

Level 1-Highlands

3 Geheimnisse, Uzi's, Gewehr, MP5, Harpune

Hinweis: Verpasst ihr einen Waffenfundort, gibt es die Waffen später auch noch aufzufinden, ist allerdings in meiner Lösung nicht mehr extra aufgeführt.

Links die berankte Mauer hochklettern, auf der anderen Seite fallen lassen, geradeaus ins Wasser gehen, herumdrehen und hinten nach rechts durch die Öffnung tauchen. Wieder rechts, geradeaus, bis Lara von der Strömung mitgerissen wird, danach durch einen Spalt tauchen, links an einem Landungssteg aus dem Wasser ziehen.



Im Wasser gibt es noch einige nützliche Sachen, weiter den Weg hoch laufen, an dem Schild vorbei, oben gibt es verschiedene Möglichkeiten den Weg fortzusetzen, links in den Eingang laufen, oder über den Eingang ziehen und nach rechts weiter springen, bis zur Brücke. Das wäre der kürzeste Weg, in den Eingang laufen, rechts kann Lara nun die Rampe hoch laufen, oder hinter der Rampe rechts in die Öffnung kriechen, über den Weg durch die Öffnung bekommt Lara noch einige Ausrüstungsgegenstände, also hineinkriechen, links hinten in die Öffnung kriechen, links zum abgeschrägten Stück gehen und weiter durch die Öffnung kriechen. Hinten links in den kleinen Gang gehen, rechts hinten den Hebel ziehen, zur geöffneten Deckenklappe laufen, hochziehen, sofort die zwei Hunde erschießen, neben der Klappe das große Medipack aufheben und in den hinteren Teil des Raums laufen, wenn eine kurze Einblendung kommt öffnet sich die Gittertüre. Durch die Gittertüre gehen, den Wachmann erschießen,



durch die Öffnung gegenüber laufen, links zur Öffnung gehen, auf den darunter liegenden Sims fallen lassen, den Sims bis ans Ende gehen und nach rechts auf die Brücke springen. Den Wachmann beseitigen, wenn Lara jetzt schnell nach links auf den Sims in der Brückenmitte geht, kann sie Nessie im Hintergrund vorbeiziehen sehen, auf dem Brückensims nach links gehen und zum braunen Ufer springen.



Wie auf dem Bild zu sehen, neben Laras linker Schulter in die eckige Ausbuchtung springen, beim Sprung unbedingt Handlungstaste benutzen, Lara beginnt im Wasser zu rotieren, immer wenn sie mit ihrem Rücken zur Brücke steht die „Sprungtaste“ und „Pfeil zurück Taste“ drücken. Lara steigt dann nach oben, irgendwann landet sie dann automatisch auf dem Ufer, anfangs vorsichtig bewegen, nach links gehen, der ganze Aufwand für die Uzi's, aufheben, savegame an diesem Punkt gibt es [hier](#). Wieder ins Wasser gehen, von der Strömung mitreißen lassen, zum Landungssteg schwimmen, aus dem Wasser ziehen, auf die Brücke zurückkehren, wobei Lara die Kriechpassage auslassen und die Rampe benutzen kann. Auf der Brücke weitergehen, den Adler von oben erschießen, am aufsteigenden Dampf (ein paar harmlose Vögel kommen Lara entgegen) nach rechts gehen, an der ersten Kante nach rechts zur berankten Wand springen, nach oben klettern, oben einen Rückwärtssalto ausführen und sofort den Adler erledigen. Herumdrehen, links um die Ecke laufen, geradewegs über das Dach, rechts den Adler und Wachmann erschießen, auf die Mauer hochziehen, herumdrehen, zur berankten Mauer springen. Hochziehen, in den Raum gehen, hier gibt es das **erste Geheimnis** und das **Gewehr**, wieder nach unten klettern, mit einem Rückwärtssalto auf den Sims neben der Kante, von der Lara nach oben absprang, springen. Den Wachmann auf der anderen Seite erledigen, hinüber springen, geradeaus, rechts im Wasser das **Brecheisen** mitnehmen, aus dem Wasser ziehen und rechts zum Hebel gehen. Hier besser abspeichern, denn jetzt kommt eine zeitlimitierte Türe, Hebel ziehen, Seitwärtssprung links über die Mauer, links herumdrehen, loslaufen, an der Kante wieder nach gegenüber und rechts durch die offene Türe laufen. Den Wachmann rechts bekämpfen, nach rechts gehen, links zum steinernen Panther, den Wachmann nicht gleich beseitigen, sondern ihn erst die Türe öffnen lassen, dann beseitigen und schnell durch die offene Türe gehen. Die Holztüre mit dem Brecheisen öffnen, im Raum dahinter bekommt Lara das **zweite Geheimnis**, außerdem die **MP5**, den Raum verlassen, rechts in die Kriechpassage und vor dem Feuer nach links in den Raum mit dem steinernen Panther robben. Geradeaus in den Raum mit den Grabsteinen laufen, links ins Freie, den Wachmann beseitigen, rechts bis zur Kante vor dem Sumpf gehen. Schräg rechts auf den höher gelegenen Block springen (ohne Handlungstaste), rechts zum nächsten Block, den aufsteigenden Adler beseitigen,



links zum tieferliegenden grünen Block springen, schräg links auf das Dach springen, Lara rutscht auf eine kleine dreieckige Plattform. Hinter den Grabstein in den Sumpf springen, nach rechts gehen, bis Lara an der Burgmauer eine kleine Öffnung ausmacht, hineinwaten, links, weiterkriechen, am Ende kann Lara links hinaus kriechen, hier gibt es ein paar Ausrüstungsgegenstände, aber Achtung, wenn Lara das große Medi aufhebt, erwachen die steinernen Hunde. Weiter geht es rechts, solange robben, bis Lara aufstehen kann, zweimal rechts, links wieder kriechen, bis zum Ende, rechts hochziehen, noch mal rechts hochziehen, geradeaus hochziehen und den [ersten Distelstein](#) aufheben. Herumdrehen, an die Decke hängen, nach links hangeln, bis Lara sich auf eine Rampe fallen lassen kann, herumdrehen, rechts die Rampe herunter rutschen, rechts zur zeitgeschalteten Türe springen, dort muss Lara jetzt nicht mehr hindurch, links auf die Brücke gehen. Aber sofort rechts, vom Sims am Brückenrand, zum Fels gegenüber springen,



Von dieser dreieckigen Felsnase nach rechts neben die Burg springen (ohne Handlungstaste), so stellen wie auf dem Bild und Lara in der Luft nach rechts drehen. Hier bekommt Lara das [Harpunengewehr](#), um wieder auf die Brücke zu gelangen, muss Lara noch mal durch das Wasser, über den Landungssteg, die Rampe hoch, dann noch einmal zum Felsen springen und diesmal in der Ecke, wo die Burgmauer berankt ist hochklettern. In die Öffnung rechts ziehen, kommen noch mal ein paar harmlose Vögel auf Lara zu, zum Hebel hoch laufen, abspeichern, Hebel ziehen, herumdrehen, nach links zur Öffnung unten laufen (neben der, wo Lara sich hochzog), zur gegenüberliegenden Seite springen und schnell durch die zweite zeitgeschaltete Türe laufen. Hindurchgehen, den Wachmann beseitigen, nach links gehen, durch einer der beiden Mauerdurchbrüche, den Hebel unten an der Treppe ziehen, der öffnet eine Türe die Lara später noch brauchen könnte, falls ihr noch eigene Exkursionen anstrebt, denn muss sie nicht noch einmal durch die zeitgeschaltete Türe, für meine Lösung ist das aber nicht notwendig. Herumdrehen, in den vorhergehenden Raum laufen, links, durch die Öffnung gehen, links hinten in der Ecke durch die nächste Öffnung laufen, die Treppe hoch laufen, der versteinerte Hund im Dampf wird erwachen, den beseitigen und weiter die Treppe hoch. Oben herunter rutschen, geradeaus durch die Öffnung, hinten links durch die Öffnung, unter den steinernen Steg gehen, darunter hängen und zur gegenüberliegenden Seite hangeln. Loslassen, in die Öffnung kriechen, rechts halten, Lara auf jeden Fall auf dem Boden halten, soweit kriechen, bis eine Kugel im Gang auslöst, sofort wieder zurück in die Öffnung kriechen und die Kugel vorbei lassen. Dann in den Gang kriechen, im Gang rechts, am Ende nach rechts gehen, herumdrehen, zur Öffnung linker Hand kriechen, hindurch und weiter hochziehen. Rechts hoch, zum Steg in der Mitte springen, den Adler beseitigen, herumdrehen, den Wachmann auf der Treppe erledigen, auf dem Steg zum anderen Ende laufen, rechts zur Öffnung springen.



Zur Kante vorgehen, links ist eine schwarze Öffnung zu sehen, dort muss Lara hineinspringen, um an das dritte Geheimnis zu gelangen, der Sprung ist nicht ganz einfach, von der linken Ecke der Öffnung mit Anlauf abspringen, ohne Handlungstaste, im Flug Handlungstaste und Lara nach links drehen, damit sie gleich auf einer Rampe hinter der Öffnung landet. Sobald Lara durch die Öffnung fliegt, die Sprungtaste aber unbedingt loslassen, damit sie nicht gleich von der Rampe wieder abspringt, sondern herunter rutscht und auf einem Block landet. Herumdrehen, zur Öffnung herunter fallen lassen, hineingehen, hier gibt es das **dritte Geheimnis**, weiter in die Höhle hineingehen, ins Wasser gehen, schräg links schwimmen, vor Nessie (zeigt sich wenn Lara über das kurze Landstück geht) aus dem Wasser gehen und gleich wieder hinein. Abtauchen, rechts weiter abtauchen, herumdrehen, dreimal links tauchen, hinten rechts, erst mal auftauchen zum Luft holen, nach links tauchen, links um die Ecke durch die Öffnung. Auftauchen, nach rechts aus dem Wasser ziehen, herumdrehen, von hier aus die Wache im Raum gegenüber erledigen, zum Raum schwimmen, aus dem Wasser ziehen, bei den Stühlen rechts den Hebel ziehen und den Raum durch die geöffnete Türe verlassen. Die Treppe hoch laufen, unterwegs den Hund beseitigen, oben links hochziehen, weiter hochziehen, bis Lara wieder auf der Treppe landet, wo sie den steinernen Hund (welcher ja lebendig wurde) bekämpfte. Den bekannten Weg nehmen, bis zum Punkt, wo Lara auf den Steg sprang, unter dem sie zuvor hangeln muss,



jetzt nicht zum Steg springen, sondern links zur Treppe hochziehen, wo Lara den Wachmann erschoss, die Treppe hoch laufen, oben nach außen gehen, rechts herum drehen, zur Plattform gegenüber springen. Rechts herum drehen, wieder in den Innenraum gehen, aber gleich hinter der Mauer etwas nach links gehen, dann müsste sich rechts über Lara eine Plattform befinden und links eine berankte Mauer. Die berankte Mauer hochklettern, mit einem Rückwärtssalto auf die Plattform springen, links herum drehen, mit Anlauf zur Plattform in der Mitte springen, rechts den Adler beseitigen, zur höchsten Stelle der Plattform gehen und auf das Dach hochziehen. Zur offenen Ecke gehen, wo Dampf aufsteigt, den aufsteigenden Adler beseitigen, den [zweiten Distelstein](#) aufheben, zurück durch die Deckenöffnung auf die Plattform fallen lassen, nun vom Ende der Plattform, die ins Rauminnere ragt zur Öffnung gegenüber springen. Die Rampe herunter rutschen, unten nach rechts die Treppe herunter laufen, durch die Öffnung gehen, bis Lara linker Hand zu einem Tor kommt, welches sie zuvor schon mal passierte.



Hier rechts und links die Distelsteine einsetzen, durch das Tor gehen, die Rampe herunter rutschen und den Level verlassen nach

Willards Unterschlupf!

Level 2-Willards Unterschlupf

3 Geheimnisse

Die Rampe herunterrutschen, Fackeln aufheben, sofort weiter aus dem Stand zur Öffnung gegenüber springen, da eine Stachelwand von der Seite kommt, Lara rutscht ein paar weitere Rampen herunter, unten sofort links herum drehen, bis zum Brecheisen laufen, aufheben (sonst gibt es das 2.Geheimnis nicht) und sofort weiterlaufen. Aus dem Lauf zum Block in der Mitte des nächsten Raums springen, nach unten fallen lassen, vorher noch schauen, so das Lara nicht in die Stachelgrube fällt, den Hund beseitigen, durch die Öffnung gehen, auf die Stachelgatter achten und darunter hindurchkriechen. Hier abspeichern, denn im nächsten Raum wartet eine Kugelfalle, im Raum rechts halten, bis zur ersten Kugel rechts gehen (nicht direkt am Eingang, sondern eher im Raum gelegen), wenn diese auslöst zurückspringen, vorbeilassen, dann geradeaus durch den Raum laufen und über die entgegenkommende Kugel springen. Herumdrehen, wer mag kann hier im Raum noch die Ausrüstungsgegenstände einsammeln, aber Vorsicht vor den Kugeln, ansonsten



nach links über die Kugel in den Gang springen (geht Lara hier wieder zu weit in den Raum wird sie sofort von einer Kugel überrollt), weiter in den Gang laufen, der Kugel nach links ausweichen. Dann hier weiter hoch laufen, oben links herunter rutschen, ab hier gibt es drei Möglichkeiten an das erste Geheimnis zu kommen,

- 1.) Sofort rechts hochziehen, 2-3 Seitwärtsschritte links, schnell ducken, bevor die Stachelwand von links Lara erfasst, wieder nach unten lassen (unten ist die Stachelwand schon an Lara vorbei), zum Ende des Raums laufen, von wo die Stachelwand kam, hier gibt es das **erste Geheimnis**, zur mittleren Ebene wieder hochziehen, den Hebel ziehen, nach rechts etwa zur Mitte laufen und auf die dritte

Ebene ziehen und schnell durch das offene Gatter laufen, bevor die Stachelwand Lara erfasst. Rechts neben dem Gatter ist noch ein Hebel der ein Gatter links öffnet, aber ist ja nicht notwendig, da Lara praktisch durch dies Gatter den gleichen Weg nimmt.

- 2.) Sofort rechts hochziehen, auf die dritte Ebene ziehen, 2-3 Schritte nach links, wieder auf die erste Ebene herunterlassen, das **erste Geheimnis** abholen, den Hebel auf der mittleren Ebene ziehen, zur dritten Ebene hochziehen, hier kann Lara nun entweder durch das offene Gatter gehen, oder in den Spalt über der Schrift kriechen. Der Weg über den Spalt ist gefährlich und Anspruchsvoll, außerdem kommt Lara zu einem späteren Zeitpunkt noch in dieses Areal, wo es Ausrüstungsgegenstände gibt. Variante 1 und 2 unterscheiden sich allerdings nicht grundsätzlich, da Lara in Variante 1 herumdrehen kann und dennoch den Spalt erreicht, in dieser Variante bekommt sie lediglich weniger Ausrüstungsgegenstände, auf die ich nicht weiter eingehe.
- 3.) Bis zur dritten Ebene hochziehen, den Hebel neben dem Gatter ziehen und nach links durch das offene Gatter den Raum verlassen. Lara muss zu einem späteren Zeitpunkt zurückkehren, wenn das zweite Gatter offen ist, um das Geheimnis doch noch abzuholen.

Die Punkte für Variante 2, wo Lara dennoch das Areal hinter dem Kriechspalt erreicht, oder 3, wo Lara herumdrehen muss, gebe ich im folgenden Spielverlauf bekannt, folge aber der Variante 1! Also durch das offene Gatter gehen, an diesem Punkt biete ich [hier](#) für Verzweifelte ein Savegame an, Vorsicht wenn Lara nach Draußen geht hagelt es Mauerreste, nach rechts über die Mauerreste springen, links gehen und links zur Kante springen. Hochziehen, nach links gehen, die Adler beseitigen, herumdrehen, eine Etage höher ziehen, rechts über den Block klettern, nach rechts gehen.



Zur Öffnung springen, den Hund beseitigen, auf herabfallende Mauerreste achten, nach links zur berankten Mauer gehen, hochklettern und oben auf dem Podest unter

der Öffnung absteigen. Will Lara nun zum Areal in der 2. Variante, muss sie sich herumdrehen und zum Hebel links hinter dem steinernen Hund gehen, diesen dann natürlich ziehen. Zum Podest zurückkehren, in die Öffnung ziehen, im Gang dahinter nach links springen, den Block hochziehen, rechts an der berankten Mauer kann Lara nun nach unten klettern, zum Areal der Variante 2, hier gibt es noch ein paar Ausrüstungsgegenstände. Ansonsten herumdrehen, hochziehen, nach Gegenüber springen, hochziehen, zweimal links gehen, unten den Wachmann und rechts hinten kommt auch noch einer, beseitigen. Nach unten fallen lassen, einen weiteren Wachmann beseitigen, vom Kartentisch den [Steinhaufen-Schlüssel](#) aufheben, links neben den Stühlen zu den Holzkisten gehen, die Kiste in der Wand einmal herausziehen. Um den Computertisch laufen, die Kiste abermals einmal ziehen, wieder um den Computertisch laufen, die Türe, die freigelegte Türe mit dem Brecheisen öffnen, den Raum betreten, rechts auf die Kisten steigen, die Kiste rechts unter der Lampe zweimal herausziehen, dahinter die Kiste einmal herausziehen. Auf die Kisten an der linken Seite des Raums klettern, rechts hinten die Kiste einmal schieben, hier gibt es das **zweite Geheimnis**. Diesen Raum verlassen, zu den Bücherregalen gehen, das Areal der Regale betreten, nach links gehen, an der Türe nach rechts gehen, man hört wie sich eine zweite Türe öffnet.



Durch diese Türe gehen, nach links gehen, die erste Türe und eine dritte öffnen sich, den Raum verlassen, ganz links halten, sofort hinter der Türe rechts, an dem mittleren Regal vorbei, dann links, rechts, durch die offene erste Türe, zur offenen dritten gehen. Hält sich Lara nicht an den Weg, schließt die dritte Türe wieder, der Weg ist im unteren Bild noch mal markiert!



Durch die offene dritte Türe gehen, den Gang hoch laufen, oben links an den Blöcken vorbei laufen, den Hund beseitigen, schräg links weiter gehen, die ersten zwei Stufen hochgehen, rechts zur Maueröffnung hochziehen, im Areal hinter der Öffnung links hinten auf die Steinplatte treten.



Hier den Steinhaufen-Schlüssel einsetzen, herumdrehen und die drei Gegner erledigen, das Areal verlassen, durch die Öffnung nach rechts weiter die Stufen hoch

laufen. Aber nicht in die radioaktive Suppe treten, oben einen weiteren Gegner erledigen, von der obersten Stufe nach Gegenüber springen, links durch die Öffnung gehen, aus der, der Gegner kam, hier bekommt Lara das **dritte Geheimnis**. Wenn Lara sich nach unten fallen lässt, kann sie in diesem Areal noch einige Ausrüstungsgegenstände bekommen, dann gibt es einen anderen Weg zum Levelausgang, ich gehe hier aber nicht näher darauf ein, also viel Spaß beim Erkunden. Hat Lara das dritte Geheimnis, herumdrehen, wieder durch die Maueröffnung gehen, nach links über die Mauer ziehen, rechts im Kriechspalt, den Lara mit dem Steinhafen-Schlüssel öffnete, bekommt sie noch einige Ausrüstungsgegenstände, ansonsten



zur Brücke und dem Hubschrauber springen, dann kommt Lara zur

Shakespeare-Klippe!

Level 3-Shakespeare-Klippe

3 Geheimnisse, Raketenwerfer

Herumdrehen, zu der Kistenreihe hinter dem LKW laufen, auf dem Weg den Gegner beseitigen, links zur Türe laufen, links von der Türe den Schalter ziehen, um diese zu öffnen. Den Raum betreten, den Arbeiter beseitigen, geradeaus weiter um die Kisten herum in den nächsten Raum, hier noch mal einen Arbeiter erledigen, die graue Kiste einmal nach links schieben, zum Gitter hin, wieder zurückziehen, das Gitter hat sich geöffnet. Diesen Raum betreten, hinten nach links über die Kiste klettern, zum großen Medipack, hier bekommt Lara das **erste Geheimnis**, den Raum nach links verlassen.



Hier den entgegenkommenden Arbeiter erledigen, rechts herunter gibt es noch Ausrüstungsgegenstände, weiter geht es links hinten, das Gitter zerschießen, im geeigneten Augenblick an den Flammen vorbeilaufen, oben hinter den Bohrer zur beschrifteten Platte am Schacht laufen. Hier mit dem Gesicht zur Wand stellen, hier besser mal abspeichern, einen Rückwärtssalto ausführen, Lara rutscht die beschriftete Platte herunter, an der Kante festhalten, die Leiter schnell herunterklettern, im geeigneten Augenblick an der Flamme vorbeiklettern. Um schneller an der Flamme vorbei zu kommen, Aktionstaste ein paar Mal loslassen und schnell wieder greifen. Soweit nach unten klettern, das Lara gerade noch die Füße auf der Leiter hat, jetzt die Sprungtaste und „Pfeil vorwärts“ drücken, so das Lara abspringt, als auch sich im Sprung herumdrehen. Herumdrehen, abwarten bis der Bohrer nach unten gefahren ist (ist also der Grund, warum die Leiteraktion zügig ablaufen muss), nach links springen, nach unten gehen, in der Mitte wieder hochklettern, rechts den entgegenkommenden Arbeiter erledigen, nach rechts weitergehen, am Zaun nach links springen, hinten auf die Gitterplattform hochziehen, links in den Gang laufen und den Gegner beseitigen.

Den Gang hoch laufen, im geeigneten Augenblick an der Flamme vorbei (wenn Lara auf den linken Block über der Flamme springt und das Gitter zerschießt, bekommt sie noch Ausrüstungsgegenstände), die Rampe herunterrutschen, einen Sprung mit Anlauf über die Gleise machen, sofort noch einen Satz vom Gleiskörper zur gelben Türe ausführen, damit Lara nicht vom Zug erfasst wird. Wenn der Zug vorbeigerast ist herumdrehen, zur Gleise rutschen, nach rechts laufen, ab dem großen Gittertor links an der Wand halten, die Pfeiltaste vorwärts und links benutzen, so das Lara immer eng an der Wand GEHT (Lara aber vorwärts gehen lassen, nicht Seitwärtsschreiten), so kann sie nicht vom Zug erfasst werden. Ist der Zug vorbeigerast, nach links in den Gang springen, hier gibt es das **zweite Geheimnis**.



Links hinter der Dampflok bekommt Lara den **Raketenwerfer**, wer es nicht schafft, bekommt ein savegame [hier](#), wieder zur gelben Türe im Haupttunnel zurückkehren, die Türe mit dem Schalter öffnen. Hinter der Türe rechts die zwei Gegner bekämpfen, zum Quadbike hinter der gelben Kiste gehen, aufsteigen, mit dem Quadbike immer rechts halten, oben Anlauf nehmen, das Quadbike mit der Stoptaste (-) im Stand auf Touren bringen und dann über die Gleise in den gegenüberliegenden Tunnel springen.



Weiter auf der Aktionstaste bleiben, da Lara noch einen weiteren Abgrund überspringen muss, verlässt Lara diesen kleinen Tunnel die Taste „Pfeil rechts“ betätigen, das sie nicht in den nächsten Abgrund stürzt. Einmal herumdrehen, so das Lara auf den Ausgang des kleinen Tunnels blickt, dann rechts über den nächsten Abgrund springen, weiterfahren bis zum stehenden Zug. Vom Quadbike absteigen, den Arbeiter beseitigen, rechts am Zug vorbeilaufen, auf die Kisten klettern, schräg rechts zur Öffnung springen, sofort den Arbeiter beseitigen, damit er links die Tonne nicht entzünden kann. Hinter der Tonne hochziehen, links die Leiter herunterklettern, nach links hangeln, ganz nach unten klettern, nach rechts gehen, bis Lara rechts unten eine Karte erkennt. Mit Anlauf und Handlungstaste dorthin springen (der Sprung kostet ein wenig Blut). Die [Bohrer-Aktivierungs-Karte](#) aufheben, hinten nach rechts hoch springen, herumdrehen, den Schalter am Pfeiler betätigen, zur Stelle, wo Lara die Karte aufhob zurückkehren und zur kleinen dreieckigen Plattform schräg links springen. Von hier zum geöffneten Gittertor springen, durch das Tor gehen, rechts zur brennenden Tonne gehen. Links zur Öffnung hochziehen, im nächsten Raum die zwei Arbeiter beseitigen, nach rechts unten gehen und am Bohrerende hochziehen.



Den Schalter ziehen, zum Steg in der Mitte des Bohrers gehen, wo sich eine Bodenluke geöffnet hat, ganz nach unten gehen, die Karte einsetzen, der Bohrer ist nun vollends aktiviert, wieder nach oben ziehen und zur Stelle gehen die der Bohrer freigelegt hat. Durch das Loch im Boden fallen lassen, Lara rutscht eine Rampe herunter, unten die zwei Ratten erledigen, nach links gehen, den Schalter betätigen, herumdrehen, nach links laufen, am Ende zur beschrifteten Plattform schräg links springen. Rechts zur offenen Gittertüre springen, die [Pumpen-Zugangs-Disk](#) aufheben, wer nun das dritte Geheimnis möchte, muss wieder wie es die Einblendung zeigt nach oben zum stehenden Zug, wo Lara vom Quadbike abstieg, man kann den Level auch jetzt beenden, indem Lara einfach geradeaus läuft. Also zum Geheimnis herumdrehen, zur Leiter schräg rechts springen, hochklettern, oben nach schräg links springen, den Arbeiter beseitigen, an der brennenden Tonne vorbei nach rechts laufen, links zur Leiter gehen. Hochklettern, herumdrehen, schräg nach rechts zur Öffnung springen, bei der Öffnung nach unten fallen lassen, herumdrehen und links die Leiter hochklettern. Oben etwas nach rechts hangeln, von der Leiter zur Öffnung hochziehen, der Weg zum stehenden Zug dürfte bekannt sein, um den Zug laufen und unter der Halogenlampe den Schalter ziehen. Herumdrehen, am Zug entlang laufen, bis am Ende links die Toiletten kommen, zur offenen Türe links gehen (die zwei anderen Türen öffnen auch sobald sich Lara nähert, in der rechten wartet noch ein Arbeiter!), also in der linken Toilette die Disk einsetzen und der Schacht füllt sich mit Wasser. Die Toilette verlassen, geradeaus zum Rand des Schachts gehen,



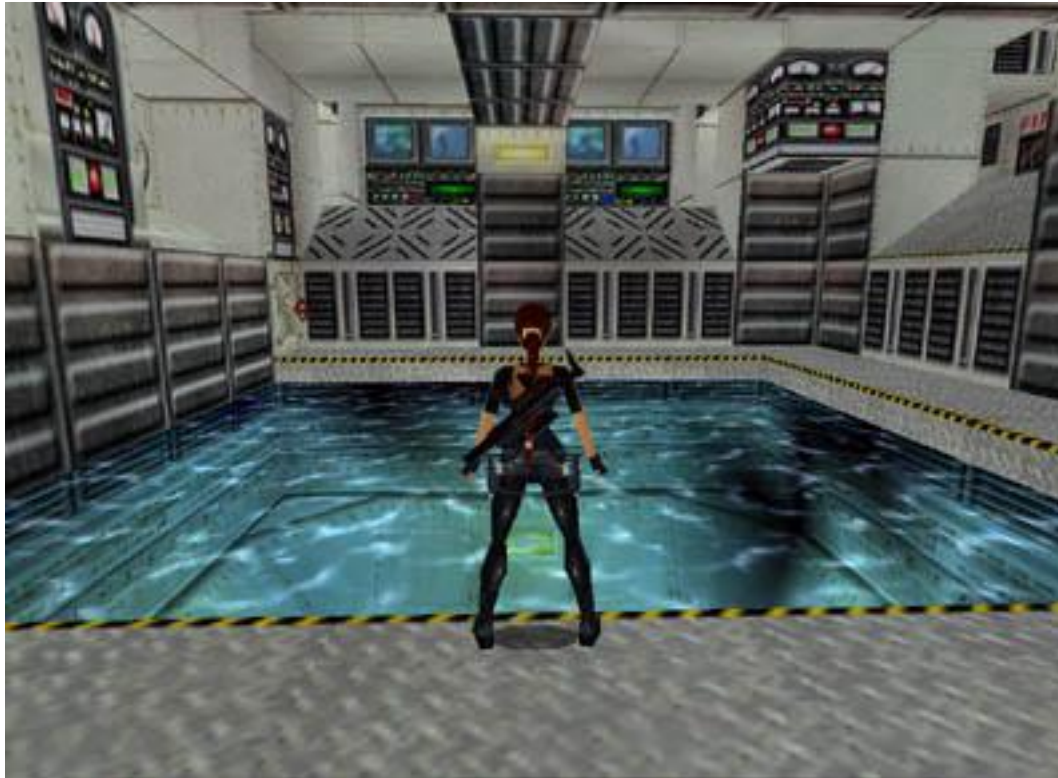
so abspringen, das Lara unten im Wasser landet, nach unten tauchen, herumdrehen, in den Gang tauchen, an dessen Ende auftauchen und nach rechts aus dem Wasser ziehen, hier bekommt Lara das **dritte Geheimnis** , macht Lara geradeaus weiter, kommt noch eine lustige Passage mit Urvögel und einigen Ausrüstungsgegenständen. Sie kann sich aber auch herumdrehen, durch den Gang zurücktauchen, in beiden Fällen kommt sie wieder zu dem Gang, in dem sie die Disk aufhob, der nun unter Wasser steht, Lara muss also dort hinein tauchen und ganz zum Ende durch, denn dann kann sie

Mit den Fischen schlafen!

Level 4-Mit den Fischen schlafen

3 Geheimnisse, Granatwerfer, Desert Eagle

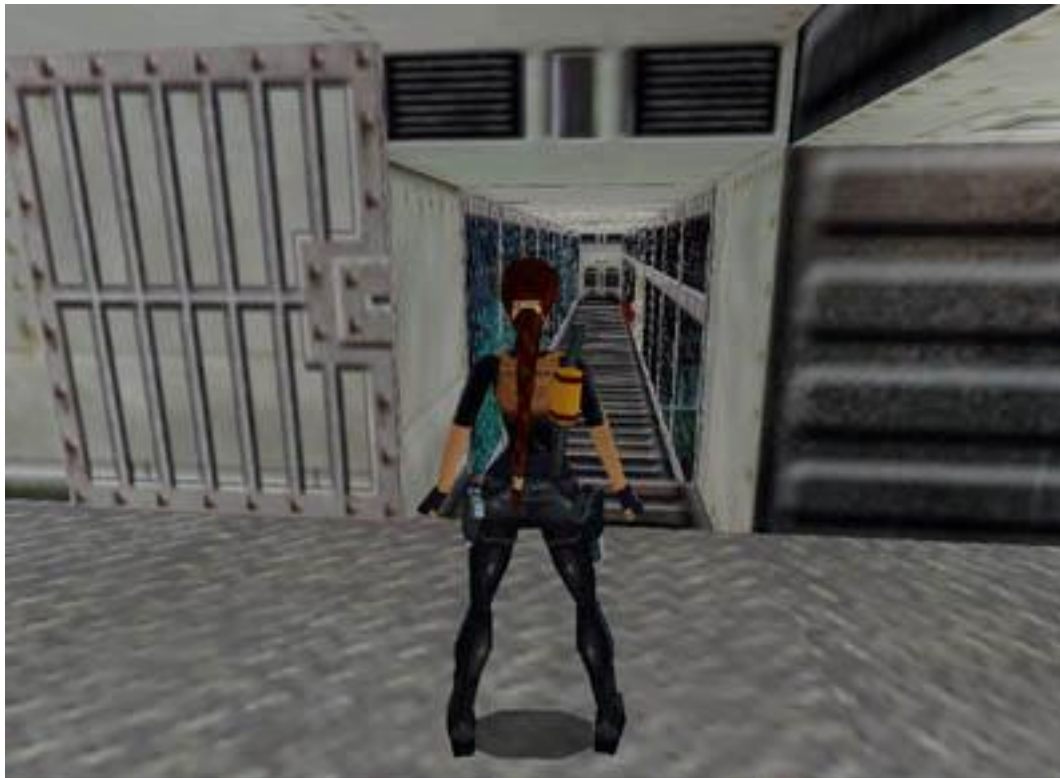
Herumdrehen, nach links laufen, hinten rechts, zweimal links,



im oberen Gang den Wachmann erschießen, oder er wird später zum direkten Gegner, in diesem Raum hinten links an der Schotttüre drehen. Im Wasser gibt es noch einige Ausrüstungsgegenstände, ansonsten den Raum verlassen, zweimal rechts, hinten durch die geöffnete Türe gehen, zweimal rechts, dann Mitte links die Rampe ins Wasser herunter rutschen. Im Wasser unten links am Gitter den Hebel ziehen, noch mal kurz Luft holen, die zwei herannahenden Taucher beseitigen, kurz Luft holen, dann durch die geöffnete Türe im Gitter tauchen, sofort dahinter nach oben und rechts durch die Öffnung tauchen. Rechts, links, schräg rechts, rechts, von der Strömung mitreißen lassen, die Delphine machen nichts, hinten links in den Gang hinunter tauchen, auftauchen und nach links aus dem Wasser ziehen. Hier bekommt Lara das **erste Geheimnis**, wieder ins Wasser gehen, geradeaus (nicht in den Gang, wo Lara herkam), auftauchen, aus dem Wasser ziehen, links, den Wachmann erschießen, hier ins wieder Wasser gehen, am Grund die offene Stelle am Netz suchen, hindurch tauchen und in der Mitte dieses Beckens in dem Schacht auftauchen. Auf dem großen Podest an der Wand den Schalter drücken, wieder ins Wasser gehen, zur



geöffneten Türe tauchen, den Gang hindurch von der Strömung mitreißen lassen und im folgenden Becken in der Mitte im Schacht erst mal auftauchen, zum Luft holen. Wieder abtauchen, im Becken am Kran vorbei ganz nach oben tauchen, hier befindet sich eine Öffnung, durch die Lara in einem kleinen Raum auftauchen kann, in diesem Raum die [gelbe Stromkreis-Glühbirne](#) mitnehmen. Wieder ins Wasser gehen, zum Kran tauchen, links oberhalb des Krans befindet sich eine kleine Nische, wo Lara die [blaue Stromkreis-Glühbirne](#) bekommt, wieder zum Schacht in der Mitte des Beckens tauchen, aus dem Wasser ziehen und die Fassungen der Glühbirnen suchen. Ins Wasser gehen, erst mal die zwei Taucher beseitigen, am Besten noch mal Luft holen, abtauchen, in die Richtung tauchen, wo Lara die zwei Glühbirnen fand, aber diesmal am Grund bleiben, den Lampen folgen, die geöffnete gelbe Türe suchen, rechts davon in den Gang tauchen (Lara muss etwas gegen eine Strömung kämpfen, den Beschuss außer Acht lassen), hier gibt es das [zweite Geheimnis](#). Dem Gang folgen, nach dem Gang gegenüber in die Bodenöffnung tauchen, diesem Gang folgen, auftauchen, erst mal Luft schöpfen, im Raum bekommt Lara noch Ausrüstungsgegenstände. Wieder ins Wasser, nach dem Gang erst mal die zwei Taucher beseitigen, linker Hand den Schrot vom Boden aufheben, sofort nach oben wegtauchen, damit Lara nicht vom herannahenden U-Boot erfasst wird. In diesem Abschnitt bei Bedarf in dem kleinen Raum immer mal wieder Luft holen, über dem gelben U-Boot hinweg rechts zum alten U-Boot tauchen, auf dem alten U-Boot den [Desert Eagle](#) mitnehmen, zurück zum ersten Gang, durch den Lara in diesen Abschnitt kam, wieder hindurchtauchen, rechts nun durch die geöffnete gelbe Türe tauchen, den Gang hoch tauchen und oben erst mal wieder Luft tanken. Links aus dem Wasser ziehen, im Gang linker Hand auf das Fenster des Kontrollraums schießen, bis der Wachmann die Türe öffnet, in den Raum gehen, Wachmann beseitigen, in der Mitte des Raums befindet sich eine Falltüre, noch nicht darauf treten, den Schalter im Kontrollraum drücken, den Raum nach links verlassen.



In diesem Gang, Mitte rechts die zwei Handräder drehen, weiter hinten gibt es noch Ausrüstungsgegenstände, zum Kontrollraum zurückkehren, auf die Falltür treten, im Wasser abtauchen und im Becken erst mal die zwei Fische bekämpfen. Noch mal im Schacht Luft holen, zum hinteren Ende des Gangs tauchen, in dem Lara eben die zwei Handräder gedreht hat, vor dem letzten Stützpfeiler nach rechts in den Gang abtauchen, das Krokodil erledigen und im folgenden Raum den **Granatwerfer** aufheben, der ist dann auch das **dritte Geheimnis**. Schnell wieder zum Falltür-Schacht zum Luft holen, da dieser Tauchgang sehr lange ist muss Lara möglicherweise ein paar Medis nachschieben. Dann zur rechten mit den Handrädern geöffneten Türe tauchen, die **weiße Mutant-Probe** mitnehmen, zur linken geöffneten Türe tauchen, die **rote Mutant-Probe** mitnehmen, rechts den Gang hinabtauchen, im folgenden Raum aus dem Wasser ziehen. Den Gang hinunter laufen, links neben dem Eingang des Raums die rote Probe einsetzen, rechts neben dem Eingang die Kiste vorziehen, um die Käfige laufen und



die weiße Probe einsetzen. Den Raum verlassen, nach dem Gang die Treppe hoch laufen, durch die Öffnung im Gitter gehen, die Wache erschießen, ins Wasser gehen, den [Infada-Stein](#) am Grund mitnehmen. Durch die geöffnete Türe tauchen, im folgenden Raum links den Hebel ziehen, durch die geöffnete Türe tauchen, dahinter den Schacht hoch tauchen und aus dem Wasser ziehen.



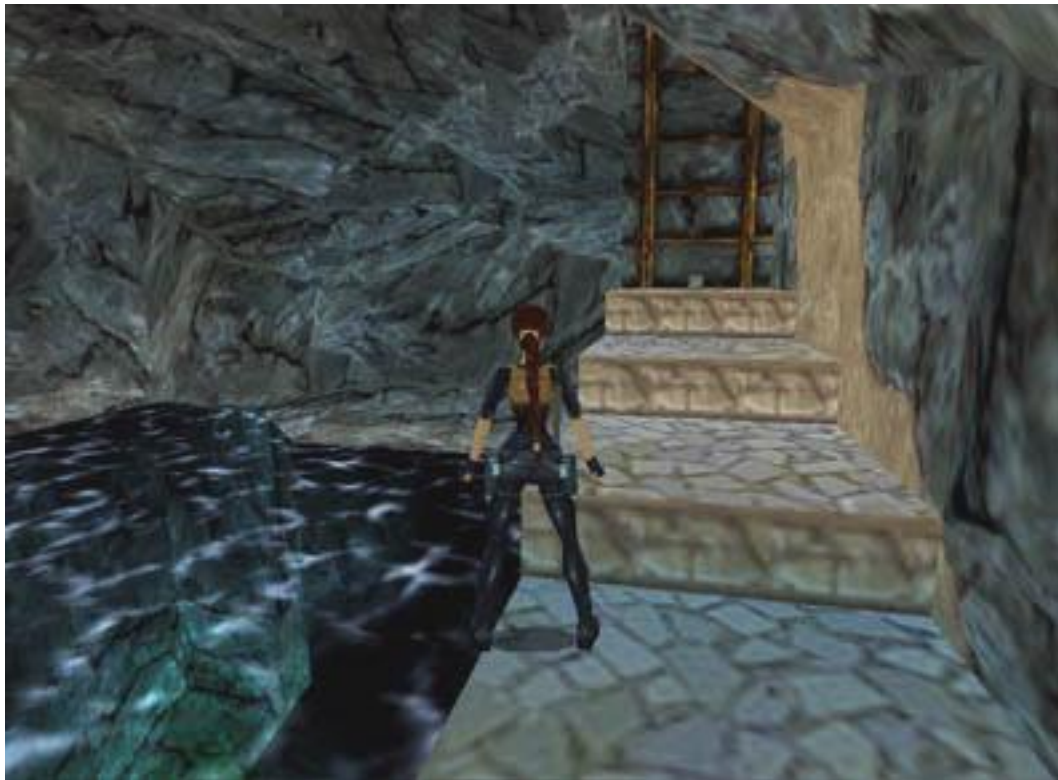
Mit einem Sprung zum Schlauchboot geht es weiter zum

Irrenhaus!

Level 5-Es ist ein Irrenhaus!....

3 Geheimnisse

Vor schwimmen, nach rechts auf die Treppe aus dem Wasser ziehen,

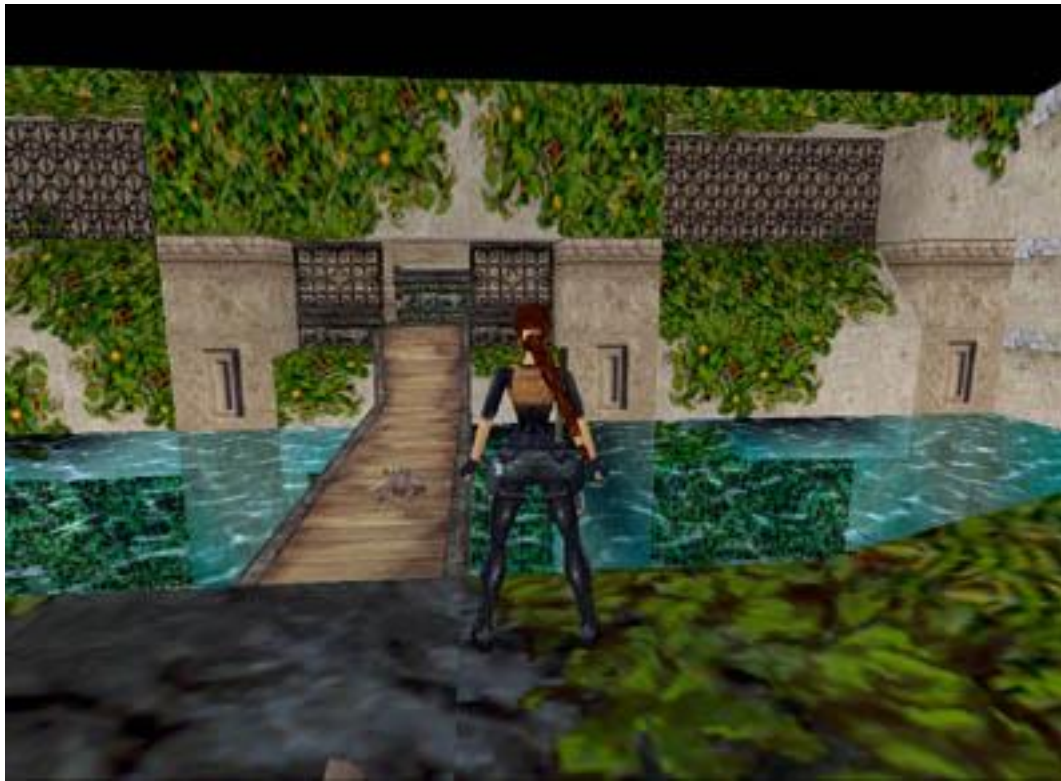


Fackel anzünden, nach links hinten in die Ecke tauchen, bis die [Hand von Rathmore](#) in Sicht kommt, diese mitnehmen und wieder zur Treppe aus dem Wasser ziehen. Oben auf der Treppe die Leiter hochklettern, nach rechts laufen, hinten rechts durch die Öffnung gehen, durch eine weitere Öffnung die Stufen hoch laufen, die zwei weißen Tiger erledigen und links die weiß-blaue Markise hochziehen. Nach rechts gehen, auf das etwas höher gelegene Plateau springen, rechts durch die durchlässige Blätterwand nach unten fallen lassen, den [Zoo-Schlüssel](#) aufheben, wieder zurück ins Areal, wo Lara die zwei Tiger erschoss, herunterfallen lassen und rechts die Gittertür mit dem Schlüssel öffnen. Die Treppe herunter laufen, unten schräg links über die Mauer klettern, den Hebel ziehen, nach links gehen, über die Mauer klettern, durch die geöffnete Tür laufen, links den Block hochziehen und nach rechts hochziehen. Im Labyrinth begegnen Lara zwei weitere Tiger, schräg rechts, schräg links, über den Block klettern, geradeaus, hinten schräg rechts durch die Öffnung das Labyrinth verlassen, zweimal links, den Gang hinunterlaufen, im nächsten Areal, sofort am Eingang vor der Schlingpflanze nach rechts durch die Blätterwand gehen, hier gibt es das **erste Geheimnis**. Nach rechts ganz nach oben ziehen, links hochziehen, nach rechts herunter fallen lassen, an der Statue den Hebel ziehen (wichtig sonst kommt Lara nicht an das 3. Geheimnis), in diesem Bereich findet Lara noch einige Ausrüstungsgegenstände, sonst zum Labyrinth zurückkehren. Durch die Öffnung, durch die Lara das Labyrinth verließ, es wieder betreten, über den Block klettern, zur

Bodenöffnung laufen, durch die Lara zuerst ins Labyrinth kam, nach links über die Bodenöffnung springen, links, schräg rechts, zweimal rechts, links,



zum nächsten Areal. Über die Grube springen, schnell nach rechts zum [ersten Vogelhaus-Schlüssel](#) laufen, bevor die Affen ihn mitnehmen, die Affen erschießen und den Schlüssel mitnehmen. Dann weiter zur Öffnung gegenüber des Eingangs zu diesem Areal laufen, hindurchgehen, nach rechts gehen, an die Decke hängen, zum Ende hangeln, wo dann unter Lara eine Rampe wäre, nach rechts herumdrehen, auf die Rampe fallen lassen und sofort wieder abspringen, so dass Lara die Kante gegenüber ergreift. Im Spalt ganz nach links hangeln, hier kann Lara gefahrlos loslassen, nach unten fallen lassen, durch die Öffnung vor Lara gehen, den Tiger von links beseitigen, nach links die Treppe ganz hoch laufen, oben linker Hand den Hebel ziehen, durch die geöffnete Tür gehen und den Affen erschießen. Rechts, links, rechts hinten durch die Öffnung gehen, auf dem blau gepflasterten links hochziehen, rechts mit der Seilbahn fahren, unten erst mal alle Affen erschießen, gegenüber des Blocks mit dem Hebel in das kleine Bassin springen, nach unten tauchen und den [zweiten Vogelhaus-Schlüssel](#) aufheben. Schnell wieder aus dem Wasser ziehen, bevor die Pyranias Lara vernascht haben,

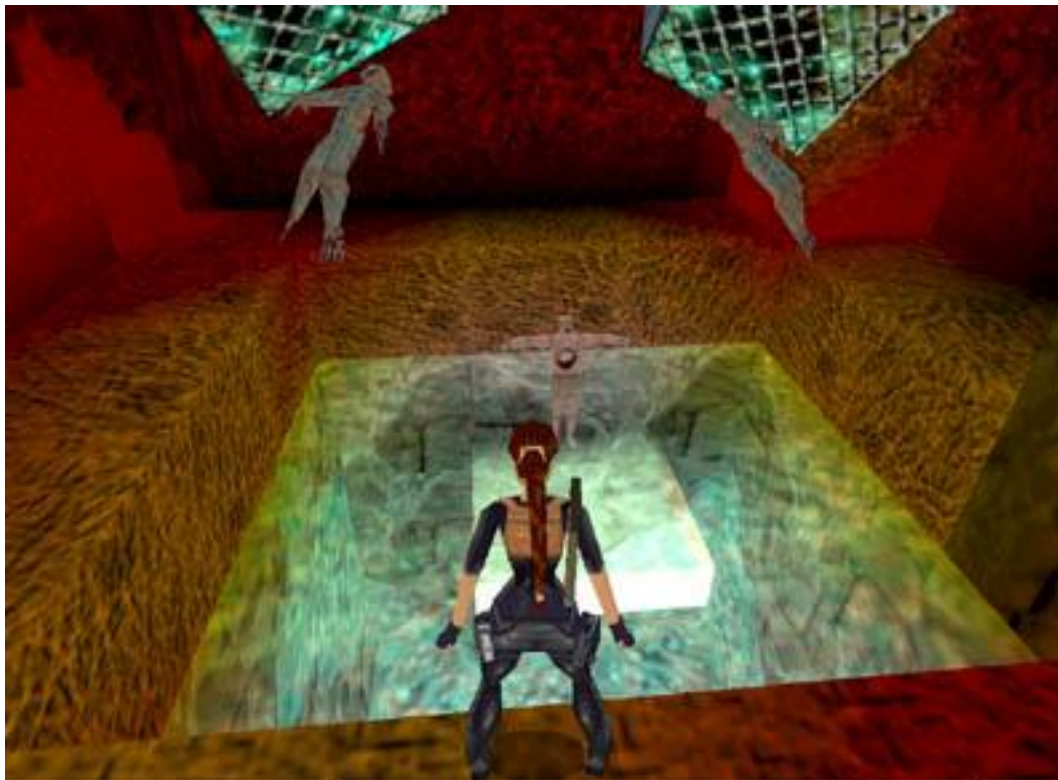


über den Holzsteg gehen, durch die Öffnung die Treppe wieder rechts hoch laufen, in Richtung Seilbahn laufen.



neben der Öffnung zur Seilbahn ist nun das Gitter verschwunden, in das Areal laufen, hier bekommt Lara das **zweite Geheimnis**. Wieder mit der Seilbahn fahren, nun gibt es zwei Möglichkeiten weiter zu machen, Lara kann rechts hinten neben dem Block mit dem Hebel durch die Türe gehen, die automatisch hebt. Dann über das Labyrinth zum

Areal, wo sie die ersten Tiger beseitigte zurückkehren, oder zum Block mit dem Hebel gehen, den Hebel ziehen, einen Satz zurück machen, auf den Block springen und schnell zur geöffneten Türe spurten (Taste „-“). Die Türe ist mit einem Zeitmechanismus versehen, hinter der Türe wieder über die Mauer klettern, oder herum laufen, die Treppe hoch laufen, ins Areal der ersten Tiger gehen zur Tür gegenüber und hier einen Vogelhaus-Schlüssel einsetzen. Das Vogelhaus betreten, über den Steinsteig nach links laufen, die zwei Adler beseitigen, zur Leiter neben dem Podest mit dem kleinen Medi springen, hochklettern, herumdrehen, nach links zur Gitterkonstruktion springen (ohne Handlungstaste), wo sich der Schrot befindet. Herumdrehen, nach links zum festen Blätterpodest springen, weiter zur Seilbahn springen, den Adler erledigen, mit der Seilbahn fahren, an der Statue den zweiten Vogelhaus-Schlüssel einsetzen, nach links herumdrehen, geradeaus die Treppe herunterlaufen, rechts hinter der Bodenöffnung zur Öffnung hochspringen, dem Gang folgen, in die Bodenöffnung vor der Statue springen, nach unten gehen, hier gibt es das **dritte Geheimnis**. Weiter unten gibt es noch ein paar Ausrüstungsgegenstände, zur Bodenöffnung zurückkehren, wo Lara nach rechts zum Geheimnis abbog, hinein fallen lassen, nach unten vorarbeiten, unten links zur Grube mit den Mutanten gehen.



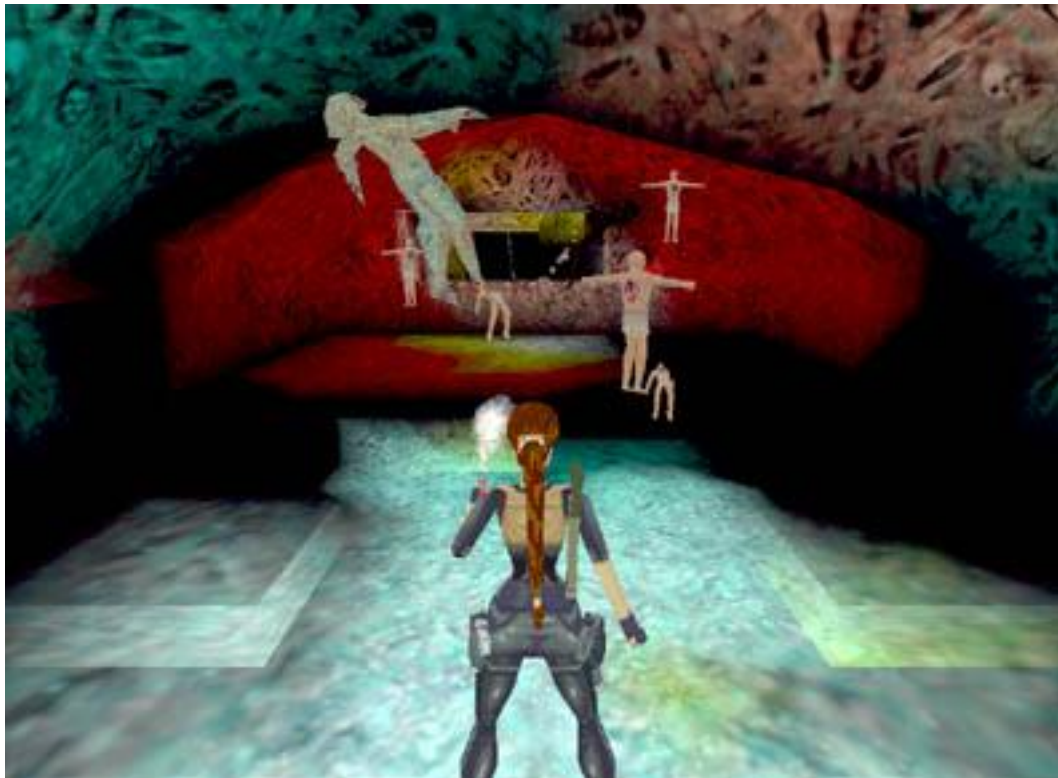
Zum Leichnam mit der offenen Brust herunterspringen und hier die Hand von Rathmore einsetzen, dann geht es weiter zur

Wiedervereinigung!

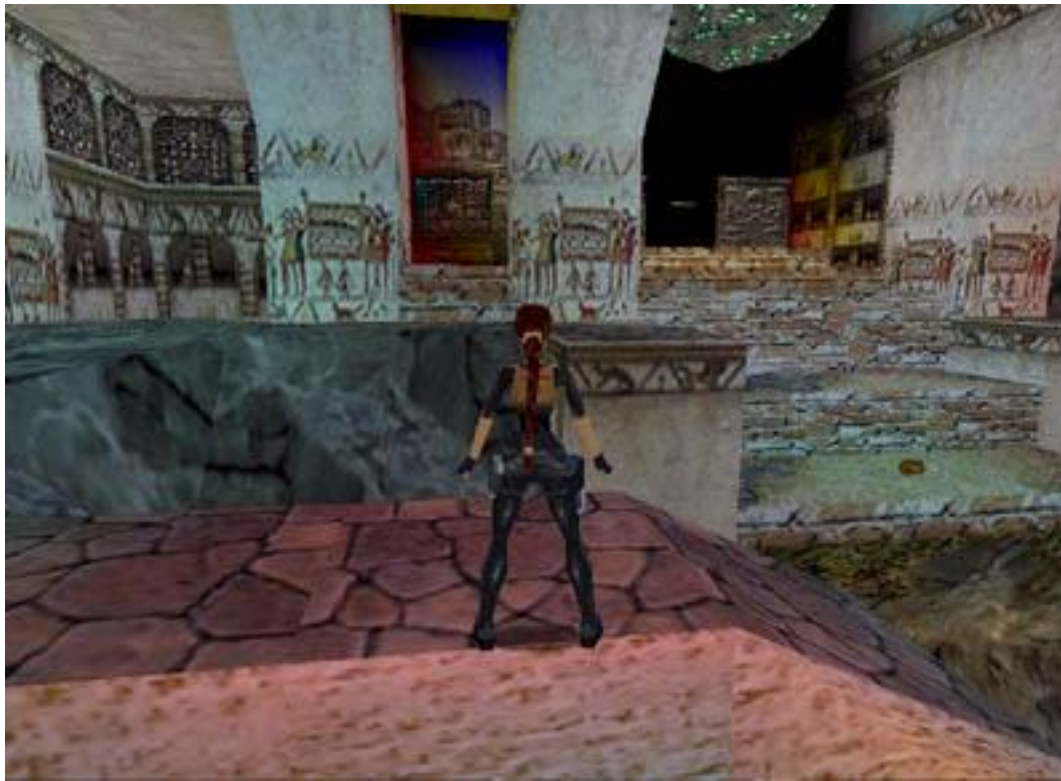
Level 6-Wiedervereinigung

Keine Geheimnisse

Sofort einen Seitwärtssprung nach links oder rechts machen, um der heranrollenden Kugel auszuweichen, auf die zweite Kugel zugehen, wenn diese auslöst, einen Satz zurück und einen Seitwärtssprung machen. Ist die Kugel vorbei, zu der Öffnung gehen, wo sich rechts und links die Gitter befinden, hochziehen, die Treppe nach oben laufen, die Mutanten mit der Fackel lassen sich am Besten mit der Desert Eagle bekämpfen.



Oben eine Fackel anzünden, um die unsichtbaren Plattformen sichtbar zu machen, über die Plattformen zur anderen Seite springen. Links an dem schwingendem Feuertopf vorbei auf die Plattform gegenüber springen, Sophia jetzt schon zu bekämpfen, hat keinen Zweck, ihren Blitzen nur ausweichen und immer mal wieder Blut nachschieben. Zur nächsten Plattform springen, über die Treppe nach oben arbeiten, zum Schluss auf den Steinsteig hochziehen,



vom Steg zu den zwei Säulen gegenüber springen (siehe Bild), zwischen den Säulen hindurch gehen, nicht daneben vorbei, da hier Lara von der Kugel erschlagen wird. Den Mutanten erschießen, nach rechts zum Hebel gehen, ziehen, durch die linke geöffnete Türe gehen, die Mutanten erschießen, hinten links durch die Öffnung laufen, links zur Treppe am Feuertopf vorbei gehen, den Hebel neben der Treppe ziehen, wieder auf die Treppe gehen und die Leiter nach oben klettern. Oben links hochziehen, von der Mauer sofort wieder nach unten springen, um sich vor Sophias Blitzen zu schützen, zur anderen Seite laufen, wenn Sophia nachladen muss, rechts auf die Mauer ziehen, schräg links auf den Steinsteig springen. Über den Steg laufen, dann schräg links in die Öffnung springen,



durch den Gang gehen, hinten links, nach unten fallen lassen, von hier aus dann Sophia bekämpfen, das geht am Besten mit dem Raketenwerfer, da genügt ein Schuss. Zur Stelle hochziehen, wo sich Sophia befand, wieder die [Hand von Rathmore](#) aufheben, komischerweise wird die im Spiel nun P1 genannt, zur geöffneten Türe gehen. Die befindet sich direkt hinter der Stelle, wo sich nun Lara befindet, die Treppe herunter gehen, die Rampe herunter rutschen, aus dem Wasser ziehen, zum Palmenstand herunter gehen.



Zum Ballon gehen, dann ist die Sache beendet und es geht weiter nach

Tomb Raider 4!