



## Hüpf-Beistand

# Tomb Raider 6

Laras neues Abenteuer hält selbst für Spezialisten harte Nüsse bereit. Wir helfen, die zu knacken.

**W**ie alle Spiele aus Eidos' Tomb-Raider-Reihe bietet auch The Angel of Darkness eine Vielfalt an Schauplätzen mit jeder Menge Überraschungen. Mit unserer Lösung kommen Sie direkt zum Ziel. Nehmen Sie sich jedoch trotzdem Zeit, die Gegend ausgiebig nach nützlichen Goodies abzusuchen.

## Pariser Hinterhöfe

### Laras erste Schritte

**TIPP 1:** Lara Crofts sechstes Abenteuer beginnt in einer vermeintlichen Sackgasse. Der einzige Weg nach draußen ist mit etwas Kletterei verbunden – los geht's auf der grünen Kiste links.

**TIPP 2:** Lara überlegt im Selbstgespräch jeden ihrer Schritte. Halten Sie sich zunächst nur an die Anweisungen der Heldin, um auf das Hausdach zu gelangen. Dort befindet sich auf der linken Seite ein Fass, hinter dem auf einem Vorsprung ein Brecheisen versteckt ist. Um dort hinzugelangen, muss Lara das Fass jedoch ein wenig verschieben. Anschließend kann sie auf die Plattform klettern, das Brecheisen holen und damit auf das Dach zurückkehren.

**TIPP 3:** Danach stärkt sie erst einmal ihre Kräfte, indem sie mit ihrem Werkzeug das Schloss des kleinen Schuppens aufhebelt und darin den Schrank durchsucht. So kommt Lara an eine Pistole, die ihr noch gute Dienste leistet. Jetzt kann Frau Croft zum offenen Fenster zurückklettern und unterwegs allerlei Goodies einsammeln.

**TIPP 4:** Gut ausgerüstet kehrt sie aufs Dach zurück und lässt sich von dort auf die Plattform hinunterfallen, auf der sie das Brecheisen gefunden hat. Dort läuft Lara links bis zum Ende und hangelt sich an dem Sims zum nächsten Plateau hinüber. Den Schlüssel für die versperrte Tür findet Miss Croft um die Ecke auf dem Säge Tisch. Der Mann, der ihr dort den Rücken zuwendet, ist harmlos – sie kann sich aber von hinten an ihn heranschleichen und ihn zur Strecke bringen.

## Verfallenes Wohnhaus

### Wie rettet sich Lara vor der Polizei?

**TIPP 5:** Hier heißt es schnell sein, wenn Lara nicht an einer Gasvergiftung zugrunde gehen will. Es bringt nichts, den Metallschrank neben dem Eingang vor die Tür zu ziehen – die Polizisten kommen trotzdem rein. Also spart unsere Heldin wertvolle Zeit und rennt sofort die Treppe hoch in den zweiten Stock. Dort springt sie zuerst über die Lücke in der Treppe und nimmt dann Anlauf, um über das große Loch im Boden noch ein weiteres Stockwerk nach oben zu gelangen.

**TIPP 6:** Lara überwindet diese Stelle nur, wenn sie rechtzeitig nach der Kante greift und sich dann nach oben zieht. Jetzt behindert ein Schrank das Fortkommen der Dame; er muss von der Treppe weggezogen werden. Im nächsten Gang gibt es eine Tür, die Frau Croft schleunigst eintritt. Im Raum dahinter warten Goodies.

**TIPP 7:** Anschließend geht's weiter nach oben, aber die Treppe ist diesmal völlig blockiert. Lara schiebt deshalb die Kiste an den Rand der Stufen, klettert hinauf, springt und zieht sich am Geländer hoch in den nächsten Stock. Dort betritt sie den Raum rechts, wo sie zwei Schlüssel findet. Einer davon passt in die Tür des Apartments Nr. 21 in der zweiten Etage, in dem sich Lara bei Bedarf weitere Ausrüstung abholen kann. Vorher betätigen Sie den Hebel rechts – er versorgt den Aufzug mit Strom. Den Level verlässt die Dame durch die Hintertür, die vom Raum im oberen Stock nach draußen führt.

## Die Dächer von Paris

### Wo geht's zu Madame Carvier?

**TIPP 8:** Lara folgt dem Weg auf dem Dach, erklettert die Leiter und springt zum Kabel. Sie hangelt sich zügig auf die andere Seite und zieht dabei die Beine an, um über das Geländer zu kommen. Dann lässt sie sich auf das Dach hinab und sucht bei den Kisten Deckung vor dem Hubschrauber.

**TIPP 9:** Links befindet sich eine Öffnung mit einer Leiter, die zum Dach hinunterführt. Von hier aus geht es weiter durch eine Tür, hinter der Lara ein paar Dublonen aufsammelt. Sie setzen Ihren Weg durch den nächsten Raum fort und gelangen durch eine dritte Tür wieder nach draußen.

**TIPP 10:** Jetzt überquert die Heldin die kleine Brücke, betritt durch die Tür die Lagerhalle, geht die Treppe hinunter und springt dann auf die Kiste. Nachdem sie das Medipack aufsammelt hat, kriecht Miss Croft unter dem halb geöffneten Rolltor hindurch und wendet sich nach links. Ganz in der Nähe findet sie eine Kiste, die sich unter eine Leiter schieben lässt. Dadurch gewinnt Lara an Stärke.

**TIPP 11:** Nachdem sie alle Goodies im Lagerhaus eingesammelt hat, klettert Lara auf die Kiste, erreicht mit einem Sprung die Leiter und begibt sich aufs Dach des Gebäudes. Dort erklimmt sie eine weitere Leiter, schlittert die Schräge hinunter und klettert die Sprossen auf der anderen Seite hoch. Von hier aus springt Lara auf das unter ihr liegende Dach mit dem kleinen Schuppen. Sie hebt die Dublonen auf und läuft weiter bis zur Öffnung im Zaun.

## Margot Carviers Wohnung

### Wie verhalte ich mich bei Madame Carvier?

**TIPP 12:** Lara sollte die nettesten Fragen und Antworten wählen, um an Croys Notizbuch zu kommen. Sobald Madame Carvier den Raum verlässt, kann sich die Archäologin umschauchen. Sie findet einen Goldring, eine Flasche Cognac und ein paar Heiltabletten. Jedoch darf die junge Dame keine Zeit verlieren, denn die Polizei naht. Durch das Fenster gelingt die Flucht.

## Pariser Ghetto

Wie gelange ich in die Stadt?

**TIPP 13:** Lara verlässt den Waggon und erfährt von den beiden Obdachlosen, dass sie im Café Metro nach Bouchard suchen soll. Dazu begibt sie sich über die Röhre auf das Dach des U-Bahn-Waggons und läuft auf die Metallbrücke zu. An zwei Stellen kann man dort weiterklettern.

**TIPP 14:** Oben angelangt, springt sie mit Anlauf auf die gegenüberliegende Metallbrücke und von da auf den kleinen, mit Gras bewachsenen Mauervorsprung. Hinter einem Zaun liegen Geld und ein gesundheitsfördernder Schokoriegel.

**TIPP 15:** Anschließend geht es zurück auf die erste Metallbrücke. Mit einem schrägen Sprung gelangt Lara auf den Weg, der an dem Gebäude entlangführt. Sie spricht noch mit dem »Fremdenführer« und verschwindet durch die Tür ins Ghetto.

## Café Metro

Wie findet sich Lara im Ghetto zurecht?

**TIPP 16:** Nach ihrem Gespräch mit Janice marschiert Lara die Treppe hoch und gelangt zu einem kleinen Park. An dessen Rand steht eine Tafel mit einem Stadtplan. Darüber hinaus zeigen ihr die Wegweiser in den Straßen, wo es langgeht. Zunächst sollte sie das Café Metro aufsuchen und mit dem Barkeeper sprechen.

## Das Serpent Rouge

Wo ist der richtige Eingang?

**TIPP 17:** Wenn Lara von ihrem Treffpunkt mit Janice aus die Straße rechts hochgeht und in die erste Gasse auf der rechten Seite einbiegt, kommt sie zu einer grünen Tür.

**TIPP 18:** Frau Croft tritt ein, erledigt die Wache in dem Raum links und plündert das Büro – hier findet sie auch den Schlüssel zum Bühnenraum des Serpent Rouge.

**TIPP 19:** Danach geht Lara geradeaus und dann links einen langen Gang entlang. Nun noch die Treppe hoch, und sie steht vor dem eigentlichen Nachtclub. Holen Sie hier schon mal die Waffe aus dem Halfter, denn im Club wird scharf geschossen.

Wo kann ich Vorräte aufstocken?

**TIPP 20:** Fast jede ausgeschaltete Wache hinterlässt Waffen oder Munition für Lara. Zusätzlich sollte sie einen Blick auf die Bar werfen. Links davon ist ein Schalter mit dem man den Speisenaufzug holen kann, in dem zwei Magazine liegen.

Wie kommt Lara an den Scheinwerfer?

**TIPP 21:** Nachdem Lara links neben der Bühne Musik und Lightshow eingeschaltet hat, läuft sie die Treppe hoch. Auf dieser Ebene steht eine Lautsprecherbox, die sich ganz an den Rand des Balkons schieben lässt. Lara klettert auf die Box und springt hinüber auf das Gerüst. Nachdem es heruntergekracht ist, läuft Miss Croft vor bis zum Ende und springt von hier aus auf die andere Seite. An der Stelle, wo das Geländer durchbrochen ist, kann sie auf die bewegliche Plattform hinüberhüpfen. Mit einem weiteren Satz gelangt die Heldin auf die andere Seite der Vorrichtung und kraxelt ganz nach oben. Dort springt sie wieder diagonal auf die andere Seite. Wenn die Stahlkonstruktion ihren höchsten Punkt erreicht hat, wechselt Lara auf die nächste Plattform, klettert die Leiter hoch und wendet sich nach links. Von da springt sie bis zum Gerüst mit den Scheinwerfern. Sie setzt hinüber, hangelt sich an dem Strahler vorbei und zieht sich dann nach oben. Mit einem weiteren Sprung erreichen Sie die grüne Etage mit der Zugbrücke.

**TIPP 22:** Ein kräftiger Fußtritt lässt die Brücke herunterklappen. Lara ist nun stark genug, die Tür zum Kontrollhäuschen zu öffnen. Darin hebt sie den Schlüssel vom Boden auf und begibt sich zur Steuerungs-

konsole. Dort betätigt Frau Croft den linken Hebel so oft, bis der farbig leuchtende Scheinwerfer dem Plattformvorsprung am nächsten ist. Dann legt sie den rechten Hebel um und holt sich Pierres Schatz. Im Café Metro erhält Lara dafür den Zugangscodex zu Francines Apartment (15328).

Wie gelange ich zu Francines Apartment?

**TIPP 23:** Lara verlässt das Café Metro und wendet sich nach links. Sie geht geradeaus an dem kleinen Park vorbei, bis sie zu einer kleinen braunen Tür mit einer Konsole zum Eingeben des Zugangscodes gelangt. Die Adresse: 17, Rue Dominique.

## St. Aicards Friedhof

Wie kommt Lara auf das Friedhofsgelände?

**TIPP 24:** Nach dem Gespräch mit Francine verlässt Lara das Zimmer durch die Tür rechts und springt von hier aus weiter nach rechts zum Balkon. Über das Abflussrohr klettert sie hoch auf den Dachvorsprung und rennt schnell nach rechts. Von hier aus geht es bis zu dem Seil, über das Mademoiselle Croft zu einem weiteren Balkon gelangt, von dem sie auf ein Grab hüpf.

Wo ist der Eingang zu Bouchards Versteck?

**TIPP 25:** Lara erklimmt das Dach des Grabs links neben dem Gewölbe mit der roten Tür. Von dort aus springt sie erst nach links auf das höhere Dach und dann hinüber auf das Grab neben dem Bereich mit der Engelsstatue. Nun gilt es, die Statue umzustößen, um in die Krypta zu kommen.

## Bouchards Versteck

Wie kommt Lara zu Bouchard?

**TIPP 26:** Am Ende des eingestürzten Bereichs arbeitet sich Lara an einer Kletterpflanze nach oben und kraxelt aus dem Loch. Rechts an der Wand läuft ein Rohr, an dem sie sich entlanghangelt. Die Ar-



Tipp 16: Ein Stadtplan hilft Frau Croft bei der Orientierung im Pariser Ghetto.



Tipp 22: Im Nachtclub findet Lara ein außergewöhnliches Versteck.

chäologin sollte dabei keine Zeit verlieren, denn ihre Kräfte reichen für diese Anstrengung gerade so aus.

**TIPP 27:** Anschließend geht es ins Wasser und dort nach rechts. Lara klettert abermals an einer Pflanze hoch, um anschließend dem Gang bis zum Ende zu folgen. Dort zieht sie das Geröll beiseite und kehrt zu der Stelle mit dem vergitterten Durchschlupf zurück. Lara stößt das Gitter auf, kriecht hindurch, passiert zwei Türen, wendet sich nach links und kraxelt über das Geröll, das sie kurz vorher weggeräumt hat.

**TIPP 28:** Sie durchquert das Wasser und läuft durch den Gang. Weiter geht es nach rechts und durch eine kleine Öffnung in der Wand, vorbei am kranken Arnaud und nach links in den Raum am Ende.

#### Wie lässt sich die blaue Tür öffnen?

**TIPP 29:** Lara betätigt in Bouchards Raum den Hebel auf der rechten Seite und geht anschließend geradeaus an dem Zimmer mit Arnaud vorbei. Links davon ist ein weiterer Raum mit einer verschiebbaren Kiste. Lara bewegt sie so weit wie möglich nach links und dann bis zum Anschlag an die Tür. Sie klettert auf die Box, springt hoch und erklimmt den Vorsprung. Oben betätigt unsere Heldin den Hebel, der die blaue Tür in Bouchards Versteck öffnet.

## Rennes' Pfandhaus

#### Wie bringt sich Lara vor der Zeitbombe in Sicherheit?

**TIPP 30:** Lara untersucht die Geldbörse des toten Rennes und findet dort den Code für die blaue Metalltür (14529). Dann tippt die Archäologin die Zahlen ein und holt sich alle Goodies aus dem kleinen Raum. Sobald sie den letzten Gegenstand an sich nimmt, wird die Zeitbombe aktiviert. Lara drückt schnell den gelben Knopf und flieht hastig durch die Luke. Sie wendet sich nach links und rennt um ihr Leben.

## Louvre-Lüftungsschacht

#### Wie bahnt sich Lara den Weg in den Louvre?

**TIPP 31:** Zunächst müssen Sie einen Ventilator und sechs Ventile manipulieren. Dazu läuft Lara in den hohen kreisrunden Raum in der Kanalisation und klettert an der linken Wand am Rohr nach oben. Über den Gang erreicht sie den Schalter, mit dem sie den Ventilator deaktiviert. Anschließend kraxelt Miss Croft wieder nach unten und in den Gang links vom Rohr.

**TIPP 32:** In einer Nische führt eine kleine Leiter zum Ventilator. Lara dreht noch ein bisschen am Propeller und begibt sich dann durch die Rotorblätter in den nächs-

ten Raum. Dort kurbelt sie an Ventil Nr. 1 und kehrt dann in den Hauptraum zurück. Nun bahnt sich den Weg durch die der Tür gegenüber liegende Röhre, folgt dem Gang und geht dann nach links. Dort betätigt sie Ventil Nr. 2 und betritt erneut den runden Hauptraum.

**TIPP 33:** Wieder geht es am Rohr nach oben und über den gelb-schwarzen Balken langsam auf die andere Seite des Raums. Dort dreht Lara an Ventil Nr. 3 und läuft dann auf der Metall-Plattform bis zum Ende. Sie springt zur Leiter hoch und klettert auf die nächste höhere Metall-Plattform.

**TIPP 34:** Über eine weitere Leiter und ein Rohr gelangt Lara hoch zu Ventil Nr. 4. Anschließend geht es wieder zurück nach unten, wo Lara nun ins Wasser springt. Zunächst schwimmt die Heldin nach links, dann nach rechts und kehrt an die Oberfläche zurück. Danach geht sie über das gelbe Gitter und klettert auf die Plattform.

**TIPP 35:** Über ein Seil, das quer durch den ganzen Raum gespannt ist, hangelt Frau Croft sich über den gelben Balken, springt drauf und läuft nach links zu Ventil Nr. 5.

**TIPP 36:** Im Anschluss kraxelt sie wieder zurück über den gelben Balken bis zur verbogenen Metall-Plattform. Lara klettert daran hoch und läuft weiter, bis sie zu Ventil Nr. 6 hinüberspringen kann. Sobald Lara alle Ventile korrekt betätigt hat, leuchten an der Konsole im Hauptraum sämtliche Kontrolllampen grün auf.

**TIPP 37:** Vom Hauptraum aus geht es über das Abflussrohr hoch zu der Plattform neben der Öffnung, aus der vorher das Wasser herabgeflossen ist. Die Archäologin geht in die Röhre, öffnet das Tor und gelangt in einen großen Raum. Dann lässt sie sich nach unten fallen und läuft nach rechts.

**TIPP 38:** Nachdem die Bombe am Ölfass angebracht ist, springt die Heldin schleunigst ins Wasser und taucht durch eines der Abflussrohre weiter. Sie kommt in einen Raum, von dem sie das Feuer der Explosion aus sicherer Entfernung beobachten kann. Danach kehrt Lara in den brennenden Raum zurück, überspringt die Feuer auf der rechten Seite und bahnt sich den Weg über das freigesprengte Loch in der Wand in den Keller des Louvre.

## Louvre-Galerien

#### Wie komme ich an den Laserfallen vorbei?

**TIPP 39:** Lara läuft die Treppe ganz nach oben und erledigt die beiden Wachmänner. Im ersten Raum mit Laserfallen springt sie auf den Tisch und von dort aus auf das Kunstwerk an der Wand. Von hier aus geht's mit einem kurzen Satz rüber auf den mittleren der drei Schaukästen.

**TIPP 40:** Wenn die beweglichen Laser unten sind, kann Lara ihren Weg auf den nächsten Tisch fortsetzen. Sie begibt sich vorsichtig bis an den Rand nach vorn und erreicht mit einem Sprung die nächste mittlere Vitrine. Hier muss sie sich an der Seite entlanghangeln, um zwischen den Lasern hindurchzukommen. Danach erklimmt die Heldin den Schaukasten auf der rechten Seite, stellt sich mit dem Rücken ganz nah an die Wand und überwindet den letzten Laser mit einem Seitwärtssprung.

**TIPP 41:** Im nächsten Raum kriecht Lara unter den gekreuzten Strahlen hindurch. Im Schleich-Modus begibt sie sich nun nach rechts, tastet sich vorsichtig an der Wand entlang an den Lasern vorbei und erledigt mit ein paar Schlägen den Wachmann. Dieser hinterlässt eine Zugangskarte, die Miss Croft natürlich an sich nimmt.

**TIPP 42:** Lara geht durch die Tür in der Nähe des Wachmanns und achtet auf die Bewegungsmelder. Am anderen Ende des Raums steht ein kleiner leerer Schaukasten, den Lara etwas wegzieht, um später an den Kartenleser heranzukommen. Dabei gewinnt sie die nötige Kraft, um die Vitrine in der Mitte des Raums so nah an die Mona Lisa heranzuschieben wie möglich.

**TIPP 43:** Frau Croft marschiert anschließend zurück zum Kartenleser in der Ecke und deaktiviert damit für kurze Zeit die Lasersperre, die das kostbare Gemälde schützt. Jetzt hat Lara lediglich ein paar Sekunden, um auf den mittleren Schaukasten zu klettern und von dort aus auf den Vorsprung über der Mona Lisa zu hüpfen.

#### Wie gelange ich in Carviers Büro?

**TIPP 44:** Lara wendet sich nach rechts, klettert auf den Kasten und dann das Rohr hoch. Am Mauervorsprung hangeln Sie sich nach rechts bis zu einem Kabel, über das Sie auf die andere Seite gelangen. Dort hängt sich Lara wieder an den Mauervorsprung und arbeitet sich nach links vor.

**TIPP 45:** Über ein Abflussrohr erreicht sie den Sims am offenen Fenster. Dort klettert die Heldin hinein, erledigt die Wache und nimmt den Schlüssel an sich. Dann verlässt sie den Gang wieder durchs Fenster, kraxelt das Rohr empor und wendet sich nach links. Vom Mauervorsprung aus springt die Archäologin hinüber auf den Rand des Dachs und begibt sich zu dem eingezäunten Bereich. Hinter der Ecke hängt eine Leiter, die auf die unterste Ebene des Dachs hinabführt.

**TIPP 46:** Am anderen Ende ist eine Tür, hinter der Lara ein Brecheisen findet. Damit begibt sie sich wieder in die Mitte des Bereichs, nimmt die Treppe zum Gittertor, marschiert hindurch und gelangt von hier



aus mit einem Sprung auf ein weiteres Dach. Auf der gegenüberliegenden Seite klettert sie hinunter und untersucht die beiden Türen. Danach geht es über die Leiter wieder nach oben, durch die Gittertür auf die rechteckige Metall-Plattform.

**TIPP 47:** Lara klettert in den Luftschacht und die Leiter runter. Sie lässt sich in den Lagerraum fallen und läuft den Gang entlang bis zur zweiten Tür links. Nachdem sie den Wachmann ausgeschaltet hat, nutzt sie die Sicherheitskamera, um den Zugangscode zu Carviers Büro auszukundschaften (14639). Lara verlässt den Raum, geht nach rechts und kann nun Carviers Zimmer betreten.

## Ausgrabungsstätte

### Was mache ich mit den Symbolen?

**TIPP 48:** Zunächst schaltet Lara in dem Container ganz rechts die Beleuchtung an. Ein Symbol liegt im Drucker des hintersten Bürocontainers. Das zweite findet Lara, wenn sie durch die große Tür geht und das Röntgengerät benutzt.

**TIPP 49:** Jetzt begibt sich Lara zu der Leiter, die in die eigentliche Ausgrabungsstätte hinabführt. Sie springt seitlich auf die nahe gelegene Stein-Plattform und zieht sich dann auf die Holz-Plattform hoch. Von hier aus erreicht Miss Croft die Brücke, läuft bis zur Mitte und setzt den Aufzug in Bewegung. Dann geht es zurück auf die Stein-Plattform, von der aus Lara nun auf das Dach des Aufzugs springt.

**TIPP 50:** Mit einem weiteren Sprung gelangt sie auf die T-förmige Plattform, die zu einem großen Symbolrad und einigen Hebeln führt. Am Rad selbst kann Lara die Symbole der Segmente einstellen, während die Hebel dazu dienen, die Segmente freizugeben oder zu blockieren. Auf dem Rad müssen von außen nach innen die Symbole so angeordnet werden: Halbmond, Strichmännchen, Kreis, Skorpion.

## Grabstätte der Urahnen

### Wie gelange ich zum Bodengitter?

**TIPP 51:** Lara sollte nicht versuchen, von oben auf die darunter liegende grüne Plattform zu springen, sondern lieber an der Wand vorsichtig hinunterklettern. Über zwei Hebel lassen sich weitere Plattformen aus den Wänden fahren, über die Lara nur langsam, aber dafür sicher nach unten gelangt. Dem alten Ritter können sie leicht ausweichen. Über das Bodengitter kommt die Archäologin in einen mit Falen gespickten Gang, der sie schließlich in die Halle der Jahreszeiten führt.

## Halle der Jahreszeiten

### Wo bekommt Lara die Edelsteine her?

**TIPP 52:** Um an die Edelsteine zu kommen, müssen Sie die vier folgenden Aufgaben lösen, die sich über die Bodenplatten in der Mitte des runden Saals aktivieren lassen.

### Wie meistere ich den Odem des Hades?

**TIPP 53:** Nachdem Lara auf die Bodenplatte mit den drei gekräuselten Linien gestiegen ist, öffnen sich drei Türen – die Heldin entscheidet sich für die rechte und beseitigt mit dem Hebel das Gitter. Sobald sie durch das Tor gegangen ist, wendet sie sich gleich nach rechts und drückt die deutlich vorstehende Mauer ein.

**TIPP 54:** Lassen Sie Lara über die wackeligen Baumstämme springen, indem Sie bei kleinen Hüpfen »Gehen« gedrückt halten. Auf der anderen Seite holt sie sich den ersten Stein und kehrt in die große Halle zurück, um das Juwel unter dem entsprechenden Bild in die Wand einzusetzen.

### In der Zuflucht des Feuers

**TIPP 55:** Wieder geht Lara nach Aktivieren der Bodenplatte mit dem Feuersymbol durch die rechte Tür und betätigt den Hebel. Die Zuflucht des Feuers lässt sich mit

gut platzierten Sprüngen schnell bewältigen: Über die sechseckigen Sockel und schwebenden Plattformen bahnt sich Lara den Weg zum Edelstein und zurück.

### Gegen den Zorn der Bestie

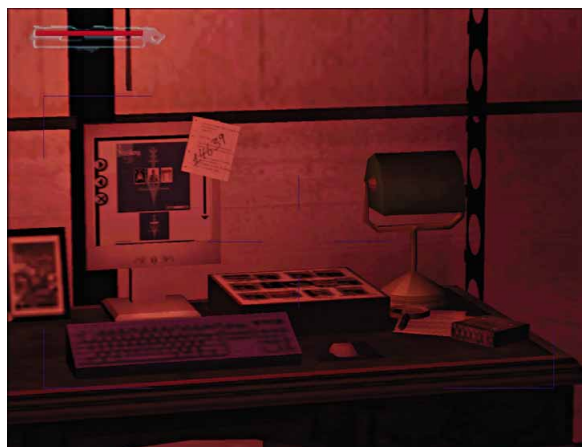
**TIPP 56:** Diesmal gelangt Lara über die mittlere Tür zu ihrer Herausforderung. Die Heldin muss zusehen, wie plötzlich der Boden in sich zusammenstürzt. Nur noch einzelne Plattformen bleiben stehen. Jedoch sind auch die zum Teil sehr instabil und reißen Lara mit in die Tiefe, wenn sie auf sie springt oder zu lange darauf ausharrt. Es gilt also, zügig zu der großen Tür mit der Treppe zu hüpfen.

**TIPP 57:** Sobald Lara den Stein an sich genommen hat, baut sich der Boden wieder auf. Aber die Archäologin muss sich nun mit drei Rittern herumärgern, die sie mit ihren Flammenschwertern attackieren. Die Kerle sollten nicht direkt angegriffen werden. Versuchen Sie stattdessen, so schnell wie möglich die beiden Hebel an den Seiten des Saals zu betätigen, um den Raum zu verlassen. Sollte Lara dennoch Feuer fangen, können Sie die Dame unter den zwei Wasserstrahlen löschen.

### In der Halle des Neptun

**TIPP 58:** Lara geht durch die linke Tür, springt bei dem Brunnen mit dem Gesicht ins Wasser, taucht nach unten, schwimmt nach links und betätigt den Hebel. Danach kehrt sie zu dem Gesicht zurück und begibt sich in den Nebenraum mit dem quadratischen Becken. Sie hechtet hinein und wendet sich in der gefluteten Halle dem Kopf des Neptun zu. Rechts davon führt eine kleine Öffnung in der Wand zu einem Hebel, den sie betätigt.

**TIPP 59:** Links von Neptuns Haupt befindet sich der Eingang in ein Röhrensystem. Ignorieren Sie die beiden Medikits, und schwimmen Sie so zügig wie möglich zu der Stelle, an der Dornen aus den Wänden



Tipp 47: Mit einer Kamera erspäht Lara den Zugangscode zum Büro.



Tipp 54: Die wackeligen Baumstämme bilden den Weg zum Edelstein.

schnellen. Jetzt kommen Sie nur mit geplanten Schwimmszügen weiter. Speichern Sie zur Not direkt vor den Dornen.

**TIPP 60:** Die nächste Abzweigung rechts führt in einen kleinen Raum mit Luft. Der linke Weg bringt Sie zum Edelstein. An dem Podest, auf dem der Stein bereitliegt, macht Lara mit einem Hebel Ausgang frei.

## Halle der Jahreszeiten

### Wie bringe ich den Heizkessel in Gang?

**TIPP 61:** Nachdem Lara alle Kristalle richtig in die Sockel eingesetzt hat, tritt sie ein letztes Mal auf eine der Bodenplatten in der Mitte des Raums und geht dann durch eine der bisher nicht benutzten Türen hinaus. Sie betätigt einen Hebel und landet daraufhin im darunter liegenden Stockwerk. Danach arbeitet sie sich an den Fallen vorbei und gelangt durch eine Seitentür zu einer Treppe, die noch weiter nach unten führt.

**TIPP 62:** Der Weg endet in einem großen runden Raum mit einer Maschine. Hier befinden sich vier mit Symbolen gekennzeichnete Ventile (Wind, Wasser, Erde und Feuer), die Lara aktivieren muss.

### Was bedeuten die vier Säulen?

**TIPP 63:** Sobald die Maschine läuft, kehrt Lara in den Hauptraum zurück, wo jetzt vier unterschiedlich hohe Säulen aus dem Boden ragen. Sie klettert hoch und gelangt über einen Querbalken auf die obere Galerie, wo die Heldin plötzlich mit Rittern konfrontiert wird, die durch die Wand brechen. Laufen Sie einfach an den lahmen Gesellen vorbei bis zu dem Raum, in dem eine Treppe nach oben führt.

**TIPP 64:** Oben angekommen, geht Lara zum Balkon ganz nach links und klettert die Wand hoch zu dem Vorsprung mit dem Hebel. Der öffnet die zweite Tür beim Eingang zu dieser Ebene.

**TIPP 65:** Dahinter drückt Miss Croft eine Mauer ein und gewinnt dadurch so viel

Stärke, dass sie an dem Vorsprung mit dem Hebel nun die Wand mühelos noch weiter bis zu der kleinen grünen Plattform hochklettert. Jetzt hangelt sich Lara an der Decke entlang zu einem kleinen Vorsprung auf der linken Seite. Hier geht's weiter in einen Raum mit Statuen und einem Geist.

### Wie besiegt Lara den Geist?

**TIPP 66:** Eine der schwierigsten Stellen des ganzen Spiels: Der Geist selbst lässt sich nicht besiegen – es gilt vielmehr, blitzschnell der Statue, die gerade das blaue Licht in Händen hält, das Gemälde zu entreißen.

**TIPP 67:** Zunächst sollte Lara so nah wie möglich auf dem Boden zu der Statue mit dem Licht hinkriechen, ohne dass Letzteres zur nächsten Figur weiterspringt. Solange Lara kriecht oder in der Hocke ist, kann ihr der Geist nichts anhaben.

**TIPP 68:** Frau Croft geht also vor der Statue auf die Knie und schießt aus dieser Position so lange auf den Geist, bis dieser für einige Sekunden gelähmt ist und sein schauerhaftes Zischen verstummt. Dann steckt Lara blitzschnell ihre Waffe weg, rennt auf die Statue zu und schnappt sich das Bild (dazu muss die Hand in der rechten unteren Ecke des Bildschirms zu sehen sein).

**TIPP 69:** Die Heldin verlässt den Raum und stellt fest, dass die große Halle geflutet ist. Einen Tauchgang später findet sich Lara an der Ausgrabungsstätte wieder.

## Belagerte Galerien

### Wo findet Lara den jungen Kurtis?

**TIPP 70:** An der Ausgrabungsstätte klettert Lara auf die Kiste und schwingt sich über den Zaun. Durch die blaue Tür gelangt sie wieder in den Louvre. Dort rennt sie die Treppe hoch, läuft durch die bereits bekannten Ausstellungsräume und erledigt unterwegs Eckhardts Leute.

**TIPP 71:** Lara bemerkt Gasgeruch und erinnert sich an einen Schrank mit Gasmas-

ken, den sie in einem Büro gesehen hat. Hinter den Ausstellungsräumen rennt sie die Metalltreppe hoch und geht auf dem Korridor durch die erste Tür auf der rechten Seite. In diesem Raum steht der Schrank mit den Gasmasken. Auch wenn sie nun etwas besser geschützt ist, muss sich Lara trotzdem beeilen, um nicht zu ersticken.

**TIPP 72:** Sie preschen die Treppe wieder hinunter und gehen auf der linken Seite durch die Tür mit der Lampe. In dem Raum erledigt die Heldin einen weiteren Eindringling, dann kann sie rechts durch das Portal und anschließend die Treppe nach unten rennen. Sie wendet sich nach rechts. Ein Gang führt zur Damentoilette, wo Lara ein wenig verschnauft. Sie verlässt den Gang wieder, geht geradeaus und trifft Kurtis.

## Von Croys Apartment

### Wie komme ich aus dem Apartment?

**TIPP 73:** In von Croys Apartment versorgt sich Lara in aller Ruhe mit Munition und Medikits. Suchen Sie jeden Winkel sorgfältig ab. Nur den eigenartigen Stock bei dem zerbrochenen Fenster sollte sie erst ganz zum Schluss aufheben.

**TIPP 74:** Wenn sie die Tür unter der Treppe eintritt, gewinnt sie überdies noch ein wenig an Stärke. Bücher und Zettel auf den Tischen und im Schlafzimmer liefern wertvolle Informationen. Sobald Lara den Stock an sich nimmt, erscheint Bouchards Auftragskiller. Er lässt sich mit ein paar Schüssen vertreiben, aktiviert jedoch im ganzen Haus Laserfallen.

**TIPP 75:** Die Strahlen im Gang können Sie kriechend überwinden. Wenn Lara jedoch rechts um die Ecke geht, erkennt sie, dass das Haus in Flammen steht und der Killer überall Bomben platziert hat. Nun gehen die Laserfallen in regelmäßigen Abständen an und aus, sodass Lara sie mit gutem Timing überwinden kann. Als der Killer erneut auftaucht, gibt sie ihm den Rest.



Tipp 63: Über Säulen gelangt man in der Halle der Jahreszeiten auf die Galerie.



Tipp 71: Rettung in letzter Minute: Der Schrank mit den Gasmasken.

## Prag: Tatort des Monsters

Welche Rolle spielt Luddick?

**TIPP 76:** Lara unterhält sich mit Luddick, dem Reporter, und erhält von ihm gegen Geld weitere Informationen. Er verspricht, ihr, einen Zugangscode zum Strahov-Gebäude zu verschaffen, und erbittet dafür etwas Zeit. Lara kann diese nutzen, um sich in der Gegend umzusehen.

Wie öffne ich die beiden Kanaldeckel?

**TIPP 77:** Lara braucht einen Hammer. Den bekommt die Archäologin, wenn sie den Mann am Ende der Gasse zur linken erledigt. Damit hat sie Zutritt zu den beiden Kanalschächten, von denen einer ein Medikit freigibt und der andere nach einer Weile in Vasileys Haus führt.

Wo finde ich Vasileys Stich?

**TIPP 78:** In der Bibliothek begibt sich Lara auf die Galerie und schiebt die Kommode ein wenig hin und her, um Kraft zu gewinnen. Dann erklimmt sie die beiden Gerüste und zieht an den Ketten – an der ersten zweimal, an der anderen viermal. Im Erdgeschoss stellt sie anschließend an der Standuhr drei Uhr ein und geht daraufhin die Treppe ganz nach unten. Unter dem Schreibtisch liegt ein Zettel mit dem Zugangscode (31597). Lara gibt die Zahlen an der Konsole an der Wand ein. Endlich bewegt sich das Gemälde zur Seite und gibt den gesuchten Stich frei.

## Die Festung Strahov

Wie geht es rein?

**TIPP 79:** Lara klettert auf den Container direkt neben dem Tor und springt auf die beiden gestapelten Behälter. Von hier aus schafft sie es, die Klimaanlage zu erreichen, von der aus sie zur Metall-Plattform hinübergelangt. Durch die Türen verschafft sie sich mit ihrer Sicherheitskarte Zugang zu den Räumlichkeiten.

Wie überwindet Lara den Zaun bei den Hunden?

**TIPP 80:** Lara schiebt eine einzelne Box direkt neben die anderen Kisten und den Zaun. Sie klettert hoch und schiebt die nächsthöhere Box gegen die Wand. Die oberste Kiste zieht sie nun so weit wie möglich in Richtung Zaun. Dann begibt die Heldin sich auf die andere Seite und schiebt den Behälter ganz an die Absperrung.  
**TIPP 81:** Bevor Sie über das Hindernis gelangen, muss Lara nun noch das ausströmende Gas abstellen. Dazu bewegt sie die beiden aufeinander gestapelten Kisten zur Klimaanlage, um das Ventil zu erreichen.

Anschließend geht's zurück auf die Boxen beim Zaun. Lara hangelt sich am Rohr auf die andere Seite und zieht über dem Zaun die Beine an, so bleibt sie nicht hängen.

Wozu benötige ich die Steinsäge?

**TIPP 82:** Lara läuft zur Steuerkonsole und aktiviert die Säge. Eine Fehlfunktion sorgt dafür, dass das Gerät einen der Luftschächte zerstört. Danach turnt die Dame auf den Luftschacht und klettert durch die Öffnung neben dem Sägeblatt hinein.

## Das erste Genforschungslabor

Welches Geheimnis steckt im Brunnen?

**TIPP 83:** Lara kann an einer der Brunnenfiguren ziehen und öffnet damit einen Geheimgang. Sie geht hindurch, betätigt einen gelben Knopf und gelangt so in den nächsten Bereich des Genlabors.

Wie kommt Lara auf die Plattform über den Brutröhren?

**TIPP 84:** Am mittleren Stahlträger des Saals springt Frau Croft hoch, um sich an einer Röhre hinüberzuhangeln. Auf der Plattform schließt Lara die beiden Ventile und gibt damit in einer der Brutröhren einen weiteren Durchgang frei.

## Das zweite Genforschungslabor

Wie stoppe ich das ausströmende Gas?

**TIPP 85:** Von der linken, etwas tiefer gelegenen kleinen Plattform aus springt Lara auf das dicke Rohr und schließt dort das Ventil. Anschließend kann sie sich gefahrlos an dem Abflussrohr an der gegenüberliegenden Wand nach oben ziehen.

Wie erreicht Lara den Ausgang auf der anderen Seite?

**TIPP 86:** In der hinteren rechten Ecke arbeitet sich Lara an Kletterpflanzen hoch bis zu der Nische mit dem gelbschwarzen Tor. Dort springt sie auf die Leiter und marschiert bis zum Ende der Empore, wo sie die Plattform aktiviert. Anschließend geht's wieder ganz nach unten.  
**TIPP 87:** Über den schmalen Sims an der Wand tastet sich die Heldin zum Rohr vor und zieht sich daran hoch bis zum kleinen Vorsprung links. Dank des üppigen Pflanzenbewuchses an der Wand erreicht Lara problemlos die bewegliche Plattform und lässt sich darauf fallen. Sie geht vorwärts, die Leiter hinunter auf eine weitere Plattform. Von dort aus gelangt die Archäologin über eine zweite Leiter zu dem gelben Schalter und kann die Tür öffnen.

## Das dritte Genforschungslabor

Wie wird Lara mit dem Baum fertig?

**TIPP 88:** Der Baum kann mit Gas ausgeschaltet werden. Dazu ist es nötig, an einer Maschine die Ventile 1, 2 und 4 zu aktivieren. Eine Zeichnung, die hinter einem beweglichen Tisch neben der Maschine versteckt ist, gibt über die richtige Kombination Aufschluss. Anschließend noch den nahen Hebel runterdrücken, und schon stellt der Baum keine Gefahr mehr dar.

## Das vierte Genforschungslabor

Wo bekommt Lara die ID-Karten für die drei Kartenleser?

**TIPP 89:** In dem mehrstöckigen Gartenkomplex treiben sich zahlreiche Wachmänner herum, die Sie erledigen. Die Herren hinterlassen nützliche ID-Karten, die Lara selbstverständlich an sich nimmt.

## Sanatorium (Kurtis)

Wie gelangt Kurtis ins Innere der Anstalt?

**TIPP 90:** Kurtis klettert durch die Falltür am Boden des Aufzugsschachts, wendet sich nach links und kraxelt zwei Leitern hinab. Ab jetzt muss er sich die herumwankenden Schauergestalten vom Hals halten. In einem Laboratorium findet er einen getöteten Wissenschaftler der hinter der Tür an der Wand lehnt. Er trägt eine nützliche Zugangskarte bei sich.

Wie kommt Kurtis an dem großen Ventilator vorbei?

**TIPP 91:** Ganz in der Nähe stehen ein paar Gasflaschen. Wenn Kurtis darauf schießt, explodiert eine davon und macht eine Leiter zugänglich. Jetzt kann der junge Mann hochklettern und mit dem Schalter den Ventilator deaktivieren, durch den er dann gefahrlos hindurchschlüpft.

## Hochsicherheitstrakt

Wie vernichtet Kurtis den Proto?

**TIPP 92:** In einem der Gänge stößt Kurtis auf ein halb geschlossenes Stahl-Rolltor, hinter dem zunächst ein Wachmann sitzt. Nachdem dieser vom Proto überwältigt worden ist, nimmt Kurtis die Verfolgung auf und kriecht unter dem Rolltor durch.  
**TIPP 93:** Der Held geht weiter und steigt über die Wendeltreppe nach unten. Ein paar Gänge weiter gelangt er in den runden Raum, in dem der Proto gefangen gehalten wurde. Kurtis wendet sich nach rechts, klettert die Leiter hoch und läuft zu



der Brücke mit der Kabine in der Mitte. Er klettert auf die Zelle und springt von dort aus auf den nächstgelegenen Sims und dann weiter zum Luftschacht. Hinter dem Schacht nimmt er die Leiter nach oben und steckt die Zugangskarte ein. Kurtis folgt dem Gang zweimal links um die Ecke und benutzt dann die Karte.

**TIPP 94:** Jetzt steht der Kampf mit dem unheimlichen Proto unmittelbar bevor. Um ihn zu besiegen, bleibt Kurtis in dem engen Raum ständig in Bewegung, während er auf das Monster schießt. Wenn es schließlich regungslos am Boden liegt, gibt ihm Kurtis mit seinem Splitter den Rest.

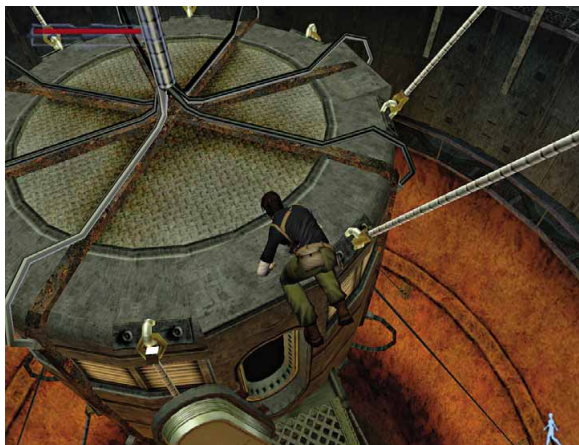
## Abteilung für Meeresbiologie

Wie kommt Lara an den Selbstschussanlagen vorbei?

**TIPP 95:** Links am Boden ist ein kleiner Durchschlupf, durch den Lara zu einem Ventil kriechen kann. Sobald sie es aktiviert, strömt Gas aus. Es verhindert, dass Lara von den Maschinengewehren geortet wird. Um die Geschütze im nächsten Raum unverletzt zu passieren, schießt Lara auf das blinkende Licht und löst eine Explosion aus.

Wie trickse ich das Wasser-Monster aus?

**TIPP 96:** Auf einer Plattform findet Lara ganz in der Nähe eines Steuerhäuschens einen verschiebbaren Container. Mit Hilfe der gelben Schalter und ihrer eigenen Muskelkraft bugsiert sie ihn in das Häuschen in der gitterartigen Konstruktion. Anschließend betätigt sie den Hebel, und der Container füllt sich mit Futter. Dann bringt Lara ihn wieder in die Ausgangsposition und begibt sich wieder auf die untere Ebene des Raums. Dort befindet sich ein weiterer Kontrollraum. Über einen Hebel kippt Lara das Futter ins Wasser. Der Hunger des Monsters ist gestillt, und die junge Frau darf in aller Ruhe tauchen.



Tipp 93: Kurtis verfolgt den Proto über das Zellodach.

## Das Gewölbe der Trophäen

Wie funktioniert das Statuenrätsel?

**TIPP 97:** Die große Tafel an der Wand zeigt, wie es geht. Lara sucht sich einfach die beiden Ritter, deren Namen mit den Buchstaben L und V beginnen, und zieht jeweils hinter ihnen an der Kette.

Wie kommt Lara an das letzte Bild heran?

**TIPP 98:** In dem Raum mit dem großen Wandteppich weicht Lara den angriffslustigen Rittern aus und sprintet sofort nach links zum Hebel. Anschließend geht's auf die andere Seite des Raums, mit der Kette wird der Gobelin weggezogen. Zum Vorschein kommt eine Mauer, an der Lara zu dem Dachbalken hochklettert. Von dort aus hangelt sie sich zu der kleinen Plattform und lässt sich darauf hinab. Diese senkt sich leicht ab und bewegt ein Bücherregal an der Wand. Lara begibt sich wieder nach unten und läuft auf den Tisch zu. Dort hängt in einer Nische das gesuchte Bild. Lara kann den Raum über den nun erloschenen Kamin verlassen.

## Rückkehr von Boaz

Wie wird Kurtis mit Boaz fertig?

**TIPP 99:** Neben der Episode mit dem Geist gehört die Sequenz mit Boaz zu den schwierigsten Abschnitten des Spiels. Kurtis muss ständig in Bewegung bleiben und mit seiner Waffe der Reihe nach die Bruttaschen der Spinne zerstören. Er wechselt dabei das Ziel mit der **[Rollen↔]**-Taste.

## Das verlorene Reich

Wie komme ich über den Abgrund?

**TIPP 100:** Gut gezielte Sprünge und der geschickte Umgang mit der Sprint-Taste zum schnelleren Laufen sind das A und O beim Überwinden dieses Abgrunds.

## Eckhardts Labor

Wo findet Lara die drei Fläschchen?

**TIPP 101:** Das erste Fläschchen steht auf einem Tisch in einer Ecke des Raums bereit. Das zweite liegt in dem Käfig, den Lara mit dem Hebel am Eingang bewegen kann. Lara klettert die Leiter an der Wand zwei Etagen hoch und springt rückwärts auf den Käfig. Über eine Falltür gelangt sie ins Innere und kann das Fläschchen an sich nehmen. Das Gefängnis bewegt sich nun noch weiter nach unten. Lara bekommt so Zugang zu der Nische im Wasserbecken, in der das dritte Fläschchen bereitsteht.

## Eckhardt

Wie lässt sich Eckhardt besiegen?

**TIPP 102:** Lara wird von Eckhardt durch Energiebarrieren auf der runden Plattform festgesetzt. Um seinen Licht- und Feuerattacken zu entgehen, legt sich Lara ganz nah am Zentrum der Plattform flach auf den Boden. Sie wartet ab, bis die drei Kreaturen in die Mitte des Kreises laufen und dort Eckhardts Gestalt annehmen. Sobald keine Gefahr mehr durch Feuer droht, verpasst Lara dem Monster einen Tritt und rammt ihm dann einen der Splitter in die Brust. Diesen Vorgang wiederholen Sie dreimal, bis Eckhardt endgültig erledigt ist.

Was macht Lara mit dem Schläfer?

**TIPP 103:** Auf der Rückseite einer der Säulen links von Eckhardt befindet sich ein Schalter, mit dem man die Leitern zu den höheren Ebenen aktiviert. Lara klettert nach oben bis zu der Plattform, die direkt zum Schläfer führt. Auch hier empfiehlt es sich, möglichst oft zu kriechen, um Karels Laser-Attacken zu entgehen. Lara springt schließlich von der Plattform auf den Schläfer zu und hat damit auch ihre letzte Aufgabe mit Bravour erfüllt. Eine Endsequenz belohnt Ihre Anstrengung. **PET**



Tipp 102: Solange Lara auf dem Boden liegt, kann Eckhardt ihr nichts tun.