

# Level 1-Angkor Wat

## 8 Geheimnisse (8 von 70)

Trainingslevel, Lara mit sweet sixteen, wenn Lara hier alle Geheimnisse findet, gibt es den nächsten Level „Jagd nach der Iris“ in der Profiausführung, Geheimnisse nur in diesem Level als goldene Totenschädel, die aufgehoben werden müssen, in der Hautsache beschreibe ich hier die Fundorte der Geheimnisse, der Rest wird ja von Werner erklärt, also ihm fast immer brav folgen.



Hier geht es los, auf dem Sims links neben der Treppe, hinter Werner liegt der erste Schädel, dorthin gehen und das **erste Geheimnis** aufheben. Weiter Werner von Croy folgen, aber hinter ihm stehen bleiben, bis er die Stacheln freigeschaltet hat, vor dem ersten Sprung, links die Treppe herunterlaufen und im Wasser das **zweite Geheimnis** einsammeln. Werner weiter folgen, die Warzenschweine immer in seine Nähe locken, so das er die beseitigen kann, vor dem nächsten Sprung nach links gehen, die Rampe herunterlaufen, zu den Wasserfällen, hinten rechts,



gibt es das **dritte Geheimnis**, wieder die Rampe hoch laufen und das Training fortsetzen. Nach dem Hochziehen vom Hangelspalt dem Gang folgen, auf dem Grund des Beckens, das Lara durchschwimmen muss, um die Brücke herunter zu klappen, liegt das **vierte Geheimnis**. Die Brücke herunterklappen, Werner weiter folgen, bis beide auf einen Hof im Freien gelangen, immer rechts um das Gebäude laufen, aus dem Lara kam, bis sie in



dieser Ecke das **fünfte Geheimnis** findet, aufheben, nach Werner suchen und weiter im Takt. Nachdem beide zum zweitenmal ein Gebäude betreten, rechts von der Mittelsäule halten, neben der rechten Säule liegt das **sechste Geheimnis**, das Gebäude verlassen, nach Anweisung Werners in den Gang kriechen, erste links hineinkriechen und an dessen Ende das **siebte Geheimnis** aufheben. Zurück kriechen, links, rechts, im nächsten Raum findet Lara ihre Tasche,



rechts den Hebel betätigen und zu Werner zurück kriechen. Nachdem Lara durch die Öffnung gesprintet ist, weiter hoch laufen, kommt sie wieder ins Freie, nach rechts auf den umrandeten Sims gehen, in der Ecke liegt das **achte Geheimnis**. Wieder zu Werner gehen, hat Lara alle acht Schädel, wählt sie nun den Weg der Ketzer, hat sie die Schädel nicht alle beisammen, dann nimmt sie den Pfad der Tugend. Weiter von Croy folgen, im nächsten Raum muss Lara sich links vom Eingang in einen Spalt ziehen, nach der Kriechpassage nach rechts auf den Steinsteig laufen, bis zum Seil, nach den Anweisungen Werners hinüberspringen, man kann auch einfach die Taste „ALT“ drücken, um vom Seil zu springen. Als Vorteilhaft hat es sich für mich erwiesen, das Seil immer leicht rechts vom Kopf anzuvisieren, den Hebel umlegen, dann an die Kante vom Sims hängen und fallen lassen.



Durch die Öffnung gehen, die Rampe herunter rutschen und dann geht es weiter nach

## **Der Jagd nach der Iris!**



# Level 2-Die Jagd nach der Iris

## 0 Geheimnisse

Bei diesem Wettlauf geht es darum, schneller zu sein als von Croy, immer schön in seiner Nähe, besser vor ihm bleiben, sonst verschließt er Türen oder lässt Brücken einstürzen, der Ausgang hat aber keinen Einfluss auf den kommenden Spielverlauf. Die Sprinttaste (-) ist hier natürlich Pflicht, hier nur die Lösung, wenn Lara alle Geheimnisse im Level zuvor fand!



Nach links laufen, in die Öffnung, rechts, kommt Lara aus dem Gang heraus, kurz hinter der Stufe sofort abspringen, um in der Mitte der zwei Stachelgräben aufzukommen, einen Satz zurück und mit Anlauf zur anderen Seite zu springen. Weiter geradeaus sprinten, exakt von der nächsten Kante abspringen, auf der gegenüberliegenden Seite hochziehen, nach rechts in die Öffnung laufen, rechts durch die Tür laufen (wer zu langsam war und die Tür ist verschlossen, der kommt links weiter). Im folgenden Raum darauf achten, nicht ins Wasser zu fallen, links um das Becken laufen, den Block hochziehen, links hochziehen, den Gang entlang laufen, an dessen Ende herumdrehen, so dass Lara sich rückwärts an den Rand des tiefer gelegenen Beckens fallen lassen kann und nicht ins Wasser fällt. Um das Becken laufen, zweimal um die Ecken, am Besten noch über die Ecken springen, links in die Öffnung laufen, dem Gang folgen, über die Brücke laufen, weiter dem Gang folgen.



Im Zickzack über den Steinsteg laufen, durch die offene Türe sprinten, hinter der Türe links, zweimal über einen Stachelgraben springen, dahinter links in eine Öffnung hochziehen, über die Brücke laufen, in die linke Öffnung hochziehen, links, rechts durch die offene Türe und dem Gang folgen.



In das Felsmaul laufen, fallen lassen, nach rechts drehen, dem Gang folgen und zum Schluss links durch einer der beiden Öffnungen hoch laufen.



Den Film genießen und dann geht es weiter nach dem

**[Grabmahl des Seth!](#)**



# Level 3-Das Grabmahl des Seth

## 5 Geheimnisse (13 von 70), Gewehr, Uzis

Lara hat hier einen Führer, möglichst in seiner Nähe bleiben, da er steht's für Licht sorgt.

Geradeaus, neben dem Führer liegt das **Gewehr** in der Grube, weiter linker Hand herunter laufen, in den Gruben befinden sich einige Ausrüstungsgegenstände, dort werden aber auch ein paar Skorpione aktiviert, nach einem kurzen Trailer, erscheint noch ein Hund, den beseitigen und bis ganz nach unten gehen. Hier an der Rampe nach rechts gehen, an der Felswand den Block hochziehen, nach links springen, hier bekommt Lara das **erste Geheimnis**, wieder zur Rampe laufen und in den Gang dahinter gehen. Den Gang nach unten laufen, direkt rechts neben Eingang den nächsten Gang hinunter laufen, in die Sandgrube fallen lassen, sofort nach rechts in die Öffnung gehen und hier das **zweite Geheimnis** abholen. Die Skorpione beseitigen, auf dem kleinen Podest aus der Grube ziehen, in den oberen Raum zurückkehren, wo der Führer wartet, hier ebenfalls die Skorpione erledigen, an der Wand gegenüber, mit den zwei Öffnungen, in die rechte fassen, dies aktiviert die Sandgrube, so das Lara an die Ausrüstungsgegenstände kommt. Also noch mal hinunter laufen, die **erste Hälfte des Okulars** mitnehmen und wieder nach oben gehen. Durch die geöffnete Türe gehen, im nächsten Raum auf den Podest in der Mitte ziehen,



an das Seil springen, zur Öffnung hinüberschwingen, beim Absprung vom Seil die Handlungstaste gedrückt halten, in die Öffnung gehen, hier gibt es das **dritte Geheimnis**. Hinten rechts hochziehen, in diesem Raum kreist eine Messerwalze, also immer darauf achten, bevor ihr eine Aktion beginnt, das diese vorbeigefahren ist, nach



rechts hinten gehen, auf die Schräge springen und den Block hochziehen. Links weiter hochziehen, herumdrehen, zur Plattform gegenüber springen, weiter hochziehen, hier oben kommt die Walze nicht an Lara heran, auf der Gegenseite links herunterlassen, in den Gang gegenüber springen und diesem folgen. Die Hunde erledigen, am Ende links herunterrutschen, linker Hand die [Uzi's](#) aufheben, rechts ins Loch herunter fallen lassen, den Gang nach oben laufen und wieder in den Raum mit dem Podest gehen. Rechts oder links am Podest vorbei nach unten gehen, hinter dem Podest in den Raum laufen, den Führer erst die Messerfalle ausschalten lassen und dann oben die [zweite Hälfte des Okulars](#) mitnehmen. Den Raum nach links verlassen, neben dem Podest auf die Wand mit dem Einsatz für den Okular zugehen,



beide Hälften im Menü (Taste ESC) kombinieren und einsetzen. Im folgenden Raum die Rampe hoch laufen, dann rechts den Gang hinunter,



in diesem Raum links hinunter, unten links in den Gang hinein, diesem folgen, im nächsten Raum warten bis der Führer die Flüssigkeit in Brand gesetzt hat, durch die geöffnete Türe gehen, dem Gang folgen und an der Gabelung nach rechts laufen. Dem Gang weiter folgen, im folgenden Raum rechts den Gang hoch laufen, oben rechts im Raum an dem Seil ziehen, unten setzt der Führer wiederum die Flüssigkeit in Brand, so das hier oben einige Platten durchleuchtet werden. In die Mitte der ersten beleuchteten Platte hinter dem Seil treten, nun nach schräg rechts zur Mitte der nächsten durchleuchteten Platte springen, usw. bis vor die Türe die sich dann öffnet, wichtig ist einigermaßen die Mitten zu treffen, öffnet sich die Türe nicht, aus dem Raum den Gang rechts herunter laufen und unten an dem Seil das Rätsel zurücksetzen. Dann erneut probieren, ist die Türe offen, den **zeitlosen Sand** aufheben, weiter durch die geöffnete Türe nach unten laufen, im folgenden Raum links gehen, an der Felswand mit der Fackel rechts hinunter und nach einem kurzen Anstieg, am Ende neben einer geschlossenen Türe hochziehen. Weiter hochklettern, oben den Hebel rechts umlegen, rechts auf den Kragen der Sphinx gehen, weiter schräg links auf den Kopf springen (etwas in der Luft links drehen), über den Kopf der Sphinx laufen, nach schräg links auf die andere Seite des Kragens springen, zur beleuchteten Stelle laufen, wo es das **vierte Geheimnis** gibt. Auf dem Kragen der Sphinx rückwärts herunter rutschen, an den Kanten kurz festhalten, dann wird es nicht so Blutintensiv, unten links herumdrehen, unter dem Spinnweb hindurch springen und wieder zum Ausgangspunkt des Raums gehen.



Hier wieder an der Fackel rechts gehen, neben der nun offenen Türe hochziehen, hineingehen und hier das **fünfte Geheimnis** abholen. Herumdrehen, wieder links herunterlaufen, dem Gang folgen, im folgenden Raum wartet Lara's Führer, es öffnet sich eine Türe, worauf er flüchtet, Lara geht allerdings unerschrocken durch die offene Türe. Dem Gang weiter folgen, unterwegs die Skorpione erledigen, im nächsten Raum hinunter springen, auf der Gegenseite hochziehen, an der Statue den zeitlosen Sand einsetzen, jetzt wieder in den Raum mit der Sphinx zurückkehren.





Wie in der Animation gezeigt, hat sich eine Öffnung am Maul der Sphinx aufgetan, hier hinein ziehen und dem Gang folgen, dann geht es weiter in die

**Grabkammer!**

# Level 4-Die Grabkammer

## 5 Geheimnisse (18 von 70), Gewehr

Während Lara den Gang hinunter rutscht auf eine Deckenöffnung achten, im geeigneten Augenblick abspringen und in die Öffnung hochziehen. Hier gibt es das **erste Geheimnis**, weiter den Gang herunter rutschen, unten links den Hebel umlegen.



Durch die geöffnete Türe gehen, die Rampe herunter rutschen, die **Hand des Orion** aufheben, nach schräg links springen, eine weitere Rampe herunter rutschen, hier bekommt Lara das **zweite Geheimnis**, auf die Türe zugehen, sie öffnet selbsttätig. Weiter dem Gang folgen, im geeigneten Augenblick über die Stachelfalle springen, dem Gang weiter folgen, rechts und links kann Lara die Vasen zerschießen, dort gibt es noch Ausrüstungsgegenstände. Über eine weitere Stachelfalle springen, unten links die Hand des Orion einsetzen, im geeigneten Augenblick zwischen die rotierenden Messer springen, einen Seitwärtssprung nach links ausführen, das Gewehr aufheben (falls im vorhergehenden Level nicht gefunden), nach unten springen und zum Ausgangspunkt wieder hochziehen. Wieder zwischen die rotierenden Messer springen, weiter geradeaus springen, zwei Seitwärtssprünge zwischen den Messern hindurch ausführen, dann dem Gang weiter folgen.



Im nächsten Raum erst mal nicht dem Sarg in der Mitte nähern, sondern in die Öffnung gegenüber laufen, dem Gang folgen, im nächsten Raum, mit der Statue in der Mitte, hinten links herunter fallen lassen, in den kleinen Raum gehen, denn hier bekommt Lara das **dritte Geheimnis**. Nun im vorhergehenden Raum dem Sarg an den Füßen nähern, im folgenden Trailer nimmt Lara das **Amulett des Horus** an sich, wieder zum Raum mit der Statue in der Mitte zurückkehren, die Statue einmal vorschieben, zweimal nach links schieben und dann zum Sarg den der Trailer angezeigt hat gehen. Auf die Mumie schießen, die sodann erwacht, diese vom Sarg weglocken, anschließend durch diesen Sarg laufen, hinten links nach unten springen, in die Felshöhle gehen, hinten links und geradeaus auf den Tempel zugehen.





Am Tempel rechts und links die Hunde erschießen, nach links laufen, weiter links hoch gehen, sobald rechts eine Grube kommt, dort hinein steigen und nach hinten durch gehen. Hier gibt es das **vierte Geheimnis**, wieder aus der Grube steigen, den Weg nach oben weitergehen, bis Lara vor einer Wand mit zwei Statuen rechts und links steht. Die Wand hochklettern, herumdrehen, zur Gegenseite springen, in den nächsten Raum hochziehen, **die goldene Schlange** vom Podest nehmen, sofort herumdrehen und schräg gegenüber zur Öffnung laufen. Hochziehen, die Mumien kann Lara mit den vorhandenen Schusswaffen nicht bekämpfen (es sei denn man verwendet die Cheats, dann tut es der Granatwerfer), die Rampe herunter rutschen, sofort nach links laufen und unter die Öffnung stellen. Ist der Sand hoch genug links hochziehen, dem Gang nach unten folgen, am Ende an die Kante von der Bodenöffnung hängen (vorher Blut auffrischen), nach unten fallen lassen, links herumdrehen und um die Säule zur Hängebrücke hoch laufen.



Über die Brücke die Treppe hoch laufen, unterwegs die Hunde beseitigen, oben nach links unten fallen lassen.



Nach der Plattform links, mit dem roten Punkt springen, von hier zur Öffnung schräg rechts oben springen (am Besten mit Anlauf), hier gibt es das **fünfte Geheimnis**. Herumdrehen, von hier nach ganz unten rutschen, auf den Block gegenüber hochziehen, weiter hochziehen, nach links gehen, zur einzelnen Plattform springen,

nach links springen, an dem abgesetzten Block hochklettern und bis zum Hebel hochziehen. Diesen umlegen, wie in der Animation gezeigt, nach ganz unten gehen, durch das offene Gatter zur Kletterwand gehen und hochklettern. Den Hebel im nachfolgenden Raum umlegen, herumdrehen, rechts hinten in die Öffnung springen, durch den Gang laufen, im gedrehten Raum nach unten rutschen und hier in die Bodenöffnung fallen lassen. [Die Hand des Sirius](#) aufheben, in den Gang gehen, diesem folgen, am Ende rechter Hand hochklettern, weiter hochklettern, oben zum höheren Block springen, hochziehen, zur geöffneten Türe schräg links springen, hindurchgehen und hinten an der Wand die Bodenöffnung hinunterklettern. Unten herumdrehen, im folgenden Raum am Seil ziehen, der Raum dreht sich abermals, dann schnell, bevor die Mumien kommen, durch die geöffnete Türe laufen und die Wand hochklettern. Oben nach links drehen, zum etwas tiefer gelegenen Podest springen, hochziehen, rechts die Hand des Sirius einsetzen, herumdrehen, links zum heruntergelassenen Seil springen, weiter zum Gang mit dem Podest springen, den [Skarabäus Talisman](#) vom Podest nehmen und dem Gang weiter folgen. Unterwegs die Hunde erledigen, am Ende des Gangs links in den Tempel gehen, über den Block klettern,



hier erst rechts die goldene Schlange, dann links den Skarabäus einsetzen, herumdrehen, mit dem Gewehr die Mumie in Schach halten und warten bis der Sand Lara nach oben befördert hat. Dann rechts hochziehen, dem Gang folgen und dann geht es ins

## [Tal der Könige!](#)



# Level 5-Im Tal der Könige

## 3 Geheimnisse (21 von 70), Gewehr



Bevor es mit der Jeepfahrt losgehen kann, gibt es in diesem Areal einiges zu erledigen, nach unten gehen, einige Gegner machen hier Lara zu schaffen, alle nach und nach erledigen und dann das Areal nach Ausrüstungsgegenständen absuchen. Ziemlich in der Nähe des Ausgangspunkts, müsste ein Gegner den **Zündschlüssel** des Jeeps verloren haben, diesen aufheben, direkt links neben dem Eingang zu diesem Areal (Lara links herumdrehen) befindet sich eine größere Öffnung im Fels, dort hinein ziehen, denn hier bekommt Lara das **erste Geheimnis** und das **Gewehr**. Zurück ins Freie, rechts neben dem Ausgangspunkt auf einen Podest, vor einer Felsöffnung ziehen, rechts herumdrehen, auf den höher gelegenen schrägen Block ziehen und von hier aus aufs Areal über dem Ausgangspunkt ziehen. Hier gibt es das **zweite Geheimnis**,



die Ausrüstungsgegenstände einsammeln, wieder nach unten lassen, zur Fahrertüre des Jeeps gehen und mit dem Zündschlüssel einsteigen. Dem vorrausfahrenden und granatwerfendem Rover folgen, bis hierhin,



aus dem Jeep aussteigen (in den meisten Handbüchern falsch angegeben, es sind die Tasten „ALT“ und „Pfeil links oder rechts“), den Gegner auf der Felsbrücke beseitigen, schräg rechts zur Grube gehen, an die Kante hängen, nach unten und nach



rechts hängen. Dann in die Öffnung ziehen, aber darauf achten, dass Lara lang hängt, also die Füße nicht in der Wand hat und dann hineinziehen, dann gibt es hier das **dritte Geheimnis**. Zum Jeep zurückkehren, einsteigen, über die Felsbrücke fahren, wo Lara den Gegner zuvor erledigte, weiter dem Weg folgen, nach einiger Zeit begegnet Lara dem Rover, diesem weiter folgen, hier werden weiter Granaten geworfen, so dass Lara möglicherweise eine Blutauffrischung braucht.



Hier hinunter geht es dann zum,

## **5. Grabmahl im Tal der Könige!**



# Level 6-Das 5. Grabmahl im Tal der Könige

## 4 Geheimnisse (25 von 70)

Die zwei Stufen hochfahren, links dem Jeep hinterher, an den zwei Statuen rechter Hand vorbei, durch die erste Felspage, die Stützen der Holzbrücke, von der aus Lara beschossen wird, einfach niederfahren. Denn schräg rechts durch die zweite Felspassage fahren, an den zwei Gebäuden linker Hand anhalten und aussteigen, zu Fuß durch die zweite Felspassage zurücklaufen, direkt links auf den Block hochziehen und in den Spalt kriechen, hier gibt es das **erste Geheimnis**, zu den zwei Gebäuden zurückkehren.



Zwischen die zwei Gebäude laufen, links den Gegner beseitigen, rechts durch die Lücke im Gerüst hochziehen, rechts laufen, links um die Ecke, auf den Block klettern, den Gegner beseitigen, weiter nach unten springen, durch die Bodenöffnung im Gerüst ganz nach unten fallen lassen und hier bekommt Lara das **zweite Geheimnis**. Wieder bis auf den Block hochziehen, nach unten fallen lassen, an der Gebäudeecke rechts auf die obere Ebene des Gerüsts hochziehen, bis zu einer Mauernische rechts laufen, hier links zum Seil springen und weiter zum Gerüst des anderen Gebäudes. Rechts zum hochgelegenen Hebel an der Mauer gehen, hochspringen, diesen betätigen, an die Kante des Gerüsts hängen, nach unten fallen lassen, wieder in den Jeep einsteigen und die Fahrt durch das geöffnete Gatter fortsetzen. Im Areal sofort hinter dem Gatter gibt es noch einige Ausrüstungsgegenstände, weiter die Rampe im Gang hochfahren, auf die Stachelkugeln achten, oben Anhalten und aussteigen. Zum

Gang herumdrehen, links am Ende des Gangs befindet sich eine Deckenöffnung, wo die letzte Stachelkugel herauskam,



Lara muss hier hundertprozentig positioniert sein, um hochzuspringen und die Kante zu greifen, mir gelingt es indem ich schräg etwas vor oder zurückgehe. In die Öffnung ziehen, hier gibt es das **dritte Geheimnis**, wieder in den Jeep einsteigen, durch die Felsschlucht fahren, kommt Lara wieder ins Freie, aus dem Jeep steigen.



In dieser Grube, man sieht es links von Lara, befindet sich eine Kletterwand, hinunterklettern, unter die Öffnung klettern, um hinein zu gelangen, muss Lara wieder lang hängen, also ganz kurz die Handlungstaste loslassen und dann hineinziehen. Hier gibt es das **vierte Geheimnis**, wieder hochklettern, in den Jeep einsteigen, um die Geheimnisgrube herum fahren, nach unten, wieder rechts hoch, dem Jeep folgen, geradeaus um die Gruben herum, links hoch durch die Felspassage, über zwei Hügel fahren, auf dem dritten Hügel links über den nächsten Hügel, weiter links über zwei Hügel, dann rechts in den Gang fahren.



Hier hinein fahren, auch wenn es dunkel wird immer weiter fahren, dann geht es weiter nach dem

## **Tempel von Karnak!**



# Level 7-Der Tempel von Karnak

## Teil I und [Teil II](#)

### Der Tempel von Karnak-Teil I

#### 4 Geheimnisse (29 von 70), Gewehr

Nach links über die Blöcke der Mauer hochklettern,



zum Obelisk herunterrutschen, die zwei Skorpione erledigen, den mittleren Eingang links nehmen, über den Block klettern, links gehen, rechts in die Bodenöffnung fallen lassen, rechts in die Öffnung kriechen. Hier gibt es das **erste Geheimnis**, in diesem Raum gibt es noch einige Ausrüstungsgegenstände, also fleißig die Vasen zerschießen, außerdem machen hier einige Skorpione Lara zu schaffen. Zum Obelisk zurückkehren, gegenüber der Eingangsmauer in den Eingang laufen, weiter durch das offene Eisengatter laufen und an der Stelle, wo Lara hochschaut, rechts auf den Block klettern. Links hochziehen, herumdrehen, zum Steg in der Mitte springen, rechts und links in die Maueröffnungen greifen, zu den geöffneten Eisengattern springen, links das **Gewehr** vom Podest nehmen, rechts die **Vase 1** vom Podest nehmen. Wieder nach unten gehen, ins Wasser gehen, abtauchen, rechts in die Öffnung tauchen, immer weiter, bis Lara rechts unten eine Tür öffnen muss (Lara mittig davor setzen, und Handlungstaste drücken), hindurchtauchen, links um die

Ecke und weiter bis links oben eine Öffnung kommt. Hier auftauchen, aus dem Wasser ziehen, hier gibt es das **zweite Geheimnis**, wieder ins Wasser gehen, den Gang bis zum Ende tauchen, rechts oben in die dreieckige Öffnung tauchen und das **dritte Geheimnis** mitnehmen. Zurücktauchen, beim zweiten Geheimnis Luft holen, dann zum Obelisk zurückkehren, gegenüber den drei Eingängen zum Mauerdurchbruch hochklettern,



nach unten gehen, links hinter die Säulen laufen, den Skorpion beseitigen, hinter den Blöcken in die Grube fallen lassen, am anderen Ende hochziehen. Links zwischen dem ersten und zweiten Pfeiler in die Öffnung ziehen, hier bekommt Lara das **vierte Geheimnis**, wieder in die Halle zurückkehren, auf den Block gegenüber der Grube, durch die Lara in diese Halle kam, treten, an die Decke hängen und zur Gegenseite hangeln. Nach rechts zum Schalter hochziehen, den Lara in einer Animation zuvor sah, diesen drücken, herumdrehen, den Skorpion auf der Treppe unterhalb beseitigen, nach unten fallen lassen und die Treppe zur geöffneten Türe hoch laufen. In die Maueröffnung greifen, wieder die Treppe herunter laufen, in die Bodenöffnung fallen lassen, wo zuvor der Kessel heruntergelassen worden ist. Hinter die linke Statue mit dem Rohr gehen und die Vase 1 einsetzen, rechts herumdrehen, rechts oben in die Öffnung ziehen, hindurchkriechen, am anderen Ende herunterlassen, links weitergehen, hinten links hochziehen, rechts hoch, in die Öffnung ziehen und den Gang zum Ende folgen. In die Öffnung hineinkriechen, rechts, herunterlassen, herumdrehen, genau geradeaus auf den Block neben dem Pfeiler ziehen, links herunter fallen lassen, durch den Mauerdurchbruch zum Obelisk zurückkehren. Vorm Obelisk rechts wieder in den Eingang gehen, wo Lara die Vase bekam, nicht durchs offene Eisengatter gehen, sondern rechts,



durch die offene Türe diesen Level zunächst verlassen, später muss Lara noch einmal hierher zurückkehren, jetzt aber weiter in die [große Hypostyle Halle-Teil I](#).

## **Der Tempel von Karnak-Teil II**

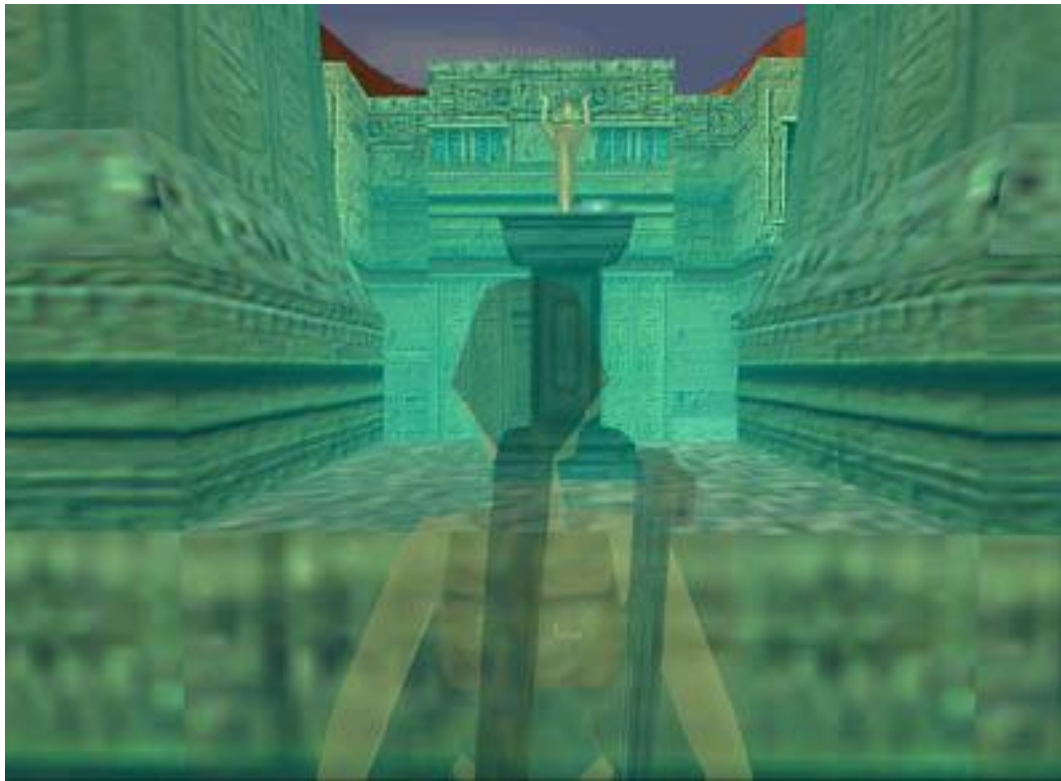
### **0 Geheimnisse (29 von 70)**

Dem Gang folgen, am Ende links aus dem Wasser ziehen, den Block hochziehen, rechts hochziehen, zur Halle herunter fallen lassen, etwas vor gehen, dann links durch das offene Eisengatter zum Rücken der zweiten Statue mit Rohr rechts gehen, hier die Vase 2 einsetzen. Wieder zur Halle zurückkehren,





in der Animation konnte man sehen, das Sand, über die Rohre und dem Kessel ins Wasser gelangte, welches nun fest geworden ist, wie auf dem Bild zu sehen, kann Lara nun über das Wasser wandeln. Zur Statue hochziehen, dahinter in den Gang gehen, am Ende links oder rechts hochziehen, dem Gang weiter folgen, durch die Öffnung rechts (bzw. links) zum Wasser herunterlassen, die drei Krokodile beseitigen, ins Wasser gehen und in die Öffnung unter den zwei Obelisken tauchen. Dem Gang folgen, am Ende aus dem Wasser ziehen, den Schalter drücken, zu den Obelisken zurücktauchen,



dort wo das Gatter herunterfuhr, den [Hypostelschlüssel](#) und die [Sonnenkönigin](#) vom Podest nehmen. Nun zu den zwei Statuen zurückkehren, wo der Sand durch die Rohre in den Kessel und weiter ins Wasser gerieselst ist. Hier den bekannten Weg durch die Öffnung neben der Statue mit der Vase 1 und der Rampe hinter der offenen Türe (Bild 3) nehmen, unterwegs begegnen Lara noch drei Gegner, zur

## [großen Hypostyle Halle-Teil II!](#)

# Level 8-Die große Hypostyle Halle

## Teil I und [Teil II](#)

### Die große Hypostyle Halle-Teil I

**0 Geheimnisse (29 von 70)**

Links hinten hochziehen, ins Freie gehen,



das Gelände nach Ausrüstungsgegenständen absuchen, dann nach rechts (vom Bild ausgehend), in die Öffnung klettern, links zwischen den Pfeilern durch gehen (auf dem Dach gibt es noch einiges zu holen), nach rechts laufen, hinten zweimal links und rechts an der Wand entlang über die Grube springen. Hochziehen, im folgenden Areal rechts zwischen den Blöcken hindurch in die nächste Halle gehen, hier rechts, dann links die Rampe herunterrutschen, das war es erst mal in der Hypostyle Halle weiter geht es zum [Heiligen See-Teil I!](#)

### Die große Hypostyle Halle-Teil II

**0 Geheimnisse (29 von 70)**



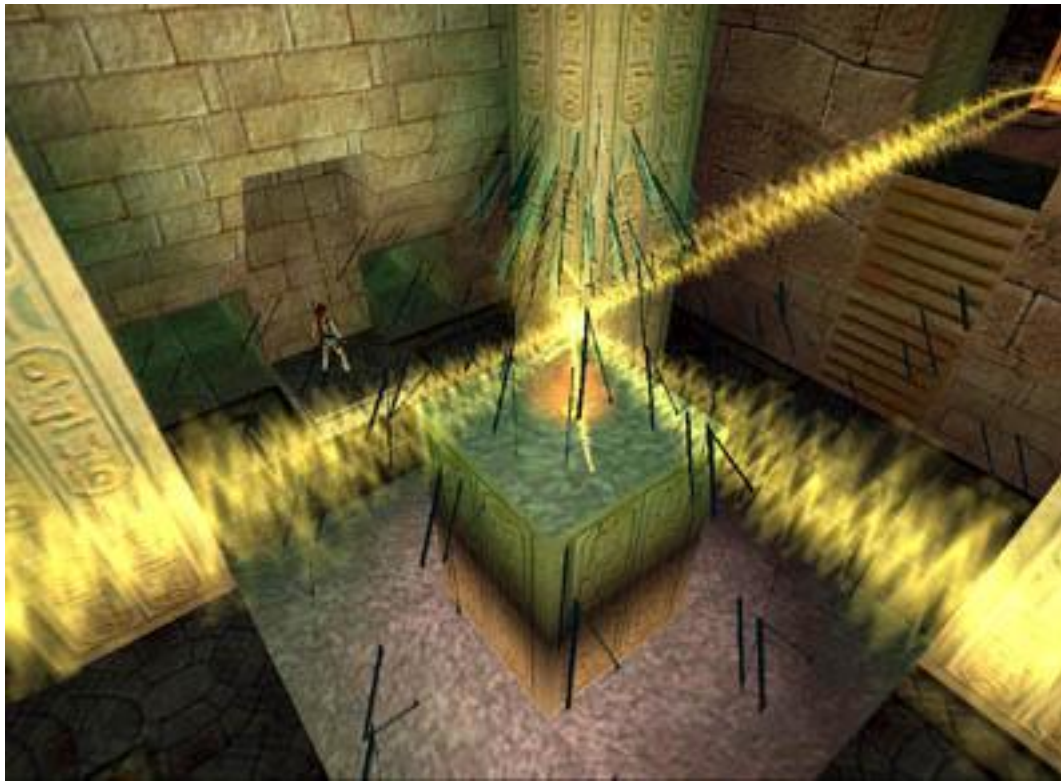
Den bekannten Weg nehmen, bis Lara über die Grube an der Wand entlang springen muss, danach nicht zum Heiligen See gehen, sondern im Areal nach der Grube durch die Blöcke schräg rechts laufen, unterwegs beschäftigen Lara noch vier Gegner, die rot-schwarzen Ninjas nur dann bekämpfen, wenn sie ihr Schwert nicht vor sich drehen. Das erreicht man indem man sich um sie herum bewegt!



Über den Block in die Öffnung klettern, auf der Gegenseite herunterlassen, dem Gang folgen, am Ende rechter Hand den Schlüssel einsetzen, die Halle betreten, hier mach gleich zwei Ninjas Lara zu schaffen, die beseitigen, schräg links gegenüber der Türe in die Öffnung laufen, um die Säule herum, weiter im nächst Areal schräg links in die nächste Öffnung laufen, um die Säule herum und im nächsten Areal gleich am Ausgang auf den Block steigen. Die zwei Ninjas beseitigen, herumdrehen, zur oberen Öffnung springen, hochziehen, herumdrehen, an die Decke hängen, vor hangeln, in der Mitte rechts, am Ende fallen lassen, den Hebel betätigen, herumdrehen, wieder an die Decke hängen, an der ersten Abzweigung nach links hangeln. Am Ende fallen lassen, um die Säule laufen, am Ausgang wieder an die Decke hängen, geradeaus, am Ende links hangeln, an dessen Ende fallen lassen, herumdrehen und den hangelnden Ninja beseitigen. Herumdrehen, links auf den Block steigen, herumdrehen, hochziehen, links über die hochgeklappte Platte laufen, rechts um die Säule springen, den über Lara hangelnden Ninja erledigen, an der runden Säule vorbei, rechts zur Kugel auf der Säule gehen.



Es reichen die Pistolen, um die Kugel von der Säule zu schießen, danach an die Kante der Plattform hängen, nach unten fallen lassen (geringer Blutverlust), zu Stelle gehen, wo die Kugel den Boden eingeschlagen hat, nach unten fallen lassen und in den höher gelegenen Gang ziehen (der andere ist eine Sackgasse). Geradeaus laufen, am Ende links, hier an die Leiter in der Deckenöffnung springen, hochklettern, im nächsten Raum an den Holm gehen der an dem Rad befestigt ist, mit ihm lässt sich der unten quer liegende Obelisk drehen, einmal im Uhrzeigersinn drehen, so das die Spitze unten zur Mitte zeigt. Dem Gang weiter folgen, den nächsten Obelisk zweimal im Uhrzeigersinn drehen, im Gang weiter laufen, den letzten Obelisk einmal im Gegenuhrzeigersinn drehen, dann wieder zurück an den drei Rädern vorbei, die Leiter nach unten klettern, herumdrehen, dem Gang zurück folgen und an dessen Anfang nach rechts zur gläsernen Pyramidenspitze gehen. An dem Seil ziehen,



nach dem Spuk auf den Block klettern, die Sonnenscheibe aufheben, in die Bodenöffnung hinter dem Block fallen lassen, dem Gang folgen, dann geht es weiter nach dem

## **Heiligen See-Teil II!**



# Level 9-Der heilige See

## Teil I und [Teil II](#)

### Der heilige See-Teil I

#### 0 Geheimnisse (29 von 70)

Geradeaus hochziehen, nach links ins Freie gehen, rechts in der Ecke die Fledermäuse abschießen, vom See, links kommt ein Krokodil, das beseitigen und links zum See gehen, hinten rechts.



Nach links ins Wasser gehen (vom Bild ausgehend), ans gegenüberliegende Ufer schwimmen, aus dem Wasser gehen, die drei Krokodile erledigen, nach rechts laufen, hinten noch mal rechts und soweit gehen, bis linker Hand ein Eingang kommt. Hier hinein gehen, geradeaus zur Flamme an der Wand gehen, unterwegs noch die Fledermäuse abschießen, die Stufe hinunterspringen, weiter herunterfallen lassen, herumdrehen, die zwei Stufen herunter laufen, die Rampe herunterrutschen, an die Stange gehen und soweit hochziehen, bis rechts ein Podest mit einer weiteren Stange kommt. Lara mit dem Rücken zum Podest drehen, Rückwärtssalto ausführen, herumdrehen, an diese Stange gehen, hochziehen, bis Lara einen Absatz sieht, wieder mit dem Rücken dazu drehen und mit einem Rückwärtssalto auf den Absatz springen. Hinweis: Drückt man beim Salto statt „Pfeiltaste zurück“ die Pfeiltaste vor“, dreht sich Lara im Fluge! In die Öffnung ziehen, der Kriechpassage folgen, hinten links

herunterlassen, herumdrehen, dem Gang folgen, im folgenden Raum rechts am Seil ziehen, dann wieder durch die Kriechpassage zurück in den Stangenraum. Auf dem Absatz an die Kante hängen, auf das Podest fallen lassen, herumdrehen, nach links auf die Rampe springen, in Wasser rutschen lassen, herumdrehen, geradeaus tauchen, hinten rechts, noch mal rechts, durch den Schacht auftauchen, schnell nach links ans Ufer und aus dem Wasser ziehen. Von hier aus kann Lara das Krokodil abschießen,



zum geöffneten Gatter gehen, ins Wasser gehen, durch das offene Gatter tauchen, geradeaus unter den Block an der Wand tauchen, hier den Hebel unter Wasser ziehen, erst mal auftauchen zum Luft holen. Zum offenen Gatter drehen, vor der Treppe auf dem Grund, hat sich eine Öffnung aufgetan, falls das zweite Krokodil auftaucht, auf einer der Blöcke neben dem Hebelblock aus dem Wasser ziehen und es abschießen. Nun in die Öffnung hineintauchen, unten die Türe aufziehen, hindurchtauchen, links, durch den schmalen Mauerdurchbruch, rechts, etwas hoch tauchen, links, rechts hoch tauchen und am Ende erst mal Luft holen. Wieder zurück tauchen, an der letzten Abzweigung, wo Lara rechts zum Luft holen abgebogen ist, nun geradeaus hoch tauchen, oben rechts, im nächsten Raum kann Lara im Spiegel gegenüber das Loch in der Decke erkennen (Augen auf, es liegt ziemlich in der Mitte), auftauchen und aus dem Wasser ziehen. Den Gang hoch laufen, in den Raum hochziehen, die [Vase 2](#) vom Podest nehmen, die Animation zeigt schon wo es weiter geht, also zurück in die Halle, wo Lara den Hebel unter Wasser gezogen hat. Hier erst mal Luft holen, dann in die Öffnung neben der Treppe am Grund tauchen,



dem Gang folgen, dann geht es zurück zum [Tempel von Karnak-Teil II.](#)

## **Der Heilige See-Teil II**

### **1 Geheimnis (30 von 70), Uzi`s**

Dem Gang folgen, ins Freie gehen, die drei Skorpione erledigen,





zwischen die zwei Obeliskten springen, Sonnenscheibe und Göttin kombinieren, auf die Spitze setzen, dadurch öffnen sich die Türen, zur geöffneten Tür links springen, in den Gang gehen, am Ende an die Stange springen. Herunterrutschen, unten in den Gang links tauchen, hier gibt es **das Geheimnis**, weiter hinten bekommt Lara noch einige Ausrüstungsgegenstände, wieder die Stange hochziehen, mit dem Rücken zum Sims drehen, darauf springen und zu den Obeliskten zurückkehren. Links laufen, durch die geöffnete Tür gegenüber dem Eingang zu diesem Areal gehen, dem Gang folgen, im nächsten Raum rechts um die Säule laufen, auf den Block steigen, rechts auf den schrägen Block klettern, links herumdrehen, an die Decke hängen und zur Öffnung hangeln. Vor der Öffnung kurz loslassen, sofort wieder die Kante der Öffnung greifen, hineinziehen, vor kriechen, bis Lara aufstehen kann, nun kann sie die Fledermäuse erledigen, hinten rechts in die Öffnung ziehen, vor kriechen, aufstehen, herumdrehen, Fledermaus erschießen und hochziehen. Links zur gegenüberliegenden Kante springen, hochziehen, weiter auf den Steg herunter fallen lassen, links zur Öffnung springen, hochziehen, hindurch gehen, die Fledermaus beseitigen, auf den Steg an der Mauer unter der Öffnung springen, an die Kante hängen und herunter fallen lassen (geringer Blutverlust). Herumdrehen, links im Raum die **Uzi's** vom Podest nehmen, den Raum verlassen, links ins Freie, geradeaus,



zwischen den zwei Statuen hindurch auf die Türe zu laufen, dann geht es weiter in den nächsten Level,

## **Das Grabmahl des Semerkhet!**

# Level 10-Das Grabmahl des Semerkhet

## 7 Geheimnisse (37 von 70), Uzi`s

Geradeaus die zwei Rampen herunterrutschen, im folgenden Gang rechts herumdrehen, schnell etwas vor laufen, bis Lara unter die Decke springen kann und in der Lage ist weiter zu hangeln, ohne von den Käfern weiter belästigt zu werden. Am Ende loslassen, Lara rutscht eine weitere Rampe zur Stange herunter, an die Stange springen, zur nächst tieferen Ebene herunterrutschen, von der Stange springen.



Zur Flamme springen, die Fackel aufheben, an der Flamme anzünden, herumdrehen, durch den Bodenspalt nach unten springen (kostet etwas Blut, die Fackel hält zunächst die lästigen Käfer etwas auf Distanz, wer schnell genug ist, kommt hier unten auch ohne Fackel aus und kann weiter die Stange herunterrutschen), zu einem der drei Löcher in der Wand gehen, Fackel wegwerfen (Leertaste), ins Loch greifen, schnell zu den beiden anderen laufen und hineingreifen. Die Stange wieder zur nächsten Ebene hochklettern, von der Stange springen, gegenüber der Flamme durch die geöffnete Türe gehen (Tipp: Vasen zerschießen lohnt sich fast immer), links die Türe aufdrücken (Handlungstaste), dem Gang folgen, am Ende durch die Bodenöffnung fallen lassen und herumdrehen.

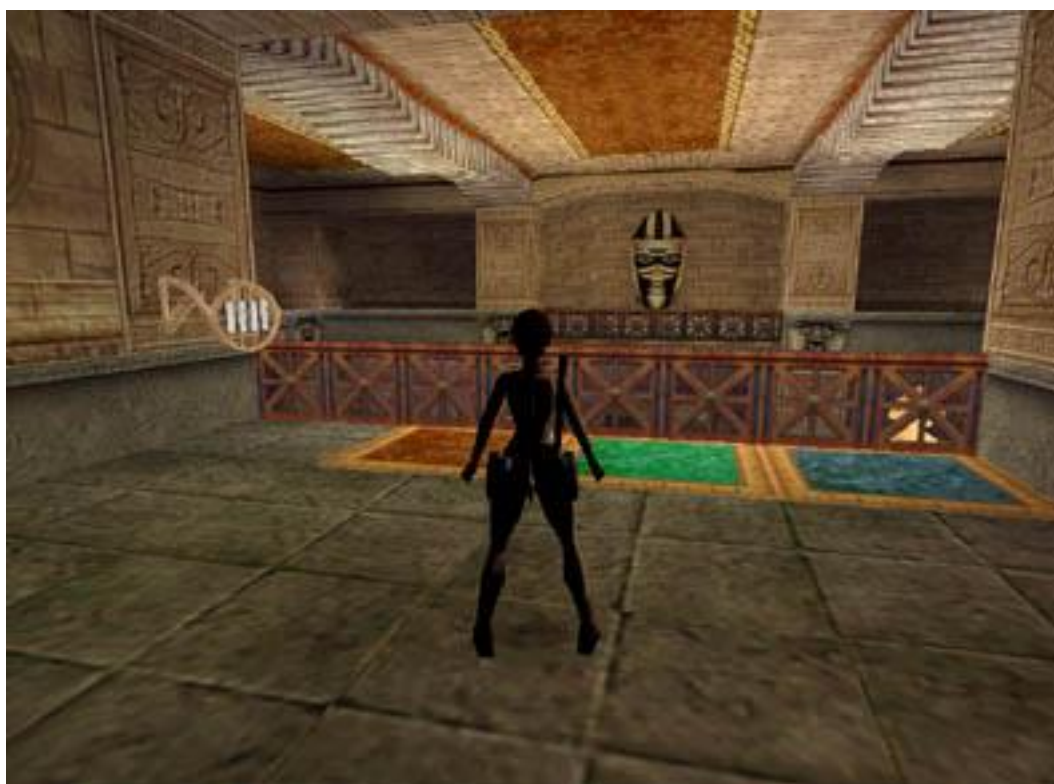




Am linken Bildrand erkennt man eine Leiter an der Wand, dort hin springen, die Leiter hochklettern, nach rechts absteigen, hier gibt es das **erste Geheimnis**, wieder die Leiter herunterklettern, unten an die Kante hängen, ganz nach unten fallen lassen, herumdrehen, über das Spielfeld klettern und gegenüber durch die Öffnung unter dem Kopf an der Wand gehen. Die Leiter an der Wand hochklettern, weiter hochziehen, dem Gang nach links folgen, im folgenden Raum nach unten springen, die zwei Hunde erledigen, zur Wand gegenüber mit den drei Flammen laufen.



Erlischt die rechte Flamme, schnell zum Loch in der Wand laufen, hineinlängen, das schaltet die mittlere Flamme aus, zurück springen, damit Lara nicht Feuer fängt, ins mittlere Loch greifen, damit die Türe rechts der Flammen sich öffnet. Links gibt's noch ein kleines Medi, fängt Lara Feuer, kann sie schnell zu den Wasserbecken am Eingang laufen und sich löschen. Durch die geöffnete Türe gehen, über das Wasserbecken nach links springen, zu den Flammen in die Mitte springen, dort fängt Lara kein Feuer, warten bis rechts die linke Flamme erloschen ist, ins Loch greifen, zwei Sätze zurück machen, herumdrehen, ins mittlere Loch greifen, wo die Flamme abgeschaltet ist. Dann noch ins rechte Loch greifen, dies fährt eine Block im letzten Raum hoch, herumdrehen, warten bis die mittlere Flamme erlischt, ins Loch greifen um den Ausgang zu diesem Raum zu öffnen, gegenüber dem Wasserbecken hochziehen, an die Decke hängen, nach links hangeln und diesen Raum verlassen. Rechts hinter dem hochgefahrenen Gitterblock hochziehen, auf den Gitterblock ziehen, zur Mitte des Raums drehen, nach rechts gegenüber auf den Sims springen, etwas vor gehen, links bei erloschener Flamme ins Loch greifen, zurückspringen und herumdrehen. Nach links gehen, an die Kante hängen, nach rechts hangeln, zweimal um die Ecke hangeln (neuer Move), am Ende hochklettern, in die Öffnung ziehen, hier bekommt Lara das **zweite Geheimnis**, wieder nach unten klettern und nach unten fallen lassen. Links herumdrehen, in den unteren Raum laufen, die **Steintafel mit den Gesetzen des Senet** vom Podest nehmen, anschließend zur Halle mit dem Spielfeld zurückkehren. Über das Spielfeld klettern, gegenüber an der Wand durch die geöffnete Klappe klettern, oben einer Rückwärtssalto von der Wand machen und herumdrehen.



## Das Senet Spiel

Im Menü die Spielregeln auf der Steintafel durchlesen, gewürfelt wird an den Stäben links, durch Betreten der farbigen Bodenplatten, bewegt Lara ihre Spielsteine, wenn

Lara das Spiel gewinnt gehen fünf Geheimnisse verloren, wer beide Varianten ausprobieren möchte bekommt die savegames auf dieser Seite zum herunter laden.

### 1.) Variante-Gewonnenes Spiel

Das savegame gibt es [hier](#), nach unten klettern, linker Hand dem Gang folgen, oben nach links wieder in die Halle treten, über die Gitterblöcke zur Gegenseite springen, hinten links oder rechts nach unten laufen, durch die Bodenöffnung fallen lassen, weiter die Treppe herunter laufen, ganz unten durch die sich automatisch öffnende Türe gehen. Die zwei Hunde erschießen, weiter nach unten laufen, unten geradeaus den Hund beseitigen, nach links gehen, einen weiteren Hund beseitigen, durch die Bodenöffnung fallen lassen, herumdrehen, dem Gang weiter folgen, schnell an den herabrieselnden Käfer vorbei zur Stange laufen. Hochklettern, von der Stange springen, herumdrehen, im nächsten Raum zwischen den zwei Hunden nach unten gehen, links die Rampe hoch laufen, links zur Stange gehen, hochklettern, durch die sich automatisch hebende Türe nach unten fallen lassen.



Die Spielsteine auf das entsprechende farbige Feld mit dem Lichtstahl schieben, stehen die Spielsteine richtig und die Strahlen werden umgelenkt, wieder zum Eingang dieses Raums hochziehen, an der Stange nach unten rutschen, zum Raum gehen, wo die Platte zur Seite gefahren ist. Die zwei Hunde beseitigen, durch die Bodenöffnung neben der Platte fallen lassen, die Kriechpassage passieren, nach unten lassen, herumdrehen, in den Raum rechts laufen und diesen Level beenden.

### 2.) Variante Verlorenes Spiel

Das savegame gibt es [hier](#), an der Wandleiter wieder herunterklettern, herumdrehen, durch die linke vor dem Spielfeld geöffnete Bodenklappe fallen lassen, die Rampen herunterrutschen, am Ende der dritten zur Öffnung abspringen. In den Raum herunter fallen lassen, hier gibt es das **dritte Geheimnis**, die vierte Rampe herunter rutschen, an die Stange springen und herunter rutschen.





Nach links springen (vom Bild aus gesehen), in den Gang gehen, die Treppe hoch laufen, oben die zwei Hunde beseitigen, hinten im Gang den Spielstein des Gegners zwischen die Steinhämmer an der Decke ziehen, den Hebel betätigen und die [Kartusche Stück 1](#) aufheben. Wieder in den Raum nach unten laufen, zum Seil gegenüber springen, von hier zur Türe gegenüber springen, die Türe aufdrücken, hier bekommt Lara das **vierte Geheimnis**, wieder in den großen Raum gehen, an die Kante hängen und nach unten fallen lassen (ganz geringer Blutverlust). Herumdrehen, zur Wandleiter rechts gehen, hochklettern, bis zum ersten Absatz links, nach links um die Ecke klettern, auf den Absatz herunter lassen, herumdrehen, schräg links zur Öffnung oberhalb gehen, hineinziehen, dem Kriechgang folgen und am Ende hochziehen. Zum zweiten Spielstein des Gegners laufen, zwischen die zwei Hämmer ziehen, bzw. schieben, einen Satz zurück machen, nach der Zertrümmerung die [Kartusche Stück 2](#) aufheben, unten bekommt Lara noch Ausrüstungsgegenstände, es lauern aber auch noch ein paar Hunde. Zum großen Raum zurückkehren, nach unten klettern, links an der Türe unter dem Geheimnisraum die zwei Kartuschenstücke zusammenfügen und einsetzen. Die zwei Hunde erledigen, in den Raum hinter der Türe gehen, rechts zur Kante des Stegs gehen, jetzt gibt es eine Schnelligkeitskombi, also folgende Aktionen, bis zur Zertrümmerung des letzten gegnerischen Steins müssen recht schnell erfolgen. Zum Hebel springen, Lara betätigt ihn, fällt herunter, herumdrehen, zur einer der zwei Stangen hinten im Raum laufen, hochklettern, von der Stange springen, den Spielstein zu den Steinhämmern ziehen, bzw. einmal darüber springen und unter die Hämmer schieben, einen Satz zurück machen und die [Ra Kartusche](#) aufheben. Brennen auf dem Steg vor den Hämmern zwei Flammen, war Lara zu langsam, sie kann sich aber unten in den Wasserbecken neben den Stangen löschen und oben über die Flammen springen und die Kartusche aufheben. Diesen Raum verlassen, zur Türe gegenüber gehen, links die Kartusche einsetzen, die zwei Treppen hoch laufen, erreicht Lara den nächsten Raum, beginnt ein roter Feuergeist Lara zu beschäftigen, ihn kann man bekämpfen, indem man ein Wasserbecken sucht, also in den letzten Raum zu den

Becken unten laufen, im Becken warten bis der Feuergeist erloschen ist, wieder die Treppen hoch laufen.



Über die drei Seile nach links springen, zur Stange laufen, herumdrehen, die Fledermäuse erledigen, zur Stange springen, hochklettern, bis ein Sims erscheint, an der Stange mit dem Rücken zum Sims drehen, von der Stange springen, die Fledermäuse erledigen, links zum Hebel springen. Wieder die Stange hochklettern, auf den Sims springen, zur hochgeklappten Plattform vorm Mauerloch gehen, hineingreifen, die Fackel nach unten werfen (Leertaste PC), an der Stange wieder nach unten rutschen, an die Kante hängen und nach unten fallen lassen (kleiner Blutverlust). Die Fackel suchen, aufheben, zur Flamme auf dem Podest unter den Seilen gehen, die Fackel anzünden. Hinweis: Wenn Lara einer der beiden Rampen neben der Flamme hoch läuft, sich in den dahinterliegenden Raum hinabfallen lässt, kann sie noch ein paar Ausrüstungsgegenstände ergattern, aber nur nicht den Hebel ziehen, der einen Feuergeist erweckt. Mit der Fackel unten in Richtung des Raums unterhalb der Stange laufen, kurz davor mit der Fackel die zwei Fackeln an der Mauer rechts und links entfachen, herumdrehen, die Fackel wegwerfen und in die geöffnete Bodenklappe fallen lassen, dem Gang folgen, durch eine weitere Bodenöffnung fallen lassen, weiter dem Gang folgen und hier gibt es das **fünfte Geheimnis**. Wieder in den großen Raum oben zurückkehren, zum Eingang hochziehen, über die drei Seile springen, diesmal vom dritten Seil erst mal geradeaus zwischen die zwei Säule springen, hier bekommt Lara das **sechste Geheimnis**. Wieder ans letzte Seil springen, wieder nach rechts zur Stange springen, die Stange hochklettern, von der Stange wieder auf den Sims springen, am Mauerloch vorbei zur Gegenseite springen, hier dem Sims nach links folgen und rechts den Gang laufen. In die Deckenöffnung ziehen, oben herumdrehen, den Hebel an der Wand betätigen, wieder in die Deckenöffnung hochziehen, auf den Gitterblock klettern,



in diese Deckenöffnung ziehen, hier bekommt Lara das **siebte Geheimnis** und die **Uzi's**, wieder herunterlassen und weiter dem Gang folgen, durch die sich automatisch öffnende Türe herunterfallen lassen, schräg rechts in den Raum laufen und auf geht es zum

## **Wächter des Semerkhet!**



# Level 11-Der Wächter des Semerkhet

## 3 Geheimnisse (40 von 70)

Durch die Bodenöffnung rechts neben dem Steinsarg fallen lassen, dem Gang folgen,



am Besten habe ich die rotierenden Messerfallen geschafft, indem ich Lara einen Schritt davor mit dem Rücken zur Falle postiert habe und im geeigneten Augenblick (wenn die Messer eingeklappt sind) einen Rückwärtssalto ausgeführt habe. Ist die Falle geschafft dem Gang weiter folgen, die nächste Messerfalle passieren, die Rampe herunterrutschen, unten schräg links in die Öffnung oberhalb ziehen, etwas die Rampe hochgehen, rechts in die Öffnung kriechen, aufstehen und im folgenden Raum links hinter das große Handrad gehen.



Dreht Lara am Rad, hebt sich die Türe am linken Bildrand, sie muss sich allerdings beeilen hindurch zu kommen, da sich diese langsam wieder schließt, sobald sie nicht mehr dreht. Also, zur anderen Seite des Rades gehen (lässt sich nur von dieser Seite bedienen), etwa 6-8 mal drehen, loslaufen und dem Steg bis hinter die Türe folgen. Hinter der Türe nach links zum Podest springen, wer den Lauf nicht schafft, bekommt das savegame [hier](#), den [goldenen Vraeus](#) vom Podest nehmen, einen Satz zurück machen, an die Kante hängen und fallen lassen, aber nicht in das dunkle Feld unten. Das sind in der Regel Schwertfallen, herumdrehen, über die dunklen Felder springen, unter das Rad gehen, in die Öffnung ziehen, rechts um die Ecke laufen, rechter Hand die Wandleiter hochklettern, noch einmal hochziehen. Auf der anderen Seite der Kriechpassage herunter lassen, wieder zum Raum mit dem Greifer unter der Decke zurückkehren, hier den Vraeus einsetzen, den [Schlüssel des Wächters](#) von der Karte nehmen, der Lichtstrahl macht dabei nichts aus. Den Schlüssel neben der Bodenklappe einsetzen, durch die geöffnete Bodenklappe fallen lassen, die Rampe herunterrutschen, nach rechts laufen, auf die Erhöhung gehen, wo das kleine Medi liegt, hier an die Decke hängen und zurückhangeln, bis links eine kleine Öffnung kommt, davor hangeln, kurz loslassen und sofort die Kante der Öffnung greifen. Hineinziehen, dem Kriechgang folgen, hier bekommt Lara das [erste Geheimnis](#), im Raum hinter der Kriechpassage die lästigen Fledermäuse beseitigen, Ausrüstungsgegenstände einsammeln, wieder in den großen Gang zurückkehren, bis zur Erhöhung laufen und hier am Besten erst mal abspeichern. Ihr habt es vielleicht schon gemerkt, wenn Lara linker Hand an den Türen vorbei läuft, macht sich etwas Unheilvolles bemerkbar, nun denn nach links weiter gehen, den Hebel rechts vor der Türe ziehen, falls diese nicht



vom Wächter geöffnet wird, der Stier lässt sich nicht mit der Waffe bekämpfen, wäre auch fatal, denn er wird noch gebraucht. Durch die geöffnete Türe laufen (Sprinttaste benutzen), dem Gang folgen, bis Lara rechts in einen Raum kommt, geradeaus zum Loch in der Wand gehen, hineinlängen, hier auf der seitlichen Erhöhung kann Lara verschnaufen, da der Stier sie hier nicht angreift. Mit der Fackel den Gang zurücklaufen, greift der Stier sie an, einfach über ihn hinweg springen, bis hinter die aufgestoßene Türe laufen, auf den Podest klettern, die Fackel anzünden, in den Raum zurückkehren, wo Lara die Fackel bekam, hier die Lampen rechts und links mit der Fackel anzünden und durch die geöffnete Türe nach unten fallen lassen. Dem Gang folgen, denn hier gibt es das **zweite Geheimnis**, hier kann man auch noch mal ruhig abspeichern, da der Stier hierher nicht folgen kann, im Geheimraum die Ausrüstungsgegenstände mitnehmen, wieder in den großen Gang zurückkehren. Diesen bis zum Ende laufen, also noch hinter die Öffnung links oberhalb zum ersten Geheimnis, am Ende vor der Türe herumdrehen, warten bis der Stier kommt (Taste umsehen benutzen, um nach vorne schauen zu können), kurz bevor er Lara auf die Hörner nimmt, über ihn springen. Die Türe hat er nun eingerammt, herumdrehen, warten bis der Stier wieder auf Lara zu kommt, nochmals über ihn springen, durch die offene Türe in den nächsten Raum laufen, hier nacheinander vor die drei Augen an den Säulen stellen, warten bis der Stier auf Lara zu kommt, wieder im letzten Augenblick wegspringen, so dass der Stier die Augenbildnisse zerstört (wird durch ein krachendes Geräusch angezeigt). Durch die rechte geöffnete Türe gegenüber der eingerammten laufen, am Ende des Gangs herumdrehen, links die Wandleiter hochklettern, vor gehen,





nach rechts dem Rundgang folgen, in die erste Deckenöffnung ziehen, hier gibt es das **dritte Geheimnis**, wieder ganz nach unten gehen, durch die linke geöffnete Türe laufen. Dem Gang rechts um die Ecke folgen, die Wandleiter hochklettern und weiter geht es zum

## **Zug in der Wüste!**

Hinweis: Nach dem folgenden Film stürzt das Spiel auf einigen Systemen ab, ein savegame vom Anfang des nächsten Levels gibt es [hier](#)!

# Level 12-Ein Zug in der Wüste

## 3 Geheimnisse (43 von 70) Gewehr, Brecheisen, Granatwerfer

Herumdrehen, den Hebel betätigen, durch die geöffnete Türe zum nächsten Waggon springen, die Türe öffnen, diesen Waggon nur passieren, links in den Abteilen gibt es noch Ausrüstungsgegenstände (Kisten zerschließen), am Ende des Waggons den Ninja erledigen, durch die Türe gehen und zum nächsten Wagen springen.



Weiter zum dritten Wagen springen, die zwei Ninjas erledigen, zum nächsten Waggon rechts oder links an die Leiter springen, hochklettern, über diesen Waggon gehen, wenn die Ninjas auftauchen, diese nacheinander erledigen und zum tiefer gelegenen Waggon springen. Hier rechts oder links an die Kante hängen, ans andere Ende hangeln, hochziehen, rechts herumdrehen, links den letzten Waggon hochklettern, zuerst ans Ende gehen, den Ninja beseitigen, an die Kante hängen und zur Öffnung herunter klettern. Unter die Öffnung klettern, hineinziehen, hier gibt es das **erste Geheimnis**, wieder auf den Waggon klettern, rechts an die Kante hängen, über die Öffnung hangeln, kurz loslassen, die Kante der Öffnung greifen, hineinziehen, in den Waggon gehen, das **Gewehr** und **Brecheisen** aufheben. Vor den Sockel des Hebels stellen, mit der Brechstange betätigen, den Ninja beseitigen, durch die geöffnete Türe zum vorletzten Waggon springen. Nun muss Lara den Rückweg antreten, auf die Abdeckung des Waggons springen, darüber klettern, nach unten rutschen, in den nächsten Waggon durch die geöffnete Türe springen, den Ninja beseitigen, hinten links die Kiste mit dem Brecheisen öffnen, hineingehen, hier bekommt Lara das **zweite Geheimnis** und den **Granatwerfer**. Durch die

Deckenöffnung dieses Waggons hochziehen, mit dem Granatwerfer kann Lara nun die Ninjas leicht erledigen, zum nächsten Waggon springen, zum ersten Waggon zurückkehren, rechts die Kiste mit dem Brecheisen öffnen,



hier gibt es das dritte Geheimnis, zum Sockel ohne Hebel gehen, hier das Brecheisen einsetzen, auf die geöffnete Türe zugehen und weiter geht es nach

## **Alexandria!**

Hinweis: Auch nach diesem Level hängt oder stürzt das Spiel manchmal ab, savegame vom Anfang des nächsten Level gibt es [hier](#)!



# Level 13-Alexandria

## 1 Geheimnis (44 von 70), Laser

Geradeaus, links die Treppe hoch laufen, rechts,



den Gegner erledigen, der über den Platz am Brunnen vorbei läuft, in das Gebäude gegenüber gehen (Bild), die Türe öffnen, die Treppe hoch laufen und den Film genießen. Danach den [Laser](#) vom Schrank gegenüber nehmen, jetzt auf den Balkon treten, links gehen, die zwei Gegner gegenüber erledigen,



rechts neben der Säule sieht man schon den Hebel, der zum Geheimnis betätigt werden muss. Zur Gegenseite springen, rechts an die Kante des Daches springen, nach rechts um die Ecke hangeln, über dem Hebel loslassen, sofort wieder zugreifen, um den Hebel zu betätigen, in das Gebäude gehen, vor das Lara zum Stehen kommt, links den Gegner beseitigen und geradeaus durch die vom Hebel geöffnete Türe gehen. Hier gibt es das **Geheimnis**, das Gebäude wieder verlassen, die Gegend noch nach Ausrüstungsgegenständen absuchen, ansonsten rechts um das Gebäude gehen, hinten links, rechts, den Gegner beseitigen, links, rechts, dem Gang folgen und dann geht es weiter in die

## Küstenruinen!

# Level 14-Die Küstenruinen

Teil I, [Teil II](#) und [Teil III](#)

## Die Küstenruinen-Teil I

**0 Geheimnisse (44 von 70), Armbrust**

Den Gang herunterlaufen, links, rechts auf den Hof laufen, vor der zweiten Palme rechts durch die Öffnung gehen, hinten rechts geht es dann



Ägyptischen Abenteuer, die Latten am Eingang zerschießen, durch die freigelegte Öffnung nach links gehen, geradeaus die Treppe heruntergehen. Links die Treppe am Sarg vorbei hoch laufen, links, rechter Hand die Latten am ersten Eingang zerschießen, den Raum betreten. Rechts im Spiegel kann Lara die Fallen im Raum erkennen, rechts hinten im Raum liegt der einzusammelnde Gegenstand, mit Hilfe des Spiegels zu diesem Punkt gehen, die [Armbrust](#) aufheben und diesen Raum wieder verlassen. Wieder die Treppe am Sarg vorbei hinunterlaufen, rechts an der kleinen Pyramide vorbei zur Rampe gehen, die Armbrust mit dem Laser kombinieren, falls vorhanden Explosivammo auswählen, mit leichter Ammo wird die folgende Aktion etwas schwierig. Die Rampe herunterrutschen, mit der Schauen Taste die Zielvorrichtung aufrufen, auf die Ziele gegenüber einmal schießen, dann kann Lara sich nach unten fallen lassen, den Raum durchqueren und an der Maske die Münze aufheben. Mit der leichten Ammo, muss Lara jedes Ziel einzeln anvisieren und



abschießen, es gibt da aber ein Zeitlimit, nachdem die Plattform wieder nach unten klappt und Lara in den Stacheln stirbt, wer hier ein Problem hat bekommt das savegame [hier](#). Nachdem Lara die Münze aufgehoben hat herumdrehen, rechts zur Öffnung oberhalb gehen, hineinziehen, durch den Kriechgang den Raum verlassen, links die Rampe hoch laufen, oben wieder die Treppe am Sarg vorbei hochgehen, links im Gang durch die zweite Öffnung rechts gehen.



Hier die Münze einwerfen, herumdrehen, am Seil hochklettern, nicht zu hoch, damit Lara noch rückwärts vom Seil springen kann, rechts den [defekten Griff](#) aufheben, in der Nische links mit dem Brecheisen den [Wandhaken](#) aus der Wand brechen. Das Seil herunterrutschen, den Raum verlassen, rechts, links die Treppe hoch laufen, rechts am Ausgang erst mal vorbei gehen, rechts hinten vor das Gitter stellen, den defekten Griff und Wandhaken kombinieren, damit den Schlüssel hinter dem Gitter angeln, den Torschlüssel aufheben und durch den Ausgang das Areal verlassen. Links, zweimal rechts, links auf den Hof laufen, hier rechts weiter gehen, hinten durch den rechten Bogen laufen, die Treppe herunter gehen, rechts zum Wasserbecken gehen, zur Gegenseite schwimmen, aus dem Wasser ziehen, schräg links an die Kante der Öffnung springen, hineinziehen, den Kriechgang passieren und rechts herunterlassen. Herumdrehen, links die Leiter hochklettern, die Treppe herunterlaufen, rechts ins Freie gehen, links, rechts hoch laufen, sofort wieder links, an dem kleinen Hügel rechts vorbeilaufen, rechts auf das Gebäude zulaufen, vorm Gebäude rechts hochspringen, zur Öffnung am oberen Gebäude laufen (an einem weiteren Hügel rechts vorbei). Durch die Öffnung gehen,



die Skelette kann Lara auf sich zukommen lassen, dann mit dem Granatwerfer leit erledigen, die Treppe links hochgehen, oben links zur Plattform springen, an welcher der Felsblock aufgehängt ist, hochziehen und zur nächsten Plattform springen, die ins Hofinnere ragt. Links zum Sims springen, in den Gang rechts gehen, hinten links die Eisentüre mit dem Schlüssel aufschließen, dem Gang folgen und es geht in

**[Die Katakomben-Teil I!](#)**

## **Die Küstenruinen-Teil II**

### **0 Geheimnisse (44 von 70)**

Ins Freie gehen, über die Plattform geradeaus, nach rechts springen, über die Treppe wieder nach unten laufen,



hier die Leiter nach unten klettern, herumdrehen und auf der zweite Stufe rechts die Fackel aufheben. Am Feuer hinten rechts die Fackel entzünden (aufpassen das Lara sich nicht entzündet), unter das Seilende neben der Leiter gehen, einmal hochspringen um das Seil zu entzünden, abwarten, bis der Felsblock herunterfällt, erst danach auf den Block klettern und in die Öffnung ziehen. Auf der anderen Seite herunterlassen, links mit der Brechstange die Eisentüre öffnen, die geöffnete Türe passieren, hochziehen und am anderen Ende der kurzen Kriechpassage wieder herunterlassen. Dem Gang folgen, weiter geht es in die [Katakomben-Teil II!](#)

## Die Küstenruinen-Teil III

### 1 Geheimnis (53 von 70)

Schon der Fall in Wasser zählt als das **Geheimnis**, aus dem Wasser ziehen, zur Mitte gehen, die **zerbrochene Brille** aufheben, diese hat allerdings keinerlei Bedeutung. Herumdrehen, ein paar Schritte vorgehen, an die Leiter oberhalb springen, hochklettern, oben rechts dem Gang folgen, nach links herunter fallen lassen, ans Wasser gehen,





genau geradeaus vor Lara im Wasser, hinten am Fels befindet sich eine Öffnung unter Wasser, dort hin tauchen, dem Gang folgen, im Unterwasserraum mit den Blöcken hinten links in dem Gang weiter tauchen, rechts von der Strömung mitreißen lassen und dann geht es zum

## **Isistempel von Pharos-Teil I!**

# Level 15-Die Katakomben

## Teil I und [Teil II](#)

### Die Katakomben-Teil I

#### 0 Geheimnisse (44 von 70)

Rechts dem Gang folgen, in den Raum nach unten fallen lassen, rechts in den kleinen Nebenraum gehen, hier sinkt der Boden unter Laras Gewicht ab, also muss er abgestützt werden, die Schalterplatte links hinten drücken, die oberen Katakomben zunächst wieder durch den bekannten Gang nach den [Küstenruinen-Teil II](#) verlassen.

### Die Katakomben-Teil II

#### 4 Geheimnisse (48 von 70), Gewehr

Hinweis: Die Skelette in diesem Level sind zahlreich und lästig, sie lassen sich am Besten mit der Armbrust-Explosivammo, oder mit dem Granatwerfer beseitigen. Einfache Munition legt sie nur kurz hin oder man kann sie damit in eine Grube schießen.

Dem Gang folgen, im Raum die Säule auf die dunkle Bodenplatte ziehen, den unteren Teil der Katakomben wieder verlassen und den bekannten Weg durch die Küstenruinen zu den oberen Katakomben nehmen. In den Raum mit dem zuvor beweglichen Boden laufen, rechts die Säule einmal hervorziehen, dann nach ganz vorne durchschieben (in den Eingangsraum der oberen Katakomben), auf die Bodenplatte mit dem Bildnis. Aus der Säule erscheint nun ein heller Feuergeist, herumdrehen, links die Stufen hoch, durch die geöffnete Türe laufen, nach unten fallen lassen, nach rechts an der Stange vorbei die Stufen hoch laufen, links, im nächsten Raum hinten rechts Lara in die Nähe der kleinen goldenen Statue stellen und



warten bis der Feuergeist darin verschwindet. Zur Stange gehen, an der Lara eben vorbeilief, daran springen, herunterrutschen, in dem kurzen Gang durch die sich hebende Wand ans andere Ende gehen, Lara wird in einer Art Fahrstuhl befördert, den Hebel umlegen und zu den Seilen gehen. Zum ersten Seil springen, der Sprung zum zweiten Seil hat so seine Tücken, da die Ansicht irritierend ist, richtet man Lara genau deckungsgleich aus, so stellt man bald fest, das sie rechts am zweiten Seil vorbei springt.





Wie auf dem oberen Bild zu sehen ist, muss sich das zweite Seil rechts neben Laras Kopf befinden, die Ausrichtung bei beruhigtem Seil vornehmen, zum zweiten Seil springen, zur Öffnung links oberhalb ausrichten, an die Kante springen und in die Öffnung hineinziehen. Ein Spielstand an diesem Punkt gibt es [hier](#), auf der anderen Seite herunterlassen, hier bekommt Lara das **erste Geheimnis** und das **Gewehr**. An die Kante der Bodenöffnung hängen, fallen lassen, herumdrehen, links die Treppe hoch laufen, rechts durch die Bodenöffnung die Rampe herunter rutschen, im Wasser links schwimmen und dann linker Hand aus dem Wasser ziehen. Die Stufen hoch gehen, oben links auf den Steg springen, mit der Armbrust und Laser (Explosivammo) das Skelett auf der mittleren Plattform beseitigen, rechts an der Wand zur Plattform springen und weiter zum Hebel. Diesen umlegen, über die herausgefahrenen Blöcke zur Vase springen, ein weiteres Skelett auf der mittleren Plattform erledigen, unter die Decke hängen und nach links zur anderen Seite hangeln. Kurz vor dem Hebel kommt ein heller Feuergeist zum Vorschein, ihn zunächst ignorieren, fallen lassen, Hebel betätigen, nach rechts ins Wasser fallen lassen, schräg rechts gegenüber in einen kleinen Raum unter Wasser tauchen und an der Statue warten bis der Geist verschwunden ist. Den Raum verlassen, schräg links an der Treppe wieder aus dem Wasser ziehen, die Treppe hoch laufen, von der Ecke des Stegs links, zur mittleren Plattform springen,



weiter zur kleinen Plattform gegenüber springen, schräg links zum herausgefahrenen Block springen, rechts zum nächsten Block springen, hochziehen, zum Steg gegenüber springen, links in die etwas tiefer gelegene Nische springen, an die Kante hängen und nach rechts hangeln. Um die Ecke hangeln, am Ende fallen lassen, rechts weiter gehen, hinten links in den nächsten Raum gehen, nach unten fallen lassen, die zwei erwachten Skelette gegenüber beseitigen, über das Seil zum Podest in der Mitte springen und den **ersten Dreizack** mitnehmen. Nach links auf den Sims springen, rechts nach hinten gehen, linker Hand die Leiter an der Wand hochklettern, in den

nächsten Raum gehen, das Skelett beseitigen, den **zweiten Dreizack** aufnehmen, die Stange hochklettern, ganz oben in den Gang springen, diesem folgen und durch die sich öffnende Türe gehen. Das erwachende Skelett beseitigen, wieder die Stange herunterrutschen, zur Seilhalle gehen, links das Skelett erledigen, nach rechts zur Leiter an der Wand springen, herunterklettern, links die herannahenden Skelette erledigen, an der Wand entlang zur Wasserpfütze gehen und daneben die kleine Leiter hochklettern. Die Stufen herunterlaufen, links, sofort wieder links durch die Öffnung gehen, das Skelett beseitigen, geradeaus nach hinten laufen, rechts, im schmalen Gang rechts, in der Mitte, in die Öffnung gehen, hinten an der Wand hochklettern, in die Halle gehen, das erwachende Skelett gegenüber bekämpfen.



Über die Simse nach hinten links springen, unterwegs zwei weitere Skelette erledigen, links die Leiter hochklettern, oben einen Rückwärtssalto von der Leiter machen, herumdrehen, in die Öffnung gehen, rechts den **dritten Dreizack** mitnehmen. Wieder zur Halle gehen, links zur mittleren Plattform springen, rechts zur Plattform springen, Skelett links bekämpfen, weiter zur nächsten Plattform springen, an das Seil springen, zur Plattform gegenüber springen und das Skelett links beseitigen. Herumdrehen, nach rechts in die Öffnung springen, die Stange nach oben klettern, oben von der Stange springen, hier kann Lara mit Explosivammo das Skelett am Boden zwischen den Vasen schon mal beseitigen, dann bedrängt es sie später nicht mehr. Weiter die Leiter hochklettern, oben herumdrehen, nach rechts springen, den Gang entlang laufen, am Ende den **vierten Dreizack** vom Podest nehmen, herumdrehen, links das Skelett beseitigen, alle Knochenbündel am Boden mit dem Granatwerfer zerschießen, den Gang noch mal absuchen, insgesamt sind es fünf, wieder zum Podest, wo es den letzten Dreizack gab, zurückkehren. Herumdrehen, rechts in der Ecke hat sich im Boden eine Klappe geöffnet, hineinfallen lassen, hier bekommt Lara das **zweite Geheimnis**, hinter dem Dreizackpodest könnte man nun in Richtung Levelausgang gehen, es fehlen allerdings noch zwei weitere Geheimnisse, in der kurzen Einblendung sah man ja, wie sich eine Tür hob. Also, den Weg zurück gehen, über die

letzte Leiter und die letzte Stange hinunter, aus der Öffnung wieder nach links zur Plattform springen, herumdrehen, rechts über den Steg zur Geheimtüre hinten rechts springen.



Hier bekommt Lara das **dritte Geheimnis**, wieder in die Halle gehen, rechts vorne an die Kante hängen und mit sehr geringen Blutverlust nach unten fallen lassen, rechts wieder nach unten fallen lassen, herumdrehen, rechts wieder durch die Öffnung laufen, links, geradeaus über die Grube springen und hinten links in die Öffnung gehen. Lara fährt mit einem Fahrstuhl nach oben, oben in die Öffnung ziehen, nach links in den kleinen Raum gehen, hier gibt es das **vierte Geheimnis**, links dem Gang folgen und nach unten fallen lassen. An die Kante hängen, nach unten fallen lassen, herumdrehen, geradeaus über die Grube springen, hinten links wieder durch die Öffnung gehen, zweimal rechts, die Treppe wieder hoch laufen, in die Seilhalle fallen lassen, rechts zur Treppe gehen.





Diese hochgehen und es geht weiter in den

## **Poseidontempel!**

Hinweis: Hat Lara in diesem Level nicht die vier Dreizacke eingesammelt, kommt sie im nächsten Level nicht weiter!

# Level 16-Der Poseidontempel

## 1 Geheimnis (49 von 70)

Weiter die Treppe hoch laufen, oben zur Statue schräg links springen, herumdrehen, zur Leiter an der Wand springen, nach unten klettern, etwas nach rechts gehen, links durch den Bogen gehen, zum Steingeficht laufen, herumdrehen, rechts in der Ecke an der Wand hochklettern. Oben nach links absteigen, herumdrehen, geradeaus zur Statue gehen, rechts das Skelett beseitigen,



zur Statue springen, mit der Handlungstaste den ersten Dreizack aufsetzen, wieder nach unten klettern, nach rechts und wieder nach links, durch das nun aus dem Mund des Gesichts strömende Wasser laufen. Taucht ein heller Feuergeist auf, schnell zur goldenen Statue am Eingang des Levels klettern und abwarten, bis er sich verflüchtigt hat. Wieder herunterklettern, herumdrehen, rechts vor dem Bogen in die Öffnung klettern, hinten rechts hochklettern, dem Gang folgen, im nächsten Raum die zwei Skelette beseitigen, geradeaus eine Etage tiefer fallen lassen. Herumdrehen, links in die Öffnung kriechen, hier bekommt Lara **das Geheimnis**, wieder zurückkriechen, auf den kleinen spitzen Hügel stellen, links neben der oberen Säule hochziehen, nach links in den nächsten Raum laufen. In den Graben fallen lassen, unterm Steingeficht weiterkriechen, am Ende hochziehen, zur Statue gehen, den nächsten Dreizack aufsetzen, wieder zur Öffnung zurückkehren, durch die sich Lara zuletzt hochzog. Ins Wasser gehen, durch den Gang tauchen, hinter dem Steingeficht rechts oder links aus dem Wasser ziehen, wieder zurück in die untere Halle gehen, hier rechts durch den Bogen laufen, am Steingeficht rechts zur Öffnung gehen.



Nicht direkt unter die Öffnung treten, da auf der markierten Fläche am Boden eine Flamme auflodern wird, links von der Öffnung direkt an die Wand stellen, Seitwärtsschritte ausführen, bis Lara gerade unter der Öffnung steht, aber kein Feuer fängt. In die Öffnung ziehen, vor kriechen bis Lara stehen kann, geradeaus zur Statue gehen, den nächsten Dreizack aufsetzen, wieder zur Halle unten zurückkehren und dabei das auftauchende Skelett erledigen. Ganz links an der Öffnung herunterlassen, herumdrehen, durch das strömende Wasser im Graben nach rechts gehen, durch den rechten Bogen gehen und weiter zur Öffnung rechts hoch laufen. Dem Gang folgen, im nächsten Raum vorm Steingeficht die Stange hochklettern, oben abspringen und zur Statue laufen, dabei das Skelett erledigen. Den letzten Dreizack an der Statue einsetzen, zur Halle unten zurückkehren,





wie auf dem Bild zu ersehen, wo die vier Wasserströme zusammenfließen nach unten ins Wasser fallen lassen, herumdrehen, rechts unten in die Öffnung tauchen. Dem Gang folgen, am Ende aus dem Wasser ziehen, geradeaus links die Treppe hochgehen, rechts das Skelett beseitigen, nach links, rechts weiter die Treppe hoch laufen,



nach unten fallen lassen und links die große Vase zerschießen. Neben der freigelegten goldenen Statue warten bis die zwei hellen Feuergeister sich verabschiedet haben,

wenn Lara den großen Schalter an der Wand neben der Statue drückt und zur feigelegten Bodenöffnung gegenüber läuft, kommt sie durch diesen Gang wieder zurück in die Küstenruinen, was aber nicht notwendig ist. In den hintern Teil dieses Raumes gehen, aus der Steintruhe den [linken Metallhandschuh](#) nehmen, welcher schon Teil von Yves beschriebener Rüstung ist. Durch eine der zwei geöffneten Türen gehen, in der Mitte des U-förmigen Gangs rechts bzw. links oben in die Öffnung ziehen, vor kriechen, dem Gang nach links folgen, dann kommt Lara in die

## **verschwundene Bibliothek!**

# Level 17-Die verschwundene Bibliothek

## 3 Geheimnisse (52 von 70)

Rechts in die Öffnung kriechen, am Ende herunterlassen, rechts oder links herum in die Bibliothek laufen.



Die mittlere Türe links aufdrücken, hinten links zur Stange gehen, die Zahnräder unterhalb der Bodenöffnung bewegen sich nicht auf einer Kreisbahn, so das Lara die Möglichkeit hat nahezu unbeschadet daran vorbei zu kommen. An die Stange springen, in geeigneten Augenblicken an den drei Zahnrädern nach unten rutschen, unten absteigen, dem Gang folgen, am Ende die Stange am Zahnrad vorbei hochklettern, im nächsten Raum muss Lara einen Blechmann bekämpfen. Ihn kann man beseitigen indem Lara mit Armbrust und Laser ihn ins grüne Herz trifft, die Aktion gestaltet sich etwas schwierig, da er in Bewegung ist und Lara auch hin und her laufen muss um genügend Abstand zum Anvisieren zu haben, aber Geduld es klappt! Ist der Blechmann beseitigt, zum [ersten Stern](#) an dem Pfeiler gehen, diesen mit der Brechstange herausholen, links zum Pfeiler laufen, rechts um die Ecke des Pfeilers gehen und die Leiter am Pfeiler hochklettern. Oben links zur Öffnung gehen, die Treppe herunter laufen, links die Stange herunter rutschen, von der Stange absteigen in den nächsten Raum gehen, wo ein weiterer Blechmann zu bekämpfen ist, ist er besiegt, nach links gehen und einen dritten Blechmann beseitigen. Dann zum Teil des Raumes gehen, wo der dritte Blechmann herkam, rechts hinten befindet sich eine Bodenöffnung, dort die Leiter herunterklettern, herumdrehen, durch die Passage

kriechen, nach links gehen und nun wird es richtig heftig. Ein Blechmann auf einem Pferd, muss aber genauso erledigt werden wie die drei letzten,



wie auf dem Bild zu sehen ist habe ich es auch mit den Uzi's geschafft, genügend Munition ist allerdings Voraussetzung, hier muss Lara den Reiter auch seitlich anvisieren (warten bis der Reiter seitlich kommt), da sonst der Pferdekopf die Schussbahn versperrt. Der Reiter fällt zunächst vom Pferd, muss also noch mal zu Fuß bekämpft werden, erst dann kann Lara an der Stelle des Toten das **Reiter Juwel** einsammeln, wer den Part der Blechmänner nicht schafft, bekommt ein savegame [hier](#), vom Eingang aus gesehen nach links in den hinteren Teil des Raumes laufen, nach rechts hinten gehen. Rechts neben die Gittertüre oberhalb stellen, nach links wenden, die Kugel der Hebevorrichtung anvisieren, einmal anschießen um die Türe zu heben, zur geöffneten Türe hochziehen, hier bekommt Lara das **erste Geheimnis**. Nun muss Lara in den Raum zurückkehren, wo sie von den zwei Blechmännern attackiert wurde, zur geschlossenen Gittertüre laufen,





den Reiter Juwel einsetzen, durch die geöffnete Türe gehen und hinten links am Seil ziehen. Herumdrehen, den Raum nach rechts verlassen, wieder rechts zur Stange laufen, hochklettern, oben von der Stange springen und zum Raum mit den zwei drehenden Rädern, wo Lara den ersten Blechmann bekämpfte, zurückkehren. Die Leiter am Pfeiler herunterklettern, links herumdrehen, schräg rechts zur Öffnung laufen, in den Gang gehen, links, im geeigneten Augenblick an der ersten schwingenden Kette vorbei laufen, an der nächsten links vorbei laufen, links in den Raum mit dem drehenden Rad gehen, rechts hinten die Bodenluke öffnen. Ins Wasser fallen lassen, herumdrehen, unten in den Gang tauchen, links den Unterwasserraum durchqueren, im Raum hinter der offenen Gittertüre nach rechts aus dem Wasser gehen und die **zwei Sterne** aus der Mauer brechen. Zum Raum mit dem ersten Blechmann zurückkehren, hinter das rechte drehende Rad gehen, hier an die Kante hängen (das kann Lara unbeschadet tun) und die Leiter herunterklettern. Ganz nach unten lassen, hier bekommt Lara das **zweite Geheimnis**, wieder nach oben klettern, nun muss Lara zu Eingangshalle der Bibliothek zurückkehren, also durch das eine Zahnrad nach unten lassen, durch die drei Zahnräder an der Stange nach oben klettern, nimmt Lara an einem der Zahnräder zuviel Schaden, kann sie zwischenzeitlich absteigen um das Blut wieder auf zu frischen. Betritt Lara wieder die Eingangshalle, zur Gegenseite laufen, die Türe ganz links öffnen, dem Gang ins Planetarium folgen, hier die Sterne an der Wand einsetzen, die freigegebenen Planeten auf die entsprechenden Positionen im Raum ziehen. Ob eine Position richtig ist, erkennt Lara wenn ein kleiner, heller, blauer Planet über dem positionierten aufleuchtet, den frei zugänglichen Planet im Raum in die Mitte schieben, zum Schluss



sieht es dann so aus, zur Stelle laufen, wo der Strahl hinzielt und durch die geöffnete Türe gehen. Dem Gang folgen, nicht durch die Türe linker Hand wieder zur Eingangshalle gehen, sondern weiter zum Schlangenraum gehen, den Schlangenraum nun kurz betreten, umkehren und durch eben genannte Türe zur Eingangshalle laufen. In der Halle rechts gehen, auf dieser Seite nun die letzte Türe öffnen, dem Gang folgen, im folgenden Raum kommen zwei Blechmänner, Lara kann sich am Anfang des Gangs aber so postieren, dass die Blechmänner sie zwar angreifen, aber nicht treffen. Sie kann hier in Ruhe die zwei beseitigen, dann im Raum die [Feuerzirkelrolle](#) vom Podest nehmen, die enthält eine Info zum Schlangenraum, zum Schlangenraum zurückkehren, die Hebel an den Schlangen betätigen, solange bis alle Feuer brennen und in der Mitte ein Block hochfährt. Kann schon sein dass einige Hebel doppelt betätigt werden müssen, nicht über das niedrige Podest mit dem Stern laufen, da sonst wieder alle Feuer gelöscht werden.



Den Block hochklettern, links durch die Deckenöffnung hochziehen, dem Gang folgen, im nächsten Raum links ums Eck laufen, im folgenden Raum links gehen, den Raum durchqueren und am Ende des Gangs die Türe öffnen. Auf der Galerie rechts laufen, die erste Türe gegenüber öffnen, in die Bodenöffnung fallen lassen, während Lara die Rampe herunter rutscht die Leiter über ihr ausmachen, im geeigneten Augenblick daran springen und hochklettern. Vom Löwenkopf nach rechts auf den Sims springen, hier gibt es das **dritte Geheimnis**, an die Kante hängen, nach unten fallen lassen, herumdrehen, auf die Rampe stellen, wo zuvor die Kugel herunterrollte, links an den Hebel springen, diesen betätigen, auf den hochgefahrenen Block klettern ( untersucht Lara diesen Raum näher, könnte ein Blechmann ihr noch zu schaffen machen). Zum Sims gegenüber springen, hochziehen, links oben in die Öffnung ziehen, links hochziehen, links zum Löwenkopf springen (Sprung ohne Handlungstaste), am Seil ziehen, rückwärts die Nase am Löwenkopf herunterrutschen, an der Kante festhalten, kurz loslassen, die Kante des Mauls greifen und hineinziehen. Kann sein, wenn Lara sich ins Maul zieht, das sie abrutscht und wieder nach unten fällt, in diesem Falle konnte ich mir nur behelfen, indem ich wieder auf den Block geklettert bin, aus dem Stand von der hinteren Kante eine Vorwärtsrolle ausgeführt habe (PC: Tab, Strg, Alt, Pfeil vorwärts), Kurioserweise bleibt Lara dann im Maul stehen, ein savegame zu diesem Punkt gibt es [hier](#). Weiterkriechen, die Stange hochklettern, oben von der Stange springen, herumdrehen, zur tiefer gelegenen Gittertüre gehen, sie öffnet automatisch, hinter der Türe links gehen, am Durchgang die Fackel aufheben, rechts oder links kurz auf den Gitterrost treten, um ein Feuer auf einer der zwei Podeste zu entfachen. Die Fackel anzünden, herumdrehen, den Raum nach links verlassen, dem Gang folgen und im nächsten Raum die Fackel auf den Holboden werfen.



Warten bis dieser durchgebrannt ist, in den Raum unterhalb fallen lassen, die [Musikrolle](#) vom Boden aufheben, in die Öffnung oberhalb neben der Vase ziehen und nach links zur Eingangshalle zurückkehren. Jetzt wieder über den Schlangenraum zur Galerie zurückkehren, die Türe ganz links auf der Gegenseite öffnen, abspeichern, in den dahinterliegenden Raum gehen, Lara wird nun von einem Feuergeist bedroht, im Gang nachdem sich Lara vom Schlangenraum hochgezogen hat befindet sich ein Wasserbecken, schnell dort hin spurten und dem Feuergeist den Garaus machen. Zum geöffneten Raum zurückkehren, [Pharos` Knoten](#) vom Podest nehmen, wieder zur Galerie gehen, zur Gegenseite laufen, dort die zweite Türe öffnen, dem Gang folgen und im Musikzimmer die Musikrolle auf den Podest neben der Harfe legen.





Durch die geöffnete Türe gehen, dem Gang folgen, auf der Galerie links am Seil ziehen, am schnellsten kommt Lara nach unten zum geöffneten Tor, indem sie über die Brüstung der Galerie springt (geringer Blutverlust).



Durch das Tor den Level verlassen nach den

## **Hallen des Demetrius!**

# Level 18-Die Hallen des Demetrius

**0 Geheimnisse (52 von 70)**

Rechts den Gang entlang, links in die Halle gehen,



rechts an der Lampe vorbei die Treppe hoch laufen, links den Gang hoch, oben [Pharos` Knoten](#) vom Podest nehmen. Unten die Halle zur Gegenseite durchqueren, die Treppe hoch gehen, im Gang hoch laufen, den Film abwarten, abermals den Gang hoch laufen und dabei die Ninjas erledigen, oben die Lampe einmal verschieben,



durch die offene Türe rechts zur Bodenöffnung gehen, durch die Öffnung fallen lassen und den Level wieder verlassen, in die

### **Küstenruinen-Teil III!**



# Level 19-Der Isistempel von Pharos

## Teil I und [Teil II](#)

### Der Isistempel von Pharos-Teil I

#### 0 Geheimnisse (53 von 70)

Geradeaus tauchen, im folgenden Unterwasserraum ganz nach oben tauchen, links aus dem Wasser ziehen, den Granatwerfer fertig machen, noch mal ins Wasser springen und warten bis der Hai Lara angreift. Sofort aus dem Wasser ziehen, den Hai mit dem Granatwerfer erledigen, danach nach unten tauchen, in die Öffnung links neben dem Tor tauchen, aus dem Wasser ziehen, die Treppe hoch laufen und Pharos` Knoten einsetzen. Wieder ins Wasser gehen, in die rechte Öffnung tauchen, oben Pharos` Säule einsetzen, wieder ins Wasser gehen und ganz unten durch das offene Tor tauchen. Die Treppe hoch laufen,



ganz oben das Skelett erledigen, in den Bodenschacht fallen lassen, in den nächsten Raum tauchen, die Türe rechts unter Wasser öffnen, den Gang hoch tauchen und aus dem Wasser ziehen. In die Halle gehen,



den Vogel von links kommend abschießen, die Treppe links hoch laufen, dem Gang links folgen, im nächsten Raum links von der Statue auf den Block ziehen und den [zerbrochenen Käfer](#) aus der Wand hebeln. Zum rechten Block laufen, den [ersten schwarzen Käfer](#) aus der Wand hebeln, vom Block fallen lassen, zur Mitte des Raums laufen, jeweils rechts und links auf die Blöcke klettern, ganz nach oben ziehen und den Schalter drücken. Wieder in den großen Raum herunter gehen, zur freigewordenen Bodenöffnung gehen, die Leiter herunter klettern, herumdrehen, in den Raum nach unten fallen lassen, diesen durchqueren, am anderen Ende rechts die Kante des abgeschrägten Blocks greifen, hochziehen und einen Rückwärtssalto ausführen. Hier den Schalter drücken, den [Aufziehschlüssel](#) vom Podest nehmen, zum Block unter der Leiter laufen, hochziehen, die Leiter wieder hochklettern, die lästigen Käfer folgen Lara nun nicht mehr, durch die geöffnete Türe in die Eingangshalle mit den drei Treppen zurückkehren. Die Treppe gegenüber hoch laufen, auf dem Weg das Skelett beseitigen, dem Gang links folgen und den Level zunächst verlassen zum

## [Palast der Kleopatra-Teil I!](#)

## **Der Isistempel von Pharos-Teil II**

### **0 Geheimnisse (53 von 70)**

Rechts die Treppe zur Haupthalle herunterlaufen, den Vogel von rechts kommend erledigen, dann rechts die Treppe hoch laufen, dem Gang weiter folgen,



bis in diesen Raum, am Eingang das Skelett erledigen, nach links neben der kleinen Pyramide zur Bodenöffnung gehen. Hinein fallen lassen, unten an der Rampe abspringen, sofort weiter in der brennbaren Flüssigkeit waten, am Ende schnell hochziehen, den **dritten schwarzen Käfer** aus der Wand hebeln, herumdrehen, rechts um die Säule laufen, dann zur Öffnung springen, wo Lara die Rampe herunter kam. Wieder ganz nach oben klettern, weiter links zur nächsten Bodenöffnung gehen, hinein fallen lassen, das Spiel dürfte nun bekannt sein, abspringen und am Ende gegenüber aus dem Wasser ziehen. Den **vierten schwarzen Käfer** aus der Wand hebeln, herumdrehen, rechts oder links um den Bogen laufen, zur Öffnung springen, ganz nach oben klettern, weiter links ist noch eine Bodenöffnung, es ist allerdings nicht nötig dort hinein zu gehen, hier bekommt Lara nur einen weiteren unnützen zerbrochenen Käfer, außerdem ist es eine Falle mit weiterem Käferungeziefer. Die vier schwarzen Käfer nun an der kleinen Pyramide einsetzen,



den [mechanischen Skarabäus](#) in der Mitte der Pyramide aufnehmen und weiter ins nächste Level zurückkehren,

## **Der Palast der Kleopatra-Teil II!**



# Level 20-Der Palast der Kleopatra

## Teil I und [Teil II](#)

### Der Palast der Kleopatra-Teil I

#### 0 Geheimnisse (53 von 70)

Hinweis: Holztruhen zerschließen bringt was!

Nach rechts in die Halle gehen,



durch die Öffnung gegenüber links neben der Treppe gehen, links die Rampe hoch laufen, herumdrehen, die Türe mit dem Gesicht gegenüber aufhebeln. Dem Gang hinter der Türe folgen, die nächste Türe aufhebeln, geradeaus dem Gang hinter dieser Türe folgen bis zur Bodenöffnung, hinein fallen lassen, unten an der Rampe abspringen, schnell gegenüber an der Mauer hochziehen, bevor die Flüssigkeit in Brand gerät. Herumdrehen, nach schräg rechts gegenüber auf den Absatz springen, herumdrehen, links in die Nische springen, den [zweiten schwarzen Käfer](#) aus der Wand hebeln, wieder zurück zum Absatz springen und wieder zur Stelle, wo Lara sich an der Mauer hochgezogen hatte. Hier befindet sich nun ein kleiner Sockel, von dem aus Lara zur Öffnung gegenüber springen kann, wo sich vorher die Rampe befand,

nach dem Sprung zur Öffnung ganz nach oben klettern und diesen Level zunächst wieder verlassen nach

## [Der Isistempel von Pharos-Teil II!](#)

# Der Palast der Kleopatra-Teil II

## 1 Geheimnis (54 von 70)

Wieder rechts zur Halle laufen, geradeaus ins Wasserbecken mit dem Springbrunnen fallen lassen, am rechten Beckenrand unten in die Passage tauchen, im Raum dahinter aus dem Wasser ziehen und in das Wandloch greifen. In die Halle zurückkehren, durch die kleine Öffnung links neben der Treppe laufen, diesmal aber nicht links die Rampe hoch laufen, wie im ersten Teil, sondern geradeaus die Treppe hoch gehen, hinten links, zweimal rechts laufen und vor dem Stachelgang stehen bleiben. Den mechanischen Skarabäus mit dem Aufziehschlüssel kombinieren, auf das Käfersymbol auf dem Boden setzen,



der Skarabäus deaktiviert die Stachelfalle, so das Lara unbeschadet hindurchlaufen kann, am Ende den Skarabäus wieder aufnehmen. Die Treppe herunter gehen, links den Gang hoch laufen, im Raum oben den Steinsarg öffnen, Lara bekommt hier den [rechten Metallhandschuh](#), sofort rechts das Skelett mit dem Granatwerfer erledigen, im geeigneten Augenblick durch die Klappmesser den Gang wieder herunterlaufen. Unten links durch die Öffnung laufen, rechts im Gang das Skelett beseitigen, hier könnte man nun rechts oder links gehen, beide Routen sind möglich, wer es erst mal alleine erforschen möchte sollte hier abspeichern, da der Skarabäus nur noch zweimal

einsetzbar ist, insgesamt kann man den Skarabäus dreimal einsetzen, danach explodiert er. Wer das Geheimnis abholen möchte sollte auf jeden Fall rechts gehen, den Skarabäus einsetzen um die Stachelfalle zu deaktivieren, am Ende des Stachelgangs das Einsammeln nicht vergessen, nach der Stachelfalle links gehen, vor der Treppe rechts im Raum im Steinsarg, gibt es noch Ausrüstungsgegenstände, aber auch ein Skelett. Den Raum durch das Klappmesser wieder verlassen, rechts die Treppe hoch laufen, schräg rechts die Treppe wieder herunter gehen, links laufen,



hinten rechts in den Gang gehen, nach dem Gang zur Öffnung neben der Treppe gehen (nicht links zur Öffnung), mit dem Skarabäus die Stachelfalle deaktivieren und im Raum hinter der Stachelfalle bekommt Lara das **Geheimnis** (Steinsarg!). Zum Raum mit der blauen Decke (Bild) zurückkehren, vom Bild aus gesehen links neben der Treppe in den Gang gehen, kurz herumdrehen, denn nun wird Lara wieder von einem Vogel verfolgt, den beseitigen, weiter dem Gang folgen, hinten links ist die Stelle, die Lara am Leveleingang absenkte, Truhe zerschießen. Ansonsten weiter rechts, sofort links in die große Nische gehen, linker Hand oberhalb den Hebel betätigen, das Skelett beseitigen, nicht durch die geöffnete Türe gehen, sondern auf den hochgefahrenen Block im Gang steigen.



Zur Spalte linker Hand springen, nach rechts hangeln, am Ende in die Öffnung hochziehen, schräg rechts in den Raum hoch laufen, links im Steinsarg bekommt Lara die [rechte Beinpanzerung](#), rechts das Skelett beseitigen, den Raum wieder verlassen. Zur Öffnung gehen, wo Lara sich hochzog, nach unten fallen lassen, geradeaus am Block vorbei laufen, hinten links gehen, links durch die geöffnete Türe gehen, rechts im Steinsarg bekommt Lara einen weiteren [Pharos` Knoten](#). Den Raum wieder verlassen, links gehen, im Raum mit der blauen Decke wieder hinten links durch den Gang laufen, hinter dem Gang rechts die Treppe hoch gehen und den Pharos` Knoten einsetzen. In der Halle dahinter auf den ersten Sockel in der Mitte steigen, das Medipack aufnehmen,





ein Block links an der Wand fährt hoch und ein Ebenbild von Lara in Gold erscheint auf dem Sockel gegenüber. Zum hochgefahrenen Block gehen, hochziehen, herumdrehen, unter die Decke hängen, zur anderen Seite hangeln, am Ende loslassen, in der Nische hinten herumdrehen und hochziehen. Auf dem Steinsteg wieder in die Halle laufen, links oben erscheint ein goldener Vogel, sofort abschießen, ansonsten greift er Laras Ebenbild an, was dann Gesundheit kostet, ein Schuss auf ihr Ebenbild kostet ebenfalls etwas Blut. In der Mitte des Stegs nach links springen, nach rechts zur Öffnung oberhalb gehen, hochziehen, weiter hochziehen, rechts die Rampe hoch laufen, sofort rechts zur Öffnung gehen und den goldenen Adler in der Halle abschießen.



Auf den großen Podest in der Mitte der Halle springen, das Skelett beseitigen, rechts und links oberhalb befinden sich zwei Hebel, diese betätigen, nach dem Betätigen fällt Lara jeweils eine Ebene tiefer und muss sich entsprechend wieder hier hoch arbeiten. Betätigt Lara den linken Hebel erscheint noch ein weiterer goldener Adler, den sofort erledigen, sind die beiden Hebel betätigt, jeweils zu den geöffneten Türe unterhalb springen in das Wandloch greifen, links das [Hathorbildnis](#) mitnehmen, rechts das Skelett beseitigen und das [Ornat Handle](#) mitnehmen. Anschließend zu geschlossenen Türe springen, die zwei letzten Gegenstände miteinander kombinieren und auf den Stock links neben der Türe einsetzen. In den Gang gehen, das Skelett erledigen, links die Treppe herunterlaufen, in der folgenden Halle zum Thron gehen,



Die zwei Genossen lassen sich mit jeweils 7 Schuss aus dem Granatwerfer beseitigen, mit den Pistolen dauert es Elend lange, spart allerdings Munition, während der Schüsse seitwärts hin und her springen, um nicht getroffen zu werden. Nun in die zwei geöffneten Räume gehen, wo die Genossen heraus kamen, die Steinsärge öffnen, hier bekommt Lara die [Brustpanzerung](#) und die [linke Beinpanzerung](#), in einer der beiden Bodenöffnungen vor dem Thron fallen lassen, dem Gang weiter folgen und dann geht es weiter in die

## [Stadt der Toten-Teil I!](#)

# Level 21-Die Stadt der Toten

## Teil I und [Teil II](#)

### Die Stadt der Toten-Teil I

#### 1 Geheimnis (55 von 70) Revolver, Granatwerfer, Laser

Nach links am Motorrad vorbei zum Gebäude laufen, am Gebäude rechts den Schützen beseitigen, auf den Block klettern, wo sich der Schütze befand und den [Revolver](#) aufheben. Zum Motorrad laufen, herumdrehen, den Revolver mit dem Laser kombinieren und den Schützen auf dem Dach erledigen.



Das Motorrad besteigen, zweimal rechts, einmal links, einmal rechts fahren, hinter den Hügel fahren, herumdrehen, das Motorrad vor dem Hügel abstellen, die drei Gegner auf dem Weg hierher kann Lara einfach überfahren. Herumdrehen, geradeaus die Straße entlang laufen, unter dem Bogen hindurch laufen, Lara wird von zwei MG-Schussanlagen auf dem Gebäude gegenüber geschossen, schnell nach rechts laufen, etwas am Gebäude rechts entlang laufen, schnell rechts zur Türe hinten über eine Art Terrasse nach unten laufen, die Türe eintreten. Im Raum links hinter den Toten treten, diesen vom Gitter wegziehen, den Raum verlassen, schnell zum Gebäude gegenüber laufen, auf dem sich die MG-Schussanlagen befinden, hier ist Lara allerdings erst mal sicher. Nach links laufen, bis Lara rechts das Gebäude betreten kann, links im Gebäude den [Granatwerfer](#) mitnehmen und zum Motorrad zurückkehren. Am



Motorrad links gehen, hinten links auf den Block steigen, links in die Öffnung kriechen, herumdrehen, nach unten lassen, herumdrehen, weiter nach unten fallen lassen, nach links gehen, links den Hebel betätigen, rechts zum geöffneten Gitter hochziehen, herumdrehen und zur Öffnung hochziehen. In die Öffnung hineinkriechen, nach der Kriechpassage die Rampe links hoch laufen, links den Hebel betätigen, welcher eine Türe öffnet, die Lara später passiert, zum Motorrad zurückkehren. Wieder auf das Motorrad steigen, dieses soweit wie möglich nach hinten schieben (Pfeil nach hinten-PC), mit dem Anlauf über die Hügelspitze zu Plattform mit den Absperrungen schräg rechts gegenüber springen.



Lara durchbricht die Absperrung, anschließen noch den Boden, weiter nach links fahren, links etwas die Rampe hochfahren, aber wieder nach unten rollen lassen, soweit Abstand von der Wand rechts halten, das Lara vom Motorrad absteigen kann. Nach dem Absteigen herumdrehen, zur Öffnung hochziehen, an der rötlichen Öffnung nach unten fallen lassen, nach links aus dem Wasser ziehen, hinten rechts gehen, die Fledermäuse abschießen, hinter der ersten Bogenreihe rechts die Rampe herunter rutschen. Nach rechts zum Toten gehen, den [Laser](#) aufheben, dem Rundgang weiter folgen, wenn es links eine Rampe hochgeht, vor die Wand stellen, zur Spalte oberhalb springen, nach rechts hangeln, am Ende hochziehen. Herumdrehen, mit dem Revolver und Laser die schwingende Lampe gegenüber im Spalt zerschießen, sofort herunterfallen lassen, Lara wird von einem Feuergeist verfolgt, die Rampe hoch laufen, rechts in den Gang die Treppe hoch rennen, dem Gang weiter folgen und am Ende ins Wasser rutschen lassen. Nach links tauchen, links hinten in die Bodenöffnung tauchen, unten rechts tauchen, im folgenden Raum wieder ganz nach oben tauchen, aus dem Wasser ziehen, geradeaus herunter fallen lassen, nach links gehen, die Rampe rechts hoch laufen, links in dem bekannten Gang die Treppe hoch gehen und über die feste Wasseroberfläche zum Hebel gegenüber gehen. Die Schräge hoch springen, den Hebel betätigen, die Treppe herunter zum Rundgang zurückkehren, links laufen, rechts durch die geöffnete Türe die Rampe hoch laufen,

links die nächste Rampe hoch, im nächsten Raum sofort rechts durch die Öffnung zur geschlossenen Türe gehen und diese mit dem Brecheisen aufstemmen. In den kleinen Gang gehen, hier gibt es das **Geheimnis**, herumdrehen, nach links den Gang verlassen, ganz nach oben ziehen, nach rechts gehen, in den Spalt ziehen, herumdrehen, an die Kante hängen (zurückkriechen, Handlungstaste), nach rechts hangeln, am Ende hochziehen und herumdrehen.



Zum Hebel gegenüber springen, Lara betätigt ihn, fällt herunter, links den Gegner beseitigen, herumdrehen und zum Motorrad durch die durchbrochene Absperrung nach unten zurückkehren. Auf dem Weg zum Motorrad, den Schützen hinter der Mauer beseitigen, mit dem Motorrad die Rampe hochfahren, die Wand durchbrechen,



zum zuletzt geöffneten Tor mit dem Motorrad zurückkehren. Das Tor passieren, nach links in die Grube mit dem Motorrad fallen lassen, links ins Gebäude fahren, rechts vorsichtig die Treppe hoch fahren, ganz oben zunächst nach rechts fahren, hinten das Motorrad drehen und mit dem Anlauf über die kleine Rampe im Gebäude an der Treppe fahren. Ist Lara erfolgreich über den Abgrund gefahren, vom Motorrad absteigen, geradeaus am Motorrad vorbei zur zweiten Fackel an der Wand oberhalb laufen, links zum Hebel hochziehen, die Fledermaus beseitigen und den Hebel drücken. Zum Motorrad zurückkehren, die Rampe links vor der zweiten Fackel hoch fahren, nach der Rampe rutscht Lara eine Andere herunter, absteigen, nach links zur Treppe gehen, links eine Treppeneinheit herunter laufen, geradeaus auf den hochgefahrenen Block ziehen, rechts hochziehen, dem Gang folgen, am Ende zur Gegenseite springen und hochziehen. Die Schussanlage links ist defekt, rechts hinten durch die offene Türe gehen, ganz nach links gehen, nach rechts zum Wandabsatz gehen, Revolver und Laser klarmachen,



rechts ist einer der zwei Schussanlagen zu erkennen, die Lara schon unten beschossen. Nach rechts hinter der Mauer hervortreten, und schnell auf das Fass zwischen den beiden Schussanlagen mit dem Laser zielen, auf das gelbe Feld mit der Flamme zielen und das Fass zerschießen. Wieder in Deckung gehen, warten bis die Schussanlagen explodiert sind, dann vom Absatz zur Gegenseite, wo vorher die Schussanlagen standen, springen. Hochziehen, vom Absatz nach schräg links springen, über den Graben springen, hinten links den Hebel betätigen und den gleichen Weg, den Lara hierher kam, zum Motorrad zurück nehmen. Wieder auf der Treppe ganz nach oben fahren, wieder oben nach rechts fahren, diesmal aber hinten nach links herunter fahren. Nach links zum Hügel fahren, vorm Hügel rechts, hinten wieder rechts und links durch das offene Tor fahren,





hinten nach rechts die Rampe hoch fahren und den Level verlassen nach der

### [Tulun Moschee-Teil I!](#)

## **Die Stadt der Toten-Teil II**

### **1 Geheimnis (59 von 70)**

Links durch das offene Tor fahren, rechts, geradeaus, hinten links, zweimal rechts, anhalten, absteigen, die Gegner beseitigen (hinter Lara auf dem Dach!), den Verteiler Spezialbenzin ins Motorrad einbauen und über die Rampe geradeaus fahren (Sprinttaste). Dabei links halten, auf der Gegenseite rechts fahren, den Gegner gleich überfahren, vom Motorrad absteigen, herumdrehen, zur einzel stehenden Säule hochziehen,



Vor den schrägen Block rechts hinter der Säule (Bild) stellen, hochziehen, einen Rückwärtssalto ausführen, zweimal sofort wieder abspringen, Lara kommt wieder zum Stand, nach vorne gehen und herunter fallen lassen. Hier bekommt Lara das **Geheimnis**, wieder hochziehen, an die Kante der Gegenseite hängen, herunter fallen lassen, wieder zum Motorrad zurückkehren. Linker Hand wieder über den Abgrund springen und durch die Tulun Moschee zu den

## Gräben-Teil II!

zurückkehren. Der Weg dorthin dürfte ja nun ausreichend bekannt sein.

# Level 22-Die Tulun Moschee

## Teil I und [Teil II](#)

### Die Tulun Moschee-Teil I

#### 2 Geheimnisse (57 von 70)

Nach links herunter fahren, rechts den Schützen überfahren, vom Motorrad absteigen, den Schützen geradeaus auf dem Dach beseitigen, wieder auf das Motorrad steigen, nach links weiter um die Moschee fahren, über den Graben mit dem Motorrad springen. Hinten weiter links um die Moschee, anhalten, absteigen, den aufgescheuchten Käfer beseitigen, weiter geradeaus gehen, bis Lara auf eine Art Platte hochsteigen kann, hochziehen, nach rechts wenden,



zur Kante gehen, auf den Sims hochziehen und in die Öffnung gehen. Rechts die Rampe hoch laufen, links, rechts in die Kriechpassage hinein, hinten zweimal links kriechen, am Ende herumdrehen, in den Raum herunter lassen, hier bekommt Lara das **erste Geheimnis**. Zum Motorrad zurückkehren, zum vorderen Eingang der Moschee fahren (er befindet sich in der Nähe des Leveleingangs), linksseitig über den Graben springen.



Das Motorrad fluchtbereit, wie auf dem Bild zu sehen parken, über die Öffnung oberhalb kommt Lara später hierher zurück, durch die geöffnete Türe in die Moschee gehen, den Vorraum passieren, im Hauptteil der Moschee links in die erste Öffnung hochklettern, links den [Granatwerfer](#) mitnehmen, im Hauptteil der Moschee nach links laufen, durch den hinteren Ein-Ausgang die Moschee nach links verlassen. Hinten links laufen, bis





der Stiermensch mit dem großen Hammer (Bildhintergrund) auf Lara zukommt, er schlägt in der Nähe von Lara mit dem Hammer auf den Boden und raubt ihr so die Gesundheit. Herumdrehen, in die Moschee zurück laufen, neben dem Vordereingang links oder rechts auf einen Block klettern, herumdrehen, zur gegenüberliegenden Kante springen, hochziehen, den Durchgang passieren, nach links zur Spalte springen und etwas nach rechts hangeln, hochziehen. Nach rechts wenden, zur Wand gegenüber springen, nach rechts zweimal um die Ecke hangeln, fallen lassen, herumdrehen, hinten links, rechts, am Ende hochziehen, rechts herumdrehen, rechts in den Gang laufen, hinten links, Lara befindet sich jetzt auf dem Dach der Moschee, nach rechts wenden, schräg rechts springen, schräg links zur Plattform springen. An das Seil springen, gegenüber zum Mauerdurchbruch springen, hier gibt es das **zweite Geheimnis**, die zwei Käfer abschießen, an die Kante des Durchbruchs hängen, herunter fallen lassen (geringer Blutverlust), sofort herumdrehen, bevor der Stierkopf in Laras Nähe mit dem Hammer auf den Boden schlägt, zum Eingang laufen und wieder auf einer der Blöcke neben dem Eingang hochziehen. Von hier aus wieder auf das Dach der Moschee zurückkehren, links zum Hebel gehen, hier am Besten abspeichern, denn nun kommt ein langer Spurt, mit dem Hebel, wie in der Animation zu sehen, sperrt Lara die Moschee zu, danach muss alles möglichst schnell geschehen, da nach einer Zeit die Türen wieder aufgehen und der Stiermensch Lara wieder verfolgen könnte.



Hat Lara den Hebel betätigt, schnell wieder nach der Plattform hinten rechts springen, an das Seil springen, rechts drehen, zum Durchbruch gegenüber springen (Handlungstaste während des Sprungs loslassen!), geradeaus zur Bodenöffnung vor der Mauer laufen. Hineinfallen lassen, Lara rutscht über eine Rampe genau hinter das Motorrad, herumdrehen, auf das Motorrad steigen, wie zu Anfang des Level um die Moschee fahren, vor der Platte anhalten, zur Stelle laufen, wo Lara dem Stiermenschen begegnete, dort befindet sich neben der Moschee ein großes Handrad (Bild 3, rechts hinten). Daran drehen, bis das Tor hinter dem Rad rechts oben ist,

hindurch laufen, geradeaus die Wand hochklettern, für diesen Punkt bekommt ihr ein savegame [hier](#). Den Gang entlang laufen und es geht weiter zum

## [Tor zur Zitadelle-Teil I!](#)

# Die Tulun Moschee-Teil II

## 0 Geheimnisse (58 von 70)

Nach links fahren, rechts, linker Hand hinter der Treppe herumdrehen, in möglichst weitem Abstand mit dem Motorrad vor die Treppe stellen, absteigen, Druckventil und Spezialbenzin Kanister kombinieren und am Motorrad einsetzen. Die Treppe hochfahren, dabei die Sprinttaste einsetzen, das Druckventil und der Spezialbenzin Kanister geben dem Motorrad zusätzlich Power, um an Stellen zu gelangen, die vorher nicht erreichbar waren.



Vom Motorrad absteigen, schräg links gehen, hochziehen, rechts durch die Türe gehen, den Gegner beseitigen, rechts, links die Rampe herunter rutschen, geradeaus in den Gang laufen, rechts, den Gegner erledigen und im Raum hinten links die Fackel aufheben. Zur Rampe zurückkehren, nach rechts hinunter laufen, zweimal links, den Gegner erledigen, durch die offene Türe gehen, links die geschlossene Türe öffnen (geht nur mit abgelegter Fackel), den Gegner links beseitigen, die Fackel wieder suchen und an der Wandfackel in diesem Raum entzünden. Den Gang wieder hoch laufen, zum Anfang dieser Sequenz, wo Lara über die Rampe hinein kam, hinten links die Rampe rechts hoch laufen, rechts unter den Sprinkler stellen,



Handlungstaste drücken um diesen auszulösen. Links durch die geöffnete Türe laufen, links den Hebel betätigen, in den Raum zurückkehren, wo Lara die Fackel fand. Rechts auf die nun doppelt gestapelten Kisten klettern, rechts herum drehen, zur Kante gegenüber springen, hochziehen, gegenüber herunter fallen lassen, links die Kiste zerschießen, das Schloss am Gatter mit Revolver und Laser zerschießen, hinter dem geöffneten Gatter ins Wandloch greifen. Lara hat hier den [Dachbodenschlüssel](#) erhalten, wieder durch die geöffnete Türe im Sprinklerraum gehen, rechts, zweimal links und wieder zum Motorrad zurückkehren. Das Motorrad wenden, über die Rampe fahren, so das Lara über die Rampe dahinter wieder nach unten kommt, zunächst noch einmal um die Moschee zum Vordereingang fahren (links über den Graben fahren), den Level hier verlassen zur

## [Stadt der Toten-Teil II!](#)

# Level 23-Das Tor zur Zitadelle

## Teil I und [Teil II](#)

### Das Tor zur Zitadelle-Teil I

#### 1 Geheimnis (58 von 70)

Rückwärts an die Kante hängen, fallen lassen, herumdrehen, schräg rechts zum Verwundeten hochziehen, ihm gut zuhören, herumdrehen, hinten rechts, schräg rechts, schräg links laufen.



An dem Untier rechts schnell vorbeispurten, so das Lara von den Feuerbällen nicht getroffen wird, der Mückenschwarm lässt sich nicht bekämpfen, nach dem Untier links, zweimal rechts, links und sofort rechts hochziehen. Etwas die Straße entlang laufen, rechts zum Mauerdurchbruch hochziehen, auf der anderen Seite herunter fallen lassen, hinter dem zweiten Sarg die drei Hebel ziehen, neben dem ersten Sarg auf die Erhöhung stellen, zur Plattform hochziehen, links den Hebel betätigen und wieder zu den Särgen herunter lassen. In die Bodenöffnung vor dem ersten Sarg fallen lassen, am Ende des Gangs mit der Brechstange den Hebel betätigen, zur Bodenöffnung vorm zweiten Sarg gehen, hinein fallen lassen, am Ende des Gangs den Hebel betätigen. Zur geöffneten Türe wieder hochziehen, durch die geöffnete Türe den Gang hoch laufen, die Fledermäuse beseitigen, am Ende des Gangs zum Seil springen und herumdrehen.





Zur rechten Glocke schwingen, genau die Kante der Schräge anvisieren (eher noch etwas mehr links wie auf dem Bild zu sehen), ist Lara an der Glocke gelandet an die Kante hängen, kurz loslassen, die nächste Kante sofort wieder greifen und in den Spalt ziehen. Hier bekommt sie das **Geheimnis**, wieder aus dem Spalt kriechen, an die Kante hängen, herunter fallen lassen, wieder den Gang hoch laufen, erneut zum Seil springen, zur Plattform gegenüber über dem Fenster springen, nach links auf das Wellblechdach springen. Schräg links auf das Vordach springen, den Käfer hinter Lara beseitigen, weiter schräg links auf die Markise springen, nach rechts zur Leiter an der Mauer springen, hochklettern, nach links hangeln, dann einen Rückwärtssalto auf die Schräge hinter Lara machen und sofort wieder auf die Plattform vor ihr abspringen. Von hier auf das untere Vordach ohne Anlauf springen, nach links auf das Wellblechdach springen, rechts zur Öffnung springen und hochziehen. Dem Gang folgen,



nach rechts zum Autowrack springen (in der Luft drehen), die zwei Käfer beseitigen, am Autowrack den [Spezialbenzin Kanister](#) einsammeln, anschließend über den Abgrund zum schräg stehenden gelben Auto springen, nach links der Straße bis vor dem Untier folgen. Unterwegs könnten Lara noch einige Krokodile begegnen, diesmal braucht Lara nicht an dem Untier vorbei zu rennen, sondern bevor sie rechts durch den Bogen zum Untier abbiegt, geradeaus zur Öffnung in der Mauer gehen,



hochziehen, nach rechts herunter lassen, dem Gang folgen, am Ende oben rechts durch die Öffnung kriechen und wieder zum Verwundeten laufen. Diesem wieder gut zuhören, es folgt ein kurzer Abstecher in die Tulun Moschee, zum Gang hochziehen, den Level wechseln, am Ende des Gangs die Leiter herunter klettern, nach links gehen, kurz vorm Ende links hochziehen. Lara rutscht über eine Dachschräge nach unten, sofort schnell zum Motorrad spuren, um nicht von den Hammerschlägen des Stiermenschen erfasst zu werden, mit dem Motorrad in den Tunnel gegenüber des Hintereingangs der Moschee fahren, die Schräge hoch fahren und es geht weiter zu den

## Den Gräben-Teil I!

## Das Tor zur Zitadelle-Teil II

### 0 Geheimnisse (60 von 70)

Links fahren, hinten links nach rechts wenden, am Besten ganz in diese Ecke zurückschieben, so das Lara einen Sprung durch die Totenkopfabsperung nach schräg rechts machen kann (Sprinttaste fürs Spezialbenzin nicht vergessen).



Nach dem Sprung vor dem schräg stehenden Auto nach links in die Straßen abbiegen, die Krokodile einfach überfahren, nach dem Verwundeten an dem Untier vorbei fahren, die Filmsequenz genießen und dann geht es weiter zur

## Zitadelle!





# Level 24-Die Gräben

Teil I, [Teil II](#), [Teil III](#) und [Teil IV](#)

## Die Gräben-Teil I

**0 Geheimnisse (58 von 70)**

Die zweite Schräge mit dem Motorrad überwinden, etwas nach rechts fahren, absteigen, geradeaus laufen, an der Palme hochziehen, dahinter durch die Öffnung laufen, nach links herunter laufen, rechts, links und rechter Hand den Gegner erledigen. An der nächsten Straßenecke sofort zur Mauer gegenüber laufen, da Lara hier von einem MG-Roboter beschossen wird, an der Mauer ist sie zunächst geschützt, weiter an der Mauer nach rechts zur Öffnung gehen, in der Öffnung quer nach rechts hinter die doppelt gestapelten Kisten laufen. Weiter kriechen, links um die Kisten, bis Lara sich hinter dem Roboter befindet,



mit dem Revolver und Laser auf das rote Dreieck seitlich am Tank des Roboters zielen und mit einem Schuss in die Luft sprengen. Auf die doppelt gestapelten Kisten klettern, zur Öffnung gegenüber springen, in die Bodenöffnung fallen lassen, nach links gehen, rechts, links in die Öffnung über dem Boden kriechen, im Abstand an den Dampfstrahlen vorbei kriechen und im Raum dahinter den Gegner beseitigen. Rechts zur Nische gehen, links hochziehen, herumdrehen, den Roboter geradeaus abschießen und gleich den Gegner dahinter auch noch, diesen Bereich wieder verlassen, an den

Dampfstrahlen vorbei aus dem Raum kriechen. Links weiter gehen, rechts, rechts hinten in die Öffnung kriechen, bei dem Toten den [Waffencodeschlüssel](#) aufheben, den Gang wieder verlassen, geradeaus gehen, an die Spalte hängen und rechts herum hangeln. Ist Lara um die zweite Ecke gehangelt wieder loslassen, rechts den Gegner beseitigen, der Roboter hinter ihr ist defekt, also schadet nicht, zum umgestürzten Jeep laufen, vor die offene Motorhaube stellen, den Gegner rechts erledigen,



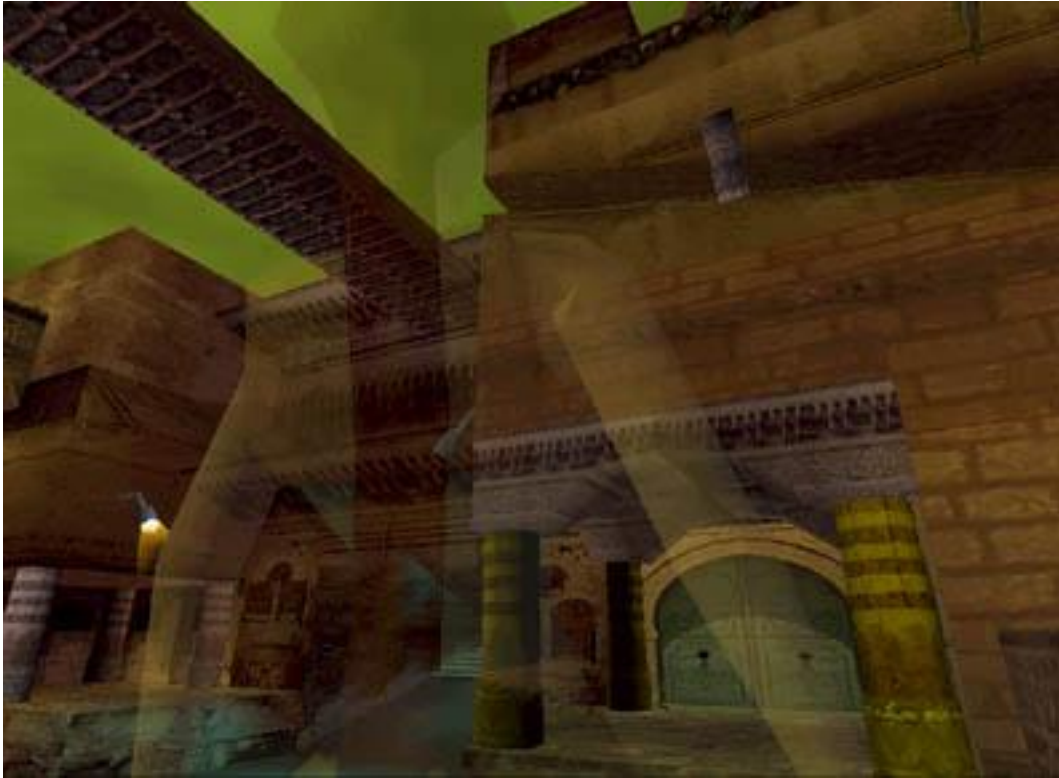
das [Druckventil](#) mit der Brechstange herausholen und dann wieder zum Motorrad zurückkehren. Mit dem Motorrad den Level verlassen zur

## [Tulun Moschee-Teil II!](#)

## Die Gräben-Teil II

### 0 Geheimnisse (59 von 70)

Nachdem Lara mit dem Motorrad vom Hintereingang der Moschee, durch den Tunnel hierher zurückgekehrt ist, wieder über die zweite Rampe fahren und vom Motorrad absteigen. Rechts zur Palme gehen, hochziehen, links herum drehen,



den Stein im Spalt mit Revolver und Laser zerschießen, links herum drehen, rechts die Treppe hoch laufen, oben auf der Treppe rechts hochziehen. Rechts herunter fallen lassen, zum Griff an der Decke hochspringen, damit die Deckenluke öffnen, links hochziehen, den Gang entlang kriechen, herumdrehen und herunter lassen. Links hochziehen, durch die Passage kriechen, herumdrehen, an den Spalt hängen, nach links hangeln, am Ende zweimal um die Ecke hangeln und loslassen, rechts herum drehen, soweit gehen, bis Lara sich unter der Decke nach links hinüber hangeln kann. Ist Lara auf der Gegenseite, auf den Hof laufen, links den Gegner erledigen, rechts um die Ecke laufen, mit dem Dachbodenschlüssel die Türe öffnen, die offene Türe passieren, etwas nach links gehen, rechts zum Spalt gegenüber springen. Nach links hangeln, am Ende hochziehen, rechts um die Ecke laufen, hochziehen, links herum zum Spalt drehen, mit der Armbrust und Laser auf den roten Knopf gegenüber schießen, bis das Fass beginnt zu qualmen. Links herumdrehen, links um die Ecke laufen, an die Kante hängen, herunter fallen lassen, falls das Motorrad genau am Leveleingang geparkt wurde kommt Lara genau davor auf, herumdrehen, auf das Motorrad steigen, nach links fahren. Nach rechts fahren, aber sofort anhalten, das Motorrad vor der Treppe soweit wie möglich nach hinten schieben, denn über der Treppe befindet sich ein Sandhügel, darüber eine geöffnete Türe und dahinter ein zu überwindender Abgrund, so das Lara viel Anlauf und natürlich Spezialbenzin braucht. Die Treppe hoch fahren, den Sandhügel hoch, durch die Türe und über den Abgrund,



das Motorrad anschließend etwas zurückschieben, absteigen, links herumdrehen, zur Leiter rechts an der Wand laufen, die Leiter hochklettern und den Level durch den Gang verlassen zum

### [Straßenbasar-Teil I!](#)

## **Die Gräben-Teil III**

### **0 Geheimnisse (60 von 70)**

Herumdrehen, an der Palme vorbei zur Treppe laufen, die Lara zuletzt mit dem Motorrad hoch gefahren ist, vor der Treppe nach links laufen, rechts die zweite Treppe hoch laufen, den Gegner beseitigen, schräg links weitergehen und den nächsten Gegner erledigen. Hinten rechts hochziehen, geradeaus auf den abgeschrägten Block klettern,





zur Kante hochspringen (siehe Bild), hochziehen, die Leiter wieder links hochklettern, den Gang entlang laufen, um den Level wieder zu verlassen nach dem

## [Straßenbasar-Teil II!](#)

## **Die Gräben-Teil IV**

**0 Geheimnisse (60 von 70)**



Vor der Totenkopfabspernung den Minendetonator mit den Positionsdaten kombinieren und benutzen. Über die Abspernung springen, links am Pfeiler den Schalter drücken, um den Pfeiler herum zum Motorrad gehen, aufsteigen, durch die geöffnete Türe fahren, links, den Gegner umfahren, rechts die Rampe hochfahren in den Level

## **Das Tor zur Zitadelle-Teil II!**

# Level 25-Der Straßenbasar

## Teil I und [Teil II](#)

### Der Straßenbasar-Teil I

#### 1 Geheimnis (60 von 70)

Herumdrehen, die Leiter herunter klettern, unten loslassen, herumdrehen, links hinter das Auto laufen, den [defekten Wagenheber](#) aufheben, vor das Auto laufen, nach links gehen und diesem Verwundeten, auch aufmerksam zuhören. Anschließend das [Gehäuse Minendetonator](#) aufheben, zum Tisch links gehen, die [Kurbel](#) aufnehmen, herumdrehen, nach rechts gehen, neben dem zweiten Tisch den Schalter drücken, durch die geöffnete Türe gehen, rechts um die Ecke die Leiter hochklettern, den Gang passieren, am Ende nach vorn unter die Decke springen. Nach rechts hangeln, loslassen, rechts hochziehen, den Spalt durchkriechen, wieder herunterlassen, herumdrehen, auf das Podest steigen, zum Sims an der Wand gehen, den Wagenheber und Kurbel kombinieren und einsetzen.



Rechts herum drehen, hochziehen, hinter die Blitzableiterplatte rechts laufen, den Kasten vor der Blitzableiterplatte einmal ziehen, einmal schieben, die Maschine aus der Ecke ziehen und auf die Blitzableiterplatte schieben. Links zur freigesprengten Brücke laufen, von der Brücke zur Wand gegenüber springen, ganz nach links hangeln, loslassen, herumdrehen, schräg rechts um die Gebäudeecke springen (in der

Luft etwas drehen), nach rechts laufen, noch mal rechts um die Ecke und hinten rechts gibt es das **Geheimnis**. Zur Hangelwand zurückkehren, schräg rechts hochziehen, auf der anderen Seite rückwärts an die Kante hängen, loslassen und herunter gleiten lassen. Unten rechts laufen, noch zweimal rechts hinunter gehen, hier erst mal abspeichern, bevor Lara die **Minenpositionsdaten** bei dem Toten aufhebt, nachdem Lara diese aufgehoben hat, sofort herumdrehen, die Rampe wieder hoch laufen, hinten rechts vor die Kisten stellen, warten bis der Stier angreift, schnell wegspringen und den Stier die Kisten auf Seite schieben lassen.



Den Gang hinter den weggeschobenen Kisten hoch laufen, oben links den Gegner beseitigen, nach links laufen, rechts, links in den Gang gehen, links die Rampe herunterrutschen und den Level zunächst verlassen zu den

### **Gräben-Teil III!**

## **Der Straßenbasar-Teil II**

### **0 Geheimnisse (60 von 70)**

Die Leiter wieder herunterklettern, nach unten fallen lassen, herumdrehen, gegenüber durch die offene Türe gehen, rechts, hinten links die Türe öffnen, den Gegner beseitigen, durch die offene Türe nach links laufen, hinten rechts den Gegner beseitigen, links den Level verlassen, nach den

### **Gräben-Teil IV!**





# Level 26-Die Zitadelle

## 2 Geheimnisse (62 von 70)

Dieser Level ist sehr dunkel, wie überhaupt der ganze Abschnitt Kairo.

Geradeaus laufen, die Animation abwarten, links zwischen den Säulen hindurch laufen, diesen Raum durchqueren, hinten wieder durch die Säulen gehen, links die Treppe hoch laufen, oben rechts zum Hebel gehen, den kann Lara umlegen, dann bekommt sie unten Ausrüstungsgegenstände. Rechts vom Hebel Fackel aufheben und an der Wandfackel anzünden, wieder die Treppe herunter laufen, durch die Säulen gehen, links auf den Sims springen, wo das Seil endet, unter das Seil stellen,



nachdem das Seil abgebrannt ist wieder in den Raum gehen, wo Lara Pierre traf. Links in die Bodenöffnung fallen lassen, geradeaus laufen, links, rechts herunter laufen, nach links springen, die Treppe schräg links etwas herunter laufen, in den großen Durchbruch links springen. Auf die Treppe gegenüber springen, hoch laufen, oben an die Decke hängen, nach links hangeln, rechts vor die Öffnung in der Wand hangeln, einmal kurz loslassen und die Kante der Öffnung sofort wieder greifen. Hineinziehen, hier gibt es das **erste Geheimnis**, wieder an die Kante hängen, unten ins Wasser fallen lassen, herumdrehen, links durch die Öffnung tauchen, gegenüber aus dem Wasser ziehen, herumdrehen, zum Block gegenüber springen, hochziehen, wieder auf die Treppe springen und von hier wieder in den großen Durchbruch springen. Mit dem Rücken zur Kante gegenüber der Treppe stellen, an die Kante hängen, ganz nach links hangeln, unten über dem Wasser müsste ein Spalt mit seiner höchsten Stelle in der Mauer, wo Lara hängt, zu sehen sein, also einmal kurz loslassen, die Kante des Spalts sofort wieder greifen, nach rechts hangeln, nach der ersten Ecke fallen lassen und den

unteren Spalt ergreifen. Soweit nach links hangeln, bis Lara sich hochziehen kann, herumdrehen, auf der anderen Seite herunter lassen, herumdrehen, hinten rechts hochziehen, herumdrehen, hier besser Abspeichern, rückwärts an die Kante hängen, fallen lassen, von der Rampe rückwärts abspringen, sofort von der nächsten Rampe vorwärts abspringen. Die Kante des Spalts ergreifen, nach links hangeln, hochziehen, herumdrehen, zur Treppe gegenüber springen, sofort links oben den Ninja erledigen, die Treppe ganz nach oben laufen, rechts zum Hebel hoch laufen, den Ninja erledigen, den Hebel betätigen, herumdrehen und einen weiteren Ninja beseitigen. Nach unten ins Wasser fallen lassen, links aus dem Wasser ziehen, herumdrehen, wieder zum Block springen, wieder auf die Treppe springen, gegenüber der Treppe zur Feuerfalle hochziehen, die mit dem letzten Hebel aktiviert wurde, nähert sich Lara der Feuerfalle nun erlischt diese. Wäre der Hebel vorher nicht betätigt worden, würde die Feuerfalle beim Nähern aktiviert, die Falle passieren, rechts herunter laufen, links hinunter,



im folgenden Saal die Figuren auf die entsprechenden Felder ziehen. Die Figuren sind oben auf mit den Anfangsbuchstaben der Himmelsrichtungen gekennzeichnet (E=Englisch East=Ost), die Felder auf dem Boden ebenfalls, oder benutzt den Kompass im Inventar. Habt ihr euch vertan, müssen alle Figuren von den Feldern gezogen werden, um ein Reset zu erreichen, Abspeichern vorher wäre auch nicht schlecht, mit der Figur hinten links anfangen, sonst bekommt ihr sie später nicht aus der Ecke gezogen, nachdem die Figuren auf den Feldern stehen, durch die linke geöffnete Türe (vom Bild aus gesehen) laufen. Den Gang hinunter laufen, am Ende im kleinen Raum auf den Sims ziehen, ins Wasser fallen lassen, in den Gang links tauchen, diesem folgen, im folgenden Raum den Hebel an der Decke ziehen, den Gang wieder zurück tauchen und noch mal Luft holen. Nun in den unteren Gang rechts tauchen, an dessen Ende rechts aus dem Wasser ziehen, geradeaus durch die Öffnung den Gang hoch in den Figuren Saal laufen, links durch die offene Türe laufen, den Gang hinunter laufen, unten im Raum die zwei Ninjas erledigen und den Hebel betätigen. Oben im Figuren Saal durch die Türe laufen, aus der Lara zuletzt kam, den Gang hinunter laufen, unten

ins Wasser gehen, dem Gang wieder zurück folgen, im Raum, wo der Wasserstand nun abgesenkt ist, auftauchen und Luft holen. Nach rechts in den Gang hochziehen, an dessen Ende den Hebel betätigen, der Wasserstand senkt sich noch weiter ab, nochmals den unteren Gang zurücktauchen, aus dem Wasser ziehen, weiter dem Gang folgen, an dessen Ende im kleinen Raum jetzt die Kette gezogen werden kann. Hochziehen, den Ninja erledigen, durch die geöffnete Türe gehen, links, rechts an der Wand in die Öffnung ziehen, auf der anderen Seite wieder herunter lassen, nach der Animation links herum drehen, hinten links die Holzrampe hoch laufen, am Ende vor dem Holzverschlag herumdrehen und auf die Kreuzritter warten.



Stehen die zwei vor Lara und holen mit ihrem Schwert zum Schlag aus, schnell wegspringen, dadurch wird der Holzverschlag zertrümmert, dann herumdrehen, erneut an den Rittern vorbei laufen, in die freigelegte Öffnung gehen und hochziehen, hierher können die Ritter nicht folgen. Nach rechts laufen, links hinunter laufen, in die Grube fallen lassen, links durch die Öffnung laufen, an die linke Kante der Bodenöffnung hängen, kurz loslassen, die Kante der unteren Öffnung greifen, hineinziehen, hinten rechts herunter lassen. Herumdrehen, geradeaus an der Rampe hochspringen, weiter hochziehen, hier gibt es das **zweite Geheimnis**, links oder rechts hochziehen, herumdrehen, zur Rampe laufen und herunterrutschen. Hierher können die Ritter wiederum nicht folgen, nach links wieder in die Grube fallen lassen,





geradeaus den Level verlassen nach dem

**Sphinx Komplex!**

# Level 27-Der Sphinx Komplex

## 1 Geheimnis (63 von 70), Gewehr

Geradeaus laufen, die zwei Ninjas erledigen, zur Stelle rechts laufen, wo diese herkamen, den [Silberschlüssel](#) vor der Türe aufheben, rechts die Türe mit dem Schlüssel aufschließen, die Türe passieren, rechts die zwei Ninjas beseitigen und auf die Mauer hochziehen. Rechts hinten befindet sich ein Hebel, dort hin springen, Hebel betätigen, zurück springen, gegenüber des ersten Hebels befindet sich ein zweiter, ebenfalls betätigen, zur Mitte zurückspringen, rechts gehen, durch den Mauerdurchbruch gehen und das Areal durch die geöffnete Türe hinten rechts wieder verlassen. Herumdrehen, den Ninja von hinten beseitigen, herumdrehen, nach rechts wenden,



auf den Sims links unten in der Grube springen, auf die Schräge rechts am Rand gegenüber springen, zur nächsten Grube gehen, auf den Sims links unten springen und den Ninja gegenüber beseitigen. Zum Sims rechts gegenüber springen, hochziehen, die Türe hinten rechts öffnen (Handlungstaste), im Raum hinter der Türe den Schrank rechts einmal ziehen, das Gitter über dem Boden, welches sich hinter dem Schrank befand, mit Revolver und Laser zerschießen. Genügend Abstand zur freigelegten Öffnung einnehmen, so das Lara das Gitter schräg links auf der anderen Seite der Kriechpassage ins Visier nehmen kann, dieses auch zerschießen, man kann auch eine Granate in die Öffnung schießen, klappt auch, anschließend den Kriechgang passieren. Im nächsten Raum den Ninja rechts beseitigen, die Holzkiste gegenüber der Kriechpassage zerschießen, die [Metallklinge](#) aufheben, die Holzkiste rechts neben der Kriechpassage zerschießen, den ersten Schrank vorziehen, den zweiten Schrank hinter

den ersten ziehen. Um die Schränke laufen, das **Gewehr** auf jeden Fall aufheben, auch wenn man es schon hat, denn erst dann gibt es das **Geheimnis**, zum Schalter rechts neben dem Rollltor gehen, diesen drücken, die zwei Ninjas erledigen und diesen Raum verlassen. Zur Grube links gehen, von der unteren Kante der Schrägen zum Sims rechts unten springen, zum Sims links springen, zum oberen Rand der Grube springen, zur nächsten Grube gehen, zum Sims links unten rutschen, zum Sims gegenüber springen und zum Sims rechts springen. Zur oberen Kante der Grube springen, nach rechts laufen,



Lara schaut hier nach rechts, diese Stelle vor dem Stein bekommt später ihre Bedeutung, weiter geradeaus laufen, an der großen Grube zum Sims rechts unten springen. Zum Sims schräg rechts gegenüber springen, rechts herumdrehen, rechts zum Sims springen, die zwei Ninjas oben beseitigen, aus der Grube zum Tor hochziehen, die hintere Holzkiste links neben dem Tor zerschießen und den **Holzgriff** aufheben. Auf den Podest vor der Tatze der Sphinx klettern, auf die Tatze springen, auf der Gegenseite zum Stein herunter rutschen, nach der Animation den Holzgriff und Metallklinge zur Schaufel kombinieren und am Schlammloch vor dem Stein benutzen.



Anschließend in die Bodenöffnung fallen lassen, dem Gang folgen, dann geht es weiter zum

## **Tempel im Tal!**



# Level 28-Der Tempel im Tal

## 1 Geheimnis (64 von 70), Granatwerfer

Nach unten laufen, durch das Eisengatter laufen, hier ist es nun am Besten die zwei Stiere zu wecken und sie in den Räumen rechts und links vom Eingang einzuschließen. Vor den Stieren herum laufen, bis beide geweckt sind, zurück zum Eingang laufen in einer der Räume hinein laufen oder besser davor herumspringen, bis einer oder alle beide sich im Raum befinden, dann schnell mit dem Hebel neben dem Eingang des Raumes das entsprechende Gatter schließen. Befanden sich nicht beide in dem Raum, kann Lara den anderen benutzen, um den zweiten Stier einzuschließen, auch lassen sich die Stiere nacheinander wecken, indem Lara zuerst vor den Stieren nach rechts läuft, sich direkt wieder herumdreht und zum Eingang läuft, diesen einschließt und erst danach den linken Stier weckt.



Schafft es jemand nicht, bekommt man das savegame [hier](#), wieder zur Stelle laufen, wo vorher die Stiere saßen, links laufen und links unter der Wandfackel den [Papierfetzen](#) aufheben. Der Papierfetzen soll einen Hinweis auf das folgende Schalter Rätsel enthalten, ist allerdings schwer lesbar und der Hinweis auch schlecht nachvollziehbar. Am Besten spickt ihr hier die Schalterkombinationen, denn eine falsche Reihenfolge öffnet ein Gatter zu einem furchtbaren Labyrinth, wo die Schalter zurück gesetzt werden müssen, natürlich kann man auch jedes Mal vor Eingabe einer neuen Reihenfolge abspeichern und wieder neu laden, wenn es die falsche Reihenfolge war. Die Schalter befinden sich, wie in der Eingangsanimation gezeigt, hinter dem Sitzplatz der Stiere,



öffnet sich das Gatter rechts, hinten links war die Reihenfolge falsch, ich beschreibe zunächst den Weg durch das Labyrinth, um die Schalter zurückzusetzen.

## 1.) Der Schädeltunnel

Er befindet sich, wie schon angesprochen, von den Schaltern aus gesehen rechts, hinten links, durch das offene Gatter gehen, die Fledermaus beseitigen, hinten links über den Abgrund springen, durch die Öffnung die Rampe herunter laufen. Gabelt sich der Weg, ist es egal welche Seite Lara nimmt, beide Wege sind gleich, also weitergehen, bis ein Kugelmesser von der Decke kommt, kurz zurückweichen und darunter hindurch kriechen. Nach dem Kugelmesser kommt sofort ein Bodenmesser, warten bis dies sich wieder einklappt, weiter kriechen bis Lara zu einer weiteren Gabelung kommt, denn es kommt noch ein Decken-Kugelmesser. Ich empfehle hier den mittleren Gang zu nehmen, diesen komplett kriechen, hier gibt es zwei Bodenmesser, das Wandmesser fährt dann über Lara hinweg. Geradeaus zum rotierenden Messer gehen, zwei Schritte Abstand vom Messer halten, hindurch rollen (Tastenkombi PC ALT, STRG, SHIFT, PFEIL VORWÄRTS), hinten an der Wand den Hebel ziehen und den Weg zurück durch die Messerfallen nehmen. Die Rampe hoch laufen, rechts über den Abgrund springen, hochziehen, zurück zu den drei Schaltern laufen.

Zunächst muss Lara nun die Kombination **Rechts-Links-Mitte** eingeben, braucht aber nicht zum geöffneten Gatter links hinten zu laufen, da dies der Levelausgang ist. Diese Kombination gibt die nächsten vier Rätsel frei.

## 2.) Das Kriechlabyrinth

Die nächste Kombination wäre **Rechts-Mitte-Links**, nach der Eingabe zum geöffneten Gatter links, hinten rechts laufen, hindurch gehen, die Fledermäuse erledigen, am Abgrund rechts gehen, die kleine Rampe hochspringen, weiter geradeaus zum viereckigen Plateau springen, rechts die Rampe hochspringen. Die Fledermaus beseitigen, in dieser Höhle beginnen drei Kriechgänge, die Lara aufgrund der Dunkelheit nur mit Fackel erforschen kann, um beim Kriechen eine weitere Fackel anzuzünden, erst die Taste fürs Waffe ziehen drücken, sonst geht es nicht. Zunächst den rechten Kriechgang nehmen, zweimal abwechselnd links, rechts kriechen, zum Schluss links, nicht auf die Bretterböden kriechen, aufstehen, hier kann Lara die lästige Fledermaus erledigen. Dann den Hebel ziehen, um das Gatter am Eingang wieder zu öffnen, diesen Kriechgang wieder verlassen, gegenüber hinein kriechen, hier immer links halten und am Ende den **Stein des Maat** aufheben. Diesen Kriechgang verlassen, links hinein kriechen, an der Abzweigung rechts, geradeaus zur Ausnahme auf den Bretterboden kriechen, unten in der Grube den **Granatwerfer** aufheben, dann bekommt Lara das **Geheimnis**. Aus der Grube hochziehen, diesen Kriechgang wieder verlassen, die Rampe zum viereckigen Plateau herunterrutschen, nach links springen und dieses Rätsel zu den Schaltern verlassen.

### 3.) Die Insel im See

Die nächste Kombination eingeben **Mitte-Links-Rechts**, zum geöffneten Gatter links, hinten links laufen, hindurch gehen, die Fledermäuse beseitigen, den Abgrund links überqueren, rechts unten die Krokodiele erledigen, am See unten im Kreis waten, in den fünf Nischen in die Wandlöcher greifen, bzw. den Hebel ziehen. Zur Mitte gehen,



in die Bodenöffnung fallen lassen, den **Stein des Khepri** aufheben, zum Eingang des Rätsels wieder zurückkehren, auf dem Weg die Fledermäuse erledigen, den Abgrund rechts überspringen und das Gatter zu den Schaltern passieren.



## 4.) Wandlöcher mit Hieroglyphen

Die Kombination **Links-Mitte-Rechts** eingeben, durch das geöffnete Gatter rechts hinten laufen, den Abgrund links überwinden, die Fledermäuse erledigen.



In die Beiden markierten Wandlöcher (Schlangensymbole) greifen, hier bekommt Lara den **Stein des Re**, die anderen Löcher könnt ihr gerne ausprobieren, es kommen dort aber auch u.a. lästige Käfer. Zu den Schaltern zurückkehren und das letzte Rätsel angehen.

## 5.) Das Unterwasserlabyrinth

**Mitte-Rechts-Links** eingeben, das geöffnete Gatter rechts, hinten rechts passieren, rechts auf den dreieckigen Sims unten springen, von hier auf den Sims hinten springen, links die Schräge hochspringen, die Fledermäuse beseitigen und an der Bodenöffnung ins Wasser gehen. Nach unten tauchen, rechts, nach unten tauchen, links, rechts, nach unten, rechts, vor dem **Vogel-Symbol** den Schacht hoch tauchen, aus dem Wasser ziehen und den Hebel an der Wand zwischen den zwei Statuen ziehen. Herumdrehen, ins Wasser gehen, nach unten tauchen, geradeaus, wieder hoch tauchen, zweimal links, geradeaus am Schlangensymbol vorbei, rechts, am **Hand-Symbol** hoch tauchen, aus dem Wasser ziehen, Hebel ziehen und herumdrehen. Ins Wasser gehen, zum **Schlangen-Symbol** zurückkehren, hoch tauchen, aus dem Wasser ziehen, nach links springen, den Hebel an der Wand ziehen, herumdrehen und wieder ins Wasser gehen. Nach unten tauchen, zweimal rechts, vor dem Handsymbol ein Stück hoch tauchen, nach rechts abbiegen, den nächsten Schacht über Lara hoch tauchen, links und den nächsten Schacht über Lara wieder hoch tauchen. Lara befindet sich am Labyrintheingang, ist aber noch nicht fertig, Luft holen, abtauchen, den linken



der drei Gänge nehmen, am Ende hoch tauchen, rechts, vor dem Schilf-Symbol auftauchen, aus dem Wasser ziehen und den Hebel ziehen. Wieder ins Wasser gehen, zweimal nach unten tauchen, zweimal links, hoch tauchen, vor dem gebogenen Schlangen-Symbol hoch tauchen, aus dem Wasser ziehen, den Hebel an der Wand betätigen. Herumdrehen, zur anderen Seite gehen, den Stein des Atum aufheben, herumdrehen und wieder ins Wasser gehen. Nach unten tauchen, vorm Schlangensymbol herumdrehen, weiter nach unten tauchen, geradeaus tauchen, hoch tauchen und aus dem Wasser ziehen. Lara befindet sich nun wieder am Start und kann das Rätsel verlassen, links unten auf den Sims springen, schräg rechts auf die Schräge springen, Lara rutscht ab, an der Kante festhalten, nach rechts hangeln, an dem dreieckigen Sims hochziehen und rechts hochspringen

Zum zuerst geöffneten Gatter laufen, welches, wie ich Eingangs erwähnte zum Levelausgang führt, das Gatter passieren, den Abgrund links überwinden, die Fledermäuse beseitigen, links gehen und den Abgrund links überwinden.



Die Steine müssen nun rechts und links in die Öffnungen eingesetzt werden, die Farbe des Lichts im Schacht darüber signalisiert welcher Stein es sein muss, danach durch das geöffnete Gatter gehen. Wenn der Gang nach links abbiegt, unter die Decke hängen, über den Abgrund hangeln, wieder loslassen, die Fledermäuse beseitigen und nach rechts in den Raum gehen. Schnell die vier Skulpturen rechts und links einsammeln, den Raum durch das geöffnete Gatter wieder verlassen, war Lara hier nicht schnell genug, wird sie von rotierenden Messern erdolcht. Dem Gang nach links folgen, im folgenden Raum auf die Bodenmesser achten, den Raum verlassen, unter die Decke hängen und nach links den Abgrund überwinden. Am Ende loslassen, nach rechts in den Raum gehen, die Fledermäuse erledigen, links hoch laufen und weiter geht es zur

## **Pyramide des Menkaure!**

# Level 29-Die Pyramide des Menkaure

## 1 Geheimnis (65 von 70), Revolver

Ein Level mit großen Skorpionen als Gegner, aufpassen das Lara von diesen nicht gestochen wird, da sie dann unter Vergiftungserscheinungen leidet, der Blutbalken wird grün, der Bildschirm verzerrt sich, als Gegenmaßnahme ein Medipack nehmen.

Hinten links auf den Block unter der Deckenluke klettern, hochspringen, an dem Griff die Luke öffnen, an der Seite, wo die Luke herunterhängt, hochziehen, sofort links herumdrehen und am Besten mit dem Granatwerfer (drei Granaten notwendig) den ersten Skorpion erledigen. Nach Vorne laufen, bis zur ersten Abzweigung,



nach links drehen, warten bis der Kampf vorüber ist, denn der Schütze leistet Vorarbeit für Lara, danach reichen zwei Granaten um den Skorpion zu erledigen. Herumdrehen, geradeaus zur Grube laufen, von dem dreieckigen Vorsprung nach schräg links springen ( Lara in der Luft etwas drehen, Pfeil links PC ), rechter Hand an die Felskante über Lara springen, nach rechts hangeln, am Ende fallen lassen. Rechts herumdrehen, links um die Felskante laufen, sofort linker Hand den Skorpion bekämpfen, rechts über die Grube zur geraden Kante gegenüber springen. Den Skorpion links bekämpfen, den Käfer rechts beseitigen, weiter nach rechts laufen,



zum Grubenrand auf den rechteckigen Vorsprung gehen, nach rechts zur Kante einer dahinterliegenden Schräge springen, hochziehen, Lara rutscht die Schräge hinab, unten nach vorne abspringen. Nach links drehen, den Käfer hinten mit dem Revolver erledigen, zum Gebäude rechts laufen, die Türe öffnen, innen spielt sich ein weiterer Kampf ab, den Skorpion sofort mit den Uzis bekämpfen ( nicht mit dem Granatwerfer), in der folgenden Animation erhält Lara den [Waffenkammerschlüssel](#) (er führt später zu einem Geheimnis) und den [Schlüssel der Wachen](#). Das Gebäude verlassen, nach links laufen, hinten rechts an die Felskante hängen, nach links um die Ecke hangeln, ganz am Ende fallen lassen, herumdrehen, nach rechts auf die einzelne abgeschrägte Platte der Pyramide laufen. Weiter nach links zur unteren Plattenreihe gehen,





wie auf dem Bild zu sehen, gibt es weniger abgeschrägte Platten auf den Lara stehen kann, also weiter links hochziehen, schräg links hochspringen. Links den Käfer beseitigen, die Plattenreihe bis zum anderen Ende gehen, nach schräg links unten mit Anlauf springen (am Besten von der unteren tiefsten Kante der vor Lara liegenden steileren Platte), Lara kommt wieder auf der untersten Plattenreihe zum Stehen. Rechts herum drehen, den Käfer erledigen, die Plattenreihe zum anderen Ende gehen, rechts hochgehen, viermal hochziehen, rechts herum drehen, von der tief liegenden Kante, der steileren Schräge einen Sprung mit Anlauf zum Tor ausführen. Das Tor links am Schlüsselkasten mit dem Schlüssel der Wachen öffnen, jedoch noch nicht in die Pyramide laufen, links herumdrehen, zur Plattenkante gehen, links unten auf die zwei Platten fallen lassen, nach links gehen, nach schräg links oben springen, den Käfer beseitigen, nach links hochziehen und schräg links hochziehen. Nach links springen, an der Oberkante des Tores entlang zum [Revolver](#) springen, den aufheben, dann bekommt Lara das [Geheimnis](#), schnell zum Tor herunter fallen lassen, das Tor passieren, den Gang hinunter laufen, dann ist Lara

## [In der Pyramide des Menkaure!](#)

# Level 30-In der Pyramide des Menkaure

## 1 Geheimnis (66 von 70), Uzi

Den Gang hinunter laufen, im geeigneten Augenblick an den schwingenden Messern vorbei laufen, Fledermäuse beseitigen und zu den obersten Stufen der Treppe gehen.



Im Schacht oben den Stern mit Revolver und Lasersight zerschießen, weiter die Treppe nach unten laufen, die Mumien mit dem Granatwerfer beseitigen und die Fledermaus erledigen. Linksseitig aus dem Stand in den Marmortrog springen, rechts weiter in den Schacht fallen lassen, den Gang hinunter laufen, die Grube mit dem Seil überwinden, die Mumien an der Gabelung erledigen, nach rechts gehen und die Grube mit den zwei Seilen überwinden. Die Rampe hoch laufen, oben den Hebel an der Wand ziehen, herumdrehen, die Grube wieder überwinden, im Gang die Fledermaus erledigen, nun die linke Grube an den zwei Seilen überwinden, die Rampe hoch laufen, durch die geöffnete Deckenluke hochziehen und den Gegner am Besten mit dem Granatwerfer beseitigen. Danach zum Ende des Raumes gehen, unter dem Stern an der Wand den [Schlüssel zum Westschacht](#) heraushebeln, zum Marmortrog zurückkehren, herausspringen und die Treppe hoch laufen. Rechts zur Öffnung gehen (heruntergefahrener Block in der Animation), die Rampe herunter rutschen, weiter rechts dem Gang kriechend folgen (Messer kommen aus der Wand), links die Rampe hoch laufen, oben die Deckenluke am Griff öffnen und aus dem Gang hochziehen. Sofort die zwei Skorpione von rechts bekämpfen, rechts gehen, dann links zwischen

die zwei Pyramiden gehen, rechts an der Pyramide den Schalter drücken, herumdrehen, den Skorpion von rechts beseitigen und vor die linke Pyramide gehen.



Diese bis zur Spitze erklimmen, mit den leichter abgeschrägten Platten direkt vor Lara beginnen (Bild), ansonsten versucht euch mal selbst, denn es ist nicht schwer. Oben rückwärts an die Kante stellen, in die Pyramide fallen lassen, die Wandleiter ergreifen und nach unten klettern. Herumdrehen, schräg rechts die Rampe hoch laufen, rechts die Grube überwinden, unter die Decke hängen, nach links über den Abgrund hangeln, rechts an dem Pendelmesser rechts oder links vorbei über die Grube springen, hochziehen, rechts die zwei Gruben mit den Pendelmessern überwinden. Links dem Gang folgen, am Ende die Kette ziehen, die letzte Grube erneut überwinden, in der Mitte zwischen den zwei Gruben an die Decke hängen und nach rechts hangeln um den Abgrund zu überwinden. Zum geöffneten Gatter laufen,



schräg rechts zur Wand springen, Lara gleitet eine Rampe hinab (nur gleiten lassen!), landet direkt hinter den Stacheln in der grünen Grube, die **Uzis** aufheben und Lara bekommt das **Geheimnis**. Rechts aus der Grube auf die dreieckige Plattform ziehen, zur Bodenöffnung unten hinab gleiten lassen, den Gang hoch laufen, es folgt ein kleiner Abstecher durch den **Sphinx Komplex**. An der Wand hochziehen, nach rechts laufen, links an der Felswand die Grube überspringen, zum Tor links gehen und mit dem Schlüssel der Wachen öffnen.





Das geöffnete Tor passieren, weiter geradeaus laufen, dann geht es weiter in die

**Mastaba!**

# Level 31-Die Mastaba

## 1 Geheimnis (67 von 70)

Mastabas sind kleine Gräber, von einem Gebäude führt ein Schacht in eine Grabkammer.

Nach links hinter den LKW zwischen die zwei Zapfsäulen der Tankstelle laufen, auf dem Weg die zwei Hunde erledigen, den [Benzinkanister](#) aufnehmen, zurück zum Gebäude mit dem „Danger Schild laufen, die Bretter zerschießen und das Gebäude betreten. Die Fledermäuse bekämpfen, in die Mitte des Gebäudes gehen,



hier ist eine gut getarnte Bodenklappe, diese öffnen, herumdrehen, in den Schacht hinabsteigen, herumdrehen, das große Medipack hinten aufheben und Lara bekommt das **Geheimnis**. Das Gebäude wieder verlassen, zweimal rechts zwischen die Mastabas laufen, links am Gebäude die Türe öffnen, das Gebäude betreten, rechts die Bodenklappe öffnen, herunter fallen lassen und nach rechts in den Gang laufen. Den Gang hinunter laufen, an der Abzweigung rechts laufen, bis zur Grabkammer laufen, auf dem Weg begegnen Lara mehrere Hunde, die beseitigen, in der Grabkammer die rötlichen Steine in den drei Löwenköpfen an den Wänden zerschießen (Revolver + Lasersight). Danach die zwei Mumien, die aus der geöffneten Türe kommen, beseitigen (Granatwerfer), durch die geöffnete Türe gehen und hinten die [kleine Feldflasche](#) aufnehmen. Zurück zur Abzweigung laufen, den anderen Weg nehmen, die zwei Hunde beseitigen, am Ende hochziehen, die Fledermäuse erledigen und durch die Öffnung in der Mauer gehen. Nach rechts gehen, den Hund von rechts bekämpfen, den Abgrund überspringen, rechts die Bretter mit dem „Danger Schild“ zerschießen,

die Mastaba betreten, den Hund und zwei Fledermäuse erledigen, links die Bodenklappe öffnen, in den Schacht fallen lassen, dem Gang folgen, an der ersten Abzweigung rechts laufen und bis zur Grabkammer laufen. Auf dem Weg und in der Grabkammer Hunde und Fledermäuse bekämpfen, wieder die Steine in den Löwenköpfen zerschießen,



hinter der geöffneten Türe wieder die Mumien erledigen und den [Sandsack](#) aufheben. Zur Abzweigung laufen, rechts hinunter laufen, an der nächsten Abzweigung geradeaus (links gibt es Ausrüstungsgegenstände), dem Gang weiter folgen, den Hund beseitigen, am Ende hochziehen, die Fledermäuse bekämpfen und das Gebäude durch die Türe verlassen. Die Bretter zerschießen, nach links zum Abgrund gehen, diesen von der linken zur rechten Seite auf die kleine viereckige Plattform überspringen, weiter schräg rechts um die Mauerecke springen, nach rechts in die Ruine gehen, die Skorpione beseitigen und die Bodenklappe öffnen. In den Gang fallen lassen, diesem bis zur Abzweigung folgen, hier zunächst links laufen, in der Grabkammer Hunde und Fledermäuse erledigen, die Steine in den Löwenköpfen zerschießen und durch die geöffnete Türe laufen.



Hinter den drei Waagen die kleine Feldflasche in der Pfütze mit Wasser füllen, das Wasser aus der Feldflasche in die Schale mit dem Wellensymbol schütten, den Benzinkanister in die Schale mit dem Sonnensymbol ausleeren und den Sandsack in die Schale mit dem Pyramidensymbol ausschütten. Den Raum wieder verlassen, durch die Grabkammer in den Gang laufen, an der Abzweigung geradeaus laufen, dem Gang folgen, den Hund bekämpfen, am Ende die Fackel aufheben. Wieder zurück in den Raum mit den Waagen laufen, die Fackel an einer der brennenden Wandfackeln entzünden, das Benzin in der mittleren Schale anzünden, Fackel wegwerfen, durch die geöffnete Türe gehen, die Mumien beseitigen und hinten den [Schlüssel zum Nordschaft](#) aus der Wand brechen. Den Raum verlassen, die Steine in den Löwenköpfen braucht Lara zunächst nicht mehr zerschießen, geradewegs an den Waagen vorbeilaufen, durch die geöffnete Türe und dem dahinterliegenden Raum in den Gang laufen, diesem folgen, den Hund erledigen, an der Abzweigung geradeaus laufen, am Ende hochziehen, den Skorpion beseitigen und die Ruine durch die Maueröffnung verlassen. Nach links laufen, den Skorpion bekämpfen, den Abgrund links zur kleinen dreieckigen Plattform schräg links überspringen, nach rechts springen, hochziehen, hinten rechts die Mastaba betreten, Fledermäuse erledigen und die Bodenklappe öffnen. In den Schacht fallen lassen, den Gang links hinunter laufen, diesem folgen, Fledermäuse bekämpfen, an der Abzweigung geradeaus laufen, am Ende hochziehen, die Ruine durch die Maueröffnung verlassen, den Hund beseitigen, geradeaus die Bretter zerschießen. Die Mastaba betreten, Fledermäuse erschießen, links die Bodenklappe öffnen, in den Schacht fallen lassen, herumdrehen, dem Gang folgen, an der Abzweigung links laufen, in der Grabkammer Hunde und Fledermäuse erledigen, die Steine in den Löwenköpfen zerschießen. Durch die geöffnete Türe laufen,





die Brechstange als Hebel vor der rechten Statue benutzen, hinter dem Affen mit den Händen vor dem Mund, erscheint ein lebender Affe, diesen auf keinen Fall erschießen, sonst geht es nicht weiter, denn er öffnet die Türe rechts. Durch die geöffnete Türe gehen, die Mumien erledigen, hinten an der Wand den [Schlüssel zum Südschaft](#) heraushebeln, die Steine in den Löwenköpfen braucht Lara hier nun nicht mehr zu zerschießen, den Affenraum durchqueren, durch die geöffnete Türe laufen, durch den dahinterliegenden Raum in den Gang laufen. Diesem folgen, die Rampe herunter rutschen, links zweimal hochklettern, dem Gang weiter folgen und dann geht es zur

## [Großen Pyramide!](#)

# Level 32-Die große Pyramide

## 1 Geheimnis (68 von 70), Granatwerfer

Den Gang bis zum Ende hoch laufen, hochziehen, die Mastaba durch die Türe verlassen (Bretter zerschießen), den Ninja rechts erledigen, den Ninja links hinter dem Abgrund mit Revolver und Laser bekämpfen. Den Abgrund links nach schräg links überspringen, herumdrehen, den Ninja beseitigen, abermals herumdrehen, die Mastaba rechts betreten, einen weiteren Ninja und Käfer bekämpfen. Die gut getarnte Bodenklappe in der Mitte suchen, diese öffnen, hineinklettern, herumdrehen, hinten den **Granatwerfer** aufheben, dann bekommt Lara das **Geheimnis**. Wieder aus dem Schacht klettern, herumdrehen, rechts hinten diese Mastaba wieder verlassen (Bretter zerschießen), geradeaus die nächste Mastaba betreten, wieder einen Ninja erledigen, die Bodenklappe verbirgt nichts außer einem tiefen Loch mit Tod, diese Mastaba durch die andere Türe wieder verlassen. Links bis zur vorstehenden Plattform laufen,



was nun folgt ist eine **Wahnsinns-Kletterpartie**.

Die Kletterpartie unterteilt sich in zwei Abschnitte, im ersten Abschnitt klettert Lara in der Hauptsache von links nach rechts, im Zweiten von rechts nach links, vor dem zweiten Abschnitt überspringt sie den Abgrund zweimal.

Vor herabstürzenden Steine duckt sich Lara am Besten vor der höheren Plattenreihe, auf „*steilen Platten*“ rutscht Lara ab.

Über den Abgrund zur Plattform gegenüber springen, nach links hinunter rutschen, zur schrägen Platte gegenüber springen, hochziehen, eine schräge Platte höher steigen,

rechts zweimal hoch klettern, auf die unterste durchgehende Plattenreihe der Pyramide, den Käfer beseitigen,



schräg rechts hochsteigen, nach rechts wenden, mit Anlauf über die zwei steileren Platten springen (die tiefliegende Kante entlang). Sofort ducken, um dem herabstürzenden Stein zu entgehen, weiter geradeaus diese Plattenreihe entlang zweimal über einzelne Steilplatten (wo Lara nicht stehen kann) springen (herabstürzender Stein!), eine Reihe links hoch klettern, nach rechts zweimal über einzelne Steilplatten springen. Mit Anlauf in der gleichen Plattenreihe über die nächsten zwei Steilplatten springen, Lara rutscht drei Reihen nach unten, schnell ducken vor dem herabstürzenden Stein, auf die tiefer liegende Platte vor dem Abgrund fallen lassen.



Über den Abgrund zum gegenüberliegenden Block springen, links den Käfer erledigen, auf diesen schrägen Block springen, wo der Käfer saß, links zur Pyramide über den Abgrund auf den unteren dunklen Felsblock springen. Einen Block höher ziehen, etwas nach rechts auf das steile Stück gehen, links auf die erste Plattenreihe der Pyramide hochziehen, sofort nach vorne gehen und ducken vor dem herabstürzenden Stein, zweimal schräg links eine Reihe höher springen, in dieser Reihe einmal nach links springen, den Käfer erledigen, zwei Reihen hochsteigen, zweimal nach rechts springen (herabstürzender Stein!), zweimal hochsteigen. Schräg links oben die zwei Käfer erledigen, auf die Plattenreihe hochsteigen, wo diese saßen, soweit wie es geht nach links gehen, mit Anlauf über die nächsten zwei steilen Platten an der tiefliegenden Kante entlag springen, Lara rutscht rückwärts ein paar Reihen nach unten. Nach links mit Anlauf über zwei steile Platten springen, weiter geradeaus über eine einzelne steile Platte springen,





eine Reihe nach schräg links unten springen (Bild, Platte direkt vor Laras Kopf), nach schräg rechts wieder eine Reihe höher springen. Noch mal eine Reihe tiefer und eine wieder höher springen, dreimal nach oben steigen, den Käfer erledigen, schräg links hochspringen, zweimal nach links springen (nach dem Ersten herabstürzender Stein!), geradeaus bis zum Ende gehen und hier mit Anlauf abspringen, Lara rutscht die Pyramide hinab, dann geht es weiter zu den

## **Königspyramiden von Khufu!**

# Level 33-Die Königspyramiden von Khufu

## 1 Geheimnis (69 von 70), Armbrust, Granatwerfer, Revolver, Gewehr, Uzi`s

Geradeaus, schräg rechts laufen, warten bis der Kampf vorüber ist, ein Mann überlebt den ersten Kampf, wird aber von einem zweiten Skorpion angegriffen, sobald dieser Lara angreift, diesen erledigen, links zum ersten Bunkereingang laufen. Den Bunker betreten, Kisten zerschießen, Ausrüstungsgegenstände einsammeln, wieder nach draußen laufen, den zweiten Bunker betreten,



die Gittertüre mit dem Waffenkammerschlüssel aufschließen, dann bekommt Lara das **Geheimnis**, fehlt Lara noch eine Waffe, so kann sie hier ebenfalls die Kisten zerschießen und die **Waffen** einsammeln. Den Bunker verlassen, den Skorpion beseitigen, weiter geradeaus zum Abgrund laufen, auf den vorstehenden Block links springen, weiter mit Anlauf schräg links hinter die erste Pyramide springen, sofort den Skorpion links erledigen, weiter nach rechts vom vorstehenden Block über den Abgrund springen, hochziehen, nach rechts zum Block springen, den Käfer beseitigen. Links hochziehen, nach links auf den Block springen (ohne Handlungstaste!), schräg links zum nächsten Block springen, links über den Abgrund springen, hochziehen, nach rechts auf den tiefergelegenen Block springen sofort den Käfer und Skorpion erledigen. Nach links um die zweite Pyramide laufen, den einzelnen abgeschrägten Quader ganz nach hinten schieben,



dann öffnet sich an der zweiten Pyramide ein Eingang (Bildhintergrund), in den Eingang laufen, die Bodenklappe hinten öffnen, in den Schacht klettern und herumdrehen. Geradeaus durch das offene Gatter laufen, im Labyrinth wie folgt laufen, rechts, links, rechts, zweimal links, rechts, links, rechts, die Wände senken sich automatisch und auf dem Weg gibt es einige kleine Skorpione zu erledigen. Den Wächter mit 7 Schuss aus dem Granatwerfer beseitigen, hinten an der Wand den [Schlüssel zum Ostschaft](#) herausbrechen, diesen Raum wieder verlassen und das Labyrinth wie folgt verlassen, rechts, links, geradeaus, links, rechts, durch das offene Gatter laufen, den Schacht wieder hochklettern, die Pyramide verlassen und nach rechts zum Abgrund gehen. Zum vorstehenden Block gegenüber springen, nach links zum tiefergelegenen Block springen, einmal weiter zum höhergelegenen Block springen, den Käfer erledigen, rechts zwei Reihen hochklettern, schräg links zwei Reihen hochspringen, (herabfallende Steine!), die Reihe nach links zum Ende gehen. schräg rechts eine Reihe hochspringen, zum Tor hochklettern, die zwei Käfer beseitigen,



das Tor aufschließen und den Gang hinunter laufen, dann geht es in

## **Die große Pyramide!**



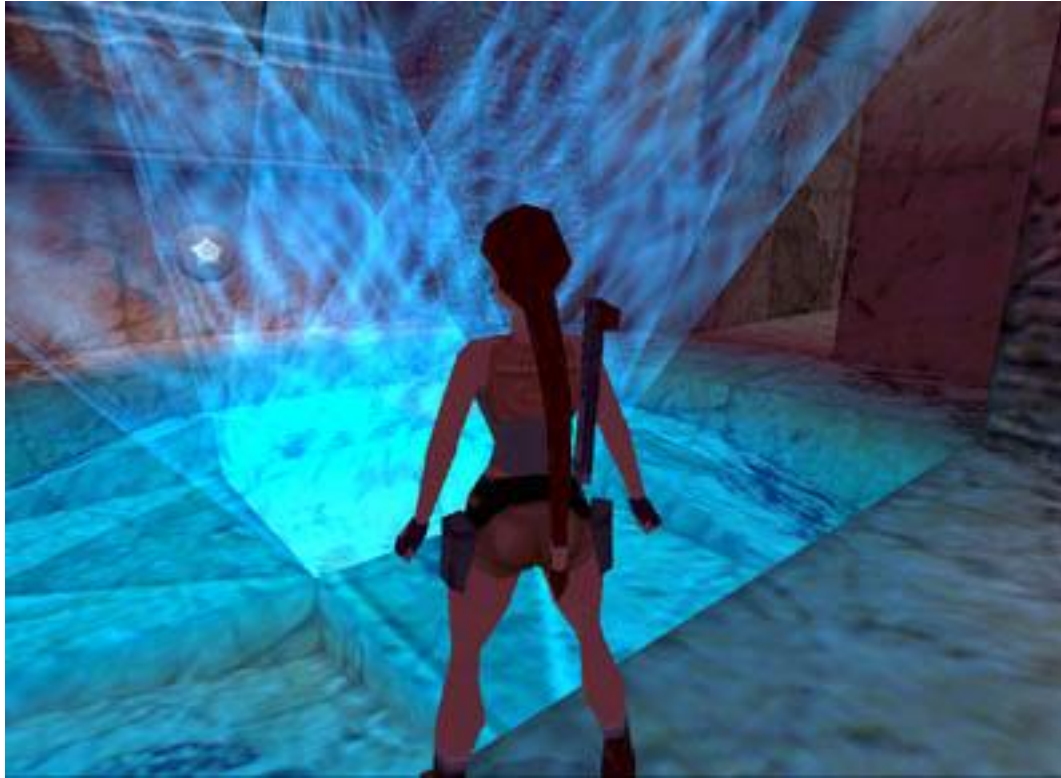
# Level 34-In der großen Pyramide

## 1 Geheimnis (70 von 70), Armbrust

Den Gang hinunter laufen, an der rechten Wand die Grube überspringen, geradeaus den Ninja erledigen, rechts den Gang hoch laufen, auf dem Weg weitere Ninjas beseitigen, durch das offene Gatter laufen, oben den Ninja erledigen. Unten zwischen den Rampen geradeaus laufen,



im geeigneten Augenblick rechts oder links an den schwingenden Wänden vorbei laufen (oder aus dem Stand springen), im Raum dahinter die Hunde erledigen, um den Marmortrog gehen, von hinten hinein gehen und die Fackel aufheben. Die Fackel an einer der brennenden Wandfackeln entzünden, damit die anderen Wandfackeln anzünden, die Handfackel kann Lara nun beiseite werfen, durch die geöffnete Türe gehen, rechts den Hebel ziehen, diese Räume durch die schwingenden Wände wieder verlassen, dabei die drei Hunde beseitigen und nun im Gang einer der beiden Rampen hoch laufen. Oben den Raum mit den vier sternförmigen Öffnungen in den Wänden betreten, in jede Öffnung einer der Schaftschlüssel einsetzen, den Hebel zwischen dem Nord und Südschaft ziehen, fehlt Lara der Ostschaft-Schlüssel, so muss sie zurück ins letzte Level „[Die Königspyramiden von Khufu](#)“ und sich diesen Schlüssel im Labyrinth besorgen.



Der Weg zum „Tempel des Horus“ ist praktisch schon offen, Lara muss aber zunächst noch mal durch die schwingenden Wände in den unteren Raum zurückkehren, auf dem Weg die Ninjas erledigen, im unteren Raum rechts durch die geöffnete Türe gehen. Links den Hebel ziehen, durch die schwingenden Wände die Räume wieder verlassen, durch das offene Gatter zum Hauptgang (durch den Lara die Pyramide betrat) zurückkehren. Im Hauptgang zwei weitere Ninjas bekämpfen, dann rechts hinunter laufen, die erste Grube aus dem Stand überspringen, die Fledermäuse beseitigen, die zweite Grube mit Anlauf überspringen, geradeaus den Ninja erledigen, herumdrehen und zum Grubenrand zurückkehren.



Am Besten eine Fackel anzünden und herunterwerfen, zur Armbrust herspringen, diese aufheben, so bekommt Lara das letzte **Geheimnis** des Spiels, herumdrehen, zum Gang hinauf springen und hochziehen. Aus dem Stand über die nächsten zwei Gruben springen, durch das offene Gatter laufen, die Fledermäuse erledigen, im erleuchteten Schacht nach unten klettern, in die Öffnung steigen, fallen lassen, dem Gang folgen, dann geht es in

## **Den Tempel des Horus!**

# Level 35-Der Tempel des Horus

Dem Gang folgen, im nächsten Raum rechts laufen,



vor die Treppenstufen zur Waage gehen, die [große Feldflasche](#) links aufheben, um weiter zu kommen muss Lara die Waage ins Gleichgewicht mittels der Feldflaschen bringen. Die kleine fasst 3 Liter, die hat sie ja noch aus dem Mastaba-Level, die große fasst fünf Liter, nun muss Lara noch wissen wie viel sie in die linke Waagschale schütten soll, links herumdrehen zum Wasserbecken an die Wand schauen,





die zwei Wellenlinien bedeuten 2 Liter! Also muss Lara mit den zwei Feldflaschen 2 Liter abmessen, ist eigentlich eine simple Rechenaufgabe  $5-3=2$ , also im Wasserbecken die große Feldflasche füllen, mit der kleinen Feldflasche kombinieren und die zwei Liter der großen Feldflasche in die linke Waagschale schütten. Gießt Lara die falsche Menge in die linke Schale, entlässt sie ein Untier auf der Gegenseite des Raums in die Freiheit, kommt aber nicht weiter, um das Untier zu bekämpfen empfehle ich das Gewehr oder den Revolver. Ist die Waage im Gleichgewicht, herumdrehen, in den geöffneten Schacht vor der Treppe hinunter fallen lassen, dem Gang folgen, vor der Stange die Fledermäuse erledigen, die Stange hinunter rutschen, dabei auf die Stachelfalle achten. Unten von der Stange ablassen, weitere lästige Fledermäuse beseitigen, in den nächsten Waagenraum gehen, an der Wand über den Wasserbecken schauen wie viel Liter diese Waage braucht, die kleine Feldflasche irgendwo in der Gegend ausleeren, die große Feldflasche im Wasserbecken füllen. Die große Feldflasche mit der Kleinen kombinieren, so hat die **Große 2** und die **Kleine 3 Liter**, die Kleine ausleeren, die große Feldflasche mit der Kleinen kombinieren, so hat die **Große 0** und die **Kleine 2 Liter**, die große Feldflasche wieder füllen und mit der Kleinen kombinieren, so hat die **Große 4** und die **Kleine 3 Liter**. Die kleine Feldflasche kann Lara wieder ausleeren und die 4 Liter der großen Feldflasche in die linke Waagschale schütten, wieder in den geöffneten Schacht vor der Treppe fallen lassen, dem Gang folgen und die Stange herunter rutschen. Dabei die Fledermäuse beseitigen, im nächsten Waagenraum schauen wie viel Liter Lara diesmal braucht, also Ausgangsposition beide Feldflaschen leer, die kleine Feldflasche füllen, mit der Großen kombinieren, so hat die **Große 3** und die **Kleine 0 Liter**, die kleine Feldflasche wieder füllen, abermals mit der Großen kombinieren, so hat die **Große 5** und die **Kleine 1 Liter**. Die kleine Feldflasche in die linke Waagschale ausleeren, wieder in den geöffneten Schacht vor der Treppe fallen lassen, dem Gang folgen, am beleuchteten Schacht zur Kletterwand gegenüber springen und ganz nach unten klettern. Unten nach rechts absteigen, auf dem Sims nach rechts drehen, mit Anlauf in

Wasser unten springen, eine Stelle suchen, wo Lara sich auf die Insel ziehen kann, aus dem Wasser ziehen und zum Horus gehen.



Die vier heiligen Skulpturen, welche Lara im Level „Der Tempel im Tal“ bekam, auf die vier Säulen setzen, von Laras „No“ dabei nicht irritieren lassen, scheint ein Bug zu sein, ich empfehle vor der letzten abzuspeichern, der Endgegner Seth ist zwar nicht sehr gefährlich, aber äußerst lästig und wird einige Medipacks verschlingen. Nachdem die vier Skulpturen auf den Säulen sind, auf Horus zugehen, ein Video leitet das Finale ein, der Endgegner Seth betritt die Bühne, danach wird neu geladen, Lara befindet sich aber im gleichen Level wie zuvor, sofort ins Wasser gehen, nach dem Amulett auf dem Grund suchen, welches im Video ins Wasser fiel und aufnehmen.

*Oft erscheint das Amulett noch im Inventar und ist im Wasser nicht zu finden, in diesem Falle eine Fackel im Wasser anzünden, dann erscheint das Amulett plötzlich, scheint ein weiterer Bug zu sein.*

Sobald Lara das Amulett aufhebt öffnet sich eine Türe in der Südwand der Höhle, hier nach dem Kompass richten, zur Südwand tauchen (so ist sie vor den Angriffen Seths geschützt), auf der rechten Seite der Südwand (Lara sieht zur Südwand hin) kann Lara sich aus dem Wasser ziehen, einmal die Schräge hochspringen.



Zur geöffneten Eisentüre (Bildhintergrund) hoch laufen, im Raum hinter der Türe kann Lara vor den Angriffen Seths verschlaufen, ist auch ein guter Speicherpunkt, den Hebel ziehen und wieder ins Wasser gehen. Zur Nordwand tauchen, auf der rechten Seite der Nordwand aus dem Wasser ziehen, die Schräge hochspringen, zum geöffneten Eisentor laufen und im Raum dahinter den Hebel ziehen. Erneut zur Südwand tauchen, wieder zur Eisentüre laufen, daran vorbei laufen, aus dem Lauf nach unten springen, so dass Lara auf einem Plateau in der Ecke der Höhle aufkommt. Schräg links zum Ende des Plateaus laufen, zum höher gelegenen Sims an der Wand springen, zum nächst höheren Sims springen, die Schräge hochspringen, schräg links laufen, rechts auf den Block ziehen, rechts die Schräge hochspringen. Rechts zum nächsten Sims springen, hochziehen, vom Ende des Sims links mit Anlauf an der herabhängenden Felsnase vorbei springen, schräg rechts weiterlaufen, am Ende zum höher gelegenen Kriechgang springen und hinein ziehen. Den Gang zum Ende kriechen, aus dem Gang auf einen Sims fallen lassen, herumdrehen, zur Schrägen laufen, zum gegenüberliegenden Sims springen, nach rechts gehen, links zur Kletterwand springen, nach rechts klettern, am Ende hochziehen, links herum drehen und zur Kletterwand des beleuchteten Schachts springen. Hochklettern, in einer Animation verschließt Lara mit dem Amulett die Höhle und Seht ist wieder gebändigt.



Herumdrehen, durch das Eisengatter laufen, die Treppe durch drei schwingende Wände hoch laufen, im Gang hinter der Treppe Fackel anzünden und zur Decke blicken. Lara darf die Felder mit den Totenköpfen nicht betreten, sonst wird sie erschlagen, also immer schön auf die Decke achten, den Gang hoch gehen, den ersten Abgrund rechts überspringen, hochziehen, sofort links gehen, rechts, einen weiteren Abgrund überspringen. Etwas nach rechts hangeln, hochziehen, rechts weiter gehen, den nächsten Abgrund überspringen, nach links zur Mitte hangeln, hochziehen und sofort den Gang hoch laufen. Damit ist das Spiel beendet!

Weiter mit [\*\*Tomb Raider 5!\*\*](#)

Ich hoffe ihr seid mit meiner Lösung gut zurecht gekommen, im letzten Video des Spiels entstand übrigens der Mythos vom Tode der Lara Croft! Humbug!