

Die Jagd geht weiter

Tomb Raider 4

Laras Ende: Die zweite Hälfte unserer detaillierten Mega-Lösung.

Der erste Teil unserer Lösung zu Eidos' Tomb Raider 4 führte Lara bis kurz vor den Tempel von Poseidon. Genau an dieser Stelle geht es diesmal weiter. Tauchen Sie mit der sympathischen Archäologin zum Meeressgott hinab.

Tempel des Poseidon

TRIDENT
einsetzen

TIP 63: Klettern Sie bei der Statue nach unten, und laufen Sie vom Zentralraum aus nach Osten. Gegenüber dem steinernen Gesicht ist eine Leiter, an deren oberem Ende Sie eine Skulptur von Poseidon finden. Stellen Sie sich davor, und drücken Sie die Handlungstaste. Ihre Heldin setzt nun einen der vier Tridents aus dem letzten Level ein, und Wasser strömt unten in das große Loch. Den Geist wird sie an der kleinen Statue am Leveeingang wieder los.

ARTEFAKT
auf den Speer

TIP 64: Unten läuft Lara nun durch das südliche Tor, klettert die Stange vor der Fratze nach oben und setzt ein Artefakt auf den Speer der Statue. Weiter geht's im Westen. Links vom Gesicht ist eine Nische, die Lara durch einen Sprung mit Anlauf erreichen kann, ohne sich zu verbrennen. Auch hier wird sie ein Artefakt los. Auf dem Rückweg ist die Feuerfalle ausgeschaltet. Schließlich wendet sie sich nach Norden, um im Raum mit der Galerie unten ein Secret hinter einer Nische zu finden. Oben befindet sich die vierte Skulptur, wo Lara den letzten Trident einsetzt.

Über die
FEUERFALLE

Geister an
STATUEN
neutralisieren

TIP 65: Nun ist das Loch im Zentralraum voll Wasser, und die beherzte Archäologin taucht hinunter. Durch die Höhle kommt sie in einen Raum mit zwei Treppen. Sobald sie darüber in den nächsten Raum läuft, folgen ihr zwei Geister. In den großen Vasen stecken zum Glück Abwehr-Statuen. Das folgende Zimmer beherbergt einen Sarkophag, in dem ein linker Handschuh liegt. Durch den offenen Gang erreicht sie eine Nische an der Decke, die sie weiterführt.

Die verschollene Bibliothek

Ins
HERZ
treffen

TIP 66: Öffnen Sie die mittlere Tür im Osten, und gleiten Sie an der Stange nach unten. Dort laufen Sie zur nächsten Stange und klettern nach oben. Im Raum mit den zwei Rädern erwartet Sie ein gepanzerter Kämpfer, der kaum zu besiegen ist. Nur wenn Sie genau sein Herz treffen, können Sie ihn zerstören. Mit ein wenig Geschick können Sie aber auch schnell den Stern mit dem Stemmeisen aus der Wand brechen und sofort die Leiter hinter der linken Säule emporsteigen. Unter dem linken Rad finden Sie ein Secret.



Zu Tip 66: In diesem Raum läuft alles zusammen.

UZI
gegen
RITTER

Herz! Dauerbeschuss per Uzi führt aber auch zum Ziel. Durch das Beschießen eines der Gegengewichte öffnet sich die Tür zu einem Secret. Nehmen Sie das Herz an sich, und laufen Sie zurück.

HERZ
öffnet Tor

TIP 68: Das Herz paßt in das Siegel neben der kleinen Tür, die aufspringt und ein Zugseil freigibt, das ein Unterwassertor öffnet. Das Tor findet Lara, wenn sie in den Raum mit den beiden Zahnrädern zurückgeht und hinten links an den Ketten vorbei zu einem Brett am Boden sprintet. Darunter geht's weiter.

Planeten
VER-
SCHIEBEN

TIP 69: Im Zentralsaal mit den blauen Türen führt Sie der linke Eingang an der Südseite in ein Planetarium. Mit den Sternen öffnen Sie die Türen, hinter denen sich verschiedene Planeten befinden. Die Erde mit dem blauen Ring steht schon offen im Raum und muß in dessen Mitte geschoben werden. Von innen nach außen ist die Reihenfolge der anderen Planeten dann: Grau, Grün, Rot und Orange. Sobald alle fünf Himmelskörper am richtigen Platz stehen, öffnet sich ein Durchgang in Richtung des blauen Energiestrahls.



Tip 69: Gleich stehen alle Planeten am rechten Fleck.

Zu den
SCHLANGEN

TIP 70: Öffnen Sie die blaue Tür, laufen Sie aber nicht hindurch, sondern weiter den Korridor entlang bis zum Raum mit den sieben Schlangen. Wenn Sie bei der ersten anfangen und dann gegen den Uhrzeigersinn bei jeder den Hebel umlegen, brennen alle. In der Mitte hebt sich eine Plattform, über die Sie an einem Brunnen vorbei durch mehrere Büchersäle

PLATTFORM
auslösen

PODEST
ausfahren

schließlich zu einer blauen Tür kommen, die Sie auf die Galerie des Zentralraumes führt. Gegenüber müssen Sie durch die linke Tür. Die Feuergeister werden Sie durch einen Sprint zum Brunnen wieder los. Sobald die Luft rein ist, geht's zurück zur Säule, wo Sie die Keule nehmen. Nun öffnen Sie die rechte der Türen auf der Südseite.

TIP 71: Von der Rutschbahn können Sie mit einem Sprung eine Leiter erreichen, die Sie auf einen goldenen Löwenkopf führt. Springen Sie auf das Sims nach rechts zum Secret. Gleiten Sie nun nach unten, und laufen Sie die Schräge so weit nach oben wie möglich. Links können Sie zu einem Hebel springen, der ein Podest ausfahren lässt.

HOLZBODEN
abfackeln

TIP 72: Lara klettert nach oben, springt zum Sims und zieht sich in die Nische. Ein mächtiger Sprung bringt



Tip 72: Sobald der Boden durchgebrannt ist, springen Sie runter und nehmen die Notenrolle.

sie auf den Kopf des Löwen. Das Zugseil öffnet dessen Maul so weit, daß unsere Heldin hindurchkriechen kann. Über die Stange kommt sie zu einem Raum mit einer Fackel am Boden. Den Holzboden des nächsten Raums kann sie in Brand setzen. Dann

springt sie nach unten und nimmt die helle Schriftrolle.

Lara macht
MUSIK

TIP 73: Über die hohe Nische kommt Miß Croft wieder in den Zentralraum. Sie läuft durch die rechte der nördlichen Türen in den Schlangenraum und von dort wieder nach oben auf die Galerie. Gleich links führt die rechte Tür zu einem Musikzimmer. Sobald Lara die Schriftrolle auf das Notenpult legt, zeigt sie uns ihr musikalisches Talent, das sogar Türen öffnet. Per Zugseil macht sie dann das große blaue Tor auf.

Halle des Demetrius

Werners
Leute
AUS-
SCHALTEN

TIP 74: Laufen Sie im großen Raum durch die südliche Tür, und holen Sie die linke Beinschiene vom Podest. Hinter der Tür gegenüber treffen Sie auf Werner, dessen Schergen Sie ausschalten müssen, bevor Sie ihm folgen können. Verschieben Sie dazu die Laterne entsprechend der Kratzspuren am Boden, damit sich die Bücherwand öffnet. Im Raum der Küstenruinen springen Sie an die Leiter der zentralen Öffnung. Draußen schwimmen Sie kurz nach Nordosten. Rechts wartet dann ein Unterwassertunnel, dem Sie folgen. Das Seegras in der Höhle weist Ihnen den weiteren Weg.

Tempel der Isis

Durch die
WAND

TIP 75: Die beiden Öffnungen sind dazu da, um mit den passenden Artefakten in den Siegeln das untere Tor zu öffnen. Dort tauchen Sie in den Tempel



Tip 75: Links unten geht es zum Tempel der Isis.

hinein, steigen die Treppen nach oben und springen beherzt durch das Loch an der Wand. Sie öffnen die Tür an der rechten Seite und führen Fräulein Croft dadurch schließlich in einen großen Zentralraum.

KÄFER
benutzen

TIP 76: Die Treppen zu ihrer Linken bringen Lara in einen Raum mit einer großen Statue. Rechts und links davon stemmt sie zwei schwarze Käfer aus der Wand und fährt so zwei Podeste in der Raummitte aus. Darüber lassen sich zwei große Wandschalter betätigen, die durch ein Loch vor der Skulptur den Weg nach unten ermöglichen. Am Ende des Raumes zieht Lara sich an der rechten Schräge nach oben und erreicht mit einem Rückwärtssprung die Galerie. Dort drückt sie den Schalter, nimmt den Schlüssel und steigt wieder nach oben.

Durchs
FEUER
gehen

TIP 77: Im Zentralraum stapfen Sie jetzt die westlichen Treppen hinauf und laufen bis zum Zimmer mit der dunklen Pyramide. Durch die drei Löcher im Boden kommen Sie jeweils über eine Rutsche in öliges Wasser. Kurz bevor Sie das Wasser erreichen, müssen Sie nach vorne springen. Laufen Sie sofort weiter, und ziehen Sie sich rasch aus der Brühe.

KÄFER
sammeln

TIP 78: Nehmen Sie alle Käfer an sich. Durch einen Sprung retten Sie sich zurück zur Schräge. Sobald Sie drei Käfer haben, folgen Sie den nördlichen Treppen des Zentralraums in Richtung Kleopatras Paläste. Dort durchqueren Sie den Saal mit dem Brunnen und rennen links die Rampe nach oben. Die Tür mit dem Gesicht läßt sich mit dem Stemmeisen aufbrechen. Nach der zweiten Geheimtür erreichen Sie schließlich ein Loch im Boden.

Schnell
durchs
FEUER

TIP 79: Wenden Sie sich unten im Wasser gleich nach links, und ziehen Sie sich am vierten Käfer raus. Nachdem Sie ihn eingesteckt haben, bringt Sie ein Sprung auf die Rampe gegenüber. Von dort müssen Sie direkt vor den Ausgang ins Feuer springen und sich sofort hochziehen. Wenn Sie schnell genug sind, erleiden Sie kaum Schaden. Dann geht's zurück zum Isis-Tempel, wo Sie die vier Käfer in der dunklen Pyramide einsetzen. Dadurch bekommen Sie den mechanischen Skarabäus, den Sie mit dem Schlüssel kombinieren. Nun geht's in die Paläste der Kleopatra.

KÄFER
einsetzen

Kleopatras Paläste

Der zweite
HAND-
SCHUH

TIP 80: Lara durchquert den ganzen Raum und läuft bis zur Stachelfalle mit dem Adler an der Wand. Dort setzt sie den Skarabäus auf den schwarzen Punkt am Boden, um die Falle zu entschärfen. Nun wendet sie sich nach links und läuft in den Raum mit der Kiste, in der sie den rechten Handschuh findet.

Durch den KORRIDOR

TIP 81: Nach dem Gang Richtung Osten biegt Lara rechts ab, geht hinter der Falle die Treppen hoch und dann links durch den Korridor mit dem Adler an der Wand. Links hängt ein Hebel an der Mauer, den sie durch einen Sprung erreicht. Sie steigt auf das Podest und springt von dort an die Rille neben dem Hebel. Nun hangelt sie nach rechts, bis sie sich hochziehen kann. Weiter geht's Richtung Norden, wo Miß Croft eine rechte Beinschiene in einer Kiste findet. Mit der läuft sie zurück zum Hebel und dann durch die offene Tür bei der Wand mit dem Adler.

BEIN-SCHIENE in Kiste**KNOTEN einsetzen**

TIP 82: Die Kiste enthält einen Pharaonenknoten. Links um die Ecke führen Stufen zu einer weiteren Falle. Dahinter ist ein Secret. Der Gang rechts von den Stufen führt zu einer verschlossenen Tür, die Sie aber mit dem Knoten aufbekommen.

Lara wird VERDOPPELT

TIP 83: Springen Sie im nächsten Saal auf den Block mit dem kleinen Medi-Kit. Lassen Sie sich durch Laras Doppelgängerin nicht verunsichern, sondern klettern Sie über den Block auf der linken Seite zur Affenschaukel, und hangeln Sie auf die andere Seite. Steigen Sie auf die Balustrade, und erledigen Sie mit dem Revolver den goldenen Adler.

Goldlara SCHONEN

TIP 84: Denken Sie daran, daß jeder Schaden, den die goldene Lara erleidet, auch Ihrer Heldin widerfährt. Springen Sie auf die Seite gegenüber, und steigen Sie in die Höhle auf der rechten Seite. Von der mittleren Plattform aus erreichen Sie zwei Hebel, die zwei Türen öffnen. Dahinter sind zwei Artefakte, die kombiniert werden müssen. Das Ergebnis stecken Sie dann auf die Stange neben dem Tor mit dem Gesicht. Erledigen Sie die beiden riesigen Wächter, und springen Sie in eins der Löcher vor dem Thron.

ARTEFAKTE kombinieren**REVOLVER bekommen**

TIP 85: Wenn Sie den bösen Buben auf dem rechten Podest erledigen, hinterläßt er den mächtigen Revolver, den Sie auch mit dem Zielfernrohr kombinieren können. Fahren Sie nun die Straße entlang, bis man Sie beschießt. Gegenüber der Schießanlage müssen Sie eine Leiche von einem Gitter ziehen.

Durch die ABSPERRUNG

TIP 86: Danach geht's bis zu der Stelle gegenüber der Absperrung auf dem Dach. Mit einigem Anlauf können Sie über den Sandhaufen dorthin springen und krachen anschließend samt Maschine durch den Boden. Unten steigen Sie ab, klettern in die Nische und lassen sich ins Wasser fallen. Die Rutse links im Säulenzimmer führt in einen Gang. Laufen Sie dort nach rechts, um die Ecke, und springen Sie an den Spalt am Ende.



Tip 86: Ein gewagter Stunt für eine englische Lady.

BALLON abschießen

TIP 87: Nach rechts hangelnd, kommen Sie zu einem Alkoven, in dem Sie sich umdrehen und mittels Armbrust und Zielfernrohr den blauen Ballon zerschießen. Treffen Sie auf keinen Fall den Krug. Laufen Sie die Treppen nach oben, und springen Sie ins Wasser. Über einen kleinen Umweg gelangen Sie wieder zurück zum rettenden Naß, das jetzt gefroren ist. Ziehen Sie den Hebel, und laufen Sie unten durch die neue Öffnung.

Wasser ist GEFROREN**Durch die WAND**

TIP 88: Am Ende des Gangs finden Sie rechts eine Tür, die sich mit dem Stemmeisen öffnen läßt, und ein Secret. Über den Quader geht's zu einer Spalte, daran hangeln Sie sich zu einem Hebel, den Sie per Sprung erreichen. Sie spurten zurück zu Ihrem Zweirad, fahren durch die Wand und dann durch das offene Tor.

SCHALTER in den Gängen finden

TIP 89: Lara springt in das Loch und fährt die Treppe bis ganz nach oben. Über die Schanze kommt sie in dunkle Gänge, an deren südlichem Ende ein Schalter versteckt ist,



Tip 89: Oben springen Sie in diese Nische.

den sie umlegt. Die schöne Archäologin fährt wieder nach oben, springt hinaus und steigt gleich wieder ab. Die schmale Spalte bringt sie zu einem Hebel, der das Gitter bei der Leiche öffnet. Durch die Nische beim Hebel

gelangt Lara in eine weitere über dem Gitter. Dort öffnet sie per Hebel ein Tor über ihr.

BENZINFASS abschießen

TIP 90: Am Motorrad vorbei rennt Lara nun wieder die Treppen bis zur Hälfte hinauf und steigt über die ausgefahrene Plattform rechts weiter nach oben. Hinter dem Maschinengewehr läuft sie durch die Tür und zerstört die Schießanlage mit einem gezielten Schuß auf das Benzinfäß daneben. Auf dem Dach gegenüber ist ein Hebel, der ein Tor darunter öffnet. Per Bike geht's dort hindurch in den nächsten Level.

Kammern des Tulun**Wächter ANLOCKEN**

TIP 91: Am Ende der Rampe stellt Miß Croft ihr Rad ab und steigt durch das Loch in die Moschee. Auf der anderen Seite des Gotteshauses springt sie an die Kante, um sich zu einem Geheimraum hinter einer Nische hochzuziehen. Unten wendet sie sich nach Westen und lockt den Wächter an. Der folgt ihr wieder in die Moschee, wo Lara zwei Blöcke findet. Über den linken kommt sie mit einem Sprung auf den Torbogen und von dort an die Kante links.

Wächter EINSPERREN

TIP 92: Es folgt eine Hangelpartie um die strukturierte Säule, bevor Lara bis ganz nach oben auf das Dach läuft. Mit dem Hebel kann sie den Wächter einsperren. Da das nur kurz anhält, muß sie schnell mit zwei Sprüngen auf den Vorsprung oberhalb der strukturierten Säule hechten. Am Seil schwingt sich

**Zurück zum
MOTORRAD**

Lara dann zur südlichen Öffnung. Der Durchbruch links davon birgt ein Secret. Durch das Loch im Boden kommen Sie wieder zu Ihrem Motorrad. Rasen Sie mit Vollgas um die Ecke und über die große Grube. Wenn der Vorsprung Ihre Fahrt stoppt, steigen Sie ab und laufen weiter bis zum großen Holzrad. Das öffnet das Tor daneben. Sprinten Sie hindurch, und klettern Sie die Leiter hinauf.

Tor der Zitadelle

**Vor
MONSTER
fliehen**

TIP 93: Laufen Sie beim Monster so schnell wie möglich weiter bis zu einer blau erleuchteten Gasse. Rechts kommen Sie über einen Block auf einen kleinen Friedhof. Ziehen Sie zuerst am mittleren Hebel, und erklimmen Sie dann den Vorsprung links hinter Lara. Dort finden Sie einen weiteren Hebel. Wieder unten, ziehen Sie an Hebel eins und drei.

**Durch die
GRÄBER**

TIP 94: Im hinteren Grab findet sich schließlich auch noch ein Gelenk am Boden, das Lara mit ihrem



Tip 94: Auf dem Balkon ist Schalter Nummer vier.

Stemmeisen betätigt. Sobald der Hebel im zweiten Grab ebenfalls umgelegt ist, läuft unsere Heldin durch die neue Öffnung nach ganz oben und springt ans Seil. Hinten herum kann sie zur Glocke schwingen und findet in der

Nische darunter ein Secret. Der Hauptweg geht aber Richtung Süden weiter. Lara schwingt auf das kleine Dach und hüpfert dann immer weiter nach links bis zur Ecke. Um die handelt sie herum, springt auf die andere Seite und so weiter, bis sie in die orangene Höhle kommt. Mit Anlauf geht's dann nach rechts zum ausgebrannten Jeep, wo sie das Nitrogemisch findet. Über die Grube läuft sie durch die ganze Stadt zurück bis zu den Kammern des Tulun. Dort nimmt sie das Bike und fährt über die Rampe im Norden.

Gräben

**SCHUSS-
MASCHINEN
erledigen**

TIP 95: Hinter der Palme führt ein Weg bis zu einer Schießanlage. Suchen Sie Deckung hinter den Kisten, kriechen Sie vor, und legen Sie die Anlage mit einem gezielten Revolverschuß lahm. Über die Boxen erreichen Sie eine Bodennische links unten. Kriechen Sie hindurch zum nächsten Raum. Auch dort deaktivieren Sie ein Maschinengewehr und krabbeln dann zurück. Danach geht es wieder auf die Straße. Zuerst nach Norden, dann Richtung Osten, finden Sie rechts eine weitere Nische mit einer Codekarte. Von dort springen Sie geradeaus an die Kante und hangeln bis zum Jeep. Mit dem Stemmeisen brechen Sie ein Rohr aus dem Motor, das Sie gleich mit dem Nitrogemisch kombinieren.

**CODEKARTE
finden**

**MOTORRAD
tunen**

TIP 96: Zurück am Motorrad, installieren Sie die Nitro-Rohr-Kombi. Per Sprinttaste steht Ihnen ab jetzt ein wahrer Powerboost zur Verfügung. Damit und mit einer Dreisprung-Kombination über die abgeschrägten Podeste können Sie sich ein Secret in der Stadt der Toten holen, wenn Sie die große Grube übersprungen haben.

**FEUER-
ALARM
auslösen**

TIP 97: Weiter geht es im Sprung über die abgebrochenen Treppen in den Kammern von Tulun. Lara rutscht die Rampe hinter der Tür hinunter und läuft



Tip 97: Lösen Sie die Sprinkleranlage aus.

geradeaus nach hinten. Dort findet sie eine Fackel, mit der sie zurück und dann rechts den Gang hinunter rennt. Hinter der Tür entzündet sie die Fackel und löst anschließend oben an der Sprinkleranlage einen Feueralarm aus. Hinter

der nun offenen gelben Tür legt Miß Croft einen Hebel um, läuft in den Raum mit der Fackel und springt über den Quader zu einem Durchbruch.

**Schloß AUF-
SCHIESSEN**

TIP 98: Die Holzkisten lassen sich genauso zerschießen wie das Schloß an der Gittertür. Im Loch holt Lara den Schlüssel zum Dach. Mit dem Motorrad geht es wieder zurück zu den Gräben. Rechts der grünen Treppen findet sie einen Hebel an der Decke. Sie springt hoch und klettert durch die Nischen. Den Stein, der unsere Heldin am Hangeln hindert, kann sie mit dem Revolver beseitigen. Über die Affenschaukel erreicht sie die andere Straßenseite und schließt das gelbe Tor um die Ecke auf.

**STEIN weg-
schießen**

**Sprung
über die
RAMPE**

TIP 99: Per Sprung geht's wieder rüber, und links kommt Lara zu einem schmalen Spalt, durch den sie mit der Armbrust auf einen roten Knopf schießt. Mit ihrem getunten Bike springt sie nun über die Rampe im Nordwesten in die neue Öffnung, wobei sie sich bemühen muß, auch über den kleinen Vorsprung zu kommen. Die Leiter führt zum Bazar.

Der Bazar

TIP 100: Nehmen Sie den Zündkoffer und die Kurbel



Tip 100: Lara verschiebt auch schwere Maschinen.

am Tisch mit, dazu den Wagenheber hinterm Auto. Heber und Kurbel lassen sich kombinieren. Der rote Knopf öffnet die Tür links daneben. Dahinter klettern Sie eine Leiter hinauf und hangeln an der Decke nach rechts.

BRÜCKE
zerstören

Über die Nische geht's in einen Raum, wo Sie mit dem Wagenheber das Gitter an der Decke aufstemmen. Wenn Sie oben die Maschine mit dem Trichter unter den Blitz schieben, zerstört die elektrische Entladung eine Holzbrücke in der Nähe.

Der Weg zur CODEKARTE

TIP 101: Unsere Heldin springt von der Brücke an die Leiter gegenüber, hangelt behende nach links und klettert, nachdem sie sich die Secrets vom Dach etwas weiter links geholt hat, in das Loch. Sie läßt sich fallen und kommt über die hölzernen Rampen in einen neuen Raum, wo sie eine Codekarte findet, die den Zündkasten scharf macht.

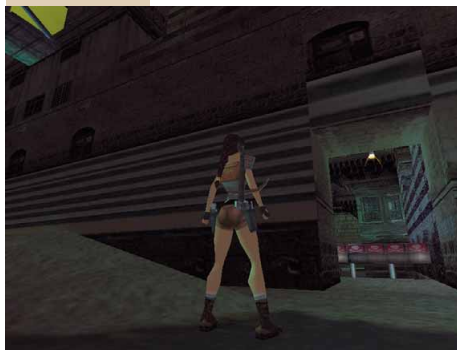
STIER
richtig einsetzen

TIP 102: Nun muß Lara den Stier dazu bringen, die Kisten gegenüber wegzustoßen, damit ein Durchgang frei wird. Oben gelangt sie wieder zu den Gräben, läuft Richtung Westen die ersten Treppen hoch und biegt dann zweimal links und zweimal rechts ab. Weitere Stufen führen sie schließlich zu einem großen Haufen Sand. Ein kleiner schräger Sprung von der verschütteten Plattform an die Kante bringt sie wieder nach oben zum Motorrad.

MINENFELDER
räumen

TIP 103: Nochmals steigt Croft in die Werkstatt, geht aber diesmal durch die andere Tür nach draußen. Links führt der Weg zu einem Minenfeld, das sie mit

ihrem Kasten in die Luft jagt. Der rote Knopf auf der anderen Seite öffnet eine Tür zum Zweirad, mit dem sie sich gleich wieder auf den Rückweg macht. Links herum geht es zum Tor der Zitadelle. Per Turbo passieren Sie unbeschadet



Tip 103: Hinter der Absperrung lauert ein Minengürtel.

Minenfeld und Monster. Holen Sie Sergeant Azziz.

Die Zitadelle**Durch den brechenden BODEN**

TIP 104: Durch den linken Durchgang erreichen Sie ein paar Treppen, die zu einem Schalter führen. Der öffnet das große Tor – zünden Sie nun eine Fackel an. Am Fuß der Treppen springen Sie auf den Absatz und entzünden das Seil. Daraufhin bricht im ersten Raum der Boden durch, und Sie springen nach unten. Nach dem Video geht's mit einem Satz nach links und von dort auf die Treppen zur Affenschaukel. Die führt zu einem Secret in einer Nische.

SPRUNG-KOMBI bis zur Treppe

TIP 105: Durchs Wasser kommen Sie wieder auf den Absatz, an den Sie sich nun nach einem Rückwärtshopser klammern. Durch Hangeln und Fallenlassen gelangen Sie zu einer Höhle und waten durch das Wasser zur nächsten Nische. Sobald Sie auf der Schräge landen, springen Sie schnell nach hinten, dann nach vorne und greifen nach der Kante. Links ist eine Höhle, wo Sie stehen können. Mit Anlauf geht's zur Treppe gegenüber, die zu einem kleinen Rätsel führt.

TISCHE
ausrichten

TIP 106: Die vier Tische tragen jeweils einen Buchstaben, der die Himmelsrichtung beschreibt, in der sie stehen sollten.



Tip 106: Mit Kompaß ist dieses Rätsel kein Problem.

Sobald alle auf dem richtigen Platz sind, öffnen sich die Türen ringsum. Laufen Sie durch die im Westen, und springen Sie ins Wasser.

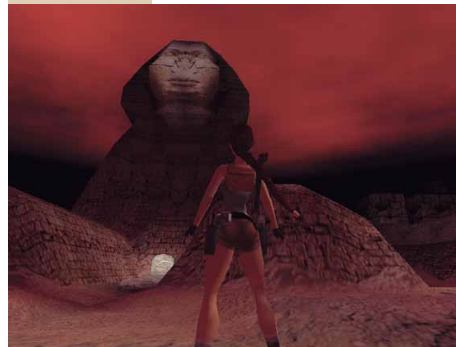
TIP 107: Unten schwimmt unsere sportliche Heldin durch das südliche Loch und zieht den

Hebel an der Decke. Durch die nördliche Öffnung am Wasserloch kommt sie wieder zurück zum Rätsel. Durch die östliche Tür erreicht Lara einen weiteren Hebel, der das Wasser etwas absenkt. Nun kann sie den Hebel im westlichen Loch des Wasserlochs betätigen. Im Norden zieht sie anschließend am Zugseil und läuft dann durch die neue Öffnung. Die Nische führt zum Raum mit den beiden Kreuzrittern. Dort läuft sie schnell nach oben und bringt die beiden Geister dazu, die Bretter zu zerschlagen. Der tiefe Schacht im folgenden Raum birgt ein Secret. Der Weg nach Norden führt zum Level-Ende.

Geister gegen BRETT**Der Sphinx-Komplex****REGALE**
verschieben

TIP 108: Nehmen Sie den Schlüssel der Wache auf, und öffnen Sie die Tür. Dahinter springen Sie zu den beiden Schaltern und

legen sie um. Über die beiden Gruben rechts geht's in ein Wachhaus. Dort verschieben Sie das Regal und zerschneiden das Gitter dahinter. In einer Holzkiste ist eine eiserne Schaufel, und hinter den Regalen ein Secret.



Tip 108: Vor dem weißen Stein müssen Sie graben.

Der SPATEN-Griff

Nun springen Sie über die Gruben vor die Sphinx, laufen um sie herum und holen sich aus der Kiste auf der anderen Seite der großen Grube das Griffstück für den Spaten. Damit graben Sie ein Loch vor dem weißen Stein zwischen den Beinen der Sphinx.

Unter der Sphinx**Stiere EINSPERREN**

TIP 109: Locken Sie die beiden Bullen in je einen der beiden offenen Räume, und schließen Sie die Biester ein. Links beim Skelett finden Sie eine Übersetzung der Hieroglyphen. Geben Sie als erstes »A«, »I«, »Q« in die steinerne Tastatur ein. Das Tor im Westen birgt die Codes für die anderen Türen. Mit dem beleuchteten Fernglas können Sie sie in den farbigen

ROTEN
Schlüssel
finden

Schächten ablesen. Laufen Sie nun zurück, tippen Sie einen Code ein, und nehmen Sie dann jeweils die Tür, die sich öffnet.

TIP 110: Die drei Nischen muß Lara alle erforschen. Eine birgt den Schlüssel, eine den Schalter, um wieder nach draußen zu kommen, und die mittlere ein Secret unter einer losen Bodenplatte. Vorsicht: Unter den Holzplatten sind Fallen versteckt.

GRÜNEN
Schlüssel
finden

TIP 111: Greifen Sie in alle vier Löcher an der Wand, um das Bodengitter zu öffnen. Wenn Sie den Schlüssel haben, legen Sie noch den Hebel um, um wieder rauszukommen.

PURPUR-
Schlüssel
finden

TIP 112: Speichern Sie unbedingt ab, bevor Sie eintauchen. Sie müssen in dem Labyrinth vier Hebel umlegen, damit Sie Zugang zum Schlüssel bekommen. Den finden Sie, wenn Sie vom Start weg geradeaus und dann wieder nach oben tauchen. Dort ist auch der Hebel für den Rückweg.

BLAUEN
Schlüssel
finden

TIP 113: Greifen Sie nur in die beiden Löcher mit den Schlangen, die sich anschauen. Mit allen vier Schlüsseln ausgerüstet, gehen Sie wieder in den Raum, wo

Sie die Codes abgelesen haben, und setzen die Artefakte ihrer Farbe entsprechend ein. Über die Affenschaukel erreichen Sie einen Raum mit vier heiligen Skripten. Sie müssen die Artefakte so schnell wie möglich einsammeln, da sich von



Tip 113: Die zwei gewellten Schlangen sind die einzigen Symbole, die Sie anfassen dürfen.

der Decke tödliche Messer herabsenken. An den Bodenfallen kommen Sie hingegen unbeschadet vorbei, wenn Sie schön langsam und vorsichtig gehen.

Pyramide des Menkaure

Über die
GRUBE

TIP 114: Links oben befindet sich eine Falltür, die sich öffnen läßt. Lara springt leicht links diagonal zuerst über die Grube rechts, dann über die nächste links. Die folgende Grube überquert sie, indem sie an den abgeschrägten Pfosten springt, sich hochzieht und

dann beim Hinuntergleiten einen Sprung nach vorne ausführt.

TIP 115: Mit dem Revolver (nebst Zielfernrohr) erledigt Lara den Skorpion, ohne die Wache zu verletzen. Die gibt ihr dann zwei Schlüssel. Der Weg zurück führt



Tip 115: Nur durch Hangeln kommt unsere Heldin wieder auf die andere Seite zurück.

GEZIELTE
Schüsse
retten die
Wache

über die gleiche Grube, allerdings muß Lara nun an der rechten Wand entlanghangeln. Wenn sie heil angekommen ist, geht's die Pyramide hinauf. Ein großer Sprung am Ende der langen Querpassage bringt sie auf eine Plattform etwas weiter unten. Von dort geht es bis nach oben zur Tür. Rechts davon verläuft ein weiterer Pfad zu einem Secret.

In der Pyramide des Menkaure

STERN
beschießen

TIP 116: Schießen Sie auf den Stern an der Decke. Unten springen Sie dann in den Sarkophag, schwingen

sich über die Falle und dann über die rechte Grube zum Schalter. Der öffnet eine Luke hinter der linken Grube. Sie klettern nach oben und holen den Schlüssel aus dem Stern.

TIP 117: Der Gang am Fuß der Rampe enthält eine ge-



Tip 116: Diesen Stern müssen Sie zerschießen.

Auf die
PYRAMIDE

fährliche Messerfalle, unter der sich Lara vorsichtig hindurchbücken muß. Durch die Falltür kommt sie wieder hinaus und betätigt den Schalter auf der linken Seite des südöstlichen Wegs. Dann ersteigt sie die Pyramide links der Grube und klettert hinein. An den drei Beilfallen vorbei kommt Lara zu einem Schalter, der ein Gitter öffnet.

Zurück zum
ANFANG

TIP 118: Über die Decke hangelnd und mit einem gewagten Sprung über grünlich schimmernde Stacheln gelangt Lara so wieder zurück zu der Stelle, wo sie sich vorher eingegraben hat. Sie wendet sich nach rechts und überquert die Grube diesmal in südwestlicher Richtung. Die eiserne Tür gibt nun den Weg nach Mastabas frei.

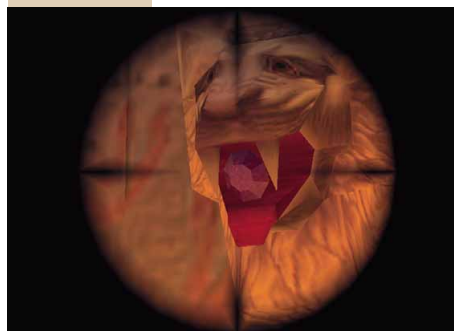
Mastabas

KANISTER
klausen

TIP 119: Geradeaus, hinter den Brettern, ist eine unsichtbare Falltür im Schuppen, die ein Secret verbirgt. Lara läuft links zum LKW und schnappt sich den Kanister. Auf dem Weg zurück zum Eingang biegt sie links ab und betritt das erste Gebäude. An der

ersten Kreuzung des dunklen Gangs läuft sie nach links und zerschießt die Edelsteine in den Löwenköpfen per Revolver. Hinter der Tür klaubt sie den Wasserschlauch auf.

TIP 120: An der Kreuzung links geht's nach drau-



Tip 119: Den Edelstein schießt Lara dem steinernen Löwen mit Leichtigkeit aus dem Maul.

**Ins
GESPERRTE
Haus**

ßen. Mit Anlauf springt Lara über die rechte Grube und dringt in das gesperrte Häuschen ein. Diesmal biegt sie an der Kreuzung rechts ab, die Tür hinter den Löwenköpfen birgt einen Sandsack. Rechts herum und dann geradeaus geht's wieder nach hinauf. Draußen springt unsere Heldin zweimal diagonal Richtung Nordwesten, um hinter der Grube einen Weg nach rechts zu finden.

**Drei
ELEMENTE
in der Schale**

TIP 121: Im Gang läuft Lara nach rechts und nimmt die Fackel am Ende. Dann gelangt sie über den anderen Weg an der Kreuzung wieder in einen Raum



Tip 121: So sieht eine korrekte Elementetafel aus.

mit Löwenköpfen. Im Zimmer mit den Schalen füllt sie ihren Schlauch am Wasserloch und schüttet das kühle Naß in die rechte Schale. Links kommt der Sand hinein und in die Mitte das Benzin aus dem Kanister. Das entzündet La-

ra mit der Fackel. Nachdem sie wieder zwei Löwen angeschossen hat, nimmt sie sich den Stern aus der Wand, flüchtet in den gegenüberliegenden Raum und erledigt auch dort das Spiel mit den Köpfen.

**In die
LINKE
Grube**

TIP 122: Immer geradeaus geht's wieder an die Oberfläche. Mit einigen gewagten Sprüngen überwinden Sie die linke Grube und dringen in die rechte Hütte ein. Laufen Sie diesmal geradeaus, und steigen Sie erneut nach oben. Hinter der Barriere führt Ihr Weg dann wieder nach unten, mit einem Linksknick an der Kreuzung. Nach einem kurzen Kampf erreichen Sie einen Raum mit drei Affen. Benutzen Sie Ihr Stemm-eisen am rechten, um Zugang zu einem weiteren Wandstern zu bekommen. Im Raum gegenüber finden Sie noch drei Löwenköpfe. Über die Rutsche und einige Blöcke kommen Sie zur großen Pyramide.

**Zu den drei
AFFEN**

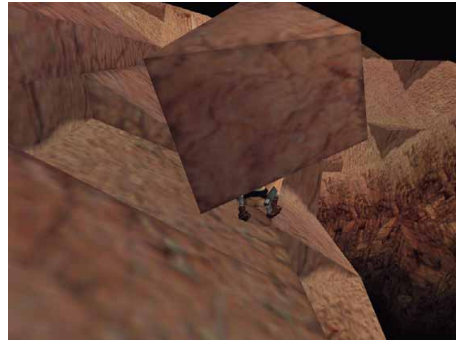
Die große Pyramide

**Ein
SECRET**

TIP 123: Springen Sie mit Anlauf nach links. Unter der versteckten Falltür liegt ein Secret. Das nächste Häuschen durchqueren Sie, um im darauffolgenden die Gegenstände einzusammeln.

**Der Weg
über die
PYRAMIDE**

TIP 124: Draußen heißt es nun, über die Pyramide zu kommen. Springen Sie mit Anlauf hinüber, und rutschen Sie auf die Plattform links. Der folgende Weg im Schnelldurchlauf: mit Anlauf nach Westen, nach Norden einen Block hoch, schräg nach Nordwesten und einen nach Norden. Nach Osten, soweit es geht. Dann mit Anlauf nach Osten. Vorsicht Steinschlag! Zweimal aus dem Stand nach Osten. Vorsicht Steinschlag! Einen nach Norden. Dreimal aus dem Stand nach Osten. Steinschlag nach der Rutschpartie. Einen nach unten. Mit Anlauf auf die andere Seite der Spalte. Mit Anlauf nach Osten. Mit Anlauf über die



Tip 124: Durch schlichtes Ducken entgeht Lara Croft dem lebensgefährlichen Steinschlag.

**So
SPRINGEN
Sie richtig**

nach oben. Nach Westen laufen, einen nach oben und wieder nach Westen, bis es nicht mehr geht. Mit Anlauf nach Westen. Nach der Rutschpartie mit Anlauf nach Westen. Aus dem Stand nach Westen. Aus dem Stand nach Südwesten. Mit Anlauf nach Nordwesten. Aus dem Stand nach Südwesten. Mit Anlauf nach Nordwesten. Drei nach oben. Mit Anlauf nach Nordwesten. Zweimal aus dem Stand nach Westen. Ein letzter Sprung, mit Anlauf nach Westen, läßt Lara in den nächsten Level rutschen.

Die Pyramiden der Khufu-Königinnen

**Der Weg
zwischen den
PYRAMIDEN**

TIP 125: In den Kisten hinter den beiden Eisentüren finden Sie nützliche Dinge. Sollten Sie den Wächter von der Menkauer-Pyramide nicht vor dem Skorpion gerettet haben, bleibt Ihnen das Secret hinter der rechten Gittertür leider verschlossen. Von der linken Seite der Spalte kommen Sie mit einem einfachen Sprung auf die nächste Plattform. Mit Anlauf geht's weiter auf den Weg zwischen den Pyramiden und dann wieder mit Anlauf auf die andere Seite. Nun folgt ein Sprung aus dem Stand nach rechts, einer nach oben und einer aus dem Stand nach Nordwesten. Mit Anlauf geht's über die Spalte und weiter nach Norden.

**Halben
QUADER
schieben**

TIP 126: Links um die Ecke ist ein halber Quader, den Sie bis ganz nach hinten schieben, um eine Geheimtür zu öffnen. Im Labyrinth dahinter biegen Sie an jeder Kreuzung rechts ab. Nachdem Sie den Wächter erledigt haben, brechen Sie den Stern aus der Wand und rennen wieder zurück.

**Der Rückweg
durchs
LABYRINTH**

TIP 127: Dabei sollten Sie an den Kreuzungen den folgenden Weg beschreiten: geradeaus, rechts, links, links, rechts. Dann folgt ein Sprung mit Anlauf über



Tip 127: Mit Anlauf kommen Sie in den Weg nach links.

Spalte. Einen nach oben. Aus dem Stand zum großen Medi-Pack. Mit Anlauf dreimal nach Nordwest. Vorsicht Steinschlag! Aus dem Stand nach Westen. Zwei nach oben. Zweimal aus dem Stand nach Osten. Vorsicht Steinschlag! Zwei

nach oben. Nach Westen laufen, einen nach oben und wieder nach Westen, bis es nicht mehr geht. Mit Anlauf nach Westen. Nach der Rutschpartie mit Anlauf nach Westen. Aus dem Stand nach Westen. Aus dem Stand nach Südwesten. Mit Anlauf nach Nordwesten. Aus dem Stand nach Südwesten. Mit Anlauf nach Nordwesten. Drei nach oben. Mit Anlauf nach Nordwesten. Zweimal aus dem Stand nach Westen. Ein letzter Sprung, mit Anlauf nach Westen, läßt Lara in den nächsten Level rutschen.

Die Pyramiden der Khufu-Königinnen

TIP 125: In den Kisten hinter den beiden Eisentüren finden Sie nützliche Dinge. Sollten Sie den Wächter von der Menkauer-Pyramide nicht vor dem Skorpion gerettet haben, bleibt Ihnen das Secret hinter der rechten Gittertür leider verschlossen. Von der linken Seite der Spalte kommen Sie mit einem einfachen Sprung auf die nächste Plattform. Mit Anlauf geht's weiter auf den Weg zwischen den Pyramiden und dann wieder mit Anlauf auf die andere Seite. Nun folgt ein Sprung aus dem Stand nach rechts, einer nach oben und einer aus dem Stand nach Nordwesten. Mit Anlauf geht's über die Spalte und weiter nach Norden.

TIP 126: Links um die Ecke ist ein halber Quader, den Sie bis ganz nach hinten schieben, um eine Geheimtür zu öffnen. Im Labyrinth dahinter biegen Sie an jeder Kreuzung rechts ab. Nachdem Sie den Wächter erledigt haben, brechen Sie den Stern aus der Wand und rennen wieder zurück.

TIP 127: Dabei sollten Sie an den Kreuzungen den folgenden Weg beschreiten: geradeaus, rechts, links, links, rechts. Dann folgt ein Sprung mit Anlauf über

die Spalte, einer mit Anlauf nach Norden, einer aus dem Stand nach Norden, einer nach Südosten und einer nach oben. Dann geht's dreimal mit Anlauf nach Nordosten. Obacht: Auch an dieser Stelle gibt's wieder ge-

fährlichen Steinschlag! Der Wächterschlüssel bringt Sie endlich in die große Pyramide.

In der großen Pyramide

**WAND-
LICHTER**
anzünden

TIP 128: Lara biegt an der ersten großen Spalte nach rechts ab und läuft durch das Tor zwischen den beiden Rampen. An den Schiebelöcken muß sie gut getimt vorbeispringen. Mit der Fackel aus dem zerbrochenen Sarkophag entzündet sie alle Wandlichter. Daraufhin öffnet sich eine kleine Tür im Westen, hinter der ein Schalter darauf wartet, ein Tor oberhalb der großen Rampen zu öffnen.

STERNE
einsetzen

TIP 129: Nun setzen Sie alle im vorigen Level gesammelten Sterne in die entsprechenden Löcher ein und

ziehen den Hebel an der Wand. Zurück beim zerbrochenen Sarkophag betätigen Sie einen Hebel auf der anderen Seite. Dadurch öffnet sich das große Tor am Fuß der großen Schräge nahe am Leveeingang. In der vorletzten Grube finden Sie das aller-



Tip 129: Sobald alle Sterne eingesetzt sind, erstrahlt der Raum in einem wunderbaren Licht.

letzte Secret des Spiels. Lassen Sie sich nun in den blau erleuchteten Schacht hinunter, und folgen Sie dem Gang kurz vor dem Boden.

Der Tempel des Horus

**Das erste
WASSER-
Rätsel**

TIP 130: Wenden Sie sich nach rechts, und nehmen Sie den großen Wasserschlauch an sich. Die Wand zeigt Ihnen, daß Sie zwei Liter Wasser in den Krug auf der

Waage leeren müssen. Füllen Sie also den großen Fünftelerschlauch, und kombinieren Sie ihn mit dem kleinen Dreilitergefäß. Zurück bleiben die gewünschten zwei Liter, die das Bodengitter hinter Lara anheben.



Tip 130: Über das Menü lösen Sie die antiken Rechenereien um die Wassermenge.

**Noch mehr
WASSER-
Rätsel**

nach unten. Im nächsten Stockwerk sollen vier Liter auf die Waage. Füllen Sie den großen Schlauch, und kombinieren Sie ihn mit dem kleinen. Leeren Sie den kleinen aus, und kombinieren Sie ihn nochmals mit dem großen. Füllen Sie nun den großen abermals auf, und kombinieren Sie ihn wieder mit dem kleinen. Zurück bleiben vier Liter. Im untersten Stockwerk soll es schließlich nur noch ein Liter sein.

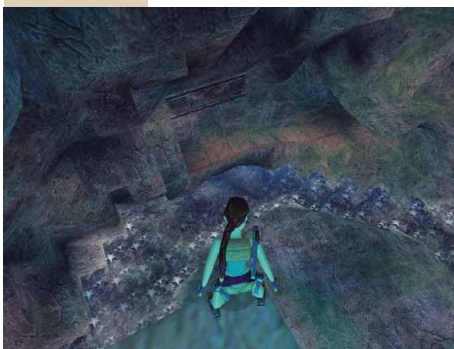
**Das
AMULETT
herausfischen**

Schütten Sie also die drei Liter aus dem kleinen in den leeren großen Schlauch, füllen Sie den kleinen wieder auf, und kombinieren Sie ihn ein letztes Mal mit seinem großen Bruder.

TIP 132: Nun klettert Lara im blauen Schacht bis fast nach unten und hangelt dann auf die rechte Plattform. Von dort springt sie mit einem großen Satz ins

Wasser tief unter ihr. Im Norden und Süden kann sie herausklettern und auf die große Plattform in der Mitte springen, wo sie die vier heiligen Skripte auf die Podeste stellt.

TIP 133: Sobald Sie ins blaue Licht gehen, erwacht Ho-



Tip 132: Von hier aus können Sie ins Wasser springen.

**Kampf mit
HORUS**

rus zum Leben und macht Ihnen die Hölle heiß. Springen Sie gleich ins Wasser, sammeln Sie das



Tip 133: In der Nische haben Sie für kurze Zeit Ruhe vor den Attacken des bösen Horus.

Amulett auf, und schwimmen Sie zum nördlichen Ausgang. Über die Rampe erreichen Sie eine Tür mit Hebel dahinter. Der öffnet das Tor gegenüber, das wieder einen Hebel versteckt. Ziehen Sie daran, und steigen Sie dann wieder auf die nördli-

che Rampe, von der aus Sie mit einem großen Sprung gen Osten auf festem Boden landen.

**Die
FELSEN
hinauf**

TIP 134: Mit Anlauf springt Lara an die Kante im Norden und dann gleich noch eine Plattform weiter. Sie klettert die Felsen hoch, wendet sich nach Süden und springt an die nächste Kante. Nun geht's ans Ende des Vorsprungs: Dort macht sie einen Hüpfer, gefolgt von einem einzelnen Schritt nach hinten. Wenn Sie die sportliche Powerfrau jetzt bei gedrückter Aktionstaste mit Anlauf nach Süden springen lassen, sollte sie an dem Stalaktiten vorbei auf die untere Plattform kommen.

**Das
ENDE
von Lara?**

TIP 135: Springen Sie von der Plattform zur Nische, und ziehen Sie sich hinein. Laufen Sie die Galerie auf der anderen Seite entlang, und hechten Sie an die Wand, um daran so schnell wie möglich ins blaue Licht zu hangeln. Klettern Sie den Schacht nach oben. Hangeln und springen Sie an den letzten Fallen vorbei, um am Ende des folgenden Videos fassungslos vor Ihrem Bildschirm zu sitzen. Das Gute hat gesiegt – aber zu welchem Preis? Die Antwort darauf erfahren Sie wohl erst in Tomb Raider 5. **GUN**