

**Wir danken dem Autor für die Genehmigung zur Veröffentlichung  
auf Gamepad.de**

Softwareservice Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im  
SHOP!

## **Tomb Raider - Angel of Darkness - Walkthrough Deutsch**

### **Level 1 - Training - Pariser Hinterhöfe**

Lara ist aus Ägypten zurück, gesund, stark, kompromissloser und härter als je zuvor - Werner von Croy aber wird in seiner Wohnung bei einem Gespräch, in dem er wieder einmal Lara um Hilfe bittet, die ihm letztlich das Schicksal in Ägypten anklagt, umgebracht. Das Monster hat mit seinem 17.ten Mord einen Schatten des Verdachts auf die Archäologin Lara Croft geworfen, den sie in "The Angel of Darkness" von sich waschen muss, wenn sie wieder einmal ein Problem globalen Maßstabes lösen wird.

Nach dem grausigen Schlüsselereignis in der Wohnung des Mentors van Croy wird die junge sympathische Hauptheldin von zwei unsympathischen Hundetieren in den Hinterhof gejagt, wobei sie ihre gewohnte "Rucksack-Schul(ter)tasche" einbüßt.

Nun begrüßt uns erstmals die deutsche Synchronstimme von Lara Croft (bislang klang das ja immer sympathisch auf Englisch "NO", jetzt ist's nicht Judith Gibbins, sondern in Deutschland erklärt uns jetzt Marion von Stengel eindeutig die ´Moves´ von LARA). Dieser erste Level ist zum Erlernen der Bewegungen und koordinierten Tasten. Orientiert sich aber alles an den gewohnten Kombinationen aus Tomb-Raider und allen anderen first-person-Ego-Shootern. Man sammelt die erste Waffe, Munition, Energiereserven (Schokoriegel bis Medipacks) und besieht sich zum ersten Mal die neue 5.000-Polygone-Lara perspektivisch.

Von den Hunden kannst Du Dich abwenden, Hunde die bellen, beißen nicht. Geh zur Tür in der Wand, nimm die erste Schokolade - dieser kleine Riegel bringt 10% Gesundheit. Später gibt's auch größere gewohnte Medipacks. Links die Treppe hoch führt genauso in die Sackgasse wie rechts vom Levelbeginn. Auf die Kiste an den zwei Euro-Plakaten klettern, zum Balkon drehen, hochspringen, festhalten, hochziehen - Marion/Lara erklärt Dir die Bewegungen, die natürlich auch im dem Spiel beigelegten Booklet stehen, oder in der Tastenbelegung unter Optionen des Spiels. Über den Kluft springen zum nächsten Balkon, dort die Leiter hoch. Oben an der Brüstung durch ein offenes Fenster - einige 'Goodies'. Geld vom Fußboden, ein Schokoladenstreifen für Energie in den zwei Schubladen vorn. Den Schrank hier müssen wir wohl später aufbrechen. Nun aus dem Appartement wieder raus und die Leiter hoch zum Dach. Links ein paar Münzen, die in Dein Rätselinventar (Tab für Inventar) wandern. Dann mit der gewohnten Shift-Gehen-Taste an die Kante der Plattform zu der gegenüberliegenden Dachseite herantreten.

Sprung und in der Luft die gegenüberliegende Brüstungskante greifen (wieder Ctrl), hochziehen (Pfeil-hoch). Links von der Terrassenbrüstung über das Geländer mit Pfeil-nach-vorn - findest Du wieder einen Schokoladenstreifen. Nun zur entgegengesetzten Ecke der Terrasse. Von hier aus mit Sprung auf den kleinen Dachabsatz, über die Planken jongliert mit der Gehentaste, kommt die erste Probe der Hangelfähigkeiten mit Energielimit. Du musst also - entsprechend der erklärenden Stimme von "Marion/Lara" - die Dachrinne hoch und schnellstmöglich nach rechts, dass Du auf der Dachbrüstung landest, bevor die Energieanzeige zu Ende ist, weil Lara sonst loslässt (und stirbt... smile).

Als nächstes sollst Du rechts um die Ecke hangeln. Stell Dich mit soviel Vorlauf, wie Du bekommen kannst, nach möglichst nahe an die Ecke (rechts) und beginne, Dich festzuhalten (Sprung=Maus-rechts) und sofort nach rechts zu klettern (Pfeil-rechts), damit Du's schaffst, bevor Angel-of-Darkness-Lara die Kraft ausgeht und sie loslässt. An der nicht-umzäunten Dachstelle hochziehen.

Auf dem Dach orientieren: Die Tür zum Dachraum kannst Du noch nicht öffnen. Bemerke das Fass am Dachrand, zieh es weg, um auf der Hausbrüstung unter Dir ein Brecheisen zu entdecken (das altbekannte Inventarteil, ohne dem es nicht weitergeht). "Marion/Lara" erklärt Dir das Hinabsteigen. Für die anstehende Kletterpartie von der Brüstung nach links auf den Terrassenbalkon hast Du noch nicht genug Energie. Also zurück aufs Dach und den Schuppen auf dem Dach geöffnet. Darin findest Du die erste wichtige Waffe: die MV-9mm Halbautomatik mit 12-Schussreservoir.

Dein Kraftreservoir sollte nach dem Türöffnen auch groß genug sein, um nun die bevorstehende Hangelpartie von der Brecheisenfundstelle nach links auf die nächste Terrasse problemlos zu schaffen.

Vorher solltest Du das Brecheisen aber noch mal benutzen, um im Appartement von vorhin den Schrank zu öffnen. Den umgekehrten Weg also zurück über die Dachrinne - von unten Sprung hinüber zum Appartement - im Schrank ein Kollier ins Inventar aufnehmen und wieder über den bereits gegangenen Weg aufs Dach hangeln, um nun die Kletterpartie nach links auf die Brüstung zu absolvieren.

Auf der Terrassenbrüstung nun in den Schleichmodus wechseln (mit ENTER) und an die Hausecke anschleichen. Lara kann nun vor dem Herumgehen um die Ecke spähen - diese Fähigkeit hat sie nun neu ab TR6.

Auf diese Weise entdeckst Du einen ersten gefährlichen Gegner, der Dich bei Entdecken einfach abknallt, solange Du Deine Waffe nicht geladen hast. Schleich Dich also im Schleichmodus weiter in seine Nähe, um von der Geländerkante einen Schlüssel zu nehmen, zurück, damit Du mit ihm nun die Gittertür an der Terrassenbrüstungskante öffnen kannst.

Auf die Leiter schwingen und herunterrutschen in den nächsten Level.

## **Level 2 - Verfallenes Wohnhaus**

Nach der Cutscene, in der Lara die Tür vor den Verfolgern verbarrikadiert, kannst Du Dir sparen, den Schrank vor die Tür zu ziehen - renn schnellstmöglich die Treppe hoch, denn die Gardisten werden die Tür auch so öffnen und die Tränengasgranaten werfen, die Dir ein Zeitlimit setzen für den Level, weil das Gas Laras Gesundheit angreift, wenn sie nicht schnell genug geschützte Räume findet und Deckung vor dem Gas, wobei sie natürlich den gesamten Level absolvieren muss - Ziel war ja - wie auf der Dachoberfläche im ersten Level erläutert - das Appartement von Carvier.

Nach Eindringen der Gardisten weiter die Treppe hoch, in den Korridornischen "Goodies" sammelnd, entdeckt Lara einen Raum, den sie ohne passenden Schlüssel noch nicht öffnen kann. Über die kleineren und größeren Treppenhauslöcher kann Lara natürlich springen. Den Schrank im Weg muss sie einfach wegziehen. Sie erreicht auf den höheren Etagen einen ersten Raum, in dem sie Frischluft schöpft in einer Pause, in der sie das Inventar durchsucht nach neuen Utensilien, bevor das Gas auch hier eindringt.

Weiter nach oben gelangt sie an eine Kiste, die sie entgegen der gekommenen Richtung an den Treppenrand schiebt, damit sie von ihr hinüberspringen kann zum Treppengeländer, über das sie sich in einen neuen Raum flüchtet.

Hier gibt es am Boden und an der Wand je einen Schlüssel - einen für den Ausgang vor Lara auf die Dachbrüstung mit frischer Luft..., den anderen für den vorhin noch verschlossenen Raum.

Um zurückzugelangen zu dem noch verschlossenen Raum, nimmt man den Elevator in Betrieb mit dem Generator hinten. Nun schnell einsteigen (wieder 'Tränengasalarm'), nach unten - Etage zwei drücken, tiefer als 2 endet das Spiel mit der Entdeckung Laras durch die Gardisten.

Hier nun wieder über den großen gebrochenen Kluft in den Raum mit dem nun gefundenen Schlüssel. Hier erstet man eine weitere Waffe - die Vector-R35 Kaliber 45mm / 9Schuss - und einen Schokoriegel.

Und nun schnellstens über das große Loch und mit dem Fahrstuhl wieder zurück nach oben und das Haus durch die Dachtür verlassen, damit Lara aus der Reichweite der Gardisten mit ihrer nebligen Gefahr ist.

## **Level 3 - Die Dächer von Paris**

Über die Kiste vom Dach an das Seil springen und nach vorn hangeln. Im Grollen des heranrückenden Helikopters hört man fast nichts - aber man muss die Hangelntaste/Kriechtaste drücken (NUM-1), damit Lara über den Zaun aufs Dach kommt. Hier 'Goodies' einsammeln und erst mal unter den Dachschuppenbohlen verbergen. Der Heli ist erst mal außer Reichweite. Er wird weiter über uns kreisen - also Deckung suchen im Weiteren.

Nun das Gitter das Dach schräg hinunter nehmen. Mit einem Sprung, Hochziehen und Reinkriechen kann man sich auf der gegenüberliegenden Dachseite noch ein Medipack holen. Auf jeden Fall danach vorsichtig von der Dachkante eben abgleiten lassen und gebremst auf die Metallplattform fallen, damit's nicht zuviel Gesundheitspunkte kostet.

Durch die Tür, erst einmal 'Goodies' sammeln in den kommenden Räumen. Zum Beispiel die ersten Patronen für unsere Waffenausrüstung.

Über die überbrückende Gangplattform gelangt man durch diese zwei Türen in eine große Halle. Auf der gegenüberliegenden Seite wird's weitergehen, wenn wir bis dorthin springen. Dazu müssen wir die Plattform unter uns von der Treppe nach unten (abgleiten) benutzen. Aber vorerst reicht Laras Kraft für den weiten Sprung noch nicht. Also müssen wir Kraft sammeln gehen. Dazu müssen wir in den Zwischenhof unter der verbindenden Gangplattform von eben gelangen. Entweder hier die Plattformebenen herunter gleiten oder außen von der Gangplattform die Leiter hinunter benutzen. Unten am Erdboden können wir zunächst noch viele Goodies einsammeln. Streune mal ein bisschen in den Gängen rundherum herum. Dann sammeln wir Kraft, indem wir die Kiste mit Fass darin vor der Halle links auf das Fass mit dem Feuer unter die Leiter zu ziehen. Nun freut sich Lara.

Den Weg zurück, entweder die Leiter hoch oder durchs Tor kriechen und hoch-springen/-hangeln, vermeldet Lara nun, dass sie den Sprung von der unteren Plattform zur gegenüberliegend Wandbrüstung schafft. Also hinüber, nach links auf der Brüstung, die Leiter hoch (Goodie), kleiner Sprung und dann durch die Tür aus der Halle. Danach weiter rechts durch den Korridor zu einer weiteren Tür.

Hinüberspringen zur Feuerleiteröffnung, weil Dich sonst der Hund unten packt... Die Leitern hinauf (eine Leiter tiefer Münzen), ins Haus, die nächste Leiter hoch und durch die Tür hinten aufs Dach verlassen zur cutscene, die Lara zu Margot Carviers Appartement führt, das wir ja erreichen sollen, um an Werners Notizbuch zu gelangen. Wenn Du vom Dach zuerst rechts gehen solltest, wirst Du vor dem endgültigen Cutscenes-Punkt vorn links noch hinten hinter dem Leiterdachausgang Münzen sammeln können

## **Level 4 - Margot Carviers Wohnung**

Der nun folgende Dialog zwischen Lara Croft und Margot Carvier klärt einige Hintergründe im Spielbeginn, da man erfährt, dass Werner sein Notizbuch bei Margot hinterlegt hat. Man erfährt davon, dass Werner hinter 5 so genannten "Gemälden der Finsternis" aus dem 15. Jahrhundert her war, die ihn mit einem gewissen Eckhardt konfrontierten, weswegen er auch Margot an ihrem Institut am Louvre aufsuchte. Natürlich glaubt Margot Carvier Lara Croft nicht, dass diese Werner van Croy nicht umgebracht hat, bezichtigt sie der Tat, will das Notizbuch behalten und ruft die Polizei.

Also haben wir nur wenig Zeit, das Appartement zu durchsuchen, bevor uns die Pariser Polizei mit französischem Jargon festnehmen kann... smile. (Game Over)

In dem Fall sollten wir wenigstens die blitzende Cognacflasche aus der Küche mitnehmen, vielleicht noch die Health-Pillen vom Desk in der Stube und dann schleunigst vor Eintreffen der Pariser Polizei durch die Tür am Korridor das Appartement verlassen. Aus dem Fenster springt Lara in eine Nacht Durchschlafen im Pariser Untergrund.

Eine andere Herangehensweise - und die wohl wesentlich gründlichere - ist die, Margot Carvier das Notizbuch von Werner von Croy doch zu entlocken. Lasse also jeder seine Phantasie spielen. Es dreht sich schließlich um die Unschuld von Lara Croft und ihre schicksalsprägenden Erlebnisse bei afrikanischen Stämmen nach dem Absturz in Ägypten.

Man erfährt in dieser Dialogführung des Ansatzes eines Rollenspiels vom "Monster in Paris", dem die vielen Morde aus der geschichtsprägenden Startszene des Spiels "The Angel of Darkness" - Tomb-Raider 6, die - wenn man nicht ESC drückt - jedes Mal aufs Neue den jetzigen Handlungsstrang um den Mord an ihrem Mentor für den Auftrag von Miss Croft klarstellt, wohl zuzuschreiben sind. Werner hätte wohl Angst gehabt, was Lara ihm nicht zutraut.

Ich nehme mir mal funktional vor, beide Handlungsalternativen im Auge zu behalten, möchte aber gern mit dem gefundenen Notizbuch von Werner von Croy weiter machen. Wer es von Madame Carvier nicht bekam, nimmt es sich mit der automatischen Greifbewegung in der Küche gleich rechts gegenüber von der wichtigen Weinflasche nahe der Mikrowelle, rechts vom Eingang in die Küche. Damit wären die artifiziellen Aufzeichnungen des ehemaligen Mentors Werner von Croy auf jeden Fall studierbar, was zumindest den Hintergrundhandlungsstrang um die 17 Morde des "Monsters" von Paris beleuchtet und auf "Eckhardt - Kunde (Aufpassen!)" schon mal aufmerksam macht.

## Level 5 - Pariser Getto

Du erwachst am nächsten Morgen um sechs in der Metro von Paris, der U-Bahn, genauer einem verlassenem Wagen.

Hier wäre jetzt ein günstiger Zeitpunkt, zunächst einmal das Notizbuch Werners zu lesen.

*Es berichtet von einem Louis Bouchard, der eine Waffe als nützlicher Kontakt besorgte. Zu ihm sollst Du Dich im Folgenden durchfragen.*

*Ferner liest Du im Notizbuch von der religiösen Gemeinschaft der 'Lux Veritatis' - dem "Licht der Wahrheit" aus dem 12. Jahrhundert, die im 15. Jahrhundert die 5 Stiche der Finsternis versteckt hatten, jene ominösen Gemälde, denen Werner von Croy auf der Spur zu sein schien. Das Symbol der Lux Veritatis solltest Du Dir schon einmal einprägen, da Du es im Notizbuch findest. Ich fand, dass es irgendwie an drei Amulettsplitter erinnert, die ja laut Notizbuch Artefakte der Macht der Veritatis spiegeln sollen.*

*Eine weitere Spur des Notizbuches spricht von Kopien - und von Mathias Vasilay in Prag, der 4 Stiche besorgt haben soll (oder die Kopien?), für den 5.ten aber mehr Geld verlangt.*

*1 Gemälde soll sich unter dem Louvre befinden, an der Stätte von Ausgrabungen. Die Margot Carvier habe den Sicherheitsausweis für die Grabungsstätte. Außerdem könne man bei ihr im Louvre die metallischen Symbole herausröntgen.*

*Ferner wird noch von den Beziehungen der Veritatis gegen die Cabal-Alchimisten im 14. Jahrhundert gesprochen sowie von den Nephilim aus den Psalmen des ENOCH, welche durch den goldenen Löwen die Söhne der Menschheit versklaven und die Welt unterwerfen werden. Cubiculum Nephili - aus dem alten Anatolien in der heutigen Türkei. Als alchemistisches Artefakt (Lara spricht zwar, aber ohne Artefakte wäre sie doch nicht Lara Croft) wird auch noch die Sanglyphe genannt.*

*Kurz vor Ende der Notizen meldet sich kurz doch noch einmal das schlechte Gewissen Werners. Er habe versucht, Lara in London zu erreichen. - Keine Reaktion - . Sie habe ihm Ägypten wohl immer noch nicht verziehen. Zum Glück haben uns die Programmierer in den Monaten... smile des Wartens ja darauf vorbereitet, dass Lara den Mantel des Schweigens über die Erlebnisse hing und verschlossener wurde, aber auch nur noch härter und stärker.*

Nun kannst Du also erst einmal - nach dem Notizbuch - den Metro-Wagen verlassen. Der Stadtstreicher im Hintergrund wird Dich auf die Spur zu Louis Bouchard bringen, dafür aber Geld verlangen. Wie überhaupt alle hier in Paris in absehbarer Zeit Geld sehen werden wollen.

Du findest das Geld, nachdem Du vom Dach des Wagens (vom Clochard aus vorn links am Wagen hoch) über die Dachbrücke das Stadtgebiet betreten hast - vielfach im sogenannten "Getto". Rede nun erst einmal mit allen Dir entgegenkommenden Personen, um Informationen zu sammeln.

So erfährst Du vom Verschwinden der Mannschaft Louis Bouchards und dem Verbleib seiner Mitarbeiter Bernard und Pierre, dem Türsteher und dem Barmann bei der Prostituierten um die Ecke. (Vorher kannst Du an beiden Straßenausgängen Geld sammeln.) Da das Restaurant Bouchards geschlossen ist, solltest Du den Wegweisern zum Café Metro folgen, um über den Aufenthalt Bouchards zu recherchieren.

Du kannst Dich an den vielerorts aushängenden Stadtplänen nach Deinem Weg orientieren oder an der Wegweisern Paris'.

Ich beschreibe dies hier alles im Level "Pariser Getto". Es gibt von hier aus einige Abzweigungen, die Du unbedingt noch gesehen haben solltest auf Deinem Weg zum Café Metro, wo sich vorerst Dein weiterer Weg klären wird, aber es spielt sich alles vorwiegend im Pariser Getto ab.

Da wäre (siehe Stadtplan) der Kräuterhändler, der Dich über Bernards Funktion als Leibwächter Bouchards aufklärt und Dich informiert, dass Du für diesen Kontakt Geld und ein Kennwort bräuchtest.

Geld scheint in Paris an allen Straßenecken nur so herumzuliegen. Sammle fleißig, alles was blinkt, ist wertvoll und in Rennés Pfandhaus wirst Du gefundene, mitgebrachte und

erworbene Güter gegen Bares eintauschen können. Zu diesem Pfandhaus gelangst Du, wenn Du von der Stadteingangsprostituierten aus Dich links hältst.

Von Interesse zum Inventarsammeln ist auch noch die St.Aicard-Kirche. Hier finden im Moment keine Gottesdienste statt, sondern ist ein "Gym" eingerichtet, ein Faustkampftrainingszentrum. Du kannst, wenn Du mit dem Dicken im Gespräch auf den richtigen Kämpfer gesetzt hast, eine wertvolle Uhr Deinem in bare Münze verwandelbaren (Renné's Pfandhaus) Inventar hinzufügen. Wenn Du den Steinblock am Altar verschiebst, sammelst Du wieder Kraft, die Du beispielsweise in einer Hangelpartie am Kirchschiiffsims einsetzen kannst, um ein weiteres Medipack zu erhalten.

Nun aber zum Café Metro.

Hier sprichst Du mit dem Barmann Pierre - dem ehemaligen Angestellten Bouchards. Diesen überredest Du auf einen kleinen Tausch. Im Gegenzug für ein im "Serpent Rouge", der vorigen Gaststätte Bouchards (wie Dich die 'rauchende Dame' aufklärte) hinterlassenes Privatobjekt sollst Du die Bekanntschaft Bouchards machen können. Ein Hinweis auf einen Scheinwerfer über der Bühne, einen kaputten Spot, schien mir nützlich. Pierre gibt Dir den Schlüssel für den Hintereingang (Back-Stage-Entrance) des "Serpent Rouge".

Beim Hinausgehen kannst Du noch den in der Ecke dösenden Kurtis Trent grüßen, wenn dieser an der Stelle auch noch schweigsam ist. Er soll ja die spielführende zweite Rolle als Partner Laras übernehmen. Auf dem Weg zum Serpent-Rouge wird er Dir auch noch einmal auf einem Motorrad begegnen, wenn Du an dem abnehmbaren Kanalisationsdeckel bei 'Madam-Getto-Eingangs-Hüterin` nach dem Geld in der Nische gehst.

Nun aber rechts hinter das Serpent Rouge zum Hintereingang.

## **Level 6 - Serpent Rouge**

Betritt also das Serpent Rouge vom Backstage her (von der "Madame-tous-tous" hab ich mal mitgezählt - 30 rettende Schritte zu den wirklichen Abenteuern, denn eine Nutte macht ja noch keinen Frühling... smile) - rechts in die Seitenstrasse mit dem nächsten Kanaldeckel zum Untergrund, aber durch die Tür mit dem Schlüssel von Pierre.

Innen drin siehst Du einen Wachmann einige wertvolle "Goodies" hüten. Von der Sorte Wachmann gibt es hier im Back-Stage des Serpent-Rouge eine Reihe. Du hast die Alternative, das Licht im geraden Korridor vor Dir zu löschen. Es stört aber auch nicht, seinen Gegnern beim Sterben in die Augen zu sehen, zumal sie einen seltsamen Warnidiom von sich geben, der mich entfernt an slawische Mundart erinnerte, ich schätze mal Tschechisch klang das bei mir, der ich nur des Russischen in Wort und Schrift mächtig bin, nur wegen der Spiel-Linie, die uns ja noch nach Prag führen soll...

Geh also zum Killen am besten nah genug heran - bevor sie ihren Monologstrang von sich gegeben haben, bist Du auf Kopfschussnähe - damit Du möglichst sparsam mit der Munition bist. Sammle anschließend die Goodies und den Schlüssel hier ein.

Nun zurück geradeaus durch den Korridor von der Eingangtür. Du öffnest sie nun. Betritt den Serpent-Rouge - dance-floor und widme Dich nun zum ersten Mal ausführlich der schönsten Beschäftigung der Mörder-Lady (neben Secrets finden und Artefakte sammeln) - nämlich Gegner eliminieren.

Sammle bei allen Opfern die hinterbliebenen Waffen ein, damit Du Muni hast.

An der Bar gibt es weitere aufblinkende Goodies, die Du einsammelst. Dann gehst Du zum DJ-Pult, legst eine Platte auf und schaltest die Party-Beleuchtung ein. Nach dem Killen erwarten dich lichtfrohe Illuminationen mit den richtigen Beats!

Nun die Treppe hoch links vorwärts vom DJ-Pult. Oben gibt's noch einen kurzen Kampf. Dann geh um den catwalk und steig auf die Kiste in der Mitte, die Du Dir vorher näher an die Kante schiebst, damit Du auf die Scheinwerferbrücke gelangen kannst.

Zieh Dich hoch auf die leere Positionsstellage. Nach einem Schritt nach vorn bricht ein Teil von ihr herunter. Mit Anlauf (+ grabbing Ctrl) schaffst Du den Sprung auf den gegenüberliegenden catwalk. Medipack, zwei Kills. Dann von der Lücke im Geländer, ohne Anlauf, springen und festhalten auf das Scheinwerfer-Racket in der Mitte, das auf und ab fährt und für die Illuminationsshow verantwortlich zeichnet. Gelandet, springst Du zur vorwärts gegenüberliegenden Seite des Rackets, benutzt links vorn die Hoch-Strebe, um auf die obere Etage des Scheinwerfer-Rackets zu gelangen, und springst hier wieder zurück zur Startseite. Mit etwas Anlauf von der Kantenplattform links schaffst Du den Sprung auf die Brüstung, dem Schaltpult-Office gegenüber, welches Du erreichen musst mit einem walk um die gesamte oberste Etage.

Also: Leiter hoch, die Kiste an der toten Scheinwerferstellage kontrolliert, dass sie noch vorerst leer ist, die Schräge runter, mit Absprung auf die kommende Plattform, wieder weiter links und nun mit Anlauf an die Längsstrebe Dir gegenüber, auf der Office-Seite. Schnell hangeln, bis Du Dich hochziehen kannst, nahe der grünen Plattform. Von letzterer dann mit Anlauf, Sprung und Ctrl hinüber zum Office. Nicht stark genug, es zu öffnen? Kick die Plattform, die den walk um die dritte Etage schließt, Lara sammelt Kraft, bekommt jetzt das Office auf.

Darin zwei Schaltpulte. Fahr den noch blinkenden Scheinwerfer auf die Position der Entnahmebox (links: zweimal - rechts: einmal). Nun zurück über den jetzt benutzbaren walk zur Entnahmebox, wo Du Pierres Item findest - eine kleine mysteriöse Schachtel. Den nun auftauchenden Security-Man killst Du wie gewohnt effizient, nimmst aus dem Office noch den Schlüssel vom Boden und kannst nun durch die Tür hinten das Office nach unten zurück auf die Strassen des Pariser 'Getto' verlassen - einfach Leitern und Kanten hinunter bis unten hinter den Back-Stage-Eingang des Serpent-Rouge. Nun empfiehlt sich wohl, Pierre sein Item für den Deal zu bringen.

Also zurück ins Café Metro zu Pierre. Das schnuckelige Motorrad ist weg - na, Du bist ja dem sich ankündigenden Kurtis Trent schon begegnet auf dem Teil. Im Café erfährst Du von Pierre, dass auch Kurtis sich schon nach Bouchard erkundigt hat. Nun erhältst Du die Adresse der Kontaktperson zu Bouchard, Pierres Ex Francine, 17 Rue Dominique, und den Zahlencode für das Tor dort 15328. Dürfte Dir schon aufgefallen sein, in den Getto-Strassen, dieses Zahlencode-Tor. Es ist nahe der Kirche. Also gehen wir zunächst dorthin.

## **Level 7 - Bouchards Versteck**

Das Quartier der Kontaktperson Francine ist gleich links eine halbe Straße weiter vom Ausgang aus dem Café. Gib die Kombination ein, öffne die Tür und rede drin mit Francine. Sie erläutert Dir, dass Du zum Versteck Bouchards gelangst, wenn Du vom Mausoleum auf dem St.Aicard-Friedhof unter die Kirche gelangt bist. Da der normale Weg auf den Friedhof von einem Gunman bewacht wird, dem Du vielleicht schon begegnet bist bei der Erkundung des "Getto", sollst Du eine Kletterpartie an der Hausfassade auf den Friedhof unternehmen. Verlass also Francine durch die Balkontür, spring auf den nächsten Balkon, über den Zaun, die Regenrinne hoch, am ersten Sims hochziehen. Der folgende kleine Sims löst sich bei Betreten - mit einem einfachen Sprung überbrückst Du dies; von der neuen Position kannst Du wieder springen, weil sich noch zwei Simse lösen, musst aber nach Aufkommen sofort noch weitergehen, weil Du auf den sich noch

lösenden Simsen landest, bevor diese fallen. Nun um die Hausecke, vom Balkon zum Balkon über das Kabel und um die Ecke auf ein Grab des Friedhof.

Hier kannst Du noch Goodies sammeln, einen Boxerhund eliminieren und begibst Dich dann von der Eingangsgrabplattform auf eine kleine Springtour hinüber zu DEM Teil des Friedhof, der sich hinter einem mit Kette verschlossenem Tor befand. Hier wirst Du eine lebensgroße Grabstatue finden, die Du bewegen musst. Sammle dazu Kraft an der anderen Gruft und Munition in ihr. Nun zum Grab mit der Statuette. Verschieb sie zum Grab damit sie den Eingang unter die Kirche freilegt. Lass Dich hinab gleiten.

Du landest unter der Kirche in einem Gang mit Ratten, für die je ein Schuss aus der Pistole reicht.

Nun folgt eine kleine Abfolge von einstürzenden Bodenteilen, über deren sich öffnende Löcher Du teils an Kabeln hangeln, teils aus dem Rutschen springen, teils durchgehend am Ende hochklettern musst, um letztendlich bei einer Bodenklappe mit einer Ratte dahinter auf der Gangebene (also oben, nicht unten, unten das Rattenloch führt Dich im Kreis) zu landen. Kill die Ratte, öffne das Gitter, sammle hinter der folgenden Tür die Munition ein, verlasse nach links und bemerke den Schutthaufen, der den Weg versperrt. Kriechst Du noch einmal zurück in den Gang vor dem Bodenloch, kannst Du den Steinsteapel bewegen, um einen Eingang in einen weiteren Gang mit Schutt freizulegen, den Du nun nach dem Bodengitter-Zellen-Kriechen betreten kannst.

Folge dem letzten Gang, schwimme durchs bodenhohe Wasser, auf der anderen Seite wieder auf Boden, betritt die Räume von Bouchards Versteck. Du wirst einen Kranken auf einem Bett entdecken, der halbseitig verstümmelt scheint, bei ihm noch ein Medipack. Geh dann in dem metallischen Zellenblock zu der braunen Holztür, die Dich zu Bouchard bringt.

Im Dialog mit Bouchard nun musst Du zwingend aufpassen, distinguiert höflich zu sein, damit Bouchard nicht beleidigt wird und Dich im schlimmen Fall tötet. Du kannst also - einfacher zu merken - getrost immer die vorsichtige zweite Antwortalternative wählen, damit der Dialog Erfolg erzielt.

Bei Bouchard erfährst Du nun wieder von dem Monster von Paris - der Lara bekannte Name Eckhard (Notizbuch Werners) sagt Bouchard nichts. Wohl aber kennt er Kanäle, über die man Waffen organisieren kann. Lara fordert eine 9mm, Rucksack, Plastiksprengstoff und Betäubungsmittel. Dazu empfiehlt ihr Bouchard Daniel Rennes, den Pfandleiher Ecke Rue St. Marc / Cours la Seine, den wir ja schon entdeckt haben im "Pariser Getto". Bouchard übergibt Lara dazu tschechische Pässe (ich habe die Sprechblasen der Security-Guards wirklich als slawischstammig verstanden - diese Spur hier ließ mir dies plausibel erscheinen, aber Bodyguards sind ja immer etwas unverständlich... smile), die Lara als einen der "ihren" ausweisen sollen.

Um zum Ausgang zu gelangen, musst Du in diesem Raum einen Hebel nahe der Tür umlegen und in dem sich nun geöffnet habenden Zellenblock über eine Kiste (Muni blinkt) auf einem Rand einen weiteren Hebel, der die zweite Tür in Bouchards Zimmer öffnet, über die Du das Versteck letztendlich verlässt, um zurückzugelangen ins Paris-Getto am Box-Gymnastik-Zentrum in der St.Aicard-Kirche.

Nun nimm den bekannten Weg durch das Straßenlabyrinth zurück, bis Du bei der Prostituierten rechts einbiegst zu Daniel Rennes, dem Pfandleiher, über den wir ja nun aus Bouchards Kreisen ausgerüstet werden sollen, "... wenn der Preis stimmt", wie Bouchard sagte.

Also empfiehlt es sich zum Schluss wohl, einige Beutepunkte zu machen und unseren Euro-Stand aufzubessern in der Kasse (Inventar). Dazu empfehlen sich einige Punkte in

der Getto-City, die Du wiederholt frequentieren kannst, durch die Überblendscreens verlassen und beim Wiederkehren erneut abkassieren kannst, um so Deinen Euro-Stand noch einmal zu maximieren. Mir schien, dass die Beutepunkte jetzt nicht mehr funktionieren - diese Aufgabe könnte man also noch vorher im Spiel erledigt haben. Dazu würde sich wohl auch empfehlen alle gefunden Antiquitäten usw. vorher beim Pfandleiher eingelöst zu haben, bevor uns diese Möglichkeit nun nämlich fehlen wird.

Hast Du diese vorbeugende Aufgabe erledigt, nimm den letzten Teil dieses Spielabschnitts in Angriff, der noch einiges Sprintgeschick von Dir fordern wird.

Betritt also die Pfandleihe Daniels, lege die Pässe auf den Ladentisch und finde dann Daniel Rennes im Nebenraum tot.

**Zur Erwähnung:**

Es gibt noch einen Unter-Spielabschnitt des Pariser Getto, den ich einfach ausgelassen hab, weil er den Handlungsstrang nicht beeinflusst: das sind die Metrotunnel der Kanalisation, die Du durch verschiedene Gullideckel auf der Strasse nahe dem Serpent Rouge erreichen kannst (Ctrl zum Betreten der Deckelöffnungen). Aber außer einigen gewagten Kletterpartien gewinnst Du hier nur einen tieferen Eindruck von der 3D-renderischen Perfektion der Ego-Shooter-Programmierer und den Fähigkeiten Deiner GeForce-Grafikkarte (...???:-)!). Wenn Du einmal in der Stimmung für einen Abend in virtuellen 3D-Welten bist, kannst Du Dich vielleicht diesem ergänzenden Spielabschnitt widmen, um Laras neues Spielheim bis aufs Letzte erkundet zu haben. Zum Spielerfolg brauchst Du die Kanalisationsdeckel nicht anheben)

Der Mann, der Dir eben in der Cutszene begegnete, sagt Dir nichts, Tom von LCO deutet ihn aber schon als Eckhardt - Lara erkennt ihn jedenfalls vorerst nicht...

Nimm von Daniel auf dem Boden das Item, beachte die Bombenverminung der Pfandleihe, da Dir diese jetzt um die Ohren fliegen wird, wenn Du im letzten Spielabschnitt nicht schnell genug bist.

Benutze nun an der codegesicherten Tür den erhaltenen Zettel mit der Zahlenkombination, die darauf steht. geh in den Tresorraum und sammle die von Werner nicht mehr erreichten Pläne sowie die Waffen und Muni. Beim letzten Item schließt sich der Raum hinter Dir, die Bombenautomatik wird scharf und die Laserstrahlen (die uns vom Startscreen TR6 auf dem Windows-Desktop anleuchten?) haben ihre meldende Pflicht getan?

Drücke den Schalter im Raum rechts schnellstens, eile aus der sich öffnenden Tür an die Bodenluke rechts, die Lara vorher bei der Erkundung noch verschlossen als Ausgang identifiziert hat. Öffne sie schleunigst, spring hinunter und sprinte/springe durch den Korridor, lass Dich in das Loch fallen und sprinte in die linke Richtung schnellstens weiter, damit Du von der Feuerballwirkung der sich nun ereignenden Explosion nicht tödlich eingeholt wirst.

*Cutszene: Dein Dir ein paar Mal zugezwinkert habender Vielleicht-Kamerad Kurtis Trent schnippst eine Zigarette icecool ins Wasser, nachdem Du Dir die schöne Jeansjacke versengtest, nicht ins Wasser zwar, aber heil und korrekt aus dem Getto herausgekommen bist.*

*Eckhardt - Bruder Eckhardt korrekt, erläutert seinen Kumpanen, dass die Cabal (Du hattest Dich in Werner's Notizbuch informiert) bereits 3 Gemälde der Finsternis in Besitz hat. Das 4. te, das Werner von Croy fand, soll in Besitz gebracht werden für ein kommendes Treffen in Prag. Dort ist das 5. te Gemälde versteckt.*

*Dann würde es Zeit, den Schläfer zu kontaktieren.*

*Treffpunkt: Strahov-Gebäude in Prag.*

Und nun beginnt Laras nächster Spielabschnitt im Untergrund des Louvre, wo sie nun Zeit findet, sich die Items, die sie nach Absolvieren des Getto-Levels erbeutete, zu studieren, um ihre nächste Aufgabe in Angriff zu nehmen. Das Rennen geht ja wohl jetzt gegen die Verschwörung der Cabal mit Eckhardt um den Besitz der 5 Gemälde der Finsternis, um den finsternen Plan Eckhardts zu vereiteln und Werners Aufgabe zu Ende zu führen.

## Level 8 - Louvre Lüftungsschacht

Inspiziere erst einmal als Lara Croft die Umgebung im Lüftungsschacht, Dein Inventar, das Du herübergerettet hast aus "Getto" und Dein Notizbuch - Du findest, dass alle Aufträge im Notizbuch vermerkt sind, ebenso die Codes und Adressen, die Lara geflissentlich aufschnappt. Hilfreich?

Nun finde Dich in dem kleinen Labyrinthabschnitt, der Dir bis jetzt unter dem Louvre zur Verfügung steht, erst einmal auf einem der beiden Wege (entweder von unten schwimmend die Leiter hoch oder vom Gangsystem her aus der anderen Richtung) bis zu dem Ventilrad zurecht, das Du drehen willst - Lara sagt Dir, dass sie noch nicht genügend Energie besitzt. Also geh wieder Energiesammeln an drückbaren Objekten.

Unsere Aufgabe hier wird also sein, 6 Ventilräder zu drehen, damit sich jedes Mal ein rotes Licht an dem Maschinenpult im Zentralraum unseres Labyrinths in grün verwandelt.

Dazu zuerst einmal bis zu diesem Maschinenpult. Geh um das Wasserfallloch in der Mitte, spring aber nicht hinein - das ist jetzt noch tödlich. Du entdeckst an der Wand ein Rohr nach oben, das Du (Lara erklärt's) hochsteigen kannst, Oben um die Brüstung, den Schalter betätigen. Damit löst Du ein Ventilatorrad nahe bei.

Nun den Weg zurück nach unten zum Wasserfallloch, links in den Tunnel, wo Du zu diesem Ventilatorrad kommen wirst. Beweg es zweimal und Lara wird Kraft gesammelt haben, um die Ventilräder für die Maschinenpultanzeigen zu drehen. Das kannst Du gleich austesten, indem Du durch die nun freie Lücke im Ventilatorrad kriechst (Goodie) und weiter hinten, ein Fass hinunter, ein weiteres Ventilrad findest, das Du nun erst einmal umlegst für Schalter 3.

Jetzt wieder aus dem Ventilatorradtunnel heraus, zurück durch den Zentralraum zu dem ersten Ventilrad, wo uns Lara erklärte, dass sie Energie braucht. Drehe nun auch dieses Rad für Schalter 5 (den zweiten Knopf auf "grün").

Zurück zum Zentralraum mit dem Maschinenpult - nun noch einmal das Rohr an der Seite nach oben auf die Galerie um den Raum. Rundherum und mach nun Deinen Weg aufwärts. Die Details sind etwas tricky, aber im Prinzip selbsterklärend. Die Wandhakenleitern höher, von Galerie zu Galerie, oben angekommen - über die Mittelstege über den Wasserfall mit gedrückter Gehen-(Shift-)Taste - drehst Du zwei weitere Ventilräder, um erstens den unteren Kanalabschnitt zu fluten (für später) und zweitens insgesamt zwei weitere rote Lichter am Maschinenpult von rot auf grün zu stellen. Nummer 6 und 1.

Der untere Kanalabschnitt ist geflutet. Wir können also zurück nach unten den Weg über die Wandhakenleitern, die Balancierbalken und das Rohr bis ganz unten. Vielleicht hast Du auch in dem einen kleinen Gang noch Munition gesammelt.

Nun unten tauchen.

Du folgst dem Weg die Richtung entlang, die sich offen ergibt - es gibt nur einen Weg beim Tauchen. Lara hält eine Minute lang die Luft an unter Wasser. Das reicht allemal, um diese kurze Tauchstrecke zu bewältigen. In dem zweiten Kuppelochttunnel - analog dem mit dem Maschinenpult mit den sechs Leuchten (4 sind ja schon grün) erwartet Dich eine diesmal nicht allzu komplizierte Aufgabe. Steige wieder analog an Leitern, über Rohe und Planken hangelnd und einem herunterhängenden Laufgitter hoch, bis Du die zwei restlichen Ventile (4 und 2) umgedreht hast. Den kleinen Sprung zum zweiten (oben) schafft Lara auch locker (mit Ctrl).

Damit wären alle sechs Lichter grün. Der Wasserfall oberhalb des Maschinenpult schaltet sich ab. Wir können jetzt also durch sein Einstiegsrohr diesen Teil des Lüftungsschachtabschnitt unter dem Louvre verlassen

Dazu müssen wir zurück nach oben im Kuppeldomschacht über dem Pult mit den sechs nun grünen Lichtern. Es gibt den Weg zurück in den Pultschacht über das Tauchen zurück oder, vom sechsten Schalter zurückgesprungen, hinter das Stahl-Gitter gekrochen, die Schräge zurückrutschen in den ersten Kuppeldom - beide Wege schicken Dich aber die ganze Klettertour wieder nach oben im Schacht über dem 6-Grünlicht-Pult.

Einfacher ist der Weg vom 6.ten Schalter zurückzuspringen und von dem nach unten gewinkelten Gitterrost mit Anlauf und Ctrl im Springen hinüberzuspringen an die letzte Plattform, die zu der Tür führt in diesem Kuppelschacht. Durch diese Tür gelangen wir auf gleicher Höhe in den ersten Kuppelschacht zurück, können über den Laufsteg balancieren und springen nun in die nicht mehr wasserfallversperzte Röhre und betreten den letzten Spielabschnitt im Lüftungsschacht des Louvre, den Boiler, den wir nun mit unserer Sprengladung zerstören müssen.

Am Rand warnt uns Lara, dass es nach Öl riecht. Hinuntergleiten lassen und über die Brüstungen (Leitern hoch) - ich wählte den Weg links entlang - die Boiler inspizieren - mit einem guten letzten Sprung kommst Du auf die Plattform mit den zwei Boilern. Laras Kommentar sagt Dir, dass Du Dich an der Karte orientieren sollst. Du wirst sie freilich nicht im Inventar ansehen können, sondern sie - Handsymbol - am Boiler benutzen, womit Du die Sprengung auslöst. Einige Sekunden Zeit für einen Back-Flip ins Wasser (Alt-Pfeil-zurück) und schnellstens durch den rechten der Tunnelausgänge hinaus.

Folge dem Tunnel nach links bis zur Wasseroberfläche und steige aus. Durch die Röhren gelangst Du an die Stelle oberhalb des Boiler-Raums, von der aus Du nun Dein Werk betrachten kannst. Gegenüber leuchtet uns blau der Ausgang in den Louvre entgegen.

Von dem großen herabhängenden Rohrteil vor uns gelangst Du auf die Plattform rechts (Sprung-Ctrl).

TOM von LCO beschreibt nun auf Englisch, dass man die Leiter hinunter hangeln, aber im Hangeln rückwärts springen solle, um hinter dem übersprungenen Feuer die Stahlsprossen hochzusteigen und auf die hängende Leitungs-/Rohr-Kombination zu gelangen, von der aus man den blauen Ausgang erreicht. Ich habe damit allerdings nur erreicht, dass mir Lara eine eindeutige Lektion in "Schöner-Sterben" gab - vielleicht liegt es ja an der Deutschen Übersetzung.

Jedenfalls erwies sich für mich folgender Weg als gangbar: VOR der Leiter, die ins Feuer führt, einfach auf den Kesselrest auf der ersprungenen Plattform hüpfen, von dort hochspringen und festhalten zum deckenhängenden Kabel, vorhangeln bis zum hängenden Rest des catwalk, entlanggehen, auf die Röhre zum Blaulicht umsteigen und sich in dieses hinabgleiten lassen am Ende des Lüftungsschachtlevel und diesen nun nach links zu in den Louvre verlassen.

## **Level 9 - Louvre Galerien**

Nun gefällt es Lara wieder, da es sauber zu sein scheint. Man ist im Louvre. Eile die Treppen hoch. Mindestens 2 Gardisten und eine Videokamera hindern Dich. Du kannst Dich anschleichen, sie auskicken oder benutzt wie vordem Dein ja nun schon umfangreiches Waffenarsenal. Da Du die folgende Tür noch nicht öffnen kannst, höher hinauf zum laserüberwachten Saal. Turne über die Laserschranken. Solltest Du versehentlich einmal einen Laser berühren, wird ein Alarm ausgelöst, der die Endtür schließt, sowie den Eingang, und einen Gardisten herbeiruft und die Laser löscht. Du kannst das System wieder starten, indem Du rechts vom Eingang den Schalter betätigst.

Jedenfalls musst Du vom ersten Vitrinenschrank (hinaufsteigen) auf den Sims links springen (Medipack) - von dort kommst Du mit Anlauf über die erste Schranke. Von der nächsten Vitrine mit Anlauf in dem Moment, wenn die Steiglasen unten sind, hinüber übers zweite Hindernis; und nun - wenn die wechselnden Laser aus sind, hinüber übers dritte. Hier kurz herunter von der Vitrine, aus dem Stand über die höhere Laserlücke am Boden springen und vor dem letzten Hindernis wieder auf die Vitrine (rechts) und durch die obere Laserlücke zum Ausgang springen. Tür auf, Ausgang.

Im nächsten Laserraum (Cutszene demonstriert Dir den Raum samt Gardisten darin) kannst Du durch den ersten Laser kriechen, den zweiten wirst Du zwangsläufig auslösen, den Gardisten herbeirufen und ihm nach Duell die Keycard abnehmen, die Du an einem der Türausgänge benutzen kannst.

Du kommst zum Raum mit der "Mona Lisa". Berühre ihre Laser nicht, weil sie ein Tränengas auslösen. Den Gardisten schaltest Du aus - Du wirst wohl langsam in den Handkampfmodus wechseln müssen und mit Ctrl+Richtungstasten Deine Gegner ausschalten (am besten von hinten anschleichen!) - es sind einfach auf die Dauer zuviel Gardisten und es gibt anscheinend gar keinen Munitionsnachschub. Nachdem der Raum unbewacht ist, bewege die kleine Vitrine, um Kraft zu sammeln. Nun kannst Du die große Vitrine in der Mitte so dicht wie möglich an die Stuhlreihen zur Mona Lisa hin schieben, damit Du eine Sprungposition für die nächste Aufgabe hast. Geh in Ecke rechts vorn von der Mona Lisa und löse mit der Keycard die Alarmlöser für einen kurzen Zeitraum in Ruhe. Nun Rolle, Spurt, auf die herangeschobene Vitrine (am besten von vorn) Rolle, damit Du gleich Anlauf nehmen kannst und hinüberspringen zur Mona Lisa, Dich am oberen Rand vor dem Kriechspalt festhalten und hochziehen, bevor die wiedereinsetzenden Laser das Tränengas auslösen, das Lara sonst qualvoll tötet.

Ab durch den Kriechspalt, nach rechts, wieder kriechen und die Leiter im Ventilatorraum hoch. Oben betrittst Du das Dach der Louvrehallen - aber Vorsicht, noch ein Gardist muss ausgeschaltet werden. Dann an die Boxen, die etwas wie Lüftungsarmaturen darstellen, nacheinander hochgeklettert und von dort auf den den Hof umspannenden Sims. Entlangbalancieren, an Vorsprüngen herumhängeln, kommst Du zu einem Seil, das Dich knapp, aber sicher schräg auf den rechtwinklig nächsten Dachteil bringt. Lara erklärt, nun stärker zu sein.

In Deinem Inventar sollte ja schon seit längerer Zeit das Brecheisen sein. Hast Du es versäumt, wirst Du nun eine Extra-Kletterpartie machen müssen, die Regenrinne runter, im Hof durch Türen mit Deiner stärkeren Kraft, um Dir dieses wirklich wichtige Utensil noch einmal nachzurüsten. Ich gehe aber einmal davon aus, dass Du es einfach aus dem Inventar nehmen kannst. Du folgst nun also der Dachumrandung weiter, bis Du fast um den Hof herum bist und an ein dunkles Gitter mit einer Drahttür kommst. Diese kannst Du nun (nur) mit dem Brecheisen öffnen.

Innen auf den Sims zum Kriechspalt geklettert, hinein, drinnen die Leiter runter, durch die Tunnel und die Luke runterhängeln in einen dekorierten, unbewachten Raum, aus dem Du heraustreten kannst - aber vorsichtig, ein Gardist patrouilliert hier, der gekickt werden muss. Er hält sich bei der Tür auf mit dem Kartenschloss gegenüber der am anderen Ende mit dem Codeschloss, die zu Margots Büro im Louvre führt. Dies ist die Spur Werners im Louvre, die wir jetzt zu Ende auskundschaften müssen.

Dazu gehst Du in den zweiten der jetzt rechts abführenden Räume, kickst einen weiteren Gardisten aus dem Weg und untersuchst von hier aus mit den Kontrollmonitoren (dem linken) Margots Office von innen nach dem Zahlencode für das Türschloss. Hast Du ihn gefunden (14639), kannst Du zurück zur Codeschlosstür und in Margots Büro.

Hier wirst Du jetzt noch einmal mit Margots Informationen konfrontiert, die Werner Dir im Notizbuch schon andeutet. Dass die 5 Stiche versteckte Karten enthalten, die zu den

Verstecken der Gemälde führen - weswegen ja Margot im Louvre röntgen wollte...  
Ursprünglich 5 auf Holz gemalte Kunstwerke von Pieter van Eckhardt aus dem 14./15.  
Jahrhundert bilden die Sanglyphe - das Bluträtsel, hinter dem die Lux Veritatis her war.  
In jedem Gemälde ist ein Machtsymbol - deshalb ist Eckhardt so scharf auf die Bilder.

Im Schreibtisch findest Du nun noch Margots Keykarte, die Dich weiter hinausführen wird  
bis zur Ausgrabungsstätte. Mit Margots Schlüsselkarte bewaffnet kannst Du nun die  
ihrem Office gegenüberliegende Tür öffnen, um wieder von hier oben nach unten zu  
gelangen, bis in jenen Saal vor der Mona Lisa, wo wir zu Beginn die sekundäre Keykarte  
erhalten haben und können nun nach rechts weiter mit der Keycard Margots.

Einige Gardisten schwirren hier periodisch durch den Raum. Probier tatsächlich mal den  
aus den Trailern bekannten Griff aus, Dich im Schleichmodus von hinten an die Opfer  
heranzuschleichen und sie mit einem einzigen Angriff zu eliminieren - man muss  
natürlich immer den günstigsten Zeitpunkt für einen Angriff von hinten abwarten, aber  
der Kick, Laras Knock-Out zu hören und den Schrei der Opfer, gibt einem schon eine  
tüchtige Befriedigung!

Nun - unten angekommen wirst Du nach einer kleinen Halle mit Archäologie-Utensilien  
die Ausgrabungsstätte unter dem Louvre betreten, um die Symbole der Macht zu  
sammeln.

Softwareservice Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im  
SHOP!

## **Level 10 - Ausgrabungsstätte**

Betritt das Areal der Ausgrabungsstätte, orientiere Dich ein wenig, dann rechts  
geradeaus weiter, bis aus dem ersten Aufenthaltshäuschen ein Gardist herauskommt. Du  
lässt ihn natürlich nur so nahe heran, dass Du ihn mit wenigen Ctrl-Kicks fertigmachen  
kannst. Bekomme seinen K2-Impactor. In seinem Häuschen findest Du einen  
Mechanismus, der Ausgrabungsstätteneingänge vorbereitend beleuchtet, Dich im  
Gelände orientiert und die Belüftung einschaltet für das einwandfreie Funktionieren aller  
Lifts..

Weiter - wieder heraus - wartet am Zelt mit den Desktops noch ein weiterer Gardist,  
diesmal nicht mit Elektroschocker, sondern mit Pistole. Im Nahkampf kein Hindernis - Du  
erhältst nun endlich wieder Munition für Deine Waffen. In dem zweiten Häuschen nahebei  
informierst Du Dich am Computer über die Nephilim, erfährst, dass sie als Nachfahren  
der Menschen und Engel in biblischen Zeiten in der heutigen Türkei lebten, ihre Gestalt

verändern konnten und ausgerottet wurden. Aus dem Laufwerk des rechten Computers erhältst Du eine Kopie eines der Symbole.

Nun kannst Du eigentlich zu dem im Häuschen in Betrieb genommenen Röntgengerät gehen, das sich im Areal zwischen den beiden Häuschen hinter einem großen Tor in einem geschlossenen Saal befindet. Betätige solange die Hebelvorrichtung und durchsuche die Ausgrabungsstätte mit dem Gerät nach Spuren, bis Du das nächste Symbol gefunden hast. Es wandert nach anklicken ebenfalls in Dein Inventar.

Nun zum Inneren und tief gelegenen Abschnitt der Ausgrabungsstätte, welche uns den Eingang zum nächsten Abschnitt freigeben wird. In der Gasse, durch die wir die Ausgrabungsstätte in Richtung auf die beiden Häuschen betreten haben, befindet sich ein Loch im Zaun, durch das wir uns nach unten begeben. Über verschiedene Leitern, Balancierbalken und Holzetagenbretter gelangen wir allmählich bis ganz nach unten auf den Grund der Ausgrabungsstätte. Ein Bad-Guy muss von uns noch getötet werden. Dann müssen wir nach oben auf den Mittelteil der Ausgrabungsstätte hinauf. Dazu habe ich die Leiter rechts, wenn man vor dem zentralen Gerüst steht, benutzt, um an eine Kletterwand zu gelangen, die knapp (schnell, bevor die Kraftreserve zu Ende ist) auf eine Plattform führt. Von hier hangeln wir uns am Unterteil der hinüberführenden Strebe auf die gegenüberliegende Seite. Wieder zügig, der Balken der Kraft reicht gerade bis zu der gegenüberliegenden Plattform. Von hier über die hängende Holzbrüstung auf den obersten Gang, der uns in der Mitte zum Eingang in den nächsten Level führen wird (links). Betrachte die Kreisöffnung dorthin schon einmal - wir müssen sie aber erst einmal mit Hilfe eines Funktionsmechanismus öffnen. Um an diesen zu gelangen, fahren wir zuerst einmal den Fahrstuhl mit dem Schalter an die etwas tiefer gelegene Position des Öffnungsmechanismus. Dann gehen wir wieder zurück den Weg, lassen uns auf die Holzplattform hinunter, dann auf die Steinbrüstung am Ende der Hangelstrebe. Von hier können wir jetzt auf diese tiefer gelegene Etage des Mechanismus gelangen, den wir ja schon vorher aus allen Positionen deutlich blinken sehen konnten. Da Lara bei dem Versuch, vorwärts auf die Fahrstuhlplattform hinüberzuspringen, automatisch an die Hangelstrebe geklettert ist, habe ich noch einmal abgespeichert und einen Rückwärtssprung hinüber gemacht. Da dies auch auf Anhieb klappte, konnte ich mich mit Lara nun wieder einem typischen Rätsel widmen.

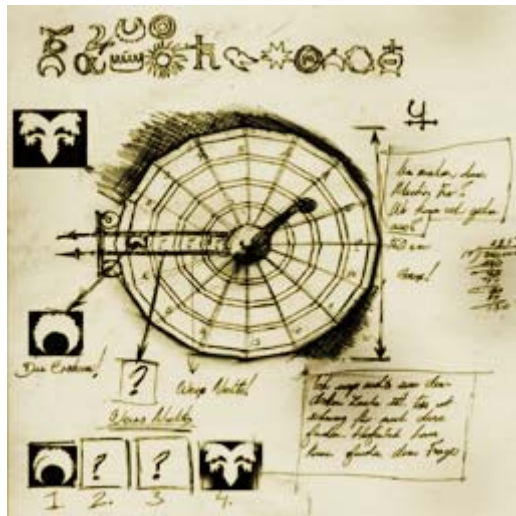
Betrachte den Mechanismus aus der Nähe. Es sind vier Symbolkränze, von denen Du jeden auf das korrekte Symbol richten musst, um den Eingang oben zu öffnen. Es gibt einen Hebel, der die Symbole bewegt an diesem Mechanismus. Du musst allerdings zuerst jeweils drei Symbolringe blockieren, damit Du mit dem Hebel jeweils den verbleibenden Ring auf das richtige Symbol stellen kannst. Um jeweils drei Ringe zu blockieren, gibt es vier Schalter rechts um die Ecke, die Treppe hoch. Erledige das Feststellen der drei jeweils verbleibenden Ringe hier der Reihe nach, indem Du anfängst mit Ring 1 - und dazu die Hebel 2, 3, und 4 (von links) nach unten drückst. Entsprechend - um Ring zwei zu drehen, musst Du also dann Hebel 1, 3 und 4 in die Untenposition bringen und 2 nach oben. Auf diese Weise kannst Du alle vier Ringe auf das jeweils korrekte Symbol stellen, wenn Du jedes Mal entsprechend nach dem Hebelstellen zum Mechanismus gehst und dort mit dem Symbolhebel das richtige Symbol positionierst.

Es müssen folgende Symbole auf der Mechanismusscheibe eingestellt werden:

1. Mond
2. der umgekehrte Mensch (eines der bereits gefundenen Symbole)
3. Kreis (mit Außenring)
4. Insekt (Krebs oder Skorpion)

Im Prinzip siehst Du die korrekten Symbole auch noch einmal in der richtigen Reihenfolge vor Dir, wenn Du den ersten der vier Schalter umlegst - notier Dir am besten die

Symbolfolge... smile. Du kannst ja auch in Werner's Notizbuch nachsehen für die Orientierung (entsprechend ergänzt um die gefundenen zwei Symbole):



Hast Du alle Symbole richtig positioniert, sollte sich der Eingang zum nächsten Level oben auf der Kreisscheibe öffnen. Du musst nun also wieder über die Fahrstuhlplattform hinüberspringen, hochsteigen und gelangst von der obersten Etage aus in den nächsten Level, indem Du Dich in die geöffnete Kreisscheibe hinablässt in die Grabstätte der Urahn.

## Level 11 - Grabstätte der Urahn

Dem Tunnel folgen und hinunterlassen bis wir zu der Kamerafahrt kommen, die uns unsere bevorstehende Abstiegskletterpartie beschreibt. Vorsichtig hinunterblicken - nicht schwindlig werden - unser precision ordeal jumping (Präzisionssprungtortur)!

An die Kante hängen, nicht links/rechts, sondern nach unten klettern auf die Plattform. Von dort auf den Balken springen (Ctrl) und in die Nischöffnung. Vorsichtig nach unten absteigen bis zur zerstörten Brücke, die wir schon von oben sehen konnten. Sprung auf die andere Seite, Medipack, Kill. Sprung zum einzig wasserspeierfigurenfreien grünen Sockel. Von ihm links weiter auf den nächsten Wasserspeier, um ihn herumhangeln, hinabgleiten lassen auf die Sandsteinbrüstung. Hinabklettern in die Aushöhlung. Nach rechts springen auf die Steinplattform. Hinüber zum Holzbalken mit dem (ersten) Schalthebel, der die unteren Abstiegsplattformen herausfahren wird. Bis zur tiefsten jetzt herausgefahrenen Plattform hinabgleiten lassen. Dann unten, dem Ritter ausweichend, in die Öffnung kriechen, den Hebel umlegen - die alten Steinplattformen fahren hinein, neue (nach oben) heraus. Dem Ritter wieder ausweichen, zur ersten Plattform hochziehen, notfalls kann man den Ritter betäuben für eine gewisse Zeit. Nun die Aufstiegsspringpartie hinauf zum nächsten Hebel. Umlegen. Die Luke unten am Boden öffnet sich.

Also wieder zurück hinunter. Jetzt müssen wir uns aber wirklich einmal vor dem Ritter in Acht nehmen, da er uns sonst vielleicht noch in die Luke folgen wird. Im Korridor rechts kannst Du Kraft sammeln, indem man die Tür eintritt. Sammle mal eben noch die Pumpgun mit Munition ein... !!! Nun zurück durch den Korridor, Cut, zu der Tür, die Du mit grad gesammelter Kraft nun öffnen kannst.

Der spiegelnde blitzende Saalkorridor ist auf beiden Seiten mit den Tomb-Raider-typischen Dartpfeilen bewaffnet. Beachte dies für den nun folgenden Sprint zur entgegengesetzten Tür. Nachdem Du den Hebel am Eingang umgelegt hast, bleiben Dir 15 Sekunden Zeit, den Korridor hinunter bis zur Ausgangstür zu sprinten, durch die

Dartpfeile und über die nun herausfahrenden Spießfallen an den Zwischentüren. Im Sprint gut? Zeig es mal... smile

Danach verlässt Du durch die nächste Tür die Grabstätte der Urahnen, wenn ich auch lange gerätselt hab, warum der savegame "Grabstätte der Urahnen" heißt - für mich war es eher Konditions-, Ausdauer- und Geschickstraining.

## **Level 12 - Halle der Jahreszeiten**

Die Halle, die Ihr nun betretet, bildet den Ausgangspunkt für das Sammeln von vier Kristallen der Elemente: Wasser, Feuer, Erde und Luft. Dazu müsst Ihr in der Mitte an der Scheibe mit den vier Tretsymbolen jeweils ein Element auswählen, dessen Kristall Ihr gerade erlangen wollt. Jedes Mal wartet eine andere, zumeist komplizierte, Spielaufgabe auf Euch. Nachdem Ihr den Sockel des entsprechenden Elements betreten habt, öffnen sich auf der zugewandten Seite drei Türen. Ihr müsst nun durch genau die Tür mit dem Symbol gehen, das ihr eben gerade ausgewählt habt. Geht Ihr durch eine der anderen, seid Ihr falsch und müsst über einen abenteuerlichen Weg zurück, den ich zum Glück nicht gehen musste. Der Ritter in der Halle der Jahreszeiten verhält sich ruhig, solange ihr Euch ihm nicht zu sehr nähert.

Begonnen habe ich mit dem

### **Element Erde - sublevel "Zorn der Bestie"**

Sobald Ihr die Halle betretet, beginnt der Boden einzustürzen. Die Bruchstücke fallen ziemlich tief, so dass Ihr davon ausgehen könnt (ein paar Mal ging es mir auch so), das Lara diesen Sturz nicht überlebt. Die stehengebliebenen Bodenstücke sollen Euch zum Hinüberspringen bis zu der Tür am entgegengesetzten Ende der Halle, wo Ihr dann das Kristall bekommt, helfen. Braune Bodenstücke stürzen sehr schnell ein, bei den grünen dauert es etwas länger - aber Ihr könnt in der Regel damit rechnen, dass die Bodenstücke kurz nach Betreten abstürzen und Ihr also den ganzen Weg zügig "am Stück..." durchlaufen müsst. Es gibt allerdings auch einige Fixpunkte, in Ecken etwa, wo ich Lara erholen ließ und zwischenspeicherte - sonst hätte ich es wohl auch nicht geschafft.

Ich habe folgende Route gewählt, die ich nur annähernd beschreiben kann: Links nach unten und voran über die Bruchstücke bis gegen ein Drittel Tiefe der Halle, von dort nach rechts, wo sich ganz am Rand eine sichere grüne Platte vor der braunen Balancierkante am rechten Hallenrand befindet. Hier konnte ich das erste Mal abspeichern. Nun über die Balancierkante, an die Wand gepresst mit dem Rücken - die Kante bricht erst ab, wenn Ihr ruhig drüben seid. Auf dieser grünen Stelle lohnt es sich vielleicht noch einmal zwischenzuspeichern. Nun kommt ein längeres Stück, das Ihr in einem Zug erledigen müsst. Es geht jetzt wieder auf die linke Hälfte der Halle, schnell springen bis zu der grünen Platte direkt unter der Zieltür. Hier könnt Ihr noch einmal speichern. Dann unter der Kante des Zielendes der Halle entlang bis in die äußere rechte Ecke, wo es noch ein savegame lohnt, denn von nun an müsst Ihr die ganze verbleibende Partie bis zur Tür am Stück durchlaufen/-springen. Springen ist eine gute Hilfe, um von sich gerade lösenden Platten noch weiterzukommen. Kurz vor der Tür ist noch eine Falle, so dass Ihr kurz vorher bis zur Steinkante der Tür springen solltet.

Nun könnt Ihr das Kristall und die Goodies aufnehmen. Die Halle wandelt sich jetzt in eine bodenbesetzte Halle mit einem rätselhaften Loch in der Mitte, in das ich lieber nicht steigen wollte... smile. Eine Reihe Ritter mit Flammenschwertern machen Jagd auf Euch und schießen Flammenladungen ab. Falls Ihr nicht schnell genug ausgewichen seid, helfen Euch die beiden Wasserstrahle an den Enden der Halle sehr. Um aus der Halle "Zorn der Bestie" wieder zurückzugelangen, müsst Ihr nun die beiden Schalter je in der

Mitte der Längsseiten betätigen, wonach sich die Ausgangstür öffnet und Ihr wieder in die Halle der Jahreszeiten gelangt. Als nächstes Element wählt ich

### **Element Feuer - sublevel "Zuflucht des Feuers"**

Wenn Du das Feuerkristallsymbol auswählst, öffnen sich wiederum drei Türen. Betritt durch das Feuersymbol (also rechts) den Walk und zieh den Hebel, damit sich dann die innere Tür zu dem Feuersymbol öffnet. Hier den Hebel für die Halle der Jahreszeiten "Feuer" ziehen und den sublevel betreten.

Die Aufgabe ist relativ einfach. Schnell über die geschützten Bumper springen in Richtung auf das Hallenziel - den Feuerkristall vorn in der Hallenzieltür. Manche Bumper (ich vermutete braune) verschwinden beim Betreten naheliegender. Am Beginn diese Symbolbumper (nach dem Feuerpumpzauber vom Beginn) fahren hoch und stoßen Feuer aus, wenn Du sie betrittst. Wenn Du aber mit einem hoch fährst, bekommst Du einen guten Schubschwung um weit genug zu springen... smile. Jedenfalls musst Du von Bumper zu Bumper springen, wobei einige auch kurz nach Betreten verschwinden - speichere eben auf mehreren Slots öfter mal zwischen. Dann kommst Du heil zu der Endstelle, wo Du nun den Feuerkristall aufnimmst. Wende Dich zurück und betrachte, welche Bumper Dir noch zur Verfügung stehen, damit Du heil an den Ausgang kommst. Sobald Du bei den letzten (und nun für Dich ersten) Plattformen bist, erscheinen in der Luft neue Felder, über die Du Deinen Weg zurück antreten kannst. Benutze sie, Du kommst bis zum Eingangsufer auf ihnen. Und hier wählst Du am besten die Felder, die nicht mit Feuerrinnen markiert sind, damit Du nicht noch Dein heißes Wunder erlebst, bevor Du wieder heraus bist.

Also mit dem Feuerkristall zurück in die Halle der Jahreszeiten. Ich wählte als nächste folgende Halle:

### **Element Luft - sublevel "Odem des Hades"**

Nun zum Hades. Die Aufgabe scheint ebenso einfach lösbar. Betrachtetest Du die Halle, siehst Du Dein Ziel wieder im Vordergrund. Das Luftkristall liegt wieder auf der gegenüberliegende Hallenseite. Die Pfähle in der mittleren Hadeshöhle können Dir den Weg dorthin bahnen. Dazu musst Du sie natürlich erst einmal an die Position oben bringen. Es gibt rechts einen kleinen Raum mit dem Schalter dafür. Drück also einfach die Wand ein, sammle Goodies und benutz den Schalter.

Nun zum Sprungteil. Die Pfähle bewegen sich natürlich in Unregelmäßigkeit hin und her. Die Winde von den Luftköpfen sollen (so Tom) angeblich gefährlich sein. Mir ist nichts passiert. Man muss wohl auch eben schnell weiterspringen. Reaktionszeit? Für den Hinweg habe ich die Route rechts im Halbkreis gewählt, für den Rückweg die links (also vom Ziel wieder rechts). Es ist einfacher, als man denkt.

Zurück in der Halle der Jahreszeiten? Speichern nicht vergessen!

Nun kommt also die letzte Aufgabe: Neptun - der Wasserkristall

### **Element Wasser - sublevel "Halle des Neptun"**

Du betrittst wieder über das richtige Symbol, das vierte und letzte mit den drei Wellenlinien für Wasser, diesmal also durch den rechten Eingang, weil das Wassersymbol hinten rechts ist, Hebel ziehen - Weg zur Mitte ist frei, in der Mitte den Hebel ziehen - die Halle des Wassers. Ein neuerlicher flammenschleudernder Ritter empfängt Dich, Du weichst ihm am besten über den Rundgang in der Mitte aus, um an den Tauchpunkt hinten zu gelangen (auch gut, falls er Dich doch erwischt hat). Hinab, unten schnell den Schalter umlegen und wieder zurücktauchen, kannst Du nun in das Becken in der Mitte

tauchen, da es nun mit Wasser aufgefüllt wird. Hier entdeckst Du bald den Durchschwimm in der Ecke, wo der nächste Schalter Dir den weiteren Weg freigibt.

Nun kannst Du durch die nun offenen Öffnungen tauchen, vielleicht vorsichtig Medipacks, sammeln, jeweils zurück zum Luftholen, nimmst Du dann den langen Weg durch die Stachelfallen in Angriff an dem Eingang mit dem orangenen Symbol. Der schwerste Abschnitt ist der letzte, da hier die Stacheln noch stärker kommen. Sieh zu, dass Du immer einen seitlichen Weg, also nie gerade senkrecht oder waagrecht, schwimmst. An dem letzten Gitterdurchschwimm noch mal zwischenspeichern, dann durch die letzten gefährlichen Stacheln, gleich nach rechts weg, zum Luftholen und dann zurück, geradeaus in den Schacht, wo Du unten schon den Wasserkristall siehst. Nimm ihn Dir, und die Kreisfalle über Dir öffnet sich, so dass Du wieder zum Luftholen nach oben tauchen kannst. Unter dem Wasserkristall ist noch ein Schalter, der Dir den Weg unter dem Gargoyle oben öffnet, wo Du wieder zurückgelangst auf dem Anfangsweg zum Feuerritter vom Beginn. Schnell durch und in der Halle der Jahreszeiten erst einmal abspeichern, mit neuer Gesundheit.

Und nun zum Abschluss die vier Kristalle in dem offenen Eingang in die vier Nischen setzen. Die Schlösser an der Holztür werden geöffnet. Wer glaubte, der Level sei damit zu Ende, darf sich ärgern, denn jetzt geht's erst noch einmal los.

Jetzt dürfen, müssen wir sogar, durch eine der falschen Türen gehen, um in das Untergeschoss zu kommen. Hier erst kommen wir an das Obskura-Gemälde unter dem Louvre.

---

Zieh also einen falschen Hebel und gelange nach unten. Nach dem Rutsch runter erwarten Dich zuerst einige Geschicklichkeitsaufgaben. Ich habe den Weg rechts gewählt, also zuerst durch die aufklappenden Messer, immer diagonal mitten zwischen ihnen durch; dann bei den den Weg längs blockierenden Scheren dicht dahinter stellen und wenn sie nach vorn schnappen mitspringen, um in der vorn offenen Lücke zu landen. Am Bumper kann man, wenn er unten ist, bis an seine Kante treten - dann entweder Sprint oder Sprung und weiterlaufen, aber nicht zu weit, um nicht ins Loch zu fallen - weiter links an dem Messerkarren auf Rollen vorbei, schnell laufend, über den Graben und am besten gleich links die Tür benutzen, gelangst Du über eine Wendeltreppe und Türen mit einem Schalter in eine große Halle, wo wir nun zuerst an den vier Kristallsymbolen der vier sublevel Schalter umlegen müssen.

Beginne links, die Brüstung entlang, am ersten Symbol. Danach zurück und rechts die Leitern runter. Ersteige in der Mitte die runde Plattform, das vierte Symbol ist noch versiegelt. Finde die Kette, über die Du zur Plattform gegenüber hangelst. Von hier die Leiter hoch, mit Blackflip auf die Plattform dahinter und hoch zum zweiten Symbol. Wieder runter, zurück auf die Plattform in der Mitte gesprungen, diesmal eine Etage höher. Hier findest Du wieder ein Seil, das Dich zu einer Leiter bringt, von der aus Du an das dritte Symbol kommst. Der Mechanismus wird noch ein Stück weiter aktiviert. Nun ist das vierte Symbol in der Mitte unten frei. Du legst also Deinen Weg rückwärts zurück und begibst Dich wieder auf die mittlere runde Plattform, um das vierte Symbol einzuschalten. Nun sind aber auch alle Waffen gegen Dich gerichtet. Um Dir nun Deinen Weg zu bahnen, musst Du zum Beispiel im richtigen Moment über die rotierenden Messerblätter springen. Dir rotierenden Fallen sind mit dem richtigen Timing zu bewältigen. Speichere ggf. ab und zu zwischen, um einen Sprung zu wiederholen. Du musst also wieder nach unten, um von dort die Leitern hochzusteigen zu dem Eingang, von wo Du gekommen bist. Hier legst Du wieder den Schalter um, damit Du zurück kommst in die Unteretage der Halle der Jahreszeiten. Hier nimmst Du nun wieder Deinen Weg rechts zurück, über den Graben, durch die Steinklotzfalle, zwischen den schneidenden Blättern und den auffallenden (links Goodies). Vorbei an der Stelle, von der

Du gekommen bist, noch einmal durch von oben schneidende Blätter, links durch die Tür hinaus in die Halle der Jahreszeiten. Hier haben sich jetzt Steinsokkel an den Stellen hochgefahren, wo früher unsere Symbole gewesen sind. Auf den tiefsten kannst Du Dich hochziehen, oder vom grünen Felsen springen, und dann springst Du, wenn sie tief genug sind, von Sockel zu Sockel, bis Du Dich auf die Metallrundung oben hochziehen kannst. Es gibt hier einen nicht runden Weg auf die umrundende Brüstung. Lauf sie ganz herum (Ritter brechen aus den Wänden - wieder nicht zu nahe an sie herantreten), um eine Etage höher zu gelangen. Hier rennst Du nun herum, bis Du zu der Lücke kommst, oberhalb derer sich ein Schalter befindet, zu dem Du hochklettern kannst. Lege ihn um und mach Deinen Weg zurück zu der sich nun geöffnet habenden Tür, wo Du zuerst Goodies findest, dann eine Steinwand einschiebst, um Kraft zu sammeln und noch mehr Goodies zu finden.

Nun kommt eine schwierige Kletterpartie. Vom Schalter aufwärts - Du schaffst dies nur, wenn Du unten den Stein eingedrückt hast, um Kraft zu sammeln - die Decke hoch, an einem kleinen Sockel, nachdem sich Lara umgewendet hat links, noch mal Kraft sammeln, dann bis an die Kante, wo sich Lara im Innenraum der Deckenkuppel hochziehen wird. Links abspringen. Es ist ein Hasard, aber zu schaffen. Also kommt nun die Halle, wo wir das Obskura-Gemälde bekommen werden. Betritt die Halle und Lara wird sich umsehen, eine Inschrift auf Latein entziffern, die sagt "Sehet die Wahrheit durch den Geist des Hüters" (Ultra vigilis umbram ecce veritas). Daraufhin schwebt Bruder Obscura herein, der vernichtende Schläge austeilt. Wir können ihm ausweichen, indem wir uns in die Kriechposition begeben. Die Statuen im Rand der Mitte lassen ein fluoreszierendes blaues Licht aufleuchten, das kennzeichnet, dass an der jeweiligen Statue das Gemälde der Obscura zu erlangen ist. Dazu müssen wir aber unseren fliegenden Geist (der bei mir enorm viel Power aus der Grafikkarte rausso) kurzzeitig ruhigstellen. Zieh Deine Waffe, nachdem Du die Goodies auf dem Boden in Kriechposition aufgesammelt hast. Schieß auf ihn aus der Hocke lang genug und er wird für 3-4 Sekunden ruhig schweben. Nur in dieser Zeit kannst Du ihn überlisten und das Obskuragemälde aus der aktiven Statue, vor der Du dann natürlich stehen musst, nehmen. Mich hat diese Spielstelle 2 ganze Tage gekostet, also wünsche ich Euch viel Glück.

Danach wieder in Kriechposition, heraus aus der sich nun geöffnet habenden Tür. Die Treppe runter und den Level verlassen.

Ab nun kommt noch - wie immer bei Lara Croft - ein Fingerfertigkeit-, Geschicklichkeits-, Konzentrations- und überhaupt kick-the-ass-Abschnitt. Sobald Du bis ins Wasser gekrochen bist, dürfte Ghosty in seine Museumshalle zurückgekehrt sein. Du verlässt durch die gegenüberliegende Tür diesen Level und findest Dich wieder in "Grabstätte der Urahn", diesmal aber unter Wasser, damit Du Dir die zermürbenden Klettereien vom Abstieg ersparen kannst. Schwimm/tauch also gleich nach oben, durch die Halle, von der aus wir den Abstiegslevel "Grabstätte der Urahn" betreten haben, findest Du noch ein Luftloch, zum Erholen, bevor Du auch diesen Level wieder verlässt und diesmal im archäologischen Ausgrabungsteil wiedererwachst. Diesen verlässt Du nach Sprung auf Kiste, Hochziehen, nach rechts durch die Tür in die

## **Level 13 - Belagerte Galerien**

Aber jetzt kommt erst der eigentliche Geschicklichkeitsteil.

Du siehst also gleich in einer kurzen Cutszene, nachdem Du den ersten Gegner im Louvre wieder entweder umschlichen oder gekillt hast, wie Sniper in den Louvre eindringen. Sie schwärmen aus zu Sektor A9. Sie werden Deine Gegner sein in dem wirklich kurzen Spielabschnitt, der nun folgt und Dich zu Werner von Croys Appartement zurückführen soll, um eine Spur zu verfolgen - die vom nächsten Opfer des Monsters nämlich, Mathias Vasiley in Prag.

Also nun erst einmal durch die "belagerten" Hallen mit den Snipern durch - kille sie alle, am besten mit der neuen Pumpgun (genug Munition hat sie allemal - aus der direkten Distanz sind sie besonders niedlich zu killen) - bis Du wieder oben im Korridor vor Margots Office bist. Das einströmende Gas tut seine Wirkung, also suche die Gasmasken, auf die Dich die Cutszene aufmerksam gemacht hat. Sie sind im zweiten Büro rechts. Nimm sie und Lara wird jetzt auch endlich die Sprintfunktion innehaben.

Setz die Maske auf, sobald Du keine Luft mehr zu bekommen scheinst. Nun nimm Deinen Weg wieder nach unten. Unten angekommen im Anlauf zwei weitere Sniper aus dem Weg geräumt und nach links (durch die Tür). Weiter, den nächsten Sniper killend, und durch die Halle hinab, weitere Sniper eliminierend, durch die kleine Holztür, nicht ins Klo, sondern in die entgegengesetzte Richtung, gelangst Du bald an die schönste Cutszene (meines Empfindens nach) des bisherigen Spiels.

Nun wird Lara Croft Bekanntschaft ihres - wie mir scheint - unausstehlichen kleinen neuen Gefährten machen. Aber er erweist in einem gewissen Sinn mit seiner nun demonstrierten neuen Waffe Teamgeist. Lara trifft Bouchard wieder, der ihr endlich berichtet vom neuesten Mord des Monsters an Mathias Vasiley in Prag. Daraufhin findet sich Lara Croft wieder in

## **Level 14 - Von Croys Appartement**

Nutze die coole Appartement-Athmosphäre, um Dich in den einwandfrei gerenderten 3D-Grafiken einmal umzusehen. Am Computer findest Du Hinweise auf die Lux-Veritatis, über die Treppe hoch ins Schlafzimmer des Herrn von Croy weitere Hinweise auf die Cabal. Lux Veritatis waren im 12. Jahrhundert aus den Tempelrittern hervorgegangen, um gegen das Böse zu kämpfen, bis sie 1445 Eckhardt, den dunklen Alchimisten, vernichteten. Aus den Cabal kamen im 13. und 14. Jahrhundert 5 Alchimisten und Verschwörer, die Eckhardt ermordete. Cabal und Lux Veritatis wurden erbitterte Gegner. Aber was war nach Eckhardt's Verschwinden im Jahr 1445. Eine neue Spur... smile (Du hast natürlich neben dem Computer den Hinweis auf die Sanglyphe gefunden...) - also die 5 metallischen Teile sind die Symbole in den Gemälden der Finsternis...

Nun kannst Du wieder nach unten gehen, überall - oben wie unten - Goodies in Firm von Munition aufsammelnd. Wenn Du den Revolver nimmst, wird der Bad-Guy erscheinen. Du bringst ihn mit ein paar Schüssen (nahe Distanz) zum Flüchten. Nun heraus durch die Wohnungstür, die vorher mit Laser versperrt war, in den Korridor, den er uns geöffnet hat, wo rechts und links weitere Laserfallen sind. Betreten = Explosion und Lara ist tot. Versuchs vielleicht erst einmal an der Tür rechts mit dem roten Schild, falls Du noch nicht in den offenen Raum vom Korridor willst, um Dich dem Bad-Guy zu stellen, welcher Dich nicht nur beim Goodies sammeln behindern wird, sondern beim weiteren Vorankommen in von Croys Appartement. Um rechts in den rot gezeichneten Raum zu kommen, musst Du allerdings erst einmal Kraft sammeln. Wo macht man das besser als auf der Toilette... kleiner Scherz... smile. Naja, Lara tritt einfach die Tür unter der Appartement-Treppe ein, betritt das WC, sammelt dort noch einmal Munition, vielleicht hoch ins Schlafzimmer des Archäologen-Professors? Dann schnell mal eben zu der Rot-Schild-Tür. Hier vor dem Laser noch Goodies gesammelt, kannst Du nun das Zimmer betreten, das als einziges offen ist vom Korridor hinter dem Wohnungsausgang.

Sammele so viel wie möglich Goodies. Bist Du an einem bestimmten Item - bei mir war's der Schrank - erscheint wieder Bad-Guy, diesmal bricht er durch die Wand. Du musst ihn nun mit Deiner Munition vertreiben, Waffe und vertreiben! Dann kannst Du seinen Korridor betreten und weitere Goodies sammeln. Hier bekommst Du auch ein sehr gutes Gewehr im Korridor geschenkt - damit wird's beim Kämpfen wesentlich schöner... smile. Zück es doch gleich einmal...

Aber Du brauchst es jetzt noch nicht. Geh durch die nun geöffnete Korridortür in den eben noch Laser-verschlossenen Abschnitt. Drei weitere Laserfallen - tief, hoch, tief. Ich stellte mich rückwärts zur ersten und sprang mit einem Back-Flip gleich über tief und hoch, die ersten beiden; dann noch einmal Back-Flip über die dritte (tief) und die Sache ist gegessen. Beim Betreten des rechten Korridorabzweigs zeigt Dir die Kamerafahrt die Laserfallen und das Haus bricht in einer Explosion zusammen.

Nun lass Dich rechts die Treppe runter, bis Du eine Etage tiefer bist. Für ein weiteres Goodie (Medpack) kannst Du noch mal ganz nach unten steigen, musst aber zurück in die mittlere Etage, um nun hier in den Korridor abzubiegen, der nach links führt.

Mr. Bad-Guy wartet hinten am Ende des Korridors. Du musst Dich zu ihm durcharbeiten. Sobald Du eine Laserfalle passierst, wird sie aktiv. Dann geht's eben nicht mehr zurück. In der Mitte kannst Du noch schnell eben Goodies einsammeln. Dann zu Mr. Bad-Guy. Durch die erste der Laserfallen nach den Goodies und schießen - dann stirbt auch Mr. Bad-Guy. Er wird Dir den Ausgang auf die nun folgende Cutszene freigeben und Dich wieder mit Bouchard begegnen und Dir sein Cell-phone vorführen. Außerdem einen Ausweis von Vasiley. Bouchard konnte Dich hier also nicht festsetzen.

## Level 15 - Tatort des Monsters

Nun bist Du also in Prag, wo Schnee um Dich herum ist. Schön die Natur - nicht wahr?! Wenn Du Dich aber umsiehst, wirst Du schnell auf Sniper stossen, die Schützen der Mafia. Sprich doch zuerst mal mit dem distinguiert-gelangweilt herumstehenden Journalisten an dem kleinen Auto dort auf halber Höhe des Platzes mit dem Schneetreiben.

Er erklärt Dir erst einmal die Situation - dass Vasiley tot ist, durch das Monster; Bouchard und Eckhardt aber im Strahov - dem Prager Hauptquartier der Mafia. 'Eckhardt und die anderen fünf... Hauptdarsteller... Du brauchst die Zugangscodes für das von Sicherheitstoren, Kameras und Scannern versiegelte Strahov. Luddick - der Journalist - verspricht Dir, sie binnen einer 30-Minutenfrist zu beschaffen. In der Zwischenzeit kann sich Lara Croft bei Vasiley umsehen.

Dies war jedenfalls meine Gesprächsführung.

Nun heisst's leider wieder - die Bösen müssen zuerst gehen. Also schnapp Dir Deine neue Ultra-Waffe und gib ihnen den Kick. Besorg Dir bei einem von ihnen den Handwerkerhammer und diesen kannst Du nun an den handsymbolmarkierten nutzbaren Öffnungen im Boden (sprich Gullideckel) benutzen.

Steig hinunter, im unterirdischen Kanal in den Gang und zu Bouchard.

**Du wirst mit ihm eine kleine Konversation führen und dabei Details erfahren über das 5. Obskura-Gemälde.**

**Es ist im Gewölbe der Trophäen unter dem Strahov. Eckhardt ist das Monster (so Bouchard), das nicht nur am Tod des Mentoren, sondern auch an Vasilys Tod schuldig ist. Monster Eckhardt will mit Hilfe der 5 Gemälde den Cubiculum Nephili, den Schläfer, wiederwecken. Dies soll dann wohl zur Erweckung der Nephilim führen - eine Rasse, mit der Eckhardt - scheint's - die Welt verrückt machen will. Nun - Lara Croft - hier zeichnet sich die spielentscheidende Frage für die Croft-Frau ab. Eckhardt stellen, im Rennen um die/das letzte Gemälde schneller sein, die Nephilim nicht wiedererwecken lassen.**

Nachdem Gespräch mit Bouchard rechts von ihm die Tür hinein und orientiert. Lara geht erst wieder, wenn sie hier fertig ist.

Die Wendeltreppe hinauf - den kleinen Sekretär an die Stellage gerückt, Lara sammelt Kraft. Hochziehen und oben hinüberspringen zu dem Kettenmechanismus, ziehen. Beim

Versuch 3 sollte sich ein Schrank abrücken, der ein Medpack preisgibt. Geh runter, nimm es. Zurück nach oben (rückst Du den Sekretär mehr als einmal, sammelt Lara erneut Kraft), nun zu der Kette auf der anderen Seite. Beim vierten Mal in etwa gibt der Mechanismus ein Zifferblatt auf einer Standuhr unten frei. Nun schnell hinunter. Das Zifferblatt auf 3.00 Uhr gestellt, öffnet sich eine neue Wendeltreppe - diesmal abwärts. Unten findet Lara den Hinweis auf eine Webseite (shadowwhistories.pr.) und das Kennwort für das Bild hinter dem Schreibtisch. 31597. Damit bekommst Du nun den 5. Obskura-Stich, der den Lageplan des Gewölbes zeigt.

Nun kannst Du die Halle wieder verlassen, durch die nun zu öffnende Tür gehen. Im Korridor öffnest Du die zweite Tür auf linker Seite. Bouchard stürzt Dir, tödlich getroffen, entgegen. Lara: "Mal sehen, ob er nicht einen Schlüssel hat". Mit diesem kannst Du nun die Tür öffnen, die Dir vorher verschlossen war. Nämlich am Raum vom Kanal zu Bouchard.

Geh die Treppe hinauf und Du wirst Deinen Freund Luddick treffen, der Dir einen sekundären Pass für das Strahov geben wird. Hast Du Deine Euronen zusammengehalten und besitzt noch 800,- davon, kannst Du von ihm auch eine neue Waffe erstehen. Ich hatte nur noch 785,-; aber ich besitze nun zwei Waffen, eine Pistole und ein Gewehr, ich hoffe, das reicht.

## **Level 16 - Strahov**

Du beginnst in einer recht leeren Fabrikhalle mit Containern. Vorn der Container vor Dir ist offen, Du findest ein Medpack. Wenn Du Dich zum Hallentor hin im Gang zwischen Container und Wand positionierst, fährt in einem kurzen Cut ein Magnet vom Hallenbereich hinter dem Tor zu Dir und hebt einen Container an. Nun kannst Du auf die zwei aufeinander gestapelten Container springen, indem Du auf einen der einzelnen steigst und von dort hinüber springst zu den zweiten. (Ctrl zum Festhalten und Hochziehen) Hinten zum Eingang hin entdeckst Du einen Belüftungsapparat mit einem Drahtkäfig herum. Auf ihn kannst Du springen (wieder mit Ctrl) und dann im rechten Winkel zum vorigen Sprung hinüber zu dem verschlossenen Hallenteil (das Tor fandest Du vordem verschlossen). Lara warnt Dich, dass sie kein Geräusch machen will. Spring über den Zaun und schleich (oder geh in deckender, von den Gardisten abgewandter Seite) auf die andere Seite der Laufgitter, wo Du über Leitern zu einem Korridor mit zwei Ausgängen kommst.

(ich glaube TOM von LCO war es, der beschrieb, dass man auch noch nach unten steigen könne, die Gardisten killen und einen weiteren sekundären Hallenpass bekommen - ich fand das aber überflüssig und es ging auch ohne dem)

Du kannst natürlich auch noch die Leiter nach oben steigen, das ist aber nur für die, die unten die Gardisten killen wollten etc. Betritt also durch eine der beiden Seitentüren das dahinter liegende Hallengelände des Strahov. Auf der Galerie vor Dir zwei Gardisten, die Dich früher oder später entdecken werden und angreifen. Beeile Dich also, sich an sie anzuschleichen und sie auszuschalten. Auf der linken Seite von der Galerie aus gibt es eine Leiter zu einem Kontrollraum mit einem weiteren fiesen Gardisten darin. Schalte ihn ebenfalls aus und schalte dort einen weiteren Magneten ein. Nun wieder aus dem Kontrollraum, die Leiter hoch und unten an die Kontrollbude des Magneten - dort zerstörst Du zwei vollautomatische Geschütztürmchen, die Lara Croft sonst getötet haben würden.

Raus aus der Bude, nach unten - findest Du am Ende des Raums (bei dem LKW) eine grüne Tür. Durch sie betrittst Du den nächsten Spielabschnitt. Rechts kommst Du zu einem Maschendrahtzaun, über den Du rüber musst. Dazu kannst Du die Kisten links vorn benutzen. Ich habe ein bisschen mit Lara herumprobiert - man kann alle Kisten je ein kleines Stück verschieben, schieb Dir die Kisten damit in Position - ich habe dann aus

dem Stand einen Backflip über den Zaun gemacht, schon war ich drüben. Vorher müsst Ihr aber unbedingt von der großen Kiste rechts vorm Zaun das Dampfrohr ausschießen, weil es Euch sonst verbrüht (Tip von Sina und Janina).

Hier gibt es zunächst den Dampf aus dem Rohr auszuschalten, weil dieser uns sonst gefährlich werden kann. Dann kannst Du gern die Steinplatten in der Mitte des Raums ansehen (Lara kommentiert). Steig dann die Leiter zu dem Kontrollmechanismus nach oben und schalte die Sägeblätter ein. Sie werden die Steinplatte zerschneiden und ebenfalls den Luftschaft oben. Nun kannst Du vom Kontrollpult aus nach oben an die Strebe springen, auf ihr balancieren bis in etwa dort, wo das Sägeblatt den Lüftungsschacht zerschnitten hat. Lass Dich in den Lüftungsschacht gleiten (im Fallen Ctrl) und krieche ihn entlang bis zur nächsten Cutszene.

Du erlebst, wie Eckhardt den Journalisten Luddick um die Genüsse der von Dir vererbten 800 Euro bringt und ihn verkohlt hinterlässt.

Nun kannst Du in dem Lüftungsschacht weiterkriechen, bis Du vorn aus dem Loch rausguckst und einen patrouillierenden Gardisten siehst. Lass Dich mit der Nach-Unten-Rolle hinabgleiten und kill ihn, erbe von ihm den Sicherheitspass. Mit diesem kommst Du nun hinten in den Kontrollraum. Hielst Du die Waffe noch im Anschlag, zielt Lara auf den Feuerlöscher links. Diesen sollst Du jetzt noch nicht zerschliessen, er dient Dir später für die Laserbarriere.

Den Kontrollraum aufschließen, sofort Waffe im Anschlag und die drei Gardisten dort fertiggemacht. Danach kannst Du noch Goodies sammeln und schaltest dann am Computerpult vorn im Raum den Strom ab, damit der Weg in die Bioforschungsfabrik frei ist.

Nun wieder hinaus und durch die Laser. Etwas kompliziert, aber es gibt einen Lösungsweg. Wenn Du nicht vorhin schon den Feuerlöscher zerschossen hast (so wie ich... smile), dann rollt jetzt nach dem Schuss eine Kabeltrommel frei den Weg durch den Laser. Ich gehe davon aus, dass die Kabeltrommel den letzten Laser blockiert. Mein Weg geht also über die seitlichen Kabeltrommeln mit Side- und Backflips, wobei Du zwischen den Laserstreifen den Minen, die dort verstreut sind, ausweichen musst (beispielsweise auf einer Kiste springen, um die Minen zu entschärfen). So gelangst Du über die drei Laserstreifen (beim letzten Sideflip) und kannst am Ende abbiegen zu der vorher blaulaser-blockierten Tür mit dem grünen Codekartenschloss, durch die Du nun diesen Strahov-Komplex verlässt zum

## **Level 17 - Genforschungslabor**

Ich habe, nachdem ich mir die zuschnappenden Pflanzen und das verschlossene Stahltor am anderen Ende angesehen hatte, mit dem Gärtner gesprochen, der mir berichtete davon, dass der Cubiculum Nephili bereits in Prag sei, der Schläfer, mittels dessen Eckhardt die Welt mit der Ausgeburt der Nephili überziehen will.

Nun - er sprüht Dich ein wenig ein, Lara Croft steht aber wieder auf. In der Mitte den Brunnen kannst Du (Ctrl) in Kraft setzen, dass er Dir die Tür öffnet am Eingang, wo es weiter geht. Vorher kannst Du noch am Brunnenrand von einem Handsymbol aus Lara zu nützlichen Goodies leiten lassen, steckst dabei aber auch die eine oder andere Ladung "Pflanzengift" ein. Nun durch das eben geöffnete Tor.

Drück den gelben Schalter. Du kommst in eine Area mit genverseuchten Mutanten. Sie brechen aus den Standgläsern aus, wenn Du darauf schießt. Ein paar kommen auch so allemal. Schieß sie allemann nieder. Zerschieß auch die übrigen Gläser und kill die Mutanten darin. Erst einmal heißt's aufgeräumt mit dem Mutantenstad'l.

Dann kannst Du Dir die Galerien, aus denen die Mutanten soeben ausbrachen, genauer ansehen. Du findest auf der Linken ein Rohr, das Dich an die Deckenplattform bringt, wo Du zwei Räder umlegen musst. Damit öffnet sich unten im letzten Mutantenhäuschen ein Loch im Boden. Über das Rohr zurück und dann nach unten ins Loch.

Lara fällt (Cut) ins Wasser. Schwimm an der Seite heraus und im nächsten Raum machst Du einfach aus dem Rutschen (gerade zur Leiter Position) einen Sprung mit Grab an die Leiter. Hochklettern, Medpack - in die Tür.

Durch den kleinen Korridor auf die Plattform am Wasser. So. Orientieren. Rechts nach vorn kann man zur nächsten Plattform springen (Ctrl). Die Leiter hoch und erst einmal Goodies. Dann zurück, über die Treppen nach unten, von der Plattform auf die Röhre und das Ventil abgestellt. Damit wird der Dampf an der gegenüberliegenden Regenrinne gedrosselt. Nun kann man wieder hochgehen und sich an der Seitenkante entlang vorhangeln. An die Regenrinne klammern und hoch gehts. Oben nach links und hochgezogen auf die Platte.

Von dort zur umgitterten Plattform gesprungen, Leiter runter, hinten an der Tür den gelben Schalter, dann vor der zweiten Tür wieder den gelben Schalter. In dem nun folgenden Hof die Leiter wieder runter und hinten am Regelpult die Pläne studiert für die Ventilräder zum Drehen. Der Plan mit dem Kreuz darüber ist der rechte. Also entspr. Ventilrad 1, 2 und 4 umgedreht - Hebel rechts und die von der Ranke verklammerte Tür öffnet sich, weil sie vom grünen Biodiesel bewässert wird.

Nun durch die Tür in die nächste Halle. (Cut)

Schöne Grafik - nicht wahr? Aber wieder gefährliche Gardisten. Links von Dir, der sich hinter den Büschen aufhält, - er hat eine Ceycard für Dich, also musst Du Dich zuerst um ihn kümmern. Dann in der Mitte der Halle die Leiter hoch, auf der Passage weiter. Die Tür ist Lara noch verschlossen. Also rechts herum weiter, über die Plattformen auf dem Dach gesprungen und von der letzten hinüberspringen zur Lücke im Gitter der Galerie gegenüber. Hier kannst Du jetzt erst einmal herumgehen, ein weiterer Gardist wartet auf Lara. Sie kommt an eine große Sprungstelle, die Marion kommentiert, dass Lara sie noch nicht schafft. Geh also erst einmal in die andere Richtung die ganze Galerie herum, um über eine kleine Lücke zu springen, um ein Medpack aufzusammeln. Lara fühlt sich jetzt stärker.

Nun kannst Du den Sprung über die große Sprungstelle schaffen. Von der Brüstung aus, wenn Du drüben bist, kannst Du noch einen Gardisten ausschalten, auf der Galerie rechts unter Dir. Er hinterlässt Dir die zweite der drei zu sammelnden Ceycards für den Ausgang aus diesem Level. Bevor Du dort hinunterspringst, geh erst einmal in die andere Richtung um die Galerie bis zu einer grünen Ranke, die Du hochklettern kannst. In einer kurzen Cutscene wird Eckhardt Boaz ausschalten. Danach kannst Du bei dem toten Gardisten den zweiten Keycard einsammeln. Nun zurück über die Ranke nach unten. Sara Noel beschreibt, dass man zu dem dritten Keycard, dem Gardisten, den Du vorhin schon ausgeschaltet hast, hinunterspringen könne. Ich bin dabei leider gestorben, so dass ich den Weg über die weite Sprungstelle zurück gewählt hab, dann um die ganze Galerie, zurück bis zur Leiter, die uns hinaufgebracht hat, in die andere Richtung weiter um die Galerie und dann über eine erneute weite Sprungstelle. So habe ich es geschafft, an die dritte Keycard zu kommen. Und nun bin ich über die Leiter von der Seite (noch ein Magazin) hinuntergestiegen (fallen lassen) und habe mich zum Ausgang aus dem Level begeben, der für mich hinten rechts, wenn man vom Eingang in den Level gekommen ist, war. Dort kann man alle drei Ceycards einsetzen und den Mechanismus für den Levelausgang betätigen, um eine interessante Cutscene mit Kurtis zu sehen.

Kurtis setzt Lara nun fest. Lara Croft zeigt ihm den Splitter, den sie im Louvre von ihm erbeutet hat, als er ihr Gemälde stahl. Nichtsdestotrotz wechselst Du nun erstmals im Spiel in die Rolle der Nicht-Lara-Croft Kurtis.

## Level 18 - Sanitarium

Du beginnst mit Kurtis, seine Bewegungen zu erkunden, sie sind identisch zu denen von Lara Croft. Nur die Art, wie er sich bewegt, ist anders - ich fand es plumper. Von der Geschmeidigkeit her kommt er bei Weitem nicht an Lara heran, na ja, wir müssen den Lara-Croft-Ersatz ohnehin nicht lange ertragen.

Vor Dir ist ein Fahrstuhlschacht - Du kannst Dich höchstens mal reinhängen, aber jeder Versuch hierin runterzukommen, schlägt fehl. Also nimmst Du außen die Klettertour an Kanten, mit kleinen Sprüngen und immer wieder hinab gleiten, tiefer kommen auch Leitern. Auf vielen Etagen gibt es Goodies einzusammeln. Etwa bei Etage -3 kannst Du Dich nun in den Fahrstuhlschacht hineinlassen, um eine Luke zu öffnen, über die Kurtis die Fahrstuhlkabine betritt. Aber das Vehikel ist wohl nicht zu bedienen. Weiter die Klettertour, bis Du ziemlich unten zum Eingang in das Sanitarium kommst. Schieß den ersten Mutanten weg, damit Du durch die Gittertür (öffnen) gehen kannst, dann am Ende des Korridors rechts herum. Sprich in der Zelle rechts noch mit dem überlebenden LKW-Fahrer, der den Cubiculum Nephili aus der Türkei, Anatolien, hierhergebracht hat und zum Dank in das Lebendfutter des Proto eingruppiert wurde. Dieser ist jetzt also frei, wie wir ja schon von vorhergehenden Spielabschnitten wissen (Boaz' Verschwinden). Dann tritt zu der Gittertür zum Kontrollraum. Kurtis wird eine seiner coolen Fähigkeiten demonstrieren, um Ecken zu sehen, und damit den Zahlencode für dieses Türschloss entziffern: 06289.

Nun am Kontrollraum mit dem eben identifizierten Zahlencode vorbei. Die Tür öffnen, weitere Zombies killen, durch die nächste Tür usw. bis zur Cafeteria, dort wirst Du noch einen orange gefärbten Clone treffen, den Du wie den Zombie dort killst.

Die Tür gegenüber der Cafeteria ist verschlossen. An ihr steht aber ein Zahlencode, den Du Dir schon mal notieren solltest - 38471.

Im Hintergrund der Cafeteria findest Du ein Codeschloss. Die Karte dafür hast Du noch nicht. Du bekommst sie, wenn Du links weiter läufst. Durch die Doppeltür bei dem toten Wissenschaftler. Zurück, an der Cafeteria das Codeschloss mit der Karte geöffnet; hinter dem Tresen direkt kannst Du noch zwei Mutanten erledigen, dann die Treppe hoch, dort im Gang am Rücken der Cafeteria über das Loch gesprungen zum Steuerpult, wo Du jetzt mit dem Zahlencode von eben das Zahlenschloss für die Tür betätigen kannst. Sie geht auf. Nun wieder hinunter und durch die eben geöffnete Tür.

Gehst Du ein Stück des Ganges, wirst Du eine Cutszene erleben, in der der Proto in dem angrenzenden Labor "aufräumt". Danach schießt Du noch den Mutanten ab und landest bei einem herausnehmbaren Gitter, durch das Du dann kriechst. Am Schacht hochziehen - weiterkriechen (Kurtis kriecht gehockt). Lass Dich ins Labor hinab. Nichts weiter zu entdecken. Also verlass das Labor durch das Gitter im Hintergrund. Wieder kriechen. Bis Du vor dem Herauskommen aus dem Kriechschacht einen weiteren "Cut" mit dem Proto siehst, der jemanden ausweidet.

In dem Raum nun kannst Du wegen dem Rotorblatt nicht weiter. Um es abzustellen, musst Du die Gasflaschen vor der Leiter zum Schalter zerschießen, damit die kaputte Leiter weggesprengt wird.

Oben den Schalter umlegen, folgst Du dem Proto durch das Rotorblatt und einen weiteren Kriechschacht in den nächsten Level:

## Level 19 - Hochsicherheitstrakt

Du beginnst in einem neuen Abschnitt, der dem eigentlichen Beginn vom Sanitarium nicht mal so unähnlich sieht. Nur hier ist der Augenblick, wo Kurtis "um die Ecke guckt", etwas später positioniert. Geh also erst einmal durch die hier offene Kontrollraamtür - Du kannst den Kontrollraum inspizieren, Dir fehlt diesmal hier ein Zahlencode. Inspiziere die Räume hinter der nächsten Gittertür. Den Gang, der durch herab gefallene Rohre und ein wassergefülltes Bodenloch versperrt war, habe ich nicht betreten. Du räumst ein paar Mutanten aus dem Weg und findest Dich an der Stelle wieder, wo Trent einen inneren Kontrollraum mit seinem "Um-die-Ecke-Blick" inspiziert. Du bekommst wieder einen Zahlencode zu Gesicht, diesmal 17068. Den kannst Du an dem Zahlencodeschloss im eingänglichen Kontrollraum verwenden, woraufhin Du in den inneren Kontrollraum kommst. Dort bekommst Du vom toten Gardisten den I.D.-Pass für die große Tür (Schloss blinkt grün). Nun kannst Du dieses I.D.-Tor öffnen. Rechts von dem Tor mit dem roten Zeichen bekommst Du Munition.

Bei mir trat hier mal wieder ein toller Bug auf - wenn ich mit cheats arbeitete, stürzt Trent, sobald ich seine unbegrenzt ammunitionierte Waffe ziehe, in ein tiefes schwarzes Loch und TombRaider ist "out-of-order". Ich hoff, ich komm auch so durch. Zur Not reicht ja der Gott-Modus, um sie alle im Nahkampf fertig zu machen. Muss was tomb-raider-spezifisches sein...

Also rechts vom rot-markierten Tor den Gang hinunter, durch die Tür. Vor Dir am Ende des Gangs ein Kriechspalttor mit einem Gardisten dahinter. Es kommt mindestens ein Mutant, Dich zu hindern am Vorankommen, vielleicht auch gleich der zweite mit, den kannst Du dann in einem Atemzug auch erledigen, damit's hinterher schneller geht. Nach den Mutanten - der Gardist schießt nicht aus dem Kriechspalt, sondern blendet nur ein bisschen, den Korridor immer rechts rum bis zum Labor. Hier wird Dir unser Proto wiederbegegnen, an Dir vorbei, den Gardisten einverleiben und sich zurückziehen. Hast Du den zweiten Mutanten schon weg, kannst Du Proto nun folgen, sonst killst Du erst noch N# 2. Also durch den Kriechspalt und nun über die Wege, die eindeutig weitergehen (ohne Abzweig) dem Proto folgen. In der runden Kuppelhalle, steigst Du an der Leiter eine Etage höher, beim Kontrollraum gehst Du zum hängenden Center-Raum über den Steg, ziehst Dich auf den Center-Raum rauf und springst (halten mit Ctrl) hinüber zum abgebrochenen Laufsteg, den Du schon im Raum entdecken konntest. Festhalten, Hochziehen - Kurtis reagiert hier auch wieder etwas langsamer, schwerfälliger als Lara - diesem letzten Laufsteg folgen, über das Loch springen, in den Kriechspalt abbiegen. Diesem Kriechspalt dem eindeutigen Weg folgen. (Cut). Hinunter-Spring/Rollen, die Leiter hoch, bekommst Du einen weiteren I.D.-Pass. Auch noch einen Streifen Schokolade. Die Tür öffnen am Schalter - durch, nach links. Hier kannst Du nun den letzten I.D.-Pass verwenden, um die Tür zum Kampf gegen Proto zu öffnen.

In einer Cutscene springt Proto zu Dir hinunter.

Nun folgt Dein Kampf gegen das Monster Proto. Es gibt im Raum ein Medipack, das Du kontaktieren kannst, sobald Du Gesundheit nachladen musst. Ansonsten solltest Du die Munition verwenden, die Du aus der zweiten Waffe jetzt in ausreichendem Umfang zur Verfügung hast. Du musst Proto etwa 4 oder 5 mal besiegen, bevor die Cutscene einsetzt, die Dir den Sieg über Proto demonstriert.

Damit wäre Kurtis' Aufgabe erfüllt und wir können uns nun wieder auf Lady Lara Henshingly Croft vorbereiten.

Cutscene:

Das Gemälde, das Kurtis der ihn rettenden Lara klaute, ist ihm auch im Louvre abhanden gekommen. Es muss Eckhardt abgenommen werden aus dem Gewölbe der Trophäen (Weg dorthin unter Wasser). Kurtis hat eine Rechnung offen mit Eckhardt. Dieser brachte

nämlich seinen Vater, der zwei der 3 Splitter, mit welchen erstochen - Eckhardt sterblich und vernichtbar ist, besaß, um. Einer der Splitter ist ja jetzt bei Lara Croft. Die Gemälde unter dem Strahov müssen vernichtet werden.

Du bist nun also wieder in der ersten Person von Lara Croft in:

## **Level 20 - Abteilung für Meeresbiologie**

So hingestellt, wie Lara gerade guckt, drück den Schalter vor Dir und geh in den nächsten Raum, aber im Schleichmodus. Es gibt zwei automatische Gewehre in diesem Raum, die auf Bewegung reagieren. Also schleich zur linken Brüstung und lass Dich hinuntergleiten. Dann schleich zu dem Kriechspalt und kriech nach Möglichkeit in Bauchlage durch. Du kommst an ein Ventilrad, mit dem Du Dampf in den Raum geben kannst. Damit werden die Bewegungsmeldegewehre blind. Dann schleich Dich zur Rohrgabelung hinten, zieh Dich hoch, über Eck bis zum Mauersims, und hier rechts herum bis zur Plattform. Lass Dich zur Plattform hinunter und geh in den Gang, zieh Deine Waffe und Lara wird automatisch auf explosive Ware zielen, die das MG hier außer Gefecht setzt. Durch die Tür, die Leiter hoch, in die eigentliche Abteilung für Meeresbiologie.

Vor Dir entdeckst Du ein Schaltpult, das jetzt noch deaktiviert ist. Im Wasser unter Dir schwimmt wieder so ein untötbares Fischmonster, das Dir sehr gefährlich werden kann. Wir müssen also zuerst das Pult aktivieren, um die Mechanismen in Betrieb zu nehmen, mit denen der "Fisch" gefüttert werden kann, damit er Lara in Ruhe lässt, wenn diese die nötigen Schalter unter Wasser umlegt.

Beginnen wir, indem wir rechts zu dem abgegrenzten Tauchbecken gehen, in das "Fischy" wegen des Gitters nicht schwimmen kann. Lara Croft taucht jetzt dort hinein. Geradezu hinter dem zerbrochenen Fenster ist links ein Schalter, den Lara umlegen muss. Ggf. noch mal Luft-Holen, dann entgegengesetzt durch die dunkleren Räume, geradeaus, nach oben, Luft schöpfen, raus aus dem Wasser. Im kommenden Raum die Tür geöffnet, betreten wir wieder die Halle der Abteilung für Meeresbiologie.

Uns gegenüber hat sich eine Tür geöffnet, an der Lara vorher gesagt hätte, dass sie nicht reinkommt ("Keine Chance!"), außerdem hat sich das Kontrollpanel (wenigstens der rechte Teil) eingeschaltet. Nun zu dieser Tür gegenüber.

Hindurch, die nächste Tür mit dem gelben Schalter geöffnet, kannst Du Dir nun vorn links an einer Kontrollkamera ansehen, wo Du hingelangst, wenn Du den Schalter rechts betätigst. Du entdeckst mit Mühe ein Ventilrad (Ctrl und Alt zum Ein-/Auszoomen bzw. Mausrechts/links), das aber nichts nützt. Benutz nun den Schalter rechts, steig in den kommenden Fahrstuhl ein, betätige hier den Schalter und fahr eine Etage tiefer. Schnell raus, bevor er wieder schließt. Die Treppen runter in einen Unterwasser-Raum mit einer Kopie des Kontrollpanels und einem Schalter. Nachdem Du den Schalter umlegst, ist die linke Hälfte des Kontrollpanels ebenfalls aktiviert. Nun kannst Du den ganzen Weg über den Ventilraum, mit dem Fahrstuhl und durch den Korridor mit den gelben Schaltern wieder zurück zur Haupthalle, woraufhin eine Kamerafahrt Lara ihre nächsten Ziele zeigt, um "Fischy" zu beruhigen.

Zuerst einmal rechts hinauf zu der Lore auf der Plattform über der Mitte der "Meeresbiologie". Du schiebst die Lore mit Laras eigener Kraft zum ersten Schalter, mit diesem Schalter fährst Du sie nach vorn zum Füllraum, schiebst sie wieder mit eigener Kraft hinein, ziehst drinnen den Hebel, damit der Fütterkorb gefüllt wird, ziehst die volle Lore wieder zurück und fährst sie wieder (mit dem zweiten gelben Schalter) nach vorn, wo Du sie wieder in die Ausgangsposition zurückbeförderst. Lara wird sich jetzt viel stärker fühlen, was sie auch braucht für die kommenden Aufgaben.

Als nächstes wieder hinunter, gegenüber das Ende der Halle (über das Hauptpult rechts). Hier auf die Plattform, die Leiter hoch, im Kontrollraum erst einmal an den beiden Kameraschaltern orientiert über die bevorstehenden Aufgaben. Du siehst einmal den Schalter 1 und ihm gegenüber die Luke 2, die er öffnen wird; und zum anderen einen Raum, in den Du hinauftauchen wirst, um einen Schalter umzulegen, der die Luke zum Tauchen in den nächsten Level freigeben wird.

Nun aus dem Kontrollraum hinten heraus weiter zu den Rohren in der Wand. Über sie kannst Du nun - mit Laras jetzt ausreichender Kraft - hinüberhängeln zu der Plattform für den Lift. Knopf drücken, mit Lift hinüberfahren, Tür öffnet sich automatisch. Geradeaus kommst Du zu einem Raum mit einem konservierten "Fischy", kannst hier noch ein paar Goodies sammeln, musst aber vorher noch einen Gardisten ausschalten (der Impactor ist auf die Distanz sehr gut).

In dem Kontrollraum links vom Eingang hinter dem Lift legst Du dann den Schalter um, der "Fischy" füttern wird. Nun kannst Du - schnellstmöglich, damit "Fischy" nicht aufgeessen hat und sich Dir zuwendet, wieder zurück, raus, ins Wasser springen und Dich den vorher anorientierten Schaltern zuwenden. Dir gegenüber unter Wasser (schwimm möglichst tief, damit "Fischy" Dich nicht bemerkt) Schalter 1, der den 1. Teil des Zugangs zur Halle der Trophäen öffnet und die Luke zu Schalter 2. Also nun entgegengesetzt wieder zurück, durch das Loch hochgetaucht zu Schalter 2. Lara wechselt die Kleidung (sexy swimsuit... smile). Unter Wasser den Schalter 2 umgelegt, am besten noch mal Luft geholt und dann zurück zur Mitte des Bassins der "Meeresbiologie", wo Du nun hinabtauchst in den Übergang zur

## **Level 21 - Gewölbe der Trophäen**

Folge der hellen Tauchfährte durch zwei Gitterfallen, danach kannst Du noch einmal Luft schöpfen, evtl. Gesundheit nachladen. Dann bei dem hinabführenden, linken Seitenteil des linken Tunnels hinabtauchen und jeweils den tauchbaren Abschnitten folgen, schnellstmöglich, um Luft zu sparen. Am Ende wird Lara die Steine aus dem Weg räumen zur Halle der Trophäen. Tauch über das Gemälde, wo sich Dir ein neuer Notizbucheintrag hinzufügt. Tritt auch dort noch schnell die Steine ein (sehr grazil macht Lara das), damit Du an ein Luftloch kommst zum Zwischenspeichern.

Nun studiere erst einmal das Notizbuch neu. Du musst, indem Du die Ketten hinter den jeweiligen Recken in der Tauchhalle ziehst, zwei Figuren in die Mittelposition bringen, zwei bestimmte - es sind dies Vasiley und Limoux. Also jeweils der zweite von links und der zweite von rechts, wenn Du aus dem Luftloch kommst. Hast Du beide Ketten gezogen, wird Magie die Deckenplatten zum Einsturz bringen. Dorthin kannst Du nun tauchen, um aufzutauchen in das weitere System des Gewölbes der Trophäen. Lara wechselt wieder diskret die Kleidung.

Du steigst aus dem Wasser und gehst den Korridor entlang. Dort, wo die oberen Steinmassive bläulich zu werden scheinen, crasht gleich ein großer Steinbrocken runter. Stell Dich, solange er unten ist, direkt an ihn und mach dann einen großen (Alt-)Sprung unter ihm durch.

Als nächstes folgt ein Riesenloch. Wenn Lara den Schalter zieht, erscheinen Bumper, über die man hüpfen kann. Ich habe den dritten von vorn links genommen, dann den ganz kurz vor der festen Plattform rechts, dann schnell auf die Plattform ge-side-flipped, bevor dieser Bumper auch verschwindet. Von der festen Plattform aus kann man schnell aus dem Stand über den letzten der letzten Bumper (alle sind fest) aufs Feste springen. Jetzt dem Gang folgen; erst mal abspeichern.

Im folgenden Rittergewölbe gibt es zwei fiese Ritter, die untotbar sind. Ich habe versucht, sie an die Schlucht zu locken, sie verschwanden nicht - wenn man einen toten

Punkt vor ihrem Gewölbe erwischt, stehen sie in Abwarteposition und tun Dir nichts, aber sie verschwinden einfach nicht.

In diesem Gewölbe also den Schalter am Kamin ziehen - Lara Croft wird stärker. Nun kannst Du an geöffneter Wandnische Bandagen nehmen, am Tisch Dein Notizbuch update'n - eventuell nachlesen, was die Lateiner schreiben (ich bin nämlich sehr schlecht in Latein) - und dann nach vorn zum Gobelin zwischen den zwei Ritterstatuen rennen (die untotbaren Ritter abschüttelnd), um links die Kette zu ziehen. Das Gobelin gibt eine Kletterwand frei, über welche Du jetzt nach oben rechts steigst, um Dich an den Holzsteg zu ziehen / hochziehen. Hinüber zur Plattform gehangelt.

Von hier aus den langen Steg hinab bis zu der Waageschale in der Mitte, welche das 5. Obskura-Gemälde freilegen wird - im Schrank unten nahe dem Tisch. Nun müsstest Du eigentlich nur das Obskura-Gemälde nehmen und fliehen. Dazu hangelst Du Dich den Weg wieder zurück, wo Du herkamst. Unten springst Du am besten in gehöriger Höhe von der Wand zurück (Back-Flip aus dem Hängen) in den Raum läufst hinter den Schreibtisch und trennst so die zwei Ritter von Dir. Solange die ihre Gebärden auf der anderen Seite des Schreibtisch machen, kannst Du schnell hinter den Schrank springen und das 5. Obskura-Gemälde nehmen. Falls Du nämlich das Gemälde nehmen willst und unsere Ritter sind gerade hinter Dir, wird Lara mit Ctrl nicht etwa das Obskura nehmen, sondern ihren Allerwertesten verteidigen ohne dass Du an den wertvollen Kulturgegenstand kommst.

Nun im Besitz der wertvollen Fracht... smile ...kannst Du schnell mit Kriechen ("NUM-1") in dem Kamin verschwinden. Durch die Tür. In das Wasserloch und wieder eine ganz einfache Tauchfahrt entlang der offenen Stellen bzw. nicht verschlossenen. Am Ende tauchst Du mit gerade genug Luft zur Wasseroberfläche und Dich erwartet ein erneute wunderschöne Cutszene mit Eckhardt, dem Monster. Er wirft Dir Deinen Freund Kurtis vor, da Du ihm gerade das Obskura zuwarfst. Und überlässt (Müller der mutierten Boaz +) Euch zwei Beiden, Kurtis und Lara Croft, der Boaz. Das erste Mal erweist sich Kurtis als Kavalier und lässt Lara nach oben.

In der Rolle des Kurtis Trent wirst Du nun gegen Boaz kämpfen, in

## **Level 22 - Rückkehr von Boaz**

Nun - Boaz ist ein harter Brocken. Ich habe mich zuerst einmal in Gott-Modus geschaltet, um mich zu orientieren und Boaz' Schläge zu beobachten. Die Aufgabe hier ist es nun, solange auf Boaz zu schießen, Munition hast Du ja genug, bis Boaz ihr tödliches Gift ausspuckt. In diesem Moment ist Boaz an ihren vier Säuredrüsen hinterrücks schutzlos. Diese sehen so aus wie die Kammer-Klappen eines normalen Herzens. Genau dann kannst Du Boaz jeweils eine der vier Säuredrüsen abschießen. Hast Du auf diese Weise alle vier Tantakel abgeschossen, ist Boaz hinüber...

Von Cityzen[X] stammt folgender Tip bezüglich der Säuredrüsen:

*"...das problem ist, dass lara von alleine immer nur auf die 2 vorderen zielt, auch wenn die schon kaputt sind!!! ein druck auf die "ENDE"-taste laesst sie das ziel wechseln..."*

...Oder wenigstens aus dem Stadium der "Spinne" herausgekommen.

Nun wird sie aber noch einmal wieder kommen. Und zwar als fliegender Käfer.

Diesmal ist es aber leicht, sie zu töten. Du musst ihr ausweichen und solange auf sie schießen, bis sie diesmal für immer und endgültig getötet wird.

Cutszene.

## Level 23 - Das verlorene Reich

Nun bist Du wieder in der Rolle der Lara Croft. Du musst also Eckhardts Laboratorium finden. Sieh zuerst im Notizbuch nach. Die erste Biegung rechts. Du springst hier über die Schräge hinunter, auf den nächsten Absatz, und so weiter, bis Du vorn am Schalter angekommen bist. Umlegen. Lara Croft sammelt Kraft. Zurück über die Holzbrüstungsbrücke.

Medpack eingesammelt. Rechts weiter in die blaue Halle.

Hier gibt es einen ge-time'ten Schalter. Er öffnet am anderen Ende hinten am Ende der Halle eine Tür. Du musst nun also so schnell wie möglich über die Steinblöcke springen, Timing entscheidet hier - benutz die Sprinttaste, das Springen und vergiss nicht, zielgenau zu springen.

Am Ende durch die Tür (am besten Sprung mit Rolle [+NUM-09]). Hinter der Tür ist eine Feuergrube. Spring zur ersten Plattform, dann zur Leiter links, hoch, die nächste Leiter hoch. Nun über die zerbrochene Brücke. Rutsch die nächste Ebene seitwärts hinunter und spring zum abgesperrten Gebiet nahebei. Den Schalter umlegen. Zur Kante darunter. Renn und spring zur Tür der Treppe. Wenn sie Feuer fängt und sich öffnet, ist der Level zu Ende.

## Level 24 - Eckhardts Laboratorium

Vorwärts, bis Lara nicht weiter kann. Vorsicht vor den schneidenden Messern. Links siehst Du eine Kante, auf die Du rutschen/gleiten kannst, damit die Blätter Lara nicht kriegen. Über das Loch zur anderen Seite. Nun bist Du im Laboratorium.

Drei alchemistische Phiolen musst Du hier erlangen. Das Wasser hier nicht berühren, da Du sonst verbrüht wirst. Die Treppe hoch (am Holzgerüst) kannst Du hinten Bandagen aufnehmen und die erste Phiole (am Tisch). Die zweite Phiole - zieh den Schalter am Gitter im Boden. Klettere die Leiter rechts hoch. Nach links - ein Medkit auf der Brüstung. Spring zu ihm rüber (+Ctrl) und nimm es. Runtergleiten und wieder die Leiter rauf. Einige untote Skelette jetzt auf dem Boden. Spring zu der Gitterkabine, nimm die Phiole heraus und zurück aus der Gitterkabine. Bleibst Du drin, wird Lara in kochendes Wasser gelassen. Stell Dich oben auf die Kabine und das Wasser wird Dich nicht erreichen. Sieh nach einem Kriechspalt. Darin die letzte Phiole. Die Wände im Loch kannst Du erklettern - klettere die Wand gegenüber des Kriechlochs hinauf und oben back-flip. Stoss die Skelette in das Loch. Nun die Phiolen einsetzen. An der Holzstruktur die erste. Die Leiter hoch und zum zweiten Teil der Struktur - die nächste. Zurück zum Boden. Die letzte an einem Kochend-Wasser-Platz hinten im Raum. Mit Einsetzen der letzten Phiole werden die Wasser, die kochten, kalt. Spring ins Wasser beim letzten Loch. Am Boden der letzte Kristallsplitter, den Kurtis wollte. Mit ihm wieder auftauchen, in eine Tür, die sich rechts im Raum geöffnet hat. Hinunter und die Tür am Ende nehmen. (savegame) Bis zur Mitte des Raumes - Cutscene - und der Kampf gegen Eckhardt folgt.

## Boss 1 - Eckhardt

Halte Dich von den Barrieren fern, weil sie Dich mit ihrem Feld verletzen. Eckhardt hat zwei Attacken - Elektrizität und Feuer. Weiche ihnen seitwärts springend aus, manchmal hilft auch, sich zu ducken. Du musst nicht auf ihn schießen, er kann noch nicht verletzt werden. Er wird vermutlich im Raum Kreaturen vom Boden zusammentrommeln. Sobald er fertig ist, strömen die Kreaturen in die Mitte und der Raum füllt sich mit entweder Flamme oder Elektroattacke. Leicht auszuweichen. Falls Du Feuer fängst, geht dies wieder aus. Die Kreaturen schließen sich um Eckhardt zusammen. Schieß schnell auf ihn und er wird umfallen. Wenn Du nun schnell zu ihm rennst, wird Lara einen der Dolche in

ihn stoßen - nur ein paar Sekunden Zeit. So oft wiederholen, bis alle drei Dolche in ihm sind. Cutscene

## **Boss 2 - Karal**

Karal ist der Boss, der hinter allem steckt. Du brauchst keine Waffen für diesen letzten Kampf. Geh zu Eckhardts Körper und nimm seine Hand. Vor Eckhardt stehend ist hinter dem zweiten Pfeiler links ein Schalter. Er fährt eine Leiter aus. Klettere hoch, den Strahlen Karals ausweichend. Um den Laufsteg und die nächste Leiter hoch. Noch eine Leiter vor Dir. Dort oben findest Du ein Stück des Laufstegs, das auf den Schläfer hinführt. Spring zum Schläfer und das Spiel ist aus.

Glückwunsch - Lara Croft!

---

© Olaf Weging, Sonntag, 20. Juli 2003; Mail und Feedback an [Olaf.Weing@t-online.de](mailto:Olaf.Weing@t-online.de)