

Level 1-Die Straßen von Rom

3 Geheimnisse, Revolver, Laserzielgerät

Hinweise: Das Spiel enthält mehrere Bugs, die ich im Spielverlauf näher beschreibe, Tomb Raider-Die Chronik auf jeden Fall aus dem Startmenü starten und nicht aus dem Autorun der CD, sonst lässt sich kein Spielstand speichern, das ist schon der erste Bug. Die Taste für das Seilschwingen ist im Handbuch falsch angegeben, es ist die Taste für das Sprinten „-“! Das Spiel besteht aus vier Episoden, zu Anfang einer Episode hat Lara ihr ganzes zuvor gesammeltes Inventar verloren.



Hier geht es los, gleich links in den Eingang mit der Aufschrift „Opera Backstage“ laufen, dies ist der Übungsbereich, erklärt sich eigentlich von selbst. Also gehe ich nur insofern darauf ein, als es hier schon einige Ausrüstung zu finden gibt, Tauchen tut Lara mit der Sprungtaste und nicht mit der Aktionstaste, wie sie uns selbst glauben machen will. Fundort des ersten Geheimnis ist wie folgt. Bevor Lara über das Seil balanciert, nach unten gehen, in den nächsten Raum laufen und das Regal ganz hinten rechts,



soweit durchschieben, bis linker Hand ein Gang frei wird, durch den Gang in den Raum dahinter laufen, vor das Regal stellen, Handlungstaste drücken, damit Lara das Regal durchsucht. Hier findet sie das **erste Geheimnis**. Zum Seil zurück und den Übungsbereich beenden. Opera Backstage nach links verlassen, rechts zum Brunnen gehen, den Hund beseitigen, vorm Brunnen nach rechts laufen, links, dem Steingesicht in den Mund greifen. Den Brunnenbereich verlassen, nach rechts, hinten links unter dem Gestrüpp hindurch, wieder in den Mund greifen, herumdrehen, das Ungeziefer verzieht sich von selbst, hinter dem Gestrüpp ist ein Block hochgefahren, darauf klettern, weiter hochklettern. Hinten links in den Gang laufen, diesem folgen, bei den zwei Sessel links, über den Balkon, durch die Öffnung nach unten fallen lassen. Links laufen, rechts, das Fenster links über der Treppe zerschießen (wenn es so nicht klappt, kurz in die Luft springen und schießen), hochklettern, in den Gang gegenüber springen, links in den nächsten Gang, rechts hoch laufen, weiter hochklettern und hinter dem Geländer den **Goldenen Schlüssel 1** aufheben. Zurück zum zerschossenen Fenster, in diesem Bereich befinden sich noch einige Ausrüstungsgegenstände, viel Spaß beim Suchen, nach links die Treppe herunter laufen, unten den Hund erledigen, zweimal rechts, mit dem Hebel das Gatter öffnen und den Brunnenbereich wieder betreten. Den Hund erschießen, am Brunnen vorbei, am Gatter den Schlüssel einsetzen, durch das offene Gatter gehen, durch den Gang, links laufen. Es wird hier von oben auf Lara geschossen, schnell weiter, durch die Öffnung, links, rechts, im Raum links auf der Kiste den **ersten Gartenschlüssel** aufheben. Den Raum wieder verlassen, an der Öffnung vorbei nach links hoch laufen, oben am Seil den Gegner verscheuchen, töten lässt er sich nicht.



Über das Seil balancieren, durch die Öffnung gehen, nach unten fallen lassen, rechts den Hebel ziehen, aber nicht durch das geöffnete Gatter gehen, herumdrehen, geradeaus, nach links gehen, durch die Öffnung nach rechts in den Gang laufen. Die Treppe hoch gehen, oben auf der Treppe den **Revolver** aufheben, herumdrehen, hinter das Geländer laufen, rechts die Türe öffnen, im Raum vorne links den **Lasersight** aufheben, hinten rechts Revolver mit dem Lasersight kombinieren und das Schloss an dem Holzgatter zerschießen. Den **zweiten Gartenschlüssel** aufheben, die Ratten kann Lara nicht erschießen, sie verziehen sich aber von selbst, wieder zur Stelle, wo Lara in diesen Bereich kam, am Balkon vorbei, wo Lara zuletzt heruntersprang, ganz durch, links, und links hinter den Bäumen die Gartenschlüssel einsetzen. Herumdrehen, zum geöffneten Flügeltor gehen, hindurch gehen. Am Gebäude vorbei gehen, links, hinter das Gebäude gehen, rechts den Gang hoch, oben mit dem Lasersight und Revolver auf die Glocke schießen, die linke Treppe hoch gehen, links oben in die Öffnung hochziehen. Zum Raum gegenüber springen, wieder in dem Mund greifen, den Raum verlassen, nicht wieder nach gegenüber springen, sondern nach unten fallen lassen. Wieder die Treppe herunter laufen, in die erste Öffnung rechts gehen, durch das geöffnete Gatter gehen und im rechten Regal gibt es das **zweite Geheimnis**. Wieder zur Glocke gehen, unter der Glocke gibt es noch mal einen **Lasersight**, falls Lara den ersten nicht fand.



Dort hat sich auch eine Türe geöffnet, hindurch gehen, links hinten in die Öffnung gehen, hinter dem Eisengatter den Hebel ziehen, zurück in den Raum gehen, zum **ersten weiß gewordenen Vogel** hochsteigen und diesen drehen. Dann durch die zweite Öffnung gehen (im Raum hinten rechts), nach oben laufen, oben rechts vor dem schwingenden Rammbock an die Kante hängen und unter dem Rammbock hindurch zur anderen Seite hangeln. Hochziehen, rechts den Hebel ziehen, den **zweiten weißen Vogel** drehen, diesen Raum verlassen, noch mal zum letzten Steingesicht laufen, dort ist rechts vom Gesicht eine Türe aufgegangen, wo es das **dritte Geheimnis** gibt.



Dann zur geöffneten Türe unter der Glocke gehen, das Saturn Symbol aufheben, wieder nach oben gehen und auf geht es nach,

Trajans Märkte!

Level 2-Trajans Märkte

3 Geheimnisse, Brecheisen, Laserzielgerät, Schrotflinte



Rechts im Raum, die Kiste zerschießen, hier bekommt Lara noch einmal das [Laserzielgerät](#), dann links im Raum ebenfalls die Kiste zerschießen und das [Brecheisen](#) mitnehmen. Rechts hinten, die Türe mit der Brechstange öffnen, eintreten, rechts hinten im Raum zum Seil hochziehen, hinüber gehen und zur Öffnung rechts springen. Hochziehen, über die Brücke laufen, nach rechts zweimal springen, links durch die Maueröffnung gehen, herunter fallen lassen, zur Öffnung gegenüber springen, herunter fallen lassen, hinter dem Pfeiler nach rechts auf den Hof gehen.



(Bild) Zum zweiten Pfeiler links laufen, daran befindet sich eine Leiter, hochklettern, nach links klettern, auf den Mauerbogen fallen lassen, nach rechts drehen, zum Bogen gegenüber springen, links zur Öffnung springen, in den kleinen Raum gehen und an dem Seil dreimal ziehen, bis das die Zahnräder übereinander stehen. Den Raum verlassen, nach rechts zum dritten Mauerbogen springen, rechts zur Öffnung, in den Raum gehen und das Seil einmal ziehen. Die Zahnräder müssten sich gedreht haben, den Raum verlassen, nach unten fallen lassen, zur Ecke gehen, wo Lara sich zum Hof herunter fallen ließ, dort hat sich eine Bodenklappe geöffnet, herunter fallen lassen, hier gibt es das **erste Geheimnis (Rose)**, wieder zum Hof hochziehen. Vor dem zweiten Pfeiler links (Bild), durch die Öffnung gehen, hinter der ersten Rampe links hochziehen, nach rechts herunter fallen lassen und mit dem Brecheisen die **Goldmünze** aus dem Gitter brechen. Zurück zur Rampe klettern, nach links zur Statue gehen, am Sockel die Goldmünze einsetzen, wieder durch die Öffnung auf den Hof gehen, gegenüber durch das geöffnete Eisengatter laufen, gleich links durch die Maueröffnung gehen, der Gasse folgen, rechts, links durch das Wasserbecken schwimmen und gegenüber aus dem Wasser ziehen. Durch die Öffnung nach rechts gehen,



jetzt wird es heftig, denn diesen schwebenden Kopf zu bekämpfen ist nicht einfach, die grünen Augen müssen zerschossen werden. Der Kopf selbst schießt sehr scharf, was den sofortigen Tod für Lara bedeutet, am besten geht es, wenn Lara sich mit dem Bauch an die Mauer stellt, seitwärts soweit geht, das sie den Kopf durch die Öffnung sieht, aber umgekehrt der Kopf, Lara nicht registriert. Diese Position, müsst ihr etwas herausknobeln, dann mit dem Revolver und Laser, beide Augen zerschießen. Wer verzweifelt, bekommt ein savegame [hier](#), der Kopf hat da schon das Zeitliche gesegnet. Jetzt durch die Öffnung gehen, zur Stelle herunter, wo sich vorher der Kopf befand, dort das [Mars Symbol](#) aufheben, unter den Eingang zu diesem Raum gehen, wo sich der Gullydeckel befindet, seitlich daneben stellen und mit der Handlungstaste öffnen. Hinunter fallen lassen, anschließend ins Wasser gehen, in der Mitte des Beckens abtauchen, im Schacht oberhalb, links in die Passage tauchen, dieser folgen und am Ende aus dem Wasser ziehen.



Hier das **Ventilrad** mit dem Brecheisen abmontieren, zurück zum schwebender-Kopf-Raum, den Raum durchqueren, in den kleinen Pumpenraum gehen, am Eingang rechts oder links auf einen Podest stellen und zur Traverse hochziehen. Zur Rose springen, das **zweite Geheimnis** aufheben, wieder herunterspringen, an der hervorstehenden Welle das Ventilrad anbringen, einmal daran drehen und dann wieder durch den Gullydeckel zum Wasser. Diesmal in der Mitte ganz nach unten abtauchen, unten in die Öffnung tauchen, der Passage folgen, nach rechts in den sechseckigen Gang tauchen, rechts, dann von der Strömung, der Propeller abtreiben lassen, ganz nach oben auftauchen, aus dem Wasser ziehen und hier auch das Ventilrad drehen. Wieder ins Wasser, zu den Propeller tauchen, daneben in die Öffnung, ganz nach oben tauchen, aus dem Wasser ziehen, nach rechts gehen, die **Schrotflinte** aufheben, im folgenden Raum den Soldaten bekämpfen und dann zur zerbrochenen Scheibe hochziehen. Nach unten zur Gasse fallen lassen zweimal links laufen, durch das Eisengatter, wo Lara diese Sektion betrat, links am Levelanfang vorbei, hinten links durch das Gatter gehen und das **dritte Geheimnis** aufheben. Zurück in die Gasse, in das Wasserbecken, wo Lara zum Kopf kam, im Becken links tauchen, das **Venus Symbol** mitnehmen, dahinter auftauchen und Larson erledigen. Die Hydra am besten mit der Schrotflinte bekämpfen, immer schön seitwärts springen und alle drei Köpfe ins Jenseits schicken. Die zwei Symbole an der Türe einsetzen,



zur Sonne springen, Lara fällt durch eine Klappe, rutscht eine Rampe herunter ins

Kolosseum!

Level 3-Das Kolosseum

3 Geheimnisse, Uzi`s

Geradeaus laufen, hinter der zweiten Öffnung rechts den Block in der Wand einmal hineinschieben, dahinter die Rose, **erstes Geheimnis** aufheben. Zurück in den Gang, rechts und weiter geradeaus, wenn Lara in der Gasse stehen bleibt, nach der Filmsequenz schnell loslaufen und am Ende springen um sicheren Boden zu erreichen.



Herumdrehen, zur Öffnung rechts springen, hochziehen, hineinkriechen, auf der anderen Seite herunterlassen, Schalter drücken, wieder durch die Öffnung kriechen, an der Kante nach rechts um die Ecke hangeln und hochziehen. Jetzt im folgenden Raum nach rechts durch die Öffnung gehen, im Gang zweimal links, die Rampen herunter rutschen, rechts den Löwen erschießen, links den Schalter drücken, schnell herumdrehen und einen zweiten Löwen erledigen. Durch die geöffnete Türe gehen, an der Wand hochklettern, in den nächsten Raum hochziehen, herumdrehen, das **Edelsteinstück** von dem Podest nehmen. Herumdrehen, hinter der Bodenöffnung, durch die Öffnung gehen, von links kommt ein Schwertkämpfer, den beseitigen, weiter rechts an der Säule vorbei die Treppe hoch gehen. Links kommt wieder ein Schwertkämpfer, beseitigen, nach links laufen, den Schalter drücken, schräg links die Rampe hoch laufen, rechts noch eine Rampe hoch, rechts und links durch die geöffnete Türe gehen. Den Schwertkämpfer und Löwen beseitigen, zweimal links gehen, hinten links die **Uzi`s** aufheben, die letzte Rampe wieder herunterlaufen, rechts in den nächsten Raum laufen.



Von der Mitte nach links zum Seil springen, am Seil dreimal ziehen, herumdrehen,



schnell herumdrehen, zum steinernen Flügel nach unten springen, weiter zum Block gegenüber springen, vom höheren Teil des Block aus dem Lauf zur Kante darüber springen. Hochziehen, zweimal links laufen, zur Plattform in der Mitte springen, das [zweite Edelsteinstück](#) von dem Podest nehmen. War Lara hier zu langsam, ist das Podest wieder im Boden verschwunden, wer diesen Lauf nicht schafft, bekommt das

savegame [hier](#). Zur geschlossenen Türe laufen, die öffnet selbsttätig, weitergehen, Lara fällt durch eine Bodenklappe, nach der Filmsequenz an die Kante hängen und nach rechts hangeln. Am Ende hochziehen, nach rechts drehen, zur Öffnung hochziehen, wieder zur Plattform in der Mitte hochklettern, durch die geöffnete Türe, über die offene Bodenklappe zum Raum dahinter springen und die Rose **zweites Geheimnis** vom Podest nehmen. Zurück durch die Bodenklappe, unten nach links, die Rampe hoch, durch die von selbst öffnende Türe, im Raum an der Wand, die zwei Edelsteinstücke kombinieren und einsetzen. Sofort herumdrehen, zur Plattform unter der Türe springen, wieder herumdrehen, zur Felsmulde gegenüber springen, an die Kante hängen, nach links hangeln, um die Ecke und am Ende fallen lassen. Herumdrehen, durch die Öffnung nach rechts laufen, im Raum durch die Deckenöffnung ziehen, den Schwertkämpfer und Löwen erledigen, der Schwertkämpfer hinterlässt den **Kolosseumschlüssel 1**, den aufheben und damit die Flügeltüre öffnen. Den Soldaten mit dem Hammer bekämpfen, hier eignet sich am besten wieder die Schrotflinte, im Seitwärts springen und schießen.



Durch die geöffnete Türe hochziehen, den **Kolosseumschlüssel 2** vom Podest nehmen, zurück durch die offene Türe und mit Schlüssel die zweite Flügeltüre öffnen. Die Rampe herunter rutschen, rechts herum drehen, zur hinteren Plattform springen, in die Öffnung kriechen und die Rose **drittes Geheimnis** aufheben. Zurück zur Wand mit dem **Stein des Philosophen** und diesen aus der Wand brechen, dann geht es weiter in

Die Basis!

Level 4-Die Basis

3 Geheimnisse, Uzi`s, Laserzielgerät, Desert Eagle

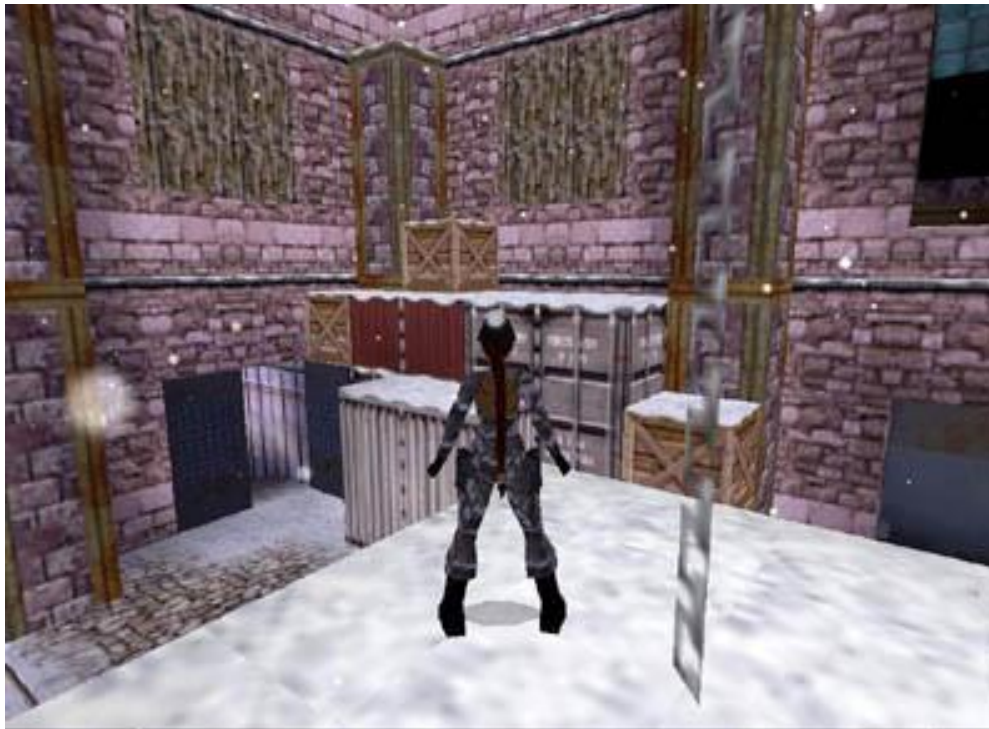
Nach rechts dem Gang folgen, die große Lagerhalle betreten, es folgt eine Filmsequenz, die deutlich machen soll, das vom Kran die Gefahr ausgehen wird.



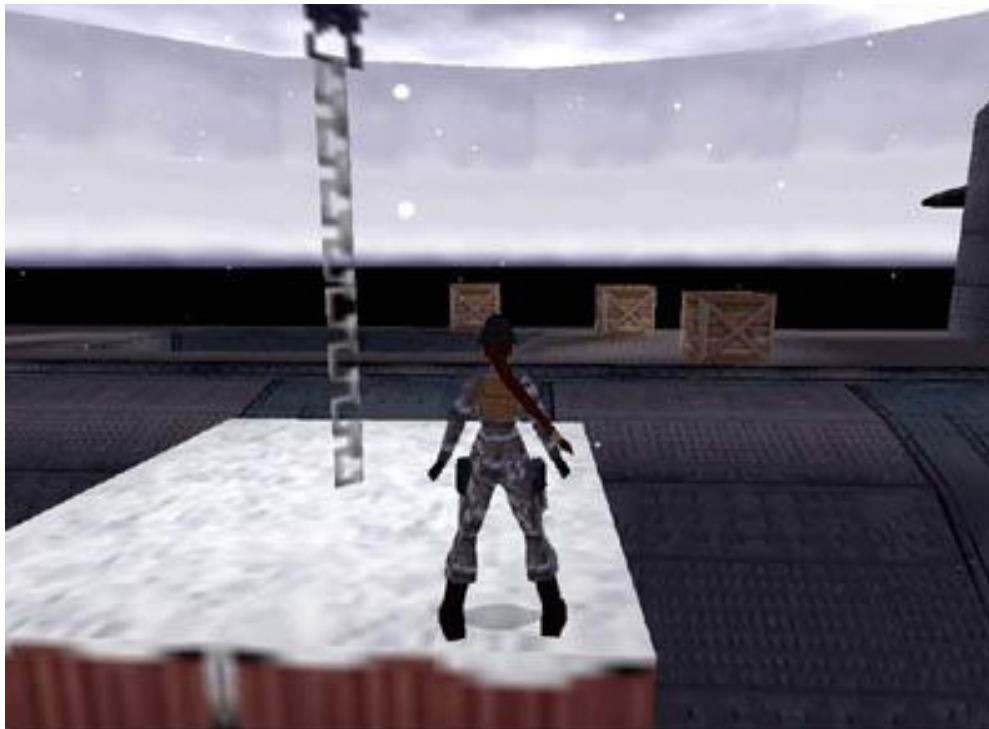
Er fährt Lara nach, sobald sie in die Halle läuft und versucht unser Schätzchen mit dem Greifer zu erschlagen. Also schnell geradeaus laufen, vor den Kisten, die am rechten Bildrand stehen, links, sofort rechts den Schrank untersuchen, hier gibt es den [Silberschlüssel](#), herumdrehen und rechts an den Kisten in der Mitte vorbei. Danach leicht links, bis zum Rolltor laufen, hier rechts gehen, links das Tor mit dem Schlüssel öffnen, die Treppe hoch laufen und im Wachraum die Wachen erledigen. Einer der Wachen verliert die [Schlüsselkarte](#), diese aufheben, dann noch den Schrank untersuchen, denn hier bekommt Lara die [Uzi`s](#). Wieder in die Halle zurückkehren, rechts neben dem ersten Schrank, den Lara untersuchte, das Tor mit der Karte öffnen, die Treppe nach oben laufen und zur offenen Stelle im Geländer gehen. Zur Kiste gegenüber springen, rechts herumdrehen, zu den Metallkisten unter der Kranführerloge springen und darauf achten, das der Kran, Lara nicht zu nahe kommt.



Auf dem Bild sieht Lara wieder eine offene Stelle im Geländer, dort geht es hin, zunächst nach links zu den Kisten in der Mitte springen, auf die einzelne Holzkiste klettern, zur Holzkiste vor der offenen Stelle im Geländer springen. Darauf klettern, zur besagten Stelle springen, hochziehen, rechts laufen, rechts, links, mit dem Schalter die Türe öffnen und den Kranführer erledigen. Wer es bis hierhin nicht schafft, bekommt ein savegame [hier](#). Nach der Filmsequenz die Schränke noch durchsuchen, neben den Schränken die Türe mit dem Schalter öffnen, nach unten in die Halle gehen, nun die Türe links vom zuerst durchsuchten Schrank mit der Schlüsselkarte öffnen. Im Gang, das schräg hängende Gitter zerschießen (springen), in den Schacht klettern, die goldene Rose, das **erste Geheimnis** aufheben. Zum aufgebrochenen Rolltor gehen, über die Gleise zum nächsten Rolltor laufen, nach links durch den Gang laufen, ins Freie treten und über die Kiste auf dem Güterwaggon, zur Kiste am Kran hochziehen.



Auf die Metallkiste gegenüber springen (siehe Bild), zur Holzkiste hochziehen und die Rose, das **zweite** Geheimnis aufheben. Wieder nach unten fallen lassen, hinter dem Kran die Türe mit der Schlüsselkarte öffnen, eintreten, den Wachmann erschießen, bei dem Toten den **zweiten Silberschlüssel** aufheben, zur Gleise zurückkehren und diesmal den anderen Gang benutzen. Die Treppe hoch laufen, oben den Schlüssel einsetzen, wieder nach draußen gehen, nach der Filmsequenz nach rechts gehen, zur nächsten Plattform springen, nach links zur Plattform springen und hier das **Laserzielgerät** aufheben. Nach unten fallen lassen, das Tor unter der ersten Plattform mit der Schlüsselkarte öffnen, in den Waschraum gehen, links den Hund beseitigen, rechts sämtliche Schränke durchsuchen, dann hat Lara die **Desert Eagle** und eine **A Sicherung** gefunden. Zum Duschaum gehen, hinten rechts das Gitter im Boden öffnen, hinabtauchen, dem Gang folgen, an der Abzweigung rechts, am Ende auftauchen und die Rose drittes Geheimnis aufheben. Zurück zum Duschaum, diesen nach links verlassen, mit dem Schalter die Türe öffnen, die Gleise wieder überqueren, zum Raum hinter dem Kran, wo Lara den zweiten Silberschlüssel fand, hinter den Trafo gehen und die Sicherung einsetzen. Den Traforaum verlassen, links zur geöffneten Türe gehen (gegenüber dem Tor, geöffnet mit der Schlüsselkarte), den Schalter drücken, wieder ins Freie laufen, hier feuern zwei Schafschützen aus den zerbrochenen Fenstern auf Lara. Die Desert Eagle mit dem Lasersight kombinieren und die Zwei erledigen. Zur Kiste auf dem Güterwaggon hochziehen, wieder zur Kiste am Kran springen,



zum U-Boot springen und dann geht es weiter ins nächste Level

Das U-Boot!

Level 5-Das U-Boot

3 Geheimnisse, Brecheisen, Pistolen, Schrotflinte

Lara zunächst ohne Waffen!



Zwischen die Kojen gehen, den etwas verbogenen Haltegriff herausbrechen, dieser ist nun das **Brecheisen**, nach links um die Ecke gehen und mit dem Brecheisen das Belüftungsgitter öffnen. In den Belüftungsschacht gehen, rechts hindurch kriechen, links die Leiter hochklettern, oben herumdrehen, rückwärts durch die Öffnung kriechen, an die Kante hängen und nach unten klettern. Unten links in den Gang hineinklettern, an dessen Ende die Rose, das **erste Geheimnis** aufheben, aus dem Gang zur Wand gegenüber springen, den Schacht wieder hochklettern, oben nach rechts um die Ecke hangeln und hochziehen. Links die Leiter hochklettern, rechts rückwärts zum Schacht mit den herabhängenden Kabeln kriechen, an die Kante hängen, einmal links herum hangeln herumhangeln, hochziehen und rechts das Bodengitter öffnen. In den Raum nach unten fallen lassen, sämtliche Schränke untersuchen, in der Kommode gibt es den **ersten Batterieteil (-) Pol**, nach oben klettern, im Schacht weiter rechts herum hangeln, nach oben ziehen, links die Leiter hochklettern. Nach links in den Gang kriechen, nach der Filmsequenz weiter kriechen, links die Leiter nach unten klettern, links durch die Passage kriechen und links das Bodengitter öffnen. Nach unten fallen lassen, herumdrehen,



zum Koch GEHEN, auf keinen Fall laufen, hinter ihm das Brecheisen benutzen, beim toten Koch den [Bronzeschlüssel](#) aufheben. Herumdrehen, schräg gegenüber die Türe mit dem Schlüssel aufschließen, den Raum betreten, rechts im Regal gibt es den [Silberschlüssel](#), neben der Türe in der Kommode die [Pistolen](#). Den Raum verlassen, rechts die Türe mit dem Schlüssel aufmachen, die Messe betreten, die zwei Gegner erledigen, nach links gehen, in den Gang nach links, rechts, den Gegner erschießen, die Schottüre mit dem Handrad öffnen, weiter die Leiter hochklettern, oben zweimal rechts. Den Lagerraum betreten, die zwei Gegner erschießen, links neben dem Eingang die Kisten hochklettern, die [Schrotflinte](#) aufheben, zur Holzkiste in der Ecke gehen, darauf klettern, nach rechts zur höheren Metallkiste springen, hochziehen, hier um die Holzkiste herumgehen und die [Atemmaske](#) aufheben. Nach unten fallen lassen, zum Ausgang gehen, doch bevor Lara den Lagerraum verlässt, links neben der Türe die beschädigte Holzkiste mit dem Brecheisen aufmachen, hier die Rose **zweites Geheimnis** aufheben. Den Lagerraum verlassen, zurück zur Messe gehen, rechts neben dem Fernseher die Schottüre öffnen, herumdrehen, den Wachmann erledigen, wieder zur Türe, in den Gang gehen und gleich rechts den Raum betreten, den Wachmann beseitigen, rechts auf die Holzkiste klettern, das Deckengitter öffnen, hochziehen. Links und rechts durch die Passage kriechen, links in der dritten Kriechpassage aufstehen, rechts hochziehen, oben die Rose **drittes Geheimnis** aufheben. Wieder zurück nach unten, aus der dritten Passage herauskriechen, links das Bodengitter öffnen, in den Raum nach unten fallen lassen, wenn die Türe aufgeht, den Wachmann erledigen und aus der Kommode den [zweiten Batterieteil \(+\) Pol](#) mitnehmen. Den Raum durch die offene Türe verlassen, links, rechts, bis zum Ende laufen, durch die Bodenöffnung nach unten klettern, links herumdrehen, in den Gang nach rechts laufen, den Gegner beseitigen, links die Schottüre öffnen, und den Wachmann erschießen.



Am Gangende die Leiter hochklettern, oben rechts die Schotttüre öffnen, den Wachmann erschießen, bei dem Toten die [Anzugskonsole](#) aufheben, den Raum nach rechts verlassen, hinten links die Schotttüre öffnen und eintreten.



Die Anzugskonsole mit der Atemmaske und die zwei Batterieteile miteinander kombinieren, beides dann im Oberteil des Taucheranzugs einsetzen. Dann geht es zum

Tiefseetauchen!

Level 6-Tiefseetauchen

1 Geheimnis

Lara hat hier keine Waffen, aber Streufackeln, um die Angriffe abzuwehren.

Etwas nach unten und nach vorne tauchen, bei den Algen rechts, im folgenden Areal links und ganz hinten links nach unten tauchen, hier gibt es die Rose, das **Geheimnis**.



(Bild links unten, Öffnung zum Geheimnis)

Wieder Richtung U-Boot, an den Algen vorbei, geradeaus, rechts, links an der Wand halten, weiter geradeaus und hinten links durch die Öffnung tauchen. Hier hinten links ins nächste Areal, in der Mitte nach unten tauchen, durch die Öffnung am Boden, die Öffnung oben, rechts, geradeaus durch die Öffnung, links, rechts zur Öffnung tauchen. Die Filmsequenz abwarten.



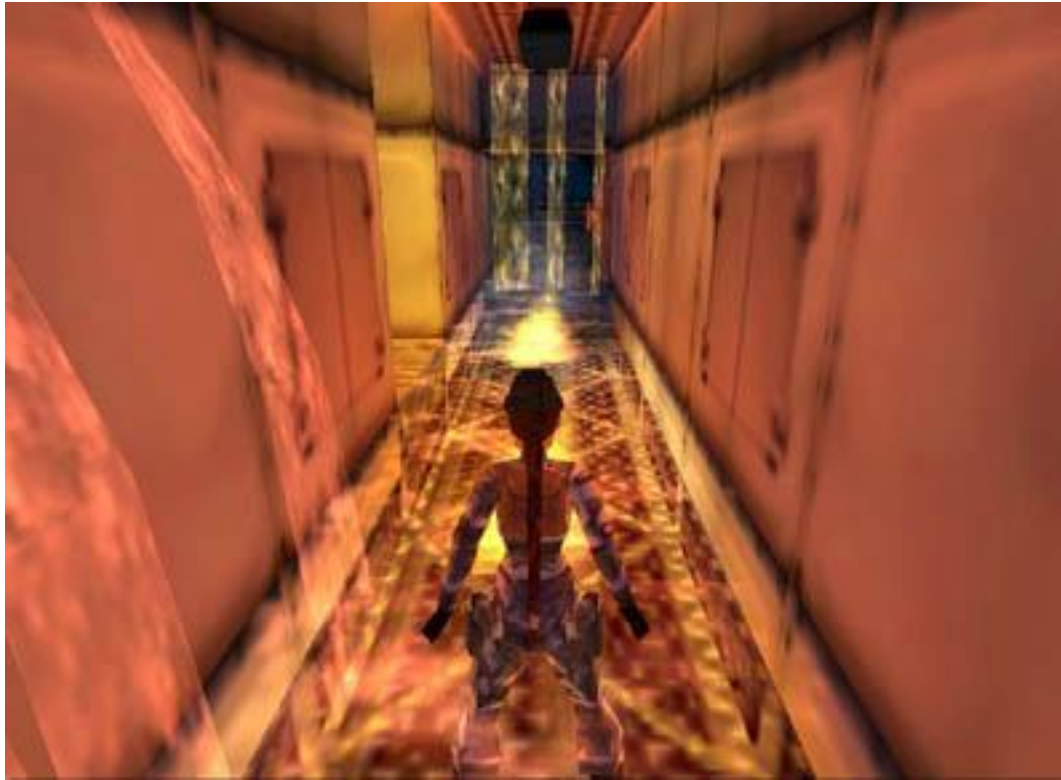
Nachdem Lara den [Speer des Schicksals](#) hat, schnell zum U-Boot zurücktauchen, da der Anzug einen Riss hat. Wer es trotz aller Bemühungen nicht rechtzeitig schafft, bekommt ein savegame [hier](#). Wieder in die Öffnung des U-Boots tauchen und es geht weiter zum Level

[Das U-Boot sinkt!](#)

Level 7-Das U-Boot sinkt

2 Geheimnisse, Uzi`s, Desert Eagle

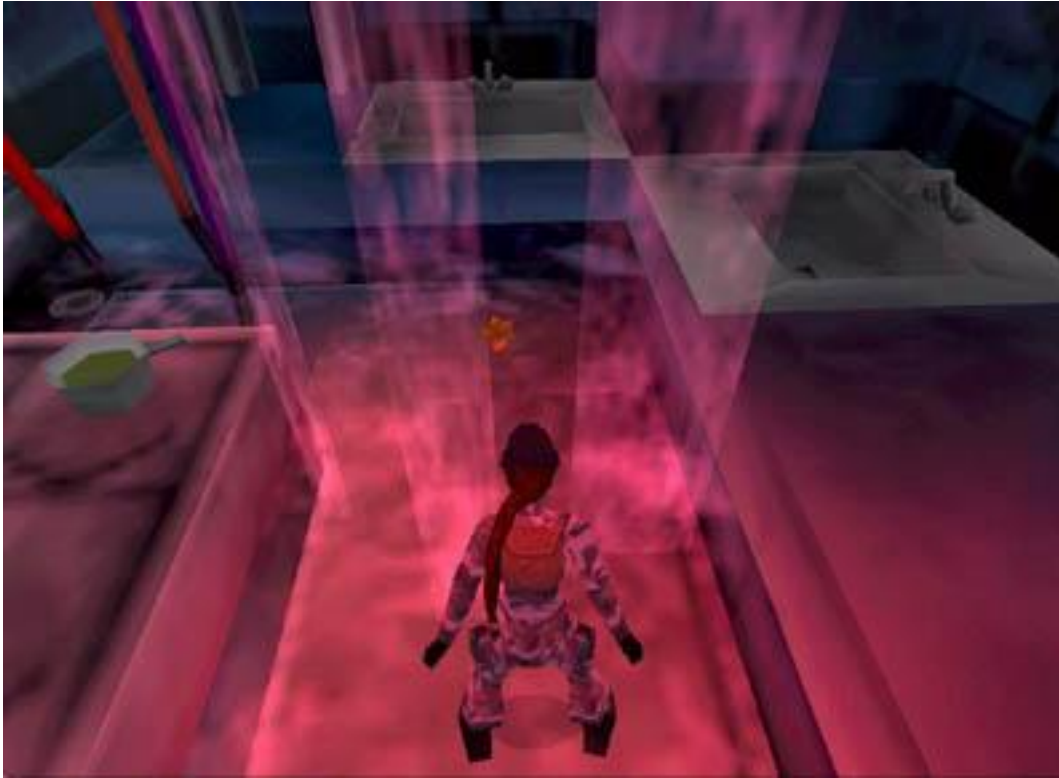
Herumdrehen, durch den Schacht nach unten steigen, den Torpedoraum durchqueren, am Ende die zwei Gegner erledigen, rechts, links, links die Leiter hochsteigen, rechts in den Gang.



Über das erste Feuer springen, fängt Lara dabei Feuer, schnell ducken (Punkt-Taste) damit das Feuer gelöscht wird, links in den Raum gehen, im rechten Regal gibt es die [Uzi`s](#), den Raum verlassen, links über das zweite Feuer springen. Zur Messe gehen, wie der kurze Filmausschnitt zeigt hängen in der Messe Kabel in das Wasser, also findet Lara im Wasser den Tod, über die Tische springen, zum hintersten rechten Tisch, von hier zur Öffnung neben den herabhängenden Kabeln springen. Hinter der Türe rechts, links in den Raum gehen, den dort stehenden Gegner beseitigen, bei dem Toten die [Schlüssel-Karte](#) aufheben. Zurück in die Messe, über die Tische zum Gang mit den zwei Feuer springen, wieder über die zwei Feuer nach rechts, hinter der Türe links, links hinten die Türe mit der Schlüssel-Karte öffnen, hinten links die Leiter hochsteigen, oben links und am Gangende rechts zur Brücke gehen.



Rechts zum Tisch unter dem schräg hängendem Gitter gehen, darauf steigen, das Gitter zerschießen (springen!), vom Tisch zur freigelegten Öffnung springen, im Schacht nach rechts kriechen, links und rechts das Bodengitter öffnen. Herunter fallen lassen, von den Kisten fallen lassen, rechts zum Schalter oben gehen, den ziehen, denn damit schaltet Lara den Strom ab, wichtig für die ganzen herabhängenden Kabel, die Lara jetzt nicht mehr gefährlich werden! In diesem Raum gibt es noch eine Türe, aber dazu später, zurück zur Brücke, zur Schotttüre hinter den Periskopen gehen, öffnen, zum Admiral gehen, hier gibt es den [Silberschlüssel](#), die Brücke durch die Türe, wo Lara herkam verlassen, links, rechts den Raum betreten. Hinten links die [Desert Eagle](#) aufheben, herumdrehen, links die [Stickstoffflasche](#) aufheben, den Raum verlassen, rechts, rechts herunter steigen, links herumdrehen und die erste links gehen, im Gang an den herabhängenden Kabel vorbei, hinten die Türe aufschließen. Im Raum sämtliche Schränke durchforsten, hier bekommt Lara die [Sauerstoffflasche](#), den Raum verlassen, am Ende des Gangs die zwei Gegner bekämpfen und bei den Toten den [Bronzeschlüssel](#) aufheben. Jetzt noch mal nach links zur Messe gehen, denn es fehlen ja noch die zwei Geheimnisse, von der Messe in die Küche gehen.



Die Rose, das **erste Geheimnis** aufheben, zur Brücke zurück, in den Belüftungsschacht kriechen, im Raum, wo Lara den Strom abgeschaltet hat, die Türe aufschließen, den Raum betreten und aus der Kommode die Rose, **zweites Geheimnis** holen. Zurück auf die Brücke gehen, zum Raum mit dem Admiral gehen, die Leiter hochklettern.



Links zuerst die Stickstoffflasche einsetzen, dann rechts den Sauerstoff, dann geht es nach drei Sequenzen weiter zum

Galgenbaum!

Level 8-Der Galgenbaum

3 Geheimnisse

Lara ohne Waffen, während des ganzen Abschnitts, ganze drei Level! Die Gegner sind in den meisten Fällen harmlos, also erwähne ich sie ausnahmsweise nicht alle.

Links herumdrehen und rechts um den Fels laufen.



Zur Kante gehen, zum grau-blauen Plateau gegenüber springen, in die Felsspalte hängen, nach links hangeln, um die Ecke hangeln, fallen lassen, herumdrehen, zur grau-blauen Schräge springen und unten an der Kante festhalten. Nach rechts hangeln, fallen lassen, herumdrehen, zur Felsöffnung gegenüber springen, hineingehen und die Rose, das **erste Geheimnis** aufheben. Zur Öffnung gehen, nach unten fallen lassen, links zu einem grünen Block gehen, hochziehen, weiter hochziehen, im Gang hinten links hochziehen, hinten weiter hochziehen, hinten rechts hochziehen und nach rechts um die Ecke hangeln. Hochziehen, wieder um den Fels laufen, wie zu Anfang zur grau-blauen Schräge vorarbeiten, auf die Schräge springen, wieder nach rechts hangeln, aber diesmal um die Ecke, bis unter Lara eine Öffnung erscheint. Dann kurz loslassen, die Kante der Öffnung greifen, hochziehen, vorwärts kriechen, aufstehen, vor gehen, die leichte Schräge herunter rutschen und nach rechts auf den begrünten Steinblock springen. Rechts herum drehen, nach oben springen, festhalten, unter der Brücke vor bis zur Öffnung hangeln, loslassen, hinten links die Rampe herunter rutschen und zum Galgenbaum gehen.



Nicht zu dicht zum Baum oder Brunnen gehen, sonst krabbelt ein lästiger Minidämon aus dem Fass, immer schön an den Wänden entlanggehen, herumdrehen, zur Öffnung gehen aus der Lara kam, an die Kante über der Öffnung hängen, nach links hangeln, am Ende hochziehen und einen Rückwärtssalto ausführen.



Die Rose, das **zweite Geheimnis** aufheben, wieder nach unten fallen lassen, zur Felsöffnung rechts vom Brunnen gehen, in der Öffnung an die Decke hängen, bis zum

Ende hangeln, loslassen und nach links gehen. Hochziehen, links herumdrehen, die Rampe herunter rutschen, Lara fällt in den Brunnen, nach unten tauchen, vor, zweimal rechts, links und auftauchen. Zur Schrägen, neben der Türe des Schuppens hochziehen, nach rechts auf die Holzplattform vor der Türe gehen, herumdrehen, zur Kante der Plattform gehen und links zu einer kleinen dreieckigen Plattform springen, herumdrehen, schräg rechts auf die Rampe springen und sofort wieder abspringen. Links zur Öffnung über dem Boden gehen, hineinkriechen, im Schuppen aufstehen, die Kommode durchsuchen, hier gibt es den [Gummischlauch](#), rechts ins Wasser fallen lassen, durch die Passage tauchen und wieder auftauchen. Zum Holzsteg hoch, von dessen Kante jetzt mit Anlauf ins andere Becken springen, aus dem Wasser ziehen, durch die Felsöffnung gehen, rechts, links durch die Öffnung kriechen. Zum Glockenturm gehen, daran vorbei, links in die Öffnung kriechen, rechts, aufstehen, links gehen, schräg links in die vernebelte Öffnung gehen und hier die [Heugabel](#) aufheben. Nach draußen gehen, an die Kante über der vernebelten Öffnung hängen, hochziehen, rechts am Bretterverschlag gehen, den Schlauch mit der Heugabel kombinieren und benutzen. Bei den heruntergefallenen Glocken die [Eisenklapper](#) aufheben (damit lassen sich ja bekanntlich Dämonen vertreiben), durch die Bodenöffnung hinter den Glocken fallen lassen, dem Gang folgen und am Ende nach links herausziehen. In die Gruft gehen, hier die [Fackel](#) aufheben, wieder aus der Gruft gehen, nach schräg links über die Bodenöffnung springen und



bis hierher laufen. In den Schacht fallen lassen, rechts hoch laufen, links, rechts zur Fackel an der Wand laufen, die Fackel, die Lara in der Hand hält hier hinwerfen (Leertaste). Zweimal rechts herunter laufen, rechts durch die Stacheln GEHEN, in die Öffnung kriechen und hier die Rose, das [dritte Geheimnis](#) aufheben. Zurück zur Fackel gehen, aufheben, die Fackel mit der an der Wand anzünden, herumdrehen, geradeaus, am Ende rechts, links hoch, noch mal links und oben die Wurzeln anzünden. Das [Herz](#) des Gehenkten aufheben, nach der Filmsequenz zurück durch den Wurzelraum zum Schacht, über den Lara hier herunter kam, die Leiter hochklettern,

rechts zur geschlossenen Türe gehen, rechts neben der Türe das Herz einsetzen, schnell durch die offene Türe gehen, nach der Filmsequenz in die Bodenöffnung springen, durch die Passage kriechen, zweimal hochziehen, rechts zur Brücke gehen.



Über die Brücke gehen, links, rechts hochziehen, links, rechts laufen und ab ins nächste Level

Labyrinth!

Level 9-Labyrinth

3 Geheimnisse

Nach links durch die Bänke gehen, vorne die drei Platten in der Reihenfolge mitte-links-rechts drücken, zurück durch die Bänke gehen, dabei auf die Skelette mit Schwert achten, wenn Lara kriecht können die Skelette ihr nichts anhaben, rechts zur geöffneten Türe gehen. In die Krypta gehen, den Knauf auf der Bank untersuchen, an dem sich die Gestalt zu schaffen machte, da gibt es den **Knochenstaub**, zurück in die Kapelle gehen, neben den Platten zum Taufbecken, hier den Knochstaub einsetzen, zur geöffneten Türe gegenüber der Krypta gehen.



Durch die Türe gehen, noch nicht die Rampe herunter rutschen, zur Wand gehen, hochklettern, oben den Hebel an der Wand ziehen, zurück zur Krypta gehen, rechts hinten durch die geöffnete Türe gehen und hinten in das Loch in der Wand greifen. Dann gibt es das **erste Geheimnis**, zurück zur offenen Türe in der Kapelle gehen, links jetzt die Rampe herunter rutschen, durch das Loch im Boden fallen lassen, auf dem Holzsteg ganz nach unten laufen, in der folgenden Sequenz wird das nächste Rätsel gezeigt. Drei übereinanderliegende Räume mit Brücken, die ein oder mehrmals gedreht werden müssen, den Holzsteg wieder etwas hochgehen, durch die erste Öffnung von unten gehen, dem Gang folgen und im nächsten Raum nach links wenden.



Erst mal das nächste Geheimnis holen, zur Spalte gegenüber springen, nach rechts um die Ecke hangeln, hochziehen, herumdrehen, zum Holzsteg gegenüber springen, nach links gehen, dem Gang folgen und oben die Rose, das **zweite Geheimnis** aufheben. Wieder den Gang herunter, wieder nach rechts zur Spalte springen, links um die Ecke hangeln, hochziehen, zum Steg springen, links zur Mitte gehen, den Hebel an der Wand ziehen. Über die Brücke zur Öffnung laufen, dem Gang folgen, auf dem Holzsteg hoch zur nächsten Öffnung rechts gehen, diesem Gang folgen, im nächsten Raum zur Mitte gehen, hier NICHT den Hebel ziehen, sondern nach rechts weiter gehen, dem Gang folgen und auf dem Holzsteg weiter nach oben zur nächsten Öffnung rechts gehen. Diesem Gang folgen, im nächsten Raum in der Mitte rechts das Buch „**Tiergeschichte**“ aufheben, dann zum Steg springen, wo sich die Türe öffnete, durch die Türe gehen, dem Gang folgen, dann zum überhängenden Steg springen, den kurz nach oben gehen, von hier unter den nächsten Steg springen und über Kopf zur Öffnung hangeln. Kurz loslassen, die Kante von der Öffnung greifen, hineinkriechen, in der Mitte vom Kriechgang an der Kante vom Loch nach rechts hangeln, auf der Gegenseite wieder hochziehen, die Rose, das **dritte Geheimnis** aufheben, aus dem Kriechgang nach unten fallen lassen, wieder zum überhängenden Steg springen und oben von diesem Steg diesmal zur Plattform springen. Im Schacht jetzt nach oben arbeiten, die drei Lichter machen nichts, im Gegenteil sie zeigen Lara den Weg, oben rechts die Rampe herunter rutschen, dem Gang folgen, draußen einfach den Lichtern folgen und zum Schluss die Rampe herunter rutschen.



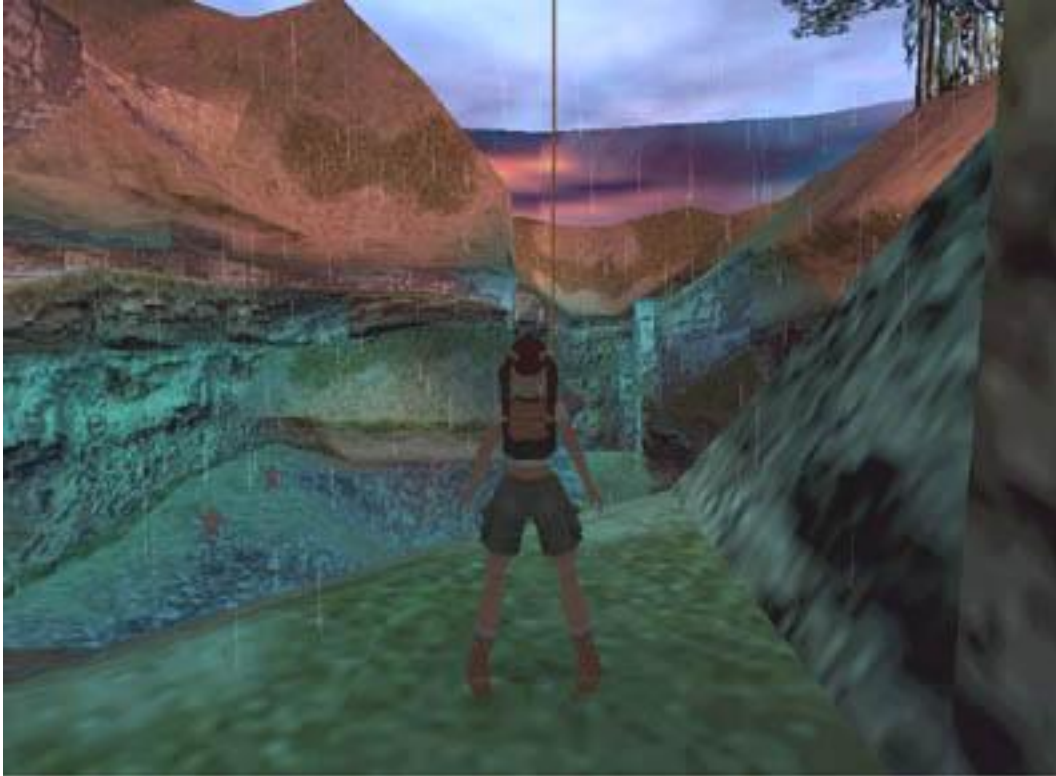
Zum offenen Holzsarg gehen, dann geht es weiter zur

Alten Mühle!

Level 10-Die alte Mühle

3 Geheimnisse

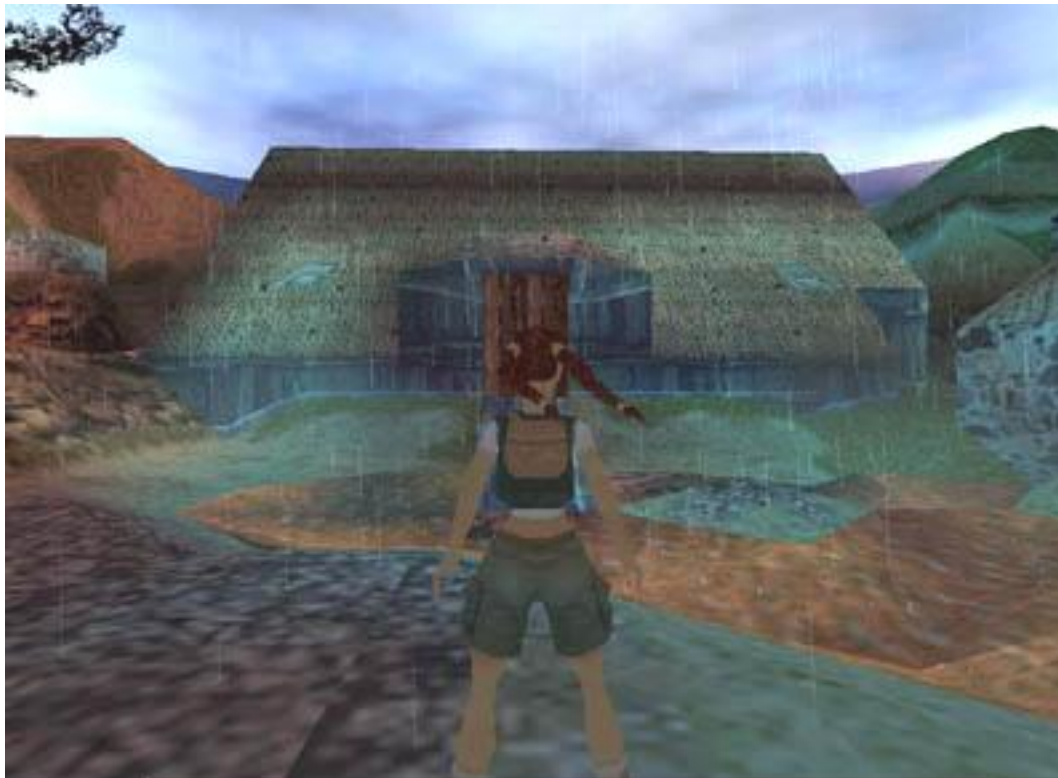
Nach links in den Gang laufen, diesem folgen, am Ende nach rechts,



zur Schlucht mit dem Seil, zum Seil springen, rechts herumdrehen und zur Plattform neben dem Ausgang mit der Fackel springen. Fackel aufheben, zum Gang herunter rutschen, in den Gang laufen, geradeaus, nicht zum Levelanfang zurück, rechts herunter, links, rechts, die Fackel anzünden und zurück zur Schlucht gehen. Die Fackel zu den Minidämonen herunterwerfen, die daraufhin eine Art Regentanz aufführen und Lara nicht mehr belästigen, die Fackel muss aber in der Nähe der Dämonen liegen bleiben. Zunächst mal auf die Ebene der Dämonen springen, herumdrehen, in den Kriechgang hinein, die Rose, das **erste Geheimnis** aufheben, wieder hinaus kriechen, zur Felsplattform unter dem Gang springen, zum Gang hochziehen, herumdrehen und wieder zum Seil springen. Links herumdrehen, zur Plattform mit dem Eisengitter springen, das ist aber nicht sehr einfach, genau die Ecke der Plattform anpeilen, schwingen, beim Sprung die Handlungstaste loslassen, wer es nicht schafft, bekommt das savegame [hier](#).



Aus dem Gitter das dunkle Stück herausbrechen, das kann Lara nun als **Brecheisen** dienen, zurück zum Gang springen, noch einmal ans Seil, nun zur Felsspalte rechts unter der Gitterplattform springen, genau in den V-förmigen Ausschnitt, hier befindet sich ein weiterer Kriechgang, hineinkriechen, am Ende herunterlassen, herumdrehen und die **Kreide** aus der Wand brechen. Zurück kriechen, zu den Dämonen herunterlassen, zum Gang zurück, auf der Seite der Schlucht, gegenüber dem Gang gibt es noch ein paar Goodies, in den Gang zurück zum Levelanfang laufen, aus dem Gang nach links, auf der braunen Holzplattform die Kreide benutzen. Nach der Filmsequenz in den Gang gehen, die Rampe herunter rutschen, weiter dem Gang folgen, wieder ins Freie treten und die nächste Filmsequenz abwarten.



Herumdrehen, links vor dem Schuppen hinter dem braunen Fels in den Bach gehen, tauchen und von dem Strom mitreißen lassen, weiter durch den Gang tauchen, rechts, vor dem Wasserrad nach links aus dem Wasser ziehen. Dem Gang folgen,



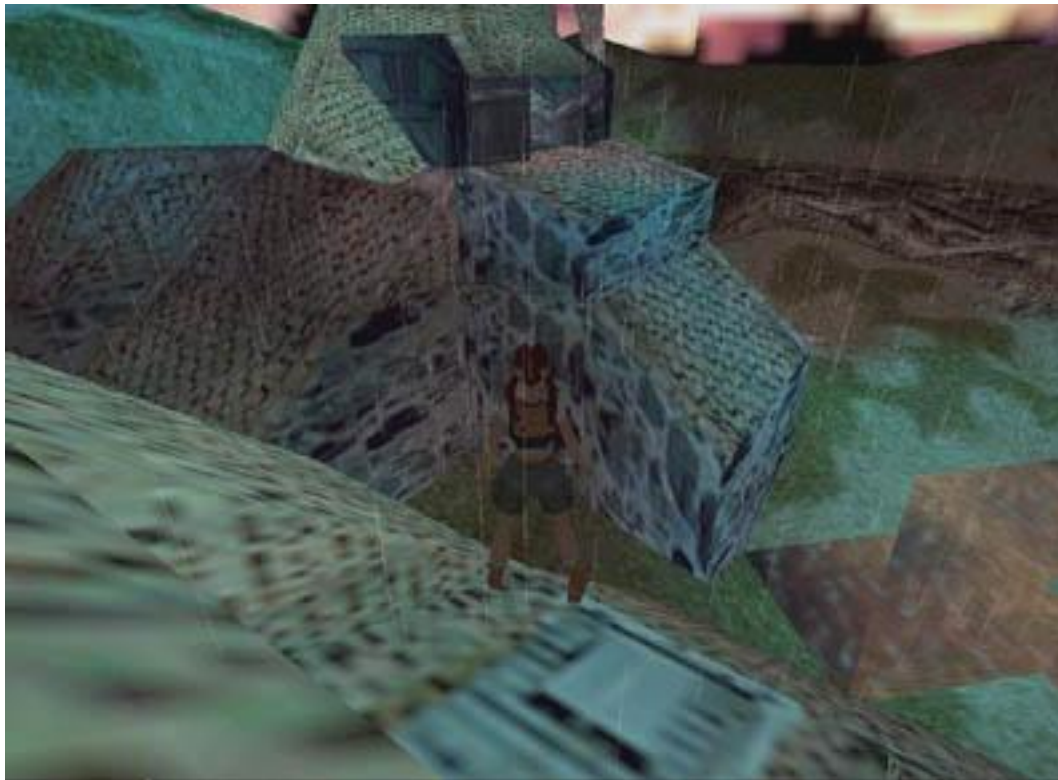
im Bereich der Windmühle nach links gehen, am Fels befinden sich zwei Eingänge, in den hinter dem See gehen, hineinkriechen, wieder aufstehen, links hat sich ein Feuer entfacht, dort aber hindurch laufen, hinter der zweiten Flamme die Rose, **zweites**

Geheimnis aufheben und sofort nach links ins Wasser gehen, um das Feuer zu löschen. Möglicherweise muss Lara hier einmal Blut nachtanken, nach rechts aus dem Wasser ziehen, links noch einmal durchs Wasser schwimmen, dann wieder zum Bereich der Windmühle zurück, wieder zum Eingang des Geheimnisses gehen. In den See vor der Windmühle fallen lassen, ganz nach unten abtauchen, links an der Windmühle vorbei, rechts und dann rechts in die Nähe des Goldhaufens, nicht zu dicht, sonst startet eine Filmsequenz und Lara bekommt die Silbermünze auf dem Goldhaufen nicht. Warten bis die Hexe auftaucht, wenn diese wieder wegtaucht die **Silbermünze** aufheben. Jetzt vor die Windmühle tauchen, zwischendurch mal Luft holen, klar, zum Käfig abtauchen und hier die Silbermünze einsetzen. Nach der Filmsequenz noch mal Luft schnappen, wieder zum Goldhaufen tauchen, von dort jetzt nach rechts mitten unter die Windmühle und hier auftauchen. Aus dem Wasser ziehen, ins Innere der Windmühle laufen, links die Treppe hoch, bis rechter Hand zu einem großen Handrad, welches eine Türe öffnet.



Vor das Handrad stellen, ca. 10 mal betätigen, schnell einen Seitwärtssprung nach links, loslaufen, an der Kante abspringen (mit Handlungstaste), Lara schwingt um eine Holzstange, Handlungstaste loslassen, so das Lara zur anderen Seite schwingt, sofort herumdrehen, nach schräg links springen, links schnell unter der sich schließenden Türe hindurch kriechen. Die Türe hat einen Zeitmechanismus, wer es nicht schafft, bekommt das savegame [hier](#)! Hinter der Türe links an die Rampe stellen, noch nicht herunterrutschen, sondern hochziehen, herumdrehen, zum Hebel springen und diesen ziehen, die Windmühle ist nun abgestellt und das Wasser an der Mühle jetzt nicht mehr so reißend. Jetzt die Rampe herunter rutschen, links herunter, ins Wasser, tauchen, rechts den Gang entlang durch die geöffnete Türe. Vor der Windmühle auftauchen, zur Wassermühle zurückkehren, durch den Gang über den Wassergraben am Wasserrad vorbei, vor den Schuppen laufen, dann rechts zum Wassergraben hinter dem braunen Fels gehen. Wieder abtauchen, rechts, nach einigen Metern nach links in einen Gang tauchen, dem bis zum Ende folgen, aus dem Wasser ziehen und die Rose,

das **dritte Geheimnis** aufheben. Zurück in den Graben tauchen, zur Stelle, wo Lara abgetaucht ist, auftauchen, rechter Hand in die Öffnung ziehen, die Lara nun erreicht, da das Wasser ruhiger fließt. Weiter in den Kriechgang hochziehen, diesem folgen, links herunter lassen, herumdrehen, weiter dem Gang folgen, am Ende aufstehen und rechts hochziehen. Herumdrehen, zur Plattform springen, rechts zur abgeflachten Stelle auf dem Dach des Schuppens springen, auf das Vordach des Schuppens springen, weiter zur nächsten abgeflachten Stelle auf dem Dach des Schuppens. Rechts herum drehen,



Auf das Dach der Wassermühle springen (ohne Handlungstaste), rückwärts in die Öffnung kriechen (unbedingt Handlungstaste verwenden), fallen lassen, herumdrehen, an der Wand gegenüber das Handrad drehen, dann geht es weiter in den

13. Stock!

Level 11-Der 13. Stock

3 Geheimnisse

Als Waffe hat Lara ein Heckler und Koch Gewehr, mit der Schauen-Taste kann sie genau zielen, die Gegner sind für Tomb Raider schon fast ungewöhnlich brutal.

Nach links gehen, hinten rechts das Gitter kurz über dem Boden zerschießen, hineinkriechen,



nach einigen Metern startet eine Filmsequenz und das erste Geheimnis wird schon mal angedeutet. Weiter den Gang entlang, ganz durchkriechen, links, erst aufstehen, wenn der Laser sich hinter Lara befindet, sofort über die Bodenöffnung springen, hinten links das Gitter über dem Boden zerschießen. Hineinkriechen, hinten rechts zur Kante, warten bis das der Laser nach links fährt, die Sprungtaste betätigen, Lara macht eine Rolle in den Gang hinein, sofort ducken, nach links drehen, warten bis der Laser hinter Lara fährt, loslaufen und hinten sofort in die Öffnung nach links kriechen. Das Gitter öffnet selbsttätig, in den Raum hinunterlassen, die Rose, das **erste Geheimnis** aufheben, zurück zum Ausgangspunkt. Wieder in den Gang kriechen, rechts warten bis der Laser nach hinten fährt, aufstehen und vor den Laser laufen, schnell ducken, wenn der Laser über Lara hinweg ist in die Öffnung oben rechts ziehen. Links, geradeaus kriechen, zunächst durch den nächsten Lasergang, bis Lara sich nach links in einen Lagerraum hinablassen kann, die Regale durchsuchen, bis Lara den **Hammer** bekommt, vom Block in der Mitte zum Schacht springen und wieder hineinkriechen. Rechts kriechen, links, zur Kante der Bodengrube im Lasergang gehen, warten bis der Laser ganz hinten ist, über die Grube springen, ducken und rechts in die Öffnung kriechen. Den Gang entlang, an dem Fenster (Bild) vorbei, links am Ausgangspunkt

vorbei, hinten links die Leiter hochklettern, den Gang entlang, hinten rechts, das Schloss am Gatter mit dem Hammer öffnen.



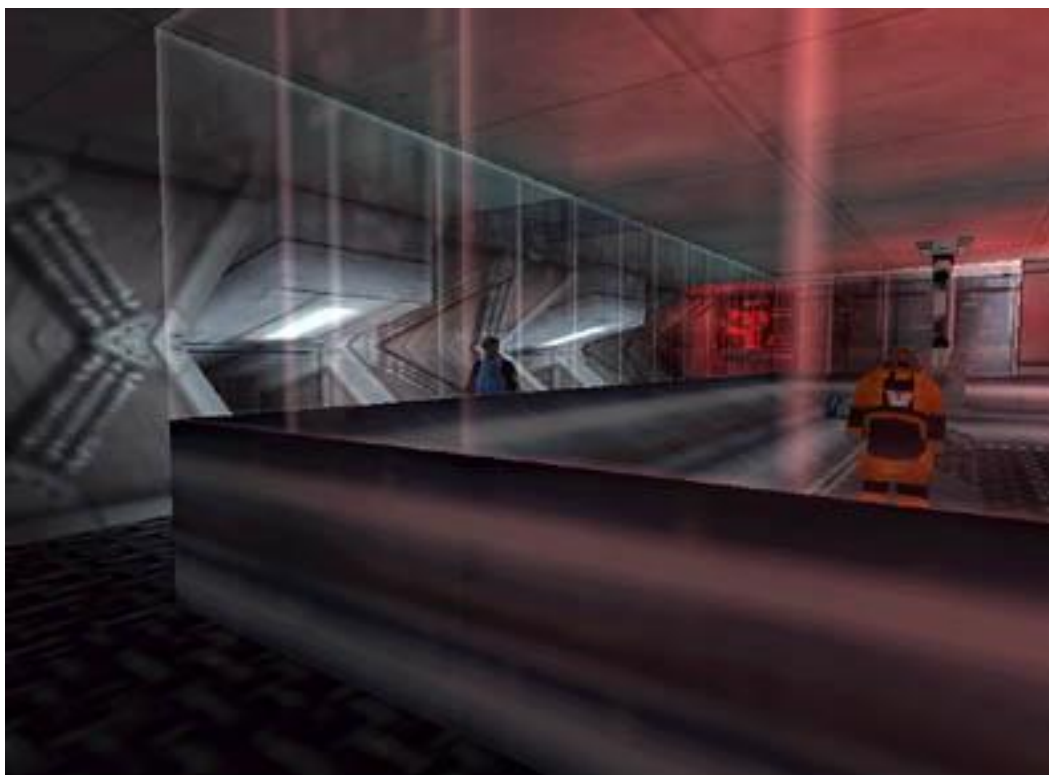
Die Leiter hochklettern, warten bis der Laser nach links fährt, dann ganz hoch klettern, oben links auf die durchlöchernte Platte schießen, in den Schacht hochziehen, nach rechts gehen und wenn die Obacht-Musik erschallt innehalten! Warten bis unten ein Wachmann vorbei kommt, diesen dann mit einem Schuß in den Kopf erledigen, weitergehen, in den Gang hinunter lassen, herumdrehen und das Gitter kurz über dem Boden gegenüber zerschießen. Hineinkriechen, rechts, aufstehen, das Gitter über dem Boden zerschießen und aus dem Gang kriechen. Zum schlafenden Wächter GEHEN, die [High Level Keycard](#) vom Tisch nehmen, zum Aufzug im Gang gehen, anfordern, diesen betreten, nach oben fahren, den Aufzug wieder verlassen, rechts die zwei Wächter hinter der Kiste, mit einem Kopfschuss beseitigen. Nach links laufen, hinter der Kiste die Keycard einsetzen, den Raum betreten, die zwei Männer kümmern sich nicht weiter um Lara.



Hinten rechts den Schalter betätigen, zurück in den Gang, am Aufzug vorbei, hinten rechts den Wächter beseitigen, den Gang hinunter gehen, unten links, hinter der Kuppel durch die Türe laufen, im Raum dahinter, links am hinteren Anzug den Schalter betätigen und die auf den Boden gefallene [Zugangscod Disk](#) aufheben. Mit dem Aufzug wieder nach unten fahren, durch den Gang kriechen, wo Lara die zwei Gitter zerschoss, danach rechts laufen und hinten links am Computer die Disk einsetzen. In den Schacht neben dem Computer ziehen, wo sich das Gitter öffnete,

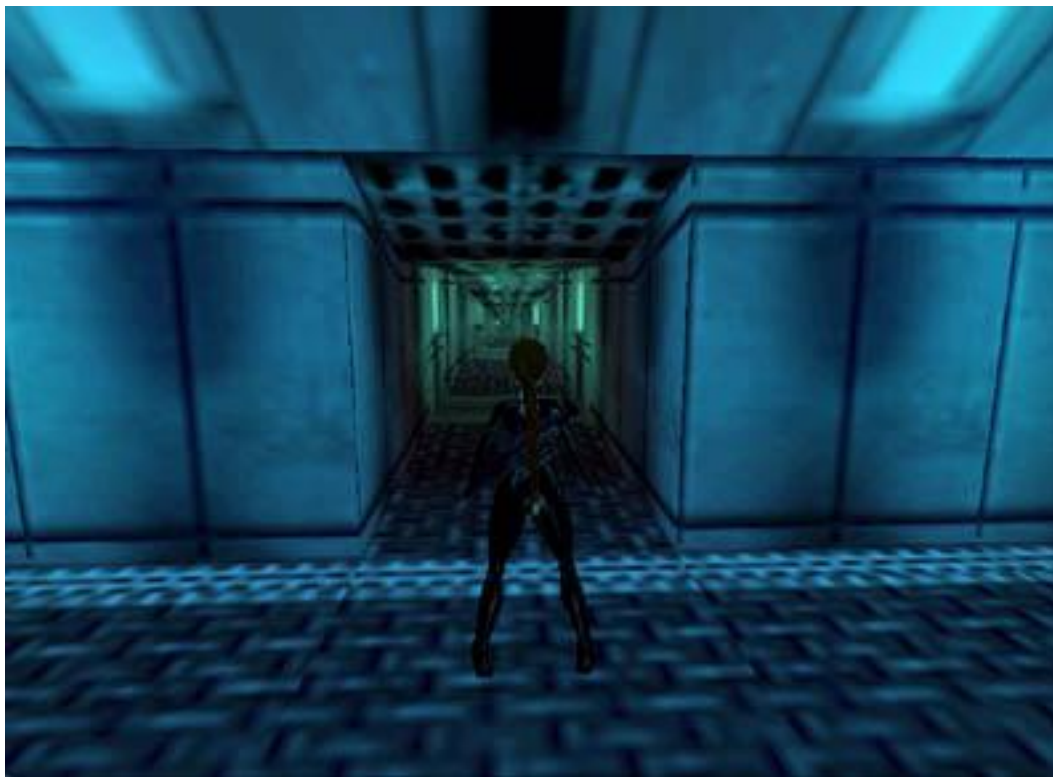


im Schacht rechts folgen immer vier schwere Explosionen, vier schwächeren, während der schwachen Explosionen an der Stange nach unten rutschen, etwa in der Mitte des Schachts einen Rückwärtssalto ausführen, Lara kommt in einem Gang zum Stehen, herumdrehen und hinten die Rose, das **zweite Geheimnis** aufheben. Nun wieder während schwacher Explosionen einfach ganz nach unten fallen lassen. Durch die Kriechpassage, am Ende aufstehen, weiter geradeaus über den Gittersteg, am Ende links, dann gleich rechts in den Raum, die Regale durchsuchen, hier findet Lara ein **Tuch**. Den Raum nach rechts verlassen, links geradewegs über den Steg laufen, am Ende rechts die Treppe herunter laufen, unten nach rechts zur Wand gegenüber laufen, wieder rechts zur zweiten Türe und die mit der Keycard öffnen. Nicht zu weit in den Raum hineingehen, sonst gibt es eine Käferattacke, sofort rechts den Schrank öffnen, hier bekommt Lara einen **Chloroformflasche**, den Raum verlassen, hinter den Gegner schleichen, Tuch und Chloroform kombinieren und benutzen. Die Türe mit der Keycard öffnen, den Gang betreten, zur Türe gegenüber gehen, wenn diese sich öffnet, den Wächter erschießen und die Disk für den **Iris Labor Zugang** aufheben. Am Ende des Gangs rechts am Computer die Disk einsetzen, durch die geöffnete Türe gehen, nach links.



Kommt der Wachmann auf Lara zu und dreht herum, hinter ihm her GEHEN, links in die erste Nische laufen, ganz hinten ducken, läuft der Wachmann das nächste Mal von links nach rechts vorbei, hinter ihm her GEHEN, in der zweiten Nische ducken, läuft der Wachmann nun von rechts nach links vorbei, schnell in den Kontrollraum laufen, herumdrehen und den Wachmann erschießen. Geht auch noch etwas schneller, allerdings verliert Lara hierbei etwas Blut, warten bis der Wachmann im Gang herumdreht, hinter ihm etwas hergehen und im Gang stehen bleiben. Kommt er wieder auf Lara zu, kann sie ihn erschießen, Lara wird allerdings von der Schnellfeueranlage an der Decke beschossen. Geht Lara auf den Mann im Kontrollraum mit gezogener Waffe zu kommt sie direkt weiter, allerdings ohne drittes Geheimnis, also mit

Geheimnis diesen Mann erschießen. Das Gewehr für die folgende Aktion am Besten auf Schnellfeuermodus stellen, den Gang zurücklaufen, zwei Gegner erledigen, gegenüber der Eingangstüre den Gang hinunter laufen, den Gegner beseitigen, unten am Laser einen weiteren Gegner erledigen, warten bis der Laser nach rechts fährt, nach links laufen und die Rose, das **dritte Geheimnis** aufheben. Hinter dem Laser her laufen, noch mal kurz rechts in den Gang, fährt der Laser nach links, schnell nach rechts laufen, durch die Türe laufen, rechts oder links die Treppe ganz nach oben laufen, hier kommt Lara an der Türe vorbei, durch die sie ohne Geheimnisweg kommt (Mann im Kontrollraum nicht erschießen). Oben durch die offene Türe gehen, direkt rechts hinter der Türe zum Schalter an der Wand gehen. Jetzt gibt es noch mal einen Wettlauf gegen die Uhr, der Schalter nimmt den Strom an der Iris weg, aber nur für kurze Zeit! Schalter umlegen, die Treppe ganz nach unten rennen, durch die selbstöffnende Türe in den Raum der Iris laufen und die **Iris** schnell aufnehmen. Wer es nicht schafft bekommt ein savegame [hier](#)!



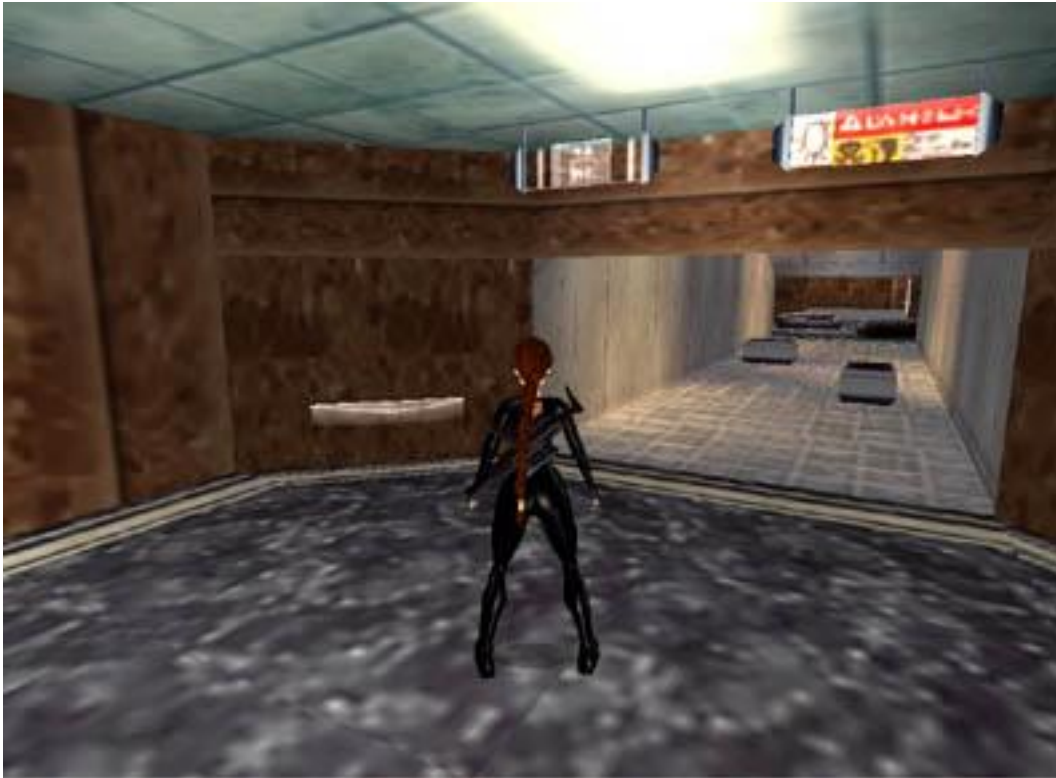
Den Raum gegenüber dem Eingang verlassen und dann geht es weiter zur

Flucht mit der Iris!

Level 12-Flucht mit der Iris

3 Geheimnisse

Nach links um die Ecke laufen!



Links auf die Ablage zulaufen um die Waffe abzulegen, sonst kann Lara die nächste Röntgenpassage nicht durchqueren, anschließend die Röntgenpassage durchlaufen, die linke Box kann Lara gefahrlos öffnen, bei der rechten sollte man vorher abspeichern. Nach der Passage weiter geradeaus, dann links, rechts, geradeaus an den Toiletten vorbei in das erste Büro gehen, Schränke durchsuchen, hier findet Lara eine Flasche [Chloroform](#). Das Büro verlassen, rechts, rechts das nächste Büro betreten, Schränke durchsuchen, hier gibt es das [Tuch](#), dieses Büro wieder nach rechts verlassen und GEHEN. Links um die Ecke, hinter die Wache treten, Tuch und Chloroform kombinieren, damit dann die Wache beseitigen, ins mittlere und letzte Büro linker Hand gehen, hier gibt es noch mal [Chloroform](#) und eine [WC-Keycard](#) in den Schränken. Zur Toilettenanlage gehen (Hinweisschild Mann, Frau), am Tastenschloss die Nummer der WC-Keycard 8526 eingeben (Richtungstasten und Eingabetaste verwenden), die Toilette betreten. Geradeaus in die Männertoilette gehen, ich weiß machen Mädels normal nicht, aber in diesem Fall, links, rechts die erste Toilettentüre öffnen (davor stellen, Handlungstaste), dann genau in die offene Türe stellen, nach oben springen, mit Handlungstaste, damit Lara die Deckenklappe öffnet. Dann rechts in dieser Toilettenzelle in den Schacht hochziehen, links kriechen, anschließend an die Kante hängen und fallen lassen. Vorm Fallen am Besten Blut auffrischen, denn hier wird es etwas strapaziert, links herumdrehen, geradeaus kriechen, rückwärts nach draußen kriechen, im Aufzugschacht an der Wand GANZ nach unten klettern, zum Schluss hängt Lara lang in der Wand, die Pfeiltaste abwärts gedrückt halten, damit,

man sieht es kaum von oben, Lara etwas in die Wand schwingt, hat sie die Beine in der Wand, loslassen. Lara steht nun in einer Öffnung, die Rose, das **erste Geheimnis** aufheben, sie kann auch oben mit einem Sprung von der Wand (Sprungtaste und Vorwärtstaste) zu Kette nach unten rutschen und von dieser Plattform zur Öffnung des Geheimnisses springen. Wieder aus der Geheimnisöffnung zur Plattform gegenüber springen, die Kette hochklettern, soweit bis Lara eine Gitterplattform erreicht, mit dem Rücken dazu drehen und mit einem Rückwärtssalto auf die Plattform springen. Links herum drehen, mit Anlauf zur Stange springen, die wieder loslassen, damit Lara in eine Öffnung springen kann, herumdrehen, zur oberen Kante des Aufzugs springen, hochziehen, die Deckenklappe des Aufzugs öffnen und hinein springen. Auf die Türe des Aufzugs zugehen, aus dem Aufzug nach links GEHEN, den zweiten Aufzug anfordern, hineingehen und nach oben fahren.



Da es oben aber heftigen Beschuss gibt, sogleich wieder den Schalter betätigen um nach unten zu fahren, der Fahrstuhl stürzt dabei allerdings ab, sobald Lara wieder beweglich ist, den Schalter erneut betätigen, um die Bremsen zu aktivieren. Links an der Wand durch die Deckenöffnung klettern, herumdrehen, über die Deckenöffnung springen, zur Kante gehen, zur Stange springen, loslassen und die Kante der gegenüberliegenden Plattform greifen. Hochziehen, rechts die Wand hochklettern, nicht ganz nach oben, mit einem Sprung in der Luft gedreht (Sprungtaste und Vorwärtstaste), zur Gitterplattform im Rücken von Lara springen, Kante greifen und hochziehen. Links zur Stange, weiter zur Gitterplattform gegenüber springen, an der Wand zur höhergelegenen Öffnung hochziehen, hineinkriechen, dann aufstehen, die folgende Aktion in der Müllverbrennung erfordert etwas Geschick. Die Rampe herunter rutschen, auf der zweiten Rampe von dem Bodengitter abspringen, die erste Stange greifen, loslassen und die zweite Stange greifen.



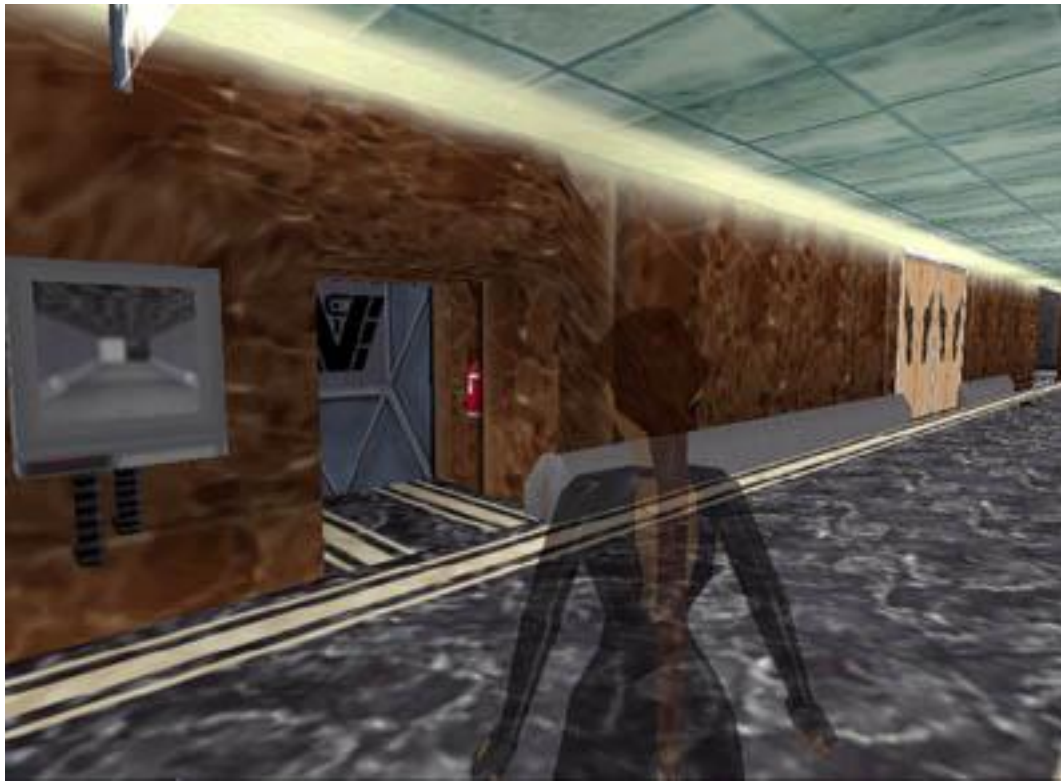
An der zweiten Stange solange warten, bis das Feuer erloschen ist, dann die Stange loslassen und auf die Plattform springen und sogleich einen Satz zurück machen, um nicht doch noch Lara in Flammen aufgehen zu lassen. Wer es nicht schafft, bekommt das savegame [hier](#)! Herumdrehen, rechts zur Öffnung springen, hochziehen, über die Stange zur anderen Seite balancieren, die Flasche [Chloroform](#) mitnehmen, die Rampe herunter rutschen, unten an der letzten Rampe durch die Bodenöffnung kriechen, wenn der Wächter sich ein Stück entfernt hat. Rechts den Gang hinunter laufen, am Ende vor das Aquarium stellen, warten bis der Wächter es zerschießt, hineingehen und die Rose das [zweite Geheimnis](#) aufheben, wieder herumdrehen, aus dem Aquarium nach rechts die Treppe hoch laufen. Hinter der Treppe rechts den Eisensteg hoch laufen, schnell nach rechts oder links zur Wand laufen, so das Lara aus dem Sichtfeld des Schafschützen kommt.



An der Wand entlang im Halbkreis links neben diese Türe laufen, hochklettern, nach rechts absteigen, wieder an der Wand entlang im Halbkreis laufen, bis zu einem Schalter, diesen betätigen, dann zwei Seitwärtsschritte nach rechts machen, einen Seitwärtssalto nach rechts machen, so dass der Scharfschütze den Feuerlöscher zerschießt. In die freigelegte Öffnung gehen, die Rose das **dritte Geheimnis** aufheben, wieder hinaus gehen, an die Kante hängen, eine Etage tiefer fallen lassen, die Laser sind hier nun ausgeschaltet und die Türe steht offen. Den Gang hinunter laufen, am Absatz zum Aquarium springen, der tiefer liegende Boden steht unter Strom, also solange warten bis der herbeieilende Wächter das Aquarium zerschießt und das austretende Wasser durch einen Kurzschluss den Strom abschaltet. Den Schalter neben der Türe drücken, durch die offene Türe gehen, links in den Raum laufen, geradeaus zu den Schaltern rechts und links neben der Türe GEHEN, beide drücken, durch die offene Türe GEHEN, nach der Türe kann Lara wieder laufen, links den Gang hinunter, am rechts den Raum betreten.



Nach links in den nächsten Raum gehen, die Boxen noch nicht öffnen, sondern kurz hinter dem Eingang herumdrehen, nach oben springen, um eine Deckenklappe zu öffnen, nach rechts in den Schacht hochziehen, hineinkriechen und hinten nach rechts herunterlassen. Herumdrehen, den Schalter betätigen, um die Röntgenanlage einzuschalten, wieder in den Raum mit den Boxen zurück, die ohne Bombe öffnen und die [Teleporter Disk](#) entnehmen. Diesen Raum verlassen, am Eingang vom vorhergehenden Raum, die Disk im Computer einsetzen, zur Mitte des Raums gehen und die Iris in der Halterung einsetzen, Lara wird in einen anderen Raum versetzt, diesen durch die Bodenöffnung verlassen. Dem Gang folgen, hochziehen, links am Gitterfenster den Wächter durch das Headset beobachten, welche Nummer er in das Tastenschloss eingibt (heranzoomen), merken und dem Gang weiter folgen. Links unten durch die Kriechpassage in den Gang kriechen, zum Tastenschloss gehen, warten bis der Wächter heraus kommt, Lara gerät hier zwar unter Beschuss, aber trotzdem die Zahlenkombination 1672 eingeben, schnell durch die geöffnete Türe in den Röntgenraum gehen, der Wächter dürfte Lara jetzt nicht folgen. In den Raum hochgehen, rechts an der Wand den Schalter drücken, nach links zur Kriechpassage laufen, hineinkriechen, anschließend rechts hochklettern, warten bis die Deckenklappe sich öffnet und zum Levelanfang herunterlassen. Die Waffe von der Ablage nehmen, jetzt kann Lara gefahrlos durch die Röntgenpassage gehen, da sie diese ausgeschaltet hat, durch die Sesseleloge gehen, nach links laufen.



Hier den Feuerlöscher mit der Heckler und Koch im Scharfschützenmodus zerschießen, durch die nun offene Türe den Level verlassen zur

Alarmstufe Rot!

Level 13-Alarmstufe Rot!

3 Geheimnisse

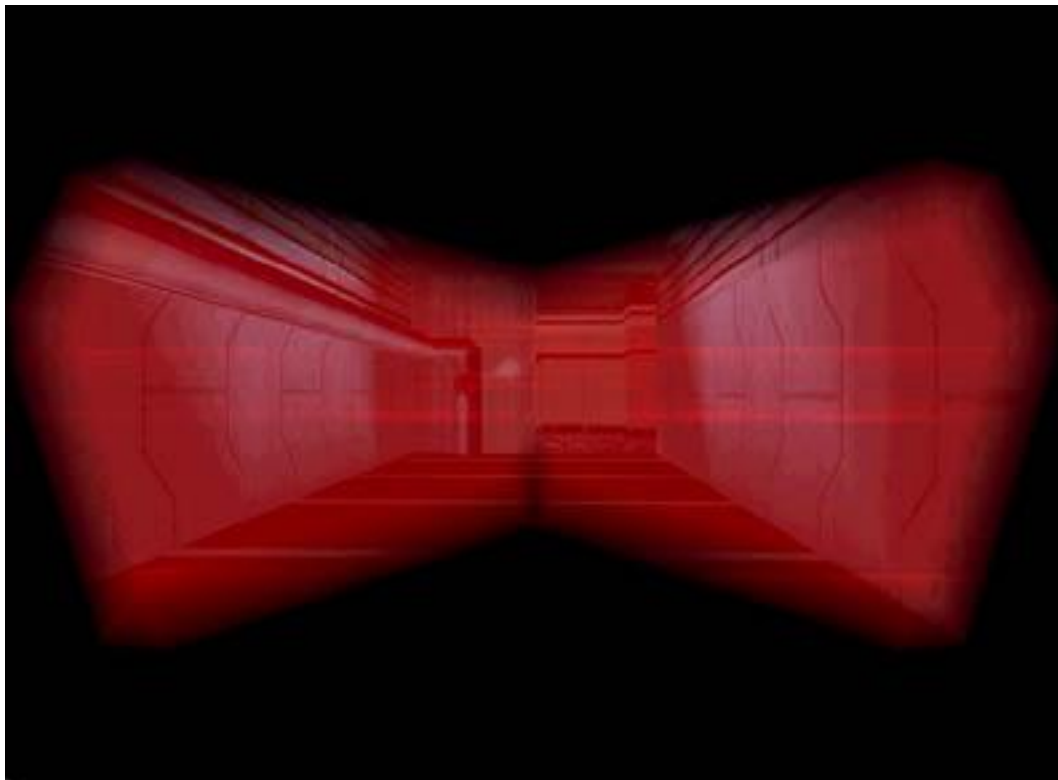
Der letzte Level ist nicht nur schwer, er enthält auch einige Fehler, ein paar ältere Spielstände aufheben, Speicherpunkte vor den Bugs gibt es aber auch hier herunter zu laden, als Waffe hat Lara wieder die alte Heckler und Koch.

Den Gegner oben auf der Treppe anvisieren und in den Kopf schießen, die Treppe hochgehen, über das schräge Stück springen, mit Anlauf nach rechts springen, die Treppe weiter hoch laufen, es folgt eine Explosion, den nächsten Treppenteil überspringen, da er zusammenbricht. Herunter klettern, nach links in die Öffnung mit der Flamme klettern und die Rose, das **erste Geheimnis** aufheben. An die Kante der Öffnung hängen, nach unten fallen lassen, wieder wie eben die Treppe hoch, das zerborstene Stück überspringen, hochziehen, die nächsten zwei fehlende Stücke überspringen, das nächste Stück der Treppe wird auch zusammenbrechen. Etwas schräg zur Wand hin laufen, damit Lara, wenn das Treppenteil zusammenbricht, rückwärts abrutscht, an der Kante festhalten, nach rechts hangeln, hochziehen, einen Rückwärtssalto ausführen, wieder die Treppe hochgehen, über die fehlenden Teile springen, über das nun schräg hängende Teil, mit Anlauf und OHNE Handlungstaste springen.



Zum etwas transparenten Teil der Mauer kurz über dem Boden gehen, die zerbrochene Stelle vollends eintreten, hineinkriechen, links, danach wieder aufstehen, den Gitterrost über Lara mit dem eckigen Griff ausfindig machen und öffnen (Hochspringen). Von hier unten kann Lara die Wache nicht erschießen, da die Ansicht schon umgeschaltet ist, also der Scharfschützenmodus geht nicht, also an der Wand

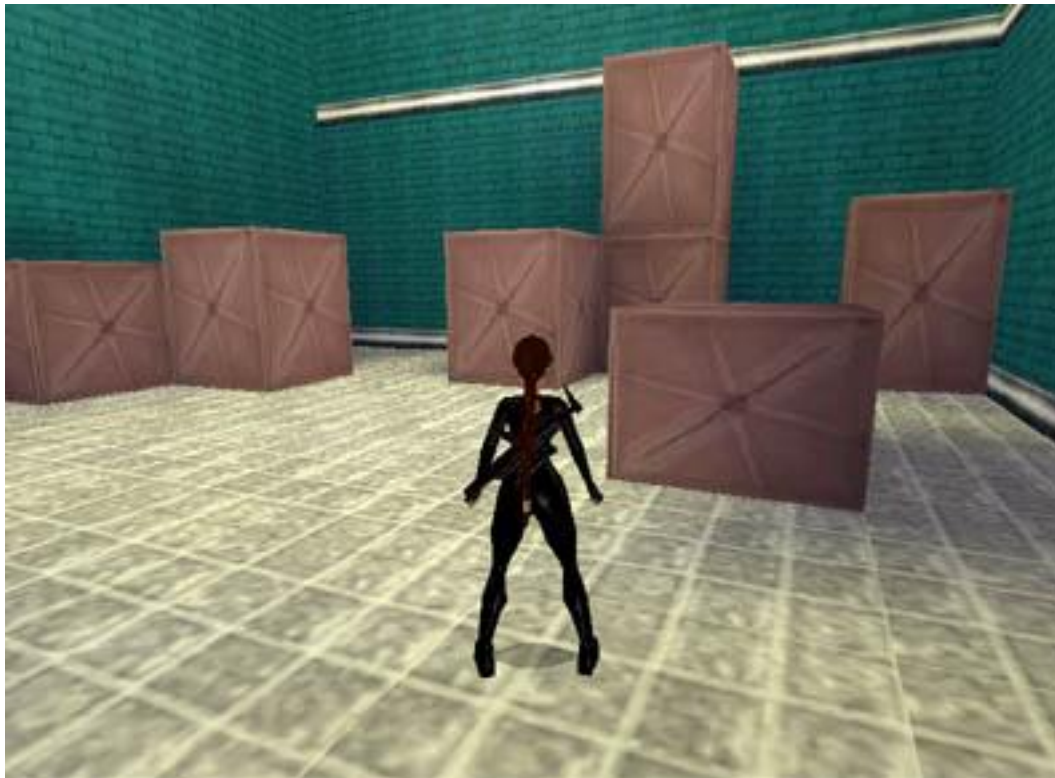
nach oben ziehen und die Wache erledigen. Geradeaus auf dem niedrigen Block den **Fanghaken** aufheben, der wird später noch benötigt, herumdrehen und zum Gang mit den weißen Streifen auf dem Boden gehen.



Mit dem Headset mal in den Gang schauen, Infrarot mit der Handlungstaste zuschalten, Lara sieht fünf Laser die mal länger oder mal kürzer eingeschaltet oder vor allem aus sind, die Laser befinden sich genau über den weißen Streifen. Nun zunächst mal das Ventilrad hinter den Lasern links abschießen, so wird Dampf in den Gang geleitet, der die Laser einigermaßen sichtbar macht, am Besten auf der Seite, wo der Dampf strömt vor den ersten Laser gehen und wenn dieser in der Langphase aus ist, vor den nächsten GEHEN. Zur Sicherheit würde ich hinter jedem Laser abspeichern, vor dem letzten Laser nach rechts gehen, um sofort in den nächsten Gang laufen zu können, ein savegame gibt es hier nicht dazu, da Lara hier noch mal durch muss, also ÜBEN. Nach den Lasern, rechts zum Fahrstuhl laufen, den Gegner aus dem Fahrstuhl erledigen, den Fahrstuhl betreten, Schalter betätigen, um nach unten zu fahren, Fahrstuhl verlassen und zur linken Glastüre gehen. Den Schalter drücken, einen Schritt zurück machen, dann alle fünf Ziele auf diesem Schießstand anvisieren und abschießen, das genügt fürs Weiterkommen. Wer das nächste Geheimnis möchte, hat es ungleich schwerer, es müssen alle Ziele getroffen werden bevor eins vorne ankommt, aber vorher abspeichern, da Lara nur einen Versuch hat, Lösung des Schießstand Puzzles zum zweiten Geheimnis wie folgt:

HK auf Einzelfeuer, Knopf drücken, Waffe ziehen, einen Schritt zurück, speichern Schauen-Taste drücken, leicht zoomen und sofort das mittlere Ziel abschießen. Dann nach links schwenken und die Ziele von links nach rechts abschießen. Nicht zuviel zoomen, sonst muss man am Schluss sehr weit schwenken. Wenn alle Ziele rechtzeitig getroffen wurden, öffnet sich die andere Glastür Schießstand verlassen, links herum und durch die rechte Glastür gehen. Der zweite Schießstand ist schwerer, ich konnte ihn nur im Feuerstoß-Modus lösen. Diesmal müssen die Ziele getroffen werden, bevor sie die Mittellinie überqueren! Wenn Lara es nicht schafft, kommt sie nicht mehr

lebend aus diesem Raum. Also speichern, bevor ihr den Knopf drückt und Spielstand nicht überschreiben. Knopf drücken, Waffe ziehen, einen Schritt zurück, zielen und leicht zoomen. Die Ziele erscheinen in einer bestimmten Reihenfolge, die man lernen muss. Wenn man nicht genau weiß, wo das nächste Ziel kommt, ist es nicht zu schaffen. Die späteren Ziele erscheinen nur, wenn alle vorher rechtzeitig getroffen wurden. Die ersten drei erscheinen in der Reihenfolge Mitte - links - rechts außen. Die nächsten beiden sind auf den Bahnen rechts - links außen. Links außen bleiben, jetzt kommen zwei gleichzeitig (links außen + rechts außen). Sofort zur Mitte schwenken, es erscheinen drei Ziele auf den mittleren Bahnen. Zuerst das mittlere Ziel abschießen, dann links und rechts. Wenn alle Ziele vor der Mittellinie getroffen wurden, öffnet sich der Ausgang. Schnell nach draußen laufen, rechts den Gang hoch laufen und in die linke Waffenkammer gehen und hier die Rose, das **zweite Geheimnis** aufheben. Wer es nicht schafft, bekommt das savegame [hier](#) (Geheimnis noch aufheben). So weiter, ob mit oder ohne Geheimnis, die linke Waffenkammer wieder verlassen, die rechte Waffenkammer betreten, zu den grün gelaserten Waffen gehen und den [Fanghakenwerfer](#) entnehmen. Herumdrehen, den herbeieilenden Gegner links erschießen, links nach hinten gehen, den [Fanghaken](#) von der Ablage nehmen, nach links in den nächsten Raum gehen,

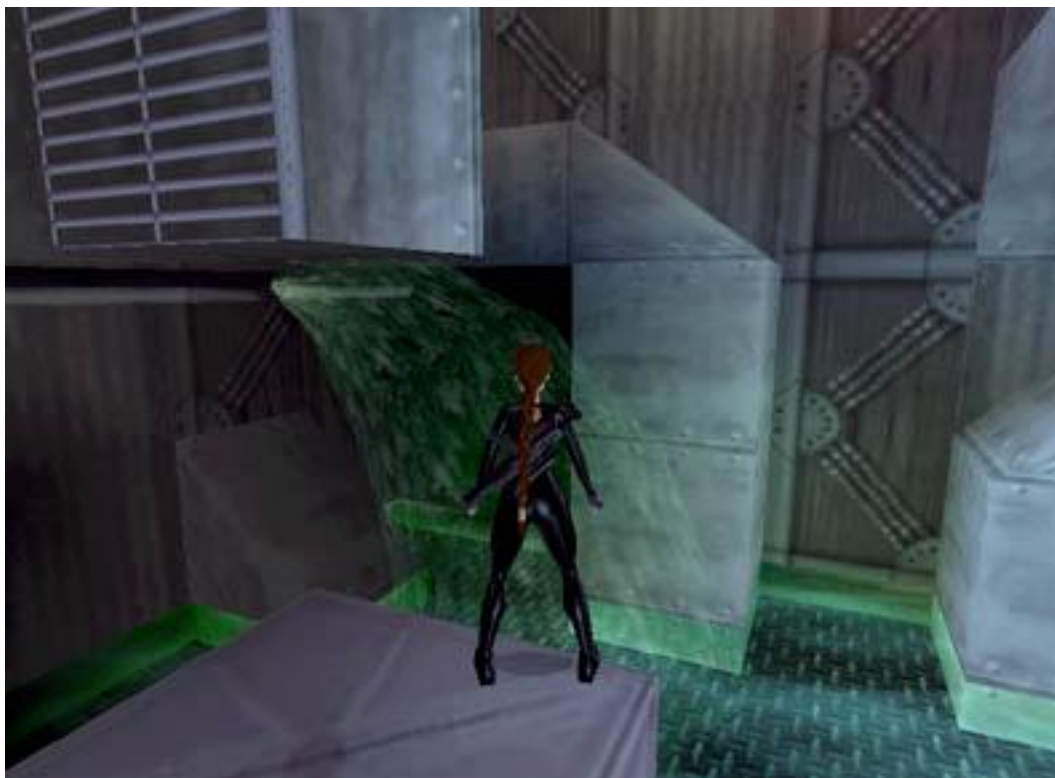


den Gegner, der hinter den Kisten auftaucht erledigen, rechts hinten auf die Kiste klettern, von dort zur höchsten Kiste springen. Den Fanghakenwerfer herausnehmen, auf das Gitter in der Mitte der Decke zielen, den Fanghaken dort platzieren, so dass sich das Seil ausrollt, zum Seil springen, vom Seil zur abgebröckelten Wand gegenüber springen, nach rechts zur Öffnung hangeln, um die Ecke und in die Öffnung hochziehen. Links die Rampe herunterrutschen, die zwei Gegner mit Kopfschüssen beseitigen. Zum Fahrstuhl zurückkehren, wieder nach oben fahren, zur Laserpassage gehen, davor noch den Gegner beseitigen, die fünf Laser passieren, wie ist ja bekannt, anschließend durch das Bodengitter und Kriechpassage zum Treppenhaus zurückkehren. Im Treppenhaus das herabhängende Treppenteil über Lara mit dem

Fanghakenwerfer anvisieren, einen Fanghaken platzieren, zum Seil springen und zur gegenüberliegenden Seite schwingen. In die Öffnung springen, die Rampe herunterrutschen, vor der Flamme zur Kante gegenüber springen, hochziehen, in die Öffnung nach rechts kriechen, bis zur Kante vor, jetzt Lara nicht herumdrehen und an die Kante hängen. Sondern etwas schräg nach rechts drehen, Sprungtaste drücken, so das Lara sich vornüber auf die Kiste unterhalb schwingt, von hier kann sie den Gegner unten gezielt in den Kopf schießen, ohne bemerkt zu werden. Dann von der Kiste herunterfallen lassen, den Schalter neben der Türe ziehen, ab jetzt NICHT mehr ABSPEICHERN, da sich sonst einige Türen nicht mehr öffnen lassen, wenn's wieder geht, merke ich das an! Durch die offene Türe nach rechts zum Fahrstuhl gehen, damit fahren, auf die Fahrstuhltüre zu gehen, damit sie sich wieder öffnet, in den Saal zur oberen Treppenstufe gehen, herumdrehen und die Gegner, die sich von den Seilen herablassen erledigen.



Von der oberen Treppenstufe zum rechten Seil springen, zur Kiste gegenüber springen, das Gitter über Lara öffnen, den Gegner in der Öffnung und den unten erledigen. In die Öffnung ziehen, hier jetzt mal wieder ABSPEICHERN, danach jedoch wieder SPEICHERVERBOT, sonst geht es ab einem bestimmten Punkt nicht mehr weiter. In den Schacht nach rechts gehen, hinten fällt Lara durch eine Luke, rutscht eine Rampe hinab, herumdrehen, nach unten fallen lassen, an der nächsten Abzweigung rechts gehen, rechts in die Öffnung nach links kriechen, aufstehen, rechts hochklettern und auf das Gitter zugehen. Es öffnet automatisch, zur Kiste unterhalb springen, Lara wird von dem ersten Cyborg beschossen, muss allerdings sich erst einmal herumdrehen und das rote Ventilrad an der Wasserleitung abschießen, damit Wasser in den Raum strömen kann. Jetzt könnt ihr wieder ABSPEICHERN, dann die HK am Besten auf Schnellfeuermodus stellen, sofern noch nicht geschehen, von der Kiste aus den Cyborg solange beschießen, bis er Kleidung verloren hat, es an seinem linken Arm anfängt zu blitzen, er bekommt dann einen Kurzschluss und ist außer Gefecht. Ein paar Medipacks wird diese Aktion schon kosten!



Hinter dem Schacht ist eine Gitterplattform, von hier aus also schräg hinter den Schacht springen, auf keinen Fall nach unten fallen lassen, denn da wird Lara nun elektrisiert. Den [Fanghaken](#) hinten aufheben, auf den Schacht klettern, aus dem Lara kam, zur Raummitte drehen, auf das Gitter in der Deckenmitte den Fanghaken abschießen, zwei Schritte von der Schachtkante zurücktreten, am Seil zur anderen Seite an die Kante der Öffnung springen, ist das Gitter der Öffnung geschlossen, habt ihr an einer Bugstelle gespeichert, also einen älteren Spielstand, den ihr euch hoffentlich aufgehoben habt wieder laden. Vor dem letzten Bug stelle ich noch eine savegame zur Verfügung, es gibt noch einen! Hochziehen, den Hebel hinten an der Wand ziehen, um das Wasser unten im Raum abzulassen, an die Kante der Öffnung hängen, fallen lassen und unten beim Cyborg das [Schlüsselteil \(links\)](#) aufheben. Wieder auf die Kiste steigen, zur Gitterplattform hinter dem Schacht springen, hier gibt es noch einen [Fanghaken](#), über das Seil zur oberen Öffnung springen, den Hebel dort wieder ziehen, von hier aus direkt am Seil vorbei auf den Schacht springen, an die vordere Kante des Schachts hängen, kurz loslassen, die untere Kante greifen und in den Schacht hineinziehen, im Schacht wieder die Leiter herunterklettern, durch die Kriechpassage und danach aufstehen. Hier jetzt noch mal ABSPEICHERN, denn hier nach geht es wieder nicht, den Speicherpunkt gibt es [hier](#)! Falls links im Gang gelbe Fässer stehen diese am Besten erst mal zerschießen, so schnell wie es geht, da Lara wieder vom Hubschrauber aus beschossen wird, aus dem Lauf über die vier Lücken springen, am Ende nach links in die Bar laufen, sofort links hinter den Tresen laufen, hinten an der Wand, rechter Hand den Schalter drücken, herumdrehen, wieder in den Gang laufen. Über die Lücken springen, Lara wird nun von einem zweiten Cyborg verfolgt, vor der letzten Kriechpassage rechts hoch laufen (nicht zu der Laserabzweigung, sondern noch davor rechts), dreimal rechts spurten, Lara sollte sich in einem etwas tiefergelegenen Raum befinden, linker Hand den Schalter ziehen, wenn der Cyborg über das Gitter über Lara hinweggelaufen ist. Dann ist er zwischen zwei Stahlschotten eingeschlossen, wenn nicht stimmte der letzte Speicherpunkt nicht,

denn der muss exakt nach der Kriechpassage erfolgen! [Hier](#) gibt es noch mal den Speicherpunkt, wo der Cyborg eingeschlossen ist, denn ab hier dürft ihr wieder speichern! Diesen Raum wieder verlassen, links, an der Abzweigung links, durch die Türe in die Gift Area gehen, das bedeutet schnell agieren da Giftgas in diesem Bereich einströmt.



Wenn sich Lara in diesem Bereich duckt, kann sie wieder Luft tanken, den ersten Raum durchqueren, im zweiten Raum links, im nächsten Raum rechts in die Öffnung kriechen und die Rose, das **dritte Geheimnis** aufheben. Zurück in den Raum kriechen, auf dem Podest den Schalter betätigen, herumdrehen, geradeaus den Raum verlassen, im nächsten Raum die zwei Gegner beseitigen, rechts in den nächsten Raum laufen, im nächsten Raum, vor dem Ausgang wieder rechts und in diesem Raum den Schalter betätigen.



Es strömt Gas in den Zwischenraum, wo sich der zweite Cyborg befindet, solange strömen lassen, bis auch er das Zeitliche segnet, den Schalter in diesem Raum wieder zurückstellen, den Raum verlassen, rechts die Gasarea verlassen. In den Raum gehen, wo Lara den Cyborg einsperrte, die Türen wieder öffnen und in dem Zwischenraum, wo der Cyborg entwand das [Schlüsselteil \(rechts\)](#) aufheben. In den Gang zurücklaufen, wo der Hubschrauber Lara beschießt, zweimal rechts zur Laserabzweigung laufen, da links gehen, am Ende hochziehen, herumdrehen, zur Wand springen und hochklettern. Oben nach links absteigen, zur Halle mit den zwei Seilen herunter springen, oben links neben der Türe die zwei Schlüsselteile kombinieren und einsetzen.



Durch die Türe das Spiel beenden!

Ich hoffe ihr seid mit der Lösung zurecht gekommen, insbesondere mit dem letzten Level,

weiter geht es mit [**Tomb Raider 6!**](#)