Begleitservice

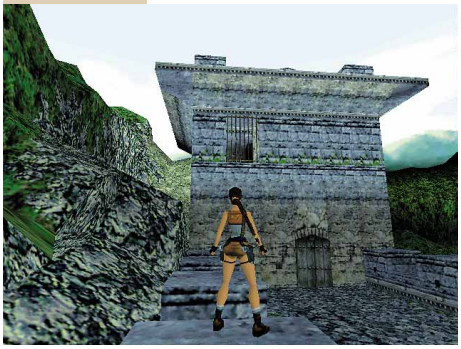
Tomb Raider 2

Kommt Lara mal vom rechten Weg ab, hilft ihr ein Blick in unsere Komplettlösung weiter.

Eidos geniales Tomb Raider 2 ist noch länger und schwieriger als der erste Teil – nach frühestens 50 Stunden darf Lara in ihr bequemes Nachthemd schlüpfen. Wir haben uns für Sie durch die 18 Levels gekämpft und weisen Fräulein Croft den Weg durch die kniffligsten Stellen.

LEVEL 1: *Die große Mauer*

LEVEL 1: Springen Sie an der Tempelmauer rechts hinunter, holen Sie aus der Unterwasserhöhle den Schlüssel und schließen damit oben die Tür auf. Im übernächsten Raum den Stein wegziehen und an der Spalte übers Wasser hangeln. Über die Fallen rennen, rechts abbiegen, um den rollenden Felsen zu entkommen, springen, schnell nach links und in den Gang hochsteigen.



Level 1: An der rechten Mauer geht's abwärts.

LEVEL 2: *Venedig*

LEVEL 2: Erschießen Sie den Gegner auf dem Balkon und drücken Sie im Bootshaus den Schalter. Die Hütte hoch und zum Fenster rein. Den Schalter auf der Brücke betätigen. Zurück, über das linke Fenster auf den Balkon springen und den Schlüssel holen.

Der Weg zur **SCHLEUSE**

Vom Dach der Hütte aus auf den Baldachin springen, links zur Luke und den Schalter umlegen. Das Bootshaus aufschließen. Der Gegner am Steg hat die automatischen Pistolen. Fahren Sie mit dem Boot durch die rechte Tür bis zur Schleuse.

SCHALTER *aktivieren*

In alle Gebäuden die Schalter aktivieren. Nehmen Sie auf der Brücke bei den drei Gondeln dem Gegner den Schlüssel ab. Ins Haus und den Hebel betätigen. Der Schlüssel zur Tür am Bootssteg ist in dem mit Wasser gefüllten Raum.

Minen **ENTSCHÄRFEN**

Fahren Sie mit dem Boot auf die Minen vor dem Kanaltor zu und springen im letzten Moment ab. Mit dem anderen Boot zur überdachten Anlegestelle fahren und den Schalter betätigen. Schnell die Rampe hinauf und auf dem kürzesten Weg zum offenen Tor.

LEVEL 3: *Bartolis Versteck*

LEVEL 3: In der großen Halle oben auf die rechte Galerie springen und an der Wand nach oben klettern. Vom Balkon aus auf den Baldachin links gegenüber, von dort rückwärts auf den nächsten Balkon. Über die Plattform und den Baldachin in die Hintertür.

GEHEIMGANG *im Kamin*

Steigen Sie über die Treppe rechts oben ins zweite Zimmer und schieben dort im Kamin den Ziegelblock weg. Weiter in den nächsten Raum. Vom ersten Kronleuchter aus links auf die Plattform und den Hebel betätigen, dann vom rechten Leuchter aus auf die rechte Plattform und dort den Schalter umlegen. Auf den mittleren Kronleuchter, hinüber zur Luke und Schlüssel nehmen. Im Kamin in den Schacht dahinter springen, Hebel betätigen.

In der **BIBLIOTHEK**

Schließen Sie die Türen am Steg auf. Innen den rechten Hebel und im oberen Stockwerk den der kleinen Bibliothek umlegen. Zum obersten Fenster der großen Bibliothek steigen. Auf den Balkon gegenüber und über Vordach und Mauer hinüber zur Holzhütte in der sich der Sprengschlüssel befindet.

Level 3: Die Buchregale kann Lara zum Klettern nutzen.

Durch den Zitronengarten in den Kanal und den Sprengschlüssel mit dem Zünder benutzen. Laufen Sie über die Mauer zum zerstörten Gebäude.

LEVEL 4: *Opernhaus*

LEVEL 4: Auf der anderen Seite die Leiter hoch und den Schalter umlegen. Von der Ausgangsposition durch die schwingende Kiste springen. In der Dachluke den Schlüssel nehmen. Zurück zum Ausgangspunkt und dann nach rechts zum Fenster, nach links gehen und hoch. Die Tür aufschließen und über die einstürzenden Bretter rennen.

SCHALTER *aktivieren*

Betätigen Sie den Schalter bei der Kiste, und steigen Sie in die Kuppel. Den linken Schalter aktivieren und durchs Gitter gehen. Unten den Schalter drücken. Über die Leiter und das Gitter hoch und durch die Öffnung hinunter.

RELAIS *finden*

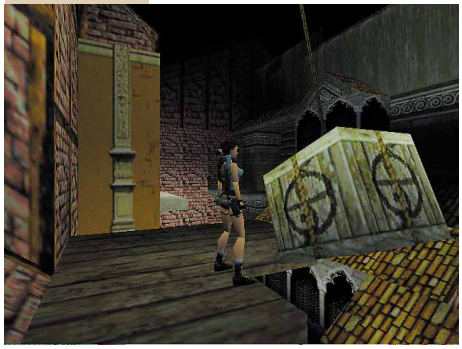
In der kleinen Kammer links von der Bühne den Hebel umlegen. Zum Gitter am anderen Ende der Bühne hinauf und den Schalter umlegen. Weiter hinauf und den Schalter betätigen. Unter der Bühne ins Wasser und den Schalter umlegen. Zur Leiter, das Relais nehmen und hinauf.

AUFZUG *benutzen*

Steigen Sie zur obersten Ebene des Opernhauses und bauen das Relais in den defekten Schalter ein. Auf den Aufzug springen und zur Leiter hechten. Hoch und links den Schalter umlegen. Zurück zum Aufzug und runter.

Die **VENTILATOREN**

Den Schalter drücken, hochfahren und in das Becken dahinter tauchen. Den Schaltkreis nehmen, den Schalter betätigen, auftauchen und hinaufklettern. Den Gang entlang und durch die Fenster springen. Unten den Hebel umlegen, hinunterrutschen, über den Ventilator springen und den Schlüssel holen. Durch das Ventilationssystem bis zu dem Raum, in dem die Kiste steht. Schieben Sie diese bis zum Podest. Durch das untere Fenster steigen und die andere Kiste auf die erste schieben. Über die Kisten zurückklettern.



Level 4: Springen Sie an der Kiste vorbei.

Hinter der **BÜHNE**

Öffnen Sie die Türen auf der zweiten Ebene. Den Schalter drücken und in den Raum hinaufsteigen, in dem der Schaltkreis eingesetzt werden kann. Auf der Bühne durch das Loch in der Wand gehen. Hinten eine Kiste herausziehen. Gehen Sie in den Gang und drücken dort den Schalter. Wieder hinaus und auf die Kisten. Durch die Öffnung und den Schalter benutzen. Gehen Sie runter und töten Bartoli. Auf die andere Seite des Raumes und über die Kisten zurück. Dort ist ein Schalter, der den Ausgang öffnet.

LEVEL 5: *Bohrturm*

LEVEL 5: Die Kisten so schieben, daß Sie ungehindert zur Tür gelangen. Den Schalter drücken und raus. An den Gegnern vorbei rennen. Den Schüssen ausweichen, bis die Fenster kaputt sind, und fliehen.

GELBE TÜR *öffnen*

Benutzen Sie den nächsten Schalter, schwimmen durch den Tore und drücken dort einen weiteren Schalter. Durch das Fenster auf den Motor springen, ins Flugzeug und die Pistolen holen. Den anfangs ausgewichenen Gegnern den gelben Schlüssel abnehmen. Durch das Fenster zurück und nach links, tauchen, den Schalter unter dem Tunnel umlegen und die gelbe Tür öffnen.

In den **SCHLAFRÄUMEN**

Drücken Sie im nächsten Raum den Knopf. Rechts hoch und an dem Rad drehen. Durch die geöffnete Tür und nochmal drehen. Die Harpune ist in der letzten Koje links. In der ersten Koje den Knopf drücken und ganz hinten hinausklettern.

ROTE TÜR *öffnen*

Die Leiter hinab, die Kisten verschieben, um zur anderen Leiter zu gelangen. Nehmen Sie oben rechts der Wache den roten Schlüssel ab, gehen links die Treppe hoch und öffnen die Tür.

GRÜNE TÜR *öffnen*

Die Kiste zweimal schieben, einmal ziehen. Den Schalter bei der grünen Tür bedienen. Über den Tank zu den Röhren, dann links an der Wand den Schalter benutzen. In die Falltür bei der grünen Tür, zu den Pfeilern und die Leiter hoch. Folgen Sie dem Steg, und gehen Sie zuerst rechts, dann links. Den grünen Schlüssel aus der Kiste holen und damit die Tür öffnen. Den Schalter betätigen, durch die Öffnung und Unterwasser den Hebel umlegen.

LEVEL 6: *Die Tiefe*

LEVEL 6: Zur Leiter und den Knopf drücken. Die Rutsche hinunter und zur anderen Seite springen. Rückwärts hinunterrutschen und nach der Kante greifen. Hinabhüpfen, vom Steg in die schmale Öffnung springen, runter, den Schlüssel nehmen und durch den Tunnel und die Leiter zur blauen Tür.

ERSTEN CHIP *holen*

Die Türen öffnen, hinunter, Kiste schieben, in den Tunnel tauchen, beide Schalter umlegen, weiter, durch die Tür und links und die Treppe hoch. Benutzen Sie im ersten Raum den Schalter und springen durch die Falltür. Schnell hinaus, den Schalter noch mal betätigen und den Chip holen. Setzen Sie ihn am Kontrollbrett ein.

ZWEITEN CHIP *holen*

Tauchen Sie in den Tunnel. Den Raum rechts verlassen, auf die Mauer und den Schalter benutzen. Im vorigen Raum den Schalter umlegen und über den Kran auf die andere Seite. Über die Kisten und den Knopf drücken. Von hier sieht man einen Raum, in dem Lara zuvor schon eine Tür geöffnet hat. Über diesen Raum in den Tunnel springen und die Hauptkammer betreten. Den zweiten Chip mitnehmen und in die Säge einsetzen.

LEVEL 7: *40 Faden*

LEVEL 7: Eine Unterwasserrolle ausführen und geradeaus losschwimmen. Beim Schiff in das Loch beim Anker und Luft holen. Tauchen Sie unten in das Loch, und schwimmen Sie nach rechts. Bei dem Metallträger den Hebel bedienen. Durch die Tür und auftauchen. Zu der Öffnung in der Mitte der Kisten, hinaus, rechts und den Schalter umlegen. Auf die Kisten und in den nächsten Raum.

Bei den **BRENNERN**

Gehen Sie durch die Falltür und über die Kisten in den nächsten Raum. Dort den Hebel umlegen und durch die Tür rennen. In dem dunklen Bereich zu der Öffnung in der Decke und den Hebel umlegen.

Zur Tür gehen, die Brenner mit dem Schalter abstellen und durchrennen. Die beiden nächsten Schalter bedienen, zurück zum ersten Schalter, diesen betätigen und zum Wasser rennen (über die Hindernisse springen, nicht klettern!).

ATEMNOT! So schnell wie möglich durch die Räume tauchen, im dritten den Hebel umlegen, hochschwimmen, den nächsten Hebel benutzen und hinaus. Danach hinunter und durch das Loch im Boden. Die Kiste unter die Öffnung ziehen, hochklettern und mit dem Schalter die Felsen herabstürzen lassen. Durch die rechte Öffnung und hochklettern. Öffnen Sie mit dem Hebel die Tür in einem anderen Raum. Runter zur untersten Ebene und durch die linke Öffnung. Hochklettern, den nächsten Schalter bedienen. Wieder auf die unterste Ebene und durch die Tür. Schwimmen Sie durchs Wasser zum letzten Schalter und danach aus dem Level.

LEVEL 8: *Wrack der Maria Doria* **LEVEL 8:** Schieben und ziehen Sie die Kisten so, daß die zwei Gänge dahinter frei sind. Den rechten Gang nehmen, in das Loch rennen und den Badezimmerschlüssel nehmen. Gehen Sie in den linken Gang, hinter die Kisten und ins Badezimmer. Den Knopf drücken, durch die Türen, den nächsten Knopf drücken. Zurück und die Türen wieder schließen. Zurück in den Tanzsaal, hinunterfallen lassen und nach links zur Tür hangeln.

AUSSCHALTER *finden* Über die Rampe zum ersten Ausschalter springen. Im Raum mit den verschiedenen Türen die rechte Tür mit dem Rad öffnen. Die Kiste verschieben, und den Schalter benutzen. Über die Kiste zur Tür hoch. Über die nächste Kiste zu einem weiteren Schalter und den Schlüssel nehmen, der unter der Kiste lag. Öffnen Sie damit eine weitere Tür im ersten Raum. Hier erst die untere, dann die obere Kiste herausziehen und rechts in den Gang gehen, wo der Boden wegbricht. Rechts rauf, im Raum mit dem Gitterboden auf das Boot hinunter springen und den Schalter im Wasser bedienen. Rennen Sie schnell durch die offenen Tür und legen den Schalter um. Solange zwischen den beiden Schrägen hin und her springen, bis sich die Öffnung schließt, hochziehen und den Schalter benutzen. Links den Schalter bedienen, ums Becken, durch die Falltür springen und den zweiten Ausschalter nehmen.

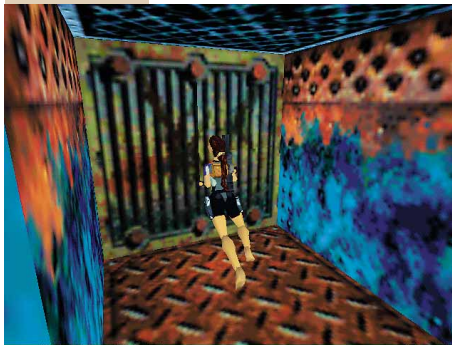
DRITTER *Ausschalter* Den nächsten Knopf drücken; zurück zum Boot und die Tür öffnen. Springen Sie durch die Falltür und gehen über die Türen zum dritten Ausschalter. Zurück zum Becken, schwimmen, den Schalter bedienen, hinauf und die Ausschalter einsetzen. Über die Kiste nach oben hinaus und den Hebel benutzen.

Der **KABINENSCHLÜSSEL** Über die Röhren in den Raum mit den Fenster und dort durch die Tür. Den Schalter benutzen und schnell durch die andere Tür. Die Kiste verschieben und mit dem Hebel die Falltür öffnen. Den Schlüssel aus dem Wasser holen, der hinter den linken Felsen liegt. Schließen Sie die Kabine auf und benutzen den Hebel. Die Kiste verschieben, um an einen weiteren Hebel zu gelangen. Durch die Öffnung ins Wasser, das Faß verschieben und hinaus.

LEVEL 9: *Die Quartiere* **LEVEL 9:** Hangeln Sie sich über die brennenden Flammen. Den Schalter am Ende bedienen und links hinaufsteigen. Hüpfen Sie im Maschinenraum über die Kolben. Dort die Kiste nach hinten schieben, nach links in den Gang gehen und auch dort die Kiste verschieben. Hinunterspringen, den Hebel bedienen und wieder hinauf zu den Kisten. Über die Kolben zurück, vom letzten aus nach rechts zum Hebel springen und diesen umlegen.

Schwimmen und **HANGELN** Bedienen Sie den Hebel unter Wasser. Zur Tür hinaustauchen, hebeln und durch die offene Luke schwimmen. Die beiden Schalter umlegen, schnell zur anderen Seite springen, nach rechts hangeln und dort den Hebel benutzen.

In den **QUARTIEREN** Zu den Gesellschaftsräumen, die Kiste wegziehen und hinunterspringen. Beim abgesunkenen Boden die Kiste wegbewegen: Dahinter ist ein Schlüssel. Hinter der ersten Kiste links zum Theater, den Schlüssel benutzen, zur Loge hoch und den Hebel umlegen. Hinter der Bühne den Schalter drükken und durch die Tür beim Becken zum Ausgang.



Level 9: Kistenschieben ist hier das Motto.

LEVEL 10: *An Deck* **LEVEL 10:** Links ins Wasser hinunter, unten an Land gehen und den Schlüssel holen. Schwimmen Sie rechts durch die Spalte weiter.

Zum **SCHLÜSSEL** Schieben Sie die Kisten so, daß die Hecktür zugänglich wird. Innen den Hebel umlegen. Die Falltür betreten und Hebel betätigen. Zur Hecktür und unten die Kiste wegziehen. Am rechten Ufer des Sees ist ein Weg, auf dem Lara in einen Raum gelangt, von dem aus ein Schacht auf das Boot führt. Den Schlüssel nehmen und zurück aufs Oberdeck.

SERAPH *holen* Über die Ventilationsschächte auf die höchste Ebene, die Falltür hinunter, die Kiste hervorziehen, den Hebel umlegen und zur Tür. Das Schloß aufschließen, den Schalter drücken und in die Höhle laufen. In den Raum, hinunter und den Schlüssel holen. Den Frachtraum aufschließen und den Seraph nehmen.

LEVEL 11: *Das tibetanische Hochland* **LEVEL 11:** Mit dem Schneemobil rechts durch die Höhle bis zur freien Fläche fahren. Die Eisblöcke vor der erhöhten Höhle entfernen und mit hoher Geschwindigkeit hineinspringen. Hierfür müssen Sie sich erst über die anderen Rampen in eine geeignete Startposition bringen. Auch den Abgrund im Eis so überwinden.

Der Schlüssel zur **BRÜCKE** In der Höhle den Hebel betätigen, der ein Gittertor öffnet. Weiterfahren und über den Abgrund springen. Zu Fuß die Eiswand hinunter und den Schlüssel nehmen, nächsten Hebel umlegen.

Schlüssel für die **HÜTTE**

Fahren Sie mit dem Schneemobil weiter zum See, stecken den Schlüssel ein und brausen über die Brücke. Über die Eisspalte springen; den Schlüssel für die Hütte finden Sie bei der nächsten Brücke.

Level 11: Nur mit viel Schwung kommt Lara weiter.

Bis zum Gitter fahren und es öffnen. Betreten Sie die Hütte betreten und den Schalter benutzen. Durch die Gittertür und an der Kante links über den nächsten Abgrund hangeln. Hinunterfahren, den Stein wegschieben und zum See steigen.

LEVEL 12: *Das Kloster von Barkhang*

LEVEL 12: An den Sprossen gegenüber des Haupteingangs hoch, nach links, über die Mauer auf die Felsen und hinüberhangeln. Über die Galerie zu den gemauerten Gängen. In das Wasserbecken und durch die Öffnung auf der rechten Seite. Den tiefen Schacht hinunter, durch den Gang, die Leiter hoch und die Gebetsmühle holen. Ziehen Sie die Kiste aus der Wand und gehen dann zurück zur Haupthalle.

Rauf aufs **DACH**

In der Haupthalle durch den Durchgang rechts hinten, nach der ersten Klinge links und den Schlüssel nehmen. Den vernagelten Durchgang aufschließen und Schlüssel holen. Mit diesem das Schloß in dem Raum mit den Kreiseln öffnen und hinauf.

ZWEITE *Gebetsmühle*

Den Hebel hinter den Tierstatuen bedienen und schnell über die Feuerstellen springen. Beim linken Bogen den Hebel umlegen und durch die Falltür runter. Edelsteine mitnehmen, Hebel ziehen und wieder hinauf. Setzen Sie bei den beiden Tierstatuen einen Edelstein ein. Die Kiste hinter dem Stern Ziehen und die Gebetsmühle holen.

Auf der **STATUE**

Gehen Sie in der Haupthalle durch den Gang rechts vorne und die Leiter empor. Zur Statue hinüber und über ihren Kopf zu dem Raum auf der anderen Seite; dort den Edelstein einsetzen.

DRITTE *Gebetsmühle*

In den Raum unter der Statue und in die Falltür. Im nächsten Raum den Hebel bedienen. Die Kiste vor den Wasserzulauf schieben. Nach rechts ins Becken steigen und die Kiste verschieben: Dahinter ist die dritte Gebetsmühle.

VIERTE *Gebetsmühle*

In die Gänge rechts unten steigen, ersten Raum betreten, nach rechts gehen, über Falltür springen und aus dem Gang in den Innenhof springen. Die Sprossen hochklettern, oben die Gebetsmühle holen und den Hebel umlegen.

FÜNFTE *Gebetsmühle*

In den Gang rechts von der Statue, ganz hinten den Schlüssel holen und diesen in das Schloß in der Haupthalle stecken. Durch die Falltür ins Gebirge, die Sprossen hinauf, über die Hängebrücke und danach nach rechts. Steigen Sie über den Felsvorsprung rechts auf das Gebäude und die Gebetsmühle holen. Zu guter Letzt die Mühlen in dem Zimmer links unter der Statue einsetzen. Im nächsten Raum den Seraph einsetzen und den Level verlassen.

LEVEL 13: *Die Katakomben des Talion*

LEVEL 13: Die Treppe hinunter und die linke Seite entlanghangeln. Zur anderen Seite springen, links und dann runter. Den Schalter betätigen, wieder hinauf, über den Abgrund hüpfen, durch die Tür und die Treppe hinunter. Klettern Sie auf den schneebedeckten Felsvorsprung und springen über den einstürzenden Weg auf die Leiter. Hochklettern, rückwärts springen, den Schalter betätigen und die Maske holen. Durch die Falltür im leeren Becken und mit der Maske die Tür öffnen.

Nach zweiter **MASKE** *tauchen*

Bei dem Gebäude links in die erhöhte Höhle, in den unterirdischen See tauchen und dort die nächste Maske holen. Setzen Sie die Maske bei der Hintertür des Gebäudes ein.

Der **YETI-STALL**

Den Hebel bedienen, der die Gitter öffnet. Den Felsblock unter eines der offenen Gitter schieben und den Hebel in dem Raum hinter den Gittern bedienen.

Bei den **SEEN**

Über die Hängebrücken zu der Leiter hinüber, in den See. Springen Sie vom Stein gegenüber auf die Hängeleiter. Von der Leiter rückwärts auf den Steg und den Hebel bedienen. Durch die Tür und den nächsten Hebel umlegen.

Level 13: Weichen Sie den Stacheln aus!

Zum geöffneten Tor. Die Schneebälle zum Rollen bringen. Auf die erste Falltür, schnell zur zweiten, durch die sich öffnende Tür, über die Stacheln springen, durch die nächste Tür und an die Leiter hüpfen.

SCHNEE-BÄLLE

LEVEL 14: *Der Eispalast*

LEVEL 14: Lassen Sie sich von den Katapulten nach oben schleudern und bedienen dort den Hebel. Eine Ebene darunter in den Gang hüpfen und einen weiteren Hebel umlegen. Vom Katapult vor dem Gitter auf den Steg schleudern lassen. Auf die Glocke schießen. Wieder hinunter, vom Katapult ganz rechts hochschleudern lassen und in der Luft die andere Seite der Glocke beharken.

MASKE *holen*

Durch das offene Gitter gehen, von links auf das Katapult treten und oben festhalten. Rückwärts springen, im Sprung die Waffen zücken, vorwärts springen und auf die Glocke schießen. Nach links hangeln und mit einer rückwärts/vorwärts/links Sprungkombination nach oben. Hochklettern, zu den Felsen springen und die Maske holen.

EIS-SEE *schmelzen*

Rechts vom Eingang zu den Felsen führt ein Gang zu einem Balkon, bei dem die Maske eingesetzt werden kann. Über die Hängebrücke zum Hebel, der das Eis zum Schmelzen bringt, und den Gongschlegel aus dem See tauchen.

GONG *schlagen*

An der Eisspalte nach links hangeln und rückwärts hinüberspringen. Die Eiswand hochklettern; schla-

gen Sie mit dem Schlegel auf den Gong. Links zum Eingang des Eispalastes springen, den Talion nehmen und den Schneeadler töten.

LEVEL 15: *Der Tempel des Xian*

LEVEL 15: Während des Absturzes festhalten, hochziehen, rückwärts springen und über die Klinge hüpfen. Unten an Land gehen und links auf das Katapult steigen, um aufs Dach zu kommen und dort den Hebel umzulegen. Steigen Sie beim Wasserfall die Leiter hoch. Über den einstürzenden Steg gehen, so daß Sie auf den Block über der Lava fallen. In den Schacht springen und den Schalter umlegen. Ins Wasser und zum Tempel.

KREISELN *ausweichen*

Rechts hoch, auf die Plattform rechts hinten springen und von dort in den Gang gegenüber. Den Hebel umlegen und zurück. Schalter umlegen und durch die Tür weiter die Leiter runter. An den Kreiseln vorbei und über der Eingangshalle links den Knopf drücken. So schnell wie möglich zu der Tür genau gegenüber laufen und hüpfen.

Das **DRACHEN-SIEGEL**

Zwischen den Pendeln hindurch auf die andere Seite. Den rechten Knopf drücken, nach einem Seitwärtssprung den linken aktivieren und schnell durch den Gang und über den Steg laufen, auf die andere Seite springen und das Drachensiegel nehmen. Nach rechts auf die Mauer springen, hochklettern und den Schalter umlegen.

Siegel **EINSETZEN**

Klettern Sie zurück auf den Steg. Von diesem aus seitwärts auf das Katapult unten in der Lava springen, an der Mauer gegenüber festhalten und über die Plattformen nach oben steigen. Kiste wegschieben und danach den Hebel betätigen. Durch die Falltür und das Siegel einsetzen.

Großes **BECKEN**

Den Gang runter zum Raum mit den Hebeln. Die drei beweglichen schnell umlegen, zum großen Wasserbecken und den Hebel betätigen. Zum Tor schwimmen, rechts abbiegen und dort den Hebel umlegen. Durch das offene Gitter und den Hebel beim Tor umlegen. Im großen Becken durch die Tür und den Hebel benutzen. Wieder den Hebel im großen Becken umlegen, hochtauchen und durch die Tür gehen.

Die **SPINNEN-HÖHLE**

Durchs Wasser in den nächsten Raum, den Hebel bedienen und hinunterspringen. Schlüssel mitnehmen und durch den Gang auftauchen. Zum Wasserfall und den Schlüssel in das Schloß neben der Leiter stecken. Durch das Tor, hinuntertauchen, rechts den Hebel umlegen, wieder raus, geradeaus den Gang entlang und durch das Gitter auftauchen. Beim Tor an Land und durch die Spinnenhöhle zum großen Raum. Über die Felsblöcke an der Wand rechts vom Holztor auf die obere Plattform. Springen Sie weiter nach links, klettern über die zwei Säulen zum Tor und holen den Schlüssel.

Zu den **KATAPULTEN**

Den Schlüssel bei dem kleinen Gebäude rechts vom Tempel benutzen. Innen hochspringen und über die Hängebrücke zu den Kreiseln. Noch mal über eine Hängebrücke und den Schalter drüben drücken. Über die Brücke zurück und hinunter bis zu der steil abfallenden Rampe. Anschließend von den drei Katapulten hochschleudern lassen.

Die **DRACHEN-STATUEN**

Rechts in den Gang und über die Lava zu der Leiter am anderen Ende des Raumes. Hochsteigen und den Hebel umlegen. Zum goldenen Schlüssel, über den Drachenschwanz hinunter und das Schloß aufschließen. Bei der Leiter hoch, auf den anderen Drachen und die große Leiter hinaufklettern. Bei der ersten Klinge rückwärts hüpfen und von der Schräge an die Leiter gegenüber. Vor der nächsten Klinge wieder rückwärts springen, in der Luft drehen und auf der anderen Seite festhalten.

LEVEL 16: *Die schwebenden Inseln*

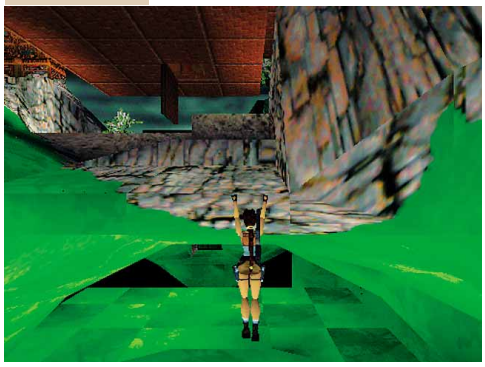
LEVEL 16: Im Käfig gegenüber den Hebel umlegen und über die kleinen grünen Inseln nach rechts zur Hütte springen, dabei findet sich die erste Plakette, die zweite ist in der Hütte. Rechts vom Haus auf die Ebene darunter und über das Gitter und die nächsten grünen Inseln zu dem großen Tor hinüber und die Plaketten einsetzen.

SEIL *benutzen*

Vor der Brücke links die grüne Rampe hinauf und oben das Seil benutzen. Über der Brücke loslassen und den Hebel bedienen. Noch mal hinauf zum Seil und durch das Tor fahren.

Im **LAVA-PALAST**

Den Block verschieben, in die nächste Ebene und den Hebel umlegen. Hinunter auf den Block in der Lava springen und dort hebeln. Im Gang tauchen und den Hebel hinter der Lava bedienen. In den Gang über dem Seilende und die Hebel hinter den Wachen umlegen. An der Wandleiter mit einem Rückwärtsdrehsprung zur anderen Seite, hochklettern. Ziehen Sie den Block zum Seil, und fahren Sie aus dem Level.



Level 16: Die Ebene rechts unter dem schwebenden Haus ist sehr leicht zu übersehen.

LEVEL 17: *Der Hort des Drachen*

LEVEL 17: In der Arena den Hebel in der Nische betätigen, schnell umdrehen und den Angreifer töten. Den Hebel rechts vom Eingang umlegen und zwei weitere Wachen eliminieren. Durch die Tür und gegen die Ninjas antreten. Einer von ihnen hat die Plakette für die Tür bei sich. Beim Kampf gegen den Drachen den Granatwerfer benutzen. In der Nähe der Wasserstellen bleiben und sofort ins Wasser hüpfen, falls Laras Kleider Feuer fangen. Ist der Drache tot, ziehen Sie ihm schnell den Dolch aus der Brust.

LEVEL 18: *Zu Hause*

LEVEL 18: Schließen Sie den Waffenschrank neben dem Bett auf. Die Schrotflinte nehmen, die ersten Angreifer abwehren und dann die restliche Ausrüstung einstecken. Anschließend Haus und Garten systematisch feindfrei machen. Gehen Sie sparsam mit Munition und Medipacks um.Gratulation! MG