池，可称**左壁大铁栅栏房间**。其左后方有个壁洞，如果你现在走进去，越过一个烂地板火坑，也可以来到一个不开的小铁栅栏门处，显然门里就是**左壁大铁栅栏房间**，故此左后壁洞房间可称为**左后铁栅栏门房间**。

好了，地形大概介绍完了，让我们开始行动吧，Let's Go!



1.4 右水池房间

下到**右水池房间**的大水池里，游入正中间深水坑，前游来到一个水下大房间，正面墙上有一个小房间，被铁栅栏门关闭着。注意到此水下大房间的地面正中间，又有一个深水坑。



游入下面的深水坑，底下是又一个水下房间，中央地上有一尊狼头雕像，在狼头雕像左边地上的一株绿叶水草丛中，可找到**补给物品（Shotgun 枪 normal 子弹×6）**。返出来，发现上层水洞的铁栅栏门已开，不急进去，先到外面换口气再说。



再次下水，游入打开的前壁房间，一进去就左拐游，发现左角有一个水洞。游入，水道有些曲折，纯属故意耽误时间。



游到头，在一幅法老王像前面的地上，可以拣到一个 **Horseman's Gem (骑手宝石)**。赶紧转身游回，气量已经不多了。一路快速游回外面的水面，气量刚好够。这个水池中也没有其它东西了，可以离开了，上岸回到 **L形栏杆灰石桥**上。



1.5 前右壁房间

走下 **L形栏杆灰石桥**前端的灰色坡道，来到**前右壁房间**。此处外面还是很明亮的，但是里面就不怎么样了。



走过通道，曲折来到通道尽头的黑暗房间，真的是伸手不见五指。可以开火充当照明，发现此房间不大，对面有个石台，小心跳上去，地面就莫下了，有骷髅图案的是一个尖刺丛和一个暗火坑，另二个绿色地面虽然安全，但是意思不大。跑跳进房间对面墙壁里的壁洞内，听到音乐响起，同时还听到附近有狼嗥声。这里正是**秘密地点 1**，可得到**补给物品 (Revolve 子弹×6 和照明弹×12)**。原路小心返出，走到通道外时不急下地，有只狼会溜达过来，不经打，几枪击杀。



1.6 左中坑房间

走回 **L形栏杆灰石桥**前端的灰色坡道，来到**左中坑房间**。跳入大坑内，击碎坑口木条，然后挂落到下面坑中，听到奇妙音乐，估计有异。注意到落下来的地方，大墙上明显有块有图案的石块，试了下可以推动，但是且慢，难道你没注意到背后那两块凸出的图纹石头，其中间所夹的墙面上也有同样的图纹？一试也可以推动，我们先到这里。



把可动石块向里推入，发现来到一个左右对称的栏杆水池房间，随便走哪边都行，走到头有个水坑，坑底通向一个水下房间，这里正是**秘密地点 2**。水下房间里有一个四狼雕像平台，其周围有三个灰色水坑，里面分别可以得到**补给物品 (Shotgun 枪 normal 子弹×6, Revolve 子弹×6, 小药包×1)**。房间设计的很坑，所以要注意气量，实在不行就出来换口气再拿另一个，切莫舍命不舍财。



返出，把大墙上的图纹石块向里推入，爬进右边的低矮通道中，向上再进入另一个得到低矮通道中，可得到**补给物品**（Shotgun 枪 normal 子弹×6）。



爬出低矮通道，进入左边的通道内，走到发现一个摇把机关，扳动后感觉有异动，其实是**正前壁房间**的大铁栅栏门打开了。

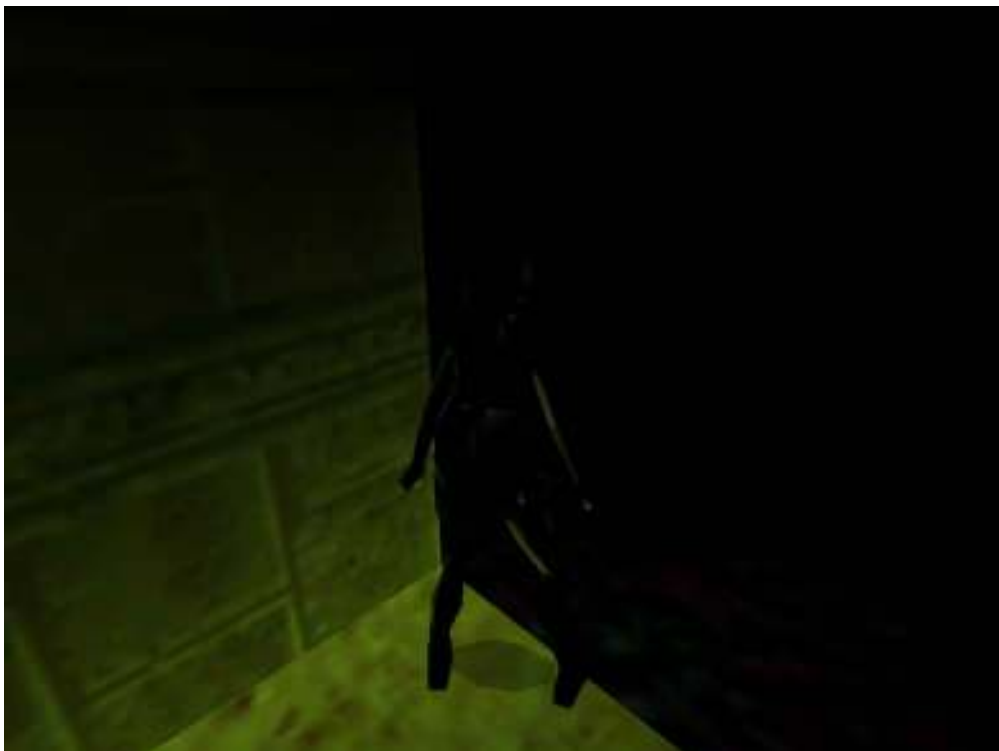


1.7 正前壁大房间

返出，利用图纹石块回到上面坑内，再从两边壁梯攀上，回到地宫。沿 **L形栏杆灰石桥** 前端的灰色坡道走，攀上尽头的图纹石柱，然后跑跳到**正前壁大房间**的通道中，往里走，雄浑大气的音乐响起。注意到一进去的通道头顶上有个铁栅栏天窗，估计是什么顶部房间的地板吧，太高了上不去也就不管了。



继续前行，里面越走越黑，显然有问题，可以开枪照明。当走到一处有骷髅图纹的凸起地面时，说明要小心了，但是该骷髅图纹凸起地面其实可以走上，再往前的通道就是暗火了。跳到暗火通道左侧的壁洞中，火光中可以看到前方通道的右侧还有壁洞，继续跳入。



最后安全跳到里面火焰旁边，然后攀上石台，跳过火焰上方，来到对面的通道中。



走过通道，有栏杆和火台的房间里，下到底部的水池中，游进一个“中”字形水道，游到另一侧的水道里，浮出去是另一个有栏杆和火台的房间。注意到水底一角还有水道，但是里面被铁栅栏门封着。



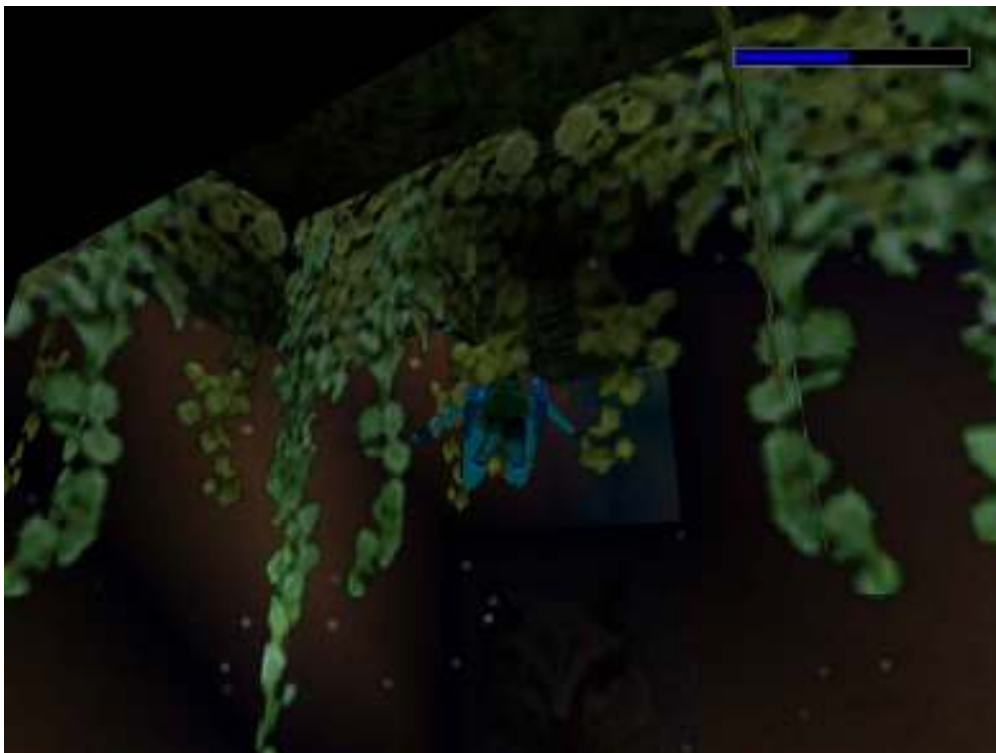
从火台旁上到栏杆台阶，往里角走，听到有蝙蝠的声音，退后到栏杆台阶上将其击杀，再次走入里角，上到一个石台，转身跑跳，拉下对面墙上的一个壁挂开关，打开了下面水底的铁栅栏门。



返出，跳入水中，游入刚才打开的水道中。一进去身后的铁栅栏门就关了，而且一进去下面就有个浅坑，似有水草，然而并无东西，其实这都是陷阱，不仅耽误你的时间，而且成心不让你返出来换气。所以一进去就马上左游进通道，在第一个岔路口先向左转，在尽头可得到 **Guardian Key (卫士之钥)**。



直接向右上方游，其实就是回到岔路口右方，游进去，仍旧是岔路口，这次是右转，游入右方水道后，注意到注意前方有一块狼头图纹的石板，游入其上方的绿萝水洞，上到一个小房间，在里角的石桌上可得到一个 **Horseman's Gem (骑手宝石)**，动画显示水底某处的铁栅栏门开了。

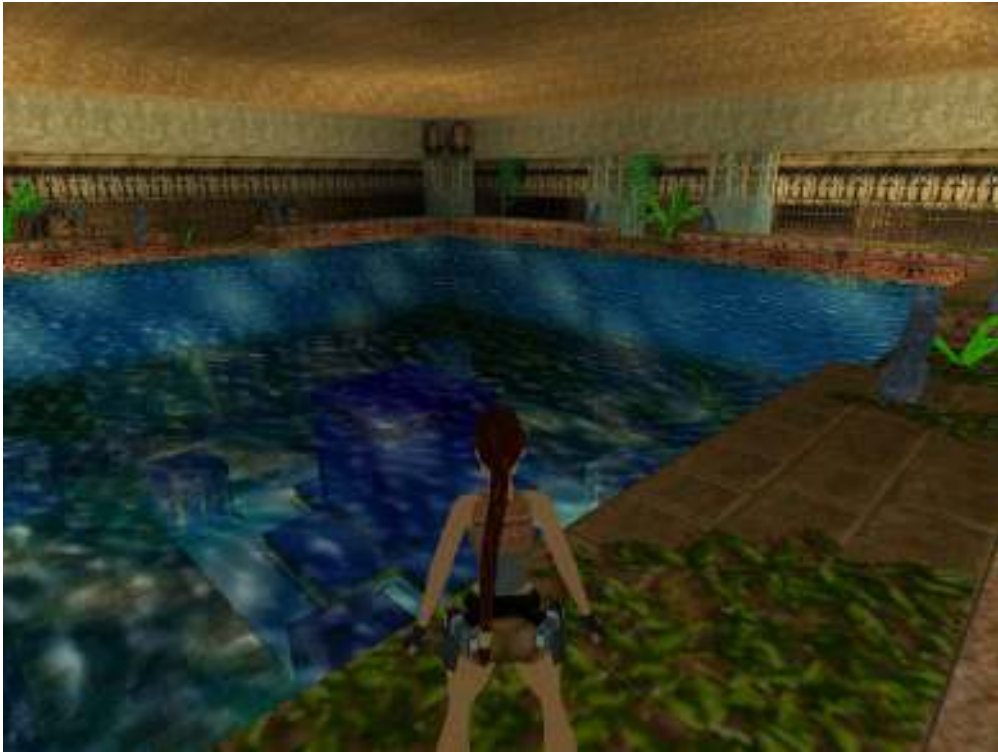


跳入水中，返出来到第二个岔路口，向前继续游，来到一处有二头狼雕像的房间，游进二头狼雕像中间的水道，前面正是刚才你打开的铁栅栏门，如果事先不打开，贸然游过来，到这时气量必然已经不足了！向前游入一个大房间，正是**左壁大铁栅栏房间**。



1.8 左壁大铁栅栏房间

不急上岸，观察下地形，没啥大问题，其实是为了让你看个好戏。注意到水池四边中央都有一处双狼雕像矮阶供上下，但是三个矮阶上有草木，而且草木是一个比大一个，另一个矮阶上没有草木。



草木不是重点，重点是，找到草最稀疏的那个双狼雕像矮阶处上岸，然后站在其中一个狼雕像旁等着。这时听到狼嚎，有两只土狼悄然袭来，但是它们有很大机率卡在此处的石阶上，可以轻松击杀，说实话这些狼死的时候声音很像狗声，长得毛色也像狗，怎么背景音乐是狼嚎，莫非是狼狗？反正不经打，我们只是看个笑话而已。此房间并无物品，不用费心了。



1.9 左后铁栅栏门房间

沿大栅栏来到左后铁栅栏门处，击碎一个大花瓶，露出右门框上的钥匙孔，使用 **Guardian Key**（卫士之钥）打开左后铁栅栏门，走出去。这么大的房间就是个过路房间，空无一物，实在令人失望。



爬上一个台阶回到上层，前行有二道木条挡路，木条封闭着一个烂地板，底下藏着一个火坑。击碎木条，跑过烂地板火坑，一路又回到了回到 **L形栏杆灰石桥**处。



1.10 右后铁栅栏门房间

沿着 L 形栏杆灰石桥往右走，来到右后铁栅栏门处，上到门旁的石台上，分别在二个匙孔中，安装 Horseman's Gem (骑手宝石)，打开了右后铁栅栏门，走进去。进去是个大水池房间，水池中央有个石头小岛，左前方上面有处栏杆平台，但是都十分高，一时上不去。下水，游到右壁下方的红色石头处，发现有个不开的铁栅栏门，里面封着一个水底房间。返回水面，上到下来的石台上，一时搞不清路在何方。



但是根据我们在左后铁栅栏门的经验，其实左后铁栅栏门是和左壁大铁栅栏房间相通的，那么我们就有思路了，右后铁栅栏门是和右壁大铁栅栏房间相通的，相通处只能是左角的位置了。跳到左角的平台上，走到左角，这里的一块石头其实可动，把该石块推入到底，现出一条左右通道来。左方显然是和右壁大铁栅栏房间相通的，所以继续把这里的一块动石推到最里头，就打通了右壁大铁栅栏房间。



右壁大铁栅栏房间先不忙去，向右来到通道尽头，有木条挡路，击碎木条，发现通道右边有个不开的铁栅栏门。简单地发现通道尽头的石块可以推动，把它推入，一直推到一块狼头图纹的地板上，听到门开的声音，其实是外面那个铁栅栏门开了。



这里是个金色石头高大房间，除了中央石塔外，其实没什么有用的地方。跳到中央石塔上，走到另一边，塔壁上有个壁梯，这时听到有蝙蝠的声音，拔枪将其击杀后，攀到上层，得到**补给物品（大药包×1）**，同时动画显示打开了某处的铁栅栏门，其实该门是在**右壁大铁栅栏房间**里。返出，进入通道右方先前打开的铁栅栏门中，沿栏杆通道前行到头，栏杆上有一处栏杆缺口，被木条封着，显然由此缺口可跳到中央石岛。但是且慢，此路用木条封着有何意义，一枪就打碎了，难道就是耽误一下我们的时间而已？注意到我们此前说过，有木条的地方必有异常，所以四下看看，发现前方通道尽头地面有些凹凸，过了凹凸地面就是里角，里角那块石头其实是可以动的！但是被什么挡住了，一时动不了。（话说此类谜题从来难不住俺，俺是逢墙必推，见坑必下派.....）



先不管它，击碎木条，跑跳抓住中央石岛边缘攀上，再爬到上层可得到**补给物品 (Uzi 枪子弹×30)**，但是拿了也不显示，和没有一样，想一想，以前在哪里见过此景？)，同时听到有听到有门打开的声音，似乎很近但是不知道是在哪里。如果你怀疑是本水池水下右壁那个红色石头处的铁栅栏门的话，不妨下水看看，然而并不开。

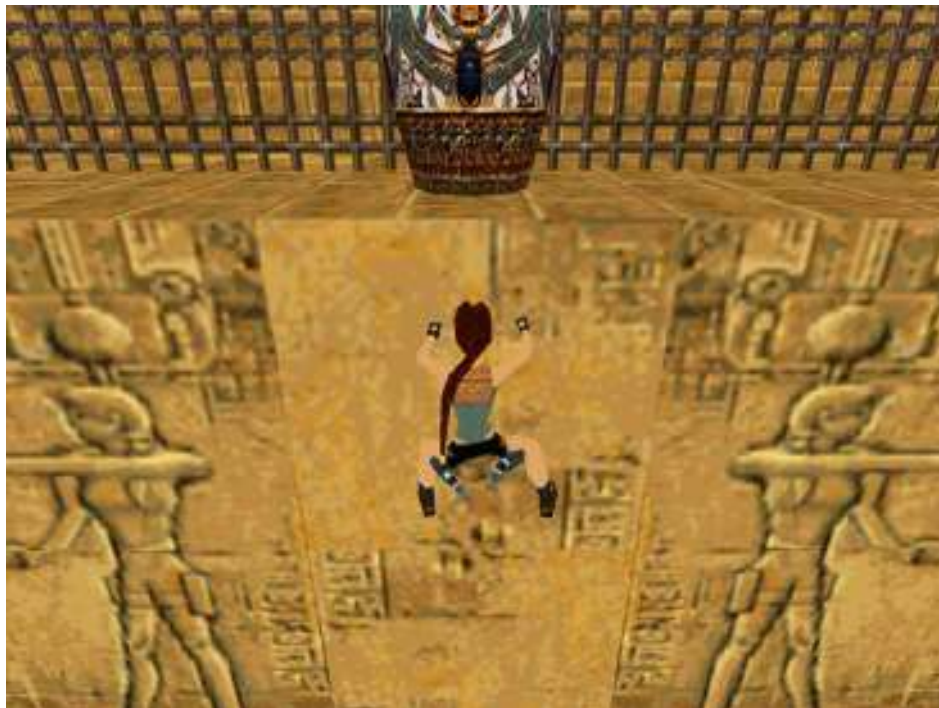


其实，发出声音的地方就是刚才推不动的石块处，挡住石块的什么机关已经落下了。跳回去，这回轻松地把石块推到里角，进到另一个水池房间。水池不用急着下，那是回去的路，先跳到对岸，往栏杆通道走几步，来到用木条封着的一处空间，果然有异，立刻举枪击杀一只蝙蝠。这里正是**秘密地点 3**，在可得到**补给物品 (一角有小药包×1，另一角击碎大花瓶得到 Uzi 枪，同时把刚才不显示的子弹 Uzi 枪×30 给补上了，从古墓 3 就开始的 Uzi 枪特定问题)**。返出下水，游到水底，正是那个红色石头处的铁栅栏门里的空间，此时已开门，一路游出，游回到对面浅滩，上岸，依旧进到双动石连接通道。



1.11 右壁大铁栅栏房间

向左来到**右壁大铁栅栏房间**，该房间非常宏大，但美则美矣，多半是空洞无物。下到底部四处游走一下，发现左壁上方的大铁栅栏处有个大花瓶，第五个武士当时就藏在那一带，但是太高有点够不着。其实这是个小陷阱，注意到大花瓶下方有二幅牵手男女图案，二幅图案中间的墙面其实是个隐藏壁梯，跳攀上去打碎大花瓶，可得到**补给物品 (Uzi 枪子弹×30)**。



下来，再继续绕，注意到进口的右后方其实是另一个大铁栅栏房间，原来是被一个小铁栅栏门关着，现在已开，此前我们在有蝙蝠的石塔上拿到大药包时，打开的就是这道门。下水，水下是个水中回廊，右壁的水下也有个不开的小铁栅栏门，在后壁上，则有处金叶草水洞，里面可以拿到一个 **Horseman's Gem (骑手宝石)**。



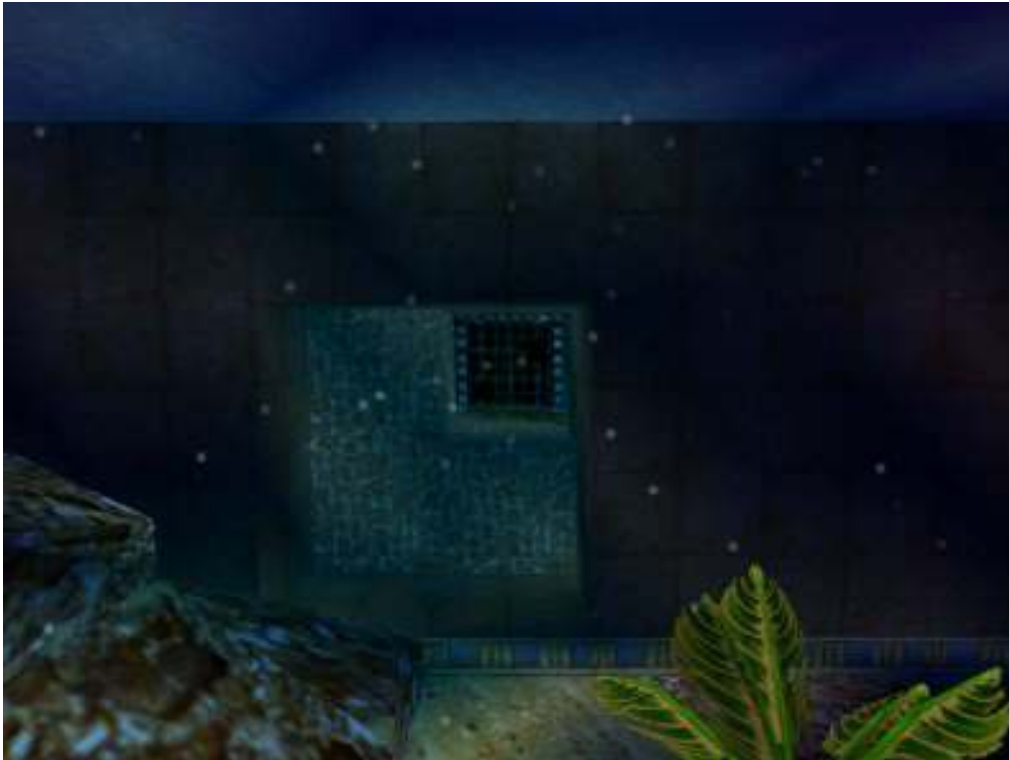
上来，来到右后方的另一个大铁栅栏房间，发现这是一个绿色空间，远远望去，对面高台上有个不开的铁栅栏门，其左方高台上有个钥匙孔，而可以攀上这些高台的一个矮台上，则明显有尖刺丛。



跳到地面，注意不要跳到入口处二个高台的中间地面，那上面有二个乌兹弹匣，但却是个陷阱，一落下必死于暗伏尖刺丛。跳到地面，走到有乌兹弹匣的二个高台的最右边里角，那里还有二个乌兹弹匣，这个可以拣，可得到**补给物品 (Uzi 枪子弹×30)**，同时对面低台上的明显尖刺丛消失。注意到地面有三棵棕榈树，每棵树旁边都有一个绿色坑，其中最靠入口的这一个里有壁梯，下到底下可得到**补给物品 (Shotgun 枪 normal 子弹×6)**，同时对面高台上的铁栅栏门打开了，其它二个都是火坑。



上来，暗伏尖刺丛的乌兹弹匣还是不能拿，就来到对面原有尖刺丛的矮台上，再跳到左壁高台上，在钥匙孔里使用 **Horseman's Gem (骑手宝石)**，动画显示某处的水下铁栅栏门打开了。



进入旁边的铁栅栏门，听到奇妙音乐，这里正是**秘密地点 4**。先绕一圈，发现地上有物品，不忙拣。转身来到入口，拔枪等着，不一时一个武士（第六个武士）冲入院内，远远瞄准开火，不几下打杀。这下可以放心地返到**秘密地点 4**，得到**补给物品 (Shotgun 枪 normal 子弹×6, Revolver 子弹×6, Uzi 子弹×30)**。



返回到外面**右壁大铁栅栏房间**，路过时暗伏尖刺丛时，上面乌兹弹匣仍不用指望，可惜。现在，唯独没去的地方，就剩下本房间大水池中右壁方向那个水下铁栅栏门了，刚才我们使用 **Horseman's Gem (骑手宝石)** 打开的地方正是这里。来到水池边缘差不多就在其上方的位置再下水，这样可以少浪费些气量。跳下水游入打开的水下空间里中，水路有些曲折而且有大堆石头或者柱子碍事，成心耽误你的时间，没东西所以不用乱转。先游进右角的水道中，一进去左边就有个图纹水坑，在坑内可得到**补给物品 (Shotgun 枪 wideshot 子弹×6)**。



游出来，原路返回先浮上去换口气，然后再次游入水道，这回从左角水道进，里面空间其实是对称相通的，但是机关是在靠左方一点的水洞中，这样多少可以省些气量。游进左角水道内时，一进去右边对称地也有个图纹水坑，不要去，没东西，往前游过一个有大铁栅栏门的褐色建筑，也不要去，不开，前壁有二个水洞，左方那个水洞中有弹药 (**Crossbow 枪 normal 子弹×10**)。特别提醒，右方那个水洞更不要去，不仅没东西，而且是个毒火死洞。



马上拾取并快速转身，一条鳄鱼已然袭来，低头躲过鳄鱼的撕咬（地方狭小腾挪不开，运气特别好的话基本无伤，运气差的必然被咬一大口），马上游进褐色建筑刚打开的大铁栅栏门（这里不能取巧，你不拿弹药门就不开），上浮到一个水池房间上岸，上来后马上缩到一角的立柱边，在房间里有二名来回巡视的武士（即第七、八名武士），但这二个武士比较呆傻，如果你不跳出水池围墙，他们就不会来攻击，所以你可以利用立柱死角，不断上下跳动，非常安全地先后击杀之。



转身，在水池边角走动，一但劳拉锁定鳄鱼开火，就不要松开开火键，任由它游动，最后耐心地击杀之，以绝后患。



1.12 法老像中央大厅房间

此房间较大，由于有法老及其后妃图案的木头大门，另外又位居中央枢纽位置，可称为**法老像中央大厅房间**。但是不太复杂，以我们上来的地方为方位房间左壁有个不开的画着法老及其后妃图案的木头大门，估计里面是个大房间，可称为**左木门大房间**。房间右壁有个不开的大铁栅栏门，可称为**右铁门大房间**。**法老像中央大厅房间**左前角，也就是刚才武士活动的地方有一个金色摇把开关。另外**法老像中央大厅房间**还有二层回廊，目前上不去。



走过去，扳动金色摇把开关，**右铁门大房间**的大铁栅栏门打开，动画显示里面是个金壁辉煌的大房间，同时显示**法老像中央大厅房间**二层栏杆回廊上有一个出现。还是躲在水池围墙后，那个武士（即第九个武士）就在回廊上走动，等路过锁定开火，说实话大部分子弹都被栏杆挡住了，但是回廊在门顶处是没栏杆的开口，在这里就可以枪枪命中，不一时打杀。



进入**右铁门大房间**内，这里又是个中央水池、四壁彩绘的大房间。大概描述下地形，左右壁都各有二个小铁栅栏门，由远到近可称为**左前小铁门**、**左后小铁门**、**右前小铁门**、**右后小铁门**。



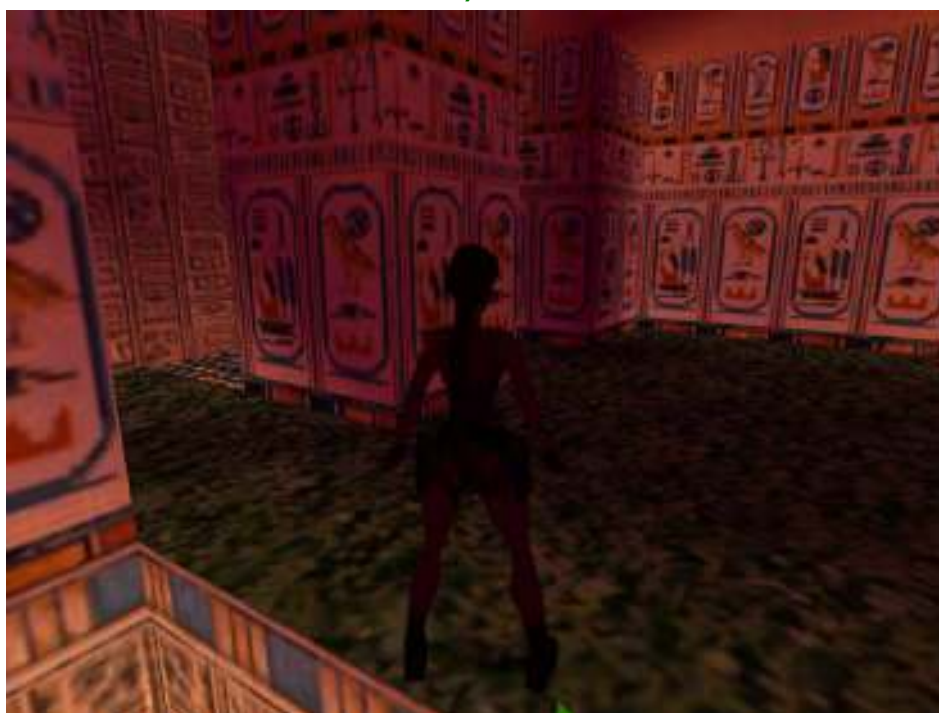
四角都有些壁洞，但是只有一进门右角那个里有东西，击碎木条后进入，可得到**补给物品 (Shotgun 枪 wideshot 子弹×6)**。跳入水中，水底是个立柱回廊水室，四角各有不同颜色的狼头雕像，在右前角的绿色狼头雕像处的一个祭台上，有**补给物品 (Uzi 枪子弹×30)**，得到子弹后，**左前小铁门**已开。



这池子里其实藏着一条鳄鱼，你不拿东西它不出来。但是水池实在太大，它动作又比较迟缓，所以就近上岸等着，等它近前，一顿乱枪击杀之。进入**左前小铁门**里面，前行一段，发现前路仍被小铁栅栏门挡着，注意到通道中段的顶部是有个铁板天窗的，其侧壁的一幅狼头图案上有个下拉开关，跳起拉下，打开了**左后小铁门**。



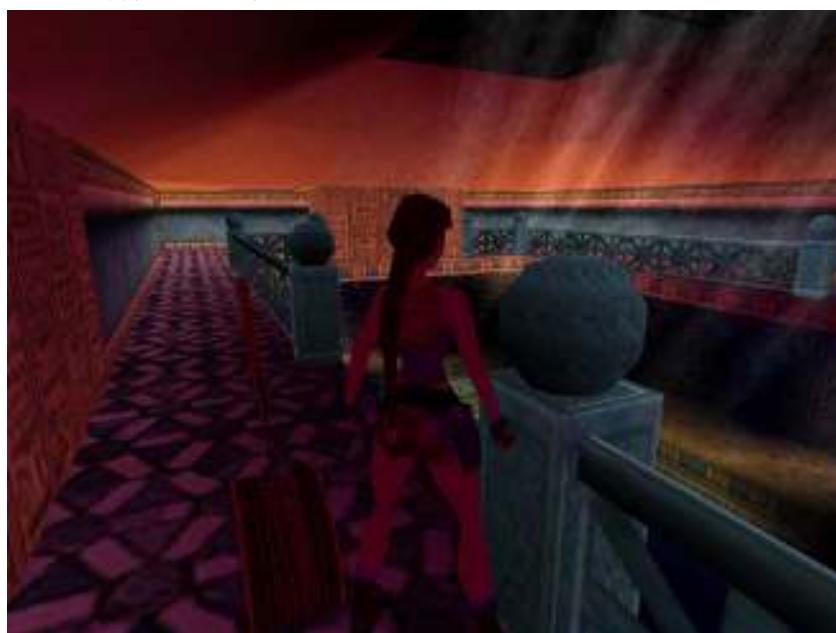
出来，进入**左后小铁门**的通道内，前路仍被小铁栅栏门挡着，注意到通道中段的顶部也是有铁板天窗的，但是其侧壁的狼头图案上却没有下拉开关，不过会听到有奇妙的音乐响起，显然有异。还是来个推石头游戏，其实通道右壁从入口第三块石头是可动的，推入到底，爬上左边的石阶，再上到顶，发现这里是左前和左后两个通道中，有狼头图案铁板天窗处的上层房间，正是**秘密地点 5**。四角各有一个大彩瓶，但是只有二个里面有**补给物品 (Shotgun 枪 wideshot 子弹×6, Revolver 枪子弹×6)**。



这时听到有武士的呼喝声，应该就在不远处。出来，该通道铁栅栏门仍不开，其实这是一个小陷阱，让你以为此出就是找秘密点的，半途而废，实际上绕到刚才那块动石左边，往左边拖一格，再到另一侧把动石向里推一格到凹处，通道内的铁栅栏门就打开了。进去，听到有门打开的声音，这是另一边的**左前小铁门**里面前路的小铁栅栏门打开了，这里其实是相通的。远远地看到有个武士（即第十个武士）从里面的红色大台阶上跑来，边开火边往通道里退，他是不会追到通道的，所以站在通道里，半露身子就可以安全击杀之。里面是个左右对称的宏大空间，说实话，对这些莫明其妙的豪华大房间，我真的是有些审美疲劳了。



这里没什么好说的，正面大彩绘立柱的背后，有处被铁栅栏封闭的房间，里面似有水池。左右侧背后各有台阶，可通往一处有法老及其后妃图像的大木门，形制和一楼完全一样，该大木门里的空间，如按距离估算，估计是外面**右铁门大房间**的顶层二楼。此外，就是红色大台阶左右各有一处空地，但不同的是左方空地中央有个水坑。下到水坑，沿一个黑暗格纹水道前行，好在没鳄鱼捣乱，来到里面，发现正是正面大彩绘立柱背后的铁栅栏房间，岸边有个摇把机关，扳动后估计是此大房间有法老及其后妃图像的大木门开了吧，同时似乎有武士（即第十一个武士）的脚步声又传来了。



游回外面，一上岸就转身拔枪开火，打几枪就赶快下水躲起来，等他走远一点就上来依法耐心偷袭之，实在不行就游回到摇把机关处，喝杯茶歇歇，总之有个几回也就击杀了。



走上侧面的大长台阶，一路进入刚打开的大木门内，里面果然是右铁门大房间的顶层二楼，又是一个貌似雄伟宏大其实不切实际的空洞无物的空间。



此房间可称**右铁门大房间二层房间**，其前后左右方向，可称**前向大门**、**后向大门**、**左向大门**和**右向大门**，都是有法老及其后妃图像的大木门，其中**后向大门**是我们近来的门（**后向大门**有左右二扇），其余三个（单扇大门）都不开。走到后壁夹墙里，有个金色摇把机关，扳动机关，来到前壁夹墙里，击碎挡路的木条，进入刚打开的**前向大门**内。



前面是个中间有火台的下层房间，抓住壁梯下到地面，发现这里正是进入**右铁门大房间**的**右前小铁门**、**右后小铁门**处，此二门现在是否开着意思已经不大了。进入正面通道内，左方是一个火柱壁洞，洞顶似有空间，但是显然过不去。右方是一个短通道，走到头跳入水坑中，一下去是个左右水道，但是左水道被小铁栅栏门封着，向右水道游到里面小房间，上浮到一处绿草壁洞处攀上来。转身跳抓住对面墙壁上的一条裂缝，先向左移，爬上后见到火光，这里就是外面火柱壁洞顶上的空间，可得到**补给物品（Uzi 枪子弹×30）**。从裂缝右移到头，来到一个金色摇把开关处。



扳动开关，左水道那个小铁栅栏门开了，跳入水中往回游，游入左水道，来到另一个房间。一上来，就有一条土狼（狼狗？）扑来，击杀后前行，当走到一处拐角时听到声音突变，一般预示着有强敌来袭，然而只是从里角出来了另一条土狼，不几枪击杀。解决后向前走，来到一个有四个壁洞的彩绘大方柱，其中一个壁洞的大花瓶中有得到**补给物品（Uzi 枪子弹 ×30）**。下来继续沿通道走，进入一个金碧辉煌的大房间中。一进去是一个平台，按照习惯马上攀上去，防止野兽偷袭，果然在左方栏杆走廊上，几枪击杀了另一条试图偷袭的土狼。



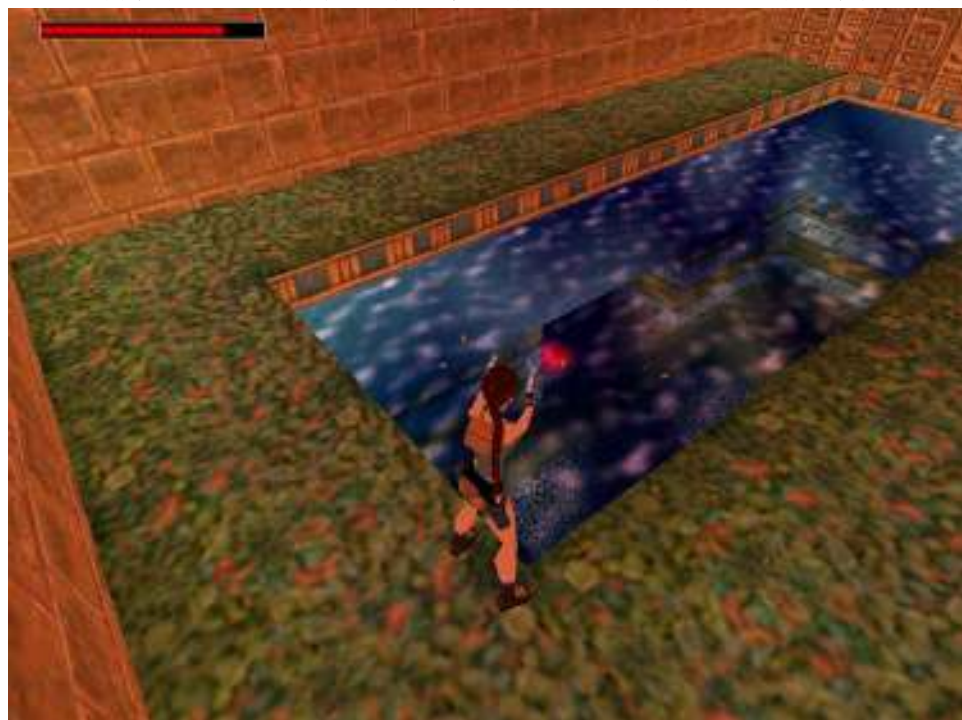
这又是个对称大房间，左方是我们击杀土狼的空间，并无用处；中间照例是个大水坑；右方是一个不开的大铁栅栏门，里面是一个阴暗大房间，鬼气森森，音乐诡异，不知是何去处。



注意到大铁栅栏门下方的斜坡凹地上，有处平台壁洞上面有个彩绘大花瓶，不忙过去，就在通向该处的绿色台阶上击碎花瓶，花瓶里飞出一只蝙蝠，远远击杀后，蝙蝠落地处可得到**补给物品（Uzi 枪子弹×30）**，它落在哪弹药就丢在哪，可不是在花瓶处啊。



跳入中央水坑中向前游，绕过一个拐角，进到较暗的短通道时，听到声音突变，有条大鳄鱼扑来，如果你动作敏捷的话，可以躲过鳄鱼从右上方狼图腾壁洞攀上去，但是说实话不靠谱，鳄鱼是预设好的，你朝下它就在下部出来，你朝上它就在上方出来，总之一大口是免不了的啦。其实，根本没必要冒这个险，当听到音乐响起时，先马上转身往水路游，它没你快，等上了岸后拔枪转身，它会追到水道口处（还有一定机率会卡在水道口上），耐心把鳄鱼解决了，才放心地再次游进去。说实话埃及类型关卡，我最烦鳄鱼了，真的是很讨厌！



解决后，回到鳄鱼出来处，先游到左下方水洞中，可得到**补给物品 (Uzi 枪子弹×30)**，然后浮出水面，攀到红纹壁洞里去扳动一个摇把开关，打开了刚才对称房间右方的大铁栅栏门房间。然后从右上方狼图腾壁洞攀上去，转身跳抓住对面岩缝，左移攀上，发现来到了有四个壁洞的彩绘大方柱的上方，此处原有一个小铁栅栏门，在我们从左下方水洞中得到 **Uzi 枪子弹**时已然打开。跳下去，再次来到对称房间右方的大铁栅栏门处。有趣的是，当你路过刚才有彩绘大花瓶和埋伏蝙蝠的平台时，会发现劳拉的枪依旧自动指向那里，虽然事实证明确实是空无一物，但是我们还是开几枪为妙，谁知道有啥埋伏了？



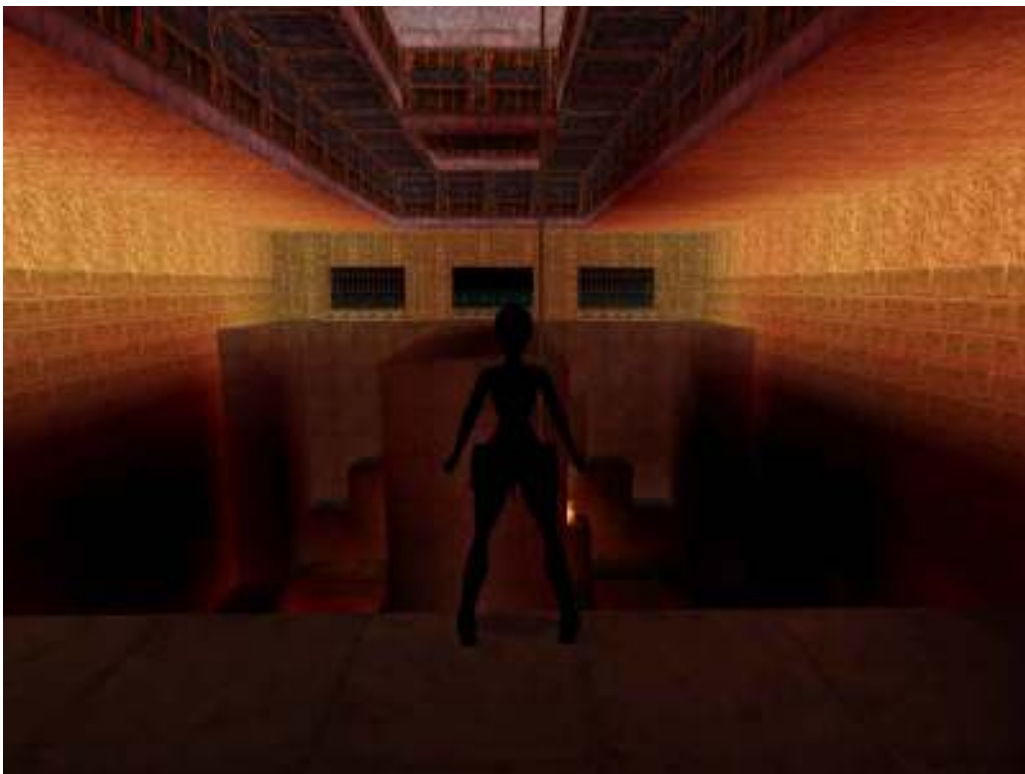
进入刚打开的铁栅栏门房间内，一进去先转身拔枪，把一只从高处飞下试图偷袭的蝙蝠击杀。沿高台往前走，前面是个大深坑，对面是有法老像的大平台，中间有根垂索，似乎是供两边来往用，但是够不着，这是回来的路。这个房间是对称的，左右都行，建议走右边，方便多得到些物品。来到右后角的高台，小心地挂落下面较高的平台，然后下到底部，地面似是融岩但只是光影，可以放心走，通道中前部有一处暗台，上面有**补给物品 (照明弹×12)**。



继续往前走，上到对面高台的中部，那里有一个摇把开关，扳动后打了某处大门，其实就是右铁门大房间二层房间的右向大门。旁边的祭台上有一个 **Horseman's Gem** (骑手宝石)，顺手拿了。



然后爬上附近的竹竿，到顶后后翻到右壁处的一个石台（稍近点），然后一个大跳跳到对面高台的顶层，最后跳抓住垂索，荡回落到来路高台。



一路返回到**右铁门大房间二层房间**，其**右向大门**已开。



进入**右向大门**，下到地面发现这里正是**法老像中央大厅房间**的**二层大回廊**，原本这里是有**一个武士**（即**第九个武士**）的，一开始不是就被我们偷袭给消灭了，但是在他身上可是有**弹药**的啊，注意在地上来回找，按说他死在哪就落在哪，是**灰色**的**Uzi 子弹×30**不好找。找到后，先跳到中央大亭子顶部得到**补给物品（照明弹×12）**，再跳回到回廊，来到东面方向的**墙壁处**，这里有块**易碎木板**，附近立柱上还有个**壁梯**，似乎是要我们来个**后翻上板**的动作，但是完全没必要，在地面直接上跳，就能抓住**易碎木板**，爬上后马上跑跳到**对面墙壁**，拉下一个**壁挂开关**，落地后原路返回。



一路返回到右铁门大房间二层房间，其左向大门已开。



进入左向大门，一进去是个栏杆长廊，下面房间里有二只土狼，但是隔着栏杆光能瞄准打但是不见血，所以还得跑下去打。沿左边台阶向下走，二狼会迎上来，一一打死后，爬进左后角大绿叶草边附近的矮通道里，在内室的祭台上得到又一个 **Horseman's Gem** (骑手宝石)。爬出通道，沿原路回到上面的右铁门大房间二层房间。



按说可以由左向大门挂在边缘，直接落回到法老像中央大厅房间地上，但是多少是会掉点血的，感觉不爽，所以我还是经右铁门大房间绕路回到了法老像中央大厅房间。现在，就剩下左木门大房间了，该去那里看看了。走过去，发现门框左右各有一个钥匙孔，把二个分别放入，就打开了左木门大房间。



进入大门，往长台阶上走，听到有两名武士（即第十二、十三个武士）冲来，等他们一出现，劳拉自动瞄准后，就边后翻拉大距离边开火，最后翻回到水池围墙后，多半已安全击杀。再次进入，走到里头，又是一个莫明其妙的对称房间，里角左右壁各有一个被铁栅栏封着的壁洞，其中一个里面似有东西。四下找找，没发现机关啊，其实机关就在进来的通道处，通道中部右壁上方有个不易发现的矮洞。



上到矮洞，里面空无一物，但是明显有块墙面颜色较深，将它石块拖出来，现出一个壁洞，进去扳动一个摇把开关，动画显示对称房间里右壁没东西的铁栅栏壁洞打开了。



出来，沿通道左边台阶向上走，进入刚打开的铁栅栏门内，听到蝙蝠声音，开火击杀之。继续往里走，有点黑暗，但是可以明显注意到通道左壁上方个壁洞，上去一看发现有个菱形的物件，估计是个什么钥匙孔。



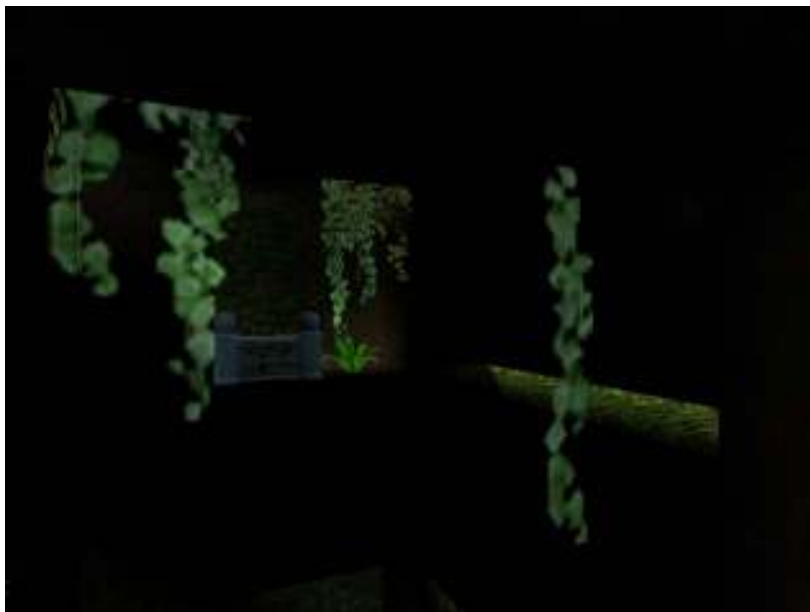
沿通道台阶继续向下走，实在是黑的可以，只好开枪照明。前行到一个深水坑，下去发现底洞被铁栅栏门封着。上来，越过水面，来到尽头，发现是对称房间里左壁有东西的铁栅栏壁洞处，在祭台上可得到 **Guardian Key (卫士之钥)**。往回走，来到那个菱形钥匙孔处，使用 **Guardian Key (卫士之钥)**，打开了水底的铁栅栏门。



再次往里走，跳入水中，游进水底的通道中，游过短短的水道上到一个竖井中，听到曼妙空灵的音乐，不像有异常。似乎关底要到了？沿围绕着竖井四壁的金色台阶一圈圈地向上走，来到一个黑暗通道前，走入通道，爬过里面的黑暗矮通道，最后来到一个有二狼雕像的绿色大厅。一进去就听到蝙蝠声，但是实际上前面台阶上扑来的是一只土狼，蝙蝠始终光闻声不出现，难道是故意转眼视线的狼托？几枪击杀土狼后，进入右上角的通道中，来到右边尽头处，空无一物也无路，但是右边明显比左边多一处金色墙面，所以简单地将该石块往里推到底，拐进右边的台阶通道，那只蝙蝠终于出现了，几枪击杀。



往前沿黑白花纹台阶一路走，中间经过一个长满绿苔的大坑，最后来到一个大水坑前。注意到水坑对面有一处栏杆壁洞，再看坑壁四周边缘都有石缝，所以很简单地就挂在水坑边缘，左移到有爬上栏杆壁洞，这里正是**秘密地点 6**，可得到**补给物品（照明弹×12）**。



跳入水坑中，水坑壁实在高，下去了就上不来，没找到**秘密地点 6**就亏了。游进中壁的水道，前行上岸，来到了一处到处椰树摇曳的黄沙古堡，四面有不少狼头雕像和狼头壁画，看样子可能是陵墓的地面建筑吧。先到右前角的平台上，击碎木条，里角是个易碎木板，木板上有**补给物品（大药包×1）**，跑正了正好站在大药包上，马上就拣，刚好来得及，脚底易碎木板碎裂，掉入水中，没拿到又亏了。落下处正是刚才进来的水道，继续往里游，回到陵墓的地面建筑群里，爬上左面的狼头壁画平台，跳下斜坡，这里比较高回不去，也就是特意封死你返回的念头，所以只有向前走，击碎挡路的木条，前行不远，就进入了下一关。



本关满血过关可能 50%（如果你动作敏捷，能躲开第一条凶恶鳄鱼的话，其它就无所谓了，特别是有枪的敌人反倒是无关紧要）。关底物品计（照明弹×51，小药包 ×7，大药包 × 3，Uzi 枪子弹×300，Shotgun 枪 normal 子弹×36，Shotgun 枪 wideshot 子弹×18，Revolver 枪子弹×24，，Crossbow 枪 normal 子弹×10 ）

#175 Egyptian Mythology 2: King Echnaton's Tomb

第2关 王陵



第 2 关 King Echnaton's Tomb (王陵)

秘密地点 6 of 6

2.1 墓园

一开始，劳拉就来到了 Echnaton 法老王陵的墓外庭园中，姑且按中国习惯称为墓园吧。身后的大门已经关上，再无退路，听到有不少武士的呼喝声，必须马上行动了。这里前后左右各角共有四个武士出现，直接战斗必遭合围痛击，躲吧又没什么好去处，这些家伙可是既能下坑又能上台的，光躲也不是个办法。注意到这是一个中央有大纪念碑的大广场，正前壁上有一个通道，被铁栅栏门封着，四壁都是些高低大台阶，其实，右前角处可以看到有处木障，显然必有奥妙。



正确方法是立刻跑向右前角，经过大纪念碑时开始跳着跑，这里的台阶都是可以跳上的，注意不要使用加速，那样容易被台阶卡住，反而欲速不达，也不要起跳早了反落在台阶下被卡住，要轻盈地跑跳，到达最上一层台阶时稍向右偏些跑跳，这样比较流畅。到达木障时也不要开火打，应该距其不到一步时就起跳，正好越过木障同时跳抓住前面墙壁，立刻上攀，只要你攀上一人多高以后就差不多安全了，上面有藤萝遮挡视线，武士们是不会开枪的。如果你身手足够敏捷的话，多跑几次总有很大机率毫发无损地攀上。我是跑了第一次已经成功了，一激动松手落下来了，结果被乱枪打残，第二次上是上去了，但是被追来流弹扫中脚后跟，多少掉了点火柴头般大的血，想想就这吧…



攀到顶，右移落下，沿二层长长的石墙通道，来到墓园左前角上方的一侧，击碎前面的木障，扳动一个摇把开关，打开了下面铁栅栏门，动画显示里面正是本关题图画面的地方，十分宏大精美。



转身跳上石墙，马上跑到铁栅栏门左上方角落的青铜狮子处，躲到狮子身后。



拔枪，走出去，打几枪，就回来，然后再出去，开火，总之耐心地把下面乱走的四个武士一一点名。



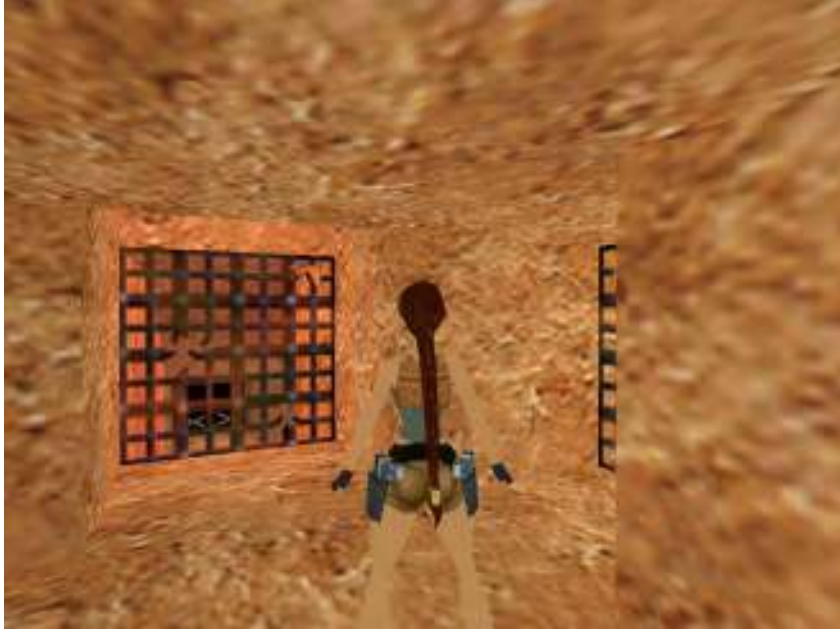
有时，会有一半武士找不到，其实他是钻进了打开的铁栅栏门里，在里面的某处铁栅栏门前卡住，可以追进去，在其背后击杀之。其实，如果你不先扳动摇把开关的话，在院子里就能把他们一举全歼。



这一节其实很简单，写得有点细，就是为了分享战斗的喜悦，呵呵…

2.2 墓道

听到再无动静后，就手挂在边缘落下，正好来到打开的铁栅栏门前。爬上石台进入铁栅栏门内，沿通道前行不远，听到背后的铁栅栏门又关上了，不过倒是没什么异常发生，无非就是不想让你再出去了。前行，来到一个三岔路口处，前面是一个不开的铁栅栏门房间，右边是右方是一个短通道，前行也是一个三岔路，里面有三个被铁栅栏门封着的房间。



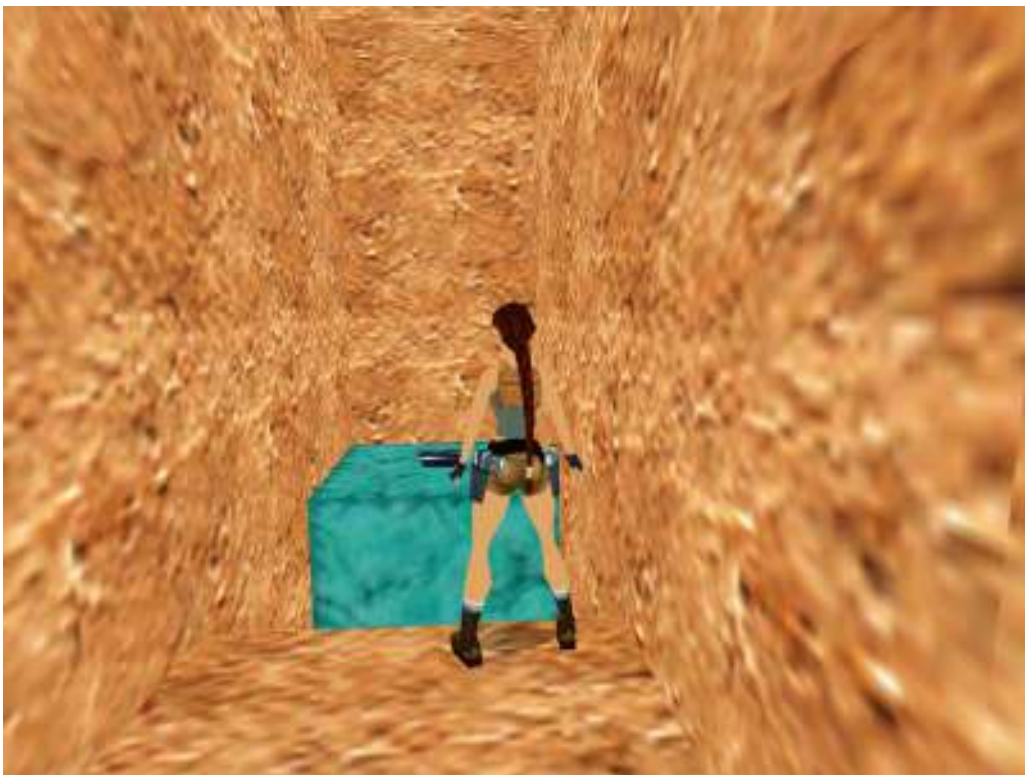
我们以面对有三个铁栅栏门的三岔路，右臂方向为入口的方位描述下地形。我们目前在通道可称**中央岔路**，左方那个不开的铁栅栏门可称**墓道左中铁门**（同理，我们右方的入口可称**墓道右中铁门**）。有三个铁栅栏门的三岔路可称**前方岔路**，通道中的三个铁栅栏门，可分别称**墓道左前铁门**、**墓道正前铁门**、**墓道右前铁门**。看起来一时无路可走，但是这个就比较简单了，经过上关的熏陶，我们知道本作房间的特点就是左右对称，所以回到第一个三岔路口处，后壁那块石头明显有异，往里推到底，听到有门打开的声音，走进去，也是一个三岔路，可称**后方岔路**，其左右都有通道，但是都被铁栅栏门封着，也可分别称为**墓道左后铁门**、**墓道右后铁门**。



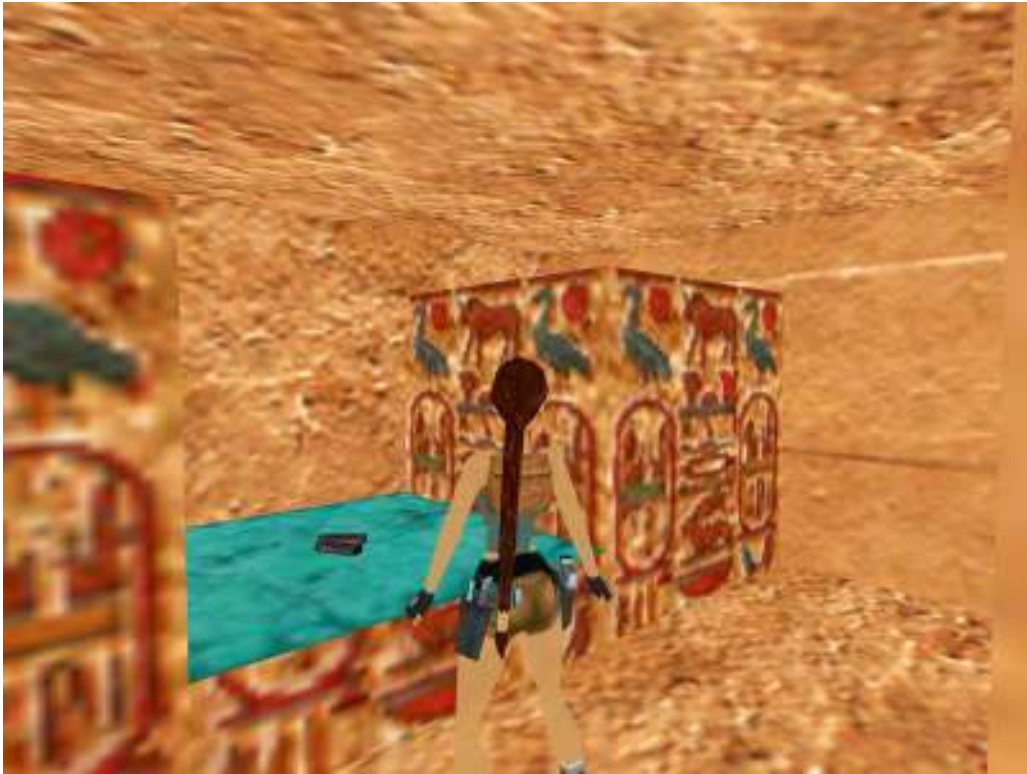
往回走，进入**前方岔路**，**墓道右前铁门**已开，走上台阶，跳入里角坑中，前面上不去的壁洞里有个大彩绘花瓶，上下跳动击碎后，听到有门打开的声音。



往回走，进入**后方岔路**，**墓道右后铁门**已开，走入里面通道，跳过一个鬼脸火坑，爬上壁梯，再次跳过一个鬼脸火坑，在蓝色石台上可得到**瞄准镜**，同时听到有门打开的声音。



往回走，再次进入**右方岔路**，**墓道左前铁门**已开，走入里面通道，跳过一个鬼脸火坑，来到一个四壁都是法老像的房间中，在蓝色地板上可得到**补给物品（Uzi 枪子弹×30）**，同时听到有门打开的声音。



返出，**墓道正前铁门**已开，那里正是本关题图画面显示的大房间。

2.3 献殿

走下斜坡，听到右角空地上有细碎的声音，走过去发现有只小红蝎子正在乱爬，虽然它上不来，但是还是几枪击杀吧，因为有意外惊喜，在其尸体处可得到**补给物品**（**Uzi 枪子弹 ×30**）。



击碎木障，走下台阶进到房间里。房间不忙研究，先跳下水池，在水底中央一处凹地上可找到**补给物品（Uzi 枪子弹×30）**。



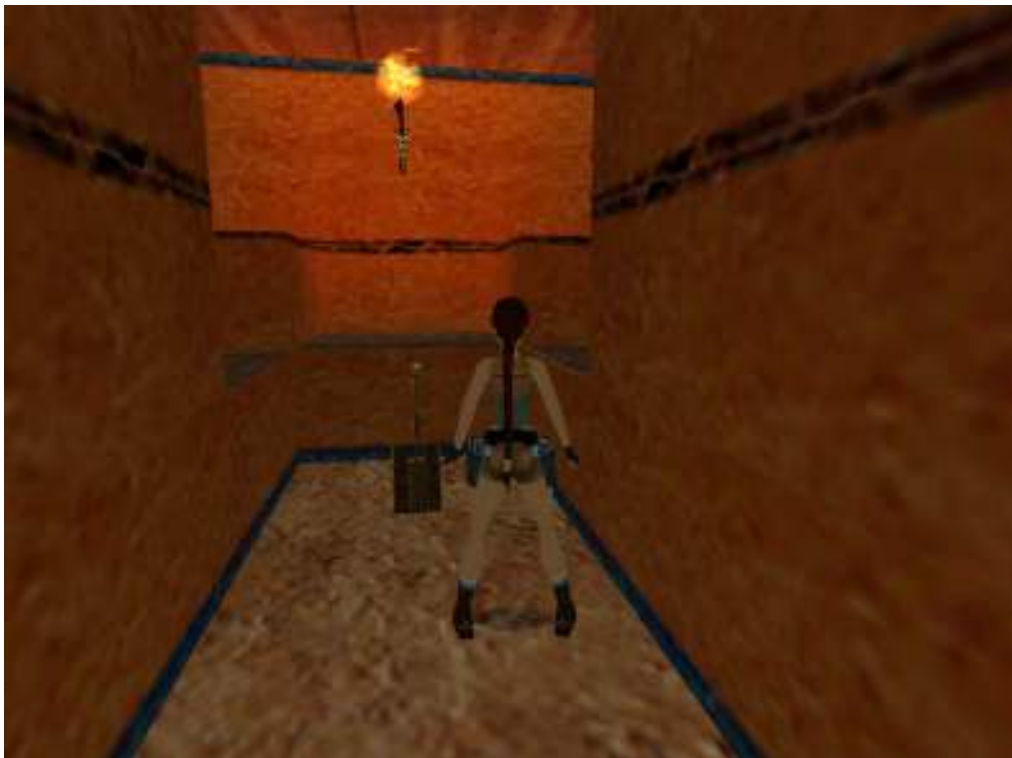
上来，返出到房间入口的台阶上，我们以背对来路，面向中央高台的方向，研究下地形。这是一个中央有高大石柱的大水池房间，四壁有二层断续石板回廊，连同地面，形成总计三层的回廊大房间，看似祭祀场所，按中国习惯可称**献殿**。四壁彩绘着埃及风格壁画和双王头像，在一层和二层每个方向上每层都有一个不开的灰色法老及其后妃像的大门（我们进来的入口，姑且也算一个），总计二层八个大门。目前我们在一层后方的入口大门，可称为**一层后法老像大门**，相应地把各层大门分别称为**一层前、后、左、右法老像大门**，**二层前、后、左、右法老像大门**。三层的前后左右则没有大门，应有大门的部位只是些彩绘侍女壁画，上面似有些东西。这八个大门已开一个，我们的任务似乎是要打开这七个大门？事实上，这些大门完全没用！这地方的任务完成后，我们也不会再回来了，如果都能用上，那么就会是一个非常好的超大迷宫，有点可惜。



看完了地形，可以行动了。注意到正前壁**一层前法老像大门**和我们进来的入口处**一层后法老像大门**，在其门框左右都有壁梯可到二层，四个梯子随便选一个，攀上移动到二层回廊，然后跑跳攀到中央高柱的二层四羊平台上。其中央大柱的前后壁仍有暗梯，攀上暗梯，到能看到背后三层平台时后空翻落到上层，然后再跑跳攀到正前壁三层的壁画前面，可得到 **Eye Piece 1（目镜部件 1）**。



直接跳入水中，游上来跑出入口，回到外面，进入**后方岔路**，**墓道左后铁门**已开，走过台阶，来到里角，扳动一个摇把开关，听到有铁门打开的声音。



2.4 墓道

返出，来到**中央岔路**，**墓道左中铁门**已开，走上一个大斜坡，来到尽头的拐角处时，听到背后的铁门关上了，必然有异。前面是个直角拐弯处，地面较平，拐过去的通道较高，一旦你踏上此直角拐弯处的较平地面，就会听到声音突变，预示危险来临，有一个铁蒺藜从上面的通道中滚来。攀到上层，马上跑进一上去右方的通道内，躲过铁蒺藜，动作要快。



其实，你完全可以不那么慌张，正确方法是站在较平地面一角的斜坡上，背靠通道墙壁，然后一跃而上，信步走到右方的通道内，笑看铁蒺藜落下。注意不要试图前行一步触发后，再后退到大斜坡等待落定，那样弄巧成拙，铁蒺藜正好把通道口堵个严严实实，前后无路…



这里是一条二头乌羊雕像的短通道。连接两条长斜坡通道，左方长斜坡通道是刚才铁蒺藜落下的通道。



我们先到右方长斜坡通道看看，走到头，发现被不开的铁栅栏门关着，里面是个红光掩映的房间。



返出，这回来左方长斜坡通道，一路走去，感觉是走了个“回”字形路线，路上需要爬过一个斜台，最后来到一个绿色浅坑前，绿色通道又拐向上方。不要下到，就从旁边褐色地面爬上，躲到一个绿色石台后，然后往绿色通道走一步，马上退回绿色石台后，听到声音突变，又一个铁蒺藜从上面的绿色通道中滚来，笑看铁蒺藜落到绿色浅坑中。



一切平静了以后，沿绿色通道上行，来到一处凹坑中，扳动一个摇把开关，同时似乎听到有武士活动的声音，就在不远处。



沿原路返回，当来到二乌羊通道时，要引起注意，武士就在右方的大斜坡通道中活动，二乌羊通道跑几步，然后转身跑回左方大斜坡通道拐角处躲着，武士会冲到二乌羊通道中转悠，但是不会过来，右移出去开二、三枪就回来，等他动起来就又出去照计行事，不一时打杀。有时他会躲回右方大斜坡通道不出来，那就在跑到二乌羊通道引诱一下即可。



这回来到右方大斜坡通道的尽头，铁栅栏门已开，进入一个青狮雕像房间，击碎前面挡路的木障，前方是个向下的大斜坡，此处有木障，则显然有异。注意到大斜坡开始处的顶部藏有个铁蒺藜，你一旦越过此处，必然触发铁蒺藜，这次这个可不像前两个慢腾腾的，这个非常快，所以正确方法应该站在铁蒺藜下方，先把身体稍向通道的右壁移一点（太靠左了，到头时也许顶在墙壁上转不过身），然后加速跑，冲下斜坡时，向左拐进角落的凹处，躲过铁蒺藜。



爬到凹坑上层，很明显旁边就有个矮洞，爬进去到达**秘密地点 1**，可得到**补给物品**（**照明弹×12**）。



爬出矮坑回到上层，往上继续走，来到一个红色的有些不舒服感的大斜坡，不舒服感来源于通道墙壁似乎是红色蛇皮纹…滑下长长的红蛇纹斜坡，击碎前面的木障，再滑到下面房间，熟悉的古墓丽影一代主题曲响起，告诉我们这真的是埃及（废话）。这是一尊狼首人身雕像的房间，关于此神，书上是这么说的：“**阿努比斯，是埃及神话中的亡灵的引导者和守护者，掌管和守护亡者的灵魂。这是为了防止亡者的灵魂受到二次伤害，而导致法老无法复活。所以古埃及人认为唯有阿努比斯的守护才可让他们的灵魂得到庇护。这也就是为什么在法老的坟墓中都可以看到阿努比斯的身影。阿努比斯主要是负责审判之秤的称量工作，就是在秤的一边放置洛克的羽毛，另一边放置死者的心脏，如果心脏与羽毛重量相当的话，那么这个人就可以升上天堂，与众神永生，如果心脏比羽毛重的话，这个人就有罪了，将会被打入地狱，会被魔鬼吃掉。阿努比斯的原型是上古法老奥西里斯（冥界之掌管者）和伊希斯之子。**”我倒！不会是又要摆弄那个鬼天平了吧…



2.5 阴司

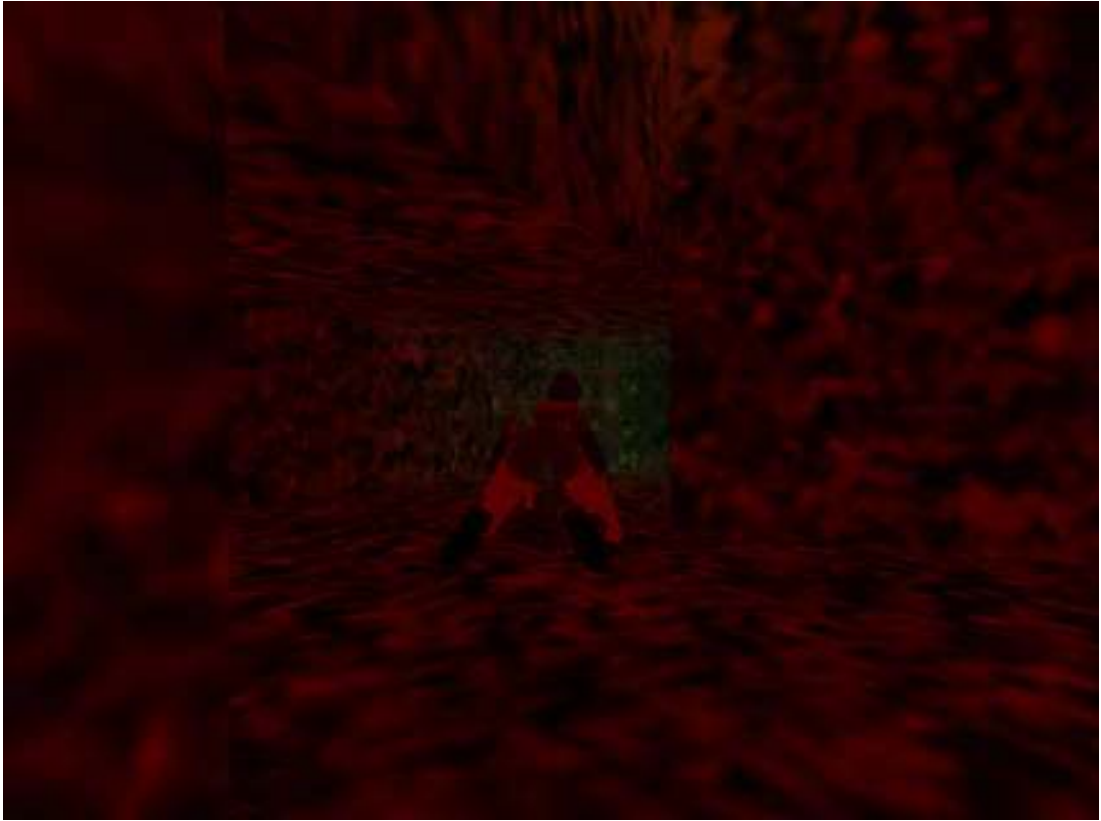
既然阿努比斯是亡灵的引导者、守护者和审判者，那么这里就按照中国习惯，姑且称之为**阴司**吧（怎么感觉有点别扭呢）。爬上阿努比斯雕像背后的高台，注意到左翼两壁的天花板上都有顶梯，其中一处壁梯下还有个不开的铁栅栏门，此门可称**阴司 1 号铁栅栏门**。



先跳抓住一边没铁栅栏门的高台边缘爬上，远远击碎大彩绘花瓶后，抓住天花板上的顶梯荡到对面，扳动一个摇把开关，打开了对面高台上的铁栅栏门。然后在由顶梯荡回对面（此处离地较高落下要损血），再来到另一边有铁栅栏门的高台，远远击碎大彩绘花瓶后，抓住天花板上的顶梯荡到对面，击得到**补给物品（Uzi 枪子弹×30）**。



荡回来，爬进打开的绿色通道内。一进去，有处地面可立起身来，头道非常高，根据经验这必然是回来的路，再往右爬，发现尽头是个不开的铁栅栏门，可称**阴司 2号铁栅栏门**。



返出，继续往绿色通道里爬，爬到一处绿色房间，沿石缝继续右移到可以立足处，尽头也是个不开的铁栅栏门，可称**阴司 3号铁栅栏门**。



前行来到一个彩绘壁画大房间，房间四壁有二层回廊平台，房间底下是绿树大坑，坑的四角有四尊青狮雕像，同时雄浑的音乐响起，但是隐隐感觉有些怪异。



注意到入口左后方有个通道，走到头又是个不开的铁栅栏门，可称**阴司 4 号铁栅栏门**。门又是回字纹方形机关，估计需要找到什么钥匙来打开。



跳到坑中，坑中不用乱走，除了一个暗火坑没啥好东西，来到左后角（西北角）的青狮子雕像处，爬上狮子石台，再跳到左壁的高台上，转身对准左后方二层回廊较远一点处，跳抓住攀上二层回廊，回头看下，也只有此处可攀上，其它处预计你落脚处都给你贴心地设计了个鬼火地面…其实鬼火地面也是可以跳攀的，跳攀住不上来就行，左移到没有鬼火地面处再上来。



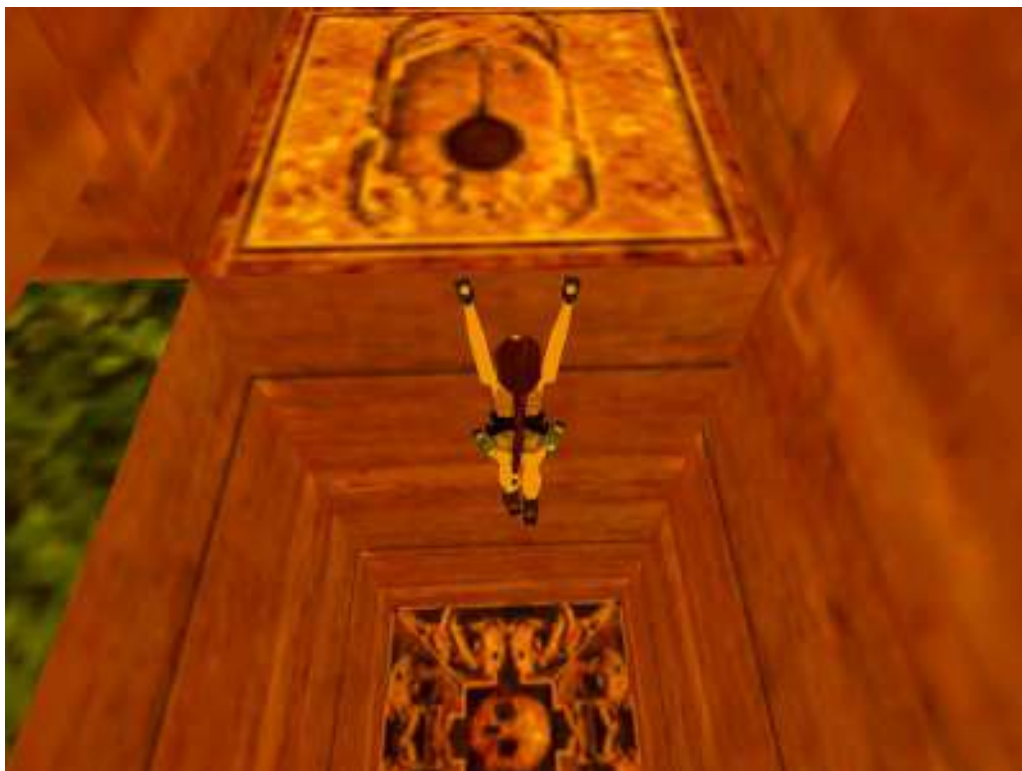
往右走，来到回廊断续处，跳攀住对面鬼火地面，移动可上来处攀上，在右后角的石台上得到 **Ba Cartouche**（漩涡纹饰，古埃及碑上在王和神的名字周围的椭圆形装饰）。



还是抓住鬼火地面边缘，落到下方的入口石柱上，这回沿通道来到**阴司 4 号铁栅栏门**处，在墙上的机关里使用 **Ba Cartouche (涡漩纹饰)**，打开了**阴司 4 号铁栅栏门**。进入，沿绿色曲折通道，走到一个鬼脸火坑处，其右方通道是个陷阱（尖刺坑），跳过鬼脸火坑，来到一处铁栅栏门前，此处可称**阴司 5 号铁栅栏门**。



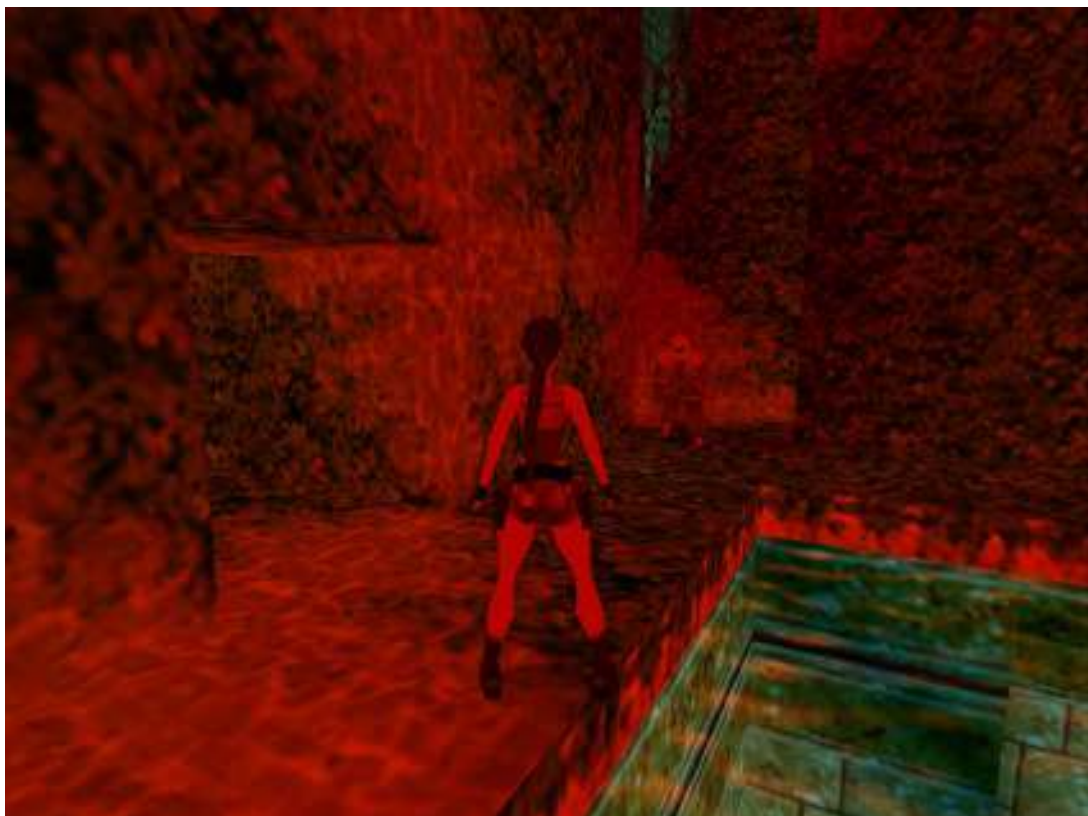
此门左方有个鬼脸火坑房间，入口挂在边缘右移到一处壁洞，爬上后落脚处是个甲虫图纹地面（话说埃及关卡里除了鳄鱼之外，我第二烦的就是甲虫…），这时听到有铁门打开的声音，正是**阴司 5 号铁栅栏门**打开了。



原路返回，进入旁边打开的**阴司 5 号铁栅栏门**内，在祭台上可得到**补给物品（Crossbow 枪及 normal 子弹×10）**，这 **Crossbow 枪**或 **Revoler 枪**，可以和**望远镜**组合成**带望远镜的枪械**，估计就快用到了。同时，动画显示打开了某处铁门，正是半道上的**阴司 3 号铁栅栏门**。



一路返回到**阴司 3 号铁栅栏门**处，往通道里走，有个木障挡路，击碎木障后进入一个**血红色墙壁水池房间**，听到有武士脚步声传来。武士是从房间左角的台阶通道里出来的，由于**血红色墙壁**的映照，使得他**满身红光**，看上去十分狰狞。



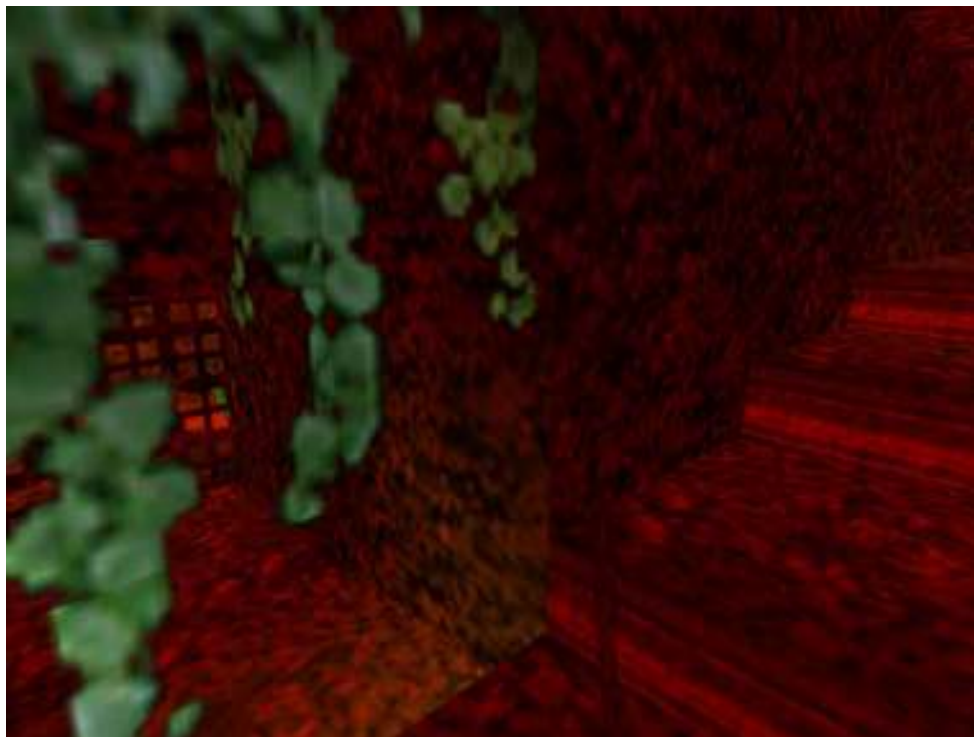
这里不是战斗的地方，没法躲，正确方法是不急着打碎木障，先往木障一个滚翻，听到有武士脚步声传来后，马上往回跑，一直跑进对面有二层回廊的彩绘壁画大房间，其实房间入口左边那个平台是可以斜斜跑上去的，劳拉至多绊一下脚而已！



到达那块平台上后，先往里移下，然后偷眼看外面通道，只见那家伙追到通道中部看了看，就转身想回去，哪里由得了它，立刻左移瞄准开火，这家伙干挨枪找不到目标，只好退回木障房间。再次进入通道引诱一下，如法炮制，这一次他可就回不去了。



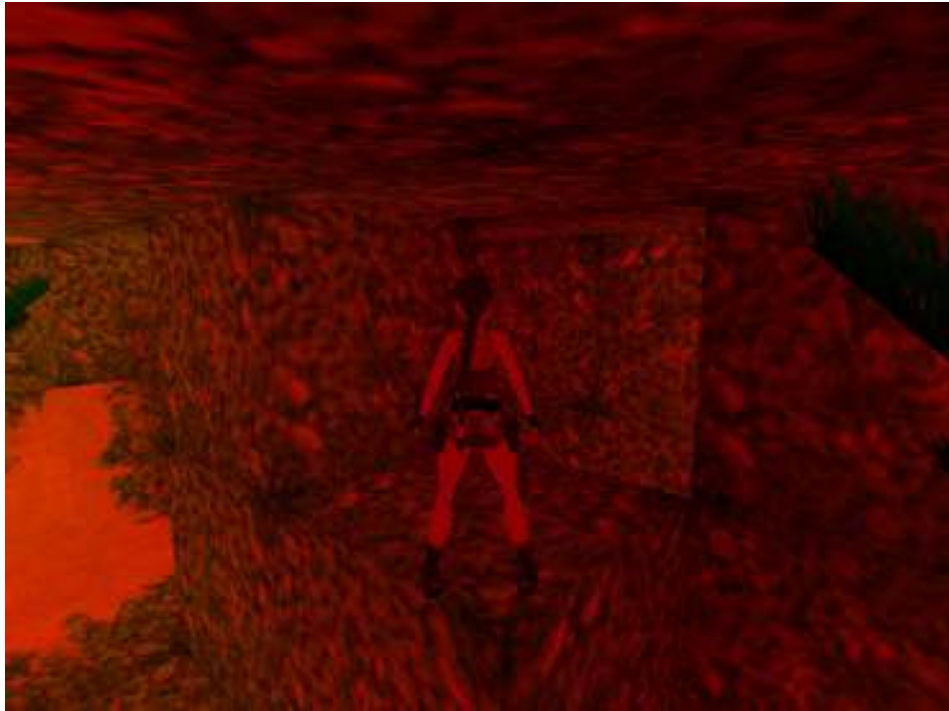
进入木障房间，先来到房间左角武士出来的红色台阶通道里走走，走到半路时，发现左方绿藤掩映中有处被铁栅栏门封闭的房间。



前路先不用去了，返出，跳入水池中，沿着高低不平的水道往前游，这时音乐比较奇妙，显然有异。最后游进一个红色横纹房间，从浅岸刚一上去，就会听到有武士的声音，马上后退下水，立刻往出游，注意不要让高低不平的水道挡住碍事，也不要提前浮出水面耽误时间，当游到岸边时马上出水上岸，加速跑向老地方即可，武士已经赶到了，动作稍慢就会被其追出击中，如果在红色横纹房间里面呆得时间过长，那当你游出来时，也许在水里就得被武士打个半死。



以下老办法击杀武士，再次进入红色横纹房间，爬上上面的台阶后，发现空无一物，注意到左右角都有一个绿色地面的壁洞，攀到右边的壁洞，上去踩一下绿色地面即可，这里注意，只要踩右面的绿色地面就行，左边的没用，既然没用就不要乱踩了。返出，进入那个有铁栅栏门的红色通道，这时半路上的那个铁栅栏门已开，进入来到一个火坑旁边，攀到其左边的石台上，跳进一个有棕榈树的坑内，到达**秘密地点 2**，可得到**补给物品（Revolver 枪子弹×6，大药包×1）**。



返出外面红色通道，沿台阶曲折前行，跳过两个暗火坑后，来到一个红色地洞前，小心挂落下方，发现正是**阴司 2 号铁栅栏门**附近，它已经打开。里面是一个绿色大斜坡通道，往里走，就结束了**阴司**之行。



2.5 绿里

往里走，身后的铁栅栏门关上了，好在暂时未见异常，据说这里还有个武士捣乱，但是我没有碰到，难道是被我在前面已经乱中打死了，或者我怀疑是刚才在水洞里踩了左面的绿色地面就有，而我是没踩所以没有？已经走了一大截了，懒得再去验证了。

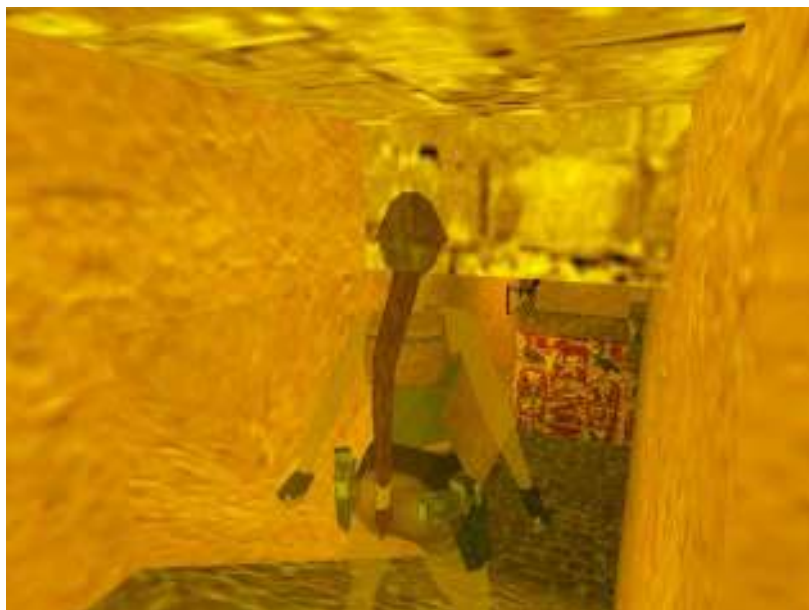
来到一个水坑的上方，四面大片绿色环绕，有三个去处，姑且套用个美国电影名字，把它称作**绿里**，其实这地方和《绿里》里描述的灵异监狱也差不了多少。这里地形不复杂，我们还是以背对来路的方向，简单描述一下地形。正下面是个深水坑，水坑里的通道目前被铁栅栏门封闭着，右边有壁梯可供上下，可称**绿里壁梯水坑**。正前面是个石头通道，尽头是个被铁栅栏门关着的有四尊乌羊雕像的房间，可称**绿里乌羊房间**。正左方有个绿色矮通道，不知通向何方，可称**绿里绿矮通道**。



跳到**绿里绿矮通道**处。爬入绿色矮通道中，前面有处凹地可下，转身抓住壁梯往下走，听到有蝎子爬来的声音，其实这里不高，可以马上松手落地，举枪击杀从下方黄砂通道里冲来的一只蝎子。爬过黄砂通道，，身后有个铁栅栏门落下关上了，想必有鬼。来到一个不大的房间，在一角的祭台上可得到 **The Hand Sirius(天狼星)**，同时听到有铁栅栏门打开的声音。



往前走有个斜坡，斜坡不忙下，这回可是真的有鬼。注意到斜坡下面下面是个有彩绘台阶的金色房间，彩绘台阶通向左壁上方，那里原来有个铁栅栏门，刚才我们听到打开的声音正是这里。



滑下斜坡，立刻有两名武士突然发难，这里地方狭小，退路已断，真的是试图瓮中捉鳖啊！不要理会，硬拼的话，想不吃个药包那简直是不可能了，这里没法全身而退。正确的方法是，贴着右壁滑下斜坡，不要滑到底，要差不多滑下三分之二的斜坡时，马上起跳同时微向右拧身形，这样就不会形成一路滑到底时的极其误事的大趔趄（这是最关键的一点），而且正好能落在较低的二级彩绘台阶前方恰当的位置！马上前跳跃上二级彩绘台阶，接着往左方通道里连续来二个左侧翻，正好落在左方通道里较高石台的边缘！背后就是向上的通道，但是不要转身爬，那样太慢，多半脚脖子得挨一梭子…也不要马上后空翻，那样正好卡落在向上的通道口，应该是刚落在较高石台的边缘时，先往前贴一下前壁，把空间凑足，然后马上后空翻，正好落入向上的通道口里！接着往通道里后退一大步，这样两名武士即使追入下面的通道里，也只能徒唤无可奈何！



这里不只是靠运气好，而是得多练几回才能拿捏得正好，我们完全可以在二鬼做出反应之前，就堪堪遁入向上的通道中！看着俺上来后的血量，又省了一个药包，呵呵，身为一贯节俭持家的山西佬的俺，欣慰地笑了…如果你手法不太熟练或运气不太好，那你这一段掉不少的血是难免的了，但是如果还能剩半管以上的血，我倒是觉得其实也可以接受的…安全上来以后，他们是不会追上来的，现在我们有二个选择：其一，偷偷返回去，先挂在上方的通道口，把他们诱进下方的通道里，寻机一一暗杀，试过可行，不过他们也不傻，不会总呆在里面让你打，假如因此再受点伤，那可真的一点也不合算；其二，不管他们的死活，漫步往前继续走，反正看地形估计下面再也不会回去了。再说他们身上也没啥东西，话说设计得这么抠可真是无趣…



一路前行来到一处法老像处，左边是一个水坑，右边有个通道。先往通道里走走看，通道口左方有一个不开的铁栅栏门，里面似有竖杆，隐隐约约里面最下层还似有 **Ba Cartouche**（**涡漩纹饰**）机关。为了方便大家，给个名称**绿里法老像通道左门**。



往前继续走，通道尽头右方也有一个不开的铁栅栏门，可称**绿里法老像通道右门**，门里面的高台上可以看到也有一个**The Hand Sirius(天狼星)**，高台下的大房间看样子正是一开始的**绿里乌羊房间**。这时会有非常曼妙的音乐响起，一路伴随着劳拉继续前行！



返回水坑边，跳入水中，正面是一个不开的铁栅栏门，估计多半是回去的路径，事实上那里也正是通向**绿里壁梯水坑**的水下通道。这里是一个十字形水下空间，以我们落下来时面对的方向为准，正前面是通向**绿里**的铁栅栏门，可称**十字水坑前门**，同理，正后面、正左面和正右面，都有铁栅栏门，可分别称**十字水坑后门**、**十字水坑左门**和**十字水坑右门**，目前只有**十字水坑左门**是开着的，其它三个门暂时都关着，不用去。



2.6 十字水坑左门

游入**十字水坑左门**，上浮攀上，来到一个黄砂岩壁通道，通道向左拐去。且慢走！这里有个秘密，这就是一上去拐角那块石壁其实是可以动的！本来按说也未必能早早发现，但是这回一上来就发现了，这完全是因为那二武士未杀，还在活动着，看方位其位置正好是这里的顶部房间，所以一上来时突然听到有武士呼喝声，一时没搞清楚拔腿就想跑，结果无意中顶在此墙上跑动着，老古墓都知道，只要劳拉顶在某处不停的跑，则此处非常有可能是可推动或者可进入的地方。看来不要滥杀无辜还是对的！



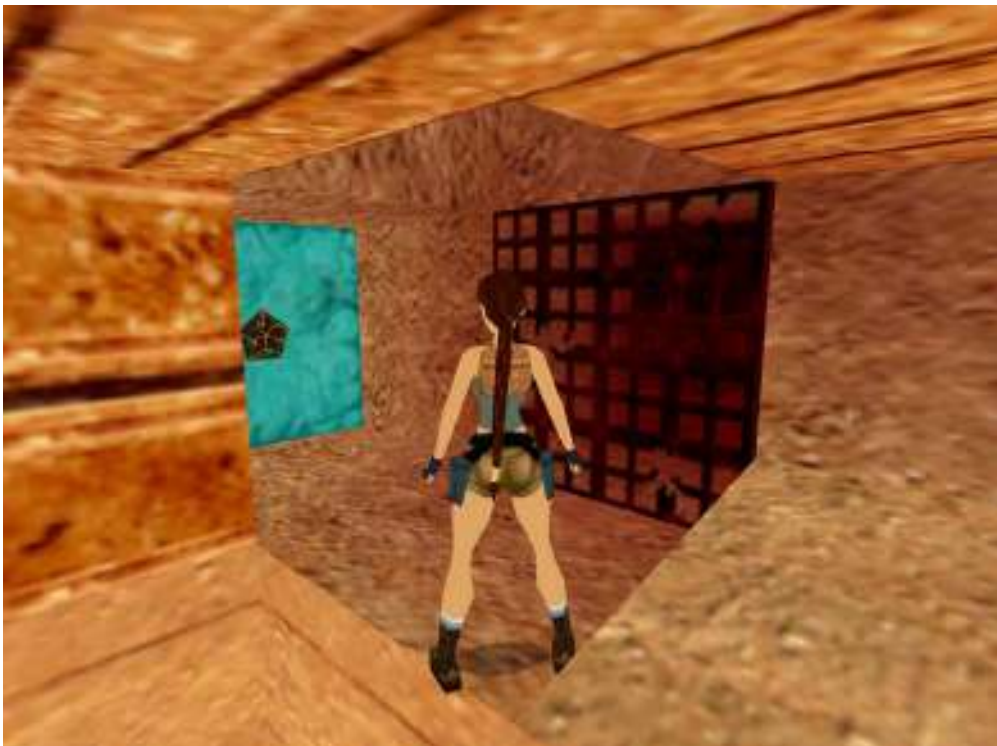
把那块石头推到最里面，再把左边的石头推到最里面，一直推了好久，终于来到了一个绿藤掩映的小房间，这里正是**秘密地点 3**，可得到绝对好的**补给物品 (Revolver 枪)**，这个谜题设计的非常好！



出来继续前行，击碎一个木障后，往前来到一个黄沙深坑房间。深坑的前面和右方都有铁栅栏门，自然都关着，先跳入黄沙深坑中，上跳抓住左壁的裂缝往右移，爬上一处壁洞，然后跳抓住头顶的顶梯，荡到正前方落下，话说在这个壁洞练个大拧身斜跳，其实也可以到达这里，那个顶梯其实一开始我根本没意识到。



这里有几个铁栅栏门，右壁有二个紧挨着的不开的铁栅栏门，看里面金壁辉煌的情形，怀疑是一回事，不知究竟如何。左边那个不开的铁栅栏门里面金壁辉煌，血光弥漫，估计是个要命的地方。门旁有个五角星钥匙孔，在里面使用 **The Hand Sirius(天狼星)**，打开了左铁栅栏门。



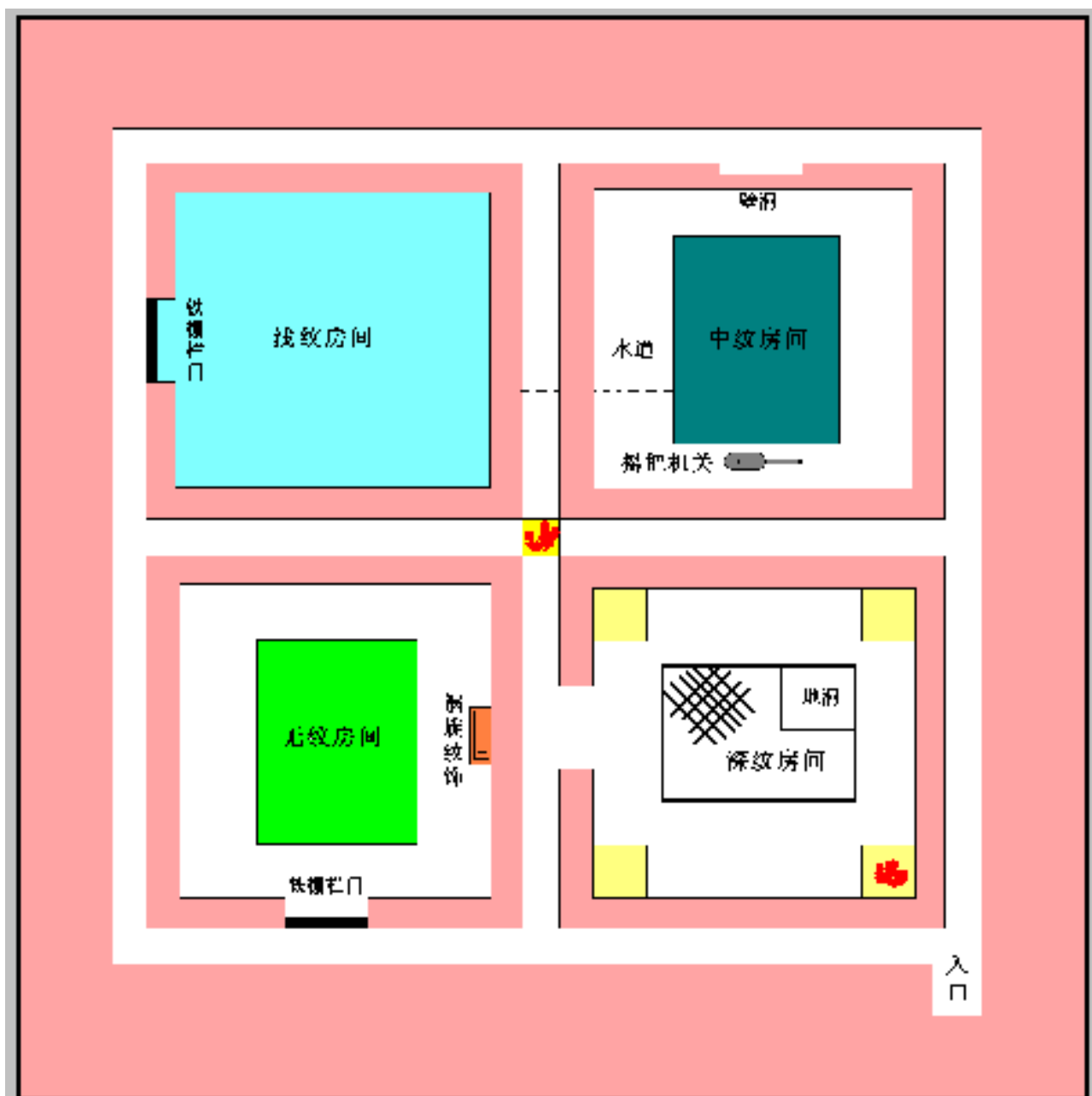
一进入，声音突变，而且激昂无比，显见有强敌出没！先往入口左方的环廊通道走，发现有二名武士冲出，不过不用惊慌，这二武士居然对劳拉有些视而不见，只会像无头苍蝇一样四处乱走，不小心还会被撞着，真是奇哉怪也！难道是前面哪个地方我们没走寻常路，以至于并没有触发机关？不管他了，悠闲地拔枪，把路过的二武士一一击杀。回到入口，这回往正前方的环廊通道走，顺手击杀这边的另外二名武士。在此屋里总共击杀四名武士，一切又归于平静。



这里是一个四壁为红墙、中间有超大房间的地方，该超大房间被十字交叉的图纹台阶通道，划分为四个小房间，十字交叉点是一个火台。



此处也是个小迷宫，四处红光弥漫，地貌非常相似，容易把人走迷糊了，我说刚才那四鬼迷迷糊糊的，八成是给转晕了…这里可称**十字水坑迷宫**，好在划分出来的四个小房间的墙面纹饰有些不同，分别可称为**十字水坑迷宫无纹房间**、**十字水坑迷宫浅纹房间**、**十字水坑迷宫中纹房间**和**十字水坑迷宫深纹房间**。我以背后正对入口为方位，作了一个迷宫地图，供大家参考。



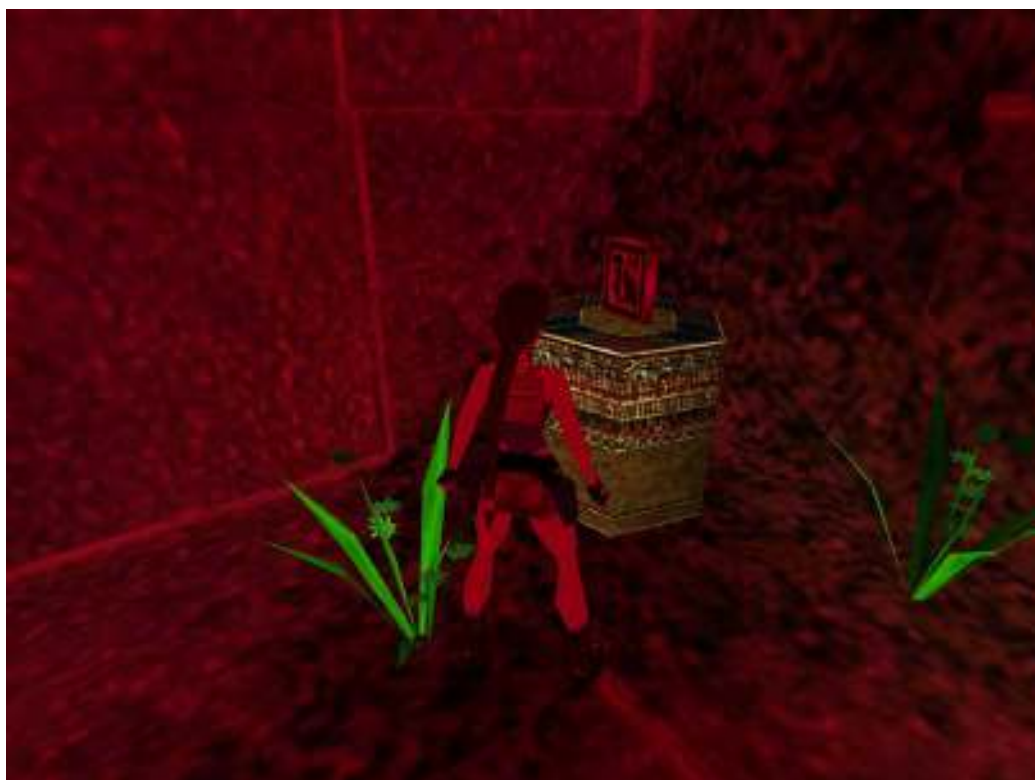
绿甲十字水坑迷宫图

绘制：古道西风
larachina

按图首先进入**深纹房间**，里面地上有个铁格子地板，地板左角有处木障。注意到此屋正面墙上有法老及王后壁画，其右侧的一个图纹石台上有火柱正在燃烧着。



击碎木障，现出一个地洞，跳下去落到地下室中的一个石台上，先不忙下到地面，拔枪击杀在地面绿叶草丛中乱窜的一只蝎子后，然后再下到地面，走到里角，在祭台上得到 **Ba Cartouche**（涡漩纹饰）。



爬回到上层来，注意到火台上的火焰已经熄灭，估计必然有异。爬到该火台上站一下，没什么动静，只好原路返出，发现中央交叉通道中间的火台已经熄灭，跑过去踩一下中央火台，听到有铁栅栏门打开的声音。其实第一个熄灭的火台有些多余，中央火台的火焰并非凑过去就会点着人，只要从边角飞快掠过，一样能使铁栅栏门打开。转过个边角来到**无纹房间**，进入打开的铁栅栏门内，在正面墙上的机关处，使用 **Ba Cartouche（涡漩纹饰）**，听到另一个铁栅栏门打开的声音。



返出来到**浅纹房间**，进入中央的大水池，游过一段短水道后上岸，先在一处壁洞附近捡到一个小药包（该壁洞在外面是可以看到的，但是攀不上来），然后返回岸边扳动一个摇把开关，动画显示本迷宫入口右壁的那二个不开的铁栅栏门，其中第一个（右前角）铁栅栏门打开了。



返回到迷宫入口右壁的右前角铁栅栏门处，走入里面的通道，身后的铁栅栏门又关上了，这是一个地面似乎被烧焦的通道，却又像是蟒蛇皮花纹，总之到处透露着一些不安全的气息，姑且称为**十字水坑蛇纹房间**。前行来到一个鬼脸火坑前，火坑左右都有一个通道，右方的通道尽头是一个不开的铁栅栏门，因此先爬进左边的矮通道内，爬到可站起身处继续走，注意到右壁有处奇怪的凹洞，推了推没用，感觉有些奇怪。走到里角是另一个鬼脸火坑，挂在坑壁转到另一边的壁洞，爬上去击碎一个大花瓶，得到又一个**The Hand Sirius (天狼星)**，同时听到有铁栅栏门打开的声音。



再没东西了，可以返回了。**但是且慢，花瓶背后的石块其实可以推动！**把它推到头，里面是一个狭窄的小房间，把右前角的另一块石头也推到头，现出一个壁洞来，上到壁洞，此处是一个圣甲虫石台，站上去后就会听到又有铁栅栏门打开的声音。



原路返回，路过矮洞开始处的凹洞时，发现并没有被石块填满，看来这里是实心石墙，但是这显然是一个精心设计的提示。回到最初的鬼脸火坑边，这次进入右方通道中，往前来到刚打开的铁栅栏门内，这是一个有一座赛斯坐像的房间，坐像的右方有一个不开的铁栅栏门，注意到坐像的背后隐藏着一个壁洞。走到坐像前，拖开坐像，爬进坐像背后的壁洞中，前面是个两岔路，其中右方正是那道被圣甲虫石台打开的铁栅栏门，里面是**秘密地点 4**，跳过一个鬼脸火坑，在里角可得到**补给物品（Uzi 枪子弹×30 和大药包×1）**，这个谜题设计的也是非常好！



返出，沿岔路通道左行，连续跳过两个鬼脸火坑，扳动里角的金色摇把开关，听到有铁栅栏门打开的声音，这回是外面坐像右方的铁栅栏门打开了。返回到坐像处，来到打开的铁栅栏门处，入口又是一个矮通道，先倒着爬进矮通道内，听到有异动后爬回外面，起身站起，马上转身开火，击杀追出来的一只蝎子。



再次爬进矮通道内，起身走入里面的绿色通道，注意到通道左壁有一个不开的铁栅栏门，里面也是个绿色台阶房间。先不管它，沿绿色通道一直前行，来到右方的彩绘房间。经过右壁的火台凹洞时，注意到火台的左右各一个壁洞，里面各有一个大花瓶，都击碎之，然后从斜角跑过火台，左边壁洞可得到**补给物品（Uzi 枪子弹×30）**，右边壁洞可得到 **Cartouche Piece 1（目镜部件 1）**。



出来继续前行，闪过另一个火台。看到前面有一个摇把开关，扳动开关，动画显示一处金墙绿地通道的铁栅栏门被打开，这是**十字水坑右门**打开了。注意到旁边有个矮通道，被一个大花瓶挡着，击碎花瓶后，听到有铁栅栏门打开的声音，此瓶其实管着两个门，一个门是该矮通道尽头的返回去的大门，这是正路，另一个门正是那个绿色台阶房间的铁栅栏门，但是已经没必要了！（如果你有兴趣的话，可以再次闪过火台，返回到刚打开的绿色台阶房间，击碎左右两边的木障，在里角的两块圣甲虫图纹地板上各踩一下，返回就会看到各处火台已经熄灭，此处的用意是先隔着有机处的火台，远远击碎大花瓶开门，再踩图案熄灭各火台，然后轻松拿东西，但是谁叫咱身手了得，可以直接闪过火台啊！）



2.7 十字水坑右门

跳入大坑中，爬到最初的来路，原路返回到水边，还可以听到**秘密地点 3** 上面房间里的二鬼在呼喝，呵呵。跳入水坑中，游回**十字水坑**，这次进入**十字水坑右门**（北面），上岸进入金墙绿地通道里，只是上来处水坑壁上的眼镜图案令人有些不舒服，但是也就仅此而已。走入回形通道内，沿通道走，四壁各有些凹洞，其中倒数第二个凹洞比较高大，显然有异。来到通道最里头的凹洞，将里面的石块推进一格，右上方现出一个壁洞来，攀到上层通道，将尽头的另一个石块往后拖一格，这时如果返出来到绕到倒数第二个凹洞，就会发现那里果然现出一个壁洞来，爬上里面的壁梯，扳动一个摇把开关，就可以打开**十字水坑后门**。



但是，仍然是且慢，该上层通道左壁上，其实还有一个石块其实也可以推动，就是你把第二个石块拉出来时，身子左边的那块！把它推到里头，现出一个短通道，里面是**秘密地点 5**，在里角的绿色石台上可得到**补给物品（Shotgun 枪 Wideshot 子弹×6 和大药包×1）**，这个谜题设计的也是非常的好！



2.8 十字水坑后门

原路返回到**十字水坑**，游进**十字水坑后门**（东面），上岸进入通道内，来到一处竖杆前，似乎听到有武士走动的声音，很可能是**秘密地点 3** 上面房间里的那二鬼。先不管他，爬上竖杆，后空翻落到一处通道，通道左方墙壁上是一个**涡漩纹饰**机关，机关上方另有一个竖杆，竖杆上方是另一个被铁栅栏门关着的通道，显然需要使用 **Ba Cartouche（涡漩纹饰）** 打开它。如果你前面观察得细致，你会想起那里其实就是**绿里法老像通道左门**处，难怪会听到那二鬼声音。当然目前无法可想，一会再说吧。



沿通道右边来到尽头，扳动一个摇把开关，动画显示一处高大房间中，壁上某处铁栅栏门打开了，其实就是外面**绿里乌羊房间**的大门。此时应马上上到较高处地面，转身击杀一只偷袭来蝎子。



原路返回到**十字水坑**，跳入水中，**十字水坑前门**（西面）已开。游出外面，向下方地洞里游，然后一路游过曲折漫长的绿色水道，最后回到**绿里壁梯水坑**，上岸处早有一只蝎子走动等候，寻机上来后击杀之。来到大壁梯边，听到有武士的呼喝声，爬上梯子后也不知所踪，估计仍是**秘密地点 3**上面房间里的那二鬼，说起来不杀之，多少还是有些干扰。



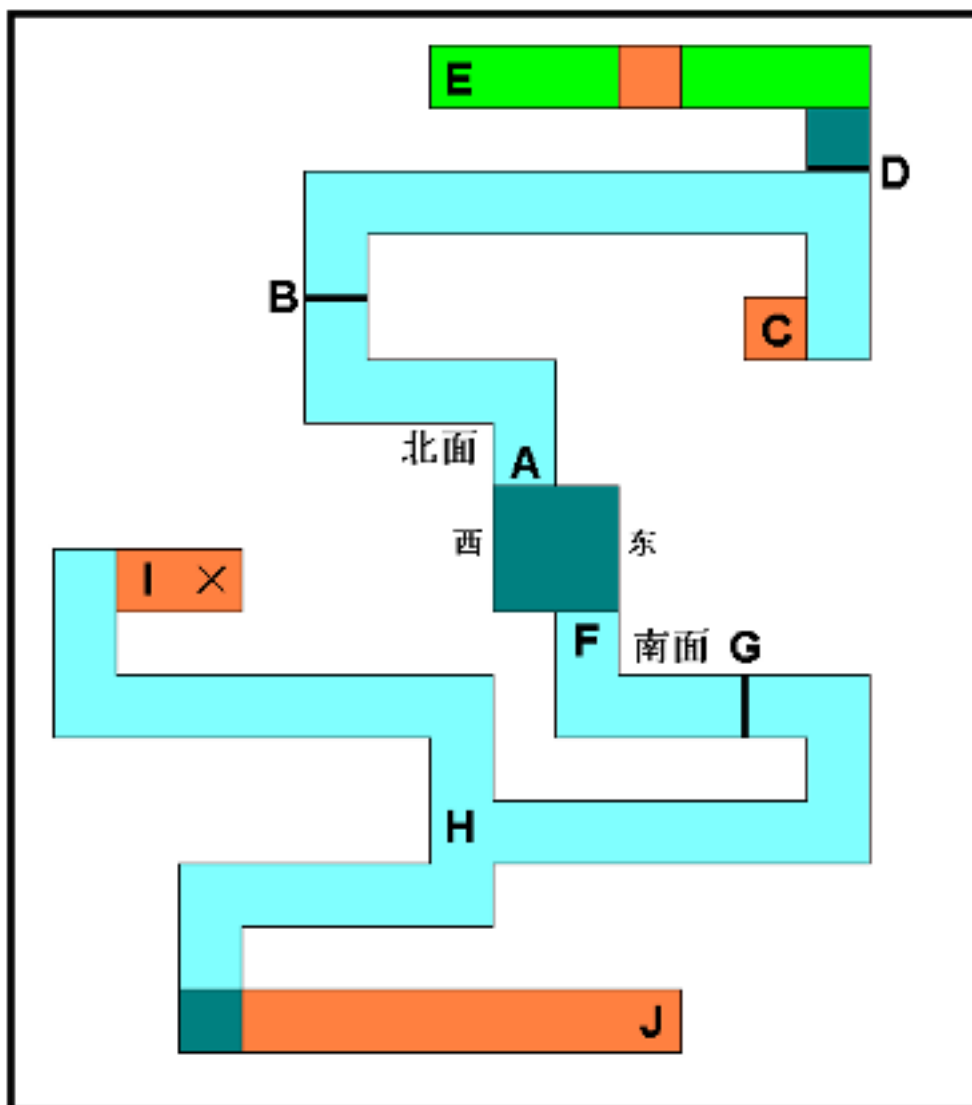
2.9 正殿

跳到壁梯水坑对面，来到**绿里乌羊房间**，大门已开，走入金碧辉煌的大殿，看起来此大殿（即**绿里乌羊房间**）似是主殿，故可正式名之为称**正殿**。其气势宏大，建筑精美，进去的同时会响起雄浑神秘的音乐。



以背对入口，面向大殿的方位描述下地形。大殿内中央有个水池，可称**正殿中央水池**，水池四角各有一个高台，台上各抽一尊乌羊卧像。水池四周是巨大的马赛克斜坡，构成中央广场，可称**正殿中央广场**。大殿正面壁上和入口对称的位置上有一个不开的铁栅栏门，里面房间里似有赛斯坐像，可称**正殿前壁房间**，其右边有个无门的壁洞，里面是个鬼脸火坑，火坑对面是个大斜坡，大斜坡的高处是另一个不开的铁栅栏门，此处一看就知道是回来的路，可称**正殿前右壁房间**。大殿左壁是前面提到过的，**绿里法老像通道右门**有**The Hand Sirius(天狼星)**的那个高台，台子侧面呈斜面状，所以一时上不去，可称**正殿左高祭台**。大殿右壁是一个不开的法老及其嫔妃雕像的木门，可称**正殿右像大门**。

分别来到**正殿中央广场**四角的圣甲虫图案地板上，不用说各踩一下（走到入口左后方，即西北方向时，会听到有武士呼喝声，看方位应该是脚下房间里那二鬼，不过，这倒也提醒我们注意这里是否有埋伏），然后以面向**正殿左高祭台**背对水池方向（北面），跳入**正殿中央水池**中。水池底下是个水下迷宫，参附图-绿里正殿水下迷宫图。



绿里正殿水下迷宫图

绘制：古道西风
Larachina

从 A 点游进北面的水道中，路过 B 点时原有的铁栅栏门已被四个圣甲虫图案地板打开，游到 D 点，有一个不开的铁栅栏门，右转 C 点凹处内有 **Uzi 子弹×30**。捡起后赶紧沿原路游回，先上去换口气，然后再次下水，这次游进南面的水道中，路过 G 点时原有的铁栅栏门已被刚才的 Uzi 子弹补给所打开，来到一个岔路口，右方尽头是个陷阱，有 **Uzi 子弹×30** 以及埋伏的尖刺陷阱，而且不会消失，所以永远不用去，直接向左游到尽头的 J 点，在圣甲壳地板上得到 **Uzi 子弹×30**，动画显示有处水道中的铁栅栏门打开了，正是 D 点的铁栅栏门。捡起后仍是赶紧沿原路游回，先上去换口气，然后再次游进北面的水道中，在 E 点的法老像前得到 **Ba Cartouche（涡漩纹饰）**。



赶紧游回水道，出来时要技巧些，因为有四名武士已经杀出，而且很可能你在水里就开枪了，所以应一游到中央水池就紧贴马上右壁上浮，正好是攀上在西岸，马上迅速跑回绿里，再飞快跳过壁梯水坑，跑到最早时的绿色通道里，此四名武士动作很快，会追出来，但是无法越过壁梯水坑，所以你有时间耐心凑过去，进进退退，把他们一一诱出来，其实有很大概率，个别武士会卡在对面岩壁上不停走动，所以轻松一一击杀之。确定全部击杀后，返过去，在他们倒下的地方找一找，会有意外收获，一个小药包。



从这里直接跳落到壁梯水坑里，然后游回到**十字水坑**，显然只有**十字水坑后门**里的任务还没全部完成，一路游进去，在 **Ba Cartouche (涡漩纹饰)** 机关处使用 **Ba Cartouche (涡漩纹饰)**，打开了竖杆上的铁栅栏门，爬上竖杆。先不忙后翻落地，因为一落地铁栅栏门就会关上，同时这里埋伏的一个武士就会杀出，但是也不必惊慌，正确的方法是，当背对入口时，身子向右拧一下，确保后翻落地时，身子是斜的，然后后翻落地，在铁门关上的同时，已然斜斜向左前方跑去，你会看到那里正是十字水坑的顶部，更左一边的通道里还传来那二鬼的呼喝声哩，这一带正是**绿里法老像通道左门**处。定下身形，走向刚才上来的**绿里法老像通道左门**附近，那埋伏的武士就会走出，但是他的任务估计是死守**绿里法老像通道右门**，所以只要你不越过**绿里法老像通道左门**，它就不会理你！



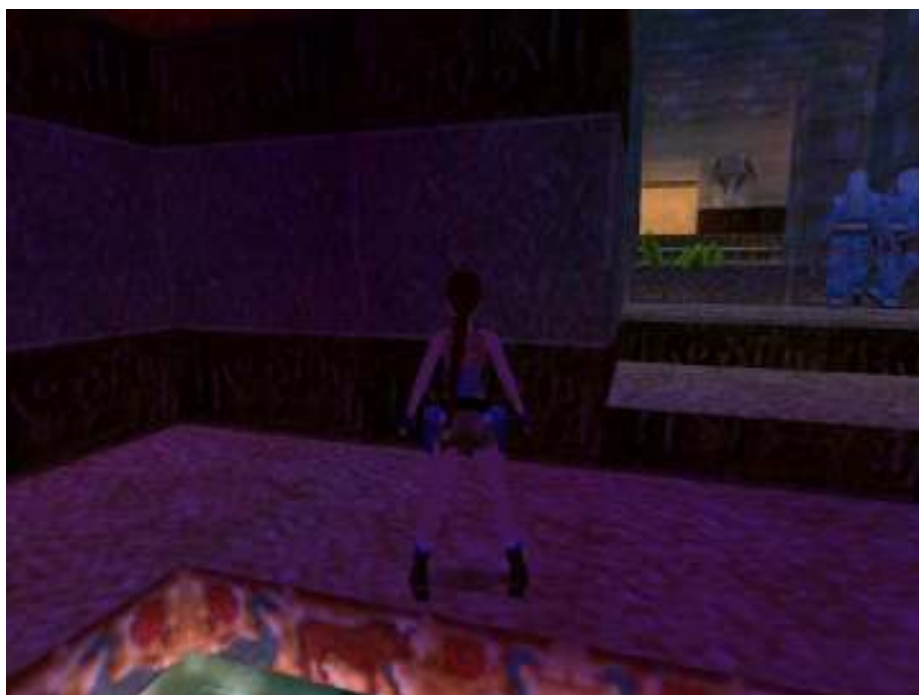
接下来就不用多说了，进进退退，悠闲地击杀之，然后走到**绿里法老像通道右门**里，在门里面的高台上拿到 **The Hand Sirius(天狼星)**。从这里的视角度看，高台下的**正殿**（即**绿里乌羊房间**）看起来确实气势恢宏！



远远注意到大殿对面的**正殿右像大门**已开，从高台斜面滑下到大殿里，来到**正殿右像大门**处，往门里走一大步马上后翻出来，接着一边后翻一边开火，将追出来的一名武士击杀，空间足够你腾挪。如果实在不放心的话，还可以飞快跑回壁梯水坑，在老地方击杀之，呵呵，我就是这么干的。再次进入**正殿右像大门**内，里面只有一个大壁梯，爬上大壁梯顶部平台，里面是一个大房间，同时埋伏的二名武士就会立刻杀出。如果你马上后退挂梯，下移躲开他们的视线的话，然后慢慢上攀，只要身子不超过梯顶平台，此二鬼并不理你。



但是躲不是办法，正确的方法是：一上来就马上往前面房间中央跑，因为那二鬼是从左右回廊包抄过来的，跑跳过一个有大金叶草的水坑，然后继续往里面的大水池房间跑跳，跑下大台阶时马上往左右两边的墙角处跑，二鬼是不会追进来的，只要躲进两边的墙角里就安全了。（当然直接跳到水池里，潜下去转过身再从入口大台阶的左右墙角处浮出来也是一样，但尽可能不这么做…）另外，此处紧邻**正殿**，为了叙述方便，不妨称为**配殿**吧。



2.10 配殿

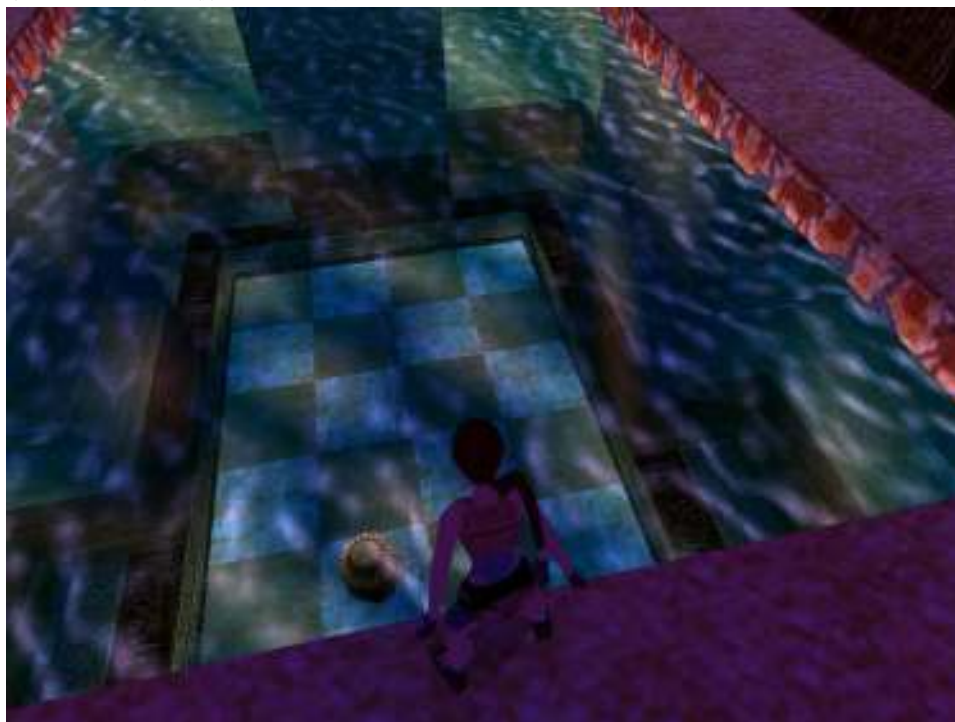
注意下面的程序是关键：先记录一下，然后冒着枪林弹雨，来到外屋的有大金叶草的水坑里看下，确认的对角肯定有 **Uzi 子弹**。因为此处的子弹有一定机率莫名其妙地消失，不知道是跑的太靠里了，还是触碰到什么设定，或者是时间耗的太久了，反正我第一次慢慢将他们耗死后，出来一看，水池里毛也没有，而且真的是点着蜡满世界跑也没找到！



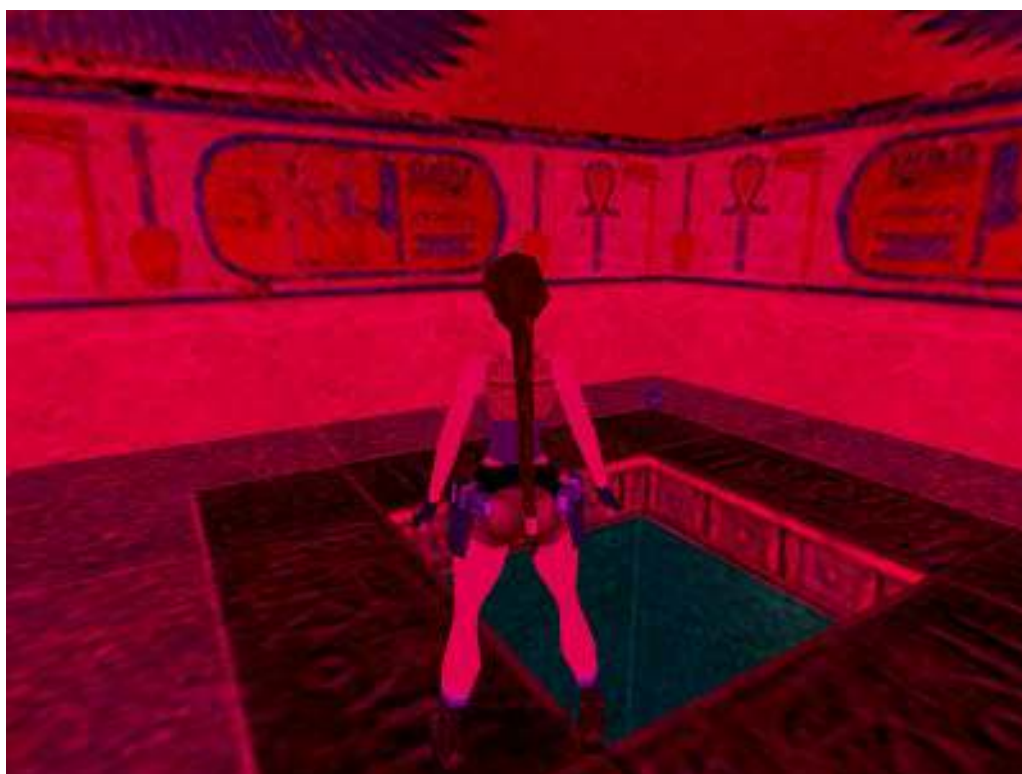
确认肯定有子弹后，下面就简单了，取回记录，拔枪，在两边墙角之间反复侧空翻，同时不断开火，不一时将二傻击杀，返出外屋在水坑中捡起 **Uzi 子弹×30**。你道此二傻为何不追入，原来是守着子弹，真是人为财死啊，嗯，不对，我们刚才可是人不受伤白拿东西，这才真正是人为财死！



返回里面的大水池房间，房间除了四角各有一尊金色卧羊雕像以外，空无一物，站在大台阶上往水底看，发现有一个彩绘大花瓶，将 **Revolver 枪**和**瞄准镜**组合，瞄准大花瓶击碎之，水池左前角水下的一个铁栅栏门开了。



跳入水池中，游进左前角（北面）刚打开的铁栅栏门中，里面是一个水道。进去后，先一直沿正面长长的大理石墙面水道，向前游到头，上到一个金色通道，穿过通道再次跳入长长的大理石墙面水道中，游过狭窄的水道来到尽头，到达**秘密地点 6**，可得到**补给物品**（**Shotgun 枪**和 **Shotgun 枪 Wideshot 子弹×6**），话说也不太秘密啊，莫非秘密就是水道太长，游得不好的话会被憋死？



原路游回，先到大水池中换口气，然后再次游进水道中，水道太长又比较简单就不画图了，这次一进去就向右边岔路游，转过个弯又是一个岔路。正面的水洞没用，如果你非要浮上去看看，那这里可以爬上到一处金色通道，金色通道尽头是一个斜坡，斜坡里角是个有 **Uzi 子弹×30** 的绿地壁洞，但是不用指望了，是个尖刺陷阱，必死。



应在第二个岔路处一直向右游，游到一处藤蔓掩映的通道处上来，上到一个金色通道，转身跳过藤蔓，来到背后高处的壁洞中，扳动一个摇把开关，动画显示某处大理石墙面水道中的一道铁栅栏门开了。



跳回藤蔓处，不用试图再回到刚才说的那个尖刺丛，看看能不能拿子弹，仍然没用，还是个死，只能继续沿金色通道走，然后再次跳入到一个大理石墙面水道中，此处的铁栅栏门刚刚打开。游过长长的大理石墙面水道，上浮到一个大房间中，右角有个壁洞可以上去，上去后左壁高处也有个壁洞，里面有个彩绘大花瓶，斜斜跳抓住较高壁洞的边缘，然后击碎花瓶，现出一个五角形机关，在机关上使用 **The Hand Sirius(天狼星)**，打开了房间对面高处的一道铁栅栏门。



挂在壁洞边缘，然后沿着墙上裂缝，一路右移到对面爬上，进入刚才打开的铁栅栏门中，里面是一个红光迷漫的房间，中央有个红光大坑，向下挂落到红光大坑底部，前行来到一个暗金色彩绘通道中，伴随着同样低沉阴暗的音乐响起，但是也就仅此而已。前行一段，来到十字路口，此处可称**十字通道**。



2.11 十字通道

我们以背对来路为方位，描述一下地形。十字路口前路尽头是一个被铁栅栏门封着的有许多彩绘大柱的房间，可称**十字通道正前房间**。十字路口右路尽头也是一个被铁栅栏门封着的房间，里面目前不详，可称**十字通道正右房间**。十字路口左路较短，一进去左前方也是一个被铁栅栏门封着的绿地房间，看着不大，可称**十字通道左前房间**，左前方则是一个有着大型鬼脸火坑的房间，可称**十字通道左后房间**。

先来到**十字通道左后房间**，上到入口左边的石台，上跳抓住头顶的顶梯荡到火坑对面，跳入尽头的坑中扳动一个摇把开关，未见异常，其实是**十字通道正前房间**大铁栅栏门开了。荡回对面，一路来到**十字通道正前房间**中，往里走一两步就立刻滚翻回来，房间里已然闪出二个武士来。一路往回跑，一直退回到红光大坑底部，二个武士会追出来，但是只要你处在红光阴影中，他们就不会理会你，所以还是进进退退，悠闲击杀之，然后走过去在其尸体上得到 **Ba Cartouche (涡漩纹饰)**。



再次进入**十字通道正前房间**中，注意到入口台阶左右两侧各有一个圣甲虫图案的地板，但这回不是踩，而是玩一个退箱子游戏。转到中央彩绘大柱的背后，那里有个赛斯坐像，试了下可动，显然是需要把它分别推到圣甲虫图案的地板上。这里注意下次序，一定要先弄右边的（离入口近的那个）。经过一番推拉，完成后听有铁栅栏门打开的声音。马上拔枪后退，因为有一个武士马上会冲入，不过由于你早有准备，边退边打，倒也不经打，不几下打杀。



出来，这回来到刚打开的可称**十字通道左前房间**中，在 **Ba Cartouche (涡漩纹饰)** 机关处使用 **Ba Cartouche (涡漩纹饰)**，打开了**十字通道正右房间**的铁栅栏门。出来，进入**十字通道正右房间**中，跳到房间中央的长方形大坑内，先到外侧角落里的石台上拿到 **Eye Piece 2 (目镜部件 2)**，再来到内侧角落墙壁上的五角形机关处，使用身上还剩的另一个 **The Hand of Sirius (天狼星)**，动画显示**正殿前壁房间**的铁栅栏门打开了。



转身拔枪，听到有武士走动的声音，不过你不上到坑上面去他倒是不会进来。反正通关在即，有耐心周旋你就利用房间，边退边打击杀之。没耐心就冲出去，狭路相逢勇者胜，直接小枪对射硬拼算了，反正也不经打，不几下打杀，在其尸体上可得到 **Uzi 子弹×30**。接下来是返回，路程比较漫长，总之一路途经跋山涉水，返回到**正殿**中，直奔**正殿前壁房间**。



2.12 正殿前壁房间

进入**正殿前壁房间**中，左壁有一尊法老坐像，不过仅仅是个雕像，动不了，雕像旁边是一个五角形机关，封着一处不开的铁栅栏门，为了行动方便，此处可称**法老坐像铁门**。以下比较简单，先到入口右边的一个矮通道处探探头，击杀里面的一只蝎子，然后爬进去可得到**Uzi 子弹×30**。返出，爬上入口正前方的壁洞，跳过一个鬼脸火坑，抓住顶梯，荡过一个暗黑火坑来到尽头，松手落下后抓住下方石台边缘爬上。路分两岔，正前方是个暗黑火坑而且是一条毫无用处的可回来的路，所以不必去，就在这里直接爬进左壁的矮通道中，来到一个蛇纹房间里，在房间中央的祭台上得到跳到台阶上方得到**The Hand of Sirius (天狼星)**，同时听到有铁栅栏门打开的声音。



接着爬进祭台右边的矮通道，前行挂落到地面，继续沿蛇纹台阶转弯往上攀，来到又一个岔路口，右边就是刚才说的毫无用处的可回来的路，正前方正是刚刚打开的铁栅栏门。进入铁栅栏门内，滑下一处高坡，前行来到一个绿色矮通道中，沿通道爬到一个绿地彩绘房间里，看到左壁有个不开的铁栅栏门，透过铁栅栏门可以看到外面是**正殿**，这里正是**正殿前右壁房间**。先右转来到房间尽头，房间的中间是一个暗黑火坑，火坑中央的高台上有大彩绘花瓶，举枪击碎之，小心地跳过暗黑火坑，来到高台上可得到**Cartouche Piece 2 (涡漩纹饰 2)**，同时听到有铁栅栏门打开的声音。



往回走，本**正殿前右壁房间**入口的铁栅栏门已打开，走进向外的通道中，滑下大斜坡，快到底时跳过鬼脸火坑，攀到对面平台上，沿台阶就可以回到了**正殿**内。



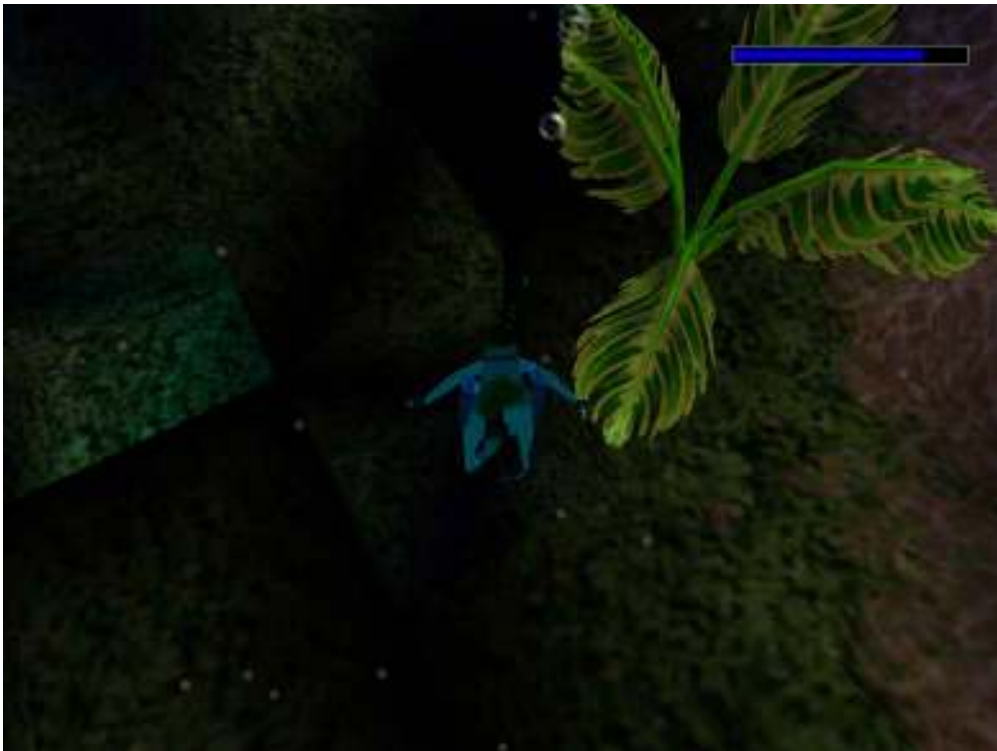
再次进入进入**正殿前壁房间**中，在法老坐像附近顺手将 **Cartouche Piece 1** 和 **Cartouche Piece 2** 组合为 **Ba Cartouche**（漩涡纹饰），将 **Eye Piece 1** 和 **Eye Piece 2** 合并为 **Eye Of Horus**（太阳神目。注：**Horus**，何露斯，埃及神话中的太阳神），先组好了方便议会用，然后用最后一个 **The Hand of Sirius**（天狼星）打开铁栅栏门进入。



一进去，身后的铁栅栏门就突然关上了，显然是有什么不对劲。前面是一个大大的石头斜坡通道，走到最右壁，然后沿 45 度角斜斜往坡道左上方洞口走，往上走不几步，左边顶上的的一个铁蒺藜就滚落下来，再继续沿 45 度角斜斜往坡道左上方洞口走，右边顶上的的一个铁蒺藜也会滚落下来，一路有惊无险。



走进一个有二头紫色卧羊的房间中，扳动一个摇把开关，打开了正壁顶部的一个铁栅栏门，同时动画显示劳拉已来到了法老大墓之中，里面有不少赛斯睡像。爬上铁栅栏门下的石台，来到一个大水池上方。跳入水池中，在正中央的有大金叶草的水坑中捡到 **Uzi 子弹×30**。



浮出水面，爬上正壁石台上的壁梯，来到对面房间，里面有二尊面相略有些狰狞的法老雕像，还有一具有赛斯木乃伊的墓床，在赛斯基床旁的机关上将 **Ba Cartouche**（**涡漩纹饰**）装入，进入身后打开的铁栅栏门，进到主墓室（**King Echnaton's Tomb**）中，正中央的墓床上躺着的应该就是法老本人了……多少有些礼貌吧，于是拜祭过法老（呃，就是过去绕着墓床走一圈，俺自发的行动，纯帝国主义掠夺分子可以略过），然后沿着铁格地板（那个时候有吗？），走到左壁处，攀进左壁的壁洞中，然后跳进一个有一尊青铜狮子雕像（似乎是中国风格？）的墓道中。走到墓道尽头的大黑紫色木门前，在大门上的机关上装入 **Eye Of Horus**（**太阳神目**），打开墓道大门，就走出了 **King Echnaton's Tomb**，进入下一关。



本关满血过关可能性 50%（本关强敌众多，一般来说不吃个药包就算打得不错了，但是如果你动作异常敏捷的话，个人认为完全可以先躲开诸敌，再寻机一一暗杀之，所以可能性也定为 50%）。关底物品计（照明弹×63，小药包×9，大药包×6，Uzi 枪子弹×660，Shotgun 枪 normal 子弹×42，Shotgun 枪 wideshot 子弹×30，Revolver 枪子弹×35，，Crossbow 枪 normal 子弹×20，Crossbow 枪 poison 子弹×0，Crossbow 枪 explosive 子弹×0）

#169 Egyptian Mythology 3: Nofretete's Secret Garden

第3关 后园



第3关 Nofretete's Secret Garden (后园)

秘密地点 2 of 2

3.1 入口

往前走，身后大门关上了，画面显示进入下一关。远处通道尽头是个十字形的出口。



出口处赫然已有怪物冲来，这是一只血色巨蝎，不但可用巨钳攻击使人损血，而且可用毒钩蜇人，被蜇中很快会中毒身亡，所以应尽快解决之。简单打法是，远远就开火，这家伙非常耐打，当其冲到附近时，再在通道两边的斜坡上，来回前后空翻跳动，同时保持开火，正好可以在其头上来回越过，而不被其所伤，最后安全击杀。



注意不要在通道里乱跑，特别是当你一旦走到十字形出口处的黑色石台处，就会触发埋伏的一只鬼脸长翼的金色怪鸟（**Harpy**，希腊罗马神话中的贪婪怪物，头和身躯似女人，有翼及爪颇似鸟，或被描述为一只有女人脸的猛禽），它不但可发金色火球攻击，而且也有血色巨蝎一般的尾钩，被蜇中也是损血兼中毒身亡。所以要分而杀之，如果被前后夹攻就不美了。



如果你希望一次性解决它们，那么**正确打法是**：一入关头，往前跑不要开火，直接飞快地向血色巨蝎跑去，即将碰头时飞身越过，马上跳到十字形出口处左方的黑色石台上，跳上右边的应该也一样，总之先把地上的血色巨蝎让开再说。



跳到左方黑色石台上后，金色怪鸟就会触发，不要在该黑色石台上停留，停留下就会成为金色怪鸟远程火炮的靶子…



应该继续往更左一点的黑色石台上跑，不必跳，劳拉是可以直接跑过两个黑色石台的接角的，当跑到更左一点的黑色石台上后，退缩到直角形的墙角里即可。玩过作者经典关卡《**Legacy of the GODS**》，以及看过本人相关攻略的话，就应该知道对付此类怪鸟或者翼龙的方法，就是利于墙角击杀之，俺把它叫“**角杀**”！在此种状态下，怪鸟或者翼龙就不再发炮，而是扑过来试图用爪子或者尾钩攻击你，但是它的翼实在太长了，于是正好被墙角架住，刚好够不着你…在本作中，金色怪鸟既不发炮也不扑过来，只是在房间里乱飞，而血色巨蝎则虽然能爬到房间里其它台阶上，但是却爬不到这个黑色石台上，也只是在房间地上乱爬！



所以，这会再拔出小枪，悠闲地先打金色怪鸟，再敲血色巨蝎，直到最后一切归于平静…



爬上正壁的大台阶上，跳过一个鬼脸火坑，来到火把下的铁栅栏门前，门里似有坡道。



爬上铁栅栏门左边的石台，抓住座壁上的石缝，向左移到头爬上，沿曲折通道向里走，估计是向一开关来路方向走吧。来到一处斜坡前，下面是个暗黑火坑通道，通道上面有些断续的易碎木板，构成前进路径。滑下斜坡，跑到第二块易碎木板上，不要跳直接从边角跑到第三个易碎木板上，这样比较稳妥，然后连续跳过几块易碎木板，最后跳到前方实地通道中。



前行爬上一处被绿藤掩映的通道中，前方是一处大斜坡火坑，火坑里面白骨森森。根据经验，一般来说绿藤掩映处多半隐藏着什么情况，果然回头一看，背后有一处人像壁洞。跳进去，转身抓住头顶顶梯，荡到大斜坡火坑对面，这里通道的尽头有处方形孔洞机关，注意到方形孔洞机关左壁的墙面似是个动石，但推动了下并不能动。不管它，伸手到方形孔洞机关里去，拉下一个什么开关，听到有门打开的动静。回头看，人像壁洞已打开，现出一个通道来。



荡回来路，进入刚打开的人像通道内，往里走，注意到右壁一处墙面也似是个动石，但推动了下也不能动。前方是一处上面有二块易碎木板的火坑通道，跑跳进右方的通道内，前行来到另一处上面火坑通道，注意到此处仍是绿藤掩映，所以很自然地抓住头顶的绿色天花板，继续向前移动，来到回字形拐弯处的另一个绿藤掩映处，脚下坑中的白色砂子地面是个尖刺陷阱。仍然抓着绿色天花板，继续荡向右方，到头发现墙壁上有个壁挂开关。



松手落下，抓住墙上的开关，利用下落的力道拉下之。



落到斜坡上滑下后，马上来个后空翻接 360° 转身跳，抓住背后斜坡陷阱侧上方的一道壁梯，爬上后左移回到绿顶通道中。往回走，刚才那处貌似动石已经落下，很方便就回到了人像通道入口。再次跳抓住人像通道入口的顶梯，仍是荡到火坑对面方形孔洞机关处，方形孔洞机关左壁的貌似动石也落下了，头顶也有顶梯方便回到最处的来路上。



接下来动作要快点，因为一踏进方形孔洞机关左壁的回路通道中，就会触发一只火精灵呼啸着袭来，稍微蹭着必受伤，碰正了会着火。



正确方法是：贴左壁进入回路通道，然后微右侧身跳向来路白砂通道，跳的同时按抓键。这样正好稳稳落在白砂通道里，马上往外跑，快到出口时贴右壁跑，这样正好落在棕色石梁上而不是落在鬼脸火坑中。落地后左转身一个大跳，跳进刚刚打开的大门中，跑到里面是一个黄色小斜坡，可先滑到斜坡下的白砂地面上（当然直接越过斜坡也行），然后斜向右方跳，落到一块易碎木板上（不用说底下自然也是鬼脸火坑），接着马上起跳，越过一个半砂半火的斜坡，坠入一个非常深的水坑中，马上潜到水底。



接下来的不用说大家也都知道，火精灵也会追下来，但水火无情，一入水就会被水所消灭，以后再遇到火精灵都照此办理。



3.2 关头水坑

这里是一个虽然比较深但并不算大的水坑，可称**关头水坑**，落下去时的正面（即南面）和右边（即西面）各有一个水下通道，其中右边的水下通道被铁栅栏门封着，里面是一个大彩绘房间。先游进正面的水道，来到尽头扳动一个水下开关，打开了右边水道的铁栅栏门。



游回水坑，换口气，游进右边的水道中，进入一个金碧辉煌的中央有高柱的大水池房间。一进去，早有二只金鸟在恭候，当你还在水道里时就已经开始发炮轰击了。不要急于出水，等它发一炮后再攀上中央高柱下的岸边，然后迅速跳过水道，往大水池房间的四角（随便哪个角都行）柱台处跑去，然后跳上柱台，缩到灰色廊柱与黄色墙壁的夹角中即可，二金鸟追到后干着急，爪抓尾钩地攻击个不停，却无可奈何。转身倚在墙角，“欣赏”一番后，悠闲地用小枪一一打杀。



3.3 后园献殿

现在，我们可以安心来观察一下这个房间了。这是一个中央有红纹高柱的大水池房间，由于是关头，里面也有点像什么祭祀场所，为了描述方便，我们按照中国古礼，可称为**献殿**。我们以面对南面大台阶，背对中央红纹高柱的方位，来描述一下地形。中央红纹高柱的四周是水道，可称**中央水道**。中央水道底下没东西，中央水道的左壁（东面）是我们来时的有铁栅栏门的水道，可称**铁门水道**，暂不理之。中央水道的前壁（南面）藤蔓掩映处有另一个不知通向何方的水道，被老人像石门封着，可称**人像水道**，其里面也是个十字形水道，可称**前壁十字水道**，具体情形以后再描述。房间里前壁处是一个大彩绘台阶，台阶尽头是一个法老及其王妃彩像的照壁，可称**前彩照壁**，照壁右侧明显有个不开的老人像石门，可称**前彩壁右门**，照壁左侧有个通道，里面也有个不开的老人像石门，同时在该门旁边还有个壁梯，此处可称**彩壁左门**。



房间里后壁处是一个大黄石台阶，台阶的两边是一些彩绘神柱，台阶的尽头是一个有法老及其王妃黑白像的木门，此类门我们已经见过好多次了，可称**后像大门**。注意到台阶的前面还有水坑，下面是又一处十字水道，可称**后门十字水道**，里面情形以后再描述，在该水道两边的石台上有二尊卧羊雕像，再稍往前的矮石台上有二个小红纹花瓶，其中东北角那个花瓶里面有补给物品，击碎后可得到 **Uzi 枪子弹×30**，西北角那个花瓶里面没东西，就留点文物吧。另外，在我们刚才利于地形伏击二鸟的廊柱夹角里，顶上都有藤蔓掩映，显然是试图掩盖着什么，其实那里确实各有机关，其中**前彩照壁**这边，东南角和西南角的顶部绿藤各遮盖着一个狮头雕像，而**后像大门**这边，顶部绿藤中没东西，但是东北角的墙壁上有个**菱形钥孔机关**，西北角的墙壁上有个**梯形圭臬机关**。



观察完地形后，开始行动吧。先来到**前彩照壁**这边，走入左方通道，来到**彩壁左门**旁边的壁梯下，如果对壁梯左侧的墙石感兴趣的话，就试一下，它其实可动，但奇怪的是只能推一格就推不动了。



先不管它，爬上壁梯顶部，左移落脚，发现来到了一个似是音乐堂的地方，里角有竖琴，中间地上有个像是乐谱台或是唱诗台之类的基座，此处可称为**乐堂**，这是我们以后还要来的地方。



目前的重点不是这里，而是一处秘密。挂在房间顶部墙缝里左移，脚下的地上是一明一暗的二个火台，小心地移到左角，脚下是一个空小花瓶，不用下，左角尽头是一个矮洞，爬进去，会听到有铁栅栏门打开的声音，说实话，在这个鬼地方除了能不时听到吓人的心跳声，另外就隐隐约约总是感觉有门打开的声音，到处都是，有点糗人，但是这次的声音非常明确，就是门打开的声音。地面不用下，直接荡回去，下到壁梯下，继续推刚才推不动的石头，这下能继续推了，推到头后，发现左壁有一个矮通道，爬进去，爬到一处宽大壁梯处后，拐个弯攀上宽大壁梯，来到了一处秘密空间，这里正是**秘密地点 1**，可得到大量**补给物品**（Uzi 子弹×30，Shotgun 枪 wideshot 子弹×6，大药包×1）！注意到和秘密点隔着一道铁栅栏，居然还有个秘密房间，里面的祭台上放着一块蓝色宝石，很像是我们在第 1 关中多次用到的通关秘钥 **Horseman's Gem**（**骑手宝石**），以后肯定还会去那里的，但是如果没机会来到**秘密地点 1** 的话，待会就要隔着铁栅栏生气，呵呵。



原路返回到**献殿**里，分别来到东南墙角和西南墙角（在**前彩照壁**这边），用枪瞄准其顶部绿藤掩映中的一个狮头雕像，分别开一枪击碎之，听到有铁栅栏门打开的声音，这次是前下方**人像水道**中的老人像石门打开了。顺便说一下，此类机关是作者最喜欢的机关之一，要引起注意。



3.4 前壁十字水道

跳入水中，游进**人像水道**中，向左游过刚打开的老人像石门，然后向下游过另一个不开的老人像石门，往前游到了一个十字岔路口，这里就是前面说过的**前壁十字水道**，其左方水道和前方水道都被一个铁栅栏门封着，只有右方水道可上，浮出水面上岸，爬上大台阶后，来到一个鬼脸火坑前，火坑上半空架着一道易碎木板，木板对面的墙壁被绿藤掩映，显然是隐藏着机关。注意到顶部天花板上有道顶梯，其用意是上跳抓住顶梯荡到易碎木板上方，松手落下后，马上向前跑跳，拉下对面墙壁上的一个壁挂开关打开之。但是这样不好操作，在顶梯上移动，脚下的位置距离看不清容易误事，其实何必，直接挂落到易碎木板侧后的蓝色石台上即可，在这里上跳挂在易碎木板边缘，你不上去它就不碎，可以仔细调整位置，对正之后再攀上去，从容地跑跳抓住对壁开关，拉开后会落到一个蓝色斜坡上，滑下，来个后空翻回到刚才的蓝色石台上。



返出，十字岔路口左方水道的铁栅栏门已开，游到最里面扳动墙上的一个水下开关，往回游回到十字路口右方水道先上去换口气，然后下水向十字岔路口前方水道游，水道中的铁栅栏门已开，游到头上岸，来到一个绿地房间中，沿台阶一直上到高处角落，赫然正是我们在**秘密地点 1**里看到的地方，在里面的祭台上可得到 **Horseman's Gem (骑手宝石)**。拿到后，跳回水中，原路一直游回到**献殿**里。

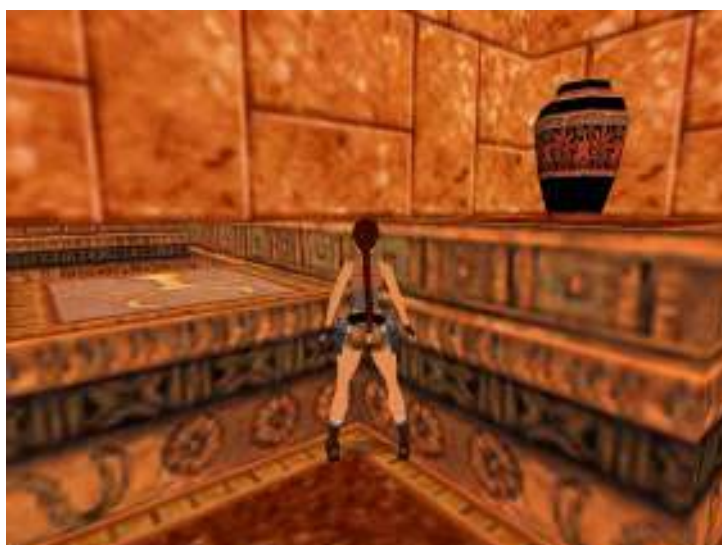


3.5 后门十字水道

来到东北角，在墙壁上的**菱形钥孔机关**处，使用 **Horseman's Gem (骑手宝石)**，似乎感觉有门打开的动静，其实是前面说过的**后门十字水道**里某处老人像石门打开了，来到**后像大门**前的照黄色台阶前，跳下水坑。这里就是**后门十字水道**，其右方（东面）水道和前方（北面）水道都被一个黑色老人像石门封着，只有左方（西面）水道的门刚刚打开。游入左方水道，曲折异常，一路向前游到一扇不开的灰色老人像石门时，向上浮出水洞，上到一个有不少台阶的小房间，从墙壁上的孔洞还可以看到隔壁房间的情况。来到正中间的大台阶上，跑跳抓住对面墙壁上的一个壁挂开关，拉下开关后落水，水道种那个灰色老人像石门已开，转过水道，游到一个绿地彩绘房间中，该房间中早埋伏有二名金甲长矛的怪物（**Demigod, 半神**，希腊罗马神话中半人半神的怪物，在作者的后期经典关卡《**Legacy of the GODS**》里我们经常见到其各类变种），其矛头可发射蓝色炮弹，矛柄杵地可发射霰弹，威力比较惊人。



但是，完全不需要硬拼！注意到此二名金甲怪并不是一起发作，而是一个在上层台阶待机，一个在下层地面上游击，所以我们有机会一一击破。**正确方法是：1) 在水底对准方向，从南面出水，一上去就向左前角台阶处飞奔，然后右翻到台阶较高处，接着前跳一步上到南面的长平台上，然后转身沿长平台跑，向左直奔上层金甲怪所在的东面长平台（也就是中央长平台）位置，在这里中央凸台和墙壁形成了二个凹处，我们要去的是离我们最近的靠南面（我们的视角是上层金甲怪右面）这个凹处，一大步缩进镂空墙洞和小罐平台形成的直角里即可！**



当然，越过上层金甲怪跑到北面（我们的视角是上层金甲怪左面）这个凹处本来也行，但是由于我们动作太快了，地上的下层金甲怪只顾开火，并没挪动脚窝一下，所以他所在位置离北面这个凹处稍近，其弹道正好能够到！你应该注意到上层金甲怪其实离这个凹处也偏近一些，所以还是南面这个安全些。此关的金甲怪和其它关卡的相比，稍稍有些棘手，因为其弹道比《Legacy of the GODS》中的同类要高一些，有些榴弹的意思，在本房间里并没多少可利用的阻挡弹道的高土堆及高平台，只有在这里，其弹道正好长平台边缘挡住！**2）上层金甲怪现在不用打，还没复活，打也是白打，直接转身瞄准下层金甲怪开火就是了，金甲怪的弹道被挡，只能白挨子弹，所以用小枪慢慢打杀。俺把此种杀法叫做“堆杀”法，呵呵。**



3）打得差不多了，记录一下，然后几枪打杀下层金甲怪，当它倒地身亡的一瞬间，立刻收枪飞身滚翻下台（不要跳下，那样落地一蹲之时必中一炮），挂落到下层绿地上紧贴墙壁，坐山观虎斗的上层金甲长矛怪开始活动了，但为时已晚，你可以先躲在台阶壁下面上下跳动开火，等它开始在长平台上走动开火时，再跑到中央空地上游斗开火，将其击杀。注意最好左右来回不停翻动，尤其不要总往一个方向翻，那样被它找到规律来个提前量就不美了，也不要总是试图躲在墙壁下某处不挪窝，那样被它走过来，来个矛柄杵地霰弹四射，就更不美了。总之不一时耐心地将其解决，这个家伙身上会掉出另一个 **Horseman's Gem（骑手宝石）。**



房间里有二个彩陶小罐，击碎左边的罐子可得到 **Uzi 子弹x30**。跳入房间中央空地上（北面）的另一个小水坑中，游到里角凹处可得到 **Pharos Knot**（灯塔关节。法罗斯岛(Pharos)灯塔，古埃及在亚历山大湾法罗斯岛上修建的航标灯塔，由托勒密二世于约公元前 280 年建造，被称为是世界七大奇观之一，原塔已毁）。



返回不急上岸，水坑口处已然有一只血色巨蝎前来骚扰，在水里转动身形，游到没蝎子的另一边上岸后，因其修行不易，故不忍杀生，直接跑回到来路水洞即可。当然有兴趣玩玩的，也可攀上较高台阶，然后在上面慢慢点名就是了，注意它其实是可以沿绿色台阶爬上黄色长平台的，所以如果它追上来的话，你可以一路小跑，把它诱到最高最中央处，然后直接跳到下面空地上开火，它又不会跳上跳下的，所以很长时间内是下不来的…当然这样欺负它，有点迹近无聊。



原路返回，来到**献殿**里西北角，在墙壁上的**梯形圭臬机关**处，使用 **Pharos Knot**（**灯塔关节**），这回是**后门十字水道**右方水道（东面）的门打开了。跳入**后门十字水道**中，游入右方蓝色水道，到头后来到一个菱形机关处，机关旁边那两个花瓶是空的，就不用费心了，直接在机关上使用另一个 **Horseman's Gem**（**骑手宝石**），打开了**后门十字水道**前方水道（北面）的门。原路返回，先出来换口气，然后跳入水中，游进**后门十字水道**前方内，曲折前行，来到一处绿色台阶处，这里有个小木箱。



击碎小木箱，听到声音突变，马上跳入水中，潜到最深处，有个火精灵已然扑来，等其自己消灭后，出水上岸，在小木箱处可得到一个小药包。沿绿色通道前行，来到一个褐色老人像石门，石门不开，先跳下石门左边的绿坑中，然后来到一个水坑前，跳入水中，在最深处的石台上可得到另一个 **Pharos Knot**（**灯塔关节**）。



返回，褐色老人像石门已开，同时听到有蝎子爬动的声音，这是来路绿色通道里的一只血色巨蝎前来骚扰。攀上去，马上往石门内跑，进去是一个绿地房间，应直接往左边跑过一具尸骨，来到一处凹洞。此处凹洞其实是一个通道的入口，有另一个不开的褐色老人像石门，倚着石门悠闲地开火，血色巨蝎太大，进不到这里面，只好无趣地走开。出去诱过来，再躲回来开火，不一时耐心打杀之，这种利用各种壁洞的方法俺也叫“洞杀”法。



本绿地房间的右边有个绿色台阶通道，通道尽头是个地坑，当然刚才要是跑到这里面，其实也行。下到地坑里，再跳进旁边的水坑深处，扳动一个水下开关，刚才“洞杀”蝎子处的褐色老人像石门打开了，同时绿色台阶通道里又有一只血色巨蝎前来骚扰。这次利用地坑做掩护，先紧靠右壁攀上去，不用拔枪，只需等待其杀到，当它冲到个绿色台阶通道尽头时，拿捏一下时间，在其即将扑到你身上时的一瞬间，后退落到地坑中，它有很大的机率卡在绿色台阶通道尽头动不了，在下面随随便便就可以用小枪击杀之。当然实在卡不住也无妨，只要诱过来，利用地坑上下跳动，也能将其耐心击杀。此类利用水坑或地坑的方法，照例俺也命名为“坑杀”法。



来到刚打开的石门处，发现里面是个鹰像壁画房间，房间的地板全部是易碎木板，不用说下面必然是鬼脸火坑。这里只需快步跑到正中央的易碎木板上即可，这样会掉入一个水坑中，而不是掉到鬼脸火坑上。



向下游过好曲折的一段水道，经过一个早已打开的黑色老人雕像石门里，前面是个中央有大水池的房间，先不要急于浮出水面，这里早有二只金鸟在水面上空恭候了，应直接在水里往房间右方（南面）有大台阶模样的地方猛游，注意不要离水面太近了，它会透水钩刺，游到该处下方时，立刻上浮出水，攀上绿岸后加速飞奔过绿色空地，安全地来到有二个大金火盆的大台阶前面，基本就算大功告成了。



以下最简单的方法是，不要上台阶，而是直接往右方大金火盆前面的右侧通道里跑，缩到最里角后，转身拔枪开火，一阵乱枪把追进来的二金鸟击杀。



如果你动作稍不灵活，来不及右拐，那直接冲上大台阶，来到大台阶部的壁洞里面，也是可行的办法，它们倒是不会进到这里来，但是在这里想要干净利索地击杀二鸟，就不大可能了。另外，如果你确实希望利用此洞“洞杀”它们的话，需要注意的是：1) 一进去就缩到进来方向的右角（即西面的角落），这个很关键，因为此二金鸟活动的方向似乎以房间的西面（转过身来就是左方）为主，虽然他们不会进来，但是炮弹却能打入，有很大机率都落在进来方向的左角（转过身来就是右角）。2) 转过身来，应该说我们目前是躲在左角了。注意到这二金鸟一个在壁洞前面的绿色空地上来回飞，另一只在水池对面盘旋待机，不管有没有目标，都会不时地发炮轰炸，所以不要出去，就在这里开火，耐心地把在壁洞外来回飞的前敌金鸟击杀。3) 击杀前敌金鸟后，后敌金鸟就不会淡定了，由于它在水池的正对面活动，相对于此处就没太多死角了，有极大可能会远远地朝这里来上几发，所以这里就不好待了，要小心，早作打算。



3.6 绿壁大水池房间

一切平静后，走到外面水池边，观察一下地形，其实本房间看似宏大，并没多少去处。由于本房间的墙面基本都是绿藤或者青苔覆盖，所以姑且称为**绿壁大水池房间**。大水池里有不少平台，但是并没东西，水池四壁曲曲折折环绕着彩柱回廊，更是空无一物，就不用费心了。**大金火盆壁洞**的右边为我们杀金鸟的地方，狭小无路，**大金火盆壁洞**的左边是一条绿壁台阶通道，一会必需要去的，先不管。我们先来到**大金火盆壁洞**中，却是空无一物。这里就直接剧透了，左壁正中那块石墙可动，把它拉出来，再推到外边，就现出一个壁洞来。爬上壁洞，在里面石台上可得到**2个 Pharos Knot (灯塔关节)**，同时会听听到有嘈杂的声音，有火精灵也有蝎子的动静，马上跳回外面，几大步跳入水池中，消灭火精灵。注意，你一上壁洞就会听到有火精灵的声音，不要试图先回水里消灭之后，再安全回来拿，那样不行，只要你不拿到**Pharos Knot (灯塔关节)**，那就去一次有一个，还不如尽快拿了就溜。



返上绿岸，有只血色巨蝎在**大金火盆壁洞**的左方绿壁台阶通道里活动，往前一步，下到金盆前的大理石步道上，它就会过来，边开火边退到绿岸上，它不会上到这里来，就这样不断引诱其过来，利于所站的绿岸（即较高的石台）将其击杀，此种杀法也称“**台杀**”！



消灭巨蝎后，顺势来到巨蝎活动的左方绿壁台阶通道里，沿绿壁台阶通道曲折前行，来到大约**大金火盆壁洞**的后方位置时，发现通道尽头被一块大石头堵死，前面已无路，注意到右壁有处青藤覆盖的大壁梯，大壁梯前面是两块易碎木板，进退一下，把它们都踩碎了以放心，然后跳抓住大壁梯下到地面。



到底后发现这里是一个有法老及其王妃黑白像的木门，其实就是关头**献殿**的**后像大门**！大门的左右两边都有一个火坑，火坑里角都有一个高台，上面都有一个小木箱，先跳过大门左边的火坑，落到较低平台上，再上到角落高平台上，击碎小木箱，可得到 **Music Scroll (Music Scroll, 音乐卷轴, 乐谱)**。跳回对面高处，再来到大门右边，这里火坑对面的小木箱里其实空无一物，但是即使你远远击碎了发现没东西，也不要轻易放弃，依旧是跳过火坑到低台，再从高台跳回来，如此这般走一番！



来到壁梯处，抓住大壁梯上到顶部，后翻回到绿壁台阶通道，这回你会发现通道尽头堵路的大石头已经落下，现出一个矮通道！爬进矮通道中，挂落到下方的蓝色通道中，向前走爬上一个壁洞，就到达了到达**秘密地点 2**，可得到不少**补给物品**（**Uzi 子弹x30** 和 **Revolve 枪子弹x6**）。



原路返回，跳抓住大壁梯下到地面，在大门两侧廊柱上的**梯形圭皋机关**处，分别装上**Pharos Knot**（**灯塔关节**），就打开了**后像大门**，我们又回到了**献殿**。



3.7 前彩照壁

还是往**献殿**南面走，绕过**前彩照壁**，在**前壁左门**处爬上高梯子，来到**乐堂**。挂在石缝中左移落到绿台上，小心地跳到中央地面上，将 **Music Scroll (乐谱)** 装在唱诗台上，就打开了**前壁右门**。



原路返回，进入**前壁右门**，走上一个绿色通道，通道正中间躺着一具尸骨，这是个尖刺陷阱，想小跳过去也不行，跳过去正好是一个火坑，只能算准步子，一个大跳越过骷髅和火坑，正好落在一个祭台前。（我会告诉你么，通道壁顶其实是一道绿藤遮盖的暗梯，可以荡到对面吗？）在祭台上可得到 **Horseman's Gem (骑手宝石)**，同时打开了**前壁左门**，动画显示通向某处宏大的金碧辉煌的陵寝。



原路返回，这次来到本**献殿**的最后一个去处，**前壁左门**。进入打开的石门内，发现下面是个地下通道，但是地面较低。如果想从门口挂落则不可取，落脚处正好是一个尖刺陷阱，应当从门左角或右角直接跑下去，或者飞身越过地上的一棵大棕榈树也行，都能毫发无损地落到地面。前方是一个向上的褐墙彩柱大台阶通道，空旷高大、黝黑压抑，对此类场景，俺一般是心有余悸…



硬着头皮走上大台阶，途中路过两个房间，分别位于左右壁，当走到台阶正中间时，听到有金甲怪吼叫的声音，但是它出来的过于慢，一时间四处回响，搞不清在哪，其实是刚才我们路过的右侧房间里。直接跑进右侧的二层房间，这里正是金甲怪活动的右侧一层房间的正上方绿色回廊。一进去就跑到绿色回廊的左后角处，站在那里往下边的水池处看，先是一阵漫无目标的乱炮开道，紧接着从底下的台阶上，有个金甲怪不紧不慢地一步步走来，直奔该房间的门口。正常你在门口附近的大台阶上和它激战的话，它是不会离开这个房间门口一步的，因为它是守卫么。但是你已经到了它头顶上的令其极不舒服的位置，所以它必定会冲出门外寻敌，趁它爬台阶的工夫，可以先追着屁股揍它一顿。



不一时，只听金甲怪的声音由远及近，显见是寻到这里了，但是完全不必惊慌！就站在绿廊的拐角处不动，把身子面对进来的门口，拔枪等着就行了，这里正好和门口隔着一个柱台，这家伙性子太急，一进来就准备开火，但是被台子挡着，无法瞄准又不甘心，只会不停地低头欲射却无奈地起身，所以用小枪耐心地开火，不一时就可“堆杀”之。



击杀后，这里暂时归于平静，可以出来观察下地形了。当回头望向我们上来的大台阶时，意外地发现顶梁上赫然有一个狮头雕像，不用说，一会肯定得来一枪...



3.8 后园主殿

我们以站在大台阶中部，背后正对狮头雕像的方位，描述下地形。这个房间太过宏大，实在难以尽述，既然关名“**Nofretete's Secret Garden (后园)**”，而这里看起来像是主殿，所以我们姑且名之为**后园主殿**。我们现在所在的位置姑且名之为**主殿中枢通道**，以方便我们确定位置。刚才金甲怪出来的房间应该是在一层的右后位置，可称**主殿右后一层房间**，对称地，其对面的房间应该是在一层的左后位置，可称**主殿左后一层房间**。

同理，我们刚才击杀金甲怪的房间应该是在二层的右后位置，可称**主殿右后二层房间**，对称地，其对面的房间应该是在二层的左后位置，可称**主殿左后二层房间**。

从中间往大台阶往上走，路过的位置应该是三层了，左右两壁都有一个不开的灰白老人像石门，里面应该都是一个大房间，**主殿左后、右后二层房间**里面其实都有格窗可以看到里面情形，可分别称为**主殿左前三层房间**和**主殿右前三层房间**。

走到顶部，这里应该是四层了，左前方绿阶通道曲折通向一个不开的铁栅栏门，里面的房间可称**主殿左前四层房间**。顶部往回走，两边都有对称砂土回廊，大约中部的位置处，两边的红墙边均有台阶，可上到一个不开的灰白老人像石门处，里面应该都是一个房间，可分别称为**主殿左中四层房间**和**主殿右中四层房间**。沿顶部砂土回廊往回走到尽头，大约是在狮头雕像横梁的上方位置（约莫算是主殿的后部吧），有一个超大房间，两边有格窗可以看到里面情况形，其大门上面有灰白色古埃及人像及文字浮雕，姑且称为**主殿正后四层图文房间**。

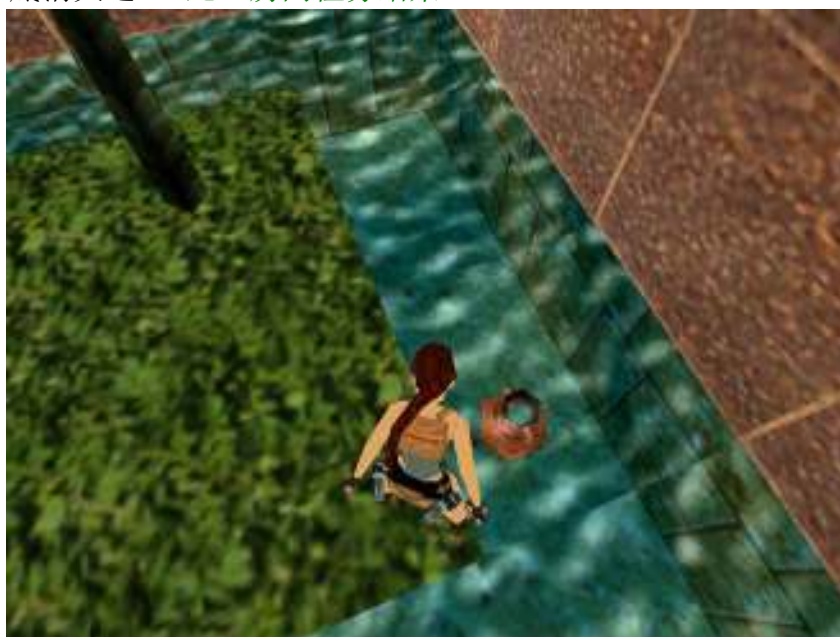
总之，感觉作者搞得有些过于宏大，实在是太费脑筋了，这，也许就是作者后来悄然归隐的原因之一吧，我这么想...



既然观察完了，那就开始行动吧。首先，就近从我们刚才击杀金甲怪的**主殿右后二层房间**开始吧，里面倒是有不少平台壁洞之类，但是空无一物。从靠后方向（北面）的通道可直接来到**主殿左后二层房间**，在金盆立柱基台的上方有个壁洞，里面赫然有 **Uzi 子弹×30**，不过一拿到就会听到有火精灵冲来的声音，所以拿东西时应当先走到壁洞里面，面向外侧再拿，拿上后立刻返下到绿色回廊上，斜斜跳向下面水道中较长的一段（从边缘直接挂落会摔死在下面小岛上），潜到水底消灭之。（此二房间任务结束）



这里正是**主殿左后一层房间**，就手游到小岛靠后方向（北面）的位置，发现水下有个小陶罐，上到水池中央小岛上，开枪将其击碎，立刻听到有火精灵冲来的声音，马上跳回水里游开一点，消灭之后游回来得到 **Uzi 子弹×30**。注意到小岛左上方有个绿藤掩映的壁洞，里面是一个空着的小陶罐，所以不用理，接着游向右方水道，水道中间有个凹坑，凹坑里面有个水道，被不开的灰白老人像石门封着，此门可称**主殿中后人像石门**。继续游，就来到了**主殿右后一层房间**，这二房间是相通的，左右对称，其右壁上也有个绿藤掩映的壁洞，上去后也有一个小陶罐，但不是空的，击碎之可得到 **Uzi 子弹×30**，马上听到有火精灵冲来的声音，跳回水里潜到水底消灭之。（此二房间任务结束）



上来，往地面上走，走向前方绿色台阶，进入另一个宏大房间，可称**主殿中后一层房间**。该房间和**主殿左后一层房间**及**主殿右后一层房间**是完全相通的，也基本上呈左右对称状态，不同的是左半部分的中央平台上有架竖琴，而右半部分则不是中央平台，而是一个深水坑，水坑底下靠后方向（北面）的水道中有一个不开的铁栅栏门，可称**主殿中后水下铁门**，里面是一个大房间，同理可称**主殿中后水下房间**，只是目前尚不知道这**主殿中后人像石门**和**主殿中后水下铁门**，是不是通向同一个房间，看地理位置似乎应该是。（此房间任务尚未结束）



一时再也无路，就回到**主殿中枢通道**，来到大台阶中部，转身瞄准上方横梁上的狮头雕像，一枪击碎之，**主殿左前三层房间**的人像石门打开了，进入门内，转身挂在门口边缘一路向左移，脚下其实就是**主殿中后一层房间**，爬到前壁可上之处后，击碎一个灰白木箱，可得到**撬棍**。一路攀回来，沿通道走到后壁格窗处，**主殿左后二层房间**透过格窗看到的地方就是这里，扳动一个摇把开关，似乎听到有什么门被打开了。（此房间任务结束）



走出去，**主殿右前三层房间**的人像石门已开，进入门内，这次是抓住边缘右移，不消说脚下其仍是**主殿中后一层房间**，爬到头爬上后，跳过一个鬼脸火坑，拉动一个方形开关，动画显示打开了某处水底的栅门，应该就是**主殿中后水下铁门**。一路攀回来，沿通道走到后壁格窗处，同样在**主殿右后二层房间**透过格窗看到的地方就是这里，击碎一个小陶罐后可得到**Uzi 子弹x30**，马上听到有火精灵冲来的声音，赶快转身沿走廊跑出房间。（此房间任务结束）



沿台阶一路向下，大跑大跳冲向**主殿右后一层房间**（左右都行），一大步跳入水中消灭火精灵，上岸来到前面的**主殿中后一层房间**，跳入水坑中游进**主殿中后水下铁门**，游过一个长长的大理石壁水通道，转到一个柱子后，有个人像石门自动打开，正是**主殿中后人像石门**，旁边的柱子上有个水下开关，扳动开关后，从**主殿中后人像石门**游出，浮出水面赶紧换口气吧。（此房间任务结束）



好了，截止目前，一、二、三层的任务已全部完成，我们可以到顶层去走走了。来到台阶顶部，回头看，**主殿正后四层图文房间**的图文大门已开。进去看看，里面说精美宏大可以，说金碧辉煌也可以，就是有点空空荡荡，只是在后壁（北面）上有个被铁栅栏门封着的壁洞，里面的祭台上似有宝物，一时无法可想。



先在外面四处走走，发现**主殿左前四层房间**的铁栅栏门仍未开，**主殿左中四层房间**和**主殿右中四层房间**的灰白老人像石门也没开，但是，凡事就怕但是，**主殿右中四层房间**（西面）的灰白老人像石门是可以用**撬棍**撬开的，有点扯，别的为什么不行？斜斜跳过一个火坑落到砂地上，前面是一系列的易碎木板通道，底下自然是火坑了，不过也不用惊慌失措，直接正常跑着就过去了，然后瞄准左壁狭洞里的狮子雕像来一枪，击碎之后，上跳抓住顶壁的暗色五星天花板原路返回。（此房间任务结束）



对面（东面）的**主殿左中四层房间**石门已开，进入石门，斜斜跳过另一个火坑，落到绿色地面上，沿绿色通道来到尽头，扳动一个摇把开关，动画显示**主殿正后四层图文房间**后壁那个壁洞的铁栅栏门已开，同时又听到讨厌的金甲怪活动的声音。（此房间任务结束）



原路返回外面，发现金甲怪只在**主殿正后四层图文房间**里活动，并不出来，所以也好办。来到门口，它一般就在右侧埋伏，不过吼叫声暴露了它的动向，飞快跑进去，沿左侧（反正和它反向）通道一路狂奔，直奔后壁铁栅栏门壁洞，它动作实在太慢了。在后壁铁栅栏门壁洞里的祭台上，可得到 **The Golden Serpent**（金色大蛇。**Serpent** 为圣经创世纪中出现的巨大蛇形恶魔，一般指巨大海蛇、海中怪物或称海龙。它也被称为战神圣蛇，最终被卡德摩斯杀死，但卡德摩斯却因为它的报复，不幸也变成了一条蛇。另外圣经中记载，**Serpent** 是撒旦的化身，是其引诱夏娃吃下了禁果）。



同时动画显示打开了某处铁栅栏门，里面又是一个超级大房间，金碧辉煌，中央高柱的顶部以及下面各处，都似有宝物，不用说，正是本大房间最后一个去处，**主殿左前四层房间**。动画虽然很长，但是金甲怪却还没过来，少不得跑到一边，把它诱到附近，然后绕过台阶，飞快地从另一边通道跑过，一路跑出**主殿正后四层图文房间**，金甲怪只能空吼连连，修行不易，我们也没必要到处杀生。



直奔**主殿左前四层房间**，铁栅栏门已开。进入门内，不要急着下地，视角会转为远视，操作非常别扭，而且要命的是，最高处上面马上扑下二只火精灵（是二只，没错），不好周旋。正确方法是在门口边缘挂住，然后移动到旁边的立柱平台上，左移到左边落地，估计火精灵的触发点在门口附近的地上，所以这里不会触发。



量好步子后，往背后的古埃及人像大壁画处一退，火精灵立刻发作，等其轨迹已明确（主要是担心没诱出来），马上跳跃过栏杆，落进前面的大深水坑中，马上往左边游开躲一下，因为岸上有个金甲怪已经向你开火了，在水里一样能打你。火精灵会自己入水消灭。不理它，在水下绕着大深水坑中央的高柱游，游到水坑对面上岸，然后转身跳到中央十字红柱的基座一层，就手攀上基座二层，再向来路方向跑去，那里有个小陶罐，就在这里待机。那金甲怪动作既慢，又叫你转晕了，只听其声不见其人，过了好一会才会在水坑对面刚才你上岸的地方，在那里的一块绿地上出现。立在中央红柱和小陶罐之间，拔枪待机，那金甲怪发现你后马上开火，可惜炮弹都被高台边缘恰好挡住，所以在里用小枪就轻松地“堆杀”之。



击杀怪物后，击碎身旁的小陶罐，得到 **Uzi 子弹×30**。就在这里跳入水中，游进中央十字红柱的底部，在基座暗道的中间位置，可得到一个小药包，然后回到来路方向上岸。



3.9 后园配殿

此处也比较空间宏大，但是凌乱难以尽述，由于是处在**后园主殿**之左外侧位置，我们姑且按中国古人的习惯，称之为**后园配殿**。我们上岸处无疑是一个法老的宝座，我们以背对宝座（西面），面向水坑（东面）的方位，描述一下地形。

房间虽大，但是可去地方不多。我们一开始的入口处（即**主殿左前四层房间**入口）的铁栅栏门已开，现在我们给它换个名字，**配殿上层右后门**。其对称位置是一个台阶通道，通往另一个不开的铁栅栏门，称**配殿上层左后门**。

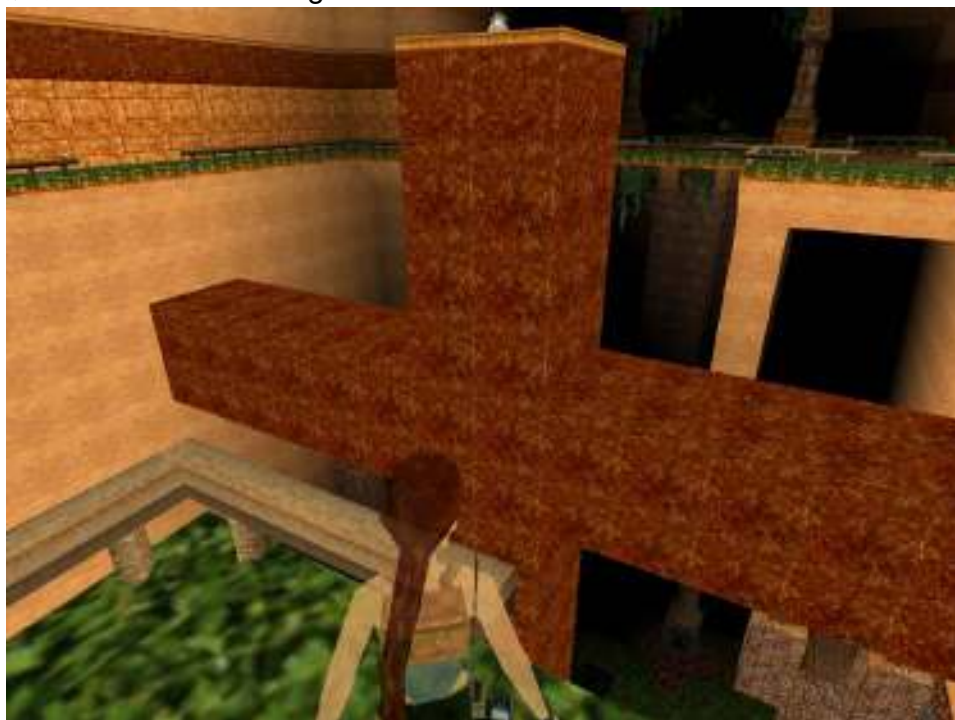
下面**配殿**里，底下是一个大水池，被中央横亘的一道**绿地分水堤**分为前后两个部分。我们目前在**配殿后水池**处，该水池周边的物品已经被我们搜刮一空，但是其**中央高大红十字柱**太高，一时上不去，但十字架顶部有陶罐，自然是有好东西。（其实我们一开始没惊动火精灵之前，是有机会去那里的，但是跳下去容易，现在却难以上去了，估计最终也得去一趟**配殿上层左后房间**时，到时自然有机会再去。）

绿地分水堤左方的彩柱平台上，左壁有一个不开的铁栅栏门，可称**配殿下层绿堤左门**，里面的房间自然是可称为**配殿下层绿堤左房间**。对称位置**绿地分水堤**右方的彩柱平台上，空无一物，刚才金甲怪就在那一带活动，死后地上也没掉落东西，就不用找了。

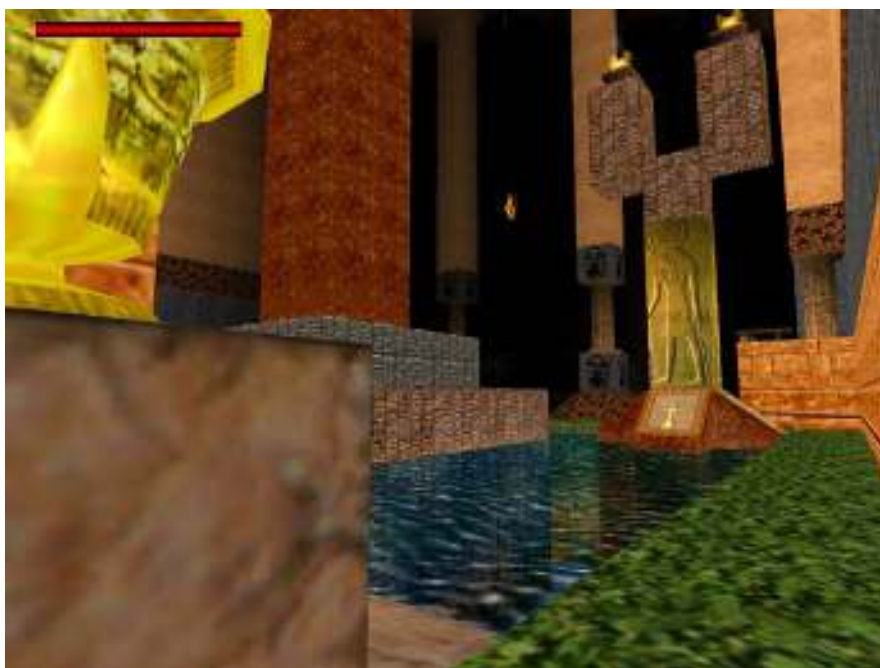
隔着**绿地分水堤**，是**配殿前水池**，该水池中央也是一个高柱，高柱之顶部很高，上面是一个**大绿色天台**，位置和我们最初落地处以及**中央高大红十字柱**的顶部是齐平的，顶部也有几个小陶罐，自然是也有东西。（其实我们一开始没惊动火精灵之前，也是有办法去那里的，现在回不去了，待最终去**配殿上层左后房间**时再去。）在其中央高台的底部二层基座上，也有小陶罐，显然是也有东西，但是由于需要先跳攀到其一层基座上，而从我们这边跳过去，一层基座上恰恰布满鬼脸暗火，一时无法上去，只好再说了。

注意到，**配殿前水池**的水下四角，各有一个不开的老人像石门，在石门旁边的水台上，也都各有一个或红或白的小陶罐，估计必有蹊跷。另外，**配殿前水池**正前面（东面）的墙壁上，还有二个并排的去处，左边的是一个敞口的壁洞，右边的是一个不开的老人像石门，不过在二处的门前，都是一个暗火斜坡，显然是不想叫人容易地进出，由于离得比较近，严重怀疑是一个进一个出。

地形大概就是这些了， let's go!



来到**配殿前水池**边，分别击碎水下四角的小陶罐，跳入水中，在右前角（东南角，原为小红罐）处的水台上可得到 **Uzi 子弹x30**。往回游进右后角（西南角）的水道内，扳动一个水下开关后，动画**配殿下层绿堤左门**显示打开了。返出外面，这时早有一只金鸟在上面盘旋等待了，不理它，只管在水底游，一一直游回**配殿前水池**，在左前角（以我们刚才描述方位的角度看，就是**配殿前水池**右后角）处上岸，进到直角形墙壁处，这里还和一个大金火盆形成一个凹洞。当然，跑到右前角（即**配殿前水池**左后角）估计也一样，总之，进来了就基本安全了，等待其过来“角杀”之。有的时候它还会远远往这里来几炮，所以听到有炮弹飞来的动静，就马上跑出去闪一下再回来，希望它放弃炮火攻击而直扑过来，那样就简单了。但是，更简单的是，当你跑进这里后，它居然有很大机率定在房间正中央的空中不动了，真是奇哉怪也！



那还客气啥，只要发现它定住了，就悠闲地踱步到水池边，举枪击落之！



来到**绿地分水堤**，进入左面的**配殿下层绿堤左房间**，沿绿壁通道来到一个不开的人像石门边，左转身跳拉下对面墙上被藤蔓遮盖的一个壁挂开关，回到外面**配殿前水池**边，右前角（东南角）的水下人像石门开了，游入一个水道，在里角扳动一个水下开关，游出来换口气，这次是左后角（西北角）的水下人像石门开了，游进去，在里角扳动另一个水下开关，游出来，呼，这设计真累。上岸，再次进入**配殿下层绿堤左房间**，人像石门已开，进去爬上一道壁梯，再爬上先是绿色后来是红色的一连串高大台阶，明显是越爬越高，最后我们来到了最高处，通道分为左右，左方赫然正是**配殿上层左后门**，右方通道尽头是死路，显然不可能如此戏弄我们，必有用意。将尽头的石块向里推到底，右边现出一个通道来，这时忽然听到附近有金甲怪的吼声还有炮声，初听到时吓了一跳，其实这里正是**主殿正后四层图文房间**的隔壁啊，呵呵，已经饶了那家伙一命了，还不死心？



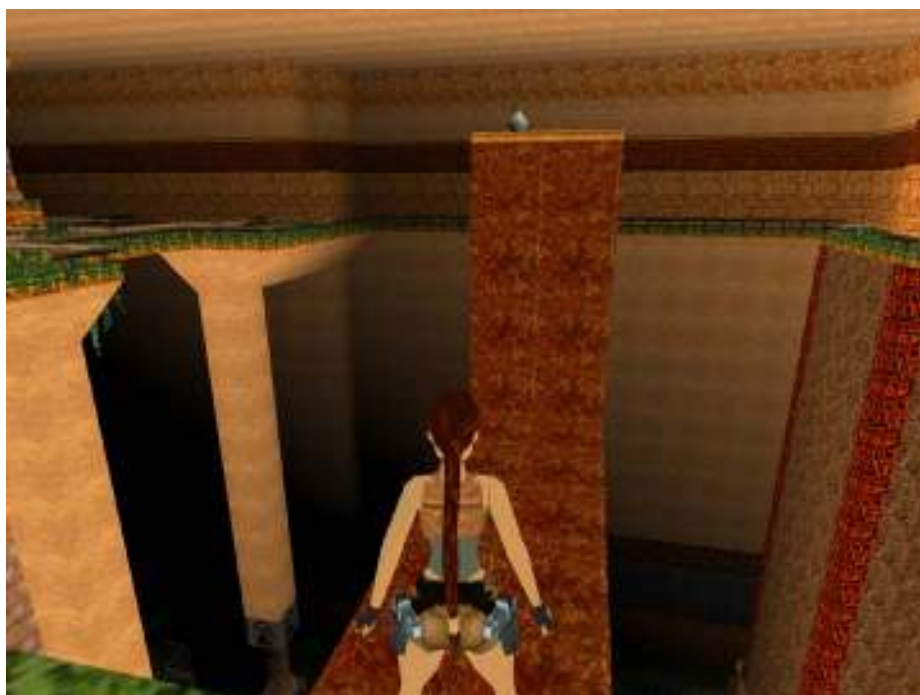
跳过通道口的一个尖刺暗坑，然后往里走，转几个弯后来到一个大鬼脸火坑前，上跳抓住顶梯，荡进对面的通道中，在里角的祭台上可得到 **Pharos Knot（灯塔关节）**，同时动画显示水底的最后一扇人像石门（左前角即东北角）打开了。



原路返回，注意要跳过尖刺坑，然后从**配殿上层左后门**走回到上层绿色回廊。下面那个水门不急去，有些东西还在等着我们哪！先往左走，沿绿色回廊来到**配殿前水池**顶部高处之**大绿色天台**，这里地上有二个小陶罐，白色的那个没用，红色的那个里有东西，击碎罐子可得到 **Uzi 子弹×30**，赶紧拿上，因为最高处上面马上又扑下一只火精灵来，又得跳入下面水中消灭火精灵。



再一次由**配殿下层绿堤左房间**回到上层绿色回廊，这回是去**配殿后水池**之**中央高大红十字柱**顶部。从绿色回廊中部的缺口跳到十字架横梁上，会微损一点血，这没办法，而且也没其它路径，挂落只能落到下面绿地摔死，所以姑且算是游戏设计，不算损血吧。十字架立柱很高，但是侧面是暗梯，所以很轻松地爬到顶部，击碎小白陶罐，得到 **Uzi 子弹×30**，这次没火精灵了。



好了，东西也拿全了，地方差不多也走遍了，我们就此跳入水中，真奔本房间最后一个去处，**配殿前水池**之左前角（东北角）人像石门。游进左前角（东北角）石门内，游到前方可以上去处，来到一个墙根下。墙根的左右壁都有壁梯，都可以到达一个向北的人像石门前面。照例都不开。不同的是，右壁这边顶部还有一道顶梯，可以挂着攀回我们来路方向，其实就是**配殿前水池**方向。挂落地面上的通道里，发现有一前一右两个人像石门，其中向前那个就不用动了，正是我们在**绿地分水堤**处观察**配殿前水池**时，发现的右前壁那个不开的人像石门，此门有害无益，如果你非要撬开的话，劳拉会被门带动，滑落在门外的暗火斜坡上…



右方人像石门可以撬开，出来正是我们在**绿地分水堤**处观察**配殿前水池**时，发现的左前壁那个敞开的通道处，门外的暗火斜坡已经熄灭，滑下，跳抓住前面中央高台基座的暗火台面攀上，不用紧张，已经熄灭了。地面看起来很不安全，但是除了各个鬼脸明火坑外，其实此中央高台基座，只有**绿地分水堤**一侧的暗火台面和长五星纹暗火平台是暗火，此前我们早已尝试过了，而其它三面的暗火台面和长五星纹暗火平台都是熄灭的！方便地上到这里的角台（右后角，即东北角）上，在菱形机关处使用 **Horseman's Gem（骑手宝石）**，估计是某个人像石门打开了。下来，左侧没用，不用去，走向右侧熄灭暗火长通道，来到右前角（西北角）的角台前，小心地由边缘绿地，前跳抓住边缘攀上，击碎一个小白陶罐，可得到 **Uzi 子弹x30**。



就在角台上一跃入水，再次游进**配殿前水池**左前角人像石门水道中，上岸后往左壁走，爬上壁梯后，跳落到左面的人像石门处，该门已开，进入里面的通道，前路被一个不开的铁栅栏门封着，在右壁的**圭皋机关**上使用 **Pharos Knot (灯塔关节)**，打开了铁栅栏门。进入，路分两岔，左方是绿地通道，被另一个不开的铁栅栏门（为了方便大家记忆，此门也给个名称**第一岔路铁门**）封着，右方是熄灭的暗火通道，走过去来到一个深坑房间，不要直接落到门下，门下方的一株大草其实是个尖刺陷阱，应当跳到门左方的熄灭暗火石台上，再跳到前面绿地上，深坑中有一只血色巨蝎送死，打杀后观察一下地形，注意到后壁方向有一个不开的铁栅栏门（为了方便大家记忆，此门也给个名称**第二岔路铁门**），后壁方向有一道壁梯可下到深坑。由壁梯下到深坑，在深坑后壁方向的藤蔓掩映中有个通道，攀上通道后听到一声报警，马上拔枪站在通道口绿色凸地上等待，不一时一只血色巨蝎冲来，待其冲到坑退落坑下，可叹该蝎不知为何只在坑边绿色凸地上呆立不动，前路被堵，也只好杀生了，就在下面用小枪开火，慢慢“坑杀”之！



上去，路又分两岔，其中右方绿地接灰砖通道的尽头是个暗火铁板通道，所以先不用去，沿左方绿地通道曲折前行，来到尽头后无路，很明显地尽头那个石块可动，将石块推入里面，里面是一个不开的铁栅栏门（为了方便大家记忆，此门也给个名称**第三岔路铁门**），和一个摇把机关，扳动摇把机关后，听到有门打开的声音，但不是这里，是刚才深坑中的**第二岔路铁门**！



原路返回到深坑，爬上壁梯，再进入**第二岔路铁门**中，里面有个红色蛇形机关，在机关上使用 **The Golden Serpent (金色大蛇)**，只见好一阵地动山摇，出来一看，外面大水突发，已经淹没了深坑。



跳入水坑中，对正**“坑杀”**蝎子的通道，储好了气游进去，这回往右方灰砖通道游，那里的铁板暗火通道显然已经被水淹没，左右上下地曲折游到尽头，扳动一个水下开关，沿原路赶紧往游，气量刚刚好，一点不多也不少，稍慢一点就不妙了！



上岸，绕开尖刺草丛，回到深坑入口，往出走，来到**第一岔路铁门**处，该门已开，但是里面的通道却是尖刺丛生，看似十分棘手，其实，每隔一个是实地，所以来个跳格子就行，来到里角拉动一个方孔开关，不知何处的门打开了。



沿原路返回水坑边，跳入水中再次游进“坑杀”蝎子的通道中，现在沿左边游到摇把开关处，**第三岔路铁门**已开，游进去，前行上岸，爬上高大曲折的台阶，来到一个大斜坡前，记录之。然后滑下斜坡，就结束了本关。



3.10 尾声

但是，又是且慢！还记得吗，**配殿前水池**之左前角（东北角）人像石门内，右壁壁梯后还有一个向北的人像石门？截止过关前，还是没有开。很显然，该门对于通关没有用处，但是对于我们完美派来说，有个门没开，确实是个心病。可是没注意有路啊，问题出在哪里？



问题出在**配殿前水池**中央暗火柱台上。我们说过，除了**绿地分水堤**一侧的暗火台面和长五星纹暗火平台是暗火，其它三面的暗火台面和长五星纹暗火平台都是熄灭的！我们只去了右后角（东北角，有**菱形机关**）和右前角（西北角，有小陶罐）这二个角台，至于左前角（西南角）和左后角（东南角）那二个角台处我们并没去。其中，左前角（西南角）那个角台真没东西，但是左后角（东南角）那个角台上却有一个**圭皋机关**！



这个门的用意就是，如果你一时手欠，把 **Pharos Knot (灯塔关节)** 过早地使用在这里的**圭皋机关**上的话，那个门立刻就会自动打开，里面正是另一个备用的 **Pharos Knot (灯塔关节)**！对于我们记录保存大师来说，当然没多大意思，但是对于那些一个记忆通关的高手来说，就有意义了…且慢，真得且慢，照此说来，刚丢失了马上在附近又给一个，设计它的意义何在？我觉得，要是设在总关头一带就妙了，呵呵…



本关满血过关可能性 100% (本关强敌众多，但都是些比较傻怪物，总能抽到空子安全击杀。另外敌人的攻击力基本上是单选项，比如碰到金鸟、毒蝎、火精灵之类，要么滴血无损，要么必吃药包，不是满不满血的问题)。关底物品计 (照明弹×63，小药包×11，大药包×7，Uzi 枪子弹×1050，Shotgun 枪 normal 子弹×42，Shotgun 枪 wideshot 子弹×36，Revolver 枪子弹×32，Crossbow 枪 normal 子弹×20，Crossbow 枪 poison 子弹×0，Crossbow 枪 explosive 子弹×0)

#282
Egyptian Mythology 4: Nofretete's
Lost Palace
第4关 离宫



第4关 Nofretete's Lost Palace (离宫)

秘密地点 3 of 3

4.1 险道

滑下斜坡，同时只管按住跳键，这样连续滑下长火坑上面的几个斜坡时，始终保持跳跃状态，最后前跳抓住长火坑侧面墙上的石缝，左移到头。松手落在一个小斜坡上，继续按住跳键不放，这样也始终保持跳跃状态，跳过两个斜面跳后跳抓住前方的壁梯，爬到另一个鬼脸火坑边。火坑对面是一个间歇喷发的壁火，壁火的左方通道口是一道尖刺暗丛，真是要命。稳妥的走法是，利用火焰熄灭的一瞬间（光线突然变暗），跑跳到挂到对面壁火平台上，移动到最左边缘待机。当火焰再次熄灭的一瞬间（不能急躁，提前动作必被烧着），马上往右移一小步（如果不移这一下，估计必卡在尖丛沙上），马上接着来一个左空翻，闪到左方的通道中，躲过火焰的同时也避开尖刺暗丛。



落地处虽然安全，不过接下来的路和刚才一样，通前方是另一个尖刺暗丛，过了尖刺暗丛紧接着又是一个间歇壁火。先不管它，上到一个壁洞，击碎大彩绘花瓶，可得到 **Shotgun normal 子弹x6**。下来，右侧身子对着间歇壁火，等它一停，马上右空翻跳过尖刺暗丛，再前跳滑下一个斜坡，这个斜坡下面倒不要紧，有平台可以缓缓身子。



滑下两个带平台的斜坡，前跳抓住一道壁梯，在梯子一半（格子接缝）处左移一步，松手落下，下面是几道连续的断续火坑通道，前面两个不用跳，自己就滑过去了，乱跳反而误事，拐过角这第三个滑到尽头时需要小跳一下，落到下面的又一个拐角斜坡上，然后起跳落到一个红色通道中。



攀上绿藤掩映下的上层红色通道，左拐前行，通道右壁有一个不开的人像石门，继续往前走，下到通道尽头，仍是一个不开的人像石门，四下无路。不用说，绿藤掩映的地方必然有鬼，老套路了。转身返回，其实不是上层红色通道口的绿藤，而是我们刚刚滑过的那道断续火坑通道上方的另一处绿藤，瞄准那处绿藤上方的一个狮子雕像，击碎狮像后，上层红色通道尽头的人像石门打开了。



走进刚打开的人像石门，沿通道前行到一个间歇壁火前，通道拐向左方，不过注意到拐角处还有个凹处，在火焰熄灭的瞬间冲过去，来到凹处，左方也有个通道可上。攀到上面的左方通道中，前行不远，连续跳过两个鬼脸火坑后，爬入一个矮通道中可得到 **Shotgun 枪**，当然这是为以前没弄到 **Shotgun 枪**的人准备的，我们早就弄到了，所以其实是得到 **Shotgun 枪 normal 子弹x6**。



原路返回，回到壁火边的凹处。寻机冲进下面的左方通道中，然后躲过第二个间歇壁火，来到一处熊熊燃烧的鬼脸地板前面。一个侧跳就可跳过鬼脸地板，来到一个摇把机关处，扳动后，就打开了来路红色通道中上面那个人像石门。



4.2 离宫上层

原路小心返回，来到上人像石门前。从门的边缘挂落，落到下方的斜坡上，滑下斜坡，快到头时向右跳开，以避免斜坡尽头的一个鬼脸地板，来到一个阴气森森的高大房间。由于是本关的名字为 **Nofretete's Lost Palace (纳芙蒂蒂的遗失宫殿)**，为简要起见，我们姑且按照中国古典风格与习惯，把它称为**离宫**。这里告诉大家，我们目前是在的四层正后（西面）位置，地点暂时不好描述，但是可以按照背对来路鬼脸地板（西面），面向**离宫**（东面）的方向，先把前后左右各方位关系来确定一下。这里可称为**离宫三层后壁房间**，本房间左右两边都有立柱和石台，石台上有没有用处的青铜大罐。房间左方（北面）角落有一条短通道，但是通道口却被一道图文石门所阻断。房间右方（南面）角落的通道位置是一面真正的死墙，但是墙上有长条墙缝可以看到隔壁情况。



从本房间正壁的二个栏杆处可以看到**离宫**里的情况，虽然无法由此处跳到**离宫**里面去。注意到**离宫**正前壁上正对左方栏杆的高处，有一个石狮雕像，老套路了，一枪击碎，左方（北面）角落短通道口堵路的图文石门自然是打开了。



进入北面的通道内，左空翻落到下面的斜坡上，滑下的同时马上跳起，抓住头顶的顶梯荡到鬼脸火坑对面，松手落下抓住下面灰黑石台的边缘爬上来。爬进矮通道起身，右转身上到上面的通道里，前方是一个鬼脸火坑通道，火坑上面有二道高低组合易碎木板，这里的主要问题还不是跳易碎木板的问题，而是当你一攀到高易碎木板时，就会有一个讨厌的蝙蝠扑来，正好在你起身上来的瞬间叮你一口，几无可避，虽然也就是血光一闪，但是终归甚为讨厌！**正确方法：此鬼脸火坑通道里的易碎木板不要用正常方法跳，那样的结果就不理想了。应当是从通道口斜斜跑到下面的斜坡上，然后挂在斜坡边缘，左移到低易碎木板上，继续左移到贴紧通道左壁。也不要攀上去再继续跳攀，那样正好凑到蝙蝠口中，应当是一攀上去马上滚翻，使得背对高易碎木板，然后一个后空翻就落到高易碎木板边缘，拔枪的同时马上一大步后退，退到高易碎木板后面高台的角落里，这时蝙蝠已然触发扑去，但正好扑了个空，等它回转身来想再偷袭你时，早被几枪击落！**除此方法之外，总是难免被其微伤一点，追求完美的俺，心情自然不会爽。



经过一扇不开的图文石门，来到一个壁洞口，发现已来到**离宫**的北壁高处，这里可称为**离宫三层左壁中房间**。这里我们有二个选择：首先，你可以直接从壁洞口斜斜跳到下方最底层的水池里，直接来到最底层！俺试过这么干完全可行，一开始就来到最底下，省了前面的一大段路程，但是前面的好东西也就白瞎了。其次，你可以按作者设计好的路线走，这样关卡逻辑就可以理顺弄清了，还能弄到不少好东西，何乐而不为呢？



从壁洞口往里看，发现右壁（西面）墙壁高处有一个石狮雕像，刚才我们打第一个石狮雕像时它在里面的脚下方，所以看不见，这回转到北面，很明显地看到了。这里我们也有二个选择：首先，自然是一枪击碎，但是没搞清发生了什么变化。其次，你可以先放着不打，反正那个地方那么明显，随便哪儿都能随时补它一枪，我是选择先不打。转身挂在洞口边缘，左移爬上到北壁的另一壁洞里，这里可称为**离宫三层左壁后房间**，扳动一个摇把开关，刚才路过的不开的图文石门打开了。



沿原路返回，进入刚打开的图文石门，下方是一个大斜坡，斜坡尽头被藤蔓掩映，不用说也知道必有名堂。这里必须先瞄准击碎斜坡下方的一个大灰陶罐，击碎后被藤蔓掩映着的臆断人像石门打开了，否则一会正好堵路碍事。滑下斜坡，有个大铁球从身后追来，快滑到尽头时马上前跳，来到一个通道内，铁球落到身后刚刚越过的一个土坑中。注意进到通道里安全处即可，不要跑得太过了，里面还有个鬼脸火坑等着你哪！



越过鬼脸火坑，爬上几层褐土台阶，来到一个小房间里。房间左侧通道会有二只土狼（**hellhound**，埃及神话中的地狱恶犬）偷袭，边退边打，不几下就一一击杀。我们退到的小房间右侧通道里除了一个没用的大青铜罐，还有一处栏杆壁洞，可以明显地发现我们仍处在**离宫北壁**大约三层高度的样子，所以按照前面的说法，我们把这里称为**离宫三层左壁前房间**。我们继续往二只土狼出来的左侧通道里走，转过个弯，就来到了一处绿色地面长房间，其实按照此前定位方法，这里正是**离宫三层前壁房间**，走不几步，有另一只土狼前来送死。



注意到**离宫三层前壁房间**的前壁（东面）上，一共有四个不开的人像石门，一个在最左边，走进门前的通道中时视角会变，可称为**离宫三层前壁左门**。另三个都在右边，其中右前壁处有二个，走进门前的通道中时视角也会变，可分别称为**离宫三层前壁中左门**和**离宫三层前壁中右门**。最右边那一个显然是通向**离宫三层右壁房间**的，可称为**离宫三层前壁右门**。



这里的各个石门并不开，但也不是那个狮头雕像管着，所以还是不着急着打狮头雕像，继续留下来以便弄清逻辑。这里玩个推箱子游戏，注意到前壁上除了各个石门通道，其实还有二处小绿坡凹处，其中最左边那个小绿坡凹处的大理石地面比较平，机关就在这里。



先把该凹处左角那个石块往右方拉回二格，再转到背后把它推到最右角，回到左方，那里现出一个壁洞，把壁洞里面那个那个石块往回拉一格，然后走进**离宫三层前壁左门**的通道中，将右壁靠中间的石块往里推入二格，现出刚才那个第二块石头来，把它往外推出去，然后就手把第三块石头往回拉一格，再次转出外面，把第二块石头来往右拉一格，腾出空位来，再转到凹洞中，把第三块石头往出拉一格，转回到**离宫三层前壁左门**右边打通的通道中，里面赫然现出一道壁梯，爬上梯顶平台，按下一个人像图案开关，这边的门倒没开，却是**离宫三层前壁中右门**开了。



跳回地面，走出通道，来到**离宫三层前壁中右门**，一进入就有一个奇怪的地洞，地洞里有个动不了的石头，莫名其妙，所以就先不理了，这些地方古怪的很，莫乱转了，直接往里走入一个绿字地面的通道，在尽头的壁洞处推动一个摇把开关，顺势踉跄到壁洞里角，然后转身拔枪，击杀一只瞬间偷袭来的蝙蝠，返出，**离宫三层前壁中左门**已开，进入里面，又现出一道壁梯，爬上梯顶平台按下另一个人像图案开关，这次是**离宫三层前壁右门**开了。返出，走入**离宫三层前壁右门**，里面是个讨厌的间歇壁火+鬼脸火坑通道。



跳抓住间歇壁火下方平台的边缘，一路研石缝左移到头，爬上后来到一个大斜坡前，往下看，大斜坡底部是**离宫**底层，但是千万不要一路滑下去，那样耽误大事。注意到大斜坡中部上方其实还有个绿藤，藤蔓掩映着一道壁梯。



滑下大斜坡，半道上声音突变时，往前上跳抓住壁梯，左移到通道中落下，爬上左边的石台，石台后方的通道是回到大斜坡起始点的，石台前方仍是一道壁梯，爬到顶部通道中后，上跳抓住头顶的灰色天花板，荡到左前方的绿色通道内。转身跳过鬼脸火道，来到对面绿地上，上到一个黑暗通道中，小心地跳过一个鬼脸火坑，然后走到里角，得到**补给物品（照明弹×12）**，顺便说句实话，本关基本上是以黑暗为主色调。



沿原路返回，再次跳过鬼脸火道，前行跳到下面的通道内，从附近的壁洞里就很明显地知道。但是这个壁洞可不仅仅是用来观察地形的，还记得**离宫三层左壁房间**的情形吗？我们不是挂在**离宫三层左壁中房间**的壁洞口边缘左移到**离宫三层左壁后房间**，去拉一个摇把开关？其实这边也一样挂在壁洞口边缘也能左移到一个彩绘壁画房间里！对称地，我们把刚才的壁洞口称为**离宫三层右壁中房间**，这个彩绘壁画房间自然是**离宫三层右壁前房间**（对称位置关系），更主要的是，这里正是**秘密地点 1**！在里面也不容易，击碎第一个大花瓶可拿到**小药包×1**，击碎第二个大花瓶转身击杀偷袭的蝙蝠后可拿到**Shotgun 枪 wideshot 子弹×6**，击碎栏杆边的第三个大花瓶可拿到**Uzi 枪子弹×30**。这个秘密点设计得恰到好处，不难也不易，正好考验你的细心与否！另外这里似有壁火，其实就是本关开始处的那些壁火映过来的。



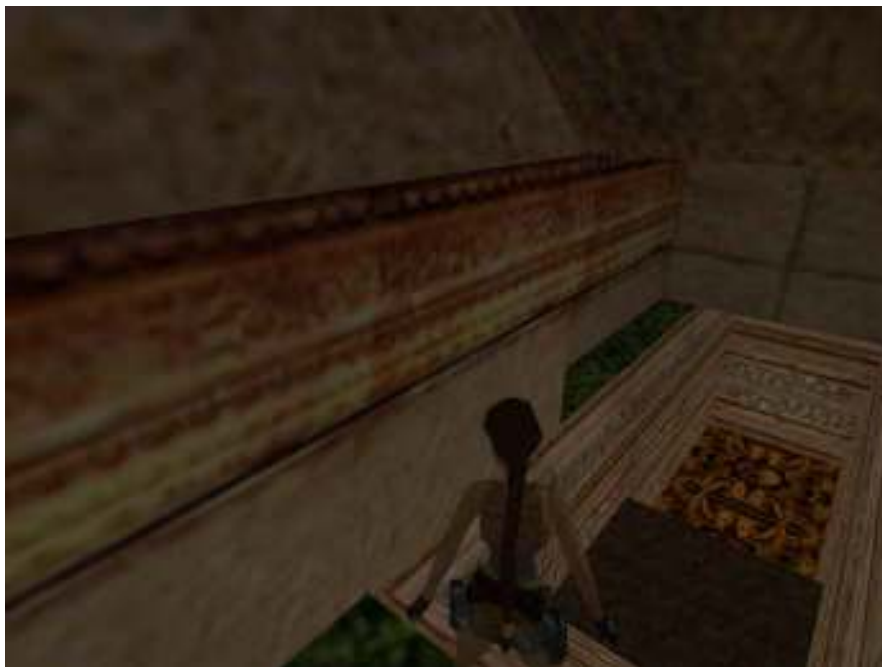
原路返回到**离宫三层右壁中房间**，往左方（西面）通道走，显然这里正是**离宫三层右壁后房间**，前行路过我们在**离宫三层后壁房间**里能看见的那个长条墙缝，旁边是个被一道图文石门所阻断的通道。现在我们可以回到**离宫三层右壁中房间**壁洞处，击碎**离宫**高处那个狮头雕像，听到门开的声音，正是打开该门的机关，一个遗留问题终于得到了清晰的解决！



经过打开的石门，解决一只讨厌的蝙蝠后，连续跳过两个鬼脸火坑，来到另一处鬼脸火坑前，注意到鬼脸火坑上架有一道易碎木板，易碎木板左壁是一个壁梯。可以由火坑边的小斜坡滑跳挂在易碎木板边上，攀上后行事，也可以右侧身对准易碎木板，直接右空翻落到易碎木板上，总之马上接着前跳，抓住一道壁梯，右移落到一处壁洞，在里面的石台上可得到**Ornate Handle (Ornate Handle, 绚彩手柄)**，同时动画显示某处一扇人像石门打开了，其实正是**离宫三层前壁左门**打开了。



跳抓住头顶的天花板，往回荡到通道中，再原路一直返回到斜坡中部壁梯处，落下来的地方正是返回的后方的通道，爬上有特殊符号的石块，其左壁上有个黑暗矮通道，爬进通道从另一边落下，正是回到了大斜坡的起始点。还是抓住石缝边缘右移，一直移到壁火平台的对面，趁火焰熄灭的一瞬间攀上，马上一个后空翻跳回离宫三层前壁房间的通道内，走出离宫三层前壁房右门，直奔离宫三层前壁左门，里面是个鬼脸火坑，鬼脸火坑的左壁明显有石缝。



紧贴入口左壁，滑下门口斜坡，落到火坑上的一个易碎木板上，左转身直接抓住左壁石缝，不要跑跳抓，反而会来不及。向右移，来到一处壁梯前。壁梯右边的矮通道不通，所以不用去，直接爬上梯子，走入一个褐色通道，雄浑的配乐响起。前行来到一个三铡刀通道，这是一代里就有的机关，基本算是小儿科了，走近了一个滚翻就能安全通过，关键点在各个铡刀通道左右方的壁洞里。第一把铡刀右边的壁洞里的小罐是个无用破罐，第二把铡刀右边的矮通道内里有个摇把开关，第三把铡刀左边的小罐里有 **Uzi 枪子弹×30**。



通过第三把铡刀后，来到一个岔路口，左方火坑边是一个已打开的铁栅栏门（第二把铡刀处机关控制），右方是一个大火坑房间，火坑上架着一道易碎木板，易碎木板前面是个尖刺丛，尖刺丛上方是个壁梯，如果尖刺丛不消失的话，是跳不到壁梯上的。



先跳进左方刚打开的通道内，跳过另一个火坑来到一个祭台前，在祭台上可得到 **Hathor Effigy**（**Hathor Effigy**，哈索尔头像。哈索尔是古埃及神话中的爱神），顺手把 **Hathor Effigy**（哈索尔头像）和 **Ornate Handle**（绚彩手柄）组合成 **Portal Guardian**（**Portal Guardian**，门卫之符）。



回到第三把铡刀边，右方大火坑房间的尖刺丛已消失，随便地就跳过易碎木板，来到原有尖刺丛的平台上，再爬上壁梯，攀到顶后空翻落下，来到一处岔路口，左边通道里是火焰，右边通道则被图文石门封着。只能是到左边火焰通道里看看了，在通道口跳抓住顶梯，荡过火焰后，先荡到右方壁洞处得到**补给物品（照明弹×12）**，再荡到左方壁洞里扳动一个摇把开关，听到图文石门打开的声音，同时有巨幅动画显示**离宫**里面的超级宏大的场景，也着重提示了底层中央石柱上某处的一个**梯形圭皋机关**，大概是通关要点吧！



原路返回，经过刚打开的图文石门，跳入前面下方通道中，感觉有些熟悉，其实就是又回到了**离宫三层前壁中右门内**！不是说门口有一个奇怪的地洞，地洞里有个动不了的石头吗，其实它是堵路的物事，现在已经落下，道路已通。下到坑中，继续向下，就能来到**离宫**第二层。这样，**离宫**第三层（上层）的任务已全部完成！



4.3 离宫中层

离宫中层的确非常宏大，无法尽述，我们只好先大概描述下地形，一会走到了再细说。中层总共有 3 个超级大房间，我们下来的地方是中央的一个大房间，其左右还各有一个大房间。由于下来时是面对北面，为了和**离宫上层**所描述的方位一致，我们还是转过身来面对东面，以右侧身子对准下来的地方，这样来设定一下**离宫中层**的方位吧。目前我们是在**离宫中层中央大房间**，前面（东面）那个大房间我们称之为**离宫中层前大房间**，后面（西面）那个大房间我们称之为**离宫中层后大房间**，虽然看着可能稍有些别扭，但是为了统一起见，也只好如此了。确定好了，我们还是按照由后及前的顺序，开始在**离宫中层**中走走吧。



4.3.1 离宫中层后大房间

向左方（西面）走走，进到**离宫中层后大房间**里面，雄浑的音乐响起，同时似乎隐藏着什么不安。快步直奔中央大低台，注意到在台子的四角各有一个矮柱，上面各有一个小红陶罐，里面倒是真东西。但是先不要乱打，起码不要都打烂，因为右前角（西北角）那个会引发火精灵，而且这房间里还埋伏着一个金甲骷髅武士，一起发作不好办。此金甲骷髅武士的武器是一把阿拉伯金色弯刀，这家伙既能跑又能跳，跳得还不低，但是奇怪的就是上不了诸如有宝物的小陶罐矮柱、青铜罐壁洞之类的石台，也许是投鼠忌器吧，总之你可以站在台上打它，它是光挨打无法还手，所以不一时它就会跑到中层中央大房间里自己跳着玩去了。



此金甲骷髅武士非常皮实，即便是鬼脸火台也奈何不了它，而且除了 Crossbow 枪 explosive 子弹以外，任何枪弹都打不死它，但是这 explosive 子弹一向是有价无市，不仅目前没有，而且大概和古墓四代原作以及作者的后续经典关卡《Legacy of the GODS》一样，估计到关卡彻底结束，也未必能见着！这里的解决办法比较有趣，所以我稍微写详细些，参以下方法：

方法一，无畏法：一进去，先到中央四柱大低台处晃一下，把金甲骷髅武士诱出来，然后直接跑向右壁的一个青铜罐壁洞（当然其他位置的青铜罐壁洞也行），把它诱骗来到壁洞的前面。青铜罐壁洞的前面就是地洞，所以等它经过地洞边缘时，只需一发 Shotgun 枪子弹就可以解决战斗，金甲骷髅武士被击落下层摔死了！这样倒是爽，不美之处是费了一发有数的子弹，于我等老抠来说，有点可惜。



但是，千万不要上到门口左右的第一个灰白色大窗台上，那种窗台的背后不是实墙，而是有台阶通道的，金甲骷髅武士是可以转上来的，别得意忘形，被背后捅一刀子！



方法二，无理法：何不把这一发子弹也省了？那就是立在一个地洞拐角处的边缘，背对竖长方向的地洞，等它扑向你时，立刻后退挂在地洞边缘，让它扑空正好掉下去摔死！当然此处地洞不能选在横短之处，那样它跳过你正好落到实地上。这是俺在作者后续经典关卡《Legacy of the GODS》里，用过的类似小骗着，好多骷髅武士被俺利用火坑背后的斜坡，将其诱骗得跳过了头，落到斜坡上，结果滑到火坑里烧死了，此类方法俺称之为“挂杀”。不过在本关试了好几回不成功，似乎此关的骷髅武士比较精一点，不会扑得过了头，如有高手愿意耐心试试也行。留此作个引子，主要是借以告诉大家一种“损招”。



方法三，无视法：由它吧，反正它又没枪，只要你凑过来我就跑开，你又跑不过我，或者干脆躲到台上，先把你用小枪打走了，我再四处转悠。总之不理你，以完成任务为目的，既不多杀生也不费一颗子弹！这个自然可行，但是不时会有些干扰，也不是很爽。



最有趣的来了，是俺的拿手好戏，**方法四，无语法**：就在方法二那个地方，左壁是青铜罐壁洞，面对门口左方的灰白色大窗台，站在地洞拐角，不停地上攀下挂地折腾骷髅武士，使其无可奈何地来来回回在两边走动。然后寻机，不时窜上白色大窗台回头看它的动向.....



只要有足够耐心，就会发现，有相当的机率，骷髅武士会莫名其妙地自己走到左壁，然后卡死在左壁青铜罐壁洞下，不停地走动！当然，我觉得门口右方的灰白色大窗台处，应该也行，反正我一直是在左边的灰白色大窗台处，连续试了几次都成功了。此类方法，俺称之为“卡杀”。呵呵，又省了一发子弹！现在，**Let's go!**



上到因为左后角（东南角）那个柱台上，击碎陶罐得到 **Shotgun 枪 normal 子弹×6**，然后把左前、右后柱台上陶罐都击碎，全都是空的，先上到左前柱台上站一下，就会听到狼嗥声，是在下层的地上有一只土狼在活动，不管它，最后来到右前角（西北角）那个柱台上，击碎陶罐得到 **Uzi 枪子弹×30**，同时会引发一个火精灵。就手在西北角的地洞跳到下层水中，消灭火精灵，然后在附近上岸，拔枪击杀西北角一带活动的一只土狼。此处是底层地面，空间很大，但是不忙研究，一会儿会来的。往底层地面中央的底柱群里走，来到一个**梯形圭皋机关**处，正是下来之前的巨幅动画显示的**离宫**里面的超级宏大场景中，被着重提示的地方。这里有道壁梯可回到上层，我们先攀上去，把**离宫中层**先走完了再说下面吧。绕过还在墙壁上猛走的骷髅武士，呵呵，不理它，一路走出，**离宫中层后大房间**的任务就算基本结束了。



4.3.2 离宫中层中央大房间

离宫中层后大房间的任务告一段落，绕过还在墙壁上猛走的骷髅武士，呵呵，不理它，只管往**离宫中层中央大房间**里面走。此房间空空大大，暂时倒是没什么敌人，不过也到处暗藏着危险。**中层中央大房间**中央是个大红褐色高柱，高柱顶部似仍有空间，还有藤蔓掩映，不知道有何秘密，另外该房间的位置应该是在**离宫三层前壁房间**的正前面（东面），所以不知道此房间顶部是否也有三层房间，由于上不去，目前还是个未知数。在大红褐色高柱的中部的左后角（西北角）有一个壁洞，里面似有个人像开关，可称**中央大柱人像壁洞**。在中部的右前角（东南角）也有一个壁洞，里面似是个符号墙面，可称**中央大柱符号壁洞**。高柱的四周有一些壁梯，但是跳了下抓不住，壁梯下都是个小斜坡，斜坡下面是中央大空地，不过这地面可都是鬼脸地火，无法靠近。东面的半空中倒是有些易碎木板通道，看似可通向**中央大柱**，但是目前上不去，只好作罢。



房间左壁似是个废弃的大门，没用处，房间右壁是我们从上面下来的通道，目前也回不去了，可称**右壁上下通道**。房间左右后角未见异常。房间左前角（西北角）有台阶通道可来到一个不开的图文大门处，门口有个彩绘柱台，可称**中层中央大房间左前纹门**。房间右前角（东南角）也有台阶通道可来到另一个不开的图文大门处，可称**中层中央大房间右前纹门**。



好了，行动吧，先来到**中层中央大房间左前纹门**，在门前的彩绘柱台上把 **Portal Guardian (门卫之符)** 安上去，图文大门打开了。里面又是令人头痛的一连串的斜坡火坑通道，先右翻到门口的斜坡上，滑下后前跳到前方的另一个斜坡上，身子已折向左方，滑下后继续前跳，抓住前方墙上的壁梯，然后左移到左方墙面上，往上再爬到顶，然后后空翻到背后的第三个斜坡上，滑下的同时再次后空翻到背后的平台上，刚才如果不往上爬到顶的话，直接后空翻正好落到火坑里，而不是第三个斜坡上。注意到刚才这一段火坑通道的顶部还有一道绿藤掩映中的顶梯，但是太高够不着，所以一般估计应该是回去的路。



爬上三角壁洞，前行来到一处火坑，天花板上有顶梯，上跳抓住顶梯可以荡到对面平台上，不过，我会告诉你么，那个火坑其实是熄灭的，直接走过去更快？对面平台上有人像开关，按下开关后，动画显示某处绿色通道里的另一个人像石门开了，显然不是**中层中央大房间右前纹门**，其实是在**离宫中层前大房间**里某处。爬到旁边的壁洞中，击碎一个大彩绘陶罐，可得到**补给物品（Crossbow 枪 normal 子弹×10）**，话说这子弹依我看用处不大。



此壁洞正是来路火坑通道有绿藤掩映处，直接上跳抓住顶梯，原路返出到外面，来到**离宫中层前大房间**前。注意到进入该房间的通道很长，所以通道两侧的墙壁是其实是夹壁墙，在通道口的左右两边各有一尊王后的金色巨像，非常高大庄严。在王后像的左右壁各有一个壁洞，可称**前大房间左夹墙壁洞**和**前大房间右夹墙壁洞**，攀上壁洞，在里角的墙上发现各有一个**六角机关**，区别只是在**前大房间右夹墙壁洞**里的**六角机关**处，还另有一个大罐，里面有**Uzi 枪子弹×30**。

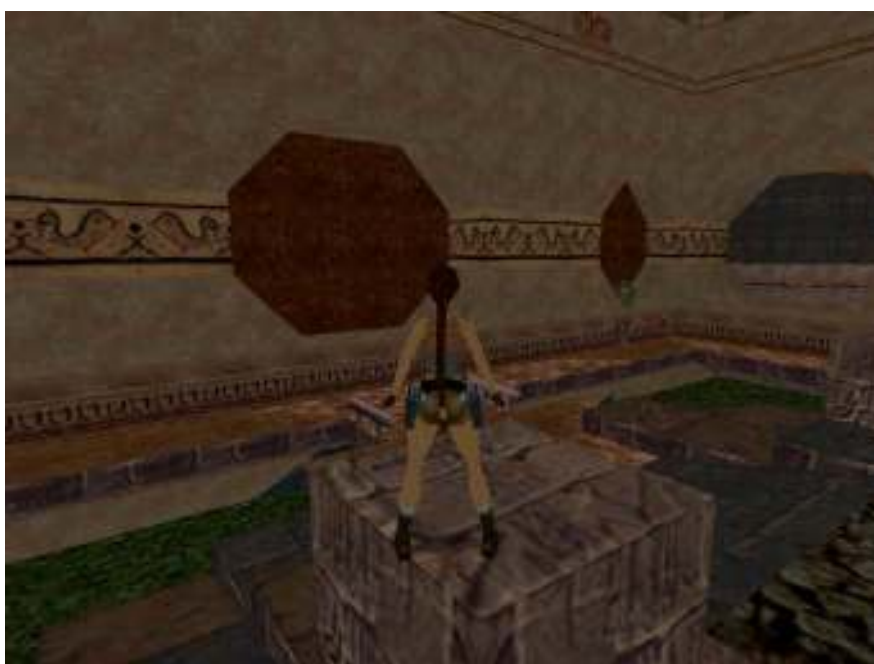


4.3.3 离宫中层前大房间

六角机关先不管它了，我们往离宫中层前大房间里大步走去。走到里面声音突变，明快而又激昂，估计要面临一场战斗了。跳过地洞，来到中央绿梁上，果然后左右包抄过来四个金甲骷髅武士！站在中央绿梁上，等四骷髅武士凑齐了，马上开跑，大步流星地直往离宫中层中央大房间里跑，跑跳着越过鬼脸火坑，来到离宫中层后大房间里，四骷髅武士会不舍地一路追来。一进去不要往右后角（东南角）跑，那里不是有卡在墙里的一鬼么，叫他们凑一起，有一定机率会把那鬼唤醒加入队伍，你见过五鬼围台的壮观么？



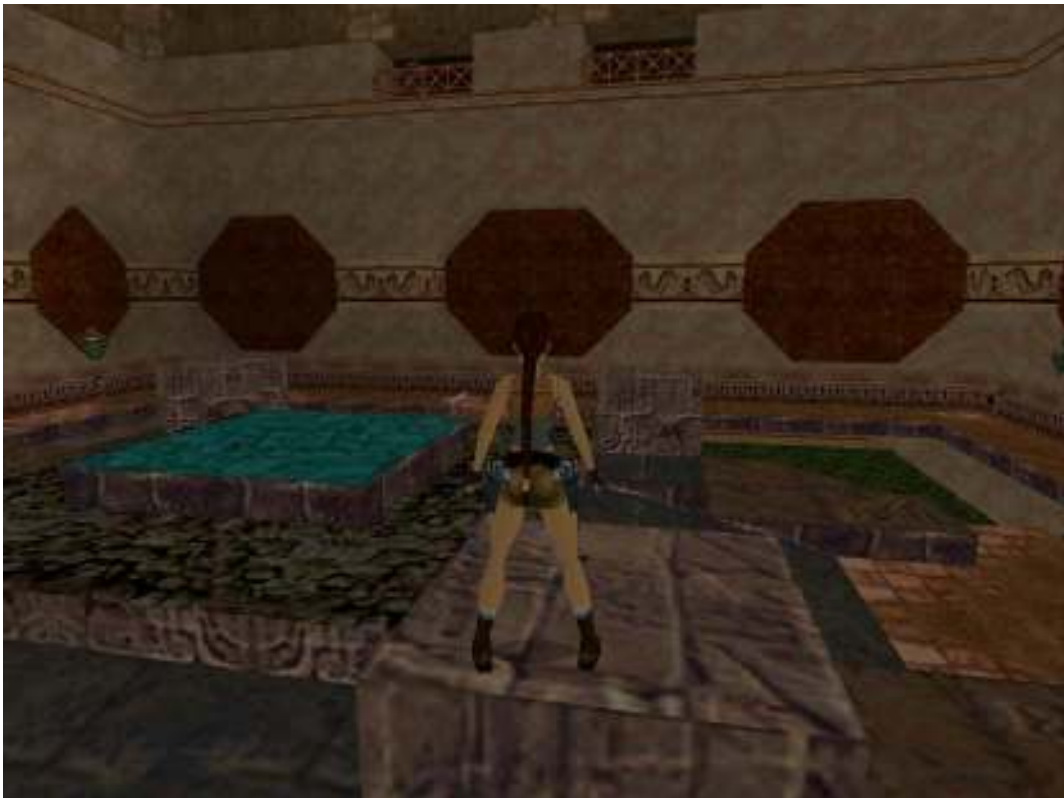
所以一进去要往左前角跑，离第一鬼越远越好，然后站在灰白色大窗台处，耐心等待，只见四鬼在下面挨挨挤挤地走动，不一时有一鬼也卡死在青铜罐壁洞下了！不给它醒悟机会，赶快要往左后角跑，同样站在角落处的实墙灰白色大窗台处，把剩余三鬼引诱过来在附近的下面游动。现在可以记录一下，然后就把游戏放那不管，自己该干啥干啥去，比如先去吃个饭什么的...反正我是回来后一看，居然又有二鬼不知何时跑到左前角，也卡死在那儿了！



然后，就剩下一鬼了，就在左后角实墙灰白色大窗台和青铜罐壁洞之间来回翻跳，把最后一鬼牢牢地吸引在附近，以免其乱跑反而唤醒其它几鬼！最后，你有很大机会看到，它不时鬼头鬼脑地往墙里钻，最后也卡死在那里！



记录之。正是：不费一枪一弹，力除五鬼！现在，再次 Let' s go!



跑下去，赶紧回到**离宫中层前大房间**里面，现在可以安稳地观察一下地形了。金像通道口的左右是**前大房间左夹墙壁洞**和**前大房间右夹墙壁洞**，里面**六角机关**，此前已经明了。进入通道，通道左右两壁的金色大柱边又各有一个通道，通道尽头各是一个不开的图文大门，可分别称为**中层前大房间左后纹门**和**中层前大房间右后纹门**。绿色横梁的左右，则各是一堵实心红门洞，其中右侧那处红门洞处有大陶罐，击碎陶罐可得到**Shotgun 枪 normal 子弹×6**。越过绿色横梁来到房间尽头的金色大柱边，正壁处是一个不开的金色大门，两边门柱是人蛇雕像，可称**中层前大房间正前人蛇像门**。大门两边也各有一个通道，通道的尽头各是一个人像石门，可分别称为**中层前大房间左前像门**和**中层前大房间右前像门**，此前我们打开的正是**中层前大房间右前像门**。



绿色横梁的下面，则是另一个中央有大水池的房间，但是太高，无论如何下去也是个摔死。其中央的水池正好被绿色横梁挡住，也无法跳进去。挂在绿色横梁的边缘，可以观察下面情形，注意到其中央大水池里面还有空间，有菱形水道，也有一扇人像石门。另外，房间的右前壁似有图文石门，右壁上则有一个水下开关模样的机关，虽然该房间里并没有充满水。根据位置关系，我们似可以称为**离宫下层前大房间**。



观察完地形，我们就可以进到**中层前大房间右前像门**里了。一进去，立刻跑跳，落到一个水池中，入口的左右台阶处会各冲出一只土狼，此狼很猛，一下子是无法应付两边夹攻的。寻机上岸，把房间里游走的土狼一一击杀，注意不要试图跳到水池两边的红色栏杆里，希望在那里悠闲杀之，没用，土狼居然会追进来的！击杀后，四处转转。这是一个顶部有大天窗的绿色彩绘房间，四边都是绿藤掩映的绿色廊柱，虽然此房间看起来并不大，但是里面却隐藏着很多秘密，值得好好研究一下。



首先，地面上的罐子都是实心罐，就不用费心了。其次，左前角的彩绘绿柱上有六角星物品，撬下来得到第一个 **Golden Star (Golden Star, 金星)**。再次，右后角的彩绘绿柱上有个壁挂开关，上跳拉下后，**中层前大房间右后纹门**打开了，不过先不忙去。



最后，水池底下也有秘密，水池左后角和右前角的水下，都有一个不开的图文水门。注意到右后角的水下有个小白罐，一枪击碎，水池左后角的图文水门开了，游进去在里角地上，可得到此前多次用到的一个宝钥，**Horseman's Gem (Horseman's Gem, 骑手宝石)**。返出，水池右前角的图文水门也开了，游进去，游到半道上，先到右壁的一处矮水道中，拉下一个水下开关，然后返出，继续往前游不远就上了岸，此处是个极其黑暗的通道，本来有个人像石门堵着的，是刚才半道上的水下开关管着，现在自然已开，往里走，小心半道上的一处鬼脸火坑，跳过后来到了一处岔路口，两边的通道尽头都是一个菱形机关，显然是要装两个**Horseman's Gem (Horseman's Gem, 骑手宝石)**，才能打开什么大门之类，现在我们只有一个，所以干脆一个也不装，最后再说。为了好记忆，此处可称**右前像门骑石通道**。



沿原路返回，来到本房间入口通道处，**中层前大房间右后纹门**不是已开了么，进去看看。里面是个斜坡火坑小房间，先跳到右上方壁洞，抓住壁梯上攀并且左移，来到一个壁挂开关上方，松手落下后拉下开关，动画显示外面**中层中央大房间**升起了一座石台。这里作者有些黑，动画时间过长，等看完动画你早就滑下斜坡，落到火坑里了，所以应该是动画一出来就马上按抓键，动画结束了你也正好挂在火坑边缘了，然后一个后空翻落回到入口。



出来，升起的石台就在**中层中央大房间右前纹门**附近（东南角）的大灰白石柱旁，显然是可以上到上方的易碎木板悬浮通道了。攀上去，转身跳抓住背后的一道悬浮易碎木板，其本意是马上跑跳到右前方的另一个悬浮易碎木板上，再转跳到左前方的**中央大柱符号壁洞**中，但是这样不好把握，其实完全就可以直接从第一道悬浮易碎木板跳到**中央大柱符号壁洞**里，跳的时候记得按动作键（抓键）以缩小身形。抓住柱上的壁梯子，右移到另一头的**中央大柱人像壁洞**处，视角会很别扭，其实拔一下枪就矫正过来了。按下人像开关，动画显示**中层中央大房间右前纹门**打开了。



简单地跳回地面，进入刚打开的**中层中央大房间右前纹门**内。通道口侧面就是一道壁火，躲过火焰后向前方黑暗通道走，攀上到一处不开的铁栅栏门前，绕过去在尽头处的墙上撬下第二个 **Golden Star (Golden Star, 金星)**。原路返回，来到王后神像边，在左右的**前大房间左夹墙壁洞**和**前大房间右夹墙壁洞**里的六角机关处，各装上一枚，就打开了刚才路过的铁栅栏门。再次进入**中层中央大房间右前纹门**内，进入铁栅栏门内，爬上一个壁洞，在里面的祭台上可得到第一个 **Pharos Knot (Pharos Knot, 灯塔关节)**。原路返出，**离宫中层中央大房间**的任务就此彻底结束。



4.4 离宫下层

现在，我们再次回到**离宫中层后大房间**里面，这里的五鬼还卡在墙上，可怜啊。从中央四柱大平台上的壁梯地洞下到下一层，就来到了**离宫下层**。现在可以观察下地形了，底下按说似也应分为三部分，目前可以看到二个部分，分别可称为**离宫下层后大房间**、**离宫下层中央大房间**，此前在上面我们还看到了**离宫下层前大房间**，但是目前不知如何才能进去。

4.4.1 离宫下层前大房间

在**离宫中层前大房间**里，从上面我们可以看到下面的**离宫下层前大房间**，但是它并不直接和**离宫下层中央大房间**相通，进去的路线在水下，后面才会走到，所以先不管它。

4.4.2 离宫下层后大房间

我们还是先从下来的**离宫下层后大房间**开始吧，此房间地方挺大，倒也不太算复杂。首先中央小岛上有些支撑中层平台的立柱，立柱上有供上下壁梯，这些前面都已明了。下来的地方的柱子上有一个**梯形圭皋机关**，此前我们已经注意到了，其实对角的柱子上也有一个**梯形圭皋机关**，显然是需要二个**Pharos Knot (Pharos Knot, 灯塔关节)**一同打开什么大门，目前我们只有一个，所以索性先不装，一会再说。在小岛周边是环形水道，水道的后方（西面）、左方（北面）和右方（南面）中部都有一个不开的水下铁栅栏门，只是目前不知道是否相通，一般估计有可能，可分别称为**下层后大房间后水门**、**下层后大房间左水门**和**下层后大房间右水门**，前方（东面）是和**离宫下层前大房间**相通的水道。环形水道的上方，有红色环形步道，步道顶上就是众鬼待着的中层回廊，从中央小岛的立柱上是可以跳到该红色环形步道上走走的，但是目前不建议这么做，一来除了几个破青铜罐以外没啥好东西，二来有点怀疑走多了会把众鬼引活就不美了，我们注意到红色环形步道的左后角（西北角）和右后角（西南角）各有一个不开的铁栅栏门，可称**下层后大房间左后壁铁门**和**下层后大房间右后壁铁门**。目前本房间尚无可去处，一会再说吧。



4.4.3 离宫下层中央大房间

走向离宫下层后大房间，路过门口时，先来到右侧的红色门廊柱台上，击碎一个大灰陶罐，可得到 **Uzi 枪子弹x30**。往里走，前方房间中央小岛上有一股黄烟顿生，又冒出一个金甲骷髅武士来。猛往前跑，来到房间前壁（东面），跳过水道，上到前壁的一个大灰陶罐壁洞里，先击碎大灰陶罐得到 **Uzi 枪子弹x30** 后，再回头观察该鬼动向，这里它自然是来不了，只好在房间里四下鬼鬼祟祟地走动。

现在如果有兴趣的话，你可以和他玩个游戏。注意到附近的本房间的左前角（东被角，转过身来看是右后角），有一处人面喷泉，如果站在喷泉下方，背后紧贴喷泉的位置上，这鬼是不会发现你的，一般不过来，有时会跳过来围着你身子不停转圈子，还会碰歪你身形，真有趣（好吧，恶趣）！不过你别试图在这里一直待着，等待其卡死在墙里，它虽然是不会发现你，但是却会无意中不停地乱碰你，最后倒有很大可能把你碰到水道里，等你出去吃完饭，回来再查看游戏时，劳拉早已经淹死了！



如果没兴趣和它玩的话，你有二个选择：一，等它靠近水边时，一枪击落水中淹死，花费也不大；二，老办法引诱它卡死在墙里，但是下层房间里可利用的死角不多，可以一路小跑，跑回到离宫下层后大房间和离宫下层中央大房间之间的通道口，还是上到右侧的红色门廊柱台上，那里我们不是曾击碎过一个有子弹的大灰陶罐吗？就站在那里好了，把此鬼引诱到这边来，注意到此门台附近前后左右都是水道……看着它在台子周围开始活动，你就可以放心离开了，我是打累了，去小区公园散步了约两个小时，回来后静悄悄的，到处找不到它，也许是它在附近乱跳，一不小心落水而亡？呵呵，这俺就不管了，又省了一发子弹……



好了，可以观察下地形了。和**离宫下层后大房间**一样，**离宫下层中央大房间**地方挺大，倒也不太复杂。首先中央小岛上也是些支撑中层平台的立柱，这里的立柱就是立柱，没其他用处。在小岛周边也是环形水道，水道不算复杂却稍微绕一些，多少有点迷宫的意思，我们还是以面向前壁（东面），背对**离宫下层后大房间**的标准方位，来描述一下。



该房间的左壁是红色的实心门洞，右壁上有一处不开的人像石门，可称**下层中央大房间右壁像门**。四壁周围是个卍字形的环形水道，水道里高低不平，动辄碰头，水道中央部分就是中央大柱的水下部分，绕着柱子有些绿色空地，在底柱的四边各有一处人像地面，然而都没有用处。卍字形水道的左后角（西北角），有一处凹洞，里面有个大青铜罐，虽然没用，不过也把此处命名为**下层中央大房间左后水洞**。卍字形水道的左前角（东北角），有一处凹洞，里面还有水道，可把此处命名为**下层中央大房间左前水洞**。卍字形水道的右前角（东南角），也有一处凹洞，里面也有水道，可把此处命名为**下层中央大房间右前水洞**。卍字形水道的右后角（西南角），有一处不开的水下人像石门，可把此处命名为**下层中央大房间右后水门**。另外在**右前水洞**和**右后水门**之间，还有一个凹陷的水道，游到里面是断头路，高处攀不上去，估计是回来的路，可称**下层中央大房间右中水洞**。



首先来到卍字形水道的左前角（东北角）的**下层中央大房间左前水洞**中，游入里面的青石水道，到尽头后转身上到一处矮洞，往回爬，然后爬上一道壁梯（壁梯其实没用），跳过一个鬼脸火坑，前面又是一个带壁梯的地洞，跳到下边的水坑中，就到达了不秘密的**秘密地点 2**，可得到**大量补给物品（Uzi 枪子弹×30、Shotgun 枪 normal 子弹×6 和 wideshot 子弹×6）**。



原路返出，往右游进右前角（东南角）的**下层中央大房间右前水洞**中，向前游进一个漫长的水道中，一路来到一个菱形水道前。注意到菱形水道口左方有一个不开的人像石门，可称**菱形水道人像石门**。这个**菱形水道**就是我们在**离宫中层前大房间**里看到的菱形水道，所以直接在**菱形水道人像石门前**上浮，就可以上到**离宫下层前大房间**里，这样也就不担心气量了。该房间的左后角（西北）和右前角（东南角）各有一个不开的图文石门，右壁有一个貌似的水下开关，但是没有水上不去，一时无法可想，只好以后再说吧！



由菱形水道前行，来到了一个马赛克装饰的宏大大房间里，也是一个中央有高大柱台的房间，其顶部至少有三层高。大约在二层的高度上，四壁有一些高台，一时上不去。此房间按照空间方位和对称关系，是在前述上下三层各房间的最前面，看起来是离宫的祭祀场所，故可称为**离宫献殿**，或者叫**离宫总前方大房间**也可以。底层四角都有放置小空罐的平台，但这回必须费心了，事关重大。来到中央高柱边的石台上，先到四角小石台上，蹲下把四角的小空罐一一打碎，必须的。



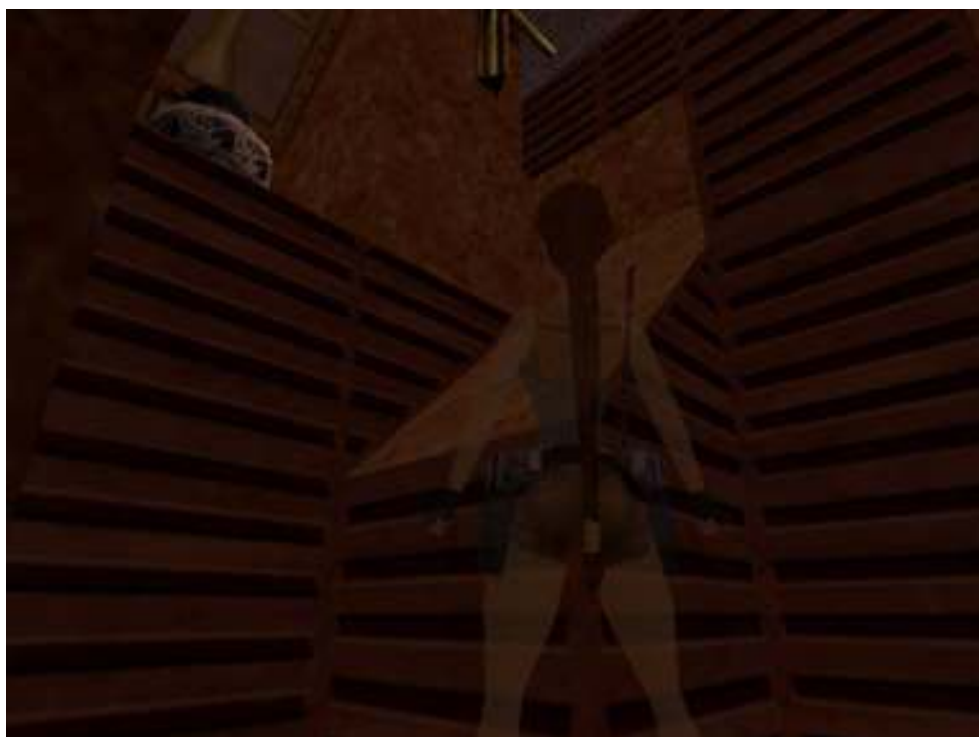
然后来到南边的较长石台上，那里有个摇把机关，扳动机关后，动画显示似乎是**离宫中层前大房间**和**离宫中层中央大房间**一带有什么异常，一时看不明白，其实是**下层中央大房间右壁像门**打开了。



原路返回，来到**菱形水道人像石门**前时再次上浮，来到**离宫下层前大房间**里，一来换换气，二来看看有无异常，果然就发现右前角（东南角）的图文石门打开了！那里正是**秘密地点 3**，正是那四个小空罐管着哪！虽然太高上不去，不过以后还会再来的。



继续原路返回，来到**下层中央大房间右壁像门**处。走进去，声音突变，背后石门也关上了，不知道要弄些什么玄虚。向前走跳过一个彩绘屏风壁洞，来到一个不开的绿藤铁栅栏门前。右方有个大陶罐，击碎之露出一个矮通道。爬入前行，来到一个被血水坑环绕的柱梯前。先跳攀到血水坑左上方的壁洞中，击碎一个大陶罐，可得到**补给物品（Shotgun 枪 normal 子弹×6）**。



转身跳抓住对面壁梯，一直左移到里角凹处，松手落下后拉下一个壁挂开关，接着滑下斜坡跳抓住血水坑上方的壁梯，右移回到陶罐壁洞中，在边缘下挂移动到背后的梯子不碍十时，后翻跳回地面，爬出通道，刚才不开的绿藤铁栅栏门已开。跳进门里，滑下斜坡，再连续跳过二个斜坡，落到斜斜向上的木地板上，猛向前跑，来到一个平地，躲开身后一路追杀的一个滚石，话说滚石仍然不停地在身后凹处来回滚动，成了永动机。前面是个火坑，滑下斜坡后跃攀到前面壁梯，左移落到一处凹洞，攀上去，前面又是一道要命的熔岩火坑通道。



跑跳抓住熔岩中央的大柱梯，左移转到背面，后空翻落到身后的斜坡上，按住“跳跃”键不放，同时按住方向右键不放，在熔岩两边的斜坡上来回跳动着，最后跳到右方的一个凹地上。攀上去，不要下面前的水洞那是回去的路，应当转身看向熔岩通道中部的一处屏风壁洞，斜斜大跳上去，视角会变得很难受。击碎旁边高台上的小红陶罐，斜跳着攀上去，可得到补给物品（Shotgun 枪 normal 子弹x6）。跳进高台边的地洞，在里面的祭台上可得到第二个 Pharos Knot (Pharos Knot, 灯塔关节)，同时动画显示离宫下层后大房间右水门打开了。



回去的方法仍是在熔岩两边的斜坡上来回跳动，最后跳到右方的凹地上，攀上去，挂落下面前的水洞，一路游出去，正是从**下层中央大房间右中水洞**中出来，接着往回游，路过**下层中央大房间右后水洞**时，发现其仍不开，不管它，一路游进**离宫下层后大房间右水门**中，里面是一个曲折白砂水道，在里角拉下一个水下开关，动画显示**离宫下层后大房间左水门**打开了。一路游进**离宫下层后大房间左水门**中，里面是一个曲折青砖水道，游到里角拉下另一个水下开关，动画显示**下层后大房间右后壁铁门**打开了。返出，上到中央小岛，来到**下层后大房间右后壁铁门**附近的下方，却发现有个金甲骷髅武士正在此处的红色通道上走动。此鬼搞不清是不是我们此前“卡杀”的那个家伙，但我估计不是，这个红色通道按说它是上不来也下不去的。



先不理它，来到中央壁梯处，在两个圭皋机关上分别使用两个 **Pharos Knot (Pharos Knot, 灯塔关节)**，打开了**离宫下层后大房间后水门**，下水游入其中，里面是一个异常曲折漫长的马赛克墙面水道，成心给你憋气，赶紧游到尽头，在凹坑中得到第二个 **Horseman's Gem (Horseman's Gem, 骑手宝石)**，迅速原路游出来，气量还是刚好够。上来，来到**下层后大房间右后壁铁门**的下方，攀到柱础上，回头搜寻刚才那金甲骷髅武士，发现它却又卡在此处的红色通道墙面上了，这些家伙真的是莫名其妙！



那还理它，跳上红色通道，直奔**下层后大房间右后壁铁门**。里面是个深火坑，挂落到下方斜坡上，身后的入口石门已管，哪还顾得上管门如何，马上后翻跳过火坑，落到对面平台上，爬到上面，跳到下面的绿坑中，扳动一个摇把开关，动画显示**下层中央大房间右后水洞**打开了。



出去时，需要当心，因为你一爬上身后的绿色台阶，就有一个火精灵扑来，绿色台阶尽头还有一个火坑等着你，如果正常爬上去再跳火坑，早来不及了，必被火伤。正确方法：**量好步子，左臂紧贴左壁，背对绿台，在机关左前侧站定，然后一个后空翻上绿色台阶，马上第二个后空翻落到火坑边，紧接着第三个后空翻，上到一个高台，再来第四个后空翻，会被头顶已升起的铁栅栏门沿，给卡顿一下而翻不成，但是马上再来第五个后空翻，就正好斜斜落到铁栅栏门外的红色通道上，立刻再来一个左空翻，堪堪落到水道中！毫发无损地消灭了火精灵后，上岸发现此处正是刚打开的下层后大房间左后壁铁门处。**



回到下层中央大房间，下层中央大房间右后水洞已开，下水游进里角，可得到 **Pharos Pillar (Pharos Pillar, 灯塔支柱)**。现在，离宫上层的任务早已完成了，离宫下层的任务也差不多了，只剩下那个菱形水道人像石门没开。



4.5 重返离宫中层

既然这样，就再到中层去看看。在离宫中层里，尚有四处地方未完成，全部在离宫中层前大房间里，第一个是中层前大房间左后纹门，第二个是中层前大房间右前像门里的右前水道部分，第三个是中层前大房间左前像门，最后一个是中层前大房间正前人蛇像门。由壁梯攀到离宫中层后大房间，可怜那众鬼兀自还在贴墙猛走，不管它，只管一路前行，进到中层前大房间右前像门里的右前水道里，游到尽头攀上黑暗通道（右前像门骑石通道），跳过火坑，在里角的左右凹洞处，分别使用两颗 **Horseman's Gem (Horseman's Gem, 骑手宝石)**，就打开了中层前大房间左前像门。



原路返回，进入**中层前大房间左前像门**里的绿色通道中，前行来到一个水池房间，刚一进到房间里面，马上就后退到通道尽头，同时拔枪开火，把一只追出来的土狼消灭在脚下！这时会听到有火精灵的声音，马上跑跳到房间中央的水池里，先消灭一只火精灵再说。就手在水池中转下，地方不大，在左壁（西面）有二个不开的水下图文石门。上来，走到正壁的绿色藤蔓下，这里有一个壁洞，攀上去沿绿色通道走，再攀上另一个藤蔓掩映下的壁洞，老套路了，转身看，对面藤蔓掩映中墙壁上有一个壁挂开关。跳拉下壁挂开关，水池中左壁第一个水下图文石门打开了。



返出，跳入水池中，游进第一个水下图文石门中，不几步就上到了一个绿色通道，不过有听到了讨厌的间歇壁火声音。间歇壁火位置不高，地势开阔，所以轻易地躲过壁火，进入里角扳动一个摇把开关，第二个水下图文石门打开了。跳入水中，游进第二个石门，上到另一个绿色通道中，不同的是此通道是个岔路口，一边是铁栅栏门，另一边是图文石门。非要叫你下到与进来的水道并列的另一个曲折凹陷水道中，在尽头扳动一个水下开关，才能打开铁栅栏门。



返回，来到刚打开的铁栅栏门内，走进里面的绿色通道中，爬上台阶，来到一个马赛克墙面通道里，再连续跳过两个毫无难度的火坑，上到里角的壁洞中。扳动一个摇把开关后，动画显示打开了某处宏大房间的大门，同时曼妙的音乐响起了。



返出，注意到另一边的图文石门仍未开，为方便记忆，此门可称**并列水道图文石门**。原路返回外面，发现正是前壁的**中层前大房间正前人蛇像门**打开了，走入里面，是一个个宏大的马赛克墙面房间。



4.6 离宫献殿

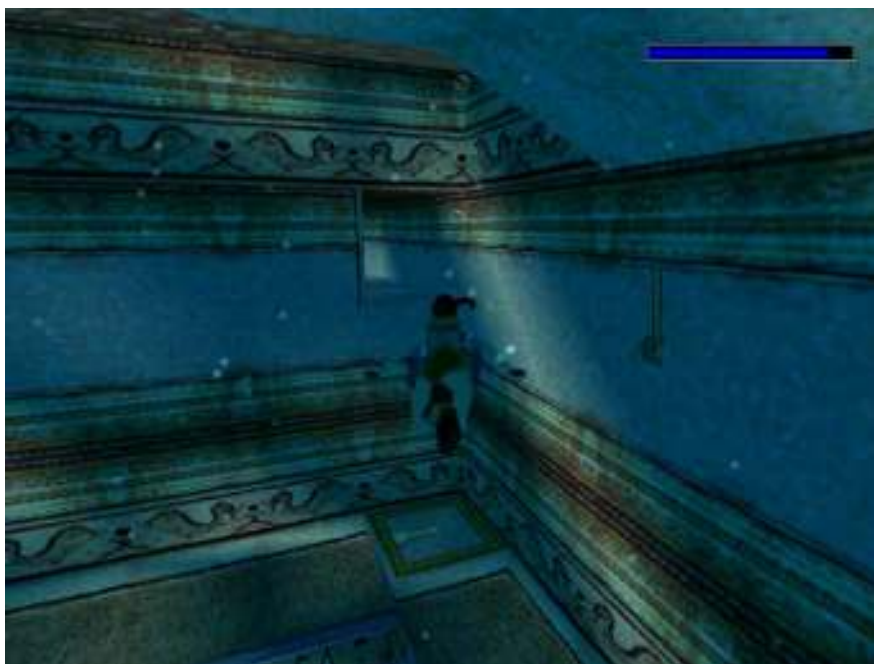
显然这里我们曾经去过，正是**离宫献殿**，或者说**离宫总前方大房间**。此房间很大，但是并不复杂，正中央高台上有个大陶罐，里面有东西。左壁正中有人像开关，但是左后方的红色断续石台距离太大，去不了，左前方倒是有些易碎木板通道，估计是去那里的。正前壁（东面）有两尊栩栩如生的女神金像，中间是处黄色大门，我敢保证那是**通关大门**。右壁没去处，右后方有处房间可去，这里的红色断续石台距离比较小，先去这里，一路由红色断续石台跳进右后方的通道中，先挂在门口，然后右移到一块易碎木板上，上攀并跑跳，抓住下一块易碎木板爬上，然后走到一处平台上。往前再跑跳过第三块易碎木板，到达平地上，跳入右侧身后的凹洞中，这里也有个人像开关，按下开关后，跳回通道内，向前来到出口，正是房间右前方，这时发现洞顶中部已然垂下了两根绳索。



从门口的红石台上跳抓住最近的绳索，再荡到第二根绳索上，然后落到中央高台上，击碎大陶罐，得到 **Uzi 枪子弹×30**。接着跳过两块易碎木板，到达左壁中央的平台上，按下该处的人像开关后，一阵地动山摇，动画水底的一扇石门打开了，正是**离宫下层前大房间**处的**菱形水道人像石门**打开了。回头看，**离宫献殿**已经注满了水，显然是方便你迅速回去。这里必须提醒，如果你此前没在下面打碎四角的小空罐的话，现在就只能破费四发有数的子弹了，否则就得取记录了，呵呵。



跳入水中，游过菱形水道，先不急着进**菱形水道人像石门**里面去，先在石门处向上游，来到顶部**离宫下层前大房间**换口气多好，不过上去一看，此房间水位并未涨高，作者中学物理没学好吧，这连通器的原理，我朝初中生都知道…换完气后，游进**菱形水道人像石门**里面去，里面是曲折的水道，游到尽头扳下一个水下开关，赶快游回到**菱形水道人像石门**处，此处的水位又暴涨了不少，直接漫到了**离宫中层前大房间**了，使得**离宫下层前大房间**也被完全淹没。先换好气，很方便地就游入**秘密地点 3**（东南角的图文石门）里，游到尽头，可得到大量**补给物品**（**Revolve 子弹×6**、**Shotgun 枪 normal 子弹×6**，**Shotgun 枪 wideshot 子弹×6**），不过也不是随便给你的，都泡在水道尽头处（话说还能用吗），赶紧拿了出来换气。



游回**离宫下层前大房间**，扳动右壁（南面）的水下开关，左后角（西北角）的图文石门打开了，游进去，里面是个凹陷曲折的长水道，存心给你憋气，在尽头得到第一个**Music Scroll**（**Music Scroll**，**音乐卷轴**）后，赶紧游出来换气，气量正好够。动画显示某处的图文石门打开了，正是**中层前大房间左后纹门**。



返身进入中层前大房间左后纹门内，跳过一个鬼脸火坑，抓住灯梯，荡到对面圭皋机关处，使用 **Pharos pillar (Pharos pillar, 灯塔支柱)**，打开了某处的图文石门，其实正是中层前大房间左前像门房间的水池中，第二个水下图文石门里的**并列水道图文石门**。虽然拗口点，但是它就是**离宫中层前大房间**里，或者说整个三层**离宫正殿**里唯一剩下没走到的地方了。



原路返回外面，一路进入刚才打开的**并列水道图文石门**中，跳入水中游入第二扇石门，上岸进入右边的石门后得到第二个 **Music Scroll (Music Scroll, 音乐卷轴)**，动画显示**离宫献殿**正前壁那两尊女神金像中间的**通关大门**打开了！



返回外面，来到**离宫献殿**，跳入大水池中游到正前壁，在两尊女神金像中间的浅台上上来，然后攀上到**通关大门**前，雄浑的音乐响起，劳拉漫步走进黑沉沉的大门里，过关。



本关满血过关可能性 100%（本关没什么强敌，主要是和陷阱机关搏斗，基本不是满不满血的问题）。关底物品计（照明弹×87，小药包×12，大药包×7，Uzi 枪子弹×1290，Shotgun 枪 normal 子弹×90，Shotgun 枪 wideshot 子弹×54，Revolver 枪子弹×33，Crossbow 枪 normal 子弹×30，Crossbow 枪 poison 子弹×0，Crossbow 枪 explosive 子弹×0）

#283
Egyptian Mythology 5: Nofretete's
Dark Temple
第5关 神殿



第5关 Nofretete's Dark Temple (神殿)

秘密地点 2 of 2

5.1 清场行动

一开始，劳拉就来到了一处无比宏大建筑中，经历了这一路艰难困苦的路程，终于来到了最终地带-纳芙蒂蒂的暗黑神殿，这里我们就简称**神殿**吧，这时，劳拉也不禁发出了“Is this the end?”的感慨！



由门口绿色平台，直接跳到中央绿色建筑上，似乎是个美洲玛雅风格的金字塔，多少有些混搭。当然这里是埃及，我们就当它是埃及金字塔吧。



在金字塔上不必停留，直接奔向右前角方向，一路向下走，下到下面的灰色地面上，诡秘的音乐响起，那里似乎有什么埋伏，还听到有蹄声乱作。继续跑，下到一个水道中，游几步就是浅处，可以行走了。走到水道尽头墙角，然后回头张望，只见有二个红毛黑鬃、鳄鱼头猩猩爪的大怪物正在柱子间偷偷张望你，似乎很害羞的样子。



不过，一但你上了岸，那二怪可就立马穷凶极恶了，扑过来巨口利爪夹击，可是够你喝一壶的了！



不过他们并不敢下水，所以就在这里，拔枪开火，二怪吃疼，会躲回柱后，然后上岸诱一诱使其出来，马上退到水里接着开火！



最后轻松击杀之，二怪惨叫着倒地，居然化作二堆熊熊烈火…



5.2 神殿顶部

一路返回到金字塔顶部，我们以背对来路大门（西面），面对正前方罗马风格人像（东面）的方位，描述下**神殿**地形吧。我们在的位置，可称**神殿中央金字塔**。而我们跳过来的门口处，其实是一个绿色回廊，环绕整个**神殿**的**二层**，左右前三个方向都有个诡异罗马风格人像壁画，长明灯火熊熊，顶部还有阳光透下，四角都是图文符号石台，暂时没看出有何用处，也许就是个装饰？除了右前角（东南角）有个摇把机关外，整个**二层绿色回廊**并未发现有其它可去之处。底部看来是主要活动场所，但是过于宏大，难以尽述，我们姑且把它们分为神殿底部前方、神殿底部后方、神殿底部左方和神殿底部右方四大块，等走到了再详述吧。



5.3 二层回廊

来到**二层绿色回廊**右前角（东南角）的摇把机关处，扳动摇把机关，动画显示打开了某处的黄色竖条门，但不知是哪，姑且称之为**预开门 1 号**。动画时间比较长，所以在其显示的同时赶紧右侧身，这样动画结束时就可以马上开跑，因为有个讨厌的火精灵又扑来了。一路跑跳回**中央金字塔**，然后再往刚才杀二怪的左侧水道（南面）里跑就行了，注意不要乱跳，这金字塔每层之间地势较高，容易损血。落到水里就潜下去，等待火精灵消灭。



5.4 塔右水道

此处水道是死水道，可称**金字塔右侧水道**，即**南水道**。顺手在水道里游一下看看，发现该水道左右方向都有一个水洞，其中左水洞（北面）里角有**小药包×1**，右水洞（南面）里角有个水下开关处，扳动水下开关，动画显示打开了另一处的图文石门，但是也不知道在哪里，姑且称之为**预开门 2 号**，同时神殿底部右方区域的行动告一段落。



5.5 正前大殿

走出水道，绕着金字塔走，来到金字塔底层正前方（东面）的房间前。此房间可称**神殿正前大殿**，即**东大殿**。其结构倒不算复杂，我们以面向正前壁（东面），背对金字塔的方位，描述下地形。此殿到处都是人首蛇身图案的石柱，正中央是个大水池。正前壁（东面）的人首蛇身图柱之间，有金银宝箱各一，箱子后面是个不开图文石门，可称**神殿前殿正前房间**。大水池里后部有一个不开的铁栅栏门，看方位通向金字塔底层，可称**神殿前殿正后水门**。各有一处水道可通向该殿的左右偏殿，其实偏殿的栏杆不高，我们从金字塔上就能跳进去，此左右偏殿分别可称**神殿前殿左前房间**和**神殿前殿右前房间**，其实，我们此前打开的**预开门 1 号**就在**神殿前殿左前房间**里，而此前打开的**预开门 2 号**在**神殿前殿右前房间**里。另外，通向**神殿前殿左前房间**的水道中还有一个不开图文水门，看方位通向**神殿前殿正前房间**底部，可称**神殿前殿正前水门**。



5.5.1 神殿前殿正前房间

首先走向**神殿前殿正前房间**，来到金银宝箱处，抬头望向通道顶部的绿色藤蔓处，果然掩映着一个铜球，一枪击中，前路的图文石门打开了。



进入，越过一个火坑，攀到对面蓝色石缝里，然后右移到右壁的蓝色石洞里攀上，身后的图文石门又关上了，其实本来也不好回去了，关不关无所谓。前路是二处滑坡，滑下后前跳抓住一块易碎木板，攀上后赶紧再走到右壁的蓝色石洞里，下面又是一系列黄色滑坡，雄浑的音乐又响起了，其实并无惊险，滑下去就来到了一处黄砂通道中。前路中断，下面深处是个灰蓝大房间，太高下不去，此深处对面的黄砂通道继续曲折前行。



跳过深处，沿黄砂通道继续右行，显然是来到了下面深处的灰蓝大房间之高处，滑下一个黄砂斜坡，跳到前面的一块易碎木板上，赶紧再走到前壁的石缝处，抓住石缝安全地右移到大深房间右壁黄色砂岩石台上，接下来就是沿着一系列黄色石台跳动，以寻求下到房间底部。注意到中央石柱上有处翻板，不管他，先一路来到大深房间左壁黄色砂岩石台上，再跳到中央石柱上。在中央石柱上有处壁洞，里面空无一物，但是里面有处符号图案地洞，跳进去站一下再返出来，那个翻板已然放平了。



来到翻板上，不要试图跳到房间下面底部中央的“水池”里，虽然看起来水光盈盈，但是目前被一个图纹水门封着，贸然跳下去必然摔死。应当转身挂在翻板边缘，松手落下后，落到一个斜台上，听到有火精灵的呼啸声，继续滑落，落到中央的“水池”里，滚翻躲避火精灵，或者干脆蹲爬在“水池”里，这也是没办法的办法，总之有比较大的机率毫发无损地等待火精灵自己灭亡。然后站起来，刚才下来的斜坡左右都有空间，先上到斜坡右边的绿草空间里，那里有个红罐，击碎后有补给物品（**Uzi 枪子弹×30**）。但是极个别时候，一上去就会触发另一个火精灵，难道前一个火精灵没死透？不知是何道理，总之莫明其妙。如果不幸你总是碰到这种情况，我觉得你不如先想办法来到火把下面的高台上，拔出小枪乱射，远远地把红罐打烂，方便下手再说。此处 **BUG** 靠拚人品来解决，俺就不管了。



接着上到斜坡右边的绿草空间里，那里有处有符号图案的壁洞，背对符图壁洞，往里一退，在听到下面水门打开的声音的同时，马上跑向下面打开的水池，这是个定时门，不过时间倒是刚好够。里面是个向上的水道，非常高，一路游上去，大概是又回到了上层空间，不过说实话，这水位差有点不对劲，作者上初中物理“连通器”这节课时，一定翘课了。上来，来到另一处黄砂通道中，前路向上，有一道壁梯挂在高处。



攀到壁梯顶部的台阶上，转身看，背后另有一道竹梯通向顶部，但是入口被一个铁板封着。继续前行，台阶顶部有另一个入口，也被一个铁板封着。上跳，拉下铁板，上到右侧的一个壁洞里，那里也有处有符号图案的壁洞，背对符图壁洞，往里一退，在听到竹梯入口铁板打开的声音的同时，马上跑向下面，这也是个定时门，不过时间倒是刚好够。沿竹梯攀到顶部，里面是个向上的绿色台阶通道，非常之高，一路攀上去。



前行又是一个竹梯，一路继续攀爬，最后大概是到了最高层的空间，这倒是真有些金字塔内部的味道。前面是一处岔路口，右方下面是个大斜坡，但是显然是个陷阱，滑下去以后动弹不得，无法移到左壁的一道壁梯上，但是也无法落地，下面是个火坑。往前方走，是一个矮洞，爬进去，下面也是个大斜坡，倒着滑下去，挂在边缘后攀上斜坡，再来个“360°转身跳抓”的体操动作，抓住火坑对面斜坡的边缘，再右移到一道斜坡上，攀上滑下，前跳抓到一个道壁梯上，正是刚才斜坡陷阱左壁的壁梯。



这是个三面方柱壁梯，绕过一个壁灯，左移到正面，背后是个斜坡通道，可以后空翻过去，这个倒不能算是陷阱，但是也不能先走，会误事。应当继续左移到方柱的另一侧，其实那一侧也是有壁梯的，这时视角会看不到人，按观察键就会切换回来。后空翻到一个绿色通道里，前方是一个不开的铁栅栏门，门口有处大绿叶草，此处比秘密点还秘密，很容易错过。



撬下门口左壁的一个六角星物件，得到了第 1 个 **Golden Star (Golden Star, 金星)**。转身回到绿色通道中部，努力朝顶上看去，那里隐藏着一个狮头雕像。所以接下来就不用说了，进入打开的铁栅栏门中，就来到了三面方柱壁梯正面壁灯背后的斜坡通道背后。斜斜跳跳落到斜坡通道上，挂在边缘右移攀到平地，前路又被铁板门堵死，自然是上到左上方的壁洞里，那里有处有符号图案的地面，老办法往里一退，听到下面铁门打开的声音。马上跑向通道，落入下面打开的铁门里，这个定时门时间稍有点紧。



前行，已经可以看到下面的房间和水池了，显然正是**神殿正前大殿**里某处，挂落水池中，然后上到一处栏杆平台，发现这里是**神殿前殿右前房间**，水池对面的图纹石门已开，正是我们很早时打开的**预开门 2 号**，但是现在先不用去。



5.5.2 神殿前殿左前房间

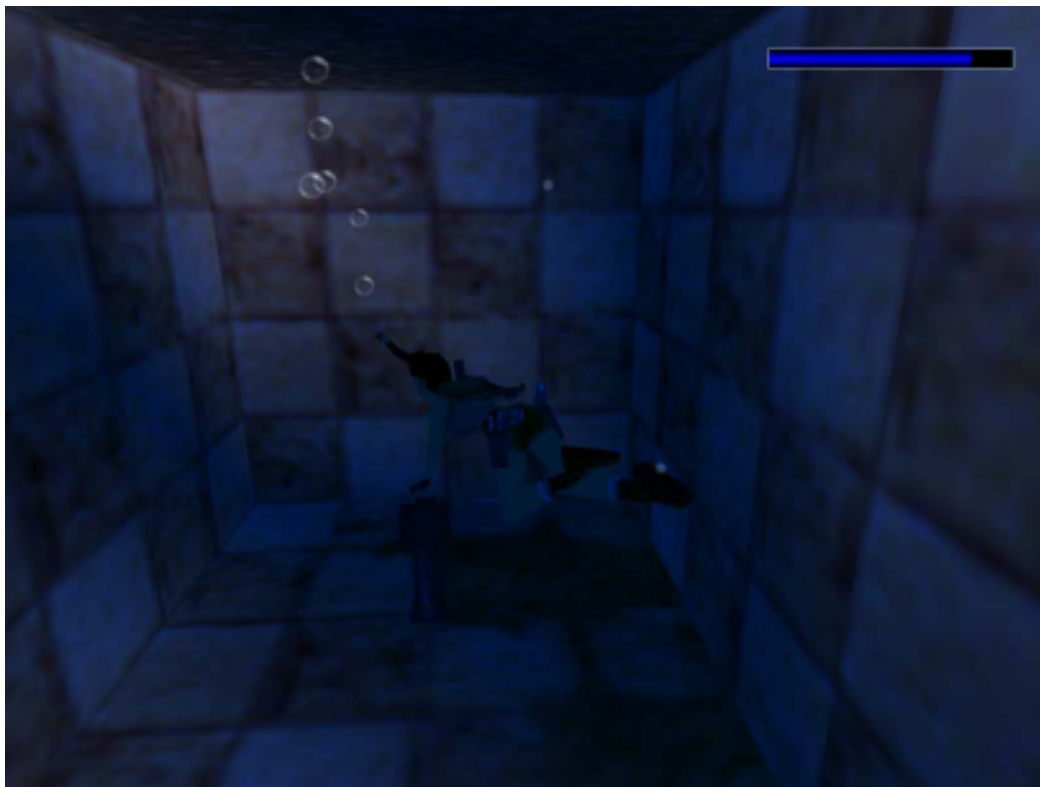
沿水道来到**神殿前殿左前房间**，正壁的金色石门已开，正是我们很早时打开的**预开门 1 号**，另外，注意到左壁还有个不开的金色石门。走入**预开门 1 号**，身后的大门关上了，音乐还很诡秘，不知有何玄虚，不管它了。前面左下方是个火坑，火坑上架着一个易碎木板。此处位置较高，易碎木板在下面一点，无法取巧挂在其边缘。这里需要练一下跑步，而不是跑跳，其实落到第一个易碎木板后，马上贴着右壁跑，可以直接跑到第二个易碎木板上，仍是马上贴着右壁跑，可以直接跑到平地上，到了平地就收脚，不要跑过了凑到一个间歇壁火上。



间歇壁火下面是水池，左壁有个壁洞，寻机跑跳进去，转身望向水池对面，前壁另有一处壁洞，壁洞里面很明显有个白色动石。跳攀上去，推开动石，里面现出一个唱诗台（或称乐谱台），把身上的 1 个 **Music Scroll（Music Scroll，音乐卷轴，乐谱）** 放上去，就打开了某处的金色石门，其实就是**预开门 1 号**左边的那个门，可称**预开门 3 号**。这 **Music Scroll** 是第 3 关里拿到的，一共二个，我还说一直没用到，放在身上干吗，没想到是在这里用，目前还剩余一个。



转身跳回到对面壁洞，然后安全地下到水池，不急游走，就在水下处就有一个黑白格矮水洞，里面正放着一个 **Pharos Pillar (Pharos Pillar, 灯塔支柱)**。



游过一个矮水道，从一个刚打开的图纹水门里游出去，正是**神殿前殿正前水门**，仍是回到**神殿前殿左前房间**，这回走入刚打开的左壁的**预开门 3 号**里。一进去，大门又关，音乐突变，地面晃动，搞啥搞，我是怕了你了…



里面倒不复杂，左方是个火坑房间，右方是个绿色通道，不过被一道绿色图纹木门封着。先挂在左方火坑边缘，左移到最里面落地，正前上方有处被绿藤掩映的窗台，窗台就不用上去了，是个暗火窗台，老套地在绿藤掩映中有个铜球，一枪击中，外面右方绿色通道的绿色图纹木门打开了，原路返回，来到一个绿色大斜坡房间，大斜坡下面自然是火坑。



滑下大斜坡，跳过火坑落到对面小斜坡上，然后滑下，挂在小斜坡边缘，攀上后来个后空翻再落回到大斜坡上，紧接着起跳上抓到顶部的顶梯上。前移过小斜坡，落下到另一个小斜坡上，马上前跳抓住火坑对面墙上的石缝，左移到转角。松手落到一个小斜坡滑下，后翻到另一个小斜坡上，前跳抓住火坑对面的壁梯爬上。右侧有个矮洞没用，前行滑下又一个小斜坡，前再次跳抓住火坑对面的壁梯爬上。然后跳到中央的绿顶斜台上。右方是正路，不过还是先到左方火坑对面的矮洞里拿到补给物品（**照明弹×12**）再说。



转身又一次跳抓住火坑对面的壁梯爬上，左方是前路，是几级绿色台阶通道，直上高处。高处尽头又是一个大绿色斜坡，斜坡下面自然是火坑，但这不是关键，哪没火坑啊？关键是，以下比较考验你的跳功。稍靠左壁一点，滑下大绿色斜坡，把握时机起跳，不要太早也不要太晚，跳到火坑对面的第一个小斜坡后，保持按住跳键不断跳，连续曲折跳过四个小斜坡后，前跳抓住一个壁梯，然后左移到一个壁洞，里面墙上有第2个 **Golden Star (Golden Star, 金星)**。



接下来，就是怎么返回了，转回身，发现火坑对面左方来路有个平台（在第3个小斜坡上方），这里需要练个大斜跳加拧身，正好落上去，沿白砂台阶曲折上到顶部，前方又是一连串更凶险的斜坡火坑通道。此处不要滑下面前的大斜坡，应当紧贴左壁，后退一大步，然后直接跑跳越过面前的大斜坡，落到下面的小斜坡上，这时也不要立刻起跳，稍滑一下，再前跳落到一个较高的斜坡上，然后前跳抓到一个悬在半空中的易碎木板上，就算大功告成一半。



攀上，左转身跳抓左方较高处的另一个悬在半空中的易碎木板上，记忆一下。一定左移到易碎木板最左边，然后攀上，右转身跑跳的同时尽量朝右拧身，直接跳入右比的一处通道里头，注意不要用抓键缩身。此处考验你的跑跳功夫。



跳入该通道里面后，会连续滑下二个小斜坡，但是这里倒没什么危险，最后落到一处符号图案地面上，前方的一处定时铁板门打开了。但是莫急，此处有鬼！注意到通道墙壁是一片红黄色石壁，一般人不会想到，在符号图案地面和定时铁板门之间的左壁高处上，其实还有一处矮通道！爬进去，这里正是**秘密地点 1**，有大量补给物品(**Revolver 枪子弹×6**，**Shotgun 枪 normal 子弹×6**，**注意右上角壁洞里还有大药包 1 个**)。原路返回来，先后退一步，踩到符号图案地面上，打开前方的定时铁板门，然后跑到地洞边滚翻，挂在洞口边缘，这样落下后正好落到下面的水池中，跑跳下去会落到地面受伤，我们又回到了**神殿前殿左前房间里**。



5.5.3 神殿前殿右前房间

一路来到**神殿前殿左前房间**里，跳攀到图纹石门里面，下一个蓝色鹅卵石通道中，拐到里角，那里有个梯形**圭皋机关**，显然是要用到 **Pharos Pillar (Pharos Pillar, 灯塔支柱)**。



在**圭皋机关**上，放入 **Pharos Pillar (Pharos Pillar, 灯塔支柱)**，动画显示神殿底部后方区域的某道铁栅栏门打开了。



这时听到有狼嚎的声音，原路返回，跳到栏杆窗口观察，发现金字塔脚下有二只黑色胡狼在游动，但是隔着栏杆居然无法击杀它们，只好回到前殿大门口的金色女神像边，轻松地把过路的二狼一一击杀。



最后，一路绕过金字塔，来到殿底部正后方区域（西面），那里的铁栅栏门已经洞开。



5.6 神殿后殿

此房间可称**神殿正后大殿**，即**西大殿**。里面结构也不复杂，不过正中央暗绿色地面要小心，杂草下面是个大陷阱！



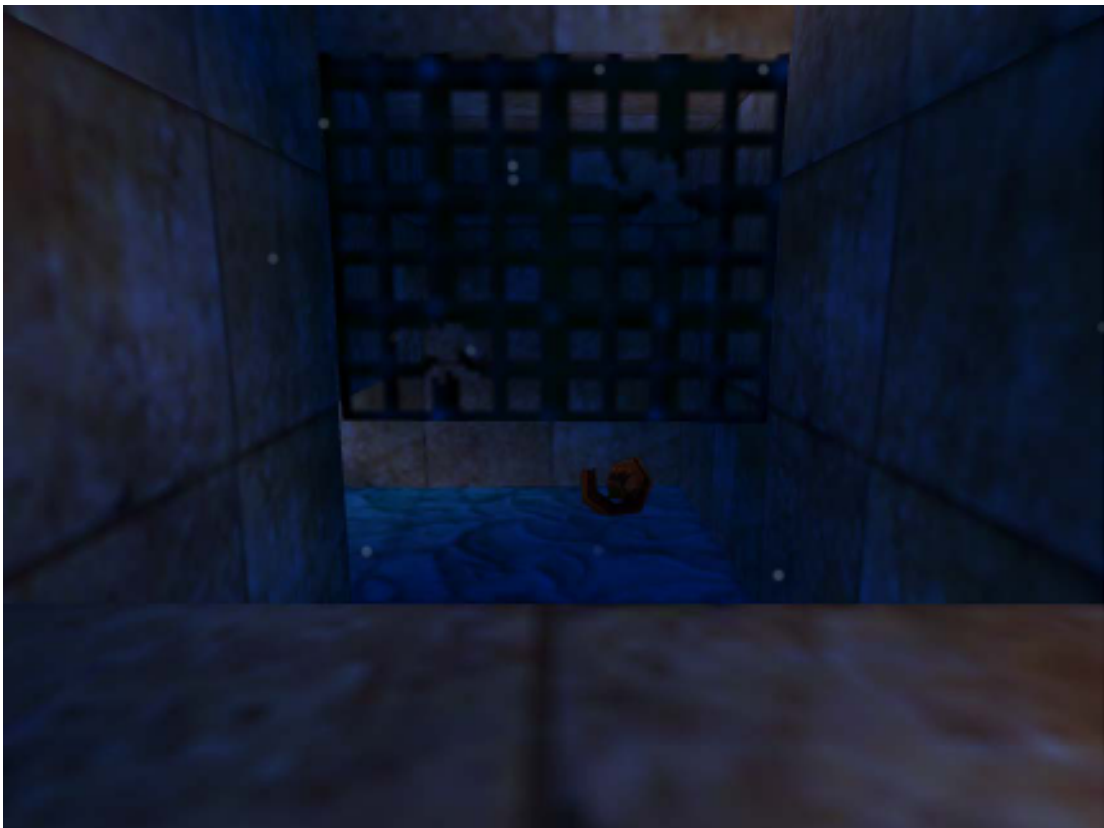
不小心落下去，就是这样…



四角有些竖琴、乐谱台,但是都没用,直接来到正前壁的唱诗台上,把身上的第2个 **Music Scroll** (**Music Scroll**, 音乐卷轴, 乐谱) 放上去。



动画显示神殿底部左方区域的某个水下铁栅栏门打开了。



5.7 塔左水道

出门就手往左走，一路来到神殿底部左方区域。神殿底部左方区域可称**神殿左方大殿**，目前尚不急于探索。其外面的水道，是围绕着**神殿左方大殿**的一个环形水道，可称**金字塔左侧水道**，即**北水道**，那个水下铁栅栏门就在这里（西南角）。先绕水道环游一圈，并没其它去处，只是在东南角的一处水洞里有**照明弹×12**可拿，话说照明弹放在水里，这还能用吗？



还是回到西南角的那个水下铁栅栏门处，游进去，里面水洞顶上有**个水下开关**，转过身来找到，拉下之，动画显示动画显示神殿底部左方区域的**某个铁栅栏门**打开了。



5.8 神殿左殿

上来，可以探索神殿底部左方区域了，此区域可称**神殿左方大殿**，即**北大殿**，区域外围四壁是一圈廊柱，没什么用处，去处都在**神殿左方大殿**里，它被环形水道所环绕，水道上有石桥可通达大殿四壁。此殿按照方位，也可分为东南西北四面，除南面外，在东、西和北面共有四个铁栅栏门，其中东门和西门里面都是房间，而北面则有两个门，左边门里是一个放有蓝宝石的石台，右边的门里大概是个图纹开关吧。此四门分别可称**左殿西门**、**左殿东门**、**左殿西北门**和**左殿东北门**，我们刚才打开的正是**左殿东门**。



走进去，迎面就是一个明显的动石，往前推不动，把它往回拉一格，就不要再拉了，马上翻身往外跑，出门向大殿左方回廊跑，直接跳落到环形水道边的绿色低地上，这时入口处早扑来一个红毛黑鬃怪！就站在绿色低地上开火，它下不来，只会在外壁回廊中乱跑，不一时将其轻松击杀。



上来，动石先不用研究，往前再推回去，走到里屋。里面有个地洞，地洞前是个壁火。先走到里角，那里有个六角形机关，放上一个 **Golden Star (Golden Star, 金星)**，动画显示**左殿西北门**有快要打开的迹象。



返回，等壁火间歇时，跳到地洞下层里。下水，里面是个水道，先游到右角，在水洞里得到 **Crossbow 枪 normal 子弹x10**。



然后返回继续向左游，曲折来到一处房间，正是**左殿西门**房间，可以听到**左殿西门**也自动打开了。此处房间和**左殿东门**房间完全对称，只是没有壁火而已，走到里角，在那里的六角形机关上，放上另一个**Golden Star (Golden Star, 金星)**，动画显示**左殿西北门**打开了。出来，转到**左殿西北门**，在里面的祭台上拿到一颗**Horseman's Gam (Horseman's Gam, 骑手宝石)**，同时动画显示某处的绿色图纹木门打开了，此门可称**预开门 4 号**。



回到**左殿东门**房间门口，这下把那块动石再次往外拉，一直拉到不能动为止，显然是为了腾开里面地方，这样再次由**左殿西门**房间下水，一直从水里回到**左殿东门**房间，躲开壁火回到上面房间里，在那块动石原来呆的地方现出一个壁洞，里面有一个摇把机关，扳动后打开了**左殿东北门**。再次下水，一路从**左殿西门**房间出去，来到**左殿东北门**，按下里面的图纹开关后，动画显示通向金字塔底层的神殿前殿正后水门打开了。



一路来到**神殿前殿**，游入**神殿前殿正后水门**，这里可以先游到一进门右边的矮水道里，拿到 **Crossbow 枪 normal 子弹×10**，话说游戏都快结束了，本关给这么多这玩意儿有何用用处？少不得出来换口气再说，然后再次游入。此处水道里面非常曲折，而且设计了许多凹凸不平之处，显然是专门耽误你的时间，事实上也确实误事，地图就不用画了，此水道大致为不等臂长的“王”字形，其中右一臂是刚才拣子弹的地方，左二臂是个死路，纯属害人，右三臂里角有一个水下开关，左三臂通往出口。一进去，贴地面游，注意打提前量，不要碰壁耽误时间，一到右三臂，马上向上方一点游，游到里角水洞，马上拉下水下开关，动画显示某处水下图纹木门打开了，不要等待画面消失，应在动画显示的同时就翻身游，等画面消失时已经在返回的路上了，然后直往前游，一直游进左三臂里，曲折前行，凹凸水道很害人，一定不要卡住，一直冲进刚才打开的水下图纹木门里，马上上浮换气，时间刚刚好！如果你在水道中曾被凹凸不平之处卡住了，那基本就得重来了。



上岸，来到一排铁窗前，在中间的铁窗前有个大花瓶，击碎之，可得到**照明弹×12**。



5.9 神殿右殿

拿完照明弹后，转过身来，可以观察下地形了。这里显然是神殿底部右方区域了，此前我们绕金字塔走时，早应该会注意到右壁这些铁窗的。此区域可称**神殿右方大殿**，即**南大殿**，房间中央是水道，水道上有石阶可通达大殿四壁。除北面是铁窗外，在西、东和南面共有三个图纹木门，其中东门和西门不开，而南面的门则是开的，其实就是我们在**左殿西北门**里拿到**Horseman's Gam (骑手宝石)**时，打开的那处的绿色图纹木门，即**预开门 4 号**，照例此三门分别可称**右殿西门**、**右殿东门**、**左殿南门**。



我们先走入中间的**右殿南门**。一进去就扑来一个红毛黑鬃怪，马上后退落回到水道里，然后爬上到绿色低地上开火，它自然是下不来，只会在外壁回廊中乱跑，不一时将其轻松击杀。击杀后再次走入，听到一声呼啸，一个讨厌的火精灵又扑来了，少不得再次跳回到水道中，消灭之！



消灭了二个凶险的敌人后，就开始面对凶险的陷阱吧。再次走入南门，这是一个中央有绿色图纹大方柱的房间，方柱外围的地面是鬼脸火坑，方柱柱础的周边似乎有绿坑和褐色土基，但是不要尝试下去，必死，那个褐色土基是暗火！还是打打其它主意吧，来到左后角的一处石台上，注意到房间左壁正中间有块易碎木板，距离足够，但是尽量在石台中部进行跑跳，因为按照一般习惯，紧贴左壁跑跳时，会发现距离却不够，为啥啊？仔细观察，此石台其实不是非常正方的，方块的四边中，左边稍长一点点，导致距离加长了，如此细微处也要坑人，真是无语。



以下简单，跳抓住左壁正中间的易碎木板，攀上后跑跳到左前角的石台上，发现左壁正中间也有一块易碎木板，利用它可以跳到右前角的石台上。右壁正中间自然也有一块易碎木板，但是不忙去，应该注意到本石台上明显有块动石。



推开动石后，进入一个黄砂土地面房间，里角有处地洞。滑下斜坡，挂在壁梯边缘右移，看到有处不开的绿色图纹木门。看清楚后，松手落地，跳过一个鬼脸火坑，上到一块易碎木板上，左转身来到一处白砂地面通道中。这里有处人像开关，按下后会听到有门打开的声音，就是刚才要你看清楚的那个门。转身来到里角的火坑前，跳过火坑在里角的符号地面踩一下，人像开关右边的黑色墙面就落下了，可以方便地回到刚才打开的绿色图纹木门处。



里面是一个斜坡，滑下，滑到一半时前跳到一块易碎木板上，左转身跳到一处壁梯通道中，这里没火坑，不用紧张，头顶有道壁火把去路封死，但是不用费心躲它，应当来到立柱壁梯处，爬到最高处再转个角绕过去，避开壁火来到上面的通道中，走过一处符号地面，来到另一处壁火前。



等壁火间歇时跑过一块易碎木板上，左转身跳到壁洞中，那里的符号地面上有一个消药包可拿。转身跳到火坑对面的壁梯上，左移到壁火下，待该壁火间歇时，攀上跑过通道，回到第一处壁火前，该火已经熄灭。跳抓住原有壁火的墙面，上面是个壁梯，上到顶，被铁板门封着，先移动到背后的壁梯上，往下移一点就看到一个壁挂开关，对正了松手落下，拉下壁挂开关，听到上面铁板门打开的声音，同时落地时会微损一点血，姑且不算。



再次上到壁梯顶，移动到铁板门里的壁洞，攀上左方的梯子，给你“贴心”地设计了一道斜坡加火坑。滑下斜坡，跳抓住火坑上面悬着的一块易碎木板，攀上后往前走两步就是实地，此处右壁是一个不开的绿色图纹木门，左下方是个空无一物的深地洞，但是地洞左壁明显是道黄色墙壁，必有奥秘，前下方则又是一道大斜坡，大斜坡斜坡下是一道加长大火坑，注意到大火坑对面的墙壁上是一道加长壁梯。注意，此处还是有不少奥秘的，要仔细点哦！



首先，滑下长斜坡，跳抓住加长大壁梯，往加长大火坑左方移动，到头后来个后空翻落到一处通道中，转身往加长大火坑里看，注意到加长大火坑中央有个小白罐，火坑里有罐子，你不觉得奇怪么？



其次，通道右壁有个机关，把 **Horseman's Gam**（**骑手宝石**）放入，听到某处有门打开的声音，其实打开的正是外面右壁那个绿色图纹木门。



再次，往里走，下到一个地洞，不用说，就是刚才外面左壁那个有黄墙的地洞的另一边。往下面黑暗通道里走，来到里角，这里有个青花大花瓶，注意到大花瓶背后的墙面黝黑，显然与众不同。击碎大花瓶，可以得到一个老套的 **Pharos Knot (Pharos Knot, 灯塔关节)**，同时听到有门打开的声音，其实正是地洞的黄墙落下了。



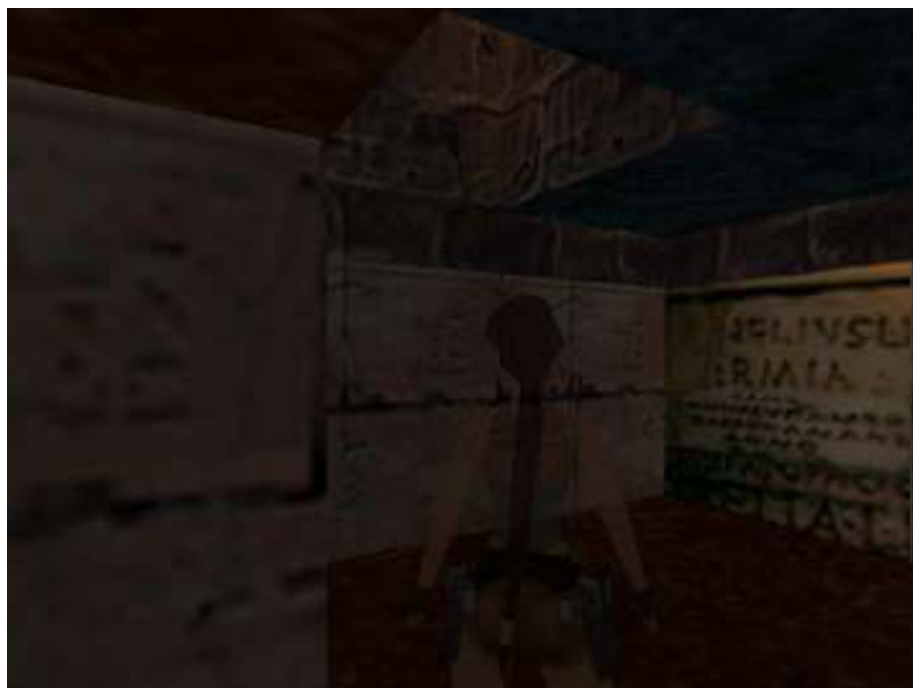
最后，关键来了，如果你此前已经醒悟，早早把加长大火坑中央的小白罐击碎了，那么大花瓶背后的黝黑墙面也会早早落下，走到里面，攀上右壁，就来到了一处隐秘房间，这里正是 **秘密地点 2**，有大量补给物品(**Revolver 枪子弹×6, Shotgun 枪 normal 子弹×6**)! 此秘密点设计得比较好，因为在本关里，前面到处都是大小罐子，十有八九是打不烂的没用破罐，已经很是令人失望了，所以都打到这份上了，谁还会注意那些罐子？



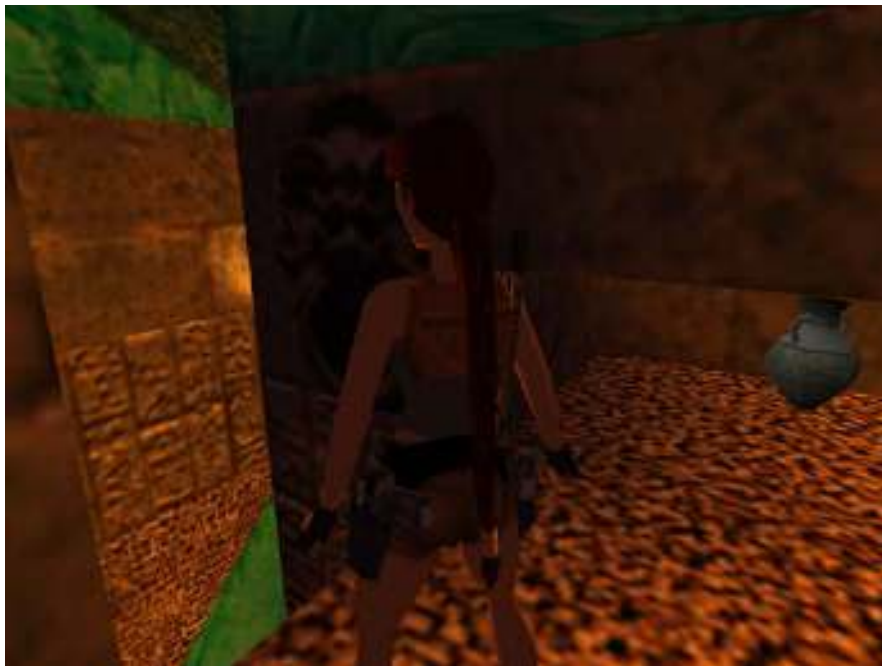
原路返回来，来到落下黄墙的地洞，攀上去，就回到了加长大火坑右壁刚刚打开的绿色图纹木门处。里面又是讨厌的斜坡火坑组合，不过问题不大，连续跳过两个斜坡就来到了一处暗室，里面地上有个摇把机关，扳动后打开了某处的绿色图纹木门，即**预开门 5 号**，其实从倒在门前燃烧的红毛黑鬃怪，就不难知道那是**右殿西门**。摇把机关边是个被铁板封着的地洞，如何出去？其实转身，就看到来路上方有处狮子头，老套了...不过下去时要注意，应当面对机关站定，后退挂在地洞边缘时，再移动到右壁贴墙，再松手落下，这样落地点稍高，不会损血，其它地方都会微损一点血，有些不爽。



我们又回到了**右殿南门**房间里，那处有动石的黄砂土地面房间中。出来，跑跳攀到右壁中央的一块易碎木板上，再跳进前面的通道中。往前走，来到一处不开的的绿色图纹木门前，显然正是**右殿东门**，一会要从这里出去。



其左上方有处壁梯，攀上去，来到一处壁火房间，右后壁矮洞里奇怪地有个空罐，但是真没用了，左前壁壁洞里有个符号地面，跳进去可以熄灭壁火（其实跳抓住顶部绿色暗梯也可以过去）。转身，注意到火坑边有处碧绿斜坡，斜坡上方的墙壁上有个壁挂开关，此处比较不好办，不要试图挂在顶梯过去，中间会掉下来，也不要试图跑跳，反而撞墙落火，应当对正了直接前跳过去，抓住后拉下开关，听到有门打开的声音，同时落到碧绿斜坡上，再来个360度转身跳抓的高难度体操动作，抓住火坑对面的壁梯爬上。原路返回，来到洞口时注意要跳到壁梯上下去哦，实在太高了。



走出刚刚打开的，一路来到门前。里面是一道大暗绿色斜坡，看似凶险，音乐还给弄得十分紧张吓人。其实倒着滑下，挂在斜坡边缘后落到下面的另一道大暗绿色斜坡上，再次滑到底后，挂在边缘，轻轻松松地移动到火坑左边，就上到了另一处通道口。如果按照设计思路，正面滑下，落差必然导致损血不说，而且到底后还得抓紧时间斜跳开火坑。



下到通道下面，跳抓住一个火坑的对面爬上，马上后空翻回到火坑这边来，前面的斜坡上面滑下一个大青石球来，落入火坑中。再次跳抓住火坑对面爬上，往上走到斜坡顶部，视角会变，头顶出现一个鬼脸火顶，除了证明大青石球是从这里落下，看不出有何意义。前路斜坡向下，滑下到头时，跳过另一个火坑，来到一处暗绿色通道中，前行来到一个大火坑边，先跳到火坑左壁的暗绿色壁洞中，再跳到火坑上方的一块易碎木板上，右转身跳抓住火坑侧面的一处平地爬上，这里是一个岔路口，左右都是火坑，左火坑的对面有个不开的铁栅栏门，右火坑的左壁有个暗绿色通道。



跳到右火坑的左壁暗绿色通道中，前行来到一处水坑前，水坑目前被一个铁板门封着。这里大概是建筑的最高顶了，顶上的天窗里斑驳阳光洒落下来，走过水坑，来到里角阳光遮挡下的一处符号地面上，听到有门打开的声音，自然是外面左火坑的对面的铁栅栏门。返回，跳到刚打开的铁栅栏门里，得到 **Hathor Effigy (Hathor Effigy, 哈索尔雕像, 古埃及神话中的爱神)**，同时也打开了另一边的铁板水门。



来到水坑，下水转过个角，就来到了另一处暗绿色通道中，前行来到一处火坑前，对面是一个向上的大长暗绿色斜坡通道中，显然有问题，跳过后马上跳回来，等待一个大青石球滚落火坑。



再次走上大长暗绿色斜坡通道，前行向右，来到一处宏大房间前，远远可以看到正壁有道大壁梯通向更高处。进入房间的通道是另一个大长暗绿色斜坡通道，显然也有问题，紧贴左壁滑下，快到头时直接跳向左或右方，以避免背后追来的一个大青石球。落下之处正好是房间中央的大水池，刚才滑下来的大长暗绿色斜坡，就像是架在水池上的一个象鼻桥，在鼻孔位置的水下有个不开的铁板水门。



5.10 神殿偏殿

在水里就能听到红毛黑鬃怪的声音，先爬到绿色低地上，马上侧身攀上绿色低地两边的金色女神雕像基台上。此房间别的地方来不及去，目前唯独这里最安全，那红毛黑鬃怪是不敢靠近金色女神雕像的。站在这里不断开火，把在四壁回廊中乱跑的二只红毛黑鬃怪，一一轻松击杀。



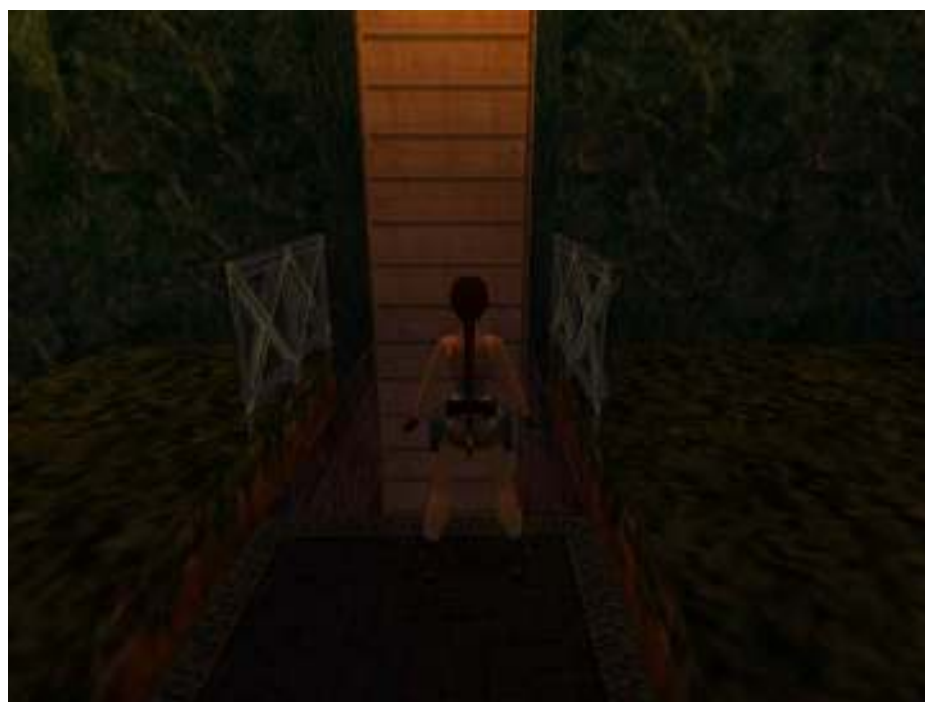
击杀之后，我们以背对西壁大壁梯，面向东面滑下来的大长暗绿色斜坡的方位，大概地观察下地形。此房间由于属于神殿外围高处空间，为了描述地形方便，不妨称为**神殿偏殿**。房间中央是一个大水池，可称**偏殿中央大水池**。水池象鼻桥下的铁板水门，可称**偏殿中央水池铁板水门**。正壁可分为二个部分，左部分的中间是进来的大滑梯，滑梯左右的火把旁边各有一个壁洞，其中左壁洞的地面是符号图案，不知有无意义，姑且称为**滑梯左右壁洞**。在正壁右部分是处隐秘房间，房间的两边各有一个大花瓶，可称**花瓶左右房间**。背后是个大壁梯，可称**偏殿后方壁梯**，通向**偏殿二层**。



先来到**花瓶左右房间**，在两个大花瓶背后的高台上，其实还有个底洞，下到底洞里，扳动一个摇把开关，动画显示**偏殿中央水池铁板水门**打开了。返出，下到地面，注意不要落到大花瓶里，比较不好出来，但是努努力也能跳出来。跳到水里，来到**中央水池**，进入打开的**铁板水门**，游过一个水道，来到一处花岗岩壁梯前，上到顶，后翻入一个通道，前面是另一处花岗岩壁梯，下到底下，在一个祭台上可以得到第二个**Horseman's Gam（骑手宝石）**。



拿取宝石后，动画显示某处的图纹石门打开了，此门可称**预开门 6 号**。原路返回，注意第一个花岗岩壁梯比较高，所以怎么翻上来，就怎么攀下去。回到**偏殿**一层，这回来到**滑坡左壁洞**，攀上去把符号地面踩踏一下，然后来到**偏殿后方壁梯**，一直向上攀，当斜眼看到已经越过侧壁的栏杆时，就可以后翻，落到一处翻板门上，正是我们刚才用踩踏符号地面的方法所升起的，此处原本是深坑。注意，翻板门的位置并不高，所以不要爬得太高了，那样后翻落地必受伤。



转身看，这里通向**偏殿二层**。跳到二层地面，来到中央台阶上，观察下地形。而层正壁照例也分为二个部分，左部分是进来的大滑坡的上部空间，左边各有一个壁洞，其中左壁洞，但被一个铁栅栏门关着，姑且称为**偏殿二层左铁门**。在正壁右部分也是处隐秘房间，房间的地面有好几块符号地面，可称**偏殿二层右符号房间**。背后的台阶上则是个被图纹石门封着的房间，可称**偏殿二层后图文房间**。



先来到**偏殿二层右符号房间**，注意到房间中央那个火把下的大祭台其实可以移动，显然是要我们做个推箱子的游戏了。仔细观察一下，这里共有四处符号地面，大致可分为前后左右四个，但是之间的地面凹凸不平，显然是不想叫你轻松移动呗。首先，把大祭台往右壁方向推拉，压到右符号地面上，动画显示**偏殿二层左铁门房间**打开了。接着把大祭台推拉回原位，但是前符号地面不用压，往外拉到后符号地面，接着把大祭台推拉到左符号地面，听到有铁栅栏门打开的声音，其实就在此处左前角的头顶处，那里原有个不开的铁栅栏门，可称**偏殿二层右铁门**，上到里面的壁洞中，在一个祭台上可以得到一个 **Music Scroll (Music Scroll, 音乐卷轴, 乐谱)**。



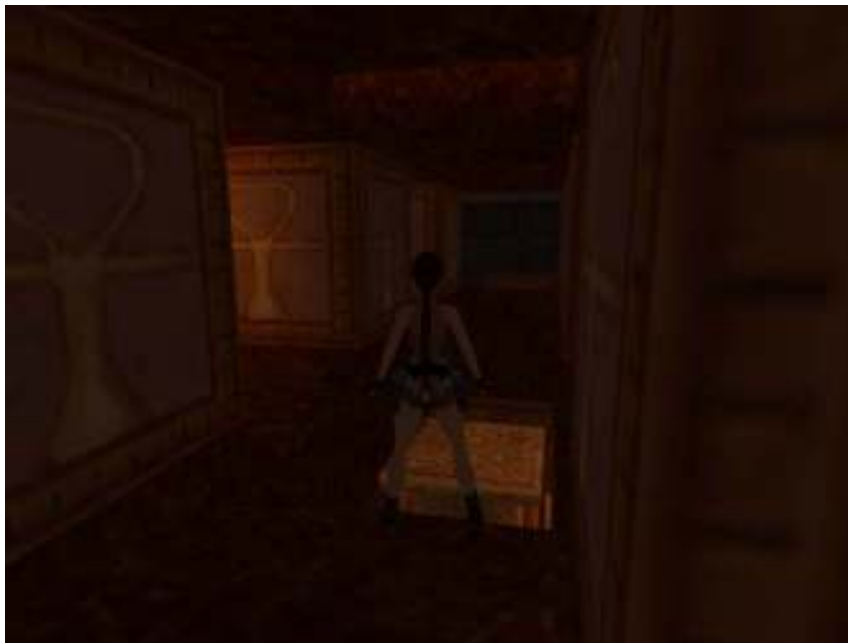
出来，来到**偏殿二层左铁门**下，攀进去，来到一处通道中，前行落到下层通道，在里角的圭皋机关上装上 **Pharos Knot (Pharos Knot, 灯塔关节)**，动画显示打开了**偏殿二层后图文房间**的图纹石门。



进入**偏殿二层后图文房间**，发现这是个内部对称的房间，另外高处还有第三层空间。身后的门又关上了，似乎有什么凶险，其实我倒觉得关上也好，这么个阴气森森的地方，有种就正面来，背后偷袭实在是更损。其实倒也没啥，故弄玄虚而已，先往一进去的中央绿色凹地走去，听到有狼嚎的声音，这是一头胡狼在下面的绿色凹地上游荡。等声音越来越近时，再举枪开火，将其击杀在下面绿色凹地上，然后可以观察一下地形了。



此房间是个完全对称的房间，我们进来的门在东北角，则西南角也有一个出口，其实是上三层空间的地方，但被尖刺封着。东南角和西北角则是空地，四角有断续石台，不过太远，跳不过去。房间中央是支撑三层空间的中空廊柱建筑，廊柱墙面上都是些符号图案，装饰而已，关键处在中空廊柱建筑的内部底下，那里照例有一个可以移动的大祭台，和南北二个处符号地面，显然也需要我们做个推箱子的游戏。中央绿色凹地被中空廊柱建筑分为东西相通的两个部分，在东绿色凹地和西绿色凹地的中央又各有一个水道，目前都被铁板水门封着。绿色凹地较深，但是可以借助南北两壁的符号斜坡，后翻到中空廊柱建筑上。



观察完了地形，可以行动了。首先，在东北角（入口处）的平台上，上下跳动，用小枪就可以将中空廊柱建筑外墙顶部的一个狮子雕像击碎，无任何异常发生，事实上我试了下不打，到最后也并未发现有什么用处，此为**最后的无关紧要的疑点 1**。再次，利用中空廊柱建筑做中转，转跳到西北角的平台上，再次上下跳动，用小枪将中房间西墙顶部的另一个狮子雕像击碎，这次有明显效果，西南角出口处的尖刺消失了。



跳到中空廊柱建筑上，下到内部底下，先把可移动的大祭台移动到南面的符号地面上，东绿色凹地中央水道口的铁板水门打开了，这个不是定时门，但是也不要试图一次性压过二个地面，只有压在符号地面上才会起作用，一旦拉开又会使铁板水门关上。先出来到东水道里拿到第三个 **Horseman's Gam (骑手宝石)**，目前身上还有 2 个该宝石。再次进到中空廊柱建筑底下，这次是把可移动的大祭台移动到北面的符号地面上，西绿色凹地中央水道口的铁板水门打开了，出来下到西水道里，可拿到一个 **Ornate Handle(Ornate Handle, 华丽手柄)**，顺手把 **Ornate Handle** 和此前得到的 **Hathor Effigy** 组装成 **Portal guardian(门之秘钥)**。



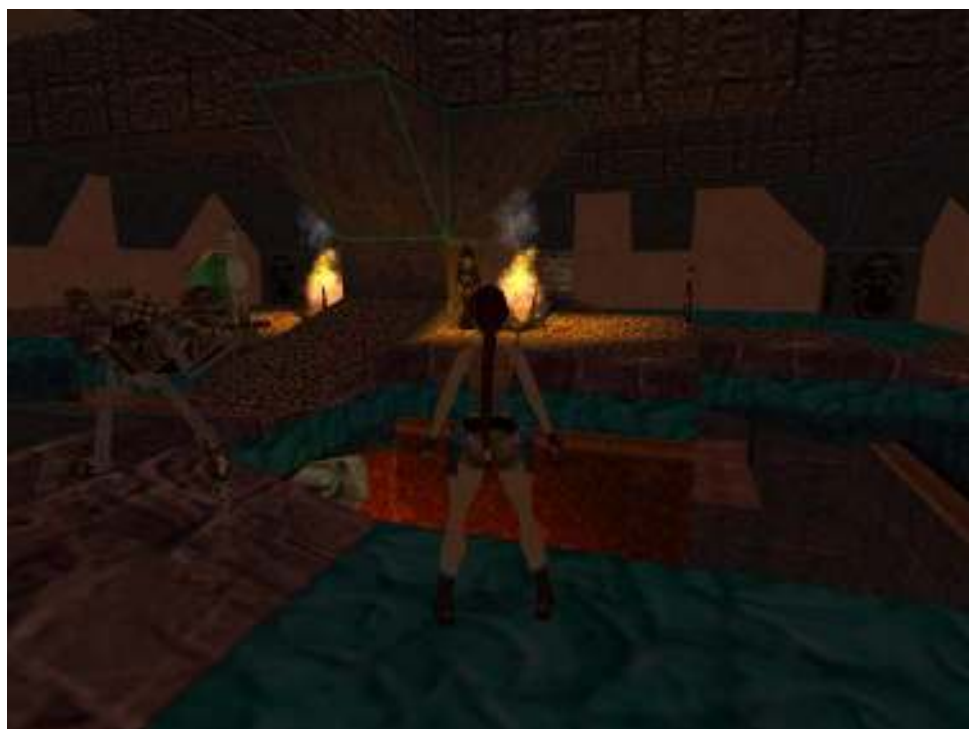
来到西南角的出口处，原来有尖刺的地方遮挡着一个壁梯，可以上到三层空间。但是传说这里有 **BUG**，尖刺仍在，所以得费不少血才能凑合爬上壁梯，我是没遇到，所以估计此传说根本不成立，是因为忘了打第二个狮子雕像的缘故。但是究竟如何，通关在即，没必要理会了，此为**最后的无关紧要的疑点 2**。



爬到壁梯上面，顶部是个“田”字形空间，四角是支柱，中央是主支撑大柱，在“田”字形中央的“十”字梁上，分别有些去处。在“十”字梁西侧，有一个不开的绿色图纹木门；在“十”字梁北侧，有一个彩绘符柱；在“十”字梁南侧，有一个唱诗台；在“十”字梁东侧，是处空地。这里介绍了这么多，但实际只是一闪念而已，因为一上去，“田”字形空间的东、北、西三角，就各有一个骷髅武士复活，包抄过来，所以动作要快，马上沿右壁跑到“十”字南侧（跳不过去），迅速把 **Music Scroll（音乐卷轴）** 安放到唱诗台上。



放好后，马上后退挂在“十”字梁上，包抄过来的骷髅武士扑了个空，可以一路移，也可以寻机上来跑跳，小心脚下，不要摔落下层，总之一路来到在“十”字梁东侧的空地，可以往“十”字梁北侧的彩绘符柱看一下，看准方位，赶快下挂“十”字梁边缘。



在“十”字梁上来回上下挂攀，直到把所有的骷髅武士都诱到这里来。



等三鬼凑齐了，马上寻机上来，一个跑跳就“十”字梁北侧彩绘符柱前，把 **Portal guardian**(Portal guardian, 门之秘钥)安放到彩绘符柱上，注意正确安装方位内侧，即面向北壁，背对中央支柱的位置，和 **Music Scroll** (音乐卷轴) 安放朝向有所不同。安放到彩绘符柱上后，就打开了“十”字梁西侧的绿色图纹木门。



不急于去绿色图纹木门，仍是快速返回到在“十”字梁东侧的空地，在“十”字梁上来回上下挂攀，把所有的骷髅武士都诱回到这里来，它们刚才又一齐包抄到彩绘符柱处了。等三鬼凑齐了，马上寻机上来，迅速跑跳过“十”字梁，一路跑进西侧的绿色图纹木门内即可，不要进得太深，身后的绿色图纹木门又关上了。此门关得慢，如果我们不先把所有的骷髅武士都集体诱回到东侧的空地，而是任其乱走，那么必然会有一个守在门前的骷髅武士，跟到门里，显然不爽。



此房间应该是整个关卡的最高点了，天花板斑驳的阳光洒落。里面危机四伏，除了不少明火坑，还有大量暗火台。仔细观察一下，上面有呼喊人像的白色图案石台，其实是安全的，一共有五个，分列东、西（有二个）、南、北四处。先跑跳到左边的白色图案石台上，来到南壁里角，在墙上的六角形机关上放上一个 **Horseman's Gam (骑手宝石)**，某处的一个绿色图纹木门有打开的迹象。返出，这次来到北壁里角，在墙上的六角形机关上放上另一个 **Horseman's Gam (骑手宝石)**，某处的一个绿色图纹木门打开了。



返出，来到西壁的白色图案石台上，左边那个没用，直接跳到前面的绿色通道中，然后下到另一处绿色通道中，通道口正是刚才打开的那个绿色图纹木门。走入门内，前行滑落到水道中，游不几步，从水道尽头浮出水面，攀到一个彩绘房间里。此房间不大，前面是一个绿色台阶，台阶的右下方有一个充满水的实心水坑，一会也许会遇到。攀上绿色台阶，来到一株大绿叶草前，草后那块石头其实是动石。



把动石推到头，左方现出一个矮石洞来，右方现出一个地下通道，通道尽头是一个不开的铁栅栏门。先爬进左方的矮石洞中，爬到里角，发现有一个摇把开关。扳动摇把开关，听到有铁栅栏门打开的声音，只能是右方地下通道尽头的铁栅栏门了。这时马上爬下，赶快往矮石洞外爬，因为有一个讨厌的火精灵已经从外面袭来了。爬在矮石洞中无法腾挪，只好拚人品了，如果侥幸没被伤着，爬出来站起来，大步跑到实心水坑或者来路水道里，随便哪一个，消灭火精灵为要。



安全后上来，再次走上绿色台阶，下到右方地下通道里，通道尽头的铁栅栏门已开。注意到路过此地下通道的中部时，会听到有翻板铁门打开的声音，来回走，来回有声音，但是就是不知道是哪，这应该是和铁栅栏门里的一个翻板铁门有关，设计时的 **BUG**，但是究竟如何，通关更近了，更没必要理会了，此为**最后的无关紧要的疑点 3**。走到铁栅栏门里，身后的铁栅栏门又多余地关上了，难道我们还会回到前面历程去？门里是个火坑，火坑中央有一个翻板铁门。跳过火坑，来到对面石台上，转身注意到火坑对面有个符号壁洞。



跑跳抓住符号壁洞边缘，攀上后就听到翻板铁门打开的声音，这是个定时门。马上转身，直接起跳，落到火坑侧壁的一处斜坡上，然后顺势滑落到翻板铁门内，时间正好够。下面是个绿色通道，走几步拐个弯，就来到了另一处符号图纹房间，里面有一个 **V** 字形大火坑。站在火坑左侧的绿色平台上，稍靠房间中间站点，防止 **V** 字形较浅处垫脚，导致滑落火坑，然后一个大跳，抓住火坑对面左侧的绿色平台，攀上后，发现左壁有处壁洞。



跳进左壁壁洞，里面是个木板地面通道，往前走，来到通道尽头的砂地上，注意到通道右壁有另一个不开的铁栅栏门。



这时马上拔枪后退，击杀一只扑来的胡狼。往砂地上继续走，来到一处褐石台阶上，台阶拐向右方，不要继续走，马上转身，击杀另一只偷袭而来的胡狼。然后继续褐石台阶走，来到里角，那里有个摇把开关，扳动后就打开了下面木板地面通道尽头的铁栅栏门。



返出，走入铁栅栏门内，里面到处都是残垣断壁，有许多半截的绿色罗马大柱横七竖八地倒在地上。往中央空地上走，就彻底结束了整个埃及关卡！这结尾多少有些突兀，没有通关动画，而且虎头蛇尾，使人意犹未尽。但是如果你同时安装了作者的后续经典关卡《South America Adventures（南美探险）》的话，那么你就可以接着开始另一段神奇的经历了！



本关满血过关可能性 95%（本关强敌不多，有也是些傻大夯粗怪物，随便就能抽到空子安全击杀，只有关底那个火精灵不好躲，但是也不是就完全躲不开）。关底物品计（照明弹×111，小药包×14，大药包×8，Uzi 枪子弹×1320，Shotgun 枪 normal 子弹×102，Shotgun 枪 wideshot 子弹×54，Revolver 枪子弹×50，Crossbow 枪 normal 子弹×20，Crossbow 枪 poison 子弹×0，Crossbow 枪 explosive 子弹×0）

TO BE CONTINUED

古道西风

中国·山西·太原 Lara.croft@163.com