

Level 1-Pariser Hinterhöfe (Trainingslevel)

M-V9 Handfeuerwaffe, Brecheisen

In diesem Trainingslevel werden die Bewegungen alle in Wort und Schrift erklärt, Gegner gibt es nur einen. Lara kann in diesem Tomb Raider Teil Wertgegenstände finden und Geld, die Fundorte sind in dieser Lösung jedoch nicht aufgeführt, da ist die eigene Nase gefragt!

Hier geht es los,



rechts gibt es nichts außer einem kläffendem Hund an der Kette, hinten links auf die Kiste klettern, herumdrehen, hochziehen, über den Abgrund springen.



Nach rechts drehen, mit Anlauf kann Lara über das Geländer zum Medipack springen, aufheben, zur Position zweites Bild wieder zurückkehren. Nach links weitergehen, links die Leiter hochklettern, weiter hinten gibt es nichts mehr, die Türen sind alle verschlossen, oben von der Leiter nach links absteigen. Geradeaus gehen, rechts um die Ecke vor das zerbrochene Fenster gehen, hindurch steigen, im Raum die Schränke durchsuchen, den Kleiderschrank kann Lara erst später mit dem Brecheisen öffnen. Weiter die Leiter hochklettern, oben nach rechts absteigen, rechts über den Abgrund springen, links hinter dem Geländer liegt noch etwas zur Stärkung, weiter nach rechts gehen, hinten nach rechts springen, hinten die Regenrinne hochklettern und oben nach rechts hangeln. Auf den Sims fallen lassen, nach rechts gehen, wieder hochziehen, nach rechts hangeln, bis Lara sich auf das Dach ziehen kann, hochziehen.



Links hinten, hinter dem Wasserspeicher das Fass zurückziehen, dahinter nach unten klettern, das **Brecheisen** aufheben, nun zunächst aber nicht zum Gang hangeln, sondern noch mal auf das Dach hochziehen, links zum Schuppen gehen, das Schloss mit dem Brecheisen aufhebeln und hineingehen, hier bekommt Lara auch mehr **Kraft**. Im Schrank findet Lara die **M-V9**, nun kann Lara zunächst zum zerbrochenen Fenster zurückkehren und im Raum dahinter den Schrank mit dem Brecheisen auf zu hebeln, hier findet sie einen Wertgegenstand, danach auf dem Dach hinter dem zurückgezogenen Fass hinunterlassen. An der Dachkante nach links zum Gang hangeln, zum Gang hinunterlassen, hier kann Lara zur Ecke schleichen und an die Mauer gedrückt um die Ecke schauen.



Zum Wächter schleichen, diesen von hinten bekämpfen, herumdrehen, die Treppe heruntergehen, rechts vom Brett den [Schlüssel zum Portal](#) mitnehmen, den Gang zurückgehen, durch die Türe gehen und die Leiter herunterklettern. Falls Lara nicht herunterklettern will, einmal kurz loslassen (Aktionstaste), sofort wieder greifen, ggf. dies auch mehrmals wiederholen, dann nach unten klettern und den Level beenden, dann geht es weiter nach dem

[Verfallenen Wohnhaus!](#)

Level 2-Verfallenes Wohnhaus (2. Trainingslevel)

Vector –R35 Handfeuerwaffe

Rechts den Schrank kann Lara vor die Türe ziehen, nützt zwar gar nix, macht aber Laune,



die Polizisten versuchen die Türe aufzubrechen, das gelingt ihnen auch, wenn Lara weiter oben auf der Treppe ist. Die Polizei, dein „Freund und Helfer“, wirft dann eine Gasgranate, deshalb sollten die Aktionen hier im verfallenen Wohnhaus zwar nicht hektisch, jedoch schnell ausgeführt werden, ein Sauerstoffbalken zeigt an wenn Lara ohnmächtig wird und das Spiel vorbei ist. Also die Treppe hinauf gehen, am dritten Treppenabschnitt über das Loch springen, nach dem vierten Treppenabschnitt mit Anlauf über das vom herabgefallenen Brocken aufgeschlagene Loch springen und hochziehen. Vor dem nächsten Treppenabschnitt den Schrank wegziehen, die nächsten zwei Abschnitte hoch laufen, dann links gehen, links die Türe eindrücken, hier bekommt Lara **Kraft**, die Schränke im Raum durchsuchen und weiter die Treppe hoch laufen. Zwischen den nächsten zwei Treppenabschnitten die Kiste nach vorne ziehen, einmal schieben, darauf steigen, von der Kante der Kiste zum höher gelegenen Treppengeländer springen, festhalten, hochziehen und rechts durch die Türe gehen.



Vom Boden den [Aufzugsschlüssel](#) nehmen, schräg rechts vom Schlüsselbord den [Zimmerschlüssel](#) nehmen, mit dem Zimmerschlüssel kann Lara noch eine Waffe ergattern, den Raum wieder ins Treppenhaus verlassen, links über das Geländer auf die Treppe springen, hinunter laufen, bis zum großen Loch, wo der Brocken durchschlug, mit Anlauf übers Loch springen. Geradeaus zu den Zimmern gehen, links ins Zimmer gehen, hier ist dann noch kein Gas und Lara bekommt erst einmal wieder Luft. Links im Schrank bekommt Lara die [Vector-R35](#), wieder ganz nach oben arbeiten (Position zweites Bild) und den Level durch die Türe gegenüber mit dem Aufzugsschlüssel verlassen. Dann geht es weiter zu den

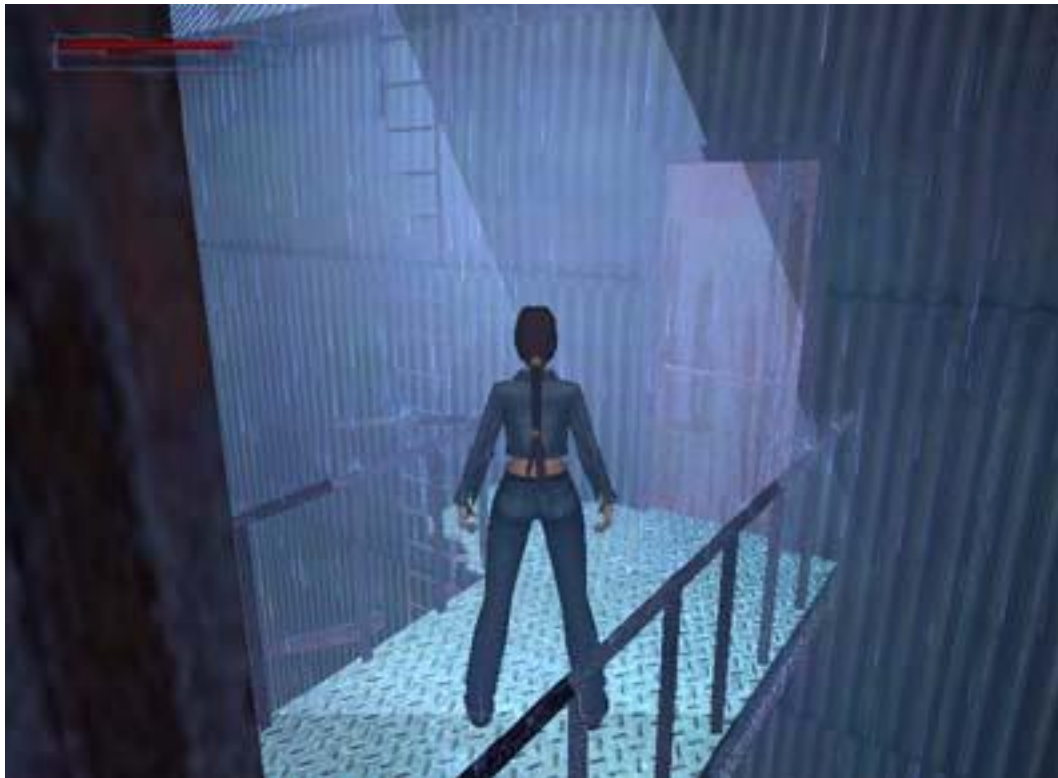
[Dächer von Paris!](#)

Level 3-Die Dächer von Paris (3. Trainingslevel)

Auf das Holzbrett vor der Leiter steigen, die Leiter hochklettern, links herum drehen,



an das Kabel hängen und vorwärts hangeln. Um über der Gitter auf dem Dach zu kommen, muss Lara ihre Füße um das Kabel klemmen, das geht mit der Taste fürs Ducken (PC „Num Block 1“), ist Lara über das Gitter hinweg, kann sie normal weiterhangeln. Am Ende fallen lassen, schnell unter das Wellblechdach hinter die Kisten laufen, denn sie steht vom Hubschrauber aus unter Beschuss, nach links die Leiter auf dem Dach herunter gehen, am Ende herunter fallen lassen (geringer Blutverlust). Durch die nächsten zwei Türen gehen, im Raum die Ausrüstungsgegenstände einsammeln, den Raum durch die zweite Türe verlassen.



Grundsätzlich gibt es hier zwei Möglichkeiten den Level zu beenden, auf jeden Fall solltet ihr erst einmal zur Leiter links gehen und nach unten klettern, am unteren Ende der Leiter fallen lassen, links kann Lara die Box mit dem Fass unter die Leiter ziehen, um später wieder hoch zu klettern. Am Boden das Areal sorgfältig nach Ausrüstungsgegenständen absuchen, da gibt es einiges zu finden, zwei Hunde könnten Lara dort begegnen (über die Zäune klettern), die sie im Nahkampf problemlos beseitigen kann (Munition sparen).

- 1.) Von Bild 2 aus gesehen, durch die Türe gehen, nach links die Treppe herunter gehen, am Ende mit der Aktionstaste an die Kante hängen und herunter fallen lassen. Zweimal links gehen, mit Anlauf zur Gegenseite springen, nach links um die Ecke hangeln, hochziehen, hinten rechts die Leiter hochklettern, oben nach rechts absteigen, über das Loch springen und hinten links durch die Türe gehen. Rechts um die Ecke gehen, durch die Türe nach draußen gehen,



zur Treppe springen, die Treppe herunter gehen. Unten den Ausrüstungsgegenstand aufheben, die Treppe ganz nach oben gehen, durch die Türe gehen, die Leiter hochklettern, durch die Türe auf das Dach gehen, das Dach nach Gegenständen absuchen und den Level nach links zum Zaun hin verlassen. Um alle Ausrüstungsgegenstände dieses Levels mit zu nehmen, kann Lara auch herum drehen, zum Punkt Bild 2 zurückkehren und mit Schritt 2 weitermachen.

- 2.) Ausgehend von Bild 2, die Leiter nach oben klettern, die nächste Leiter nach oben klettern, oben die Dachschräge herunterrutschen, rechts die nächste Leiter hochklettern, auf das Dach gegenüber springen, nach Ausrüstungsgegenstände absuchen, zum Zaun hinter dem Treppenhäuschen gehen um den Level zu beenden.



Am Zaun geht es weiter nach

Margot Carviers Wohnung!

Level 4-Margot Cavier Wohnung

Im Gespräch mit Margot Cavier kann Lara mehrmals verschieden antworten, besser die höflichen Antworten nehmen und M. Cavier nicht bedrängen, darauf bestehen Werner nicht getötet zu haben, damit sie Lara das Notizbuch von Werner überlässt. Das Notizbuch braucht Lara nicht unbedingt, ist aber dennoch später hilfreich, wegen eines offensichtlichen Bugs im Spiel enthält es eine wichtige Information.



Nach dem Gespräch hat Lara ca. 1 Minute Zeit um die Wohnung nach Ausrüstungsgegenständen abzusuchen, dauert es länger, dringt die Polizei in die Wohnung ein und verhaftet Lara. Hat Lara das Notizbuch noch nicht, findet sie es in der ersten Küchenschublade rechts, also schnell Gegenstände suchen, es sind insgesamt 3 Stück (viel Spaß beim Suchen), dann die Wohnung durch die Türe links (vom Bild ausgehend) schnell verlassen. Dann geht es weiter ins

Pariser Getto!

Level 5-Pariser Getto

Teil I

mit dem [Kräuterhändler](#), [St. Aicard-Kirche](#), [Bernard`s Mission Teil I](#), [Cafe Metro Pierre`s Mission Teil I](#).

Teil II

Mit [Bouchards Versteck \(Kanalisation\)](#), [Rennes` Pfandhaus Teil I](#), [Bernard`s Mission Teil II](#), [Cafe Metro Pierre`s Mission Teil II](#).

Hinweis: Gesprächspartner geben Hinweise zum Fortgang des Spiels, aber doch immer möglichst freundlich antworten, Grundsätzlich gibt es verschiedene Lösungsmöglichkeiten im Bereich des Pariser Gettos, ich zeige beide auf, bitte diesen Level sorgfältig durchlesen, da hier einiges verschachtelt und verzahnt ist.

Die U-Bahn verlassen, links zum Obdachlosen gehen,



mit diesem sprechen und zur U-Bahn zurückkehren. Über das Kanalrohr auf das Dach der U-Bahn klettern, an dem herabhängenden Maschendraht zum Steg hochklettern, nach links gehen, zur Öffnung im Zaun springen, bevor Lara mit dem jungen Mann spricht das Areal nach Ausrüstungsgegenständen absuchen. Dann mit dem jungen Mann „Mr. Reiseführer“ neben der Türe sprechen, durch die Türe gehen, links mit Janice sprechen und herumdrehen.



Der Hinweis von Janice gibt uns zwei Möglichkeiten auf, entweder Pierre im Cafe Metro oder Bernard im Park aufzusuchen, beide werden Lara ins Serpent Rouge führen, die zwei Lösungswege lassen sich nicht miteinander kombinieren. Zunächst die Treppe geradeaus (Bildansicht) hoch laufen, oben schräg links laufen, an der nächsten Abzweigung rechts in die „Rue Dominique“ gehen (Stadtpläne sind überall einsehbar), durch den Bogen laufen, hinten rechts und direkt links die Treppe hoch laufen.

Der Kräuterhändler

Nach links durch die Türe den Laden des Kräuterhändlers betreten, mit ihm kann Lara ein kleines Schwätzchen halten, ist aber für den weiteren Lösungsweg kaum relevant. Den Laden wieder verlassen, die Treppe herunter laufen,

St. Aicard-Kirche

Schräg rechts wieder hoch laufen, zur Türe der Kirche gehen, diese betreten, nach links oder rechts durch den Bogen gehen,



zum Trainer im weißen Hemd vor dem Boxring gehen, mit ihm kann Lara eine Wette abschließen. Vorher solltet ihr abspeichern, dann könnt ihr ja mal austesten gegen wen Lara gewinnt und die Uhr des Trainers bekommt, verliert Lara, einfach einen anderen Boxer wählen. Anschließend zur Statue hinter dem Ring gehen, die kleine Holzterasse hoch laufen, den unteren Podest nach links zur Seite schieben, hier bekommt Lara **Kraft** in die Beine, auf den Podest springen, nach oben klettern, hier kann Lara noch einige Ausrüstungsgegenstände abholen. Wieder nach unten klettern und die Kirche verlassen.

Lara muss sich nun entscheiden, welche Mission sie durchführen möchte, entweder geht sie in den Park zu Bernhard, oder zu Pierre ins Cafe Metro.

Bernard's Mission (Im Park)

Gegenüber der Kirche den Park betreten, befindet sich links an der Ecke, über den Zebrastreifen gehen und die Eisentüre mit dem Schild „Metropolitain“ darüber öffnen. Zu Bernhard gehen und mit ihm reden, die ganze Aktion kostet Lara 160€, dafür bekommt sie von Bernhard zunächst den **Schlüssel eines ehemaligen Türstehers** und muss eine kleine Kiste in einem kaputten Scheinwerfer im „Serpent Rouge“ für ihn besorgen. Den Park verlassen, nach links laufen, die nächste Straße links in die „Rue Jardin“ einbiegen, an der nächsten Kreuzung geradeaus gehen, die Treppe hinunter laufen,



zur Garage geradeaus gehen, die Türe neben dem Rolltor mit dem Schlüssel aufschließen, dann geht es zunächst im [Serpent Rouge](#) weiter.

Cafe Metro Pierre`s Mission Teil I

Nach dem Lara die Kirche verlassen hat, nach rechts laufen, die „Rue Dominique“ hinunter, wieder unter dem Mauerbogen hindurch, weiter geradeaus laufen, zwischen den drei Steinpoller hindurch zum „Place D`Arcade“. Rechter Hand befindet sich das Cafe Metro,



das Cafe betreten und mit Pierre reden, Lara bekommt von Pierre den [Schlüssel des Barkeepers](#), nach dem Gespräch das Cafe Metro wieder verlassen, Lara muss Pierre nun etwas aus einem kaputten Scheinwerfer im „Serpent Rouge“ besorgen. Nach links gehen, gleich wieder rechts, die Treppe zu Janice herunter gehen, unten nach links gehen, hier begegnet Lara zum ersten Male Kurtis, die erste Straße rechts in die „Rue De Clef“ abbiegen, hinten rechts



zum Bühneneingang gehen und mit dem Schlüssel das [Serpent Rouge](#) betreten.

Teil II

Rechts die Leiter herunterklettern, herumdrehen, durch die Bodenöffnung nach unten fallen lassen, die Treppe herunter gehen, an die Kante hängen und nach unten auf die Straße fallen lassen. Hier noch mal nach links Richtung Bühneneingang gehen, am Kanaldeckel die Handlungstaste drücken dann geht es weiter in:

Bouchards Versteck (Kanalisation)

In diesem Abschnitt kann Lara ausschließlich einige Ausrüstungsgegenstände einsammeln, Bouchard wird sie hier noch nicht treffen, geradeaus laufen, an der Kreuzung rechts, noch mal rechts, über den Schacht zur Gegenseite springen, hochziehen, die Munition einsammeln und die Leiter hoch klettern. Nach rechts absteigen, in den Nachbarraum gehen, rechts die Türe eintreten (geht nur mit der Extrakraft aus dem Serpent Rouge), im Gang das große Medipack aufheben, nach rechts weitergehen, auf dem Eisensteg hinten das Geld mitnehmen. Wieder die Leiter herunter klettern, zurück über den Schacht springen, hochziehen, nach links gehen, an die Kante hängen, zur Öffnung unterhalb klettern, hineinziehen und den Ring aufheben. Wieder hochklettern, zur Kreuzung gehen, hier erneut rechts abbiegen, den Gang entlang laufen, am Ende schräg rechts auf die Kiste steigen, die Wand hoch klettern, oben nach rechts zur Holzplattform hangeln, hochziehen, herumdrehen, zur Plattform gegenüber springen. Rechts an die Mauerkante hängen, zur Öffnung nach rechts hangeln, hinein ziehen, durch die Öffnung unterhalb kriechen, zur Öffnung oberhalb gegenüber hochziehen, weiterkriechen und die Kanalisation verlassen.

Lara befindet sich nun am Ausgang der Metro, hier alle Gegenstände am Boden einsammeln, die Metro durch die Eisentüre verlassen, die Treppe hoch laufen, dann befindet sich Lara im Park des Pariser Gettos, jetzt aber noch nicht zu Bernard oder Pierre gehen um die kleine Kiste abzuliefern. Sondern Lara kann die Wertgegenstände zu Geld machen und dazu muss sie ins Pfandhaus gehen!

Rennes` Pfandhaus Teil I

Den Park nach rechts verlassen, die „Rue Dominique“ entlang laufen, hinten Richtung Treppen abbiegen, bevor es zum Cafe Metro geht, den Schildern „Pawnshop“ folgen, das wäre die Treppe herunter, nach rechts an Janice vorbei zum „Cours La Seine“ und vor der Absperrung nach rechts Rennes` Pfandhaus betreten.



Vor der Treppe nach links zu Rennes` gehen, nach dem Gespräch schaltet das Spiel zum Inventar auf Rätsel, einmal die Handlungstaste drücken und weiter kann Lara nun alle Wertgegenstände zu Geld machen. Später wird Lara noch mal hierher zurückkehren. Nun kann Lara zu Bernard in den Park oder zu Pierre ins Cafe Metro gehen.

Bernard`s Mission Teil II

Mit Bernard im Park sprechen, Lara übergibt ihm die kleine Kiste und bekommt dafür ein Passwort „Pluie Noir“, nun kann Lara zum Türsteher links neben der Kirche gehen.



Mit dem Türsteher sprechen, Lara verrät ihm das Passwort und bekommt Zutritt zum

St. Aicard Friedhof!

Café Metro Pierre`s Mission Teil II

Mit Pierre im Café Metro sprechen, er schickt Lara nach Francine und gibt ihr noch einen Türcode mit, zur „Rue Dominique 17“ gehen.



Rechts an der Türe den Code **15328** mit den Richtungstasten eingeben, mit der Handlungstaste bestätigen, danach durch die Türe den Hof betreten, rechts die Treppe hoch laufen, rechts durch die Türe Francine`s Wohnung betreten, dann geht es weiter ins nächste Level zum

St. Aicard Friedhof!

Level 6-Das Serpent Rouge

Desert Ranger (Handfeuerwaffe)

Teil I-Zutritt über Bernhard`s Mission, [Teil II-Zutritt über Pierre`s Mission](#) und [Teil III-Der Bühnenraum](#) .

Hinweis: Die Waffen bei erledigten Gegnern einsammeln, obwohl sie die Waffe schon hat, so bekommt Lara noch einige Munition dazu.

Teil I-Zutritt zum Serpent Rouge Bernard`s Mission

Den Schalter an der Hebebühne betätigen, die Schränke hinten absuchen, herumdrehen, links zur Werkbank gehen, den [Schraubenschlüssel](#) von der Werkbank nehmen, rechts neben der Werkbank den Hebel ziehen, Lara bekommt hier [Kraft](#), herumdrehen und hinter dem Auto die Treppe zum Büro hoch laufen. Die Türe zum Büro aufbrechen, die [Desert Ranger](#) vom Schreibtisch nehmen, wieder nach unten in die Werkstatt gehen,



in die Öffnung unter dem Auto klettern, auf die Kiste fallen lassen, herunter klettern, hinten rechts die Leiter hochklettern, von der Leiter absteigen, zum Schalter neben den Cognac Kisten gehen, diesen erst mit dem Schraubenschlüssel reparieren. Danach noch mal die Handlungstaste drücken, um den reparierten Schalter zu betätigen, herumdrehen, die Treppe hoch zur Türe gehen, warten bis der Wächter diese öffnet, den Wächter beseitigen. Die Treppe hoch gehen, oben rechts durch die Türe den Bühnenraum betreten und den Wächter erledigen.

Teil II-Zutritt zum Serpent Rouge Pierre`s Mission

Mit dem Schalter links im Flur lässt sich das Licht vorm Büro löschen, für nachfolgende Aktion wäre es ratsam, ansonsten herumdrehen, im Schleichen-Modus zum Büro mit dem Wächter gehen, an die Wand neben dem Eingang drücken und warten bis der Wächter stehen bleibt



(neben Lara`s rechtem Arm könnt ihr so gerade den Wächter erkennen), das macht er mit dem Gesicht zur Wand, so kann er Lara nicht sehen, wenn sie sich von hinten heranschleicht und ihn erledigt. Alternativ kann Lara ihn auch erschießen, das wird aber etwas Blut kosten, die Gegenstände einsammeln, auf dem Tisch bekommt Lara die [Desert Ranger](#) und den [Bühnenschlüssel](#), das Büro verlassen dem Flur folgen, bis Lara eine Treppe hoch gehen kann, oben an der Treppe nach links mit dem Bühnenschlüssel durch die Türe in den Bühnenraum gehen und die zwei Wächter beseitigen.

Teil III-Der Bühnenraum

Im Bühnenraum ist der Weg für beide Missionen der selbe, erst mal die Bar nach Ausrüstungsgegenständen absuchen, zur Bühne gehen, links über die Treppe diese betreten, direkt links hinter der Treppe den Schalter betätigen, sofort nach unten gehen und die zwei Gegner beseitigen.



Mit dem Schalter hat Lara die Beleuchtung eingeschaltet, links die Treppe hoch laufen (Bildansicht), oben sofort den Gegner erledigen, zur anderen Seite laufen, wo sich zwei Koffer befinden, den kleineren einmal ziehen oder schieben, so das Lara diesen weit genug zum Geländer schieben oder ziehen kann. Auf den Koffer steigen, auf das Gerüst hochziehen, ein Stück auf die Quertraverse des Gerüsts gehen, nachdem das Gerüst auf der anderen Seite zusammengebrochen ist, mit etwas Anlauf zur Gegenseite springen, hochziehen, sofort rechts und links die Gegner erledigen. Zum beweglichen Scheinwerfergerüst gehen, wo sich eine Lücke im Geländer befindet, aus dem Stand hinüber springen, wenn es ganz unten ist, hochziehen, weiter aus dem Stand zur Gegenseite springen, links an der Stütze hochklettern und nach rechts einmal um die Ecke hangeln. Ganz hoch klettern, schräg links zur gegenüberliegenden kleinen dreieckigen Plattform springen, hochziehen, schräg rechts zum Holzsteg springen, wenn sich das Gerüst ganz oben befindet. Links die Leiter hoch klettern, nach links absteigen,



zur Rampe gehen, herunterrutschen, unten abspringen und zur Gegenseite springen, nach links springen, zum Ende des Stegs gehen und zur Traverse gegenüber springen. Nach links hangeln, bis Lara sich hochziehen kann, weiter nach links gehen, anschließend auf den Steg vor den Kontrollraum springen. Links die hochgeklappte Zugbrücke nach unten treten, hier bekommt Lara **Kraft**, die Türe zum Kontrollraum auftreten, den Raum betreten, rechts den **Schlüssel fürs Kassenhäuschen** aufheben, herumdrehen, zum Schaltpult gehen, den linken Hebel zweimal ziehen. So das der defekte Scheinwerfer (sprüht Funken) vor der Reparaturöffnung steht, mit dem rechten Hebel den Scheinwerfer zur Reparaturöffnung ziehen, über die herunter getretene Zugbrücke laufen, abermals die Leiter hinten zur Rampe hochklettern, diesmal zur Reparaturöffnung gehen und daraus die **kleine Kiste** für Bernard bzw. Pierre entnehmen. Zum Kontrollraum zurückkehren, den Gegner beseitigen, wenn Lara noch ein paar Ausrüstungsgegenstände ergattern möchte kann sie die Leiter im Kontrollraum nach unten steigen, um den Schlüssel fürs Kassenhaus zu verwenden, müsste sie nochmals ganz nach unten, im Kassenhaus neben dem Haupteingang die Gegenstände abholen und wieder zum Kontrollraum zurückkehren, denn nur durch die Türe auf der Rückseite des Kontrollraums kann Lara den Level verlassen, nach dem

Pariser Getto-Teil II!

Level 7-St. Aicard Friedhof

Teil I-Zugang über Pierre und Francine, [Teil II-Zugang über Bernard](#), [Teil III-Der Friedhof](#) .

Teil I-Zugang über Pierre und Francine

Erst mal mit Francine reden, rechts zur Balkontüre gehen, das Zimmer wieder verlassen, nach rechts drehen und mit Anlauf zum Balkon gegenüber springen, hochziehen, schräg rechts zum Regenrohr springen, daran hochklettern, nach rechts zum Sims hangeln und hochziehen. Den Sims schnell zum anderen Ende überqueren, hier an die Kante hängen, nach rechts hangeln, auf den Balkon unter dem Kabel fallen lassen,



an das Kabel hängen und zur Gegenseite hangeln. Nach links um die Ecke gehen, durch die Lücke im Geländer an die Kante hängen, nach unten auf das Grab fallen lassen, nach rechts zum nächsten Grab springen.

Teil II-Zugang über Bernard

Hier steht Lara ja schon auf dem Friedhof,



zum zweiten hohen Grab linker Hand laufen, auf das Dach ziehen.

Teil III-Der Friedhof

Hier setzt sich der Weg über beide Missionen nun wieder gemeinsam fort,



zum Grab gegenüber springen, hochziehen, nach links auf das Dach des nächsten Grabes springen, hochziehen, weiter geradeaus zum nächsten Grab springen, hochziehen und rechts nach unten fallen lassen. Herumdrehen, zum hohen Grab in dieser Umzäunung gehen, die Türe eindrücken, hier bekommt Lara wieder **Kraft**, jetzt wo Lara die Extrakraft besitzt kann sie sich ruhig noch etwas auf dem Friedhof umsehen, um noch einige Fundstücke einzusammeln. Ansonsten hinter die Engelstatue in diesem umzäunten Areal gehen, hochklettern und



diese zu Fall bringen, dann in das aufgebrochene Grab fallen lassen, dann kommt Lara in

Bouchard`s Versteck!

Level 8-Bouchards Versteck

Zunächst die Ratte erledigen, dem Gang folgen,



bis der Boden vor Laras Füßen wegbricht, in die Grube fallen lassen, zum anderen Ende der Grube gehen, die Ratte beseitigen, rechts unten in die Öffnung kriechen, zweimal links kriechen. In der nächsten Grube aufstehen, nach rechts zum kleinen Erdhügel gehen, die Ratte erledigen, kurz hinter die kleine Metallkiste auf der Erdhügel stellen und nach oben springen. Die Kante greifen, hochziehen, alternativ kann Lara auch schon in der ersten Grube nach oben klettern und dann rechts oberhalb an dem Rohr über die zweite Grube hangeln. Weiter dem Gang folgen, bis erneut der Boden wegbricht, ins Wasser rutschen lassen, nach unten tauchen, unter dem Wurzelbüschel zur nächsten Grube tauchen, am Ende hoch tauchen und rechts hoch klettern. Oben im Spalt nach links hangeln, am Ende fallen lassen, dem Gang zum Ende folgen,



den Stein vorziehen, herumdrehen, etwas zurück gehen, links unterhalb das verschlossene Gitter eintreten, die Ratte beseitigen und in die Öffnung hineinkriechen. Im Raum dahinter aufstehen, nach links durch die Türe gehen, durch die nächste Türe gehen, dem Gang nach links folgen, die nächste Grube durchschwimmen, am Ende herausziehen, in den Raum gehen, nach rechts wenden und rechts durch den Mauereinbruch gehen. Nach links durch die ausgehängte Türe gehen, rechts durch die offene Gittertüre gehen, nach links durch die Türe zu Bouchard gehen, nach dem Gespräch bekommt Lara zwei **Pässe** von Bouchard, die sie Daniel Rennes` bringen soll. Den Hebel neben dem Ausgang ziehen, noch mal durch den Eingang Bouchards Raum verlassen, geradeaus durch die offene Gittertüre gehen, dann links in die Gruft gehen,



die Holzkiste links zum Eingang ziehen (siehe Bild), so das Lara sich auf den Sims über dem Eingang ziehen kann, hochziehen, den Hebel ziehen und wieder herunter lassen. Nach Bouchards Raum zurückkehren, den Level durch die zuletzt geöffnete Türe verlassen, Lara befindet sich nun nochmals in der St. Aicard Kirche, um nach Rennes` Pfandhaus zu kommen, muss Lara noch mal die St. Aicard Kirche verlassen, nach rechts die „Rue Dominique“ im Pariser Getto hinunter laufen, vor dem Cafe Metro nach links zu den Treppen abbiegen, eine Treppe hinunter laufen, rechts zum „Cours La Seine“ abbiegen, vor der Absperrung rechts kann Lara das Pfandhaus betreten, eine Ansicht der Örtlichkeit gibt es [hier](#). Dann geht es weiter in

Rennes` Pfandhaus-Teil II!

Level 9-Rennes` Pfandhaus Teil II

K2 Impactor (Handfeuerwaffe), Dart SS (Betäubungswaffe)

Das Pfandhaus betreten, die Filmsequenz abwarten, nachdem Lara die Pässe auf den Tresen abgelegt hat, durch die offene Türe dahinter die Treppe hinunter in den Lagerraum gehen,



die Geldbörse bei dem toten Rennes` aufheben, etwas im Raum umsehen, hinten rechts hinter den Bücherregalen ist eine Bombe deponiert. Zur Türe im hinteren Teil des Raumes gehen und den Code, ersichtlich aus der Geldbörse Rennes`, **14529** eingeben, den Raum betreten, die Gegenstände aus dem Regal einsammeln, hier bekommt Lara die **K2 Impactor** und **Dart SS**, doch bevor sie den letzten Gegenstand nimmt, speichert ihr besser ab. Den letzten Gegenstand nehmen, sofort zum Schalter rechts gehen, Lara hat nun mittels einer Laserfalle die Bombe aktiviert, den Schalter betätigen, den Raum schnell nach rechts verlassen, vor die Falltüre stellen, schnell öffnen, hineinfallen lassen, herumdrehen (Taste „Ende“ PC) zur Bodenöffnung laufen, hineinfallen lassen, links drehen,



und schnell dem Kanal folgen, aufpassen das Lara nicht verbrennt, wer an dieser Schnelligkeitskombi verzweifelt bekommt [hier](#) ein savegame (zur Verwendung muss Patch V52 installiert sein!) vom Anfang des nächsten Levels, es geht weiter im

Louvre-Lüftungsschacht!

Level 10-Louvre-Lüftungsschacht

Geradeaus dem Gang folgen, dann rechts in den Tunnel gehen, nicht alle Ratten greifen Lara an, so kann sie Munition sparen, allerdings hier in dem Tunnel die greift an, also erledigen und dem Tunnel weiter folgen, bis



Lara zu einer größeren Verzweigung kommt. Etwas schräg links gegenüber zum dünnen Abflussrohr gehen, daran hochklettern, oben nach links zum Steg hangeln, hochziehen, dem Eisensteg folgen und an dessen Ende den Hebel betätigen. Nun zunächst wieder am Abflussrohr nach unten steigen, rechts herum drehen, an den zwei dicken Rohren vorbei laufen, in den Tunnel laufen, wo das dicke Rohr herausragt, die Ratte erledigen, etwa in der Mitte nach rechts gehen, die kleine Leiter hochklettern und das Ventilatorrad drehen. Dann bekommt Lara **Kraft**, und kann nun diverse Ventilräder drehen, ist das Ventilatorrad mit der Lücke nach unten gedreht kann Lara hindurchkriechen, dem Gang folgen, hinten das **erste Ventilrad** drehen. Wieder zur Tunnelverzweigung (Bild) zurückkehren, geradeaus in den dritten Tunnel laufen, hinten links durch die offene Türe in den Gang laufen, diesem folgen, im kleinen Raum die Ratte beseitigen und linker Hand das **zweite Ventilrad** drehen. Zur Tunnelverzweigung zurückkehren, das Abflussrohr wieder hochklettern, oben wieder nach links hangeln, hochziehen, dem Steg folgen bis zur Lücke im Geländer, über die Traverse zur Gegenseite gehen und hier das **dritte Ventilrad** drehen.



Das verstärkt zunächst den Wasserstrom von oben, so das Lara nun unten an der Verzweigung in den Ablauf tauchen kann, also wieder nach unten arbeiten, in den Ablauf tauchen, dem Abflussrohr folgen, am Ende auftauchen, an dem heruntergebrochenen Eisensteg hinaufklettern. Dem Steg folgen, an der ersten Lücke im Geländer zum dünnen Rohr hochspringen, daran zur Mitte hangeln, ist der Schatten von Lara auf der Traverse unter ihr zu sehen, fallen lassen, nach links gehen, das **vierte Ventilrad** drehen, wieder auf die Traverse gehen, an das Rohr hängen, aber nicht zurück hangeln, sondern zum herunter gebrochenen Steg hangeln, fallen lassen und an dem herunter hängenden Steg hochklettern. Oben dem Steg folgen, über die Bodenlücke springen, hinten rechts das **fünfte Ventilrad** drehen, nach links einen Sprung mit Anlauf zur Türe machen, die Türe passieren, dem Gang folgen, am Ende die Türe aufmachen,



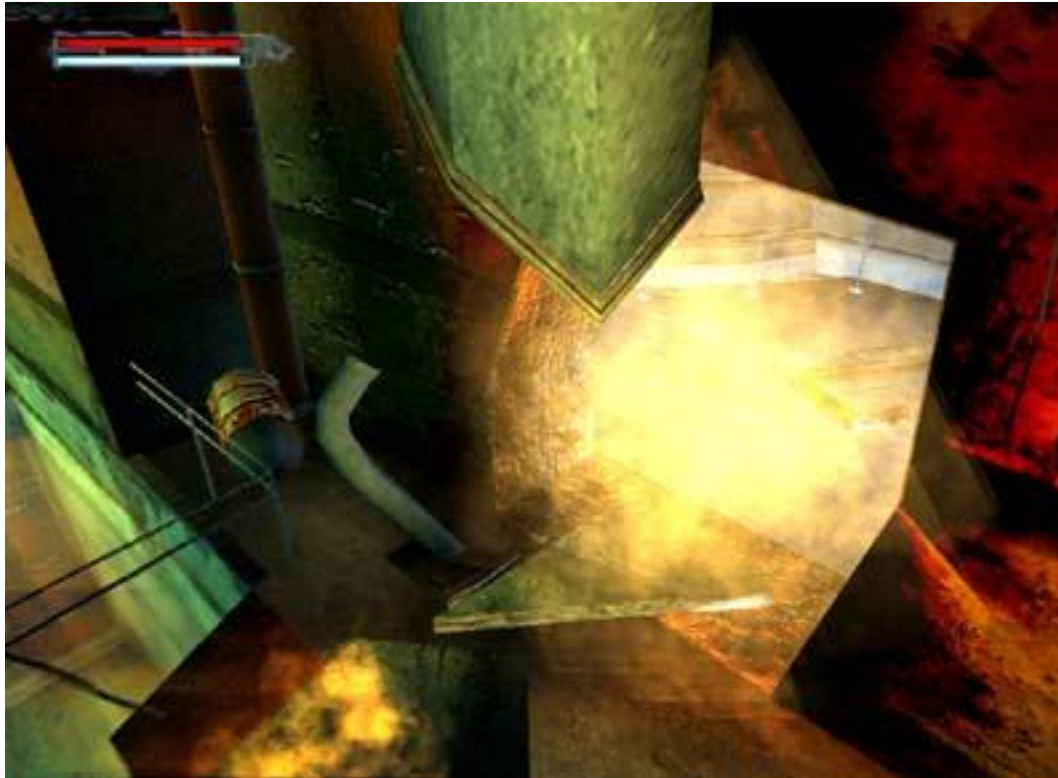
Lara befindet sich über der Tunnelverzweigung ganz oben! Über die Traverse zur Mitte gehen, an dem Rohr oben nach rechts hangeln, am Ende fallen lassen, das [sechste Ventilrad](#) drehen, wieder zurück hangeln, über die Traverse hinweg zur Gegenseite, nach links dem Steg folgen und am Ende schräg rechts in das große Rohr springen, wo das Wasser nun abgestellt ist. Zur Gittertüre im kleineren Rohr hochziehen, diese passieren,



hier an die Kante hängen, nach unten fallen lassen, Lara hat nun zwei Möglichkeiten den Level zu beenden, entweder den **Unteren Kessel** oder den [Oberen Kessel](#) zu sprengen.

Unterer Kessel

Nachdem Lara sich nach unten hat fallen lassen, nach links gehen, am Ende des Stegs zum unteren Kessel gehen, neben dem zwei Fässer stehen, Sprengladung anbringen, sofort mit einem Rückwärtssalto in Wasser springen, nach unten tauchen und



die Sprengung abwarten. Jedoch nun nicht auftauchen, da sich brennendes Öl auf der Wasseroberfläche befindet, nach links wenden, ins linke Rohr unter Wasser tauchen. Hinten links, auftauchen, dem Rohr zweimal links folgen, an die Kante hängen, nach unten fallen lassen, links die Leiter auf das Podest hochklettern, hinten nach links über das erste Feuer auf den Steg unterhalb springen, rechter Hand die Leiter an der Wand hochklettern, oben nach links absteigen, den Steg bis ans Ende gehen, an die Kante hängen und nach unten fallen lassen. Herumdrehen, durch die frei gesprengte Öffnung nach draußen laufen, links, rechts laufen und den Level beenden nach den

[Louvre-Galerien!](#)

Oberer Kessel

Nachdem Lara sich nach unten hat fallen lassen, nach rechts die kurze Leiter hoch auf den Podest steigen, am anderen Ende rechts wieder hinunter auf den Steg klettern, diesem folgen, bis Lara linker Hand eine Leiter an der Wand hochklettern kann, oben nach links absteigen. Nach rechts wenden, zum oberen Kessel springen, neben dem

ein Fass steht, die Sprengladung anbringen, mit einem Rückwärtssalto ins Wasser springen, nach unten tauchen und die Sprengung abwarten, jedoch nun nicht auftauchen, da sich brennendes Öl auf der Wasseroberfläche befindet, nach links wenden, ins linke Rohr unter Wasser tauchen. Hinten links, auftauchen, dem Rohr zweimal links folgen, an die Kante hängen, nach unten fallen lassen, links auf das Podest ziehen und auf den bis hierher weggesprengten Kessel steigen. An das herabhängende Rohr springen, zum demolierten Steg gegenüber hangeln,



am anderen Ende des Stegs über das Rohr zur frei gesprengten Öffnung gehen, an die Kante hängen und nach unten fallen lassen. Nach rechts laufen, noch mal rechts, dann geht es weiter zu den

Louvre-Galerien!

Level 11-Louvre-Galerien

Die Treppe ganz nach oben laufen, dabei die Wache beseitigen, dem Flur folgen, dann nach rechts durch die Türe den ersten Raum betreten,



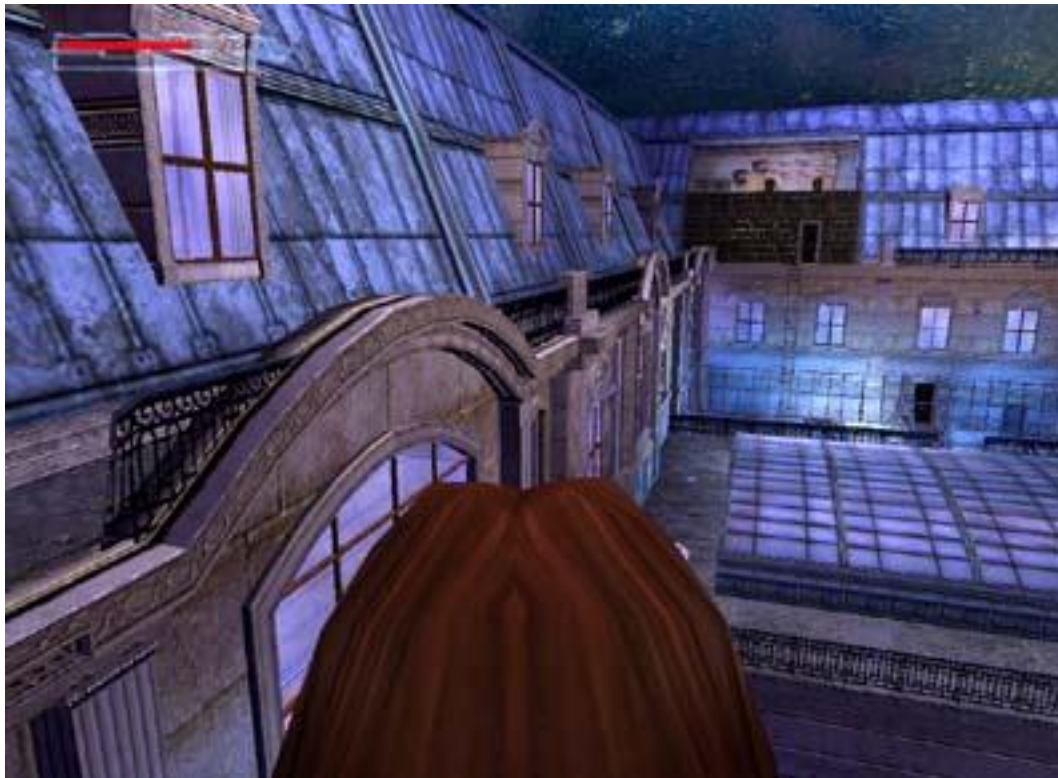
er ist gespickt mit Laserfallen, berührt Lara eine, fällt ein Gitter vor den Ausgang des Raums und sie bekommt es mit einer Wache zu tun. Zusätzlich muss Lara, nachdem sie die Wache erledigt hat, den Schalter rechts neben dem Eingang (Bildansicht) betätigen, um das Gitter wieder zu heben, aber Lara kann auch ohne eine Falle zu aktivieren diesen Raum durchqueren. Auf die niedrige Vitrine im Vordergrund steigen, nach links zum Stein an der Wand springen, hochziehen, nach rechts wenden, mit etwas Anlauf über den Laser zur nächsten Vitrine an der Wand springen, nach rechts zur Vitrine in der Mitte springen, nach links wenden und mit Anlauf über die beweglichen Laser, wenn diese unten sind, zur nächsten niedrigen Vitrine in der Mitte springen. Zur Kante gehen, an der nächsten Laserfalle kommt Lara vorbei, wenn die oberen beiden Laser aus gehen, also genau den Takt beobachten, aus dem Stand zur nächsten Vitrine in der Mitte springen, hier rechts oder links an die Kante dieser Vitrine hängen, nach rechts bzw. links ans Ende hangeln und fallen lassen. Zum Ausgang drehen, auf die rechte Vitrine an der Wand steigen, an die Steinkante oberhalb hängen, nach links bis vor die Lampe hangeln, fallen lassen, durch die Türe den Raum verlassen, nach rechts zur nächsten Laserfalle gehen.



Berührt Lara hier eine Falle, erscheinen sofort die Wachen auf der Bildfläche, das lässt sich aber vermeiden, durch die Mitte kriechen, danach aufstehen, rechts zur Wand gehen, mit der Eingabe Taste auf Schleich-Modus gehen und mit der Handlungstaste an die Wand drücken. Dann nach rechts (beziehe mich auf Laras Ansicht, es muss hier Pfeil links gedrückt werden) zwischen Wand und Laser mogeln, an der Wand weiter schleichen, bis eine Wache vor einer Türe erscheint, diese erledigen (mit einem Faustkampf lässt sich hier Munition sparen, da die Wache nur eine Stromstosswaffe hat), die [Louvre-Zugangskarte](#) beim toten Wächter einsammeln. Durch die bewachte Türe gehen, herumdrehen, ein Stück rückwärts gehen, denn es erscheint bald noch eine Wache durch die zuvor geöffnete Türe, diese beseitigen, wieder herumdrehen, zur Türe des nächsten Raumes gehen, die Wache beobachten, steht diese vor dem großen Wandgemälde (also mit dem Rücken zu Lara), von hinten heranschleichen und mit der Handlungstaste bekämpfen. Vor das große Gemälde stellen, links die kleine Vitrine beiseite ziehen, hier bekommt Lara [Kraft](#), hinter dieser Vitrine befindet sich ein Kartenleser, aber zunächst in der Mitte des Raumes die Vitrine zur lasergeschützten Mona Lisa schieben.



Nun zum Kartenleser gehen, am Besten jetzt erst mal abspeichern, die Zugangskarte benutzen, sofort herumdrehen, schnell zur vorgeschobenen Vitrine in der Mitte des Raums laufen, daran hochziehen und von der Vitrine mit etwas Anlauf an die Vitrine der Mona Lisa springen, hochziehen, war Lara nicht schnell genug, sind die Laser wieder an, oder sie wurde gar durch die Laser getötet. Wer verzweifelt bekommt [hier](#) ein savegame (dafür muss Patch V52 installiert sein), in den Gang kriechen, rechts kriechen, aufstehen, dem Schacht weiter folgen, bis Lara in eine Öffnung kriechen kann, im Raum dahinter die Leiter rechts hochklettern. Oben das Gitter eintreten, sofort die Wache bekämpfen (Faustkampf spart Munition), nach rechts gehen, bis rechter Hand ein Schaltschrank unter zwei gebogenen Rohren erscheint, auf den Schaltschrank klettern, links auf die Rohre klettern, rechts zum Sims hochziehen. Nach rechts gehen, an den Stachelverhauen vorbeihangeln, bis Lara unter einem Kabel steht, daran zur Gegenseite hangeln, hier bekommt Lara noch mal [Kraft](#), am Ende fallen lassen, nach rechts gehen, über die Bodenlücke springen, an die Kante hängen, etwas nach links hangeln, das Regenrohr hinunter klettern, etwa auf halber Höhe nach rechts auf dem Sims absteigen, durch das offene Fenster gehen und den Wachmann im Flur erledigen. Vom toten Wachmann den [Schlüssel des Wachmanns im Louvre](#) nehmen, wieder zum Regenrohr vorarbeiten, daran wieder hochklettern (klettert Lara zunächst nach unten, könnte sie noch einen Ausrüstungsgegenstand ergattern), oben nach rechts auf den Sims klettern.



Durch die Lücke im Geländer auf das Dach springen, nach rechts laufen, bis Lara vor einem Zaun steht, etwas noch nach rechts zur Türe gehen, fehlt Lara nun aus irgend einem Grund die Brechstange für die Türe, so kann sie zunächst die Leiter vor der Türe hinunter klettern. Unten nach rechts laufen, bis linker Hand eine Türe kommt, diese mit dem Schlüssel des Wachmanns im Louvre aufmachen, im Raum die Brechstange nehmen und die Leiter wieder hochklettern. Das Schloss der Türe aufbrechen, hindurchgehen, auf den Schaltschrank klettern, in die Öffnung kriechen, die Leiter herunter klettern, nach links gehen, dem Schacht folgen, am Ende durch die Bodenöffnung herunter fallen lassen, herumdrehen. Warten bis der Wachmann an der Türe vorbei gegangen ist, die Türe des Raumes öffnen, nach rechts hinter die Wache schleichen, diese beseitigen, herumdrehen, zum anderen Ende des Flures laufen, durch die zweite Türe rechts gehen, weiter durch die runde automatische Türe gehen, die Wache kaltstellen und zum linken Computer gehen. Mit der Handlungstaste den Computer aktivieren, dieser steuert, wie die anderen Computer auch, eine Überwachungskamera, der linke schaut in Margot Carviers Büro, mit der Taste „Alt=Springen“ bzw. „Strg=Handlung“ kann Lara nun zum Computer Carviers zoomen (mit den Pfeiltasten drehen), woran ein Zettel mit einer Zahlenkombination klebt, diese merken. Mit der Taste „Ziffernblock 1=Ducken“ kommt Lara aus dem Computermodus wieder heraus, herumdrehen, zum Regal links neben der automatischen Türe gehen, hier bekommt Lara noch mal die **Vector-R35**, falls sie diese Waffe noch nicht hat, aber auf jeden fall noch Munition dazu. Wieder auf den Flur gehen, zur Türe rechts gehen, die Zahlenkombination 14639 eingeben und in Margot Carviers Büro gehen.



Im Büro gründlich umsehen, hier bekommt Lara noch einige Infos, im Schreibtisch rechts unten bekommt sie [Carviers Sicherheitsausweis](#), das Büro verlassen, den Flur wieder durchqueren, am Ende an der Türe Margots Ausweis am Kartenleser verwenden. Die Türe passieren, die Treppe ganz nach unten laufen, dann nach links gehen, durch die offene Türe gehen, nach rechts durch die Türe gehen, im Raum die Wache beseitigen, die Türe am anderen Ende des Raumes passieren.

Hinweis: Nach der letzten Türe hat Lara noch die Möglichkeit nach links zum Levelanfang, wo sie die Treppe hoch lief, zurückzukehren und dort auf halber Treppenhöhe in einen Raum, mit ihrer nun erworbenen Extrakraft, einzudringen. Dort bekommt sie dann noch zwei Ausrüstungsgegenstände, auf dem Weg muss sie allerdings noch zwei Wachen beseitigen, die Laser kann sie nun außer Acht lassen.

Ansonsten die Türe hinten rechts passieren, dem Flur folgen, anschließend die Treppe ganz nach unten laufen, in einem Raum an der Treppe gibt's noch eine Wache, im Raum ist aber nichts zu holen, so kann Lara auch die Wache außer Acht lassen. Unten die Türe passieren, nach links laufen, dann rechts die Treppe herunter gehen, eine der zwei Metalltüren öffnen und dann geht es weiter zur

[Ausgrabungsstätte!](#)

Level 12-Die Ausgrabungsstätte

Hinweis: Waffen bei den toten Gegnern immer einsammeln, obwohl Lara diese schon hat, das gibt immerhin zusätzliche Munition.

Durch den offenen Zaun die Ausgrabungsstätte betreten, schräg rechts zum ersten Container hinten laufen, die Wache aus dem Container kommend erledigen, den nun offenen Container betreten und den Schalter an der Rückwand betätigen. Den Container nach rechts verlassen,



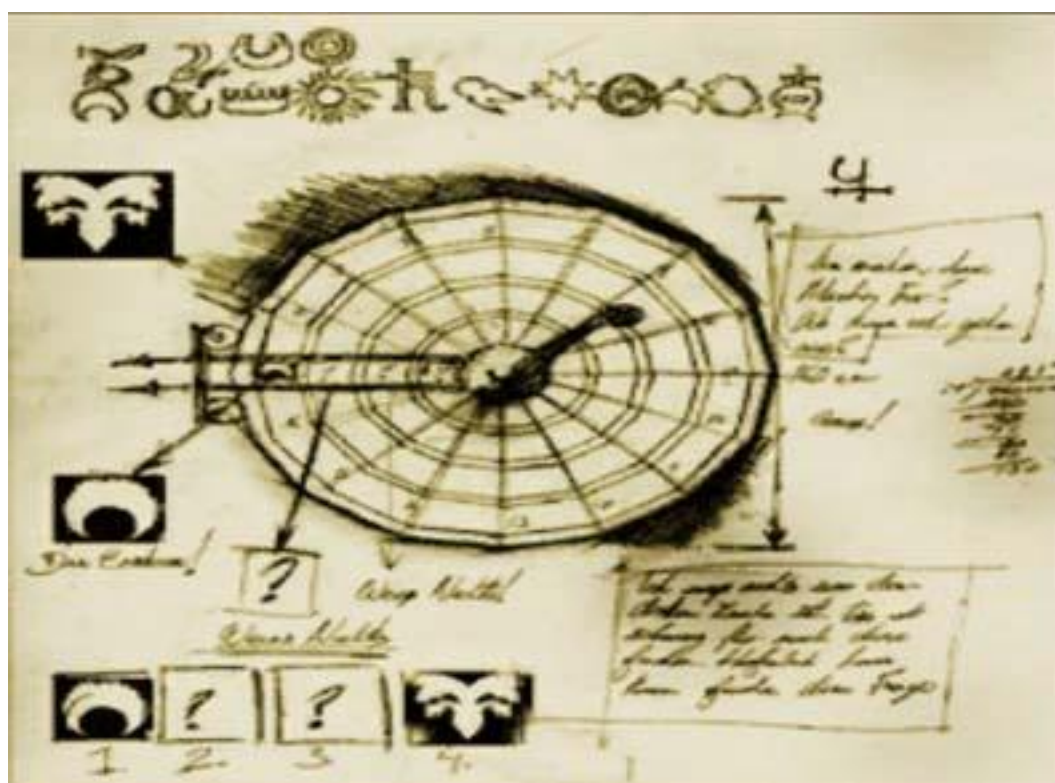
zum gelben Zelt laufen, die Wache beseitigen, nach rechts wenden, zur Metalltüre rechts zwischen dem Zelt und dem ersten Container laufen, diese öffnen, hindurchgehen, dann zum Computertisch laufen. Mit der Handlungstaste das Röntgengerät oder Scanner, welches den Boden vorm Computertisch absuchen kann, aktivieren, gesucht wird ein Symbol, es ist aber nicht der Knochen und der Totenschädel. Also mit den Pfeiltasten das Areal absuchen, ist das Symbol gefunden, so loggt es automatisch ein und wird ausgedruckt, mit der Ducken-Taste den Scanmodus wieder verlassen, den Ausdruck mit dem **ersten Symbol** nehmen, herumdrehen, wieder durch die Metalltüre zurückgehen (öffnet diesmal automatisch). Nach rechts am gelben Zelt vorbei zum zweiten Container gehen, diesen betreten, den fertigen Ausdruck mit dem **zweiten Symbol** vom Drucker nehmen, links am Computer bekommt Lara noch Infos zu den Nephilim, den Container wieder verlassen, nach links laufen, die Wache erledigen und weiter in die Richtung laufen, wo Lara die Ausgrabungsstätte betrat. Bis rechter Hand eine Lücke im Zaun kommt,



durch die Lücke die eigentliche Ausgrabung betreten, die Leiter herunterklettern, nach rechts über das Gerüst laufen, bis Lara eine weitere Leiter hinunter klettern kann, unten wieder Richtung Mitte des Gerüsts laufen, an der dritten Leiter vorbei nach links zur Bodenlücke gehen, zur Gegenseite springen. Nach links weiter dem Gerüst folgen, bis Lara eine vierte Leiter hinunter klettern kann, unten kann sie nach links über das Gelände des Gerüsts endgültig zum Grund der Ausgrabung springen, sofort den Wachmann bekämpfen.



Laut Lösungsbuch soll Lara links am Computertisch eine Tafel mit dem **dritten und vierten Symbol** erhalten können, aber ich glaube diese Tafel hat noch niemand gefunden, so scheint also diese Angelegenheit ein **Bug** zu sein, das macht aber nichts, da Lara die zwei restlichen Symbole auch in Werners Tagebuch findet, aber dazu später mehr. Nun die Leiter rechts neben Lara (Bildansicht) hochsteigen, zur Wand gehen, diese bis ganz nach oben klettern, oben nach links klettern, fallen lassen, herumdrehen, nach rechts unter den Felssteg gehen, unter dem Steg zur anderen Seite hangeln, fallen lassen. Nach links zur Holzplattform oberhalb gehen, daran hochziehen, nach rechts auf den Steg hochziehen, nach rechts, in der Mitte links zum Lift gehen, mit dem Schalter an der verschlossenen Zauntüre den Lift nach unten fahren. Zur Holzplattform zurückkehren, an die Kante hängen, nach unten fallen lassen, nach rechts mit etwas Anlauf zu einer größeren Holzplattform gegenüber springen, herumdrehen und auf den heruntergefahrenen Lift springen. An dem Symbolrad vorbei das Gerüst hoch laufen, bis Lara auf eine weitere Holzplattform kommt, linker Hand befinden sich vier Hebel, wenn einer dieser Hebel nach unten gezogen wird, so ist der entsprechende Ring am Symbolrad fixiert, aber nun erst einmal zur Reihenfolge der Symbole, im Inventar Werners Tagebuch aufrufen und die letzte Seite aufschlagen.



Unten links auf dem Bild ist die Reihenfolge praktisch angegeben, die Position 2 ist das erste Symbol und 3 das zweite Symbol, welche Lara oben auf den Ausdrucken fand (diese lassen sich im Inventar aufrufen), somit dürfte die Reihenfolge klar sein, wobei Position 1 dem äußeren Ring des Symbolrades entspricht, ist ja auch auf der Abbildung zu sehen. Nun zunächst drei der Hebel nach unten legen, damit drei Ringe am Symbolrad fixiert sind, welche ihr nehmt ist völlig egal, dann zum Symbolrad gehen, mit dem Hebel des Symbolrades das entsprechende Symbol einstellen, zu den vier Hebeln zurückkehren. Nun den Hebel des eingestellten Rings nach unten ziehen, einer der drei anderen Hebel wieder nach oben drücken, damit der nächste Ring zur

Einstellung freigegeben ist, wieder zum Symbolrad gehen und diesen Ring einstellen, diese Prozedur solange wiederholen, bis alle vier Ringe eingestellt sind und das sieht dann



so aus! Oben öffnet sich nun ein Schacht, also muss Lara wieder oben auf den Felssteg zurückkehren, der Weg müsste ja bekannt sein, dann an der verschlossenen Lifttüre vorbei zum Schacht gehen, hinein fallen lassen, dann geht es weiter zur

Grabstätte der Urahn

Level 13-Grabstätte der Urahn

V-Packer (Pumpgun)

Hinweis: Wenn euch die Fledermäuse lästig werden, dann müsst ihr sie abschießen, das kostet dann ein Schuss Munition.

Geradeaus dem Gang folgen, am Ende an die Kante hängen, auf den Holzbalken fallen lassen, weiter nach unten fallen lassen, zum Dom gehen,



an die Kante hängen, an der Wand nach unten klettern, unten nach links zum Balken springen und hochziehen. Schräg rechts in den Gang springen, hinten im Gang an die Kante hängen, nach unten fallen lassen, noch zweimal wiederholen, bis Lara ganz unten ist, nach rechts zur zerstörten Brücke gehen, mit Anlauf zur Gegenseite springen, nach rechts wenden, mit Anlauf zur Plattform an der Wand ohne Kopf unterhalb springen, hochziehen, nach links zur Plattform mit Kopf springen, hochziehen, an die Kante zur Dommitte hängen, nach links unter dem Kopf hindurch um die Ecke hangeln und auf den Sims unterhalb fallen lassen. Herumdrehen, ein kleines Stück vorgehen, links an die Kante hängen, an der Wand nach unten klettern, unten erst mal loslassen und Kraft wieder auffrischen, dann links wieder an die Wand hängen, zweimal links um die Ecke hangeln, nach unten klettern und fallen lassen. Herumdrehen, zum Ende des Sims gehen, zum Balken gegenüber springen, rechts den [ersten Hebel](#) ziehen, nach links wenden.



Über die mit dem Hebel ausgefahrenen Plattformen ganz nach unten arbeiten, das ist nicht so schwer, daher schenke ich mir eine detaillierte Beschreibung dafür, von der untersten Plattform nach unten fallen lassen, der Ritter ist zwar lästig, aber Lara kann ihn mit ein paar Schuss nur schlafen legen, so spart euch lieber die Munition. Hier unten nun die Öffnung an der Wand kurz über dem Boden suchen, hineinkriechen, den [zweiten Hebel](#) ziehen, dieser fährt die ersten Plattformen ein und fördert weitere zutage, über die Lara zu einem dritten Hebel gelangt, zum Dom zurückkehren, die unterste Plattform suchen, hochziehen, der Weg über die Plattformen ist auch nicht wirklich eine Herausforderung, so spar ich mir die Wegbeschreibung, nach oben zum Hebel arbeiten, in die Nische hochziehen und den [dritten Hebel](#) ziehen. Wieder ganz nach unten über die Plattformen arbeiten, Weg ist ja nun bekannt, unten durch die freigelegte Bodenöffnung fallen lassen, wenn ihr Pech habt, ist der Ritter auch schon hier unten und verfolgt euch weiter, also dem Gang folgen, ohne irgendwo abzubiegen. Am Ende die Türe eintreten, hier bekommt Lara [Kraft](#), durch die Türe gehen und die [V-Packer](#) (Pumpgun) aufheben, Munition noch einsammeln, der Ritter folgt Lara nicht durch die Türe, so kann sie von hier aus den lästigen Störenfried mal mit zwei Schuss schlafen legen. Dann wieder in den Gang gehen, an der Abzweigung rechts gehen, dem Gang weiter folgen, am Ende Türe eintreten, die Türe passieren, durch die nächste offene Türe gehen, die sich dann hinter Lara senkt, so ist sie den Störenfried los.



Hier wird es schon etwas schwerer, eine Halle mit Pfeilfallen, also Lara muss den Hebel rechts hinter dem Eingang ziehen, das öffnet den Ausgang am Ende der Halle, aktiviert allerdings auch noch zusätzlich Dornenfallen, zu allem Überfuß ist der Ausgang zeitgeschaltet, also Beeilung ist angesagt, um den Ausgang zu erreichen. Ich empfehle zunächst das Blut ganz aufzufüllen, falls ihr Verluste hattet, dann geht's los, schnell Richtung Ausgang laufen, über die Dornenfallen springen und durch die offene Türe laufen, wer es dennoch nicht schafft bekommt ein savegame [hier](#) (Patch V52 ist dafür erforderlich). Durch die offene Türe gehen, nach links in den Gang gehen, die nächste Türe passieren, weitergehen, dann geht es in die

Halle der Jahreszeiten!

Level 14-Halle der Jahreszeiten

Teil I

Mit der [Halle des Neptun \(Wasser\)](#), [Zorn der Bestie \(Erde\)](#), [Zuflucht des Feuers \(Feuer\)](#), [Odem des Hades \(Luft\)](#).

[Teil II-Die Maschine,](#)

[Teil III-Aufstieg in der Halle der Jahreszeiten,](#)

[Teil IV-Der Geist.](#)

Teil I

Hinweis: Bedient euch bitte der Schnellauswahl oben, um zum jeweiligen Abschnitt zu kommen, geht schneller als scrollen.

Durch die Türe gehen,



den Ritter hier in der Halle kann Lara außer Acht lassen, solange sie sich bewegt greift er auch nicht an, Lara muss nacheinander auf die vier Steine in der Mitte treten, dann zu den drei sich öffnenden Türen an der Hallenwand laufen, durch die Türe mit dem entsprechenden Symbol, welches sich auf dem betretenen Stein befand, laufen. Dabei ist zu beachten, das Lara das Symbol hinter der Türe identifiziert, nicht das Symbol in der Halle über der Türe, wählt Lara das falsche Symbol und zieht danach den falschen

Hebel, muss sie einen derben Fallenrundkurs absolvieren, aber dazu später mehr, die Reihenfolge, in welcher Lara die Steine betritt, ist völlig egal, Hauptsache sie sammelt die vier Kristalle in den nun folgenden Abschnitten, also ich beginne mit dem Wassersymbol, auf den entsprechenden Stein in der Mitte treten, durch die linke geöffnete Türe gehen. Den Hebel hinten rechts ziehen, durch das geöffnete Gatter gehen, links durch das offene Tor gehen.

Halle des Neptun (Wasser)

Weiter durch das automatisch öffnende Tor gehen, sofort in Bewegung bleiben, damit der Ritter Lara nicht in Brand setzt, an dem Ritter vorbei zur mit Wasser gefüllten Bodenöffnung ganz hinten laufen, aber dafür sorgen, das der Ritter Lara folgt, also immer etwas in der Nähe des Ritters bleiben. Um die Bodenöffnung gehen, den Schwertschlägen des Ritters ausweichen, irgendwann fällt er ins Wasser und ist erledigt, das klappt fast ohne Blutverlust und Lara spart Munition um ihn schlafen zu legen, erschießen kann sie ihn nicht, trifft der Ritter Lara mit seinen Feuerkugeln, so kann sie sich im Wasser ablöschen. Nun kann Lara im Vorraum in Ruhe die Munition einsammeln, anschließend wieder zur wassergefüllten Bodenöffnung gehen, hinein fallen lassen, ganz nach unten tauchen, zum Hebel tauchen, dabei auf die Dornfalle aufpassen, den Hebel ziehen, wieder nach oben tauchen und aus dem Wasser ziehen. Zur Bodenöffnung im Vorraum gehen, an die Kante hängen, nach unten ins Wasser fallen lassen, zum Grund tauchen, hier eine Öffnung suchen, hineintauchen, den Hebel ziehen, damit füllt sich diese Halle weiter mit Wasser auf, wieder zur Wasseroberfläche zurückkehren.



Hier befinden sich nun drei Öffnungen, in die sich Lara hineinziehen kann, die linke (siehe Bild) führt sie weiter, aber zunächst in die anderen beiden hineinziehen, dort bekommt Lara noch Ausrüstungsgegenstände. Danach die linke Öffnung (Bild)

nehmen, zur Bodenöffnung gehen, am Besten hier erst mal abspeichern, da nun einige Fallen folgen, in die Öffnung fallen lassen, abtauchen, das große Medipack nehmen, dem Rohr folgen, am Ende weiter in die nächste Bodenöffnung abtauchen, unten kann Lara erst mal durch ein defektes Gitter tauchen, auftauchen und Luft holen, dann wieder durchs defekte Gitter tauchen, das Rohr weiter folgen, das Medipack einsammeln, dann durch die Dornenfalle tauchen, schauen wo die Dorne kommen und diesen dann entsprechend ausweichen, am Ende durch zwei weitere defekte Gitter tauchen. Dann nach rechts zum Luft holen auftauchen, wer die Dornenfalle nicht schafft, bekommt [hier](#) ein savegame (Patch V52 erforderlich), wieder abtauchen, geradeaus zum Schacht tauchen, unten auf der Säule den [Wasserkristall](#) wegnehmen, an der Säule weiter abtauchen, den Hebel suchen und ziehen, der Hebel öffnet ein großes Gitter über Lara, außerdem gibt er ein Tor frei, schnell ganz nach oben zum Luft holen tauchen. Zur offenen Tor abtauchen, dahinter ganz nach oben tauchen, aus dem Wasser ziehen und diesen Abschnitt zur Halle der Jahreszeiten verlassen.

Zorn der Bestie (Erde)

In der Halle der Jahreszeiten auf das Erdsymbol (sieht aus wie ein Stein) treten, durch die mittlere geöffnete Türe laufen, hinten den Hebel linker Hand ziehen, durch das geöffnete Tor gehen, weiter durch das automatisch öffnende Tor gehen, nachdem das Beben sich gelegt hat,



kann Lara zwei Wege einschlagen nach links oder rechts unten, ich wähle rechts, der ist etwas kürzer, also nach rechts an die Kante hängen, hinunter fallen lassen, herumdrehen, die Bandagen nehmen. Gegenüber wieder hochziehen, mit Anlauf nach links unterhalb springen, hier an der Wand seitwärts über den schmalen Sims schreiten, nach vorne zur Kante gehen, von der abstürzenden Kante im geeigneten Moment zur Bodenplatte gegenüber an der Wand springen. Sofort weiter nach rechts

springen, hier kann Lara verschnaufen, wenn eine Bodenplatte abzustürzen droht, merkt ihr das an dem hochkommenden Staub aus der Spalte zwischen den Bodenplatten, mit Anlauf zur nächsten Bodenplatte springen, nach rechts die zwei Stufen hoch zur Kante gehen, zur Gegenseite springen. Sofort bis zur Wand hochsteigen, nach rechts springen, hochziehen, sofort einmal hochsteigen, zur höher gelegenen Kante springen, hochziehen, über den Steg zur Türe laufen, aber Vorsicht vor den wegbrechenden Bodenplatten. Zum Schluss einen Satz zur Türe machen, weiter bis an die Türe gehen, die Munition aufheben, den [Erdkristall](#) aus der Türe nehmen, damit stellt sich der Boden in der Halle wieder her, herumdrehen, zur Hallenmitte laufen, es erscheinen drei Ritter mit ihren Feuerschwertern auf der Bildfläche, anfangs immer schön knapp um die Bodenöffnung in der Mitte laufen, den Feuerbällen ausweichen, ein Ritter fällt alsbald von selbst in die Bodenöffnung, die zwei anderen muss Lara mittels Faustkampf oder Waffe in die Bodenöffnung befördern. Fängt Lara einmal Feuer so kann sie sich unter den Wasserströmen vor den Türen ablöschen, ich hab es mit 40% Blutverlust geschafft die Ritter zu erledigen, das savegame bekommt ihr [hier](#) (Patch V52 erforderlich), man kann diese auch ignorieren, kostet dann aber wesentlich mehr Blut, also nachdem die Ritter weg sind, die zwei Hebel an der Wand in der Hallenmitte ziehen und diesen Abschnitt verlassen.

Zuflucht des Feuers (Feuer)

In der Halle der Jahreszeiten auf das Feuersymbol (sieht aus wie eine Sonne oder Kreuz) treten, durch die rechte geöffnete Türe laufen, hinten den Hebel linker Hand ziehen, durch das geöffnete Gatter gehen, nach rechts durch das offene Tor gehen, zum zweiten Tor gehen, durch das zweite Tor gehen, zur vordersten Platte in der Mitte gehen. Dabei auf die herabstürzenden Lavakugeln und auf die Lavalöcher am Boden achten, nun mit Sprüngen über die folgenden Platten zur Treppe gegenüber vorarbeiten.



Lara kann nun erst mal nach rechts über die zwei schwebenden Platten zur Nische gegenüber springen und bekommt hier einmal Bandagen und Munition. Mit etwas Anlauf zurück zur Treppe springen, links den [Feuerkristall](#) nehmen, die Treppe hinunter gehen, man kann schon erkennen, das sich neue schwebende Plattformen bilden, also zunächst zur Plattform der Mitte kurz vor der Treppe springen. Nach rechts zur schwebenden Platte springen, auf die zwei Platten darüber ziehen, nach links zu den nächsten zwei Platten springen, nach links unten zu den zwei Plattformen springen, nach rechts über die neuen Platten bis zum Ende gehen. Schräg nach rechts zur neuen entstehenden Platte oberhalb springen, zu den zwei neuen Platten etwas schräg rechts springen, nach links unten springen, in Richtung Ausgang springen und durch das Tor diesen Abschnitt verlassen.

Odem des Hades (Luft)

In der Halle der Jahreszeiten auf das Windsymbol treten, durch die rechte der geöffneten Türe laufen, hinten linker Hand den Hebel ziehen, durch das geöffnete Gatter gehen, nach rechts durch das offene Tor gehen, zum zweiten Tor gehen, durch das zweite Tor gehen, die Treppe hinunter gehen. Nach links gehen, links einen Mauerabschnitt nach hinten schieben, im kleinen Raum den Hebel links ziehen, zur Halle zurückkehren.



Über die schwankenden Stämme zur anderen Seite zu gelangen ist wirklich nicht schwierig, so schenke ich mir die Wegbeschreibung, es wird zwar etwas Übung brauchen um die richtige Sprungdistanz zur ermitteln, man hat es aber bald heraus. Nach jedem Sprung würde ich hier abspeichern, auf der Gegenseite die Treppe hoch gehen, an der Wand den [Luftkristall](#) nehmen, über die schwankenden Stämme zum

Ausgang/Eingang zurückkehren und diesen Abschnitt zur Halle der Jahreszeiten verlassen.

Teil II-Die Maschine

Zunächst zum Eingang laufen, an den vier Bildern mit den Symbolen darüber, die Kristalle einsetzen, im Keller wird nun eine Türe entriegelt, also muss Lara dort hinunter, dies ist der Fallenrundkurs, den ich zu Anfang erwähnte, wenn Lara einen falschen Hebel hinter den drei Türen zieht. Um in den Keller zu kommen habe ich den Stein mit dem Sonnen oder Kreuzsymbol in der Mitte der Halle der Jahreszeiten gewählt, dann durch die mittlere geöffnete Türe laufen, hinten linker Hand den Hebel ziehen. Es öffnet sich die Falltüre zu Laras Füßen, so das sie im Keller landet, nach schräg rechts die Rampe herunterrutschen, herumdrehen, zum Fallenrundkurs laufen, im Fallenrundkurs nach links gehen, Lara kann mit einigen Nervenkitzel den ganzen Rundkurs noch nach Ausrüstungsgegenständen absuchen, ansonsten über die nächsten zwei Lavagruben springen, rechts durch die entriegelte Türe gehen, die Treppe herunter laufen, unten hinter dem automatisch geöffneten Tor rechts den Hebel ziehen. Die Treppe hinter dem zweiten geöffneten Tor hinunter gehen,



hier kommt Lara zur Maschine, zunächst nach links laufen, am Ende des Stegs links das **Ventilrad der Luft** drehen, herumdrehen, über den Holzsteg nach rechts zur Leiter am Ende gehen, diese herunter klettern. Herumdrehen, mit Anlauf zum Balken gegenüber springen, hochziehen, rechts die Leiter hochklettern, etwas unterhalb vom Leiterende einen Rückwärtssalto ausführen, herumdrehen, rechts eine weitere Leiter hochklettern, oben nach rechts absteigen, das **Ventilrad der Erde** drehen, herumdrehen und die letzte Leiter wieder herunter steigen. Herumdrehen, zur Kante gehen, aus dem Stand zum oberen Holzsteg am Kessel in der Mitte springen, hochziehen, rechts herum zur Kette laufen, daran zur Gegenseite hangeln, fallen lassen, links die Leiter hochklettern, oben rechter Hand das **Ventilrad des Wassers** drehen. Die letzte Leiter

wieder hinabsteigen, an der Kette zurückhängeln, fallen lassen, den oberen Holzsteg halb umrunden, zum Steg vor dem Eingang zur Maschinenhalle springen, links noch einmal die Leiter hinabsteigen, nach rechts drehen und zum mittleren Holzsteg am Kessel in der Mitte springen. Hochziehen, nach links gehen, erst jetzt kann Lara das letzte **Ventilrad des Feuers** am Kessel drehen, zuvor mussten zwingend die drei anderen gedreht werden, erst dann ist das Schutzgitter vor diesem Ventilrad offen. Die Maschine ist nun in Gang gesetzt, mit ihr leider auch ein paar Messerfallen, bevor sie jedoch auf Touren kommt und die Fallen ausklappen, schnell nach links laufen, bis an der Außenkante des Holzstegs eine Leiter auftaucht, diese herunter klettern, war Lara vorher schon mal hier unten, begegnet ihr womöglich noch erschwerend ein Ritter, nach rechts gehen. Soweit nah wie möglich an der Außenkante des unteren Holzstegs gehen und so weit wie möglich der Messerfalle nähern (besser vorher abspeichern), im geeigneten Augenblick über das untere Messer springen, sofort weiterlaufen, um nicht vom rotierenden Messer erfasst zu werden. Zur Leiter gehen, hochklettern, die nächste Leiter hochsteigen. Die Maschinenhalle nun verlassen, die Treppe hochgehen, linker Hand den Hebel nach hinten drücken, durch das geöffnete Tor nach oben gehen, im Fallenrundgang nach links gehen, wieder über die zwei Lavagruben springen, die Dornenfalle im Zickzack umrunden, über eine weitere Lavagrube springen, im geeigneten Augenblick unter der rotierenden Messerfalle hindurch laufen (evtl. muss Lara noch einer Messerwalze ausweichen). Dann nach rechts in den Aufzug gehen, an der Kette dreimal ziehen, herumdrehen, die Bandagen und Munition aufheben, noch dreimal an der Kette des Aufzugs ziehen, herumdrehen und durch die zwei automatisch öffnenden Tore in die Halle der Jahreszeiten gehen.

Teil III-Aufstieg in der Halle der Jahreszeiten



Auf das heruntergebrochene Mauerstück gehen, im geeigneten Augenblick zur unteren beweglichen Säule springen, dies dann reihum wiederholen, bis Lara sich auf der

höchsten Säule befindet, von hier auf den Holzring in der Mitte hochziehen. Über den flachen Steg laufen, am Ende über das Geländer springen, rechts herum zur Treppe laufen, die Ritter welche aus der Mauer brechen, kann Lara ignorieren, die Treppe hoch laufen, oben zweimal rechts, dem Rundgang bis ans Ende folgen und den Rittern ausweichen. Am Ende links die Mauer hochklettern, oben nach rechts klettern, fallen lassen, den Hebel rechter Hand ziehen, Lara muss nun den Rundgang zurück laufen, um für den nächsten Klettervorgang Kraft zu bekommen, also die letzte Wand zurückklettern. Den Rundgang zurücklaufen, an dem Treppenaufgang vorbei in den Gang laufen, hinten rechts das Mauerstück **ganz** hineinschieben, dann bekommt Lara **Kraft**, zum letzten Hebel zurückkehren, auf dem Sims unter dem Hebel eine kleine Pause einlegen. Dann die Mauer weiter hochklettern, sobald Lara sich herumdreht, nach links zum kleinen Absatz hangeln, fallen lassen, nachdem Lara Kraft aufgetankt hat, herumdrehen, wieder unter die Decke hängen, geradeaus hangeln, hinten links hangeln, ganz nach oben klettern, oben nach links klettern und fallen lassen (die Kletterabschnitte sind sehr knapp bemessen, haut aber so gerade hin). Durch das automatisch öffnende Tor gehen, nach links durch das nächste Tor laufen, die Treppe hoch gehen, oben das offene Tor passieren.

Teil IV-Der Geist

Zunächst einmal rechts und links im Raum die Ausrüstungsgegenstände einsammeln, um dem Geist auszuweichen kann Lara in die Hocke gehen oder besser nur kriechen, dann zur Mitte gehen bzw. kriechen, Lara muss die blaue Flamme bekommen, die eine der Statuen hat. Solange der Geist herumfliegt, hüpf die Flamme aber zur nächsten Statue sobald Lara ihr zu nahe kommt, den Geist beseitigen geht aber auch nicht, aber wenn Lara den Geist beschießt, bleibt er irgendwann ein paar Sekunden stehen.



Also in die Nähe der Flamme kriechen, kurz aufstehen und eine Waffe ziehen, sofort wieder hinhocken, den Geist beschießen und beobachten wann er etwas länger stehen bleibt, dann sofort zur Flamme laufen, die Waffe dabei einstecken und die Handlungstaste drücken um die Flamme zu ergreifen. Lara bekommt dann das erste Gemälde der Finsternis, sofort zum Ausgang laufen, dahinter die Treppe zum Wasser heruntergehen, wer es nicht schafft, bekommt ein savegame [hier](#) (Patch V52 erforderlich). Durch das Wasser nach ganz hinten waten, es folgt eine kurze Passage durch die „Grabstätte der Urahn“, noch etwas vor gehen, sobald der Gang mit Wasser gefüllt ist, nach oben durch die Deckenöffnung tauchen. Geradeaus in den Dom der Grabstätte tauchen, hier ganz nach oben, zum Luft holen, tauchen. Wieder abtauchen, in die erste Öffnung seitlich unter dem Wasserpegel tauchen, hier wieder ganz nach oben tauchen. Dann folgt eine kurze Passage durch die „Ausgrabungsstätte“, auf die Holzkiste vor dem Zaun steigen, am Zaun hochziehen, auf der anderen Seite des Zaunes nach rechts zu den Metalltüren gehen, dann geht es weiter zu den

Belagerten Galerien!

Level 15-Belagerte Galerien

Mag Vega (Maschinengewehr)

Hinweis: In diesem Level schnell auf die Gegner zulaufen, um diese aus nächster Nähe schnell zu eliminieren, ich habe die V-Packer Pumpgun genommen, diese Waffe scheint mir am effektivsten zu sein, außerdem hatte ich dafür noch die meiste Munition.

Die Treppe hinauf laufen, nach links dann nach rechts in das Treppenhaus der Galerien laufen, in den Räumlichkeiten müsstet ihr euch ja noch auskennen, die Treppe hoch laufen, die Wache im offenen Ausstellungsraum beseitigen. Weiter die Treppe hoch laufen, in einer Filmsequenz könnt ihr sehen, dass Spezialeinheiten die Galerien stürmen und Gas einsetzen. Dennoch weiter die Treppe hoch laufen, die Wache oben im Flur erledigen, dem Flur folgen, am Ende durch die Türe gehen, ab hier solltet ihr etwas zügig vorgehen, da dieser Bereich Gasverseucht ist, nach links zum ersten Gegner schleichen, ihn kann Lara von hinten noch ohne Waffe bekämpfen. Die [Mag Vega](#) beim Toten aufheben, in den nächsten Raum gehen, auf den Gegner, der sich von der Decke abseilt, schnell zulaufen und erledigen, weiter durch die nächste offene Türe gehen, nach links gehen.



Durch die nächste offene Türe laufen, den Gegner hinten beseitigen (Bild), schnell die Treppe nach oben laufen, durch die Türe gehen, schnell auf den Gegner im Flur zulaufen, diesen bekämpfen, dann durch die erste der zwei Türen rechts gehen, hinten rechts durch die automatische Schiebetür gehen und rechts aus dem Schrank eine [Gasmask](#)e nehmen. Im Inventar müsst ihr die Maske noch herausuchen, damit Lara sie aufsetzt, außerdem kann Lara nun [sprinten](#), zurück in den Flur laufen, nach links

wieder durch die Türe gehen, die letzte Treppe wieder herunter laufen, unten rechts, links laufen und hinter der nächsten offenen Türe die zwei Gegner schnell erledigen (könnte mit erheblichem Blutverlust verbunden sein, aber wenn Lara sich beeilt geht's). Durch die linke Türe gehen, in diesem Raum den Gegner, der sich von der Decke abseilt, beseitigen, rechts oder links ins Treppenhaus laufen und hier die nächsten zwei Gegner erledigen.



Die Treppe ganz nach unten laufen, links herum die nächste Treppe herunter laufen, unten schräg rechts in den kleinen roten Flur laufen, hier nach links gehen und dann kommt Lara nach einer längeren Videosequenz in

Von Croys Apartment!

Level 16-Von Croys Apartment

Rigg 09 (Faustfeuerwaffe), Viper SMG (Maschinengewehr)

Hinter Lara liegt Werners Spazierstock, den sollte sie zunächst noch nicht aufheben, sondern das ganze Apartment nach Munition, einer Waffe und Heilmittel absuchen. Rechts neben der großen Vase kann Lara die [Rigg 09](#) aufheben, in dieser Etage alles absuchen, auch die Küche nicht außer Acht lassen, in der Büroabteilung bekommt ihr noch Infos zu den Lux Veritatis und zur Sanglyphe. Rechts neben der Treppe die Türe auftreten, hier bekommt Lara [Kraft](#), im kleinen Flur hinter der Türe die Munition einsammeln, links die Treppe hochgehen, im Badezimmer die Mun und das Medipack mitnehmen. Links die Treppe hochgehen, im Schlafzimmer alles absuchen, die Türe auftreten, am kleinen Schreibtisch bekommt Lara noch Infos zu den Cabal, wieder hinunter gehen, besser nun abspeichern und die Waffe bereithalten, den [Schakal Spazierstock](#) vor dem zerbrochenen Fenster aufheben.



Es erscheint, der von Bouchard bestellte Killer, Lara kann ihn noch nicht beseitigen, sondern nur vertreiben, meine Taktik war, ihm so dicht wie möglich auf den Fersen zu bleiben und ihn mit einigen Schuss einzudecken, so verließ er am schnellsten das Apartment. Dem Killer folgen, er hat nun im Eingangsbereich des Apartments die Bombenfalle ausgeschaltet und die Haustüre geöffnet. Durch die offene Haustüre nach rechts gehen, im Flur hinten durch die Türe mit der Überschrift „Sortie“ gehen, das Medipack und die Munition mitnehmen, auf die Bombenfalle links achten, wieder in den Flur gehen, rechts durch die offene Türe gehen. Nach links wenden, besser hier mal abspeichern, nimmt Lara die Munition neben dem linken Sofa, schießt sich der Killer durch die Mauer, diesmal ist er etwas hartnäckiger und so müsst ihr in dem

Feuergefecht mal für Laras Gesundheit sorgen. Durch den Mauereinbruch gehen, die weggeworfene **Viper SMG** linker Hand aufheben, durch die offene Türe auf den Flur gehen,



rechts unter den zwei Bombenfallen hindurchrobben, also mit der Ducken Tasten hinhocken, dann die Schleichentaste drücken (PC: „Ziffernblock 1, Enter). Rechts um die Ecke gehen, das Treppenhaus wird in die Luft gesprengt, ohne das Lara Schaden nimmt, zur gesprengten Treppe gehen, rechts zum Treppenabsatz unterhalb springen, nach links gehen und auf die Treppe fallen lassen, in die unterste Etage gehen. Hier die Ausrüstungsgegenstände einsammeln, die Treppe wieder hoch in die mittlere Etage gehen, oben links dem Flur folgen, vor der nächsten Bombenfalle und rechts an den Eingängen Deckung suchen.



Befindet sich Lara am nächsten zur Bombenfalle, kann sie sehen, dass die Laser der zwei Bombenfallen im Zeitintervall hin und her schalten, in einem kurzen Augenblick ist die erste Falle ganz aus und an der zweiten Falle sind die oberen zwei Laser abgeschaltet. In diesem Augenblick durch die erste Falle gehen, sofort über den unteren Laser der zweiten Falle springen, dann am Besten die Viper SMG nehmen und dem Killer den Garaus machen. Dann geht es nach einer Videosequenz weiter nach dem

Tatort des Monsters!

Level 17-Tatort des Monsters

Schräg links zum roten Auto laufen, mit dem Reporter freundlich reden, Lara sollte hier noch genug Geld 800€ dabei haben, nach dem Gespräch in die Seitengasse links neben dem roten Auto laufen. Den Wächter erledigen, rechts hinten den [Hammer](#) aufheben, auf den Platz zurückkehren, rechts am Brunnen vorbeilaufen, rechts hinten in der Ecke den Kanalschacht mit dem Hammer öffnen, den Deckel anheben, hinunter klettern, unten das kleine Medipack einsammeln. Wieder hochklettern, nach rechts gehen, rechts in die erste Seitengasse einbiegen, hinten links gehen, die zwei Wächter und den Hund beseitigen.



Den Kanalschacht mit dem Hammer öffnen, den Deckel anheben, hinunter fallen lassen, dem Gang unten folgen, im Kanal nach rechts gehen, rechts durch den Mauereinbruch gehen, die Treppe hoch laufen, links durch die Türe gehen. Weiter die Treppe hoch laufen, oben rechts gehen, dem Gang zum Ende folgen, hier trifft Lara Bouchard wieder, mit ihm reden, danach herumdrehen und durch die gemusterte Türe neben dem Schrank gehen. In diesem Raum rechts die Treppe hoch laufen, oben links herum laufen, bis Lara vor einer Kommode steht, diese vor das Gerüst schieben, dadurch bekommt Lara [Kraft](#), auf die Kommode ziehen, weiter zum Gerüst hochziehen und noch mal links hinten hochziehen. Nach links springen, schräg rechts an der Wand zweimal an der Kette ziehen, weiter nach rechts springen, hochziehen,



links an der Wand die Kette viermal ziehen, rechts an die Kante des Gerüsts hängen und nach unten fallen lassen. Die Treppe herunter laufen, in dem Geheimfach hinter dem beseite gefahrenen Schrank das Medipack einsammeln, zur Uhr gehen, diese mit den Richtungstasten auf drei Uhr stellen, mit „Eingabe“ bestätigen. Die eröffnete Treppe herunter gehen, unten zum Schreibtisch gehen und Vasileys Fax aufheben. Hinter den Schreibtisch gehen, rechts neben dem Bild an der Tastatur den Code **31597** von Vasileys Fax eingeben, aus der Nische hinter dem Bild den **letzten Stich der Finsternis** nehmen. Wieder die Treppe hoch laufen, an den Vitrinen bekommt Lara noch einige Infos, oben an der Treppe nach links zur Türe gehen und diese Halle wieder verlassen. Nun rechts gehen, hinten links durch die Türe gehen, im Flur links gehen, zur nächsten Türe links laufen, hinter dieser Türe entdeckt Lara den toten Bouchard, die **Kellerschlüssel** beim Toten einsammeln und Vasileys Apartment zum Keller hin wieder verlassen. Nach links die Kellertreppe herunter laufen, unten den Keller betreten, geradeaus die kleine Holzterasse zur Türe hoch gehen,



an der Türe den Kellerschlüssel einsetzen, links die Treppe hoch laufen, rechts zum Reporter gehen und mit ihm reden, Lara sollte wie gesagt die 800€ für die Maschinenpistole dabei haben, das Geld sollte in den vorhergehenden Level eingesammelt worden sein. Nach dem Gespräch geht es weiter zur

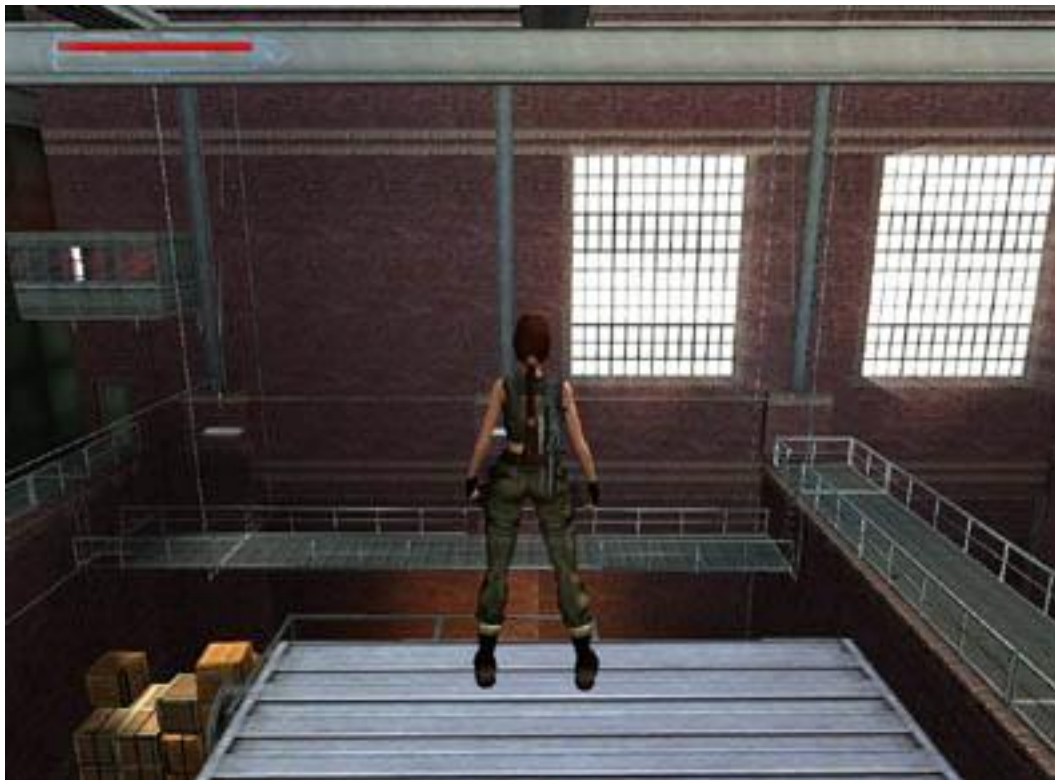
Festung Strahov!

Level 18-Die Festung Strahov

Mag Vega, Scorpion X

Hinweis: Tote Wachen hinterlassen reichlich Munition.

Geradeaus in den offenen Container laufen, das große Medipack nehmen, herumdrehen, schräg rechts aus dem Container laufen, hier besser mal abspeichern, denn im Folgenden kommt eine Schnelligkeitskombi, wenn Lara diese nicht schafft, kommt sie nicht weiter und muss den Level von vorne beginnen, auf den einzelnen Container rechts neben den drei gestapelten zulaufen. Man sieht, wie der Kran anfängt zu arbeiten, nun rasch auf den Container hochziehen, kurz warten bis der Kran einen Container von dem Dreierstapel nimmt, zu den zwei verbleibenden hochspringen, hochziehen, zum Container am Kran wenden, warten bis der Kran den Container etwas absenkt und stehen bleibt. Nun mit etwas Anlauf zum Container am Kran springen (exakt von der Kante abspringen), hochziehen, zur Gegenseite gehen,



warten bis der Kran Lara zur anderen Seite chauffiert hat, unten vom Container springen und die drei Wachen beseitigen, ich habe in diesem Level die Viper SMG benutzt, sie erscheint mir hier am effektivsten. Die Munition und die [Strahov-Zugangskarte mit niedriger Sicherheitsstufe](#) bei den toten Wachen aufsammeln, links an den gelagerten Rohren vorbeigehen, auf den Kistenstapel links in der Ecke klettern, von der einzelnen Kiste an der Wand zur Leiter hoch springen und ganz nach oben klettern. Nach links laufen (Lara könnte auch die Türe rechts benutzen, kann aber in der Folge einen Gegner nicht so leicht bezwingen), hinten durch die Türe gehen, rechts die Zugangskarte verwenden, durch die offene Türe gehen, auf dem Rundgang hinten die zwei Wachen beseitigen, dem Rundgang weiter folgen, am anderen Ende

oberhalb der Türe in einer Öffnung lauert die nächste Wache, warten bis sie sich deutlich in der Öffnung zeigt und erledigen, die Leiter zur Öffnung oberhalb rechts der Türe hochklettern, die letzte Wache hat eine [Mag Vega](#) hinterlassen, diese aufheben. Rechts zum Schaltpult gehen, den Hebel betätigen damit der Kran aktiviert ist, die Leiter wieder herunter klettern, herumdrehen, den Rundgang zurückgehen, an der Wand hinten die Leiter zum Kran hochklettern, oben nach links absteigen, zum Ende laufen, immer rechts gehen,



die Treppe zum Führerhaus hinunter gehen. Lara zerstört mit dem Kran zwei Selbstschussanlagen unten, nun zur Türe mit der Öffnung oberhalb, wo Lara die letzte Wache erschoss zurückkehren, diesmal aber eine zweite Leiter rechts von der Türe hinunter klettern, herumdrehen, nach rechts zwischen den Lkws hindurch zur Türe hinten gehen und diese passieren. Geradeaus laufen, am einzelnen Fass in der Mitte nach rechts gehen, zum Kistenstapel hinten links vorm Zaun gehen, zwischen Wand und Kisten gehen, nach rechts auf die einzelne Kiste steigen, nun die Kiste vor Lara mehrmals ziehen, über diese Kiste steigen und diese ganz durchschieben. Auf die geschobene Kiste steigen, die oberste Kiste auf die geschobene Kiste mehrmals ziehen, wieder nach unten lassen, Lara darf noch nicht auf die oberste Kiste steigen, da der Dampf aus dem defekten Rohr sie sonst töten würde.



Die einzel-stehende Kiste vor den Stapel schieben, darauf klettern, vor die oberste Kiste klettern, diese ganz durch schieben, hier bekommt Lara **Kraft**. Wieder nach unten gehen, zur Kreuzung mit dem Fass in der Mitte gehen, rechts, links zu den doppelt gestapelten Kisten gehen, diesen Stapel quer zur anderen Wand ziehen, auf den Stapel ziehen,



auf das Gitter hochziehen. Links das Ventilrad betätigen, dann zum Kistenstapel vorm Zaun zurückkehren, die Hunde kann Lara zunächst durch den Zaun gefahrlos beseitigen, nun kann sie auch gefahrlos auf die oberste Kiste klettern, da der Dampf abgestellt ist. Von der obersten Kiste zum Rohr unter der Decke springen, mit den Beinen das Rohr umklammern (PC Num Block 1), hinüber hangeln, fallen lassen, zur Leiter hinter dem schräg stehenden Zaunstück gehen, hochklettern, oben rechts den Hebel bedienen, wieder nach links wenden und auf den Doppelträger unter der Decke ziehen. Nach rechts über den Doppelträger gehen, über den ersten Holzträger steigen, nach links zum beschädigten Lüftungsschacht oberhalb springen, hochziehen, rechts zum durchgeschnittenen Ende des Lüftungsschachtes gehen, an die Kante hängen, kurz loslassen und sofort mit der Aktionstaste die untere Kante des Schachtes greifen. Hineinziehen, den Schacht entlang kriechen, am Ende mit der Vorwärtstaste nach unten lassen, nach der Videosequenz weiterkriechen, am Ende des Schachtes warten bis die Wache vorbeigelaufen ist, mit der Vorwärtstaste nach unten lassen und die Wache erledigen. Bei der toten Wache die [Strahov-Zugangskarte mit hoher Sicherheitsstufe](#) einsammeln, rechts im Regal vor der Laserfalle bekommt Lara noch einmal die [Mag Vega](#) (vorsicht Sprengfalle vorm Regal, geringer Blutverlust), nach rechts wenden, an den Kabeltrommeln vorbei zum Steuerhaus gehen, vor einer der Kabeltrommeln steht eine rote Gasflasche, diese kann Lara durch Beschuss zur Explosion bringen, die Kabeltrommel rollt dann los und vernichtet schon einmal eine der Sprengfallen an den Lasern.



Das Steuerhaus mit der Zugangskarte betreten, die Wachen erledigen, auch im hinteren Teil, alles nach Ausrüstungsgegenständen absuchen, anschließend zum Computer gehen und diesen betätigen. Nachdem Lara den Strom abgeschaltet hat, das Steuerhaus verlassen, zu den Lasern gehen, davor kann Lara noch links abbiegen, hinten links mit der Zugangskarte durch die Türe gehen, auf dem Bett die [Scorpion X](#) einsammeln, im Schrank bekommt Lara noch etwas Heilsames. Nun endgültig zu den Lasern gehen, untern den Lasern durchrobben (Duckentaste + Schleichtaste), von

der Sprengfalle fern halten, nach den Lasern aufstehen, nach links zur Kreuzung gehen,



nach rechts zur Türe gehen, diese mit der Zugangskarte passieren, dann geht es weiter ins

Genforschungslabor!

Level 19-Das Genforschungslabor

Geradeaus durch die automatisch öffnende Türe gehen, die Treppe hinunter zum Brunnen laufen, mit dem Forscher am Brunnen reden, er besprüht zwar Lara anschließend mit einem grünen Gas, das ist aber nicht weiter tragisch,



anschließend den Tierkopf am Brunnen, aus dem kein Wasser kommt, betätigen. In die freigelegte Öffnung rechts von der Treppe laufen, rechts in die Öffnung laufen, links die Leiter hochklettern, oben den Schalter betätigen und zur geöffneten Türe hinter dem Brunnen laufen. In der Schleuse links auf den Schalter drücken, in die nächste Halle gehen, das freigewordene Monster nicht bekämpfen, den in der Folge käme sehr schwer zu bekämpfendes Getier, was nur Munition und Gesundheit kosten würde. Rechts die Treppe herunter laufen, links, hinten rechts die Treppe zur rechten Galerie hoch laufen, diese nach Munition absuchen, dabei dem Monster ausweichen (ist Lara weit genug von ihm entfernt, verfolgt es Lara nicht mehr), zur linken Galerie hoch laufen, wiederum alles nach Munition absuchen. Etwa in der Mitte dieser Galerie befindet sich eine Eisenstange unter der Decke,



daran zur Hallenmitte hangeln, oben fallen lassen, zunächst nach rechts gehen, hinten rechts das Ventilrad drehen, über den Eisensteg zum zweiten Ventilrad gehen, dieses ebenfalls drehen. Herumdrehen, Lara kann nun links die Leiter herunter klettern, muss sich aber ziemlich tief fallen lassen, was erheblichem Blutverlust bedeutet, umständlicher aber schonender ist es an der Eisenstange zurück zu hangeln unten dann zur zerstörten Zelle zu gehen, aus der das Monster ausbrach. In der Zelle durch die geöffnete Bodenklappe nach unten ins Wasser fallen lassen, zur Maueröffnung hin aus dem Wasser ziehen, durch die Öffnung gehen, die Rampe in der Mitte herunter rutschen, im geeigneten Augenblick zur Leiter gegenüber abspringen und diese hochklettern. Oben durch die Türe gehen, dem Gang folgen, durch die nächste Türe gehen, in dieser Halle die Wache erledigen, rechts zur eingebrochenen Stelle des Aufgangs gehen, hinüber springen, nach links dem Aufgang folgen, die Leiter hochklettern, oben alles nach Munition absuchen. Wieder über die eingebrochene Stelle des Aufgangs ganz nach unten zum großen Rohr über der Wasseroberfläche gehen, das Ungeheuer im Wasser kann Lara nicht bekämpfen, ist aber auch nicht notwendig, auf das Rohr springen und am senkrechten Teil des Rohres das Ventilrad drehen. Wieder zum Aufgang springen, die erste Treppe hoch laufen, die nächste Treppe sogleich wieder nach unten nehmen, hinten links in der Ecke an den Ranken die Wand zum Sims oberhalb hochklettern (rechts halten), die Leiter zum Steg hochklettern, hinten links den Schalter für den Lift betätigen.



Ist der Lift in Position, die Leiter vom Steg wieder herunterklettern, neben der Leiter an die Kante hängen, fallen lassen, herumdrehen, wieder rechts zur eingebrochenen Stelle gehen, hinüber springen, nun auf dem schmalen Sims an der Wand zum Rohr gehen, daran hochklettern, oben nach links um die Ecke hangeln und hochziehen. Rechts an den Ranken hochklettern, nach ein paar Kletterschritten etwas nach links klettern, sonst trifft Lara später den Lift nicht, dann ganz nach oben, unter der Decke zum Lift hangeln, fallen lassen. Rechts die zwei Leitern herunter klettern, zur Türe gehen, durch die Schleuse die nächste Halle betreten, dem Steg folgen, am Ende rechts die Leiter herunter klettern, herumdrehen, hinten links die Treppe zur Empore hoch laufen.



Den Tisch vor der Pinwand beiseite schieben, denn der durchkreuzte Zettel ist für Lara von Interesse, diese Ventilkombi nehmen um den Baum, der den Ausgang zuhält eingehen zu lassen. Also die Ventile 1,2 und 4 von links gesehen betätigen, anschließend rechts den Hebel ziehen. Durch das offene Tor gehen, das nächste Tor aufdrücken, in der nächsten Halle nach rechts gehen, den Wachmann beseitigen, die [Botanik-Zugangskarte mit niedriger Sicherheitsstufe](#) beim Toten aufheben. Herumdrehen, nach rechts laufen, die kurze Treppe zum erhöhten Garten hoch gehen, hinten rechts die Leiter hochklettern, oben nach links den Treppenaufgang hoch laufen, oben zur ersten Plattform auf der Dachschrägen springen, zur nächsten Plattform links unterhalb springen und zur dritten Plattform springen. Von hier aus zur Lücke im Geländer des Stegs oberhalb springen, festhalten, etwas nach links hangeln und hochziehen, nach links laufen, die nächste Wache erledigen, an der ersten Kreuzung nach links laufen, an der nächsten nach rechts, zweimal links und mit etwas Anlauf über das herausgebrochene Stück des Stegs springen, hochziehen. Hier bekommt Lara [Kraft](#), zur ersten Kreuzung zurückkehren, nun kann Lara links mit etwas Anlauf über den großen Abgrund springen, hochziehen, links die Treppe hoch laufen, dem Steg weiter folgen, am Ende rechts die Ranken hochklettern, oben nach links hangeln, dann auf den Steg hochziehen. Nach der Videoscene beim toten Wachmann die [Botanik-Zugangskarte mit hoher Sicherheitsstufe](#) aufheben, zum letzten großen Abgrund zurückkehren, wieder darüber springen, dann links rechts laufen, die Türe passieren. Rechts wieder den Treppenaufgang herunter laufen, an der Leiter vorbei hinten nach rechts zum nächsten großen Abgrund laufen, mit etwas Anlauf rechts von dem vorstehenden Teil darüber springen, hochziehen, den Wachmann in diesem Bereich erledigen und die [Botanik-Zugangskarte mit mittlerer Sicherheitsstufe](#) beim Toten aufheben. Zur Leiter nach rechts vom Treppenaufgang in diesem Bereich gehen,



diese nach unten klettern, unten fallen lassen, nach links die kleine Treppe zum erhöhten Garten hoch gehen, in der Ecke hinten links am Baum mit den Felsbrocken zum Steinweg herunter fallen lassen, schräg links zum Ausgang dieser Halle gehen, vorm Tor rechts die Zugangskarten einsetzen. Das offene Tor passieren, die Treppe herunter laufen, nun gibt es noch einen kleinen Abstecher zu etwas Gesundheit.

Abstecher: Links um die Ecke die nächste Treppe herunter laufen, unten ist die Luft etwas vergiftet also schnell nach links zur Bodenöffnung gehen, ins Wasser fallen lassen, durch den Gang tauchen, am Ende an der Leiter aus dem Wasser ziehen, links die kleine Kiste unter die Öffnung oberhalb ziehen, darauf klettern und zum Steg hochziehen. Die Türe hier oben ist defekt, aber in den Schränken bekommt Lara wie gesagt noch etwas Gesundheit, nachdem sie die Schränke durchsucht hat, kann Lara zum Ausgangspunkt ihres Abstechers zurückkehren.

Die kleine Treppe hoch laufen, zur Schleuse hinten gehen, diese passieren, links in die zweite Schleuse laufen,



hier begegnet Lara wieder Kurtis, das Spiel geht nun mit ihm weiter im

Sanatorium!

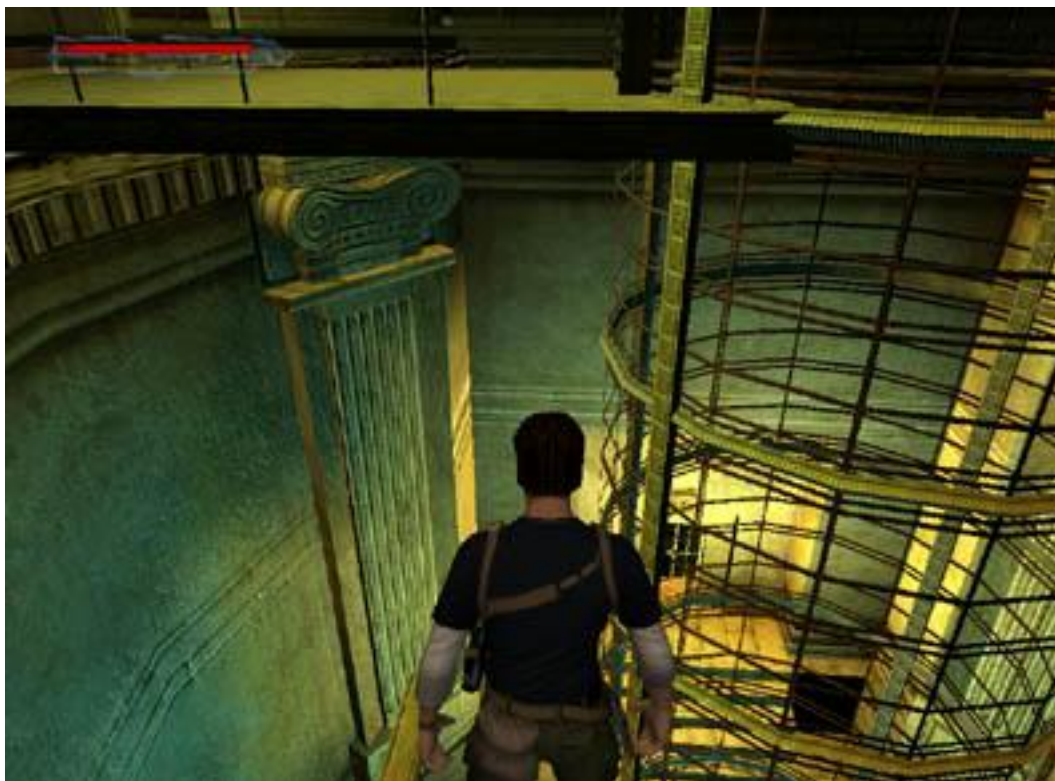
Level 20-Das Sanatorium

Hinweis: Nun geht es mit Kurtis weiter, nicht alle Insassen des Sanatoriums greifen Kurtis an, also auf deren Verhalten achten, so kann er Munition sparen.

Rechts an der Bodenkante eine Ebene tiefer lassen, herumdrehen, zum Sims mit der Leiter springen, die Leiter herunter klettern, herumdrehen, links zum Steg in der Mitte springen, hochziehen, am anderen Ende vom Steg an der Kante eine Ebene tiefer lassen. Links herum laufen, erneut an der Kante eine Ebene tiefer lassen, zur Öffnung der umzäunten Mitte gehen und zur Bodenklappe herunter lassen.

***Alternativ:** Kann Kurtis auch oben direkt zur Öffnung der umzäunten Mitte gehen, sich dort an die Kante hängen, loslassen, die nächste Kante greifen, hochziehen, die Ebene nach Ausrüstungsgegenständen absuchen, erneut in der Mitte eine Ebene tiefer lassen, usw., bis zur Bodenklappe.*

Die Bodenklappe öffnen, unten die umzäunte Mitte nach links verlassen, die zwei Leitern herunter klettern,



von dieser Ebene zum Steg oberhalb gegenüber springen, hochziehen, durch die Türe links gehen. Durch die Eisengittertüre gehen, den Insassen erledigen, dem Gang folgen, hinten nach rechts gehen, dem Gang weiter folgen, der umherlaufende Insasse tut nichts, in der offenen Zelle kann Kurtis mit dem Insassen auf dem Bett reden. Zum Zahlenschloss an der Eisengittertüre gehen, hier muss Kurtis zunächst seine besonderen Fähigkeiten einsetzen um den Code zu erfahren, den Code **06289** eingeben, die offene Türe passieren, zur nächsten Eisengittertüre gehen, zunächst durchs Gitter den Insassen erledigen, danach die Türe passieren. Im Gang hinten die nächste Türe passieren, nach links gehen, den Insassen beseitigen, hinten durch die

nächste Türe gehen, dem Gang an dem Speisesaal vorbei bis zum Ende folgen und dabei die Insassen erledigen. Am Ende durch die Türe gehen, hinten in den Versuchsraum laufen, rechts beim Toten den [Ausweis des Strahov Assistenten](#) aufheben, wieder die letzte Türe passieren, zum Speisesaal gehen,



gegenüber vom Speisesaal an der Türe den Code noch merken. Den Speisesaal betreten, hinten rechts zur Türe gehen, diese mit dem Ausweis öffnen, durch die offene Türe nach links gehen, den Insassen erledigen, die Treppe direkt neben der Türe hoch laufen, oben links herum gehen, über den Abgrund springen und zum Computer gehen. Hier den Türcode **38471** eingeben, dann zur nun offenen Türe gegenüber des Speisesaals zurückkehren, diese passieren, die Treppe hoch laufen, oben durch die Türe gehen, nach rechts gehen, nach der Videoszene den herannahenden Insassen beseitigen, hinten links gehen, wieder rechts und links das Gitter abnehmen. Geduckt in den Schacht gehen, hinten hochziehen, dem Schacht weiter folgen, in den Versuchsraum hinunterlassen (Taste vorwärts), rechts hinten das nächste Gitter abnehmen, in den Schacht gehen, hochziehen, dem Schacht weiter folgen. In den Raum hinter dem Ventilator herunter lassen, auf die Gasflaschen schießen, bis eine explodiert und die defekte Leiter wegsprengt,



zum Schalter hochziehen, diesen betätigen. Durch den stillgelegten Ventilator geduckt gehen, links geduckt durch den Schacht gehen, nach rechts laufen, dann geht es weiter in den

Hochsicherheitstrakt!

Level 21-Hochsicherheitstrakt

Hinweis: Munition sammeln und sparen ist hier sehr wichtig.

Geradeaus laufen, die Eisengittertüre passieren, an der Wächterloge erst mal nach rechts gehen, im Wasser droht Gefahr, Kurtis kann mit Anlauf auf der rechten Seite hinüber springen, oder rechts am Kabel oberhalb, hinüber hangeln. Die Munition vor der Türe aufheben, wieder zur Wächterloge zurückkehren, rechts die nächste Eisengittertüre passieren, geradeaus die Türe aufdrücken und hindurch gehen. Räume durchsuchen bringt hier zunächst erst mal gar nichts, im Gegenteil, es ruft unter Umständen unliebsame Zeitgenossen auf den Plan, nach rechts gehen, zur zweiten Türe linker Hand gehen, in der folgenden Animation die Rückennummer **17068** des toten Insassen merken und zur Wächterloge zurückkehren.



Diese betreten, am Pult den gemerkten Code eingeben, in den Zellentrakt zurückkehren, zur Türe zurückkehren, wo Kurtis den Code bekam, diese Zelle nun betreten, beim toten Wachmann die [Sanatorium-Zugangskarte mit niedriger Sicherheitsstufe](#) aufheben. Die Zelle nach Ausrüstungsgegenständen absuchen, in den Gang zurückkehren, den Insassen beseitigen, links herum zur Stahltüre gehen, diese rechter Hand mit der Zugangskarte öffnen, in den weiteren Zellenbereich gehen. Geradeaus die Kreuzung passieren, rechts in die Zelle gehen, vom Bett die Munition nehmen, die Zelle nach links verlassen und an der Kreuzung nach links hinunter laufen. Die Türe unten passieren, in diesem Bereich, kann Kurtis nun schnell zum Ende und Endgegner des Levels gelangen, oder noch einen Umweg mit ein paar mehr Gegnern und sehr bescheidener Ausbeute (eine Schokolade) machen. Der direkte Weg führt nach rechts, hinten links den Gang hinunter, den Insassen einfach ignorieren, hinten rechts, links zur Stahltüre gehen.

Umweg: Nachdem Kurtis die letzte Türe passiert hat, nach rechts gehen, etwa in der Mitte des Gangs links die Türe aufdrücken und die Bestie vorbei lassen, herumdrehen, nach rechts laufen, dann den Gang rechts hinunter laufen, den Insassen ignorieren, hinten geduckt unter der halb geöffneten Türe hindurch gehen. Links gehen, rechts die Treppe ganz nach unten laufen, rechts in den Gang gehen, hinten links laufen, hinten rechts durch die Türe gehen. Links durch die offene Türe gehen, dem Rundgang nach rechts folgen, nach einigen Metern links die Leiter hochklettern, dem Rundgang nach links folgen, links auf den Steg zur Mitte zur Versuchszelle gehen. Auf die Zelle ziehen,



rechts zum herabhängenden Steg springen, hochziehen, dem Steg folgen, über die Bodenöffnung springen, hochziehen und am Ende des Stegs rechts oberhalb in die Öffnung ziehen. Im Lüftungsschacht in die Bodenöffnung fallen lassen (an der Kante einfach Sprungtaste, Laufen vorwärts drücken), weiter ganz nach unten lassen, dem Lüftungsschacht weiter folgen, am Ende nach unten lassen, die Leiter hochklettern, rechts vor den toten Wachmännern die [Sanatorium-Zugangskarte mit mittlerer Sicherheitsstufe](#) aufheben, die Schokolade vor den Schränken aufheben, deshalb macht ja Kurtis diesen Umweg. Rechts am Ausgang die Zugangskarte einsetzen, diesen Bereich durch die offene Türe wieder verlassen, zweimal links zur Stahltüre laufen, hier noch mal die erste Zugangskarte einsetzen, die geöffnete Türe passieren, die Treppe hinunter laufen und es geht zum Endgegner.

Hier solltet ihr für die Bestie genügend Munition haben, immer auf sie schießen, bis diese sich hinlegt, es dauert aber nicht sehr lange bis sie wieder erwacht, dann noch ein paar mal schießen und die Bestie verschwindet erst einmal. Kommt aber wieder, dieser Vorgang wiederholt sich dreimal, nachdem die Bestie zum dritten Male wiederkommt kann Kurtis sie wieder schlafen legen, nach dem Wiedererwachen noch ein paar mal schießen und Kurtis kann die Bestie endgültig in die ewigen Jaggründe

schicken. Während des Kampfes hat Kurtis noch Zeit das große Medipack neben dem Eingang auf zu heben und ggf. zu verwenden, links neben dem großen Schalter gegenüber vom Eingang liegt noch Munition.



Hat jemand zuwenig Munition, oder schafft den Kampf nicht, der bekommt ein savegame mit der besiegten Bestie [hier](#) (Patch V52 erforderlich), ansonsten braucht Kurtis nur noch den Schalter gegenüber dem Eingang zu ziehen, und es geht weiter zur

[Abteilung für Meeresbiologie!](#)

Level 22-Abteilung für Meeresbiologie

Hier geht es nun vorerst mit unserer Lara weiter, den Schalter rechts neben der Türe drücken, die offene Türe passieren, links an die Kante des Eisenstegs hängen und nach unten fallen lassen. Nach links kriechen, um der Selbstschussanlage rechts zu entgehen, vor der Kiste wieder links kriechen, vor der Wand nach rechts,



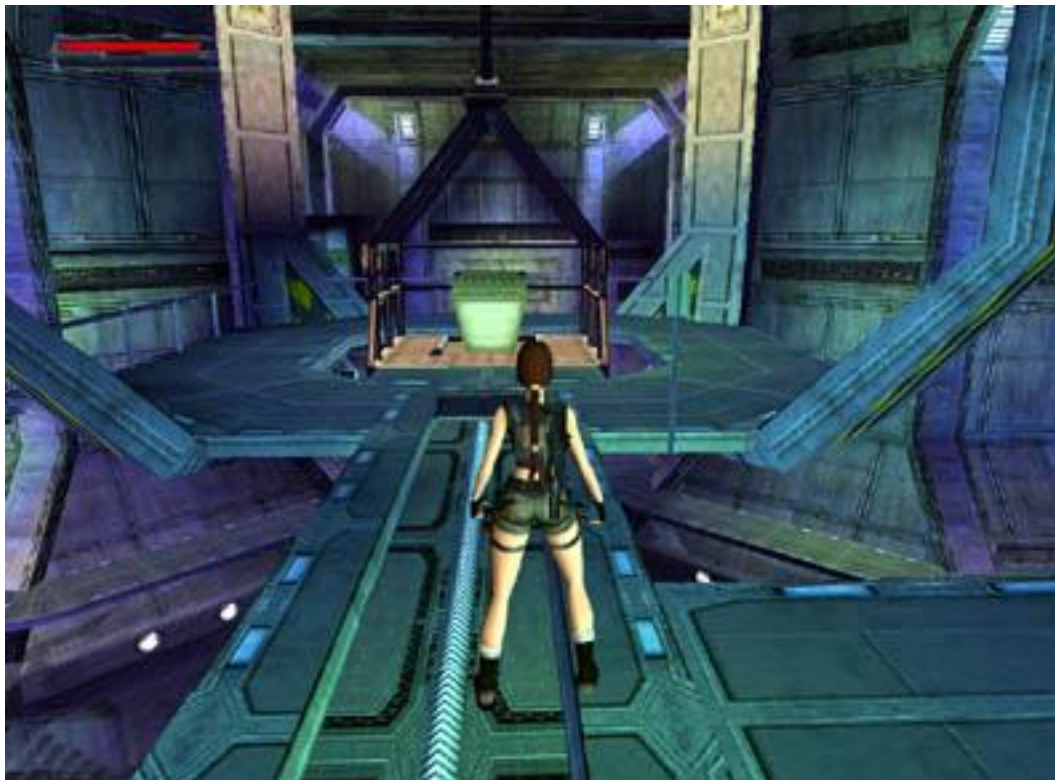
durch den Spalt des schrägen Trägers robben, dahinter kann Lara wieder aufstehen und das Ventilrad am Träger gegenüber drehen. Durch den nun ausströmenden Dampf sind die Selbstschussanlagen gestört, Lara kann sich nun gefahrlos im Raum bewegen, nach rechts über die Kiste klettern und nach links zur Wand mit den dünnen Rohren gehen. Die Rohre ganz nach oben klettern, am schmalen Sims nach rechts hangeln, fallen lassen, dem Gang folgen, rechts die Treppe herunter gehen, am Schalter geradeaus bekommt Lara etwas Explosives im nächsten Raum angezeigt, nach rechts in diesen Raum gehen,



nach links vor den Kistenstapel gehen, eine Waffe ziehen, Lara zielt automatisch auf die Sprengladung. Auf die Sprengladung schießen, damit die Selbstschussanlage hinten außer Gefecht gesetzt ist, anschließend den Raum durchqueren, hinten rechts den Schalter betätigen, hinter der offenen Türe rechts die Leiter hochklettern. Dem Gang folgen, am Ende durch die automatisch öffnende Türe gehen,



in der nächsten Halle schwimmt ein Meeresungeheuer im Wasser herum, es kann nicht erlegt werden, aber Lara kann es beschäftigen. Zunächst rechts die Treppe herunter gehen, dem Steg weiter nach rechts folgen, das Becken hinten ist durch ein Gitter unter Wasser vom übrigen Bereich abgetrennt, hier kann Lara gefahrlos ins Wasser gehen. Abtauchen, durch das zerbrochene Fenster tauchen, links den Hebel ziehen, herumdrehen, geradeaus am zerbrochenen Fenster vorbei durch die Öffnung tauchen, nach oben und durch die nächste Öffnung tauchen. Dann ganz nach oben tauchen, aus dem Wasser ziehen, in diesem Raum links das kleine Medipack aufsammeln, durch die Türe gehen, wieder nach links in die große Halle gehen und über die Stege und Treppen zur geöffneten Türe gegenüber laufen. Die offene Türe passieren, nach rechts durch die nächste Türe gehen, in diesem Raum den Schalter rechts umlegen (der Schalter links ist eine weitere Kameravorschau), um das Gelände herum die Treppe hinunter in den Lift laufen. Im Lift den Schalter betätigen, unten den Lift verlassen, die zwei Treppen herunter laufen, unten durch die automatisch öffnende Türe gehen und hinten den Hebel ziehen. Die Stromversorgung wäre aktiviert, anschließend mit dem Lift in die große Halle oben zurückkehren, die Treppe rechts ganz nach oben laufen, nach rechts zum



Futterbehälter gehen, diesen auf die dunkle Bodenplatte ziehen und mit dem Schalter zur anderen Seite fahren. Den Behälter ganz nach rechts in einen Raum unter eine Öffnung schieben, links den Hebel ziehen um den Behälter mit Futter zu füllen, danach den Behälter in die Ausgangsstellung zurück bringen, dabei bekommt Lara **Kraft**, nun muss Lara zum abgetrennten Becken unten wieder zurückkehren.



Die Treppe (siehe Bild) hochgehen, rechts die Leiter an der Wand hochklettern, im Überwachungsraum oben am Pult beide Schalter drücken (zweimal Kameravorschau), den Raum durch die Türe verlassen, die Treppe ganz nach unten laufen. Rechts am Rohr hochklettern, oben nach links hangeln, Laras Kraft reicht gerade so, das sie am Ende auf einen Steg unterhalb fällt, herumdreher, mit dem Schalter links den Lift holen, auf den Lift stellen und zur Gegenseite fahren. Durch die automatisch öffnende Türe gehen, links die Treppe hoch laufen, oben mit dem Schalter den Futterbehälter ins Wasser fahren, herumdreher, die Treppe herunterlaufen, links kann Lara noch zwei Türen passieren, im Raum dahinter befindet sich eine Wache, in den Schränken rechts und links vom Eingang zweimal Munition. Ansonsten wieder durch die automatisch öffnende Türe gehen, vom Lift aus ins Wasser fallen lassen, zum Schalter unter Wasser tauchen, welcher mit der **1** beschriftet ist, diesen betätigen, herumdreher, zur Öffnung gegenüber tauchen, beschriftet mit **2**. In den Gang tauchen, nach oben tauchen, den Schalter mit der Beschriftung **2** betätigen, ins Becken zurücktauchen, hier nun in die freigelegte Bodenöffnung tauchen, unten dem Gang folgen und es geht weiter zum

Gewölbe der Trophäen!

Level 23-Das Gewölbe der Trophäen

Hier muss es zunächst etwas zügig weiter gehen, da sich Lara immer noch unter Wasser befindet, hinten nach links tauchen, im geeigneten Moment durch die Dornenfalle tauchen, an der Kreuzung nach oben tauchen, hier befindet sich ein Luftblase, wo sich Lara erholen kann. Weiter geradeaus durch die nächste Dornenfalle tauchen, an der Kreuzung dahinter befindet sich eine weitere Luftblase oben, von der zweiten Luftblase aus nach links weiter tauchen, in den Felsengang links nach unten tauchen, dem Gang folgen, rechts, links, rechts und nach oben tauchen. Aus dem Wasser ziehen, die Bandagen und das [Atemgerät](#) aufheben, das Atemgerät kann Lara nun benutzen, wieder ins Wasser gehen, den Gang geradeaus tauchen bis Lara an eine Mauer kommt, diese Eintreten, im Raum dahinter zur Wandtafel geradeaus tauchen.



An der Wandtafel bekommt Lara noch eine Info „[Die vereinten Brüder sehen, wie die Tore sich öffnen](#)“, die Statuen [Vasiley](#) und [Limoux](#) suchen (Namen stehen auf einer Tafel auf der Rückseite der Statuen), an den Ketten hinter den Statuen ziehen und durch die freigelegte Deckenöffnung tauchen. Lara kann den letzten Tauchgang locker mit dem Atemgerät schaffen, zur Not befindet sich ein Mauerstück über der Wandtafel, welches Lara eintreten kann und dahinter ist noch eine Luftblase zum Luft holen. Hat Lara ihren Tauchanzug abgelegt, dem Gang folgen, unter der Steinfalle im geeigneten Moment hindurchlaufen, am Ende des Gangs den Hebel rechts ziehen.



Zunächst zur Plattform in der Mitte springen (Bild), drückt ihr vorm Sprung die Gehen Taste macht Lara nur kleine Sätze, sofort weiter Springen, im Sprung kurz die rechts Taste betätigen, es erscheint eine neue Plattform, auf der Lara landet und zunächst etwas ausruhen kann. Nach kurzer Zeit erscheinen weitere Plattformen, zur Plattform rechts springen, mit den rechts-links Tasten immer etwas nachregulieren im Sprung, wieder etwas warten, dann auf die Plattform links oberhalb ziehen, rechts in die Nische springen und das zweite [Atemgerät](#) aufheben. Wieder zur Plattform zurückspringen, herunterlassen, zur großen Felsenplattform springen, weiter über drei kleine Plattformen zum nächsten Gang springen. Den Gang heruntergehen, im nächsten Raum begegnet Lara zwei Rittern, es gibt mehrere Möglichkeiten mit ihnen umzugehen

- 1.) Beide beschießen, effektiv nur dann wenn sie das Schutzschild unten haben, nachdem sie sich einmal hingelegt haben, kann Lara sie beseitigen wenn sie wieder aufstehen, ist sehr Munitions und Medipack intensiv.
- 2.) Den Rittern ausweichen während den folgenden Handlungen, könnte ein paar Medis kosten.
- 3.) Den Raum betreten, einen Ritter beschießen bis er liegt, den Raum wieder verlassen und den Gang zum Abgrund wieder hoch laufen, aber dafür sorgen das der zweite Ritter Lara folgt, am Ein-Ausgang des Raums ggf. etwas warten bis er Lara hinterher läuft. Vorm Abgrund warten bis der Ritter sich hinter Lara befindet, einen Rückwärtssalto ausführen und ihn mittels Faustkampf den Abgrund hinunter befördern.



In den Raum zurückkehren und mit dem ersten Ritter wie mit dem zweiten verfahren, das hat mich nur etwas Munition und ein kleines Medipack gekostet.

Wer möchte bekommt [hier](#) ein savegame mit den besiegten Rittern der Faustkampf Variante (Patch V52 erforderlich), in den Raum zurückkehren, rechts den Hebel neben dem Kamin ziehen, damit bekommt Lara **Kraft**, zum beiseite gefahrenen Schrank gehen, die Bandagen mitnehmen, zu dem Wandteppich gehen und links an der Kette ziehen. Anschließend die freigelegte Wand hochklettern, zum Spalt oben rechts klettern, greift Lara in den Spalt, die Laufen Vorwärts Taste drücken, damit Lara lang hängt und nach rechts zum Holzsteg hangeln kann. Hochziehen, herumdrehen, hochspringen, an dem Holzgitter oberhalb zur kleinen Plattform hangeln, loslassen, kurz ausruhen, an dem Gitter oberhalb dann zur Plattform in der Mitte des Raums hangeln und darauf fallen lassen.



Das öffnet eine Nische unten, von der Plattform herunter lassen, zur Nische gehen und das **letzte Gemälde der Finsternis** nehmen. Zum Kamin gehen, wo das Feuer nun erloschen ist, hineinkriechen, die Türe passieren, ins Wasser gehen, einmal links tauchen, dann immer rechts halten, bis Lara in eine großen Halle auftauchen kann, dann geht es weiter zur

Rückkehr von Boaz!

Level 24-Rückkehr von Boaz

Nun geht es zunächst mit Kurtis und einem Monster namens Boaz weiter, leider hat dieser Kampf so seine Tücken, zur Veranschaulichung könnt ihr [hier](#) ein Video herunterladen (11 MB). Ich habe es auch mit der Videoanleitung geschafft, also zunächst sollte Kurtis in eine der zwei Ecken gegenüber dem großen Tor laufen, herumdrehen, die Waffe ziehen, ein paar Mal auf das Monster schießen. Zunächst zielt Kurtis auf den kleinen Kopf, nach etwa 4 Schuss öffnen sich am Monster seitlich Klappen aus denen ein giftig grüner Schleim kommt, der kostet etwas Gesundheit, aber es geht. Kurtis zielt automatisch nun auf diese Klappen. Ist eine Klappe abgeschossen, so zuckt das Monster zurück und hält kurz inne, sofort aber weiterschießen, öffnet das Monster nun nach dem Kopfbeschuss eine der hinteren Klappen, so müsst ihr die [Taste für das Rollen](#) (PC „ENDE“) kurz drücken, damit Kurtis auch auf die hintere zielt! Bleibt am Besten, wie es auch das Video zeigt, immer in der Ecke, von dort könnt ihr alle Klappen abschießen und seid relativ geschützt, habt ihr das Magazin leergeschossen, so bekommt Kurtis immer an einer Stelle der Wand Nachschub, aber nur wenn's tatsächlich leergeschossen ist.



Ein savegame mit besiegtm Boaz bekommt ihr [hier](#) (Patch V52 erforderlich)! Nun kommt ein Mückenartiges Wesen, welches sich nach einigen Schüssen hinlegt,



auf das Wesen zugehen und nach einer Videosequenz ist der Level beendet, dann geht es weiter ins

Verlorene Reich!

Level 25-Das verlorene Reich

Zunächst in den Gang rechts laufen, am Ende die Rampe herunterrutschen und zur Plattform in der Mitte abspringen,



hier vom hinteren Drittel (Bild!) aus dem Stand zur nächsten kleineren Plattform springen, dann zum Hebel springen, durch diesen Sprung bekommt Lara **Kraft** in ihre Beine. Den Hebel ziehen, herumdrehen, auf den Holsteg ziehen, diesem folgen, am Ende das Medipack nicht vergessen, dem Gang links, rechts folgen.



Hier gibt es nochmals eine Schnelligkeitskombi, den Hebel linker Hand ziehen um das zeitgeschaltete Gatter gegenüber zu öffnen, aus dem Lauf zur ersten Plattform springen, weiter laufen und dabei die Sprinttaste benutzen (PC „0 Numblock“), nun muss Lara früh genug zur nächsten Plattform abspringen, weiter laufen, wiederum die Sprinttaste verwenden und zum offenen Gatter springen. Durch das Gatter gehen, wer es nicht schafft bekommt [hier](#) ein savegame (Patch V52 erforderlich), dem Gang folgen, in der nächsten Höhle nach links unten springen und die zwei Leitern hochklettern.



Über die Bodenlücke der Brücke springen, hier besser abspeichern, sonst hat Lara nachher einen sehr beschwerlichen Rückweg um erneut auf die Brücke zu gelangen, links die Holrampe herunterrutschen, zum Hebel oberhalb abspringen, Lara muss im Sprung ggf. etwas nach rechts gedreht werden um die Hebelplattform zu erreichen. Gelingt dies nicht und Lara landet auf der Felsplattform unterhalb, so muss sie über die Plattformen unten zum Höhleneingang zurückkehren um erneut zur Brücke zu gelangen. Hochziehen, den Hebel betätigen um die Flammen der Statuen zu löschen, nun zur Felsplattform hinunterlassen, mit Anlauf auf die Steintreppe unterhalb springen, diese hoch gehen, warten bis das Tor sich öffnet und hindurchgehen, dann geht es weiter nach

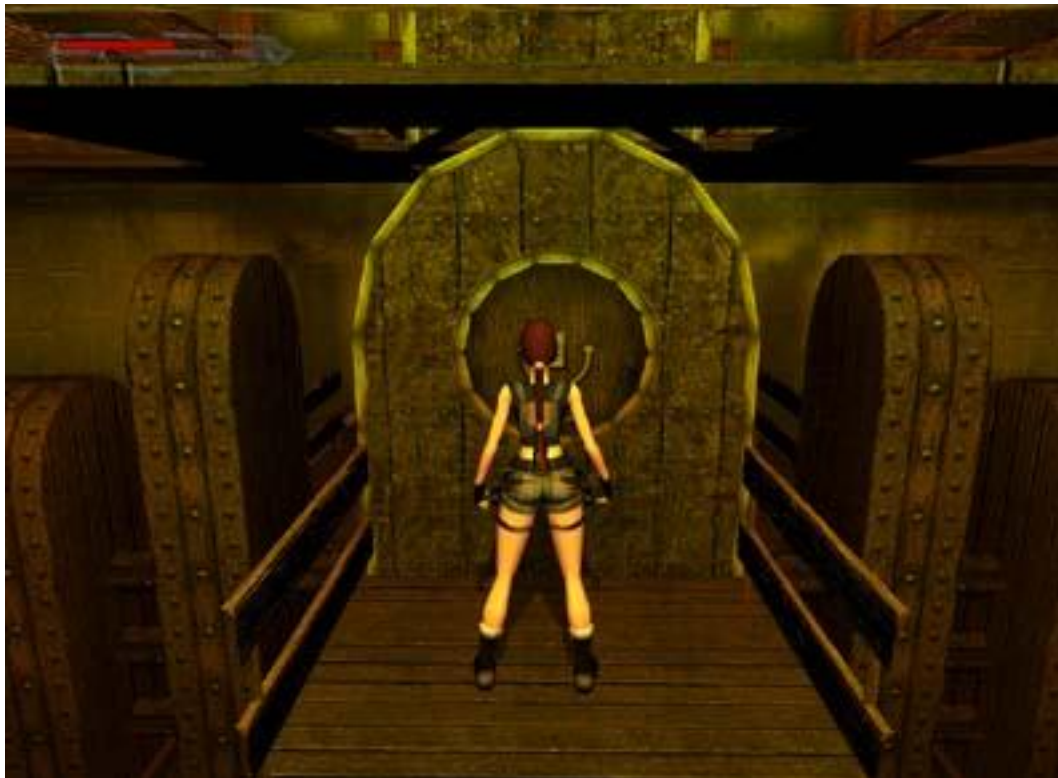
Eckhardts Labor!

Level 26-Eckardts Labor

Geradeaus laufen bis Lara ins Rutschen kommt, zur Plattform links springen,



von der vorderen Kante der Plattform (Bild) über die Grube und Spieße unterhalb springen (aus dem Stand und ohne Handlungstaste), dem Gang weiter bis ins Labor folgen. Im Labor den Hebel links vor der abgedeckten Grube betätigen, um die Gatterabdeckung zu entfernen, das ruft zwei Skelette auf den Plan, die aber eigentlich gar nichts machen, es sei denn Lara befindet sich zu sehr in ihrer Nähe. Wenn sie zu sehr nerven, kann Lara diese mittels Faustkampf in die offene Grube befördern, nun zunächst die Treppe vor der Grube hoch gehen, hinten rechts in der Ecke die [Alchemistische Phiole #1](#) vom Tisch nehmen. Nun die Leiter rechts neben dem Laboreingang hochklettern, nach rechts absteigen, dem Holzsteg nach rechts folgen, hinten die erste alchemistische Phiole einsetzen. Zur Leiter zurückkehren, auf den Käfig springen, nach rechts bis Lara durch eine Klappe in den Käfig fällt, die [Alchemistische Phiole #2](#) aufheben, schnell zur Käfigseite der Klappe gehen und an der Außenseite des Käfigs unter der Klappe hochklettern. Nach links einmal um die Ecke hangeln, hochziehen, das sollte Lara schaffen bevor der Käfig in der Grube in die Flüssigkeit eintaucht, sonst ist aus! Dann vom Käfig in die Wandöffnung der Grube ziehen, die [Alchemistische Phiole #3](#) aufheben, wieder auf den Käfig hinunterlassen, an der Wand hochklettern, oben einen Rückwärtssalto ausführen um wieder ins Labor zu gelangen.



Die Treppe noch mal hoch gehen, die Holztreppe ebenfalls, oben die zweite alchemistische Phiole einsetzen, nun in den Nebenraum des Labors gehen und hier die dritte alchemistische Phiole einsetzen. Anschließend in die nun gereinigte Flüssigkeit im Becken des Nebenraums fallen lassen, unten den **Splitter** nehmen, wieder auftauchen, aus dem Becken ziehen und durch das geöffnete Gatter das Labor verlassen. Lara rutscht einen langen Gang hinunter, unten durch das Tor gehen.

Der Endkampf



In dieser Halle findet nun der Endkampf statt, [hier](#) stelle ich zunächst ein savegame mit ausreichenden Medipacks zur Verfügung (Patch V52 erforderlich). Zur Mitte gehen, in diesem Kampf scheint Schießen überhaupt nichts zu nützen, Lara sollte sich hinhocken oder gar legen um den Angriffen Eckhardts zu entgehen, geduldig warten bis Eckardt seine drei Doubles geschaffen hat, wenn diese sich in der Mitte vereinigen,



schnell hinrennen und die Handlungstaste drücken, damit Lara den vereinigten Eckardt Doubles einen Splitter verpassen kann. Dieser Vorgang wiederholt sich nun noch zweimal, es sei denn Lara war nicht schnell genug bei den vereinigten Doubles, dann muss sie noch eine Runde drauflegen, nach den Videos sofort nach dem toten Eckhardt gehen und [Eckardts Handschuh](#) aufheben. Nun schnell den Handschuh an einer der Säulen einsetzen, dem Gegner (Karel oder wer auch immer er ist) versuchen auszuweichen, oder hier sind einige Medipacks gefragt, denn Lara muss nun die erste Leiter suchen, diese hinaufklettern, die nächste suchen, hinaufklettern und eine dritte hochklettern.



Oben zum Schläfer gehen und das Spiel beenden, das war es, weiter geht's mit

Tomb Raider 7