

# Trainingslevel-Laras Haus

## Die Schatzkammer

Links die Kammer öffnen, die Fackeln mitnehmen, ins Treppenhaus gehen, die Treppe hinunter, unter der Treppe links halten, links in die Küche gehen und die Kühlkammer öffnen. Warten bis der lästige Butler in die Kühlkammer kommt, schnell hinauslaufen und die Türe schließen. Wieder ins Treppenhaus laufen, nun rechts unter der Treppe ins Trainingsareal gehen, zum Schwimming-Pool gehen und hinter dem Sprungbrett den Schalter drücken. Wieder ins Treppenhaus laufen, zur geöffneten Türe, rechts neben der Haustüre, den Hebel ziehen, mit der „Ende Taste“ herumdrehen, zur gegenüberliegenden geöffneten Türe spurten, zum Schluss eine Vorwärtsrollerolle ausführen, aus dem Lauf „SHIFT, STRG, ALT“ drücken, so dass Lara unter der sich schließenden Türe hindurch kommt. Sie befindet sich nun in ihrer Schatzkammer.



## Der Schlüssel zur Rennbahn

Mit dem Schalter die Türe wieder öffnen, die Treppe hoch laufen, oben rechts laufen, linker Hand den Dachboden öffnen, dann aber herumdrehen, geradeaus laufen, zweimal links in die Bibliothek gehen, am zweiten Regal rechts das hervorstehende Buch suchen. Das Buch herausklappen, herumdrehen, zum Kamin gehen, in dem das Feuer nun erloschen ist, im Kamin linker Hand hochklettern, nach rechts absteigen, herumdrehen, geradeaus und nach links in den nächsten Raum hinunter. Die Kiste links einmal wegziehen, dahinter gibt es noch einmal Fackeln, auf den Sims ziehen, in der Maueröffnung die Kiste einmal durch schieben, um den Zugang zum Dachboden

freizugeben. Herumdrehen, zurück in den vorherigen Raum gehen, nach links zum Hebel gehen, jetzt gibt es einen Wettlauf zur Kellertüre, die sich unter der Haupttreppe rechts befindet. Hebel ziehen, schnell zum Dachboden laufen, am Dachboden links die Treppe hinunter, zur zuvor geöffneten Türe rechts, durch die Türe sofort über das Geländer springen, noch mal schräg nach rechts über das Geländer, herumdrehen und unter der Haupttreppe rechts durch die offene Kellertüre laufen. Die Kellertreppe hinunterlaufen, unten zweimal rechts, links,



die Kiste unter die Deckenöffnung schieben, von der Kiste in den Gang darüber ziehen, am Ende vom Gang ins Wasser, aber daran denken, das hier nicht abgespeichert werden kann, also folgendes zügig durchführen. Nach rechts tauchen, um die Glaswand herum zweimal rechts, den [Schlüssel zur Rennbahn](#) aufheben, schnell wieder zurück zur Deckenöffnung und aus dem Wasser ziehen. Die Kellertreppe wieder hoch, oben linker Hand mit dem Schalter die Türe öffnen, zur Haustüre gehen, diese mit dem Schalter öffnen, hinaus gehen, nach links hinter der Pferdestatue die Eisentüre mit dem Schlüssel öffnen.



Hier kann Lara mit dem Quad-Bike trainieren.

## **Auf das Dach**

Die Rennbahn verlassen, nach rechts zwischen Haus und hoher Hecke geradeaus laufen, am Ende rechts, dann links, hinten wieder links, hier gibt es noch einen Trainingspakur, wer möchte kann diesen absolvieren, oder daran vorbei laufen. In jedem Fall bis zur Seilbahn laufen, den Turm hinaufklettern,





genauso stellen, wie auf dem Bild zu sehen, einfach nur Sprungtaste betätigen, Lara muss 3-4 mal hüpfen und landet auf einer unsichtbaren Plattform. Herumdrehen, auf die rote Plattform springen,



genau wie auf dem Bild den Dachübergang anvisieren und mit Anlauf, aber ohne Handlungstaste auf das Dach springen. Was Besonderes gibt's hier aber nicht, sofort links kann Lara die Dachschräge herunter rutschen, auf den Balkon fallen lassen und

dann wieder ganz nach unten springen. Zu erwähnen sei noch, dass Lara am Ende des Trainingspakurs in der Kriechpassage die Pistolen bekommt. Die Trainingseinheiten erwähne ich hier nicht, da sie sich von selbst erklären. Ist Lara ganz am Ende des Trainingspakurs, bei den Fahnen gewesen,



kann Lara durch diese Eisentüre zum Haupttor gehen, den Schalter drücken und zum ersten Level in den

**Dschungel** gehen!

# Level 1-Indien-Dschungel

## 6 Geheimnisse, 1 Schrotflinte

Hier geht es los:



Die Rampe herunterrutschen und sofort einen Sprung nach schräg links ausführen. Lara kommt auf einem Podest zum stehen, wo sie die **Schrotflinte** findet und das **erste Geheimnis**. Weiter nach links springen, Lara rutscht weiter hinunter, über die Stacheln springen, bis Lara zum Stehen kommt. Die Goodies aufsammeln, die herunter rollende Kugel kann Lara ignorieren, um den Baum herum springen:





Das Podest hoch zum **zweiten Geheimnis**, dann rechts, den Kristall mitnehmen, wieder rechts und Lara herunter rutschen lassen. 90° herumdrehen, mit Anlauf über die Stacheln wieder zur Hauptrampe springen. Wenn Lara zum Stehen kommt, erst mal nach links gehen, herunter springen, bis zum Kristall laufen, dann links hochziehen und auf der Mauer weiter laufen, bis der Ton zum **dritten Geheimnis** kommt. Wieder zurück zum Ende der großen Rampe, dann links hinunter springen, das Areal geradewegs durchqueren, dabei den Affen erledigen und in der Mitte das kleine Medi mitnehmen. Am Ende in den Gang, dann zweimal rechts, dort den Hebel betätigen, wieder zurück durch das Areal, am Ende an dem Baum hochziehen und durch die geöffnete Türe herunterlassen. Nach rechts zum Hebel auf der linken Seite, den ziehen, sofort herumdrehen, zur Gegenseite laufen und hochziehen. Die vorbeiziehende Stachelwand abwarten, dann nach links laufen, hochziehen und bis zur Seilbahn gehen.



Mit der Seilbahn herunter fahren, auf den Block hochziehen, mit Anlauf zur Gegenseite springen und durch die Öffnung ins nächste Areal laufen. Den Tiger erschießen, geradeaus weiter, bis Lara nach links kann, an der schrägen Mauer vorbei, dann wieder links zum hohlen Baum, dabei den Affen erledigen. Im hohlen Baum den Hebel ziehen, sofort nach rechts laufen und der heran rollenden Kugel ausweichen. Zum Tor hoch laufen, den Affen erschießen, vor dem Tor links in den Raum, dort den Hebel ziehen, herumdrehen, aus dem Raum links durch das geöffnete Tor. Geradeaus, die zwei Tiger erschießen, rechts, durch das lichtdurchflutete Areal laufen, den Affen erschießen und hinten links unter dem umgefallenen Baum hindurchkriechen. Rechts laufen, an dem umgefallenen Baum entlang, bis Lara diesen betreten kann, hoch laufen, den Kristall mitnehmen, den Tiger erschießen, weiter durch das herunterhängende Geäst, in den nächsten Raum:





Mit Anlauf herunter springen, links durch die Öffnung gehen, dem Gang folgen, dann rechts durch die Stacheln GEHEN ! Nach rechts und auf die höhergelegene Plattform springen, links an die Kante hängen, nach links hangeln, hochziehen, Affen beseitigen, rechts hochziehen. Links durch die Öffnung, links zum Hebel hoch, Affen beseitigen, am Hebel links hochziehen und das **vierte Geheimnis** mitnehmen, wieder herunterlassen. Jetzt am Besten Fackel anzünden, den Hebel ziehen, herumdrehen, den Gang herunter laufen zur Öffnung nach rechts, aber schnell, da die Kugel jetzt hinter Lara herrollt. Wieder zurück zum dem Areal welches man oben auf dem Bild sieht, bis zur Öffnung unter dem umgefallenen Baum. Lara sieht eine kleine Öffnung in dem Baum, an diese Kante hinüber springen, hochziehen und das **fünfte Geheimnis** mitnehmen. Wieder zurück kriechen und hinunter lassen, aus dem stacheligen Areal springen, den Tiger erledigen und durch das große geöffnete Tor hinter Lara gehen. Links um die Bäume laufen, bis zwei Kugeln herunter rollen, den Kugeln ausweichen und durch das Gebüsch springen, wo die Kugeln herkamen, dort aber rechts halten, sonst wird Lara von einer dritten Kugel überrollt. Links hinten befindet sich eine Öffnung im Boden, dort an die Kante hängen, kurz loslassen und an der nächsten Kante, die Lara zu fassen bekommt, wieder hochziehen. Das **sechste Geheimnis** mitnehmen, wieder an die Kante hängen und ganz links hinunter lassen. Auf den Block klettern und wieder zur oberen Kante springen, durch das Gebüsch, nach links, am Wasser links, bis:



Hierher ! Ab hier gib es zwei Möglichkeiten das Level zu beenden !

- 1.) Auf die Insel hinüber springen, auf den Steg hochziehen, nach links zum Hebel, den ziehen und wieder auf die Insel herunter lassen. Mit Anlauf auf die Felsen unter der nun geöffneten Türe springen, nach rechts durch die geöffnete Türe hochziehen, zweimal links und auf das Geäst der Bäume springen. Bis zur Seilbahn vorgehen, mit der Seilbahn hinunterfahren, dem Gang folgen, rechts hinunter, die zwei Tiger erledigen, bis zur Gegenseite laufen, dort rechts den Block hochziehen. Zur Öffnung springen, dem Gang folgen, im folgenden Raum zur Gegenseite schwimmen, aus dem Wasser ziehen, nach links, links den Block zweimal aus der Wand ziehen. Zu geöffneten Türe, den Raum betreten, dort den Hebel ziehen, wieder zum Schieblock, über diesen klettern und durch die geöffnete Klappe ins Wasser, nach links tauchen und auf den steinernen Steg aus dem Wasser ziehen:





Bis hierhin, das war die etwas längere Variante, es geht auch kürzer:



- 2.) Ins Wasser gehen und abtauchen, schräg nach rechts unter der Insel hindurch tauchen, in die Öffnung, nach rechts, durch die geöffnete Türe, dann links auf den steinernen Steg aus dem Wasser ziehen.



Rechts und links die Hebel ziehen, ins Wasser und unter Wasser durch einer der geöffneten Türen hindurch tauchen, bis zur Gegenseite, dort auftauchen und aus dem Wasser ziehen. Durch die geöffnete Türe, dem Gang folgen, Hebel ziehen, wieder zurück, aus dem Gang nach rechts, in den Gang welches Lara in der Variante 1.) schon durchquerte. Dies ist nun mit Wasser gefüllt, geradewegs zur anderen Seite schwimmen, nach links aus dem Wasser ziehen und unter dem Wasserfall hindurch, bis zum Ende, herumdrehen und an die Leiter springen. Hochklettern, unter dem Wasserfall durch, nach rechts, dort auf die nächste Plattform ziehen, nach rechts zum Hebel, ziehen und wieder aus dem Gang heraus.





Von hier oben ins Wasser springen und zwischen den zwei Pfeilern nach unten tauchen, durch das geöffnete Tor. Nach links tauchen, dem Gang folgen, am Ende auftauchen, den Tiger erledigen und die Leiter hochklettern. Oben erst mal nach Rechts wenden und den Affen erschießen, sonst klaut dieser den [Indra Schlüssel](#), dann Diesen direkt vor Lara aufheben. Rechts herumlaufen, links durch die Maueröffnung, geradewegs zur Kante vor, herunterspringen, den Tiger erledigen und weiter geradeaus die Stufen hinunter. Über den Sumpf springen, bis zum Tor vorgehen und dort den Indra Schlüssel einsetzen, in dem Sumpf springen und durch das Tor gehen, in die

## [Tempelruine!](#)

# Level 2-Tempelruine

## 4 Geheimnisse

Rechts laufen zum hohlen Baum, hindurchgehen, die Schlange erschießen, weiter geradeaus. Wieder rechts, noch mal eine Schlange erschießen:



Schräg links zum Hebel, ziehen, herumdrehen, über den Podest, schräg rechts, durch die geöffnete Klappe hinunter. Nach rechts wenden, geradeaus kriechen und anschließend nach rechts. Dem Gang folgen, wieder links, die Schlange beseitigen, dann rechts, sofort wieder links, an der Schlange vorbei, den Gang entlang, links, rechts, geradeaus und dann links zur Öffnung. Die zwei Affen beseitigen und hochklettern:



Rechts laufen, an dem nächsten Baum vorbei, nach links, bis:



Hierhin, warten bis die Pyranias ganz nach links schwimmen, dann einen Sprung mit Anlauf, zur anderen Seite machen. Sofort aus dem Wasser ziehen und nach rechts zum Hebel laufen. Diesen betätigen, herumdrehen, geradeaus bis zur Kante laufen, wieder warten bis die Pyranias möglichst weit entfernt sind. Dann ins Wasser und nach rechts in den Gang tauchen, diesem folgen, am Ende nach rechts aus dem Wasser ziehen, den Affen erschießen und nach rechts



wenden. Geradeaus laufen an der ersten Säule vorbei, dann nach links, zwischen den Säulen hindurch nach links oben arbeiten. Nach links über die Balustrade laufen, bis Lara rechts in einen Gang laufen kann, diesem folgen, unterwegs die Affen erschießen, am Ende des Gangs ins Freie treten und bis zur Kante vor gehen. Nach links zum Baum springen, wieder rechts, mit Anlauf zur Plattform springen und weiter zum Wasserfall. Rechts um den Baum springen, über den Absatz wo das kleine Medipack liegt, zur anderen Seite des Wasserfalls. Dort mit Anlauf:



Geradeaus zur anderen Seite springen, dort dann die Felswand vor Lara hochklettern, nach rechts springen, den Affen erschießen und in die Höhle kriechen, die man in der Bildmitte sieht. In der Höhle nach rechts, dabei die Schlange erschießen, die Rampe herunter rutschen, weiter nach links, an der Schlange vorbei, diese erschießen. Rechts die Rampe herunter rutschen, an der Rampe aber rechts halten, sonst wird Lara von einer Kugel überrollt. Im folgenden Raum links hinten den Block einmal vorziehen, dann um den Block herum, in die Öffnung kriechen. Im folgenden Raum wird es heftig, sofort zur Waffe greifen, denn der 6 armige Schwertkämpfer, am anderen Ende des Raumes erwacht, wenn Lara weiter in den Raum hineingeht. Ihn zu bezwingen, erfordert einiges Geschick, ist dies getan zu der Bodenöffnung gehen, die Platte vor der Öffnung betreten, dies öffnet ein Gatter und dann hinunterlassen. Nach rechts wenden und den Block in der Wand einmal hineinschieben, links den Raum betreten, dort gibt es das **erste Geheimnis**. Wieder aus dem Raum hinaus und rechter Hand den Hebel betätigen, nach oben ziehen und durch das geöffnete Tor gehen. Bis zur Kante vor gehen, mit Anlauf in den Sumpf springen, nach links schnell hindurch waten, am Ende herausziehen. Die Rampe hochspringen, herumdrehen, mit Anlauf zur Kante springen, hochziehen und dem Gang folgen. Den Affen erschießen, am Ende linker Hand den Hebel ziehen, durch die geöffnete Türe laufen, jetzt schnell, sonst wird Lara von den seitlichen Stachelwänden getötet. Über die Messer springen, in den nächsten Raum laufen, nach rechts gehen, die zwei Affen erschießen, dann links zum zweiten Block an der Wand, er ist etwas heller hervorgehoben. Diesen einmal herausziehen und einmal in die Richtung aus der Lara kam schieben. Darauf klettern, zur Kante stellen, die



zur Raummitte zeigt, dann links oben zur Kante springen, links herum über die Balustrade laufen, zur anderen Seite. Dort kann Lara linker Hand zu einer Öffnung über ihr springen, an der Mauer kann sie hochklettern. In den Raum ziehen, hier gibt es das **zweite Geheimnis**, nach links zum Hebel, diesen betätigen, damit wird das dritte Geheimnis freigeschaltet. Wieder die kletterbahre Mauer hinunter in den großen Raum, zweimal rechts gehen und den Hebel betätigen. Dann wieder zum geschobenen Block, diesmal zur Kante rechts oben springen, hochziehen, links hinunter ins Wasser. Unter Wasser den Hebel ziehen, durch die geöffnete Türe tauchen, dem Gang folgen, am Ende links in den Raum, den Hebel ziehen, herumdrehen, zur Gegenseite tauchen, dort den Hebel ziehen, zurück in den Gang tauchen und dort in der Mitte auftauchen. Aus dem Wasser ziehen, herumdrehen, zum großen Becken gehen, ins Wasser, rechts und links die Hebel unter Wasser ziehen, noch mal auftauchen und Luft hohlen. Dann den dritten Hebel an der Beckenmauer, von der Lara ins Wasser ging ziehen. Sofort herumdrehen, zur geöffneten Türe tauchen, in den kleinen Raum, dort gibt es das **dritte Geheimnis**. Wieder zurück zum Beckenrand:



Durch die aktivierten Flammen sieht man nun die unsichtbaren Podeste, vom Beckenrand mit Anlauf an die Kante springen und hochziehen. Zum nächsten Podest springen, von hier aus schräg links zum Hebel, diesen ziehen, sofort nach links wenden und nach rechts zum anderen Beckenrand hinunter springen. Unten schnell durch die geöffnete Türe laufen, Lara muß sich hier beeilen, da die Türe einen Zeitmechanismus hat. Im folgenden Raum nach rechts laufen und linker Hand den Hebel betätigen. Sofort nach rechts laufen, zum Ende des Raums und dort den **ersten Schlüssel des Ganesha** aufheben. Sofort wieder herumdrehen und zur nun wieder geöffneten Türe laufen, durch die Lara diesen Raum betrat, kommt Lara vor der Stachelwand durch diese Türe, war sie schnell genug. Ist die Stachelwand vorbei, ruhig noch mal den Raum absuchen! Nun wieder zum Beckenrand gehen, aus dem Wasser ist nun ein Sumpf geworden, mit Anlauf zur anderen Seite springen, auf jeden Fall möglichst weit rechts halten, sonst kann sich Lara auf der anderen Seite nicht mehr aus dem Sumpf ziehen. Ist Lara auf der anderen Seite, den kleinen Hügel hocharbeiten, ist Lara ganz oben, kann sie rechts in einen Gang gehen. Diesem folgen, die Treppen hoch, rechts die Treppen hoch, entweder seitlich über die

heranrollende Kugel springen, oder herumdrehen und ihr nach links ausweichen. Die Treppen hoch, links, rechts durch die Türe, warten bis sie sich wieder schließt und weiter dem Gang folgen. Den Affen erschießen, rechter Hand den Hebel ziehen, weiter durch die geöffnete Türe die Treppen hoch, im nächsten Raum die zwei Affen erledigen und nach links in den Gang bis zur Kante vor. Entschließt sich Lara bei der vorletzten Türe nach links zu gehen, wird es ein bisschen schwieriger, dort muß sie über ein Messer springen und schnell einer Kugel ausweichen, indem sie am Ende des Gangs schnell nach rechts in die Öffnung kriecht. Also Lara ist bis zur Kante vor, daran hängen, ganz nach unten klettern und loslassen. Herumdrehen, Lara befindet sich wieder im Raum, wo sie den 6 armigen bekämpft hat, geradeaus zu dem schwebenden Kristall laufen, dort rechts und links die Hebel ziehen und durch die geöffnete Türe laufen. Sie befindet sich gegenüber der ersten Türe in diesem Raum. Dem Gang folgen, über den Block klettern, nach links, in den Raum, die zwei Affen beseitigen und weiter geradeaus in den nächsten Raum. In der Mitte des Raums zur anderen Beckenseite schwimmen, aus dem Wasser ziehen und den Hebel betätigen. Wieder ins Wasser, durch die geöffnete Türe unter diesem Beckenrand in den Gang tauchen, an der Wand halten, sonst wird Lara von einem Giftpfeil getroffen. Am Ende von diesem Gang nach rechts auftauchen und erst mal die herabfallenden Mauerteile abwarten. Auf den Podest aus dem Wasser ziehen:



Hier gibt es erst mal eine kleine Kletterpartie, zum Podest gegenüber schwimmen, aus dem Wasser ziehen und zur kletterbaren Wand wenden. Hochklettern, einen Rückwärtssalto aufs Podest, von hier aus einen Sprung schräg links, zum nächsten Podest, bei diesem Sprung die STRG Taste nicht verwenden! Links zum etwas höher gelegenen Podest springen, herumdrehen, an die kletterbare Wand springen, hochklettern:



Von hier schräg links zum Podest springen, wieder ohne Handlungstaste, am besten im Sprung noch nach links drehen (Pfeil links). Von hier schräg rechts zum Podest mit der Schlange springen, diese erschießen, von hier geradeaus zum nächsten Podest und von hier schräg in den Raum springen, aber sofort einen Satz rückwärts machen und an der Kante festhalten. Dort die Kugel abwarten und wieder hochziehen. Unter den Giftpfeilen hindurch kriechen und unter dem linken höherem Messer, an der Kante aufstehen, daran hängen, ganz nach rechts hangeln und loslassen, unten in die Öffnung kriechen und dem Gang weiter folgen. Am Ende bekommt man das **vierte Geheimnis**. Nach links in die Öffnung kriechen, dem Gang folgen, rechts die Schlange erledigen, im Raum nach links zur Öffnung gehen und hinunter ins Wasser springen. Die Kletterpartie muß noch mal absolviert werden bis in den Raum mit den Giftpfeilen und den zwei Messern. Unter den Messern wieder hindurch kriechen, diesmal zur anderen Seite springen, wo sich der schwebende Kristall befindet. Rechts in die Ecke, den Block in der Wand einmal hineinschieben, links den Block in der Wand bis zum Ende schieben. Herumdrehen, wieder in den freigelegten Gang und rechts den ersten Block in der Wand hineinschieben, dann den dritten hineinschieben, den zweiten seitlich verschieben und den freigelegten Hebel ziehen. Herumdrehen, nach links in den Raum, rechts hinunter laufen, schnell und im Laufen von der Kante abspringen, um den Kugeln zu entkommen. Wenn Lara über den Stachelgraben gesprungen ist, nach rechts gehen und hinunter ins Wasser fallen lassen. Nach links tauchen und am Beckenrand wieder aus dem Wasser ziehen.





In den nächsten Raum gehen, wo Lara die zwei Affen erschossen hat, das Becken ist nun mit Wasser gefüllt, ins Wasser, rechts unter Wasser den Hebel ziehen, herumdrehen, durch die geöffnete Türe tauchen und den [zweiten Schlüssel des Ganesha](#) aufnehmen. Zurück durch den Gang in den Raum, wo Lara den 6 armigen bekämpfte. Links an dem großen Tor die zwei Schlüssel einsetzen, durch das geöffnete Tor gehen, gegenüber schnell die Wand hochklettern und in den nächsten Raum hochziehen. Dort die zwei Affen erschießen, nach links in die Ecke, wo Lara einen Block herausziehen kann, einmal herausziehen und darauf klettern. Vom Block zur Kante des etwas höher gelegenen Sims springen, hochziehen, den Hebel ziehen, nach links zum anderen Sims springen, den Hebel ziehen, wieder hinunter springen und zunächst erst mal an der geöffneten Türe vorbei laufen. Die Kugeln abwarten, durch die Türe gehen, die schließt sich wieder, herumdrehen, aus der Mulde ziehen, links unter der Flamme hindurchkriechen, nach links in den nächsten Raum. Sofort Waffe herausnehmen, der erste 6 armige Schwertkämpfer erwacht, diesen bekämpfen und dann links auf den Sims hochziehen. Dann erwacht der zweite 6 armige, diesen kann Lara von hier oben bekämpfen, wieder herunterspringen und die zwei Schwerter einsammeln, die die beiden 6 armigen verloren haben. Wieder auf den Sims klettern und die zwei Schwerter dem 6 armigen dort einsetzen, durch die geöffnete Türe gehen. Nach links oder rechts gehen, dem Gang folgen, durch die Öffnung kriechen, am Ende rückwärts hinunterlassen, herumdrehen, nach links in den großen Raum laufen. Die Stufen zur Raummitte hochgehen, der 6 armige rechts neben dem Eingang erwacht, diesen bekämpfen. Dann den [dritten Schlüssel des Ganesha](#) aufheben:





Im nächsten Raum muß sich Lara beeilen sonst wird sie von der herunterfahrenden Stacheldecke erdrückt! Herumdrehen, zur Türe laufen, die öffnet sich automatisch beim näherkommen, geradeaus in den Raum laufen, links hinten befindet sich der erste Hebel, diesen ziehen, herumdrehen, links befindet sich der zweite Hebel, den auch ziehen und schnell nach rechts zur geöffneten Bodenklappe. Hindurchfallen lassen, den [vierten Schlüssel des Ganesha](#) aufheben und durch die geöffnete Türe wieder in den großen Raum hochziehen. Schräg links in den nächsten Raum laufen, dann rechts zur Öffnung im Boden, an die Kante stellen, ins Wasser, sofort zur Wand tauchen, dann rechts an der Wand entlang zum ersten Hebel, den ziehen. Wieder zurück tauchen, immer an der Wand entlang, sonst wird Lara von der Strömung in die Stacheln gezogen. Also an der Wand entlang zweimal links zur anderen Seite des ersten Hebels und dort den zweiten ziehen, jetzt kann Lara unter die Öffnung tauchen und den [fünften Schlüssel des Ganesha](#) aufnehmen. Nach oben, aus dem Wasser ziehen und zur Wand mit den drei Schlüsselkästen gehen, die Schlüssel einsetzen und durch die geöffnete Türe das Level verlassen zum

**Ganges!**

# Level 3-Der Ganges

## 5 Geheimnisse

Erst mal das Quadbike hohlen und:



Bis hierher fahren, das Absteigen ist in manchen Beschreibungen falsch, „Ende“ und „Pfeil links oder rechts“ ist die richtige Tastenkombination. Bis rechts neben den kleinen Hügel vorgehen, rückwärts an die Kante stellen, dranhängen und nach links hangeln. Auf die Plattform fallen lassen, herumdreher, schräg rechts zur Plattform springen, weiter geradeaus zur nächsten Plattform, nach links zur nächsten und nach rechts zur nächsten. Weiter nach rechts zur nächsten, nach links, schräg links, nach rechts drehen und zu dieser Plattform springen. Nach rechts in den Raum gehen, das **erste Geheimnis** abholen. Nach links gehen und vor die Rampe stellen, hochziehen, Lara rutscht herunter unten zur nächsten springen, dort wieder zur nächsten und dann die Kante vom Block greifen, hochziehen und gegenüber das Medipack einsammeln. Wieder zurück zum Quadbike.

Mit dem Quadbike über den kleinen Hügel in die Höhle gegenüber springen, der Höhle folgen, rechts am ersten Abgrund vorbei, vor dem zweiten Abgrund anhalten und links in den Abgrund hinab steigen. Dort das **zweite Geheimnis** einsammeln und die Goodies. Zurück zum Quad, über den Abgrund, links, geradeaus, rechts die Rampe hoch, über den ersten Abgrund, über den zweiten Abgrund, dort muss Lara mit dem Quad Anlauf holen (Anlauf holen mit gedrückter Sprinttaste und Handlungstaste Räder eine Weile drehen lassen, Sprinttaste lösen). Quad rechts vor der Gittertür abstellen, wieder zurück zum letzten Abgrund, drüberspringen und rechts zur Öffnung springen. Dem Gang folgen, die zwei Schlangen dabei erschießen, über die erste

Bodenöffnung springen und am Ende durch die zweite Bodenöffnung fallen lassen.  
Den Schalter neben der Türe betätigen, herumdrehen und die zwei Affen erschießen.  
Das Quad hohlen:



Hier gibt es wieder zwei Wege, links gibt es alle Geheimnisse, rechts eben nicht.

**1.)** Rechts fahren, der Höhle folgen, über den Abgrund, rechts hoch, den nächsten Abgrund umfahren, bis zum Ende und dann links hinunter. Hier absteigen, rechts zur Plattform springen:





Zur Öffnung hochziehen, im Gang weiterkriechen und das **dritte Geheimnis** samt Goodies abholen. Wieder zum Quad, über den Abgrund, rechts fahren, zweimal links, rechts und dann die Rampe hoch und dem Weg folgen.  
Am Ende zweimal über den Abgrund, nach links zur Rampe an der Felswand und dort wieder über den Abgrund springen. Das Quad kann hier nun endgültig abgestellt werden, nach rechts gehen und an der Felswand herunterrutschen:



Anschließend wieder zur Plattform (Bild gegenüber) hochziehen, die zwei Adler erledigen, dem Weg folgen, durch die Felsöffnung gehen und zur Plattform gegenüber springen. Nach rechts gehen, herumdrehen, wieder zur Rampe gegenüber springen, Lara rutsch herunter, unten abspringen und die gegenüberliegende Kante greifen. In die Öffnung kriechen und das **vierte Geheimnis** samt Goodies abhohlen. Wieder hinaus, zur Rampe rechts springen, unten abspringen und gegenüber die Kante greifen. Wieder zurück zur Stelle wo Lara zuletzt die Adler erschossen hat, dort herunterlassen, weiter nach unten gehen, unten rechts bis:



Hier treffen sich wieder beide Wege !



**2.)** Rechts runter fahren, mit dem Quad über den Fluss springen, schräg rechts in die Bodenöffnung fallen lassen und erst mal absteigen. Dem Gang links hoch folgen, die drei Affen erledigen, dann links vor dem Baum auf den Sims klettern, links gehen, durch die Öffnung nach unten fallen lassen, die Schlange erschießen, rechts in die Öffnung kriechen und den **ersten Schlüssel zum Tor** aufheben. Wieder zurück zum Quad und aufsteigen. Das Quad den Gang links hoch fahren, oben rechts und wieder links, vor dem großen Tor parken. Zurück laufen an der Stelle vorbei, wo Lara den Schlüssel bekam, kurz bevor Lara wieder nach rechts zur Öffnung zum Fluss kommt, befindet sich links oben eine kleine Öffnung. (Bild unten)





Hinein klettern, links hinunter lassen, herumdrehen, rechts hoch in den großen Gang, den Affen erledigen, hinten links, Affen erschießen, rechts, links und dort durch die Deckenöffnung nach oben ziehen. Links über den kleinen Sims klettern, die zwei Affen erledigen, sofort wieder links und:



Hierhin, Lara so stellen wie oben auf dem Bild und aus dem Stand zur oberen Kante springen. Nach links zum Baum springen, vom Baum weiter geradeaus zur großen

Öffnung, geradeaus auf den Ast und weiter links zum Ast springen. Über den Sims zur Öffnung ins Gebäude laufen, den Affen erschießen, das Gebäude betreten, zweimal links, Affen erledigen, bis zum Ende und dort den **zweiten Schlüssel zum Tor** aufheben. Es kommen wieder zwei Affen, erledigen und wieder zur Stelle, wo Lara das Gebäude betrat. Durch die Bodenöffnung nach unten lassen, Affe beseitigen, an der Flamme vorbei laufen, nach links und hinten links den Schalter betätigen. Das erste große Tor geht auf und die kleine Türe neben Lara, dort hindurch gehen, die drei Affen erschießen, nach rechts an dem Baum vorbei, in die Ecke laufen und dort die Blöcke hochziehen, oben herumdrehen und zur Öffnung springen, wo Lara dieses Areal betrat. Durch die Öffnung, hier kann Lara sich sofort nach unten lassen und wieder links, zur Öffnung hinunter in den großen Gang. Rechts, links, dann zu den ersten zwei Sims rechts und links hochziehen und dort die zwei Torschlüssel einsetzen. Das Tor vor dem das Quad steht ist nun offen, also zurück zum Quad, durchs Tor fahren, links die kleine Rampe hoch:



Auf die Rampe zum zweiten großen Tor und mit Anlauf über den Sumpf fahren. Nach rechts, links am Baum vorbei, rechts, links, hinten rechts, wieder rechts und links über den Fluss mit dem Quad springen. Hier absteigen und links, rechts zur Öffnung gehen wo:





Beide Wege sich treffen, durch die Öffnung gehen, schräg links den Block hoch, dem Weg bis zu Ende folgen, weiter schräg links auf die Felsplattform springen und die zwei Adler beseitigen. Auf der Plattform bis zum Ende vorgehen, noch mal einen Adler erledigen, zur Kante drehen, schräg links unter Lara zur nächsten Plattform springen, von hier noch mal eine Etage tiefer und bis zur Kante vorgehen.





Von hier zur Kante gegenüber springen, nach rechts hangeln, hochziehen, in die Öffnung weiter hineinkriechen und das **fünfte Geheimnis** mitnehmen. Jetzt hinunter ins Wasser fallen lassen, zum Wasserfall schwimmen und aus dem Wasser gehen. Dort die Blöcke hochklettern, bis zur Öffnung und auf in die:

## **Kaliya Höhlen!**

# Level 4-Kaliya Höhlen

## 0 Geheimnisse, Granatwerfer

Nach rechts gehen, links, durch die Öffnung kriechen, an die Rampe stellen:



Die Rampe hinunter und schnell nach links spurten, um der Kugel auszuweichen. Vorgehen bis die nächste Kugel kommt, sofort herumdrehen und links in die Nische laufen. Wenn die Kugel vorbei ist, den Gang bis zum Ende gehen, hochziehen und durch die Öffnung kriechen, schräg rechts in den Gang laufen, links, rechts, rechts und den Block in der Wand zweimal durch schieben. Herumdrehen, nach rechts in den freigelegten Gang, rechts, zweimal links, dreimal rechts und durch die Bodenöffnung hinunterlassen. Dem Gang folgen, weiter nach unten lassen, dem Gang weiter folgen und am Ende nach links durch die Öffnung kriechen. Danach links, links, schräg rechts nach unten, rechts zur Schlangengrube.



Am besten erst mal ein paar Fackeln hinunter werfen, dann hinunter springen, sofort Waffe raus und die ersten vier Schlangen bekämpfen. Dann weiter vorgehen, zur nächsten Schlangenbrut, aber Vorsicht, hinter Lara kommt eine Kugel gerollt, einen Sprung noch mal zurück, um ihr auszuweichen. Die nächsten sechs Schlangen erledigen und bis zur Stelle vor, wo jetzt die Kugel liegt. Dort rechts in die Öffnung kriechen, dem Gang folgen, die Rampe herunter rutschen und den Gegner auf der Mittelplattform bekämpfen. Die Anderen Plattformen absuchen, dort gibt es noch ein paar Goodies, auf der hinteren gibt es den [Granatwerfer](#).





Dann zur Mitte springen und den [Infada Stein](#) aufheben, dann geht es automatisch ins nächste Level, zu den,

## [Südseeinseln- ins Küstendorf!](#)

# Level 5-Küstendorf

## 4 Geheimnisse, Harpune

Sofort nach rechts tauchen, in der Mitte des etwas abgegrenzten Areals, findet Lara den [Schlüssel des Schmugglers](#). Wieder hinaus nach rechts schwimmen, weiter bis rechts ein einzelner Block zu sehen ist, dort an der tiefsten Kante hochziehen:



Von hier zur Kante gegenüber springen, nach rechts hangeln, hochziehen, nach rechts drehen und schräg links zum Block springen. Dort gibt es das **erste Geheimnis**, wieder ins Wasser, geradeaus zum Ufer, die Treppe hoch zur Hütte gehen und in der Hütte hinten an der Wand, den Schlüssel einsetzen. Herumdrehen, durch die geöffnete Bodenluke nach unten, dem Gang folgen, vorsicht hier gibt es eine Falle, am Ende zur nächsten Plattform springen. Hier erst mal die Krokos erledigen, ins Wasser und die [Harpune](#) suchen, dann wieder zur Plattform aus dem Wasser, und weiter zum Block. Hochziehen, dort unter der Decke zur anderen Seite hangeln, nach rechts wenden, hinüber springen und dem kleinen Weg folgen, bis Lara links einen Block hoch kann, hochziehen, von hier aus kann Lara nun den Pfeilspucker erschießen. Waffe raus und nach rechts wenden. Noch einen Block hochklettern, herumdrehen und zur Gegenseite springen. Weiter unter der Decke entlang hangeln, kurz vorm Ende fallen lassen, nach rechts wenden, über die kleine Brücke laufen, am Ende nach links springen, am Ende der Rampe abspringen. Dem kleinen Weg folgen, an dessen Ende zur Leiter hinüber springen, hochklettern, rechts das Medi mitnehmen, an die Kante hängen, nach links hangeln, hochziehen und links den Pfeilspucker bekämpfen. Dem Weg wieder bis zum Ende folgen und an dessen Ende auf die unten liegende Plattform springen. An die Kante hängen, nach links hangeln, hochziehen, nach links wenden und zur

gegenüberliegenden Plattform springen. Dann zweimal rechts, einmal links, am Anfang der Hängebrücke nach rechts wenden:



Hier zum Block gegenüber springen, hochklettern, an der Kante hochziehen, dann zum Block schräg links springen und das **zweite Geheimnis** abholen. Wieder zurück zur Brücke, nach rechts zur Öffnung, hindurch, links gehen, wenn Lara Schritte hört, sofort umdrehen und den Gegner erledigen. Wieder herum, unter dem rotierenden Messer in der Wand hindurch kriechen, im folgenden Raum auf Giftpfeile achten. Wenn Lara zweimal rechts läuft, in der Ecke den Schalter betätigt, kann sie Gefahrlos über den Fluss springen, unbehelligt von Giftpfeilen, sobald sie den Kristall abholt sind diese aber wieder aktiv. In den Fluss gehen, Lara treibt bis auf eine Plattform, von hier erst mal hinter den Wasserfall springen (Seite ist egal, weil Rundgang) und den **ersten Schlangenstein** abholen. Wieder zurück zur Plattform:



Erst mal zu dieser Seite springen, links dem Weg folgen, bis zum Ende und dort hochziehen. Schräge links, zwischen den Bäumen hindurch, einmal herumdrehen und den Gegner beseitigen, wieder herum und an dieser Stelle:



Den Block hochziehen, geradeaus, links hochziehen, rechts hochziehen, nach links gehen und links zum Ast vom Baum springen. Am Ende zum Ast gegenüber springen, dann rechts zur Öffnung hochziehen und das **dritte Geheimnis** abholen. Wieder zum



Ast, den **zweiten Schlangenstein** abholen und dann zurück zur Plattform, wo Lara vom Fluss hin getrieben wurde. Diesmal zur anderen Seite, also zur Leiter springen, hochklettern und nach rechts absteigen. Dem Rundgang folgen, die Leiter weiter hoch steigen, oben herumdrehen, bis in die Ecke laufen, wo Lara einen Block hoch kann, nach links wenden und von hier aus den Gegner auf der anderen Seite bekämpfen. Dann hinüber springen, herumdrehen, mit Anlauf zum höher gelegenen Block springen, hochziehen, nach rechts wenden und zu der kleinen dreieckigen Plattform springen. Weiter zum **dritten Schlangenstein**, den aufheben, dann rechts die gemauerte steile Rampe hinunter rutschen und zurück zur Stelle, wo Lara den letzten Gegner bekämpfte. In den Gang hineingehen und nach und nach die Schlangensteine einsetzen. Dem Gang weiter folgen, nach links hinaus treten, es kommt sofort ein Gegner auf Lara zu, den erledigen. Jetzt:



Befindet Lara sich im Dorf, herunterspringen, links den nächsten Gegner bekämpfen, dort (also links) an der ersten Hütte vorbei, in die kleine Schlucht laufen. Den nächsten Gegner erledigen, weiter rechts hoch, nach links, einen weiteren Dorfbewohner erschießen, bis zum Sumpf vorgehen und links den Block hochziehen. Dort den nächsten DB erschießen, dann zu dieser Stelle springen, wo dieser herum lief und den Seilzug-Schalter betätigen. Zurück zur Stelle, wo Lara das Dorf betrat, zwei weitere DB`s erledigen, an dieser Stelle vorbei, links um die Hütte, DB erschießen, rechts um den Baum, links und wieder rechts. Über das mit dem Schalter hochgeklappte Holzgatter laufen und geradeaus zwischen den zwei Hütten hindurch. Die zwei DB`s erledigen, nach rechts in die kleine Höhle gehen, dort gibt es das **vierte Geheimnis**, sofort herumdrehen und den DB erledigen. Zurück, an den zwei Hütten vorbei, hinten in der Ecke hochziehen, sofort links gehen, nächste rechts und links in die Hütte hinein gehen. Dort den Seilzug-Schalter betätigen, sofort herumdrehen und den herbeigeeilten DB erschießen. Nach rechts aus der Hütte heraus, wieder rechts und herunter springen zur Baumhütte, die Lara über die Leiter nun erreicht. Die Leiter hoch, nach rechts absteigen und zum Holzgatter gehen, es öffnet sich sobald Lara in

die Nähe kommt. Nach links auf das Holzgatter springen, den Gang betreten, nach rechts gehen, den DB erledigen, hinten rechts und dort zur Gegenseite springen. Weiter zum nächsten Hüttendach, dort oben auf klettern:



Dort nach oben springen und unter dem Geäst weiterhangeln, rechts, links, am Ende fallen lassen. Dann über das nächste Dach, in die zweite Baumhütte gehen, den Schalter betätigen, sofort herumdrehen und den herbei laufenden DB erschießen. Dann wieder zurück zur ersten Baumhütte, in den Gang:



Dort ist links ein Gatter hochgeklappt, darauf springen, zur anderen Seite hinunter und den Schalter betätigen. Sofort herumdrehen, den von links kommenden DB erledigen, links in den Gang hineingehen, rechts der Schalter bringt nur Ärger, sonst nichts. Im geeigneten Augenblick an den zwei Messern vorbei laufen, am Ende den Seilzug-Schalter betätigen, nach links durch das geöffnete Gatter nach unten rutschen. Zum Wasserfall gehen, ins Wasser, am Grund durch das geöffnete Gatter in den Gang tauchen und am Ende aus dem Wasser ziehen. Das Kroko kann Lara auch vernachlässigen, sie lässt nur ein bisschen Blut. Die Leiter hochklettern, nach rechts über die Brücke und am Ende:



Zur Baumhütte springen, dann geht es zur

## **Absturzstelle!**

Nachtrag: Das Spiel weist für dieses Level nur 3 Geheimnisse aus, auf dem beschriebenen Wege gibt es aber 4 abzuholen. Liegt daran, dass man am Anfang des Level einen etwas kürzeren Weg wählen kann, durch eine Höhle neben der ersten Hütte. Auf diesem Weg bekommt Lara das zweite Geheimnis nicht, welches sich neben der Hängebrücke befindet. Für die Gesamtanzahl der Geheimnisse, um den Bonuslevel zu bekommen aber unwichtig. Auf meinem Weg heißt das Ergebnis aber dann [Geheimnisse 4 von 3](#).



# Level 6-Absturzstelle

## 3 Geheimnisse

Aus der Baumhütte rausgehen, hinunter lassen und zum Sumpf gehen:



Im Inventar gibt es die Sumpfkarte, hier wird mit roten Kreuzen angezeigt, auf welchen grünen Blättern Lara zum Stehen kommt. Hinten links gibt es eine kleine Höhle, dort bekommt Lara das **erste Geheimnis**, also probiert es mal, über den Sumpf zu kommen. Wer es nicht schafft bekommt das Savegame [hier](#). Dann hinter dem Sumpf weiter geradeaus, den Abhang hinunter, unten links kommt der erste Dino, den bekämpfen. Dann weiter links, durchs Wasser, hinten rechts den Block hoch, links den Block hochspringen, weiter hoch, nach rechts in den Gang und am Ende fallen lassen. Geradeaus weiter, an dem Flugzeug vorbei, links kommt ein Gang, dort hineingehen, fallen lassen und am Ende wieder hochziehen. Nach unten gehen, dort aber erst mal den bösen Buben mit den Dinos kämpfen lassen und später selbst den Rest erledigen. Dann links zum hinteren Baum, hochziehen:



Zu diesem Ast springen, Medi mitnehmen, nach rechts zum Ast springen, wo die Fackeln liegen, dort gibt es das **zweite Geheimnis**. Wieder hinunter, in die große Höhle hineingehen, die grünen Minidinos beseitigen, nach rechts gehen, wieder rechts in den Seitenarm der Höhle, auf die Kuppe laufen und dort **Commander Bishop's Schlüssel** aufheben. Jetzt wird es heftig, sofort Waffe heraus, denn es kommt ein Riesendino, den bekämpfen. Ist ein bisschen schwierig, wer es nicht schafft bekommt das Savegame [hier](#). Nach links den Seitenarm verlassen, zur Stelle mit den Minidinos, hinten links ist eine Türe aufgegangen. Dort den Hebel ziehen, wieder zurück in die Höhle, ganz durchqueren, hinten links den Hebel ziehen und wieder zurück zum ersten Hebel, unterwegs den Dino beseitigen, dort ist die zweite Türe aufgegangen. Jetzt kann Lara die Höhle wieder verlassen, zurück zum Flugzeug ! Aus dem Gang weiter geradeaus laufen, rechts am Flugzeug vorbei, den Block hoch und hier erst mal wieder abwarten, bis die Männer den Dino erledigt haben. Dann hinunter, die Männer erledigen, unten rechts vorm Wasserfall in den Gang gehen. Dem Gang folgen, rechts, links, im nächsten Areal den Man und Dino erledigen. Rechts vom Ausgang den Block hochziehen, weiter hoch, links die Wand hochklettern, oben einen Rückwärtssalto, von der Schrägen sofort wieder abspringen, sofort Waffe raus und den Dino auf dem Ast bekämpfen. Links herum, zum Podest in der Ecke springen, auf den höhergelegenen dreieckigen Podest, von hier zum Ast springen, weiter zum Kristall und von hier kann Lara rechts den Dino bekämpfen. Dann rechts auf den Ast springen, auf dem Ast nach links:



Von dieser Stelle aus schräg zur Astkante springen, hochziehen, dort gibt es das dritte Geheimnis. Wieder herunter und zum Dino am Seil gehen:



Auf den Dino schießen, er fällt in den Fluss und beschäftigt dort die Pyranias, ins Wasser springen und unter Wasser den Hebel suchen. Den ziehen, danach an der Seite, wo der Hebel liegt oben aus dem Wasser ziehen. Den entgegenkommenden Dino erledigen, durch die geöffnete Türe den Raum betreten, am besten Fackel



anzünden, im Raum alle drei Hebel ziehen, jedes Mal wenn Lara eine betätigt kommen Dinos, also viel Spaß beim kämpfen. Wenn alle drei Hebel betätigt sind, auf den Block steigen und an der Kante hochziehen. Zu

[Lt. Tuckermann](#) gehen und dessen [Schlüssel](#) aufheben, sofort kommt wieder eine Dino, erledigen und zurück zum Flugzeug gehen. Am Fluss kann Lara sich auf der Gegenseite neben dem Wasserfall aus dem Wasser ziehen. Ganz um das Flugzeug herumlaufen, auf der anderen Seite kommt noch ein Dino, den beseitigen, hinter dem Baum befindet sich ein kleiner pyramidenförmiger Hügel, darauf gehen:



Von hier zum dreieckigen Block in der Ecke springen, herumdrehen, zur nächsten Plattform springen, rechts, nach oben in das Geäst springen, weiterhangeln, am Ende fallen lassen. Nach links, rechts:



Hier vom Ast zur Kletterwand springen, hochklettern, im Geäst weiter hangeln und am Ende fallen lassen, rechts die Mauer herunter klettern, unten nach links hangeln und am Ende hochziehen. Geradeaus gehen, links in die Öffnung kriechen, dem Gang folgen und im folgenden Raum unter der Decke einmal Zickzack hangeln. Im Übergang in den nächsten Raum erst mal fallen lassen:



Gibt es eine kleine Hangel und Kletterpartie ! Erst mal nach unten steigen, rechts um die Ecke gehen und dort den Hebel betätigen. Wieder zum Ausgangspunkt, unter der Decke zur anderen Seite hangeln, einmal kurz loslassen, aber sofort wieder greifen und die Mauer hinunterklettern zum Hebel. Den ziehen, herumdrehen, über die Block, wo sich der Kristall befindet, wieder zum Ausgangspunkt springen. Hier erst wieder den ersten Hebel in dieser Sequenz betätigen und dann wieder unter der Decke hangeln nach links abbiegen, die Gatter hat Lara ja jetzt entsprechend umgestellt und ganz nach unten hangeln. Unten nach rechts zur Mauer drehen, dicht an die Mauer heran hangeln, kurz loslassen und wieder greifen. Nach unten klettern, soweit das Lara gerade noch die Füße an der Mauer hat:



Einmal die Sprungtaste betätigen, Lara springt zu einer Plattform mit einem weiteren Hebel, diesen ziehen und wieder zum Ausgangspunkt dieser Sequenz. Zur Mauer springen, an der Lara zuvor heruntergeklettert ist, hochklettern, dann nach rechts, wo sich nun das Eisengitter geöffnet hat. Herumdrehen, nach schräg rechts springen, auf die Schräge unter dem zweiten Hebel in dieser Sequenz, Lara rückwärts nach unten rutschen lassen, die Kante greifen, soweit nach rechts hangeln, das der Block, wo sich der Kristall befand im Rücken von Lara ist. Nach oben ziehen, einen Rückwärtssalto ausführen und zum Ausgangspunkt springen. Jetzt sind alle Gatter umgestellt, Lara kann ganz unten nun nach links hangeln, in dem kleinen Raum dann fallen lassen, rechts den Block hochklettern. Weiter hoch, nach draußen gehen und zum Ast gegenüber springen. Über die Tragfläche zur offenen Luke gehen, fallen lassen, den Dino erschießen, ins Cockpit gehen und dort hinter den Sitzen die Schlüssel benutzen. Nach hinten gehen, durch die Bodenluke in den Laderaum fallen lassen, herumdrehen und an dem Kanone vorbei, nach vorne laufen, rechts den Schalter betätigen. Jetzt zur Kanone gehen, Handlungstaste, die Dinos, die jetzt rechts und links kommen mit der Kanone abschießen. Ist ne lustige Ballerei, wenn kein Dino mehr kommt, mit der Kanone links oben in die Ecke schießen:





Die Mauer zerbricht, von der Kanone heruntergehen (Ende, Pfeil links oder rechts), über die abgebrochene Tragfläche zum Fluss gehen, zur anderen Seite springen und links den Block hochziehen. Auf der einen Seite gibt es noch ein großes Medi und einen Kristall, dann nach rechts gehen:



Ein kurzer Blick zurück, dann herumdrehen und auf zur

## **Madubu Schlucht!**

Anmerkung: Auf den Bildern seht ihr Waffen, wie den Raketenwerfer, eigentlich gibt es den im normalen Spielverlauf noch nicht. Da ich zwecks schreiben dieser Lösung, dies Spiel nun zum X-Male durchgehe, habe ich mir die Sache mit den Cheats etwas erleichtert. Auf jeden Fall sind die Waffenfundorte in meiner Lösung beschrieben !

# Level 10-Hochsicherheitstrakt

## 2 Geheimnisse, Pistolen, Desert Eagle, Granatwerfer

Lara ohne Waffen, die befreiten Gefangenen sind ihre Verbündete, die einzige Möglichkeit die Wachen zu bekämpfen.

Herumdrehen, zum Fenster laufen, hochziehen und die Lichtschranke unterbrechen, Tür geht auf. Ein Wachmann kommt herein, an diesem vorbei laufen und auf dem Gang die anderen Zellen öffnen.



Der Gefangene bekämpft die Wache, auf jeden Fall aber alle Zellen öffnen, das kommt Lara nachher zugute. Zur anderen Seite laufen, dort auch alle Zellen öffnen und dann zur Zelle links gehen, die bereits offen stand. In den Gang hinter dem Waschbecken gehen, den Block einmal schieben, links in die Öffnung kriechen, zweimal rechts und den Block einmal schieben. Rechts den Block zweimal schieben, herumdrehen, den letzten Block wieder zweimal herausziehen, rechts in die Öffnung kriechen, links herum und zur freigegebenen Öffnung laufen. Also, wo Lara den letzten Block herausgezogen hat, dort gibt es das **erste Geheimnis**, herumdrehen, nach links und an der Kante hochziehen. Den Gang ganz durch, über die Grube, hinten durch den Stacheldraht gehen, den Schalter ziehen, nach links hochziehen, links gehen, an die Kante hängen und die Leiter hinunter klettern. Dem Gang folgen, über die erste Falltüre springen, auf die zweite treten, herumdrehen und im Kontrollraum den Schalter ziehen. Den toten Wachmann suchen und die **Codekarte Typ A** aufheben, dann zum großen Eisentor hinter dem Kontrollraum gehen, dort die Codekarte einsetzen. Durch das geöffnete Tor gehen, den Gang ganz durch, hinten links, die Türe

zum Waschraum öffnen, durch den Waschraum gehen und die Türe zum Lagerraum öffnen.



Links die hintere Kiste so verschieben, dass diese unter der Deckenöffnung platziert ist (siehe Bild), die Kiste hochklettern, hochziehen, über die Röhre springen und rechts mit dem Schalter den Lagerraum fluten. Zur zweiten Deckenöffnung tauchen, aus dem Wasser ziehen, dem Gang folgen, nach rechts springen, nicht nach unten, dort landet Lara auf dem heißen Herd und verbrennt. Weiter rechts, links ins Freie, zweimal über die Stacheldraht-Grube springen, rechts nach unten, links und rechts den Schalter ziehen. So der Herd ist aus, also zurück zu dieser Bodenöffnung, herunter springen, die Küche durchqueren, die Türe rechts öffnen, im Gang erst die Türe rechts zum Speisesaal öffnen, linke Türe öffnen, sofort herumdrehen und in den Speisesaal spurten:





Solange vor dem Wachmann weglaufen, bis die Gefangenen kommen, wenn der Wachmann erledigt ist zurück und in den Raum gehen aus dem er kam. Schalter drücken, zurück in die Küche, dort sind die Gitter neben dem Ventilator hochgefahren, also dort hochziehen, zum Kristall gehen, vorsicht nicht in die Ventilatoren geraten, mit dem Rücken zur Rampe stellen, herunterrutschen und nach links hangeln. Loslassen, links in die Öffnung ziehen, hindurch kriechen, die Leiter hochklettern, oben nach links herunter, etwas in den Gang laufen, bis sich die Klappe öffnet, in den oberen Gang hochziehen, weiter geradeaus. Hinten rechts, links, hochklettern, oben warten bis der Wachmann am Ende des Gangs nach links geht, dann spurten und nach rechts. An der Kiste vorbei, links, hinten rechts runter, unten links die Zelle öffnen, dem Gefangenen zum letzten Wachmann folgen und beim toten Wachmann die [Codekarte Typ B](#) aufheben. Diese an der Tür neben der Kiste einsetzen, in den Raum, das Medi mitnehmen und den Schalter drücken, der die Lichtschranke links von der Kiste außer Betrieb nimmt. Um die Kiste nach links:



Die Lichtschranke dient einer Selbstschussanlage, die werden Lara noch öfters begegnen. Weiter nach rechts die Leiter herunterklettern, herumdrehen, links den Gang hinunter und links die Zelle öffnen, hinter den Gefangenen her, links aufs Plateau und beim toten Wachmann den [gelben Sicherheitsstecker](#) aufheben. Diesen an der Tür neben dem Flugabwehrgerät einsetzen, dem Gang folgen, hinten links, links herunter, rechts in die Öffnung kriechen, dem Gang bis nach unten folgen. Sicherstellen dass der Wachmann Lara jetzt sieht, dann schnell links zum Schalter laufen, der eingeschaltete Laserstrahl tötet den Wachmann. In den Raumteil gehen, wo vorher der Wachmann war und über den Laser in den Gang springen. Rechts, links, zweimal rechts, herunterspringen, links weiter hoch laufen, bis:



Hierher, erst mal links zur Plattform hinunter und in die Öffnung springen. Dem Gang folgen, am Ende fällt Lara in einen Kontrollraum, den Schalter drücken, die Antenne fährt zur Seite, die Türe öffnen, nach rechts den Raum verlassen, wieder dem Gang folgen, herunter springen, links hoch laufen und am Ende rechts die Leiter zur Antenne hoch. In die Bodenöffnung fallen lassen, zur Plattform auftauchen, das dauert etwas, da Lara gegen eine Strömung tauchen muss. Aus dem Wasser ziehen, zum Gitter springen, nach rechts, zur unteren dreieckigen Plattform springen, über den Block zur nächsten dreieckigen Plattform, zur Öffnung springen, hinein kriechen, am Gang-Ende Schalter ziehen. Wieder ins Wasser, nach rechts unten tauchen, dem Gang folgen, auftauchen, links in den Gang kriechen, warten bis der Wachmann nach links vorbei geht, sofort nach rechts heraus, links um die Ecke und links die Leiter hochklettern. Auf keinen Fall mit dem Schalter neben der Leiter die Türe schließen, da Lara später nicht mehr ab das zweite Geheimnis kommt! Oben zur nächsten Leiter laufen, hochklettern, oben nach rechts aus dem Gang und rechts in die Öffnung ziehen. Dort den [gelben Sicherheitsstecker](#) aufheben, zurück, der Wachmann tut hier nichts, die zwei Leitern wieder herunterklettern, dann nach rechts, links und dort den Stecker einsetzen. Die Leiter neben dem Stecker hochklettern, oben ins Wasser springen, im Wasser kann Lara jetzt gefahrlos in der Mitte hinab tauchen, da die Schraube abgeriegelt ist. Dem Gang folgen, Hebel ziehen, zur Plattform auftauchen, über die Laser zur höheren Plattform springen, wieder ins Wasser, nach links auftauchen, aus dem Gang kriechen und sofort links die Kisten hochziehen. Auf der anderen Seite herunter, die Türe zur Waffenkammer öffnen.



Die Waffen, **Desert Eagle**, **Pistolen** und ein großes Medipack mitnehmen. Aus der Waffenkammer heraus, bloß nicht in die Lichtschranke geraten, also sofort rechts gehen und wieder über die Kisten klettern. Jetzt kann Lara das zweite Geheimnis holen, wieder rechts in den Gang, ins Wasser, wieder über die Laser, bis in den Raum, wo Lara zur Mitte abgetaucht ist. Dort wieder seitlich unten in den Gang tauchen, rechts hindurchkriechen, jetzt kann Lara den Wachmann erledigen, den sie vorher abpassen musste. Wieder die zwei Leitern hoch, nach links, den Wachmann erschießen, die **Codekarte Typ B** aufheben und am Gang-Ende neben der Türe einsetzen. Hier gibt es das **zweite Geheimnis** und den **Granatwerfer**! Zurück in die Nähe der Waffenkammer, an den Kisten vorbei, wo Lara zur Waffenkammer geklettert ist.





Hier hoch laufen, rechts, die Wachleute erledigen, oben links an der Leiter vorbei, ein paar weitere Wachleute erledigen, den blauen Sicherheitsstecker suchen, die Leiter hochklettern, herumdrehen und an der Türe den Stecker einsetzen. Eintreten, Wachmann beseitigen, links herumgehen und in der Ecke den Schalter drücken. Die Kisten fahren über das Transportband herunter, der zweite Schalter an der Wand ruft bloß weitere Wachleute auf den Plan, wieder zurück in die große Halle (Bild) und rechts die Kiste hochklettern. Weiter hoch, rechts unter der Decke in die Mitte hangeln, rechts, an dem Kran vorbei, fallen lassen, rechts hochziehen, den Wachmann erledigen und den gelben Sicherheitsstecker aufheben. Zurück in die große Halle, das Tor mit dem Stecker öffnen, ins Freie gehen, links die Wache erledigen:



Um den LKW in die Halle gehen, rechts die Wache erledigen und den LKW betreten.  
Dann geht es in die

## [Area 51!](#)

# Level 11-Area 51

## 3 Geheimnisse, MP 5, Schrotflinte

Aus dem LKW gehen, links, hinten links in die Ecke gehen, dort gibt es die [MP 5](#), herumdrehen, rechts, rechts den Schalter betätigen, in die Öffnung kriechen, hochziehen, sobald der Laser nach links fährt nach rechts kriechen, hochklettern und in die Öffnung ziehen. Weiterkriechen, den Wachmann erledigen bevor er den Alarm einschaltet, Schalter ziehen um einen Gefangenen zu befreien, war Lara schnell genug und hat den Wachmann rechtzeitig erledigt, hat dieser auch nicht die Laserstrahlen im Gang aktiviert, sie kann in diesem Fall geradeaus die Rampe hoch laufen, rechts kann sie in eine Öffnung kriechen dort gibt es ein paar Goodies. Also weiter, wenn Lara durch die Öffnung kriecht aktiviert sie hinter der Rampe nicht die Selbstschussanlage:



Weiter geradeaus, links hoch, den Wachmann erschießen, links, rechts den Schalter ziehen, um die Falltüre zu Laras Füßen zu öffnen, unten sofort rechts herum und den Wachmann erschießen, bevor er Alarm auslöst. Erscheinen zwei Hunde war sie nicht schnell genug und das erste Geheimnis ist gesperrt. Dann zum toten Wachmann laufen, hinter ihm in den Graben fallen lassen, Schalter ziehen, im Graben rumlaufen, bis Lara durch eine Falltüre fällt, den Wachmann erschießen, in die Öffnung mit dem grünen Kristall kriechen, dort gibt es das [erste Geheimnis](#). In die Öffnung gegenüber kriechen, links durch die Falltüre, Wachmann erschießen, herumdrehen, links um die Ecke und die Zelle öffnen, in der Zelle gibt es noch ein Medi. Aus der Zelle, rechts, der Gefangene ist bei den Wachleuten behilflich, fast am Ende vom Gang links in eine Öffnung kriechen, fallen lassen und die [Schrotflinte](#) aufheben, weiter kriechen, zweimal links, rechts, die Türen rechts und links öffnen sich, die Wachleute erschießen, links den Schalter ziehen, rechts in die Öffnung kriechen. Durch die Laser

die Rampe hoch, den Wachmann erledigen, links, rechts, Lara befindet sich jetzt im Raketensilo, rechts, am Ende den Wachmann erledigen, der schon auf Lara feuert. Rechts herunter, auf der anderen Seite zum Wachmann hochklettern, die [CD zur Codefreigabe](#) aufheben, zurück, auf der Seite wieder hochklettern, von der Lara kam, den Gang wieder hinunter und unten rechts.



Links die Leiter herunterklettern, herumdrehen, über den grünen Laser springen, neben dem Kran hochziehen, zur Wand gehen, dort kann Lara sich in eine Öffnung ziehen, die ist etwas durchsichtig, dort gibt es das **zweite Geheimnis**, herumdrehen, die Lamellen zerschießen, wenn Lara diesem Gang folgt gibt es einen Kristall. Am Kran vorbei, herunter springen, geradeaus, über den Laser zum Computer, CD einsetzen, zur hochgefahrenen Rakete, von dort zur Leiter springen und hochklettern. Oben den Wachmann erschießen, zu ihm hin, den [Zugangsstecker Hangar](#) aufheben, wieder herunterklettern, über die Leiter aus diesem Raum gehen und den Gang wieder links hoch. Zur großen Rakete herunterklettern, unten in den Gang hinein, bis zum Ende durchgehen, nicht in die Bodenöffnung, am Ende den Stecker einsetzen, durch die geöffnete Türe, links den Wachmann erschießen, zu Schiene herunterklettern, nach links, rechts die Leiter hochklettern. Oben den Schalter drücken, zur Schiene herunter, drunter durchkriechen, nach rechts gehen und links die Leiter hochklettern.





Auf die Bahn springen, nach links, hochziehen, in Richtung Laser weitergehen, vor den Falltüren an die Decke hängen, vor hangeln und wenn der Laser ganz hinten ist auf der anderen Seite fallen lassen. Hinten links an der Leiter fallen lassen, rechts über die Schiene springen, den Wachmann erledigen, links hoch laufen, immer weiter, über die Laser springen, links, links die Kisten hochziehen. Auf der anderen Seite herunter, rechts in den Raum, den Wachmann erschießen und in der Mitte hochklettern.



Vom Bild ausgehend, oben rechts und links befinden sich zwei Schalter, die müssen nacheinander gedrückt werden, erst links dann rechts, nacheinander öffnen sich zwei Türen, die sich vom Bild aus gesehen in Laras Rücken befinden. Die ganze Aktion muss auch noch schnell passieren, da die Türen einen Zeitmechanismus haben, erst mal langsam zur Übung, dabei kann Lara dann die zwei erscheinenden Wachleute beseitigen. Dann schnell, links drücken, über den Mittenblock nach rechts, drücken und schnell durch die Türen. Wer verzweifelt bekommt das Savegame [hier](#).



Hier müssen einige Schalter betätigt werden, nicht alle, wenn eine Türe eingblendet wird, ist es OK, wenn nicht Schalter zurückstellen, hier wird die UFO Halle geöffnet, an der Lara eben vorbeilief. Durch die kleine Türe, rechts neben der großen, den Raum wieder verlassen, über die Kisten, rechts und rechts in die UFO Halle eintreten. Hinten rechts, neben der Leiter den Schalter drücken, die Leiter hochklettern, oben einen Rückwärtssalto ausführen, im Gegenuhrzeigersinn über die Stahlträger springen, bis Lara über eine Plattform auf das Ufo herunter kann, dort den [Abschusscode](#) aufheben. Jetzt muss Lara zurück zur großen Rakete, bzw. kurz davor, dort in die Bodenöffnung im Gang, wo sie vorher vorbeigelaufen ist, also vom Ufo herunter, über die Schienenbahn dort hin, der Weg dürfte ja bekannt sein. In die Bodenöffnung, mit dem Schalter die Türe öffnen, unter der Rakete nach rechts, links den Abschusscode einsetzen, herumgehen zur geöffneten Abdeckung, Schalter drücken und sofort herumdrehen, nach hinten spurten, da Lara sonst verbrennen würde. Rakete abgeschossen, wieder hoch in den Gang, zurück in den oberen Raketenraum und die Leiter hochklettern, wo Lara vom toten Wachmann die CD bekam. Die Leiter weiter hoch steigen, nach rechts herunter, die nächste Leiter hoch, oben von der Leiter herunter, den Wachmann erschießen und mit dem Schalter die Türe öffnen. Eintreten, in die Öffnung kriechen, wenn der Laser ganz hinten ist, vor kriechen, aufstehen und die Decke greifen. Vor Hangeln, hinten im günstigen Augenblick fallen lassen und weiter kriechen, rechts den Gang runter, links, nach oben ziehen.

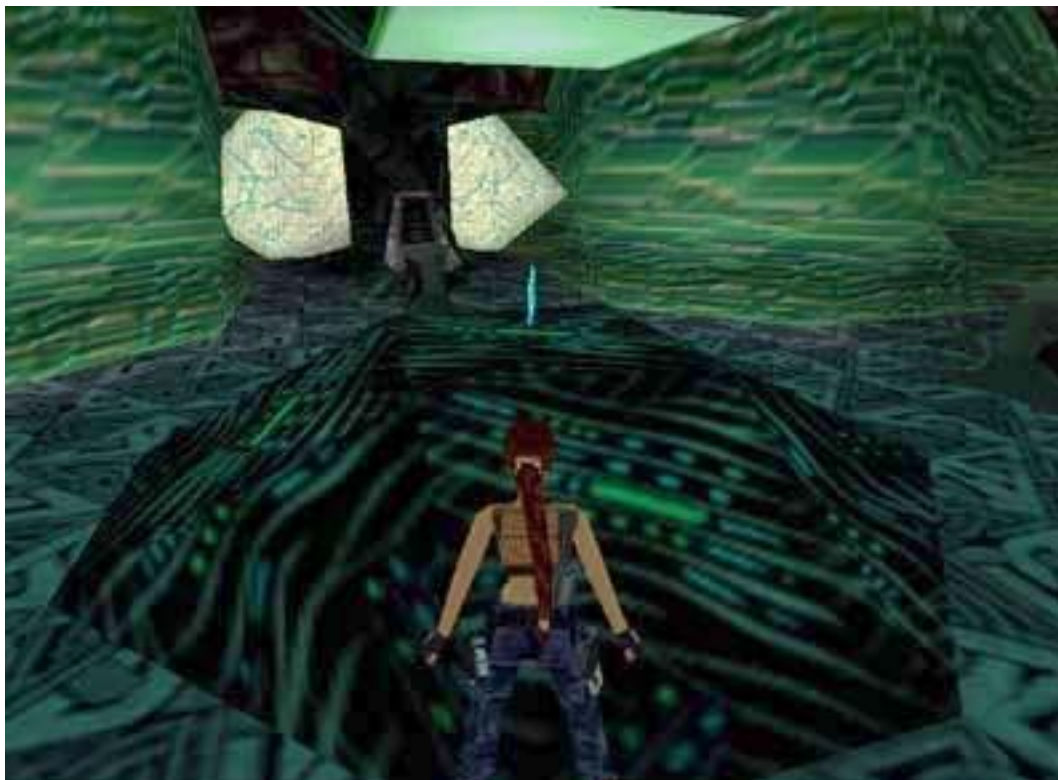


Den Wachmann auf dem Turm erschießen, es kommt noch ein zweiter, den erledigen, dann rechts den Gang hinunter, den Wachmann erschießen und die zweite [CD zur Codefreigabe](#) aufheben. Den Schalter im Raum ziehen, wieder hinaus, durch die geöffnete Klappe nach unten, dem Gang folgen, hinter dem Laser herlaufen, kommt er wieder auf Lara zu, ducken und weiter kriechen. Am Ende die Wand herunterklettern, nach links gehen, zurück in die UFO Halle. Um das UFO herum laufen, links runter, links am Computer die CD einsetzen, wieder zurück zur UFO Halle, geradeaus findet Lara noch einige nützliche Dinge. Noch mal die Leiter in der UFO Halle hochklettern, über die Stahlträger springen:





Bis hierhin, neben Laras linken Arm (Bild) ist eine Türe geöffnet, hineinspringen, dort gibt es das **dritte Geheimnis**, hinter den Laser befinden sich ein paar Goodies, an die Kante hängen und zum UFO herunter fallen lassen, kostet ein kleines Medipack. Unter das UFO gehen, hinein ziehen und hocharbeiten, die drei Wachleute erschießen und:



Das Element 115 aufheben, dann geht es weiter nach



## **London-Kai an der Themse!**

# Level 12-Kai an der Themse

## 5 Geheimnisse

Herumdrehen und zur Brücke laufen:



Von hier mit Anlauf über die Mauer springen, wichtig ist, das der richtige Absprungpunkt getroffen wird, es geht, auf jeden Fall. Denn links, auf den Block steigen, weiter auf die Schräge hochziehen, aus dem Stand hinunter zum Kran springen, rechts, soweit gehen, bis rechts eine Lücke im Geländer kommt. Dort zum Podest neben der Kletterwand springen, herunterklettern, weiter herunterlassen, herumdrehen und zur Stelle im Dach springen, wo sich kein Stacheldraht befindet. Durch den Stacheldraht GEHEN, zum Gang gegenüber, hinten rechts, die Ratten erschießen, hier gibt es das **erste Geheimnis**. Wieder aus dem Gang, links, rechts den Block hochziehen, links hoch, die Kletterwand hoch, rechts auf den Podest absteigen, herumdrehen und zum Gegengewicht springen. Auf den Kran hochziehen, durch die gleiche Lücke jetzt zum oberen Podest springen:



Ohne Handlungstaste springen! Rechts weiter, zum nächsten Podest springen, links hochziehen, Lara rutscht eine Schräge hinunter, rechts auf den Block hoch, auf die Schräge ziehen, herumdrehen und schräg rechts mit Anlauf, ohne Handlungstaste, wieder über die Mauer springen, Lara rutscht die Schräge herunter. Lara befindet sich wieder am Levelanfang, rechts herumdrehen, zur Kante gehen, auf die untere Plattform herunter, weiter auf die Dachschräge springen, sofort einen Rückwärtssalto ausführen. Herumdrehen, den Adler erschießen, linker Hand den Schalter ziehen, zur Seilbahn unter der Decke hangeln, mit der Seilbahn fahren, Dachschräge herunter rutschen, an der Kante festhalten, einmal kurz loslassen, nächste kante greifen, nach rechts hangeln, hochziehen und den Gegner erschießen. In den Raum eintreten, links, rechts:



Von hier schräg zum Sims gegenüber springen, nicht über die lose Platte, hochziehen, rechts die Ratten erledigen, in den Gang gehen, an dessen Ende den Gegner erledigen und den [Schlüssel zum Belüftungsraum](#) aufheben. Aus dem Gang raus, direkt links um die Ecke, an die Kante hängen, kurz loslassen, auf die Plattform ziehen, Schalter drücken, herumdrehen, zur schrägen Plattform gegenüber springen, wo sich die Klappe geöffnet hat. Rechts hochziehen, aus dem Raum gehen, rechts in der Ecke den Schalter ziehen, zur weggeklappten Plattform gehen, an die Kante hängen und herunter lassen. Direkt an die Kante über dem Tor, welches Lara vor sich hat hängen, etwas nach rechts hangeln, sobald der Adler zu hören ist noch mal zurück um ihn zu bekämpfen und dann ganz rechts zur Öffnung hangeln. Dort gibt es das **zweite Geheimnis**, zurückhangeln, an die links Türe hängen und durch die Passage kriechen, rechts rum, am Ende zum Schalter springen, den drücken um einen anderen Schalter freizulegen, zurück in die Passage kriechen. Nicht ums Eck sondern geradeaus kriechen, an die Kante hängen, loslassen, heruntergleiten, die Blöcke heruntergehen, den Gegner beseitigen, rechts die Blöcke hochklettern, links zur Kletterwand springen. Hochklettern, nach rechts absteigen, zur nächsten Kletterwand, hochklettern, links hochklettern, zur Brücke springen und zum Levelanfang gehen. Wie vorhin Richtung Seilbahn hinunter, nun aber von der Plattform, wo sich der umgelegte Schalter befindet zur Dachplattform gegenüber springen, auf der das kleine Medi liegt. Ein Sprung ohne Handlungstaste, in den Spalt hängen, nach rechts hangeln, hochziehen, links weiter hochgehen, rechts in die Passage gehen, am Ende an der Arbeitsbühne vorbei nach gegenüber springen, links hochziehen, den Adler bekämpfen und in der Ecke den freigelegten Schalter drücken, um die Arbeitsbühne hochzufahren. Zurück gehen, zur Gegenseite springen, rechts auf die Arbeitsbühne springen, den Adler bekämpfen, nach links zur Türe springen, mit dem Schlüssel öffnen, eintreten und ganz hinten links den Schalter drücken. An den Flammen vorbei, zurück zur Arbeitsbühne, nach links herunterlassen und zur Passage herunter, wo Lara durchkriechen muss. Ja ganz richtig, zurück zum Levelanfang, zum umgelegten Schalter, zur Dachplattform springen, nach rechts hangeln und an der Passage zur



Arbeitsbühne vorbei hochziehen, rechts und erst mal zur Kante über dem Schacht springen. Hochziehen, nach links gehen, zur Plattform herunterklettern, hier gibt es das **dritte Geheimnis**. Wieder hochklettern, in den Schacht hinunter, durch den Gang, die Rampe herunter zur Gegenseite springen, weiter dem Gang folgen, die Ratten erledigen, am Ende nach unten springen und links den Wachmann erledigen.



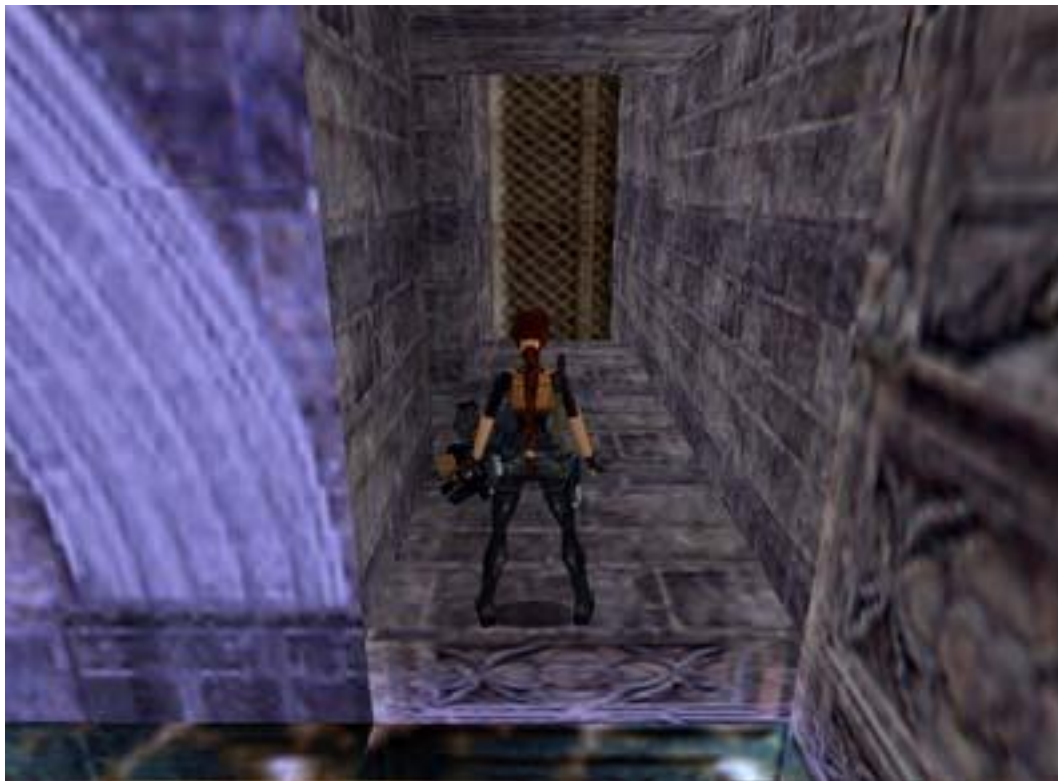
Rechts den Schalter an der Wand ziehen, ganz durch den Gang zum hinteren Wassertank, rechts rum ins Wasser, den Hebel unter Wasser ziehen, aus dem Wasser und zurück zum eben umgelegten Schalter. Den wieder umlegen, in der Mitte des Gangs, rechts zum vorderen Wassertank, ins Wasser und durch die geöffnete Klappe nach unten tauchen, unter den Propellern hindurch, auftauchen, aus dem Wasser und rechts den Wachmann erledigen. Nach rechts gehen, rechts in der Passage die zwei Ratten erledigen, hinein kriechen, am Ende nach unten herumdrehen:



Hier ist ein Roboter am Werk, Lara darf nicht mit ihm in Berührung kommen, sonst wird sie elektrisiert, das ist auch schon das Stichwort, der Roboter muss den gezeigten Schalter erreichen um einen Kurzschluss zu erreichen. Aber erst mal macht Lara das Licht an. Rechts laufen, links zum Kristall und in der Ecke Schalter drücken. Zurück zum Anfang, links sieht Lara eine drahtigen Block (Bild), den sie schieben kann:



Der muss hierhin, dann klappt es, zurück in den Gang, die Wand hochklettern, zum Anfang der Sequenz, den freigelegten Schalter drücken, rechts den Wachmann erschießen. Den Schalter an der Wand zum dritten Male umlegen, zum hinteren Wassertank, nach rechts zur Öffnung schwimmen, aus dem Wasser ziehen, durch den Gang zu einem weiteren Wassertank, ums Geländer, ins Wasser und zur Gegenseite schwimmen. Aus dem Wasser, den Wachmann erschießen, im Raum den Schalter drücken, aus dem Raum, links an die Decke hängen, hinüberhängeln, rechts die Ratten erschießen, den Gang durch, rechts ins Wasser. Aus dem Wasser ziehen, zu den drei Schaltern, den Wachmann dabei erledigen, den freigelegten Schalter drücken und wieder zum hinteren Wassertank. In den dahinter gelegenen Tank, dort zum Grund tauchen, durch die geöffnete Klappe, der Passage folgen auftauchen:



In diese Öffnung ziehen, den Gegner beseitigen, die Wand hochklettern, durch den Stacheldraht GEHEN, zur Plattform am Kran springen, rechts zum Gebäude springen. Rechts aufs Dach springen, nach links gehen, dort hochziehen, noch mal hochziehen, rechts, links in die Säulenhalle. Die zwei Gegner erledigen, den Block aus der mittleren Säule zweimal herausziehen, über den Block klettern, einmal schieben, hochklettern, links hochziehen, herumdrehen und zur Gegenseite hinter das kleine Dach springen, ein Sprung ohne Handlungstaste! Auf dem Dach gleitet Lara ab, den [Schlüssel zur Kathedrale](#) aufheben und dann bekommt Lara noch das **vierte Geheimnis**. Wieder herunterspringen, links herunterspringen, die Halle gerade durchqueren, links, rechts hinter dem Geländer, die Kletterwand hinunter, herumdrehen, links runter, links zum Medi kriechen, dort gibt es das **fünfte Geheimnis**. Wieder die Kletterwand hoch, links gehen bis:



Zu einer Lücke im Geländer, dort hindurch laufen und ab nach

**Aldwych!**



# Level 13-Aldwych

## 5 Geheimnisse, Uzi, Raketenwerfer,

Unten aus dem Wasser ziehen, die Treppe hoch, bis rechts ein Fenster kommt, wo Lara durch die Lamellen einen grünen Kristall sieht, einschießen, herunterspringen und an der Wand hochklettern.



Hinten links in der Ecke befindet sich ein unliebsamer Zeitgenosse, den erst mal erledigen, zurück, vom Bild aus gesehen, geradeaus, den Block einmal hervorziehen. Herumdrehen, links herum gehen, durch die Bodenöffnung fallen lassen, zum gezogenen Block drehen, auf den nächsten Fahrkartenschalter springen und an dem Block hochklettern. Oben rechts runter fallen lassen, links gehen, rechts runter fallen lassen, herumdrehen, den [Wartungsschlüssel](#) aufheben. Die Türe mit dem Schalter rechter Hand öffnen, den Fackelträger erschießen, den Raum verlassen, nach links durch die Fahrkartenschalterreihe laufen, die rechte der beiden Rolltreppen herunter laufen. Über die Bodenöffnung etwas rechts zum Erdhaufen springen, zum Bahnsteig gehen, nach rechts laufen, den Gegner und Hund beseitigen, hinten rechter Hand die Türe zum Wartungsraum aufschließen. Hinten rechts im Wartungsraum das Licht einschalten, wieder aus dem Raum, den Bahnsteig entlang, bis Lara einen [Penny](#) findet, den aufheben. Wieder zum Erdhügel, dort zu den Gleisen herunter (nicht am Bahnsteig), nach links laufen (nicht zum grünen Licht), hurtig zum roten Raum rechter Hand, bevor Lara von einer U-Bahn erfasst wird. Im Raum die zwei Schläger erledigen, nach rechts zur Wand laufen, rechts die Kisten hoch, herumdrehen, zur gegenüberliegenden Kiste springen, herumdrehen und zur Plattform über Lara

springen. Dort die [Uzi`s](#) einsammeln, von der Plattform wieder herunterlassen, wieder die Kisten hoch, rechts zur Kiste vor dem grünen Kristall:



So stellen, wie auf dem Bild, links sieht man eine Kletterwand, also einen Seitwärtssprung nach links, von der Rampe zur Kletterwand abspringen, hochklettern und einen Rückwärtssalto ausführen. Wenn Lara nun rechts herunter blickt sieht sie einen Schalter, dieser schaltet nur einen Alarm ein, herumdrehen, hochziehen, links den Gegner erledigen, herumdrehen, zur Decke springen, nach rechts hangeln, loslassen, nach links runter, rechts hoch. Jetzt wird's heftig, besonders, wenn Lara das nächste Geheimnis abholen möchte, erst mal abspeichern, mit dem Rücken zur Kante stellen. Rückwärts herunterrutschen, an der Kante festhalten, sofort wieder loslassen, auf der losen Bodenplatte ein Seitwärtssprung nach links, von der Rampe abspringen, Kante greifen, nach rechts hangeln, loslassen, auf der losen Bodenplatte herumdrehen (Taste „ENDE“). Von der Schrägen abspringen, die nächste Schräge rückwärts herunter, die Kante greifen, dreimal loslassen-festhalten, hochziehen, jetzt gibt es das **erste Geheimnis**. Die ganze Aktion muss auch noch flott ablaufen, da von oben der Bohrer herunter fährt, für geplagte Gemüter gibt es das Savegame [hier](#). Rechts die Rampe herunter, geradeaus hochziehen, herumdrehen, zur Kante hochspringen, hochziehen, rechts hochziehen, herumdrehen, zur Kletterwand:



Oben im geeigneten Augenblick zum Block rechts hochspringen, weiter hoch, nach links zur Schräger hoch, herumdrehen, vor gehen, links zur Kletterwand springen, hoch, oben herumdrehen, zum Schalter springen, eine Deckenklappe über dem roten Raum öffnen. Herumdrehen, zur Kletterwand springen, oben nach links herunter, hochziehen, links, links hochziehen, rechts, durch die Öffnung im Gitter nach unten und wieder zu den Gleisen hinunter. Zum roten Raum, genau die gleiche Route, wie vorhin zum Bohrer, über den Bohrer nach links hinten gehen, hochziehen und [Salomo`s Schlüssel](#) aufheben. Nach rechts hochziehen, durch den Gang, am Ende nach unten, die Ratte erledigen, durch die Öffnung im Gitter nach unten, wieder zum roten Raum, diesmal oben zur geöffneten Deckenklappe gehen, hochziehen, nach links den Mann und Hund erschießen, rechts zwischen den Treppen hinein gehen, rechts auf die lose Bodenplatte, unten den Block einmal herausziehen, wieder hoch und durch die geöffnete Klappe nach unten. Dem Gang folgen, am Ende rechts hochziehen, weiter bis rechter Hand:



Zwei Schalter auftauchen, den rechten Schalter drücken, herumdrehen, nach links hoch spurten und durch die rechte geöffnete Türe laufen. Die Aktion wiederholt sich noch zweimal und muss auch wieder zügig ablaufen, da oben im Raum die Türen einen Zeitmechanismus haben. Im Raum, den Schalter drücken, durch den Gang zurück zu den zwei Schaltern, noch mal rechten Schalter drücken, oben durch die mittlere Türe. Durch die geöffnete Deckenklappe hochziehen, rechter Hand den Schalter drücken, zurück zu den zwei Schaltern. Den linken drücken, oben durch die linke Türe, für Verzweifelte gibt's [hier](#) ein Savegame. Im Raum links den Block hoch, an der Decke hinüber hangeln, am Ende loslassen und an der unteren Kante hochziehen. Dann [Salomo's Schlüssel](#) aufheben, ins Wasser, unter Wasser einen Gang suchen, hindurch tauchen, am Ende aus dem Wasser, durch die Türe gehen, den Gegner beseitigen, am dritten Fahrkartenschalter mit dem Penny eine [Fahrkarte](#) ziehen. Hinten rechts die Rolltreppe herunter (die Zweite), über den Erdhügel gehen, links den Gegner erschießen, aber weiter geradeaus gehen, zum Fenster, einschließen, hineinziehen, nach unten und dort gibt's das **zweite Geheimnis**. Wieder hoch, rechts zum Bahnsteig, auf die Gleise, nach rechts, die Ratten beseitigen, weiterlaufen, wenn ein Schläger rechts aus einer Türe kommt schnell hinterher laufen, ihm rechts in den Raum folgen und dann erschießen. Den Schalter drücken, in den nächsten Raum auf den Gleisen, Schalter drücken und durch die Türe gehen.





Den Gang gerade durch, hinten links, den vorderen Schalter rechter Hand drücken, wieder zurück Richtung Eingang, vorm Eingang rechts, den linken Schalter drücken, herumdrehen, geradeaus, den Gang, den Lara bisher benutzte überqueren, links, rechts, zweimal links, rechts, links, rechts. Den Saal nach rechts betreten, links gehen, dort linker Hand die Schlüssel einsetzen, zur Türe mit den zwei gefallenen Schwertern gehen und dort den **Steinmetz Hammer** aufheben. Herumdrehen, über die Stachelgrube zurück in den Saal, links den Hund erschießen, nach rechts gehen, über die lose Bodenplatte hinter den Vorhang und hier den **verzierten Stern** aufheben. Zum Vorhang vor gehen, über die Grube in den Saal springen, geradeaus, rechts, an den Schlüsselkästen vorbei, links, durch die geöffnete Türe. Ins Wasser, der Passage folgen, am Ende aus dem Wasser ziehen, links hochziehen, herumdrehen, zur Spalte in der Mauer springen, hineinziehen, nach rechts kriechen und wieder herunterlassen. Herumdrehen, hochziehen, herumdrehen, an die Decke springen, nach links hangeln, loslassen und an der unteren Kante greifen, in die Öffnung ziehen, durch kriechen, zwei Ratten erschießen, dann rechts die Fahrkarte einlösen. Die Treppe hoch, links den Gegner erledigen, dort zum Erdhaufen in der Ecke gehen, zur Kiosk Türe gehen, dort den verzierten Stern einsetzen, den Fackelträger erschießen und hier gibt es das **dritte Geheimnis**. Zurück über den Erdhaufen, geradeaus die Rolltreppe herunter, unten links die Türe mit dem Steinmetz Hammer öffnen, eintreten und links mit dem Schalter eine Bodenklappe der U-Bahn öffnen. Herumdrehen, nach oben ziehen, hier gibt's das **vierte Geheimnis**, wieder aus diesen Raum, rechts runter laufen, herunter lassen, rechts, links, wo die Türe sich öffnet den Gegner erschießen. Weiter in die Grube hinunter ( wählt Lara erst den Weg über die Grube hinweg nach rechts runter, gibt es unten an der U-Bahn noch Ausrüstung, ein Mann und Hund sind zu bekämpfen ), nach rechts herunter, weiter kriechen und dann durch die eben geöffnete Klappe in die U-Bahn ziehen. Herumdrehen, den Schalter drücken, links durch die geöffnete Klappe nach unten, durch die Passage kriechen:



Weiter geradeaus, kommt von rechts ein Gegner, dem erst mal folgen, noch nicht erschießen, öffnet sich eine Türe und ein zweiter Gegner kommt hinzu, greifen diese Lara an. Dann die Waffe heraus und Klarheiten schaffen:



Geradeaus die Rampe herunter wäre das Level zu Ende, es fehlen aber noch ein Geheimnis und der Raketenwerfer. Also rechts in den Raum, beide Schalter drücken, nach links aus dem Raum heraus, vor der Kriechpassage nach rechts, dort wieder in

die U-Bahn ziehen, Schalter drücken, U-Bahn verlassen, zweimal links, dort wieder über den Block hocharbeiten, wo Lara vorhin herunter kam. Jetzt nicht zur U-Bahn herunter, sondern auf der anderen Seite links durch die geöffnete Türe, über die Brücke, rechts, links, runter, nach rechts, zu den Gleisen herunter und ein letztes mal durch den roten Raum. Nach oben, erneut durch die Deckenluke hochziehen, nach rechts, durch die geöffnete Türe gehen, hier gibt es das **fünfte Geheimnis**, links herum gibt's den **Raketenwerfer**. Links in der Ecke lauert noch ein Gegner, rechts den Schalter drücken, den Raum nach rechts verlassen, durch die Deckenklappe herunter, zum Bohrer hangeln, über den Bohrer laufen und die bekannte Route nehmen. Durch die Öffnung im Gitter nach unten:



Hinten links wieder hoch, über die Brücke zur Grube hinunter, durch die U-Bahn zum Levelende, denn geht's die Rampe hinunter nach

**Lud's Gate!**

# Level 14-Lud`s Gate

## 6 Geheimnisse, Harpune

Die Schläger und Fackelträger, nicht mehr bekämpfen, erst mal nach links und das Balsamöl im Museum besorgen. Dem Fackelträger folgen:



Durch die linke Öffnung gehen, nach unten gehen, die Rampe herunter, schnell nach rechts hinten hochziehen, Lara rutscht eine zweite Rampe herunter, rechter Hand mit das Licht einschalten, herumdrehen, geradeaus in den großen Raum. Nach rechts gehen, vorne auf die Plattform gehen, mit dem Rücken zur Kante, an die Kante hängen, kurz loslassen und die nächste Kante greifen, nach rechts hangeln und am Ende hochziehen. Rechts in der Spalte herunterlassen, hier gibt es das **erste Geheimnis**, herumdrehen, ein paar Schritte vorgehen, nach oben ziehen, rechts hoch, herumdrehen und nach schräg links springen (Sprung mit Anlauf, ohne Handlungstaste, im Sprung etwas links drehen). Zurück zum Lichtschalter, links laufen, links hochziehen, die Wand etwas hochklettern, nach links klettern:





Weiter hoch bis Lara links ein Gitter erkennt, bis zum Punkt, wie oben im Bild klettern, einen Rückwärtssalto ausführen, Tastenkombi PC ALT und PFEIL-VORWÄRTS, damit dreht Lara in der Luft, die Kletterwand greifen, hochklettern und in die Spalte ziehen (damit das gelingt, muss Lara lang hängen, sie darf nicht ihre Füße in der Wand haben, einmal kurz loslassen, dann sofort hineinziehen). Hier gibt es das **zweite Geheimnis**, wieder diese Wand etwas herunterklettern, einen Rückwärtssalto zur ersten Wand ausführen, ganz nach rechts oben klettern und in den Gang ziehen. Weiter kriechen, bis Lara aufstehen kann, rechts hochziehen, auf der anderen Seite herunter springen, rechts den Wachmann erschießen, den Block einmal ziehen, einmal schieben, die Türe öffnen und den hereinstürmenden Wachmann erledigen. Durch die geöffnete Türe, rechts zum Museum abbiegen, in der Mitte die Blöcke hochklettern:



Diese Öffnung hoch, der Passage folgen, rechts den Block vor den Eingang schieben, darauf klettern, links hochziehen, hindurch kriechen und auf der anderen Seite wieder herunter lassen. Herumdrehen, aus der Öffnung herunterspringen, im Museum hat sich etwas verändert, etwas nach rechts gehen und von der Kante aus dem Stand zur höher gelegenen Plattform springen. Herumdrehen, zum goldenen Schalter springen, damit die Öffnung von unten mit einer kletterbaren Türe schließen, zurück über die Plattform zur geschlossenen Öffnung, auf den etwas tiefer gelegenen Block und von dort schräg links zur Decke springen, nach rechts hangeln, dort kurz loslassen und an der Kante hochziehen. Zum zweiten goldenen Schalter gehen, damit eine Türe öffnen, zurück nach unten, wieder zur geschlossenen Öffnung hoch, dort ganz hochklettern, nach links absteigen, herumdrehen, zur nächsten Plattform springen. Nach links in den Gang springen, rechts weiter gehen, bis zu einer Rampe, herunterrutschen, am Ende zur Kante gegenüber springen, hochziehen, weiter gehen, rechts hochziehen, links zur Rampe. Zur losen Bodenplatte herunter gleiten, aus dem Stand zur Kante gegenüber springen, hochziehen und das [Balsamöl](#) aufheben. Durch die Passage kriechen, herunter lassen, herumdrehen, links den Wachmann erledigen, weiter gehen zu einer Öffnung links, hineinkriechen, dem Gang folgen und im folgenden Raum den Wachmann beseitigen. Wenn Lara mit dem Schalter die Türe öffnet, bekommt sie noch eine Rakete, weiter um die Blöcke herum, nach unten springen, dort zur Decke springen, auf der Gegenseite kann Lara einen Kristall abholen. Bis zur Mitte hangeln, loslassen, herumdrehen:



Bis zur Kante gehen, unten rechts muss ein einzelner Block erkennbar sein, Lara genau zur abgehangenen Spitze der Decke ausrichten, einen Schritt zurück machen und aus dem Stand mit Handlungstaste nach unten springen. Lara landet auf einer Plattform mit einem kleinen Medi, rechts herumdrehen, zum Block springen, den Lara eben schon sah, links rum drehen, nach schräg rechts springen, hochziehen und an der Rampe unten abspringen. Nach links zum Kristall laufen, da gibt es das **dritte Geheimnis**, wieder zurück, in Richtung Block auf die Seite der Sphinx springen und heruntergleiten. Um die Sphinx laufen, rechts zur Treppe hoch, den Wachmann beseitigen, bis eine Blocklänge vor die Türe, hochziehen, herumdrehen, zur Spalte springen, hineinkriechen, hier bekommt Lara das **vierte Geheimnis**, herunterlassen, wieder hochziehen und links den Block herausziehen. Nach unten, unter den herausgezogenen Block stellen und hochklettern, oben nach rechts in den Gang klettern, am Ende hochziehen, weiter gehen, rechts herunter, links runter, herumdrehen, den Block (ihn hat Lara auf der anderen Seite schon einmal herausgezogen) einmal schieben, herumdrehen, den Block in der Wand zweimal herausziehen. Wieder zur Türe herunterlassen, unter den Block stellen, gleiche Route, wie eben nehmen und dann kann Lara bis zum Levelanfang zurück gehen.



Hier das Balsamöl hineinlegen und durch die geöffnete Türe gehen. Durch die Falltüre nach unten fallen lassen, unten den Unterwasser-Antrieb nehmen ( mit diesem kann Lara auch Harpunen abfeuern), durch die Öffnung in die Unterwasser-Höhle fahren, Krokodil beseitigen, hinten links in die Passage fahren, vom Gefährt absteigen und auftauchen. Nach links aus dem Wasser ziehen (\*), auf der anderen Seite wieder ins Wasser, nach rechts tauchen, hinten rechts den Hebel ziehen, etwas zurück tauchen und durch die geöffnete Klappe auftauchen. Aus dem Wasser ziehen, rechts hochziehen, rechts mit dem Schalter eine Türe unter Wasser öffnen, wieder ins Wasser, durch die geöffnete Türe tauchen, weiter geradeaus, im folgenden Raum geradeaus, nach rechts tauchen, erst hinten bei den zwei Öffnungen unter Wasser auftauchen zum Luft holen, um keinen Alarm auszulösen. In der linken Öffnung gibt es das **fünfte Geheimnis**, in der rechten einen Hebel ziehen, aus der Öffnung auftauchen und erst noch mal Luft holen. Dann wieder zurück Richtung Unterwassertüre tauchen, an der Passage zu Türe vorbei und hinten rechts aus dem Wasser ziehen (das Ganze ohne aufzutauchen, wegen dem Alarm). Weiter hochziehen, dann nach rechts kriechen (Alarm), ins Wasser herunterlassen, durch die Passage tauchen, aus dem Wasser ziehen, zweimal links kriechen, aufstehen, hinten rechts, links hochziehen, links um die Ecke laufen, weiter bis links ein Wachmann erscheint, der löst zwar jetzt Alarm aus, ist aber nicht mehr schlimm. Den Wachmann schnell erschießen, weiter zur Kante gehen, schräg nach links hinüber springen, den Taucher im Wasser schnell erschießen:





Bild hinten den Wachmann erschießen, dort hin gehen und den [Schlüssel zum Heizraum](#) beim toten Wachmann aufheben. Weiter zu den Kisten rechts gehen, die vor der Türe stehen, darüber klettern, hier gibt es das [Harpunengewehr](#), zurück zur Stelle, wo Lara den Taucher erschoss, sofort rechts ins Wasser, in die Öffnung tauchen, rechts durch die geöffnete Türe. Hier gibt es das [sechste Geheimnis](#) und ein weiteres Unterwassergefährte. Wer zu früh Alarm ausgelöst hat bekommt das Geheimnis nicht, auch scheint es bei älteren Tomb Raider 3 Versionen einen Bug zu geben, wo ab dem Sternchen, in meiner Lösung nicht mehr abgespeichert werden darf. Mit meiner Premier Collection war es kein Problem mehr, trotzdem biete ich [hier](#) ein savegame an. Mit dem Unterwassergefährte weiter durch die lange Passage, den Taucher beseitigen, im folgenden Unterwasserraum, das Krokodil erledigen und hinten rechts in der Öffnung auftauchen, hier kann Lara jetzt immer wieder Luft holen, am besten vom UW-Gefährte absteigen, das finde ich einfacher für den Rest. In den grünen Gang links vom Eingang den Hebel ziehen, Luft holen, in den grünen Gang oberhalb des Eingangs tauchen und dort den Hebel ziehen. Luft holen, in den roten Gang, gegenüber der Luftöffnung tauchen, Hebel ziehen, die Taucher erst mal ignorieren und Luft holen. Jetzt die Taucher bekämpfen, noch mal Luft schnappen, in den blauen Gang direkt rechts von der Luftöffnung tauchen, hinten rechts durch die geöffnete Klappe, dahinter nach oben auftauchen. Auch diesen Weg finde ich einfacher ohne Gefährte. Aus dem Wasser:



Ins Wasser, Hebel ziehen, über dem Hebel aus dem Wasser, rechts hochziehen, zur Plattform springen, wo das Feuer erloschen ist, über die nächste Plattform zum Gang. Unter den Hämmern hindurch, hochziehen, am Wasserfall rechts zur Decke springen, nach links zur Öffnung hangeln, kurz loslassen und an der Kante in die Öffnung ziehen. Herunterlassen, Schlüssel einsetzen, durch die Türe gehen, Schalter drücken, durch die Öffnung zurück ins Wasser zum Unterwasserraum. Erreicht Lara den Unterwasserraum, direkt gegenüber in den violetten Tunnel tauchen, links, links durch die geöffnete Türe, den Schacht nach oben. Ohne Fahrzeug kostet die Aktion ein großes Medi. Das Krokodil auf dem Weg am besten ignorieren. Aus dem Wasser:



An den Pendeln vorbei, zum Gang gegenüber, am Eingang gleich links hoch ziehen, weiter hoch, dem Gang folgen, zum Spalt gegenüber springen, einmal kurz loslassen und in die untere Öffnung hineinziehen. Weiter kriechen:



Zur Öffnung gegenüber springen, nach links weiterkriechen, in die Mulde hinablassen, auf der anderen Seite die Rampe runter, in die Öffnung kriechen und ab in die

**Innenstadt!**



# Level 15-Innenstadt

## 1 Geheimnis

Auf Sophia schießen bringt überhaupt nichts, in Deckung bleiben, bis sie ihre Blitze aufladen muss.

Rechts aus dem Büro gehen, rechts zu der Rampe gehen, dort hochziehen, herumdrehen, unter dem Träger zur anderen Seite hangeln, loslassen, ein paar Seitwärtsschritte nach links und neben dem Träger nach oben ziehen. Links weiter über den Block, an die Kante hängen, nach links hangeln, kurz loslassen, an der unteren Kante in den Spalt ziehen, hindurch kriechen und herunter lassen. Hier gibt es das **Geheimnis**. Wieder zur Stelle, wo Lara sich neben dem Träger hochziehen kann, hochziehen, über den Träger zurück auf die andere Seite, Schalter drücken, zurück zum Block, wo Lara eben drüber gestiegen ist. Über dem Block ist eine Klappe aufgegangen, dort hochziehen, weiter auf den Steg hochziehen:



Rechts zur Kletterwand gehen, hochklettern, durch die Passage kriechen, herumdrehen, hochziehen, zur anderen Seite springen,

weiter laufen, bis Lara rechter Hand einen Schaltkasten findet.  
Darauf schießen:



Sophia ist nun elektrisiert und tot. Nicht über den Steg gehen um das Artefact einzusammeln, der ist noch unter Spannung, sondern auf den Block klettern, wo der Schaltkasten hängt und zur anderen Seite springen. Rechter Hand den Schalter drücken, dann das [Auge der Isis](#) aufheben und es geht weiter in die

**[Antarktis!](#)**

# Level 16-Antarktis

## 3 Geheimnisse, Uzis



Schräg links zur Eisscholle im Wasser springen, rechts herum drehen, zur anderen Seite springen, links weiter laufen, an der Hütte vorbei, auf das Stück Eis treten, welches ins Wasser ragt. Zur anderen Seite springen, rechts, links, ein Sprung genau geradeaus, auf der anderen Seite schnell wieder aus dem Wasser ziehen, da Lara sonst erfriert. Das Eis hochgehen, ein Sprung schräg links ins Wasser, sofort wieder auf das Eis ziehen, nach rechts die Blöcke hochziehen, unters Eis hängen, am Ende fallen lassen und aufs Schiff springen. In der Mitte vom Deck zur offenen Luke gehen, hinein fallen lassen, zweimal rechts, in den Maschinenraum gehen, die zwei Gegner beseitigen, im Maschinenraum hinten rechts hochziehen und den Hebel ziehen. Herumdrehen, durch die geöffnete Luke herunterfallen lassen, den Forscher beseitigen, links herum den Gang hoch, links noch ein Forscher erledigen, weiter und rechter Hand den Schalter drücken. Durch die geöffnete Türe gehen, rechts, links den Forscher erschießen, schräg links durch die Öffnung fallen lassen,

dem Gang folgen, am Ende herumdrehen, den nächsten Gegner erledigen und dann hochklettern.



Mit dem Schalter das Boot zu Wasser lassen, zurück zur zuletzt geöffneten Türe, mit dem Gesicht zur Türe stellen und durch die Öffnung nach oben ziehen. Links laufen, dem Gang folgen, am Ende mit dem Schalter die Türe öffnen, draußen nach rechts, rechts an der Reling entlang, links zur Öffnung im Eis springen, nach unten, hier gibt es das **erste Geheimnis**. Zurück zum Schiff, an der Türe rechts, zum Bug, wo das Boot ins Wasser fiel, über die Schräge mit den seitlichen Gittern springen, Lara gleitet über die hintere Schräge aufs Eis. Unten herumdrehen, bis zur Eiskante vor das Boot gehen, zwei Schritte zurück machen und hinein springen. Mit dem Boot rechts, am Schiff entlang fahren, um das Heck herum, links an der Hütte vorbei, bevor Lara in den Eistunnel fährt:





Hier anhalten, links zur Öffnung aussteigen, rechts hochklettern, die Schräge runter, abspringen, auf der Gegenseite an der Kante hochziehen, zweimal rechts kriechen, aufstehen, links gibt es das **zweite Geheimnis**. Zurück kriechen, bei der Kante, wo Lara sich hochgezogen hat, links in die Öffnung kriechen, rechts, an der Kante ins Wasser lassen, schnell nach links drehen und zum Boot tauchen. Möglicherweise müssen hier ein oder zwei Medipacks herhalten, ins Boot klettern, die Fahrt fortsetzen, links, am Steg, wo sich der Forscher tummelt, anhalten, aussteigen, den Gegner erledigen. Links, an der versperrten Hütte vorbei, rechts den Block hochziehen:



Jetzt gibt es eine Hangelpartie, hochspringen, unter der Traverse vor, links, zweimal rechts, links, rechts, fallen lassen, links herunter, links in den Gang, den Forscher erschießen, den Gang durch, rechts, zur Passage durch das Gebäude, links den Hund beseitigen. Durch die Passage, den Hund und Forscher beseitigen, hinaustreten, an dem großen Petroltank vorbei gehen, rechts an der Öffnung vorbei, wo das Rohr hineinragt. Weiter zur Passage durch das Eis, hindurchgehen, rechts die zwei Hunde beseitigen, durch die Schnapptüren das Gebäude betreten. Die Treppe hoch, oben den Forscher beseitigen, um den Block gehen, den nächsten Gegner erledigen, den Gang entlang, hinter dem Gitter die Brechstange aufheben, den herbeigeeilten Forscher erschießen. Zurück durch die Schnapptüren, zur Eispassage, dort den nächsten Gegner erledigen, hindurch, am Petroltank vorbei, wieder durch die Gebäudepassage, hinaustreten und rechts am Turm hochklettern. Hebel ziehen, mit der Brechstange die Türe öffnen, die dann aber wieder aufheben! Durch die geöffnete Türe gehen, unter der Traverse zur anderen Seite hangeln, durch die Bodenöffnung ins Gebäude fallen lassen.



Herumdrehen, auf dem Plakat die grün markierten Ventile merken, das Büro verlassen, zur Bodenöffnung, wo das Rohr hineinragt, neben dem Petroltank gehen, dort den Forscher erledigen. Ins Wasser fallen lassen, unter dem Block hindurchtauchen, auf der anderen Seite aus dem Wasser ziehen, rechts hochklettern, linker Hand die [Ventile zwei und vier](#) aufdrehen. Weiter gehen, hochklettern, in dem Generatorraum den Hebel ziehen, wieder verlassen, nach draußen gehen, nicht zum Feuer, dort wird es gefährlich, links zur Eispassage, hindurchgehen und linker Hand am Zaun den Schalter betätigen. Durch die Türe gehen, rechts am Zaun den Schalter drücken, durch die Türe, die freigelassenen Hunde erledigen, links mit dem Schalter das Gebäude öffnen. Im Büro den Hund erledigen und hinten rechts den [Torschlüssel](#) aufheben, hier im Büro findet Lara auch die [Uzis](#). Zurück durch den offenen Hundezwinger, dort den Gegner beseitigen, nach links den Zwinger verlassen, um den Zwinger herum, rechts hinten zur nächsten Eispassage, hindurch gehen, den nächsten Forscher erledigen. Über die Holzbrücke gehen, weiter am Petroltank vorbei zurück zum Boot! Am Boot die Hütte aufbrechen, hineingehen, den Schlüssel einsetzen und den Schalter drücken. Ins Boot gehen, weiterfahren, links durch das geöffnete Tor, weiterfahren bis Lara eine rote Fahne vor sich sieht:



Hier anhalten, nach rechts aus dem Boot steigen, nach unten tauchen und in der Öffnung den **Schlüssel zur Hütte** aufheben. Zurück ins Boot, falls der Kältebalken zur Neige geht, ein paar Medis nachschieben, zurück fahren, zur Hütte neben dem Schiff, den Forscher, der sich nun wieder auf dem Steg tummelt einfach ignorieren. Das Boot nach links Richtung Hütte verlassen, mit dem Schlüssel die Hütte aufschließen, den Hund, der die Hütte verlässt erledigen, eintreten und hier gibt es das **dritte Geheimnis**. Wieder ins Boot, zurück durch das geöffnete Tor fahren, an der Stelle, wo Lara den Hütten Schlüssel fand vorbei, weiter bis:





Nichts mehr geht, hier aus dem Boot steigen, weiter hochziehen, links hochziehen, weiter hochgehen, den Gegner beseitigen, weiter am Bergwerksschacht vorbei, nach rechts unten. Den Forscher beseitigen, um die Hütte gehen, ins nächste Level:

## **RX-Techs Bergwerk!**

# Level 17-RX Techs Bergwerk

## 3 Geheimnisse

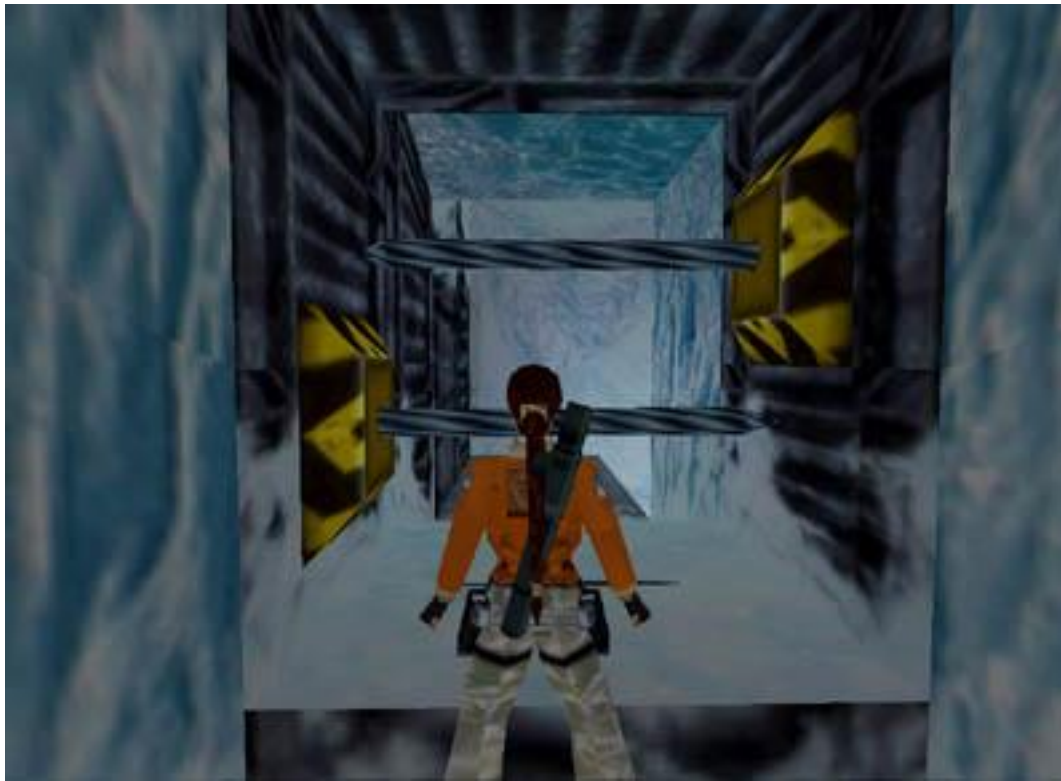
Zur Wand gehen und in die Öffnung hochziehen. Hindurch kriechen, dahinter aufstehen, den Gang solange weiter laufen, bis Lara das sechste Mal hört wie sich eine Türe öffnet (sie muss es nur hören, nicht sehen). Sofort herumdrehen, solange zurück laufen, bis Lara eine Öffnung vor sich hat, hineinkriechen, am Ende herunterklettern, Schalter drücken, zur geöffneten Türe hochziehen, zweimal rechts, nach links weiter. Die weißen Leute mit den Flammenwerfern nicht angreifen, sie erledigen in der Regel die Mutanten, diese sind die einzigen Gegner in dem Level. Ins Bergwerk eintreten:



Rechts zur unteren Ebene gehen, zur Lore hoch, dahinter den Mutanten erschießen und einsteigen. Unter den Trägern ducken, dahinter die Weiche betätigen, wieder unter dem Träger ducken, Lore fährt über eine Mulde, hinter den nächsten zwei Trägern anhalten ( Taste „ALT“). Aussteigen, herumdrehen:



Im Gang linker Hand den Schalter betätigen, durch die geöffnete Türe gehen, dem Gang folgen, die Rampe herunter, rechts gehen, den Mutanten, der rechts aus dem Gang kommt beseitigen. Im rechten Gang weiter, dem folgen, rechts unten gibt es eine Öffnung, hineinkriechen und die Munition aufheben. Das ruft einen weiteren Gegner auf den Plan, hinauskriechen, rechts den Mutanten erledigen, weiter aus dem Gang heraus, nach links, rechts hinten die Leiter hochklettern. Oben rechts absteigen, den Schalter betätigen, noch nicht durch diese Türe, sie führt zurück zur Lore, rechts hinten den zweiten Schalter drücken, durch die geöffnete Türe gehen. Dem Gang folgen, am Ende herunter lassen, herumdrehen, rechts die Türe später öffnen, geradeaus zur Türe, der Mutant öffnet schon von Außen, Situation bereinigen und durch die Türe nach links. Ins Wasser, den [Anlasser für die Wunsch](#) aufheben, schnell wieder aus dem Wasser, zurück ins Gebäude, hinten links jetzt die Türe öffnen, den Mutanten beseitigen und zurück zur Lore gehen. Einsteigen, hinter dem ersten Träger abbremsen, sonst schafft die Lore die nächste Rechtskurve nicht, ob Lara hinter dem nächsten Träger die Weiche stellt oder nicht, spielt keine Rolle, auf beiden Wegen fährt die Lore zum Ausgangspunkt der unteren Ebene zurück. Aussteigen, hoch zur mittleren Ebene, zur Lore gehen, einsteigen und weiter geht es. Einsteigen, die Lore fährt über eine Mulde, wenn die Lore schneller wird vor der nächsten Linkskurve abbremsen, aber nicht zu stark, sonst schafft die Lore die nächste Mulde nicht. Hinter der nächsten Kurve den Hebel mit dem Schraubenschlüssel betätigen, damit die Lore anhält. Aussteigen, zur Öffnung neben dem Kristall gehen:



Im günstigen Augenblick durch die Bohrer gehen, links, links die Rampe herunter, unten herumdrehen, zur anderen Seite springen, an der Kante nach unten lassen, rechts gehen, hinten links heruntergleiten, an die Kante der Spalte hängen, nach links hangeln, loslassen, die nächste Spalte greifen, nach rechts hangeln und fallen lassen. Die Kante der Spalte wieder greifen, nach links hangeln, hochziehen, wurde Lara von dem Mutanten unten vergiftet, noch ein bisschen warten, wenn Lara weiterkriecht und aufstehen kann, kommt noch einer, den bekämpfen. Blut tanken, weiter dem Gang folgen:





Ist dieser Mutant beseitigt, unter der kleinen Brücke durch, rechts, etwas oberhalb sieht Lara eine Öffnung, rechts davon kann sie sich hochziehen, den Mutanten beseitigen, hochziehen, rechts drehen, zur Wand springen. Dort kann Lara eine kaum sichtbare Kante greifen, nach links zur Öffnung hangeln, hineinziehen, an der Wand den [Schalter](#) drücken, damit öffnet Lara die Türe zu Geheimnis eins und zwei. Zur kleinen Brücke gehen und hochziehen, die [Brechstange](#) aufheben, herumdrehen, links (die Seite gegenüber der Halogenlampe) am Eisenpfeiler vorbei zum Eisblock springen (ohne Handlungstaste!), nach rechts gehen, rechts zum nächsten Eisblock springen, geradeaus, zum nächsten Block springen (hier am besten eine Rolle ausführen). Die Bewegungsabfolge war nicht einfach, deshalb gibt es [hier](#) ein savegame. Links zum Ausgang gehen, hochklettern, nach links absteigen, durch die Bohrer, links an der Bergwerksmaschine vorbei, rechts hochklettern, links absteigen, an den nächsten zwei Maschinen vorbei, zweimal links hochziehen, weiter hocharbeiten, rechts hochziehen, den Mutanten erledigen, zur Schiene herunterlassen und zur Lore laufen.

Einsteigen, hinter der ersten Mulde abbremsen, sofort mit dem Schraubenschlüssel die Weiche stellen, hinter dem dritten Träger die Lore bremsen, damit sie nicht in der letzten Kurve vor der mittleren Ebene entgleist. Anhalten, aussteigen, zu verriegelten Türe auf dieser Ebene gehen und mit der Brechstange auf machen, drinnen die [Bleisäurebatterie](#) aufheben. Die Brechstange braucht Lara nicht mehr, hoch zur oberen Ebene:



Im Gebäude findet Lara nur einen weiteren Mutanten, mit dem Schalter geht nur das Licht an. Vor die Türe stellen, auf das Dach ziehen, links, hinten rechts an die Kante hängen, nach links hangeln, bis Lara eine Leiter hinunter klettern kann, soweit herunter, dass gerade noch die Füße auf der Leiter sind. Ein Rückwärtssprung, Tasten „ALT“ und „PFEIL NACH OBEN“ betätigen, in die Öffnung ziehen, hier gibt es das **erste Geheimnis**.

Weiter kriechen, geradeaus herunter und hier bekommt Lara das **zweite Geheimnis**. Weiter unten kommt noch ein Mutant, den kann Lara bekämpfen, muss aber nicht, wieder zurück durch die Öffnung kriechen, herunterlassen und zur Lore auf der oberen Ebene gehen. In recht bequemer Fahrt, Lara muss sich nur ducken, geht es nach oben zur Winsch. Aussteigen, zur Winsch springen, an der Seite die Batterie und oben den Anlasser einsetzen, die Tauchglocke wird hinabgelassen. Ins Wasser, unter der Tauchglocke ins Innere tauchen, bei den folgenden Aktionen müssen möglicherweise ein paar Medis herhalten, da der Kältebalken recht schnell zur Neige geht. In der Glocke:



So stellen das die Leuchte unten rechts zu erkennen ist, weiter hinuntertauchen, über der Leuchte in die Öffnung, rechts, sofort wieder rechts, nicht in den Schacht, weil hier kann sich Lara noch mal aus dem Wasser ziehen. Nachdem der Kältebalken aufgeladen ist, wieder ins Wasser, rechts jetzt den Schacht hoch und sofort aus dem wasser ziehen. An dieser Stelle biete ich [hier](#) noch ein savegame an, war etwas happig. Rechts hoch, weiter hochziehen, rechts gehen:



Hier nach unten zur Öffnung links gegenüber springen, hineingehen, denn hier gibt es das  **dritte Geheimnis**. Aus dem Gang heraus gehen, links zur Plattform springen, herumdrehen, schräg links zur Plattform gegenüber, das Spiel bis zur vierten Plattform wiederholen, dort hochziehen, herumdrehen und unter die Brücke springen. Hochziehen, herumdrehen, auf die Brücke ziehen:



Zur Türe gehen, da kommen noch rechts und links zwei Mutanten, ansonsten Schalter drücken und durch die Türe in die

## **Vergessene Stadt Tinnos!**



# Level 18-Die vergessene Stadt Tinnos

## 3 Geheimnisse

Geradeaus durch die Türe und schräg links.



Links die Wand hochklettern, dem Gang folgen, bis rechter Hand ein Hebel kommt, ziehen, wieder zurück zum Ausgangspunkt des Bildes, rechts zur Kante springen, wo sich die Türe geöffnet hat und hochziehen. Rechts den [Uli Schlüssel](#) aufheben, wieder zurück, durch die geöffnete Türe nach links an der Wand entlang, bis Lara neben einem Eisengatter den Schlüssel einsetzen kann, durch das geöffnete Eisengatter, an der Wand hochklettern, oben links, links zur Öffnung, das Eisengatter geradeaus braucht Lara nicht zu öffnen, an der Öffnung links auf den Sims springen:



In der zweiten Zeile an der Wand ist etwas schwer erkennbar, die Zahlenfolge 1,2 und 5 eingemeißelt, merken und Hebel ziehen. Zurück zur Öffnung, hochziehen, geradeaus an dem Eisengatter vorbei, hinten rechts die Rampe herunterrutschen, rechts in den Raum, hinten vor dem schrägen Block den Hebel ziehen. Durch die geöffnete Türe diesen Raum verlassen, quer durch den großen Raum, hinten links durch die Öffnung in einen kleinen Raum, dort hinten rechts hochklettern, die Schalter entsprechend der Zahlenfolge von links nach rechts drücken, wieder herunter und durch das geöffnete Gatter laufen. Am besten jetzt den Raketenwerfer zur Hand nehmen:



Hier kommen rechts oben große Stechmücken, etwa 20-25 Stück, die schon mal alle abschießen, denn beim Schießen kann man eine unsichtbare Plattform sehen, von dort kann Lara später zur Öffnung springen, wo die Mücken herauskamen. Erst mal über die Brücke weiterlaufen, am Ende links zur Kante gegenüber springen, hochziehen, rechts hochspringen, auf die Plattform über Laras Kopf ziehen, nach rechts hinüber springen, nach rechts zur Brücke wenden. Lara mal eine Fackel anzünden lassen und wegwerfen lassen, man sieht eine unsichtbare Plattform im Fackelschein, dort hinüber springen (mit weiteren Fackeln kann Lara sich auf der Plattform orientieren), von der Plattform rechts zur dreieckigen Fläche auf dem Brückenträger springen. Zur nächsten dreieckigen Fläche springen, nach links, über die vorhin erwähnte Plattform, zur Öffnung der Mücken springen. Hier gibt es das **erste Geheimnis**, zurück, über die unsichtbaren Plattformen, zum ersten betretenen Brückenträger, dort auf die Brücke herunterlassen, bis zum Ende laufen, rechts durch die Öffnung, Raketenwerfer raus, links und rechts. Betritt Lara die nächste Brücke kommen zwei flammenwerfende Mutanten, beseitigen, weiter die Treppe hoch, geradeaus, im geeigneten Moment an den schwingenden Feuertöpfen vorbei. Im folgenden Raum kommen vier Mücken von links oben, rechts die Treppe hoch laufen:



Hier kommt Lara zu den vier Rätseln, Feuer, Wasser, Luft und Erde. Die Eingänge liegen an den vier Seiten des Raumes, ich beginne mal mit Luft, es allerdings völlig egal, in welcher Reihenfolge Lara die Rätsel durchläuft, ist ein Rätsel gelöst bekommt Lara jeweils eine ozeanische Maske.

### **1.) Luft**

Also geradeaus auf die helle Säule zu, links davon in den Eingang mit den Wolkensymbolen, dreimal in strikter Reihenfolge rechts, links laufen, dann rechts einen auslassen, wieder dreimal rechts, links, denn links, zweimal rechts, rechts die Rampe hoch laufen. Vor der Stachelwalze links weiter hoch laufen, sobald eine Walze gerollt kommt, einen Seitwärtssprung zur anderen Seite machen usw. bis Lara oben ankommt, die [erste ozeanische Maske](#) aufheben und weiter rechts durch die geöffnete Türe. Warten bis die Türe sich geschlossen hat, durch den Schacht ins Wasser fallen lassen, hindurch tauchen, aus dem Wasser ziehen, dem Gang folgen und nach rechts durch das sich selbst öffnende Eisengatter gehen. Rechts oder links, an der hellen Säule vorbei, die Treppe hoch, jetzt nehme ich:

### **2.) Feuer**

Also herumdrehen, wieder an der Säule vorbei, geradeaus zum Eingang mit den Feuersymbolen. Rechts den Block hochziehen, es wird eine Karte eingeblendet, wenn Lara eine Fackel anzündet leuchten die Blöcke auf, die sie gefahrlos betreten kann:





Zum Beckenrand gehen, auf den Block schräg links springen, weiter zum Block an der Wand, nach rechts auf den abgesenkten Block, nach rechts auf den Block mit dem kleinen Medi springen. Pfeiltaste hoch kurz antippen, so das Lara schnell zwei Schritte vorwärts macht, Medi aufheben, Salto rückwärts, wieder auf den Block springen, so das Lara möglichst weit rechts zum Stehen kommt. Nach links herumdrehen, mit Anlauf zur Öffnung gegenüber springen. Durch die Bodenklappe fallen lassen, die Rampe herunter rutschen und nach rechts wenden:



Wenn die Köpfe Feuer speien, sieht man unsichtbare Blöcke, zum ersten hinüber springen, rechts hochziehen, wenn das Feuer erlischt, zum nächsten springen, links hochziehen, am nächsten wieder rechts hoch, nach rechts zur Plattform springen. Hebel ziehen, herumdrehen, wieder zum letzten Block springen, hochziehen, nach rechts zum Eisengatter springen, hochziehen und hindurch gehen, es öffnet selbst. An dem schwingenden Feuertopf vorbei, auf den Block und die [zweite ozeanische Maske](#) aufheben. Durch die geöffnete Türe gehen, dem Gang folgen, links durchs Eisengatter den bekannten Weg nach oben nehmen. Als nächstes:

### **3.) Wasser**

Rechts von der Säule durch den Eingang mit den Wassersymbolen, an den Sicheln vorbei ins Wasser springen, ganz nach unten tauchen, dem Gang folgen, im folgenden Raum unter Wasser nach links in die mittlere Öffnung tauchen. Auftauchen, Luft holen, Hebel ziehen, aus der Öffnung heraus tauchen, nach rechts zur mittleren Öffnung, schnell sonst ist, die mit dem Hebel geöffnete Klappe wieder zu. Den Schacht ganz nach oben tauchen und erst mal Luft holen. Soweit herumdrehen, das man rechts unter Lara einen Hebel hinter der noch stehenden Sichel erkennt, diesen ziehen, herumdrehen und zum geöffneten Gatter rechts unter dem Hebel tauchen (Lara muss hier allerdings noch zweimal die Sicheln passieren). Auftauchen, die [dritte ozeanische Maske](#) aufheben. Den Hebel rechts bei dem Kristall ziehen, wieder ins Wasser, geradeaus, viermal die drehenden Sicheln passieren, rechts den Gang runter tauchen, linker Hand unter Lara den Hebel ziehen, herumdrehen, im Spalt weiter tauchen, im folgenden Raum jetzt in die untere Öffnung tauchen, die obere kann zum Luft holen dienen.

Nach rechts durch das geöffnete Gatter, dem Gang folgen und auftauchen. Auf der anderen Seite wieder ins Wasser, links unten durch die Öffnung tauchen, den Schacht hoch, aus dem Wasser ziehen, Hebel ziehen, Lara fällt durch die Bodenklappe, links laufen, nach links durch das öffnende Gatter, den bekannten Weg, die Treppe hoch zum letzten Rätsel:

### **4.) Erde**

Durch den Eingang mit den Berg-Symbolen gehen, in den Sumpf und rechts halten. Solange durchwaten, bis Lara sich rechts wieder aus dem Sumpf ziehen kann, die Stechmücken müssen auch bis hierhin warten. Links hochgehen, aber sofort wieder innehalten:



Von der ersten Stufe nach links über die Felskante auf die dreieckige Fläche springen, nach Gegenüber zur dreieckigen Fläche, links herumdrehen und wieder über den Sumpf zu einer tiefer liegenden dreieckigen Felsnase springen. Dann zur Öffnung hochziehen, hineinkriechen, zum Hebel herunterlassen, Hebel ziehen, er lässt einen Block herunter, der **Zugang zum zweiten Geheimnis** schafft. Wieder zurück in den Sumpf, zur Stelle, wo Lara die kleine Exkursion begann, jetzt aber die Treppe hochgehen! Weiter links, rechts halten, die Mücke erschießen, zweimal links:



Über die Brücke gehen und im Raum die **vierte ozeanische Maske** aufheben. Sobald Lara die Maske aufnimmt, beginnt die Erde zu beben, sie muss aber trotzdem den Rückweg antreten, über die Brücke, auf Steinschlag von oben achten, zweimal rechts, links halten an der Wandfackel vorbei (wo Lara vorhin die Mücke erschoss). Über den Abgrund springen, weiter die Treppe hinunter, nach rechts über den Abgrund springen, schräg rechts auf den Sims springen, weiter schräg rechts zur Öffnung springen, ohne Handlungstaste, so das Lara sofort weiterlaufen kann und nicht von den herabfallenden Steinen erschlagen wird. Durch die Öffnung, danach rechts an die Wand springen, herunterklettern, links weiter, dem Gang folgen, Rampe runter, Erde hat aufgehört zu beben, weiter an den schwingenden Flammentöpfen vorbei, rechts den Hebel ziehen, weiter und dann rechts die Wand hochklettern. Herumdrehen, warten bis die Klappe hochkommt, nach links durch das bekannte Eisengatter gehen, an der hellen Säule vorbei, die Masken kann Lara später einsetzen, die Treppe noch mal hoch, oben wieder die Treppe herunter, über die Lara zu den vier Rätseln kam.





Den herabgefallenen Block unter die Öffnung schieben, hochklettern und das **zweite Geheimnis** abholen. Wieder herunterlassen, nun geht es vom Bild aus gesehen nach links weiter, durch die Öffnung, hinten rechts, links herunter, rechts, rechter Hand mit dem Hebel das Gatter öffnen und Waffe herausnehmen. Durch das Gatter geradeaus kommt ein Mutant Lara entgegen, den bekämpfen, rechts und links sind noch zwei, jeweils auf die Gatter zugehen, dann hebt es sich, die beiden bekämpfen und anschließend durch das linke gehen, rechts den Hebel betätigen. Durch das Gatter links, links auf den Block steigen, rechts zur Plattform springen, hochziehen, rechts weiter, über die Unterbrechung des Sims, weiter rechts, bis zur Öffnung unten links, hindurchkriechen:





Auf der anderen Seite der Öffnung gibt es ein großes Plattformrätsel! Nach rechts auf den unteren Steg fallen lassen, einmal hochziehen, den [Hebel \(wäre Nr.6\)](#) geradeaus ignorieren, nach links zur Öffnung beim Sims springen, schräg rechts zur Öffnung an der Plattform springen, hineinkriechen. [1.\) Hebel](#) ziehen, zur Öffnung beim Sims, hineinkriechen, [2.\) Hebel](#) ziehen, zurück zur Plattform vorm ersten Hebel, bis auf die hochgeklappte Plattform in der Ecke herunterlassen, herumdrehen, zur nächsten Plattform springen, auf den tiefer liegenden Sims springen, rechts auf den tiefer liegenden Block springen, einmal herunterlassen, linker Hand den [3.\) Hebel](#) ziehen. Wer ganz nach unten geht, dem kommen von oben ein paar Stechmücken entgegen, wie überhaupt, wer sich umschaute und nicht zügig spielt dem können mehr Mücken begegnen als hier beschrieben, aber ist ja nicht schlimm. Links wieder hochziehen, zum Sims springen, herumdrehen, zur Plattform springen, hochziehen, linker Hand den [4.\) Hebel](#) ziehen und sofort einen Seitwärtssprung nach links machen, da die Plattform herunterklappt. Wieder hocharbeiten zum [1.\) Hebel](#), den wieder zurückstellen, aus der Öffnung kriechen, nach rechts wieder herunter, schräg links zur Plattform springen. Zur Kante gehen, einen Schritt zurück machen, aus dem Stand mit Handlungstaste auf die Plattform unter dem Steg springen, unter dem Steg zur anderen Seite hangeln und dort den [5.\) Hebel](#) ziehen. An die Kante hängen, ganz nach unten fallen lassen, herumdrehen und nach rechts durch das geöffnete Tor den Raum verlassen.



Geradeaus auf den Götzen zu, hier (siehe Bild) rechts, hinten rechts, rechts hochziehen und den **zweiten Uli Schlüssel** aufheben. Zurück in den Raum gehen, durchqueren, hinten links am Block vorbei, durch die Öffnung, rechts die Wand hochklettern, links absteigen, zum Gatter gehen, den Schlüssel einsetzen und den Hebel ziehen. **Es fehlt das dritte Geheimnis**, wer im ersten Südsee-Level ein Geheimnis mehr bekam als ausgewiesen, der braucht es nicht mehr, da es das letzte im Spiel ist. Der Weg dorthin ist außerordentlich schwierig, da auf einem langen Weg, schnell zum Teil komplizierte Bewegungsabläufe zu bewältigen sind. Also zurück in den Plattformen-Raum, den **3.) Hebel** noch mal ziehen, links wieder hochziehen und zum Sims neben der geöffneten Türe springen. Herumdrehen, wieder zur Plattform unter dem **4.) Hebel** springen, von dort mit Anlauf zur Plattform gegenüber springen, hochziehen, herumdrehen, auf den Steg hochziehen, rechts zum **6.) Hebel** gehen, den Lara ganz zu Anfang ignoriert hat. Sobald sie diesen zieht geht der **Wettlauf zum dritten Geheimnis** los! Ziehen, herumdrehen, den Steg fast zum Ende laufen, nach links abspringen mit der Handlungstaste, so das Lara im Wasser unten landet (Lara muss fast parallel zur Mauer abspringen, also auf dem Steg rechts laufen, so das sie eine deutliche Linkswendung im Lauf absolvieren kann, wie fast alle Bewegungsabläufe aus dem Lauf heraus geschehen müssen). Aus dem Wasser ziehen, den Raum verlassen, schnell zur Stelle spurten, wo Lara den zweiten Uli Schlüssel einsetzte, durch das geöffnete Gatter, rechts an der hellen Säule vorbei, Treppe wieder hoch laufen, die Treppe wieder herunter, wo Lara zu den vier Rätseln kam. Links an den zwei schwingenden Feuertöpfen vorbei, geradeaus die Treppe herunter, rechts hinter dem Brückenträger von der Brücke herunter fallen lassen, nach rechts herunter:



Bis zu Türe vor und durch, ist sie geschlossen war Lara zu langsam, hier gibt es das **dritte Geheimnis**, schließt sich die Türe während Lara im kleinen Geheimraum verweilt, den Hebel zweimal ziehen. Den Raum verlassen, geradeaus, die Schräge hochspringen, links auf den Sims hochziehen, herumdrehen, zum Eisblock springen, hochziehen, links herumdrehen, zur Blockkante springen, links zur Brücke hochziehen. Jetzt zur hellen Säule:



Hier unten an den Säulen die vier ozeanischen Masken einsetzen und durch Bodenöffnung in der Mitte herunterlassen, das geht nun da die helle Säule abgeschaltet ist. Die Rampe herunter zur

## **Höhle des Meteoriten!**

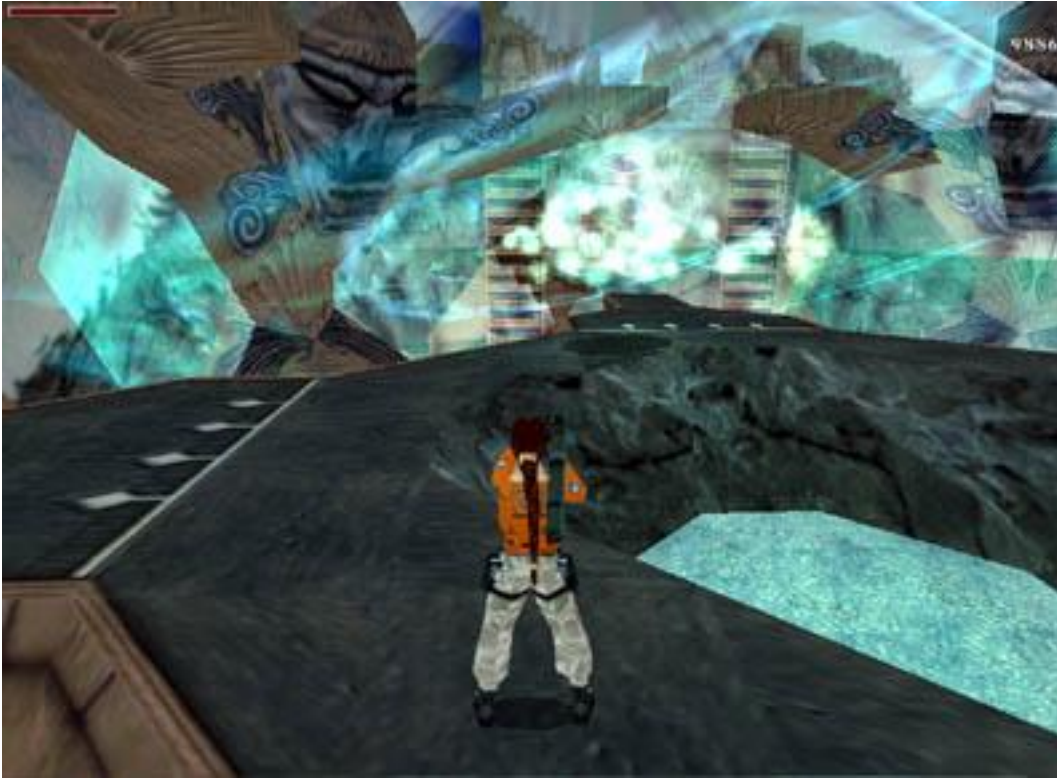


# Level 19-Die Höhle des Meteoriten

Ein schwer zu bekämpfender Endgegner:



Auf dem Ring entgegen der Richtung laufen, aus der die Spinne kommt, als Waffe hier den Raketenwerfer einsetzen (ist am effektivsten), hat Lara genügend Abstand zur Spinne, am besten genau Gegenüber, auf diese schießen. Einmal schießen, weiterlaufen (beim Laufen darauf achten, das Lara nicht herunterrutscht, das wäre tödlich), das solange wiederholen, bis die Spinne müde ist und liegen bleibt. Mit dem Raketenwerfer etwa 3-4 mal, die Zeit bis sie wieder erwacht reicht gerade aus um in einer der äußeren Nischen zu laufen und ein Artefact einzusammeln. Also muss das Ganze viermal wiederholt werden, zu empfehlen wäre, jedes Mal, wenn Lara ein Artefact hat, abzuspeichern. Hat Lara das vierte Artefact eingesammelt, kann sie die Spinne endgültig mit dem Raketenwerfer erledigen, dafür habe ich acht Schuss gebraucht, zwischenzeitlich hat sie sich noch mal hingelegt.



Wenn die Spinne sich verabschiedet, sieht das so aus, schafft es jemand nicht, obwohl dies der krönende Abschluss ist gibt es ein savegame [hier](#). Dann:



Von hier zur Wand springen, hochklettern, oben nach links hangeln und auf den Sims ziehen. In den Gang laufen, links, weiterkriechen, links hoch, oben nach links drehen:



An die Decke hängen, weiterhangeln, über der Felsnase loslassen, nach rechts zur Kante gehen, nach schräg rechts zur Plattform springen. Rechts hochziehen, rechts herumdrehen, wiederum schräg rechts zur Plattform springen, hochziehen, nach links an dem Block vorbei, rechts zur Öffnung laufen, die Rampe herunter rutschen. Weitergehen, rechts den Gang herunter, beim Hinaustreten, die zwei Gegner erledigen, weiter gehen, den Gegner, der von links kommt zuerst erledigen, da er einen Flammenwerfer hat. Dann die zwei geradeaus hinter dem Zaun erledigen, vor dem Zaunstück links abbiegen, der Schalter hinter dem Zaun bedeutet nichts, rechts weiter laufen, vor dem Zaun warten bis der Hubschrauber gelandet ist:





Die Zauntüre öffnet sich, hindurchgehen und

**Fertig !**

Es folgt der Abspann und sofern alle Geheimnisse vorhanden, der Bonuslevel [All Hallows.](#)  
Ich hoffe es hat Spaß gemacht und ihr seid mit meiner Lösung gut zurecht gekommen!



# Level 20-Bonuslevel All Hallows

Wenn Lara die Rampe herunter ist, schräg links den Block hochziehen, weiter zur Plattform hochziehen, zur nächsten Plattform springen, rechts, zur nächsten Plattform, hochziehen und rechts zur nächsten. Rechts weiter hoch, rechts zur schrägen Plattform hochziehen, mit Anlauf zur nächsten Plattform springen, herumdrehen:



An der schrägen Plattform vorbei, zum schrägen Block mit Geländer springen, dort unter den Eisenträger springen und über den zweiten schrägen Block hangeln. Loslassen, Lara rutscht den Block herunter, bricht durch die Decke der Kathedrale, nach links drehen, schräg links zur Plattform springen, herumdrehen:



Hier mit Anlauf und Handlungstaste herunterspringen, herumdrehen, schräg links ins Loch herunter lassen, Goodies mitnehmen, herausklettern, schräg links zum Sims über das Geländer springen. Linker Hand zum Gang hochziehen, am Ende Hebel ziehen, herumdrehen und wieder herunter zum Sims. Gerade dort, wo das Geländer aufhört zur Plattform herunterlassen, zur Plattform gegenüber springen, links hoch:



Zur Spalte gegenüber springen, nach links hangeln, hochziehen, den Hebel ziehen, wieder an die Kante hängen und ganz nach unten fallen lassen. Herumdrehen, geradeaus laufen, links, rechts hinten zur geöffneten Türe gehen, zum Hebel über die losen Bodenplatten, den Hebel ziehen, herumdrehen und an der Kante zur Decke springen. Über die Stachelgrube hangeln, wieder durch die geöffnete Türe heraus, nach rechts, sofort dann rechts hochziehen, herumdrehen, zur Eisenplattform springen, rechts hochziehen, links hoch, hier aber nicht zur Spalte, sondern sofort herumdrehen und von der Kante zur Eisenplattform schräg links springen, von hier aus zur Kante schräg rechts springen und hochziehen. Von hier aus den bekannten Weg zum Gang mit dem ersten Hebel nehmen, wenn Lara sich an der Kante zum Gang hochgezogen hat, nicht zum Hebel gehen, sondern sofort herumdrehen und zur Decke springen. Nach links hangeln, am Ende kurz loslassen, die untere Kante greifen, hochziehen, herumdrehen, die Wand ganz nach oben klettern, oben den [Schlüssel zum Gewölbe](#) aufheben, die Wand wieder herunterklettern, zur Seilbahn hochziehen. Mit der Seilbahn nicht ganz durchfahren, sondern kurz vorm Ende loslassen, sonst rutscht Lara in den Tod. Herumdrehen, nach links zur Spalte springen, hochziehen, auf der anderen Seite wieder herunterlassen, durch die geöffnete Bücherwand gehen, nach links herunter, rechts, links herunterlassen:



Unter der Decke weiterhangeln, Lara fängt zwar als bald Feuer, vor der Flamme ins Wasser fallen lassen, dann ist sie wieder gelöscht. Den Gang hindurchtauchen, rechts unter dem Hammer durch, rechts aus dem Wasser ziehen, geradeaus in die Öffnung kriechen, rechts, den Schalter drücken, zurück kriechen, links die Wand hochklettern, über die Bodenklappe springen, nach links durch die geöffnete Türe und hinten rechts hochziehen. Durch die geöffnete Bodenklappe nach unten fallen lassen, nach rechts auftauchen, aus dem wasser ziehen, links, neben der Türe den Schlüssel einsetzen, durch die Türe gehen, rechts, ins Wasser fallen lassen, nach links tauchen, rechts, links und aus dem Wasser ziehen. Den Wachmann und Hund erschießen, die Wand hochklettern, durch die geöffnete Klappe:





Geht Lara zu den vielen Goodies, ist der Level beendet !

**Auf nach [The lost Artefact!](#)**



# Level 7-Madubu Schlucht

## 3 Geheimnisse, Raketenwerfer

Sofort nach links unter das Gebäude gehen, dort befindet sich eine Deckenluke, bevor Lara sich dort hochzieht, etwas abwarten, es kommt eine Echse deren Atem giftig ist, erledigen und durch die Luke hochziehen. Die Goodies einsammeln, wieder nach draußen gehen, nach links zum Fluss:



Hier erst mal die zweite Echse erledigen, dann zwei Blöcke tiefer klettern, bis zur Flusskante gehen und zwei Schritte zurück machen. Dann aus dem Stand springen, Lara landet auf dem Block in der Flussmitte, zur gegenüberliegenden Seite springen und an der Felskante nach links hangeln. Am Ende einmal kurz fallen lassen, die nächste Kante greifen, hochziehen, weiter kriechen, zur Nische mit dem Kristall und Schalter springen. Schalter betätigen, zurück springen, durch das geöffnete Gatter auf die obere Plattform ziehen, hier unter der Felsendecke zur anderen Seite hangeln, fallen lassen, an die Flusskante hängen, nach rechts hangeln und am Ende hochziehen. Herumdrehen, nach links zur Schrägen springen, Lara rutscht rückwärts hinunter, an der Kante festhalten, nach rechts hangeln und am Ende hochziehen. Zum Eingang springen, im Raum gegenüber vom Holzgatter die Rampe hinunter, dann nach links einen Sprung mit Anlauf, Lara landet hinter den Stacheln, weiter hinunter. Links ist eine Öffnung zum hineinkriechen, dort gibt es ein paar Goodies, weiter dem Gang folgen, oben kommt eine weitere Echse, dann links hinunter und neben dem Eisengitter den Schalter betätigen. Das Holzgatter ist jetzt aufgegangen, also den Gang zurück, durch die Stacheln gehen und an der Wand links wieder hochklettern.



Durch das Holzgatter gehen, einen Block tiefer springen, nach links zur Höhle hinter dem Wasserfall, betritt Lara die Höhle gibt es das **erste Geheimnis**, zum abgesetzten Teil, der Decke springen, geradeaus und nach rechts hangeln. Im folgenden Part die Rampe herunter rutschen und im richtigen Augenblick, timing ist hier gefragt, abspringen, um die Kante vom nächsten Block zu erreichen. Hochziehen, mit Anlauf zum übernächsten Block springen, hochziehen und zur Öffnung springen. Hochziehen, nach rechts in den Gang, an den Giftpfeilen vorbei, die Rampe herunter rutschen, weiter in die nächste Höhle, unter die Decke, geradeaus, links, hangeln und am Ende fallen lassen. Rechts in die Öffnung ziehen, rechts weiter kriechen, danach links zur Felswand springen und hochklettern. Zum **zweiten Geheimnis** geht es rechts über die Felskante, das wird ein etwas heikler Ausflug, also, aus dem Stand über die Felskante springen, im Flug Pfeiltaste links betätigen, so das Lara auf einem Holzgatter zu Stehen kommt. Links an der Hütte gibt es noch ein paar Goodies:



Vom Holzgatter nun ein Sprung, ohne Handlungstaste, zum abgeschrägten Block neben Laras linken Arm (siehe Bild), im Flug die Pfeiltaste rechts betätigen. Für nicht eingefleischte Grabräuber sicherlich schwierig, deshalb das savegame [hier](#). Dann rechts hochziehen, rechts herum drehen und wieder an die Felswand springen, hochklettern und geradeaus, links zum Kanu. Mit etwas Geschick lassen die zwei Krokodile sich von Land aus bekämpfen, dann ins Wasser gehen und unter Wasser den Hebel suchen, diesen ziehen, dann ins Kanu. Geradeaus, rechts paddeln, durch die schmale Öffnung nach unten, hier schon ziemlich rechts halten, sonst wird Lara nachher von herabstürzenden Felsen getroffen. Den ersten Wasserfall hinunter, rechts paddeln unter den zwei Messern hindurch, den nächsten Fall hinunter, links, den nächsten Fall hinunter und hier erwartet Lara unten eine böse Stachelfalle, danach wieder zwei Messer. Na ja ganz ohne Blutverlust wird diese Kanufahrt nicht verlaufen, Hauptsache wäre rechtzeitig ein Medipack einzusetzen. Nach den zwei Messern und der Stachelfalle, den letzten Wasserfall hinunter und sofort links paddeln. Gegen die Strömung zum Kristall hinter dem Wasserfall, dort gibt es das **dritte Geheimnis**. Herumdrehen, an dem Wasserfall vorbei, wo Lara herunter kam, links, geradeaus zum:



Großen Stöpsel ! Den muss Lara ziehen, in den Gang schräg rechts gegenüber, neben dem Holzgatter paddeln und dort nach oben arbeiten. Geht, dauert nur ein bisschen, da Lara gegen die Strömung paddelt. Oben links, aus dem Kanu aussteigen, sofort nach rechts aus dem Wasser, da sich hier auch ein Krokodil tummelt. Waffe raus links kommt noch eine Echse, dann die Stufen hoch, links, wieder rechts und hinunter springen. Zur Abwechslung geht es hier unter der Decke weiter, also hochspringen, dem Hangelpfad folgen, im geeigneten Augenblick an den Flammen vorbei und am Ende auf den Ziegelblock fallen lassen. Herumdrehen, schräg links über den Fluss springen, in die Öffnung gehen, hier gibt es den [Raketenwerfer](#). Weiter links nach oben ziehen, danach rückwärts die Wand herunterklettern, weiter nach links zum Ende des Stegs laufen, schräg rechts springen und rechts zur Kletterwand hochziehen. Die Wand hochklettern, nach rechts absteigen, herumdrehen, unter der Decke geradeaus weiterhangeln, rechts hangeln, am Ende fallen lassen, nach links weiter:





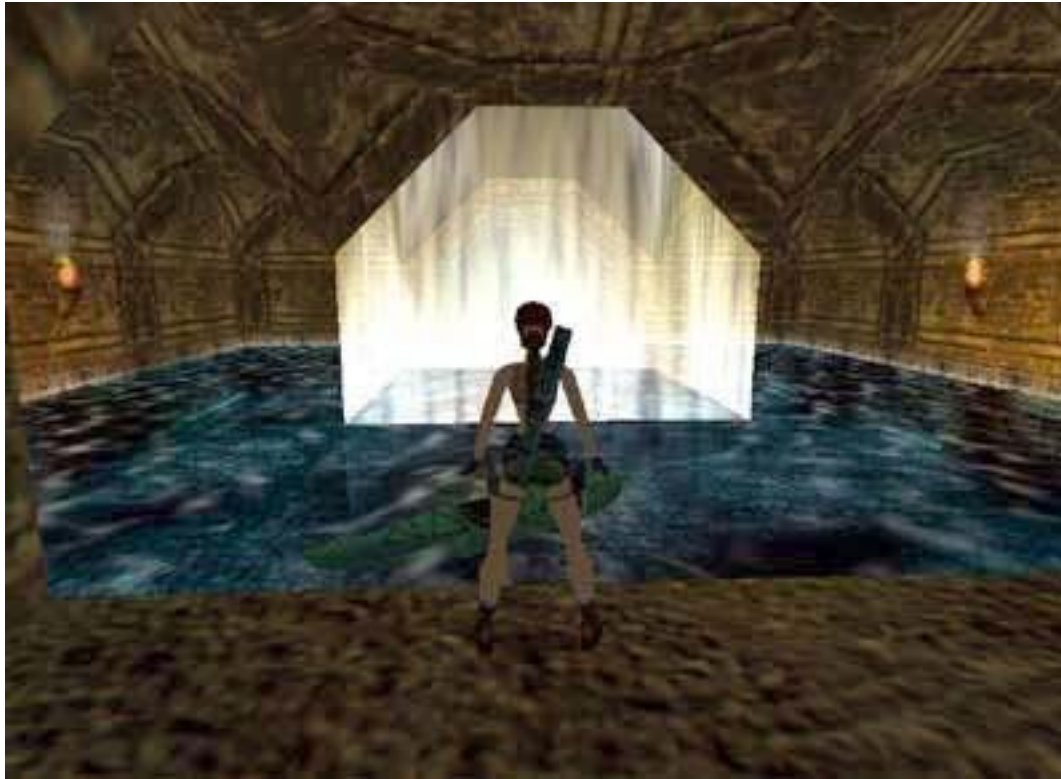
Von hier auf den Messerblock gegenüber springen, herumdrehen, direkt zur Kletterwand springen und hochklettern. Links weitergehen, zur Bodenöffnung, dort herunterklettern, rechts weitergehen und vor dem Absatz schnell ducken, damit die Kugel über Lara hinwegrollt. Weitergehen, die nächste Kugel kommt, also wieder vorm Absatz ducken, im nächsten Raum kommt eine Kugel hinter Lara her, schnell laufen und am Ende nach links springen. Über die Flammen springen und schnell wieder vorm nächsten Absatz ducken. Am Ende hochziehen, dann rechts zur Plattform springen. An der Wand zur nächsten klettern, in die Öffnung kriechen, auf der anderen Seite zum Block im Fluss springen, weiter rechts an der Felsnase vorbei zum Fels springen, und:



Auf den Block zur Seilbahn, herunterfahren, dann gegenüber die Wand hochklettern, oben rechts die Echse erschießen und nach links zum Hebel gehen. Der Hebel zieht den großen Stöpsel, wieder zurück, rechts, links, rechts kommt dann noch eine Echse und diesem Weg dann folgen. Die Rampe hinunter und unten ins Kanu steigen. Wieder zur Höhle paddeln, wo der Stöpsel war und mit dem Sog nach unten ziehen lassen.



Unten zur Seite mit dem Holzgatter paddeln, aus dem Kanu steigen, schnell aus dem Wasser steigen und erst mal das Krokodil erledigen. Noch mal ins Wasser, unter dem Gatter den Hebel ziehen, wieder schnell aus dem Wasser, denn es kommen noch zwei Krokodile.



Durch das Holzgatter das Level verlassen und auf zum

**Punatempel!**

# Level 8-Punatempel

## 1 Geheimnis

Rechts im Treppenaufgang die zwei Pfeilspucker erledigen, dann die Treppe hoch, den Block hochziehen und weiter nach oben. Zwei weitere Pfeilspucker beseitigen, ganz oben auf der Treppe nach rechts unten in die Öffnung kriechen. Nach rechts wenden:



Hier ist es egal mit welcher Seite Lara anfängt, in diesem Raum gibt es rechts und links an der Wand jeweils zwei Schalter. Also ich fange links an, warten bis die Rollmesser nach rechts gehen, dann in den Raum laufen, zum ersten Schalter und:





So erst mal neben den Schalter stellen, abwarten bis die Messer wieder da waren, zwei Schritte seitwärts zum Schalter machen, betätigen, zwei Schritte wieder zurück und abwarten bis die Messer kommen. Nachdem sie da waren zur Raummitte drehen, zum zweiten Schalter spurten und erst mal wieder daneben stellen. Gleiches Spiel, wie mit dem ersten, dann herumdrehen, zur Schrägen laufen etwa auf der Hälfte stehen bleiben und abwarten bis die Rollmesser auf Lara zu kommen und im geeigneten Augenblick darüberspringen.



Dann zur andern Seite und die zwei Schalter betätigen. Ist dies getan herumdrehen und hinter den Rollmessern her spurten nach rechts zur geöffneten Türe. Dort hochziehen, mit dem Rücken zur Rampe stellen, möglichst links, herunterrutschen, einmal kurz die Kante greifen, loslassen, Lara kommt sofort vor einem Hebel zum Stehen. In diesem Raum gibt es insgesamt drei und Lara muss sich sehr beeilen da eine stachelige Decke herunterfährt. Hebel betätigen, nach rechts spurten den Hebel dort betätigen, herumdrehen und schräg durch den Raum spurten, den Hebel neben dem Eisengatter ziehen. Sofort hindurch! Hinunter fallen lassen und nach links zum nächsten Hebel gehen. Die große Kugel lässt nichts gutes ahnen, so ist es, Hebel ziehen, herumdrehen, zum Ausgang spurten, dann sofort rechts weiter spurten, die zweite dicke Kugel rollt hinter Lara her. Wenn Lara durch die breite Öffnung gelaufen ist, kann sie aufatmen, schwieriger Part, für Verzweifelte gibt es das [savegame hier](#). Jetzt noch mal links die Treppe hoch, aber erst die Pfeilspucker rechts und links erledigen. Ganz oben auf der Treppe, wo Lara rechts in die Öffnung kroch, jetzt links zur Wand springen und nach links hangeln. Am Ende hochziehen, im Raum gibt es das **Geheimnis**, die Goodies mitnehmen, zurück die Treppe runter, über den Gang zum geöffneten Eisengatter.



Die Rampe hinunter rutschen und auf den Thron zugehen, bis er sich herumdreht, einen Rückwärtssalto machen und immer hin und her springen. Dabei feuern, wenn der Kerl einen grünen Blitz zur Seite schickt, kommt eine Echse aus dieser Ecke, die dann erschießen. Wenn die Echse kommt feuert er keine Blitze auf Lara, insgesamt kommen drei Echsen, sind die erledigt, kann Lara den Kerl erschießen. Anschließend den Ora-Dolch nehmen:



Dann geht es weiter nach:

**Nevada!**

# Level 9-Wüste von Nevada

## 3 Geheimnisse



Hier geht es los, nach rechts, auf den Kaktus zu, die Adler erschießen, hinter dem Busch lauert eine Schlange, weiter geradeaus, durch den kleinen See und denn ganz durch. Am Ende rechts, dem Gang folgen, hochziehen, zum nächsten Block springen, dort an die gegenüberliegende Kante hängen und rechts herunter fallen lassen. Dort gibt es das **erste Geheimnis**, Goodies einsammeln, weiter nach links, rechts in den kleinen Gang, dort kann Lara links in der Wand einen Block durch schieben. Hochziehen, wieder nach links in den Gang, auf den Block springen, weiter springen, rechts hochziehen, ins Freie gehen und rechts am Gebäude vorbei.





Nicht erschrecken, am Ende fliegt ein Kampfflugzeug über Laras Kopf hinweg, hier dann zur Gegenseite springen, links weiter, im Busch lauert eine Schlange, nach links hinüber springen und diesem Weg weiter folgen. Am Ende fallen lassen, weitergehen, nach links zur etwas abgesenkten Plattform springen, hochziehen, auf das Gebäude laufen, unterwegs lauert noch ein Schlange, auf dem Gebäude in den Schacht fallen lassen und dem Unterwassergang folgen. Am Ende aus dem Wasser, ins Freie treten, nach rechts zur dreieckigen Plattform springen, rechts zur Kante der oberen Plattform springen, hochziehen und den Adler erschießen. Weiter nach links springen, dem Weg folgen, am Ende hochziehen und nach links zur Kletterwand springen. Die Wand nach unten klettern, an den Spalten kurz loslassen und sofort wieder greifen. Unten nach rechts hangeln, dafür darf Lara aber nicht die Füße in der Wand haben, sonst geht es nicht:



Kurz loslassen, sofort nach rechts und hier gibt es das **zweite Geheimnis**. Ins Wasser, nach rechts schwimmen, bis Lara sich links aus dem Wasser ziehen kann, rechts hochziehen, nach rechts über den Fluss springen, diesen Sprung unbedingt ohne Handlungstaste ausführen, sonst geht es nicht. Nach rechts zum Block springen und wieder über den Fluss. Hochklettern zum Ausgangspunkt dieser Schlucht und wider zur Kletterwand vor arbeiten. Diesmal hochziehen, nach links weiter, zum Busch springen, dahinter lauert eine Schlange, nach rechts springen, dort donnern zwei Kampffjets über Laras Kopf. An die Flusskante hängen, die Spalte tiefer greifen und nach links hangeln. Hochziehen, über Kopf weiterhangeln, die Kletterwand greifen, nach links klettern, auf den Block fallen lassen, nach links zur Kletterwand springen, hochklettern, Rückwärtssalto:



Von hier in die nächste Sequenz zum Wasserrad, schräg über den Wasserfall auf die Plattform springen, zur nächsten, auf die Eckplattform und dann über den Fluss springen. Um die Ecke gehen, dort zunächst unter den Fels kriechen, in der Öffnung an der Felswand hochklettern, hier gibt es das **dritte Geheimnis**. Wieder hinaus kriechen, um das Wasserrad herum gehen, den Gegner erschießen, seitlich am Wasserrad hochklettern, nach rechts gehen, um die Ecke und die zwei Adler erledigen. Nach rechts ins Wasser gehen den Hebel ziehen und gegenüber in die geöffnete Türe und dort die Mun mitnehmen. In Richtung Staumauer tauchen, um die Ecke und unten rechts den Hebel ziehen. Zwischendurch mal Luft holen, dann in die geöffnete Klappe auf dem Grund vor der Staumauer tauchen, direkt am Anfang des Unterwassergangs befindet sich über Kopf der erste Hebel, ziehen, weiter um die Ecke tauchen, dort befindet sich der zweite Hebel, ziehen und dann auftauchen. Aus dem Wasser und am Gangende den Schalter betätigen. Herumdrehen, nach rechts gehen und die Staumauer herunter rutschen. Dann wieder am Wasserrad herunterklettern, um das Wasserrad gehen, nach rechts, seitlich in die kleine Höhle, wo der Fahrstuhl herunter gekommen ist, den Gegner beseitigen, in den Fahrstuhl gehen und den **Zündschlüssel** aufheben. Jetzt wieder zurück zur Schlucht, also zum großen Wasserfall und dort die Kletterwand herunter, die Lara auf dem oberen Bild hochkletterte. Unten eine Rückwärtssalto, herumdrehen, nach links zur nächsten Kletterwand, diesmal hochklettern:



Hier kann Lara den Zündschlüssel einsetzen, nach der Sprengung sofort zur Seite springen, da eine Kugel gerollt kommt. Der Zündschnur folgen, nach links gehen, im hinteren Bereich kann Lara auf einen Block hochklettern, links noch einmal hoch, herumdrehen und zur Kante springen. Hochziehen, herumdrehen, zur kleinen dreieckigen Plattform springen, links weiter, am Ende hochziehen und durch die Öffnung kriechen.





Lara kommt zu einem Sicherheitsbereich, herunterspringen, links um den Zaun herum, bis Lara zu einer Öffnung kommt, hochziehen, weiter kriechen, durch den Gang, nach links oben springen, rechts hochziehen und ins Wasser gehen. Rechts um die Säule tauchen, den Hebel ziehen, im Tunnel den Hebel ziehen, dann wieder ins Freie gehen, im Gang nicht nach unten springen, das kommt später. Am Zaun entlang nach links in die Höhle, weiter links und nach rechts durch die geöffnete Türe. Den Schalter betätigen und wieder zurück in den Gang, wo Lara jetzt nach unten muss. Nach rechts, links durch die Öffnung kriechen, an dem Wassertank vorbei laufen, die zwei Männer erschießen und von hinten hochklettern. Ins Wasser, den Hebel im Tunnel noch einmal ziehen, wieder in den Tank schwimmen und sofort links aus dem Wasser ziehen. Über den Zaun springen, nach rechts ums Gebäude gehen, die zwei Leute erschießen, vorerst braucht Lara nicht in dieses Gebäude, weiter zum zweiten Gebäude, herumgehen, eintreten, zwei weitere Männer erschießen und aufs Quad steigen.



Auf dem Bild sieht man rechts eine Rampe, die aufs Dach des ersten Gebäudes führt, dort hoch, oben absteigen und rechts die [Zugangskarte zum Generator](#) aufheben. Die Rampe wieder herunterfahren und das Quad vorm Tor neben Gebäude 2 parken. Nun das erste Gebäude betreten, am Billiard Tisch vorbei gehen, von hinten kommt noch ein böser Bube, nach rechts gehen und dort die Zugangskarte einsetzen. Sofort herumdrehen, den bösen Buben erschießen, der aus der geöffneten Türe kommt, hineingehen und den Schalter betätigen. Zurück zum Quad gehen, den Schalter neben dem Tor betätigen, nach links herausfahren, in die Höhle, nach links zur Felsrampe.



Über den Zaun springen ins nächste Level

**Hochsicherheitstrakt!**