

## Der Weg durch Laras Welt, Teil 1

# Tomb Raider 4

Unser umfangreicher Reiseführer: Wir beschreiben Ihnen Schritt für Schritt den Weg durch Ägypten – inklusive Sehenswürdigkeiten, mythischen Monstern und Secrets.

Zweite Hälfte der Lösung ab 1. Januar auf [www.gamestar.de/tomb4/loesung.htm](http://www.gamestar.de/tomb4/loesung.htm)

**D**as Action-Adventure Tomb Raider 4 von Eidos ist anfangs leichter als der knifflige Vorgänger, wird später jedoch mindestens ebenso schwer. Wir beschreiben im Verlauf der Lösung die Fundorte aller »Secrets« (Geheimverstecke), außer beim »Grab des Semerket«, wo es zwei Lösungswege gibt. Diese Lösung endet aus Platzmangel mit dem Katakomben-Level, den Rest finden Sie im nächsten Heft und vorab im Internet: [www.gamestar.de/tomb4/loesung.htm](http://www.gamestar.de/tomb4/loesung.htm)

## Angkor Wat

### SCHÄDEL holen



**Tip 1:** Rechts unten findet Klein-Lara einen Goldkopf.

sie ihr erstes Secret in Form eines goldenen Schädels. Sie befolgt brav alle Anweisungen, taucht aber bei der ersten Sprungübung erst einmal ins Wasser, um sich den zweiten Schädel zu holen. Auch den nächsten Sprung verweigert

sie und holt sich unten den dritten Goldkopf. Über die Schräge kommt sie wieder nach oben.

### Durch die GEHEIMTÜR

**TIP 2:** Sobald die beiden am tiefen Becken angekommen sind, springt Lara hinein und holt sich ein weiteres Geheimnis. Links vom Wasserfall steigt unsere Heldin aus dem Wasser, um mit dem Hebel die Brücke auszufahren. Nachdem Werner die Geheimtür geöffnet hat, legt Lara den Hebel am Ende der Leiter um. Eine zweite Brücke macht den Weg nach oben frei. Lara läuft den Weg rechts herum und greift sich den Schädel ganz hinten. Durch den Durchgang in der Nähe folgt sie Werner, bis sie links von der Stachelfalle wieder einen Goldkopf findet.

### Noch ein SCHÄDEL

### ZWEI mögliche Pfade

**TIP 3:** Draußen kriecht Miß Croft in die schmale Lücke und greift sich am Ende des linken Ganges ihren siebten Schädel. Der rechte Gang führt sie zum Rucksack und einem Hebel. Der große Raum im Freien birgt in der Ecke gegenüber der Stufen den achten Schädel, der Zugang zum »Pfad der Ketzer«

gewährt. Wenn Lara weniger Köpfe gesammelt hat, geht es über den leichteren »Pfad der Tugend«. Am Ende des Tunnels kommen die beiden in einen großen Raum mit einem weiteren runden Tor. Rechts vom Eingang klettert Lara in eine Nische und kommt so nach oben. Mit Anlauf springt sie zum Seil und schwingt auf die andere Seite, wo sie den Hebel umlegt. Unten rutscht sie die Schräge hinab und erhält ihre letzte Lektion.

## Wettlauf zur Iris

### Vorsicht, STACHELN

**TIP 4:** Folgen Sie Werner, springen Sie über die nächsten drei Abgründe, und laufen Sie nach rechts in den



**Tip 4:** Nach dem Geröll geht es sofort nach rechts.

Raum mit den beiden Türen. Durch die linke kommen Sie auf eine Hängebrücke, an deren Ende Sie mit einem Sprung auf einer Schräge landen. Springen Sie sofort wieder ab, um den Stacheln zu entgehen. Gleich nach dem Geröllhaufen

ist rechts ein Durchgang in der Wand. Folgen Sie dem Weg, springen Sie über die beiden nächsten Abgründe, und klettern Sie durch den linken Durchgang.

### Durch die SCHWEINE-GRUBE

**TIP 5:** Falls Werner vor Ihnen ist, müssen Sie durch die Grube auf die andere Seite, ansonsten können Sie die Brücke benutzen. Wieder durch den linken Durchgang geht es nun über die Stege, bis zu einer Grube mit Warzenschweinen. Wenn Sie zurückliegen, müssen Sie auch hier durch, anderenfalls kommen Sie durch den Durchgang rechts auf die andere Seite. Springen Sie durch das Loch im Felsen, und folgen Sie dem Weg bis zur blauen Kugel.

## Grab des Seth

### Dem DIENER folgen

**TIP 6:** Bei der ersten Fackel findet Lara die Schrotflinte. Der Durchbruch auf der rechten Seite weiter unten führt sie hinten rechts zu einem Secret oberhalb zweier Quader. Nach dem Tunnel hinter dem großen Medi-Pack bleibt der Diener vor einer Tür stehen. Wenden Sie Ihre Heldin nach rechts, und

**AUGE**  
am Siegel  
einsetzen



Tip 7: Warten Sie, bis die Falle entschärft wurde.

springen Sie unten in die Sandgrube. Rechts ist das nächste Secret. Wieder oben, greift Lara zuerst in das Loch auf der rechten Seite und anschließend in das gegenüber. Danach läuft sie wieder nach unten und holt sich das erste Teil vom »Auge des Horus«.

**TIP 7:** Folgen Sie dem Diener bis zu einem Seil, an dem Sie nach links zum nächsten Geheimraum schwingen. Rechts herum kommen Sie über den ganzen

Raum. Sammeln Sie alles ein, und springen Sie dann zum Durchgang auf der anderen Seite. Am Ende des Gangs rutscht Miß Croft rückwärts die Schräge hinab und holt sich die Uzis. Zurück im zentralen Raum steigt Lara die Treppe hinab

**Noch zwei**  
**SECRETS**

**Tür für den**  
**Führer**  
**ÖFFNEN**



Tip 9: Berühren Sie auf keinen Fall ein inaktives Feld.

und wartet, bis ihr Führer die Falle deaktiviert hat. Nun kann sie sich den zweiten Teil des Auges holen. Durch Kombination der beiden Teile am Siegel des riesigen runden Tores bricht dieses zusammen.

**TIP 8:** Im Raum mit der halb verschütteten Sphinx klettert Lara nach unten und steigt dann die Leiter links von der riesigen Statue hinauf. Oben legt sie den Hebel um, damit sich am Fuß der Leiter die Tür zu einem Secret öffnet. Von da oben kann sie auch auf den Kopf der Halbkatz springen und in einer kleinen Nische ein weiteres Geheimnis entdecken.

**TIP 9:** Danach klettert Lara wieder bis fast zum Eingang des Raumes und läuft durch den Gang rechts. Am Ende des nächsten Raums nimmt sie die linke

Route im schmalen Gang. Im Raum mit der grünen Statue hält sie sich links und läuft bis zum Zugseil nach oben. Wenn sie daran zieht, öffnet sich die Tür für den Führer, der im Raum unter ihr das Öl entzündet. Dann geht's, ohne ein an-

**SPHINX**  
wird sandfrei

deres Feld zu berühren, über die erleuchteten Bodenplatten, so daß alle Fackeln über der Tür gegenüber angehen – der »Zeitlose Sand« gehört Ihnen.

**TIP 10:** Durch das Gitter kommen Sie wieder in die Halle mit der Sphinx, wo Sie unten links durch die Höhle laufen. Ihr Führer öffnet Ihnen und haut ab. Schicken Sie Ihre Heldin zur Statue, der sie die Sanduhr in den Schoß legt. Daraufhin wird die verschüttete Sphinx vom Sand befreit, und Lara kann durch deren Mund krabbeln, wobei sie sich ducken muß.

## Grabkammern

**HAND**  
holen und  
verwenden

**TIP 11:** Springen Sie im richtigen Moment nach oben in die Nische, und holen Sie sich das Medi-Pack. Der Hebel setzt einen Countdown in Gang, während dessen Lara die »Hand des Orion« hinter dem Gitter auf-sammeln und dann sofort nach links in den Durchgang springen muß. Durch die Stachelfallen hüpfend, kommt sie zu einem Loch im Boden, an dessen Ende sie die Hand in das Schloß steckt. Dadurch verschwinden die Stacheln im folgenden Raum.

**STATUE**  
verschieben



Tip 12: Die richtige Markierung ist einfach zu erkennen.

**TIP 12:** Nun hechtet Lara in den gegenüberliegenden Gang. Sie läuft am Sarkophag vorbei in den Raum

mit der Statue. In der linken hinteren Versenkung ist ein Secret. Zurück am Sarkophag holt Lara das »Amulett des Horus« und rennt wieder zum Raum mit dem Secret. Die Statue läßt sich auf die farbige Bodenplatte verschieben. Dadurch öff-

**MUMIE**  
aus-  
manövrieren

**Zur**  
**SCHLANGE**

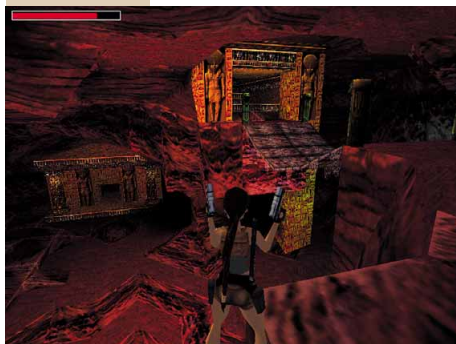
**Raum wird**  
**GEDREHT**

net sich hinter dem rechten Sarg ein Durchgang.

**TIP 13:** Lara lockt die unverwundbare Mumie aus ihrem Grab, springt über sie hinweg durch die Öffnung und dann nach links hinunter. In der großen Höhle läuft sie zu den Steinstufen vorm unteren Eingang. Links herum findet sie auf halber Höhe rechts ein Loch. Oben läuft Miß Croft zur erleuchteten Leiter und klettert, bis sie die »Goldene Schlange« erreicht. Vor den Mumien rettet sie ein beherzter Sprung in die Nische in der Wand. Unten angekommen, rennt sie nach links hinten, damit der Sand sie durch eine Öffnung in der Decke hebt. Weiter geht's zur Steintreppe. Dort läuft Lara über die Brücke durch das goldene Tor und die Treppen nach oben.

**TIP 14:** Im langen Raum springt Lara aus dem Stand nach links auf den Vorsprung. Das Secret in der Nische darüber er-

reicht sie nur mit genügend Anlauf. Nun rutscht sie nach unten und klettert bis zum sternförmigen Siegel hoch. Über den Block darüber gelangt sie zu einer Nische mit Hebel. Der öffnet eine Tür unterhalb der Öff-



Tip 14: Hinter der Brücke finden Sie einige Extras.

nung, durch die Sie in den Raum gekommen sind. Laufen Sie dort hindurch, und legen Sie den Hebel um. Dadurch dreht sich der ganze Raum. Nun ren-



**Hand ins  
SIEGEL****Tip 15:** Mit viel Schwung zum nächsten Artefakt.

nen Sie zurück und lassen sich in das Loch im Boden fallen. Sammeln Sie die »Hand des Sirius« ein.

**TIP 15:** Über eine Leiter kommt Lara wieder in den großen Raum und springt an den Stacheln vorbei zur Öffnung links gegenüber. Das Zugseil am Ende der Leiter dreht alles wieder zurecht. Durch das offene Gitter flüchtet Miß Croft zurück in den Zentralraum. Dort setzt sie ihr neuestes Artefakt ins Siegel ein. Ein Seil fällt daraufhin

**Vor  
MUMIE  
fliehen**

hinter ihr von der Decke. Sie schwingt damit zum »Skarabäus« und steckt ihn ein.

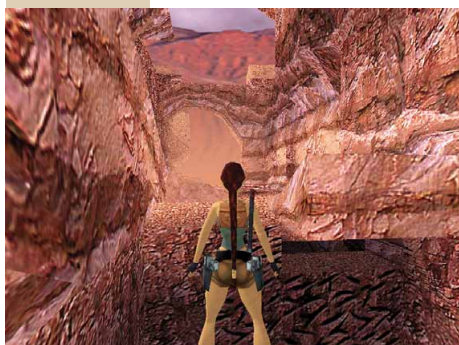
**TIP 16:** Hinter dem Podest geht es zurück zur Höhle. Die mutige Archäologin läuft durch den unteren goldenen Eingang und setzt die beiden Artefakte in die dafür vorgesehenen Schlösser. Durch stetes im-Kreis-laufen entkommen Sie der unverwundbaren Mumie, bis der Sand Sie nach oben getragen hat.

**Tal der Könige****In den  
JEEP**

**TIP 17:** In der Höhle rechts vom Tempeleingang finden Sie ein Secret. Ein weiteres erreichen Sie mit einem diagonalen Sprung über den Felsen vor der linken Höhle. Nachdem Sie die Schlüssel eingesammelt haben, können Sie in den Jeep einsteigen.

**Das Ende des  
LEVELS**

**TIP 18:** Das letzte Secret finden Sie unter der Brücke mit dem Schützen. Lassen Sie an der Kante die Hand-

**Tip 18:** Rechts unter der Brücke liegen einige nützliche Gegenstände versteckt.**Immer  
HÖHER  
klettern**

Lichtung verbirgt sich rechts in einer erhöhten Nische ein Geheimraum. In der Mitte des rechten Gerüsts ist ein Loch, durch das Lara hochsteigt. Rechts hinter dem Quader findet sie ein weiteres Secret, bevor sie direkt an der Ecke auf die nächste Etage springt. Mit dem Seil geht's im Schwung auf die Brüstung gegenüber. Der Hebel lässt sich mit einem kleinen Sprung betätigen.

**Durch den  
TUNNEL**

**TIP 20:** Fahren Sie mit dem Wagen durch den Tunnel nach oben, wobei Sie den Kugeln ausweichen.

**KV 5**

**TIP 19:** Am Ausgang zur zweiten

**Tip 20:** Fahren Sie mit dem Jeep einfach flott unter dem überraschten Bösewicht hindurch.

schließlich in eine weitere Höhle kommen.

**Tempel von Karnak****Zum  
OBELISK**

**TIP 21:** Über die Felsen kommt Lara an einen blau erleuchteten Obelisken. Sie läuft durch das mittlere der drei linken Tore und springt in das Loch im Boden. Der ganze Bereich ist ein Secret. Wieder draußen, lenken Sie Ihre Heldin Richtung Westen in den Tempel. Wenn die Kamera nach oben schwenkt, steigen Sie auf den Quader und klettern hoch. Durch die beiden Löcher in der Wand öffnen Sie die Gittertüren und kommen so an den Krug.

**SECRETS  
finden**

**TIP 22:** Klettern Sie wieder nach unten. Am Ende des quadratischen Pools öffnen Sie eine Tür. Tauchen Sie bis zu einem Loch in der Decke, das direkt zu einem weiteren Secret führt. Das nächste ist übrigens gleich um die Ecke links.

**In den  
TEMPEL**

**TIP 23:** Mit einer Zwischenstation bringen Sie Lara wieder sicher nach oben und schicken sie am bereits

**Tip 23:** Über die Affenschaukel an der Decke erreicht unsere tapfere Archäologin bequem die andere Seite.

Droben steigen Sie aus und ziehen sich in das Loch, aus dem die letzte Kugel gerollt kam. Vor der breiten Abfahrt ist ein L-förmiges Loch, in das Sie hinunterklettern können. Folgen Sie immer weiter Ihrem treulosen Freund, bis Sie

schließlich in eine weitere Höhle kommen.

bekannten Obelisken vorbei in den nördlichen Bereich des Tempels. Auf dessen linker Seite finden Sie ein Loch im Boden, das Sie zu einem großen Raum führt, in dem zwei Affenschaukeln baumeln. Wenn Sie den Raum betreten, ist auf der lin-

ken Seite eine kleine Nische, die ein Secret birgt.

**KRUG  
benutzen**

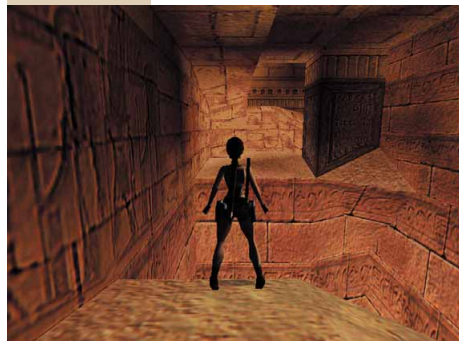
**TIP 24:** Schwingen Sie sich anschließend an der Decke nach drüben, und drücken Sie auf den Schalter. Das Loch hinter der gegenüberliegenden Tür wird nun frei und öffnet einen Durchbruch, wo vorher die große Schale stand. Lassen Sie sich hinunterfallen, und legen Sie den Krug in den Rücken der linken Statue. Durch die Nische rechts hinter Lara kommen Sie wieder bis vor den Tempel. Laufen Sie nun erneut in den westlichen Haupteingang des Tempels, wo Ihnen das Tor auf der rechten Seite den Weg in den nächsten Level freigibt.

**Zurück zum  
TEMPEL**

## Halle des Hypostyles

Über den  
ABGRUND

**TIP 25:** Miß Croft hält sich draußen rechts und steigt über den Block in den Säulenraum. Dann geht's nach links durch den ganzen Raum. Nachdem sie hinten links um die Ecke gebogen ist, setzt Lara ihren Weg über den großen Abgrund fort. Danach durch das Tor im Norden, und nach einem Rechtsknick rutscht sie zum »Geheiligten See«.



**Tip 25:** Für diesen schwierigen Sprung sollten Sie besser etwas mehr Anlauf nehmen.

## Der geheiligte See

Ins  
LOCH  
rutschen

**TIP 26:** Durch das Wasser kommt Lara auf die andere Seite des Tempels und geht am flachen Strand an Land. Sie läuft durch das Tor im Norden. Auf der anderen Seite des dunklen Raumes findet sie ein Loch im Boden, durch das sie hinabgleitet. Sobald sie auf der Schräge nach unten rutscht, lassen Sie sie zur Bambusstange springen. Von dort gelangt sie mit einem eleganten Rückwärtssalto auf die Basisplattform der Stange auf der rechten Seite.

SCHNUR  
öffnet Tor

**TIP 27:** Nun geht's die Stange hinauf. Oben kriecht Lara durch die Spalte. Am Ende des Ganges zieht sie an der Schnur, um das große Tor draußen zu öffnen. Über die zwei Stangen gelangt unsere Heldin sicher bis nach unten. Dort taucht sie ins kühle Naß und durch den langen Schlauch nach draußen.

Durch die  
FALLTÜR

**TIP 28:** Im Raum hinter dem Tor findet sich ein Hebel an der Unterseite des großen dunklen Blocks, der eine Falltür auslöst. Unten öffnet die mutige Archäologin die Tür und schwimmt hindurch. Links und direkt zwischen den Steinen hindurch kommt sie nach einer Rechtsbiegung zu einer weiteren Engstelle. Direkt danach geht es steil nach oben



**Tip 28:** Nur im Unterwasser-Spiegel können Sie das lebensrettende Atemloch in der Decke sehen.

Das Loch im  
SPIEGEL

und dann links in einen beleuchteten Raum mit einem riesigen Spiegel. Nur darin kann die Taucherin das Loch in der Decke sehen, durch das sie Luft bekommt. Nun zieht sie sich nach draußen und holt oben den zweiten Krug. Dann geht's den ganzen Weg wieder zurück, bevor Lara durch das Loch direkt neben der Falltür taucht.

## Der Tempel von Karnak

Übers  
WASSER

**TIP 29:** Lara wendet sich nach links, um den zweiten Krug in den Rücken der Statue einzusetzen. Jetzt kann sie auf dem Wasser laufen. Sogleich rennt sie zur großen Statue im südlichen Raum. Dahinter führt ein Gang zu einer Brüstung über zwei elektrisch geladenen Obelisken.

**TIP 30:** Gleiten Sie durch die rechte Öffnung nach unten auf den Vorsprung. Durch die schmale Lücke unter Wasser gelangen Sie zu einem Schalter, der das Gitter vor den beiden Artefakten senkt. Klettern Sie zurück, wie Sie gekommen sind, und verlassen Sie den Karnak-Tempel auf die gleiche Weise wie beim letzten Besuch. Draußen laufen Sie zur »Halle des Hypostyles«.



**Tip 29:** Sobald der grüne Saft aus beiden Röhren fließt, kann Lara wie Jesus auf dem Wasser laufen.

ARTEFAKTE  
holen

**TIP 31:** Der Weg ins Freie verläuft wie beim letzten Mal. Lara klettert über den Quader nach innen und durchquert den Raum, bis sie am anderen Ende ins Freie kommt. Diesmal zwingt sie sich allerdings in die Nische links des Tores. Der »Schlüssel des Hypostyles« öffnet ihr die Tür. Über die Felsen und Brüstungen in der Mitte des Raumes geht's hinauf bis zur Affenschaukel an der Decke.

SCHLÜSSEL  
benutzen

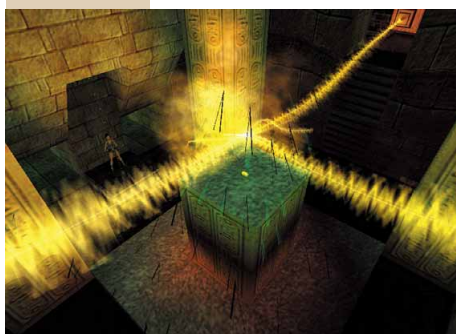
## Halle des Hypostyles

**TIP 32:** Hangeln Sie zum Ausgang im Süden, und laufen Sie vorsichtig bis an den Rand. Mit zwei Sprüngen erreichen Sie den Balkon gegenüber und hangeln anschließend bis zur dunklen Falltür, die den Weg versperrt. Klettern Sie dann ein Stockwerk höher, machen Sie einen Satz zur goldenen Säule, und umrunden Sie die Strebe.

Zur  
SÄULE

**TIP 33:** Sobald unsere mutige Abenteurerin die dunkle Kugel auf der Säule beschießt, fällt die nach unten und reißt ein Loch in den Boden. Lara klettert dort hinunter und folgt unten dem langen Gang bis kurz vors Ende. Über ihr ist eine Leiter, die sie nach oben zu drei uralten Mechanismen bringt, die sie richtig einstellen muß. Der erste muß nach Süden zeigen, der zweite nach Osten und der dritte schließlich in nördliche Richtung.

Auf die  
KUGEL  
schießen



**Tip 33:** Ägyptische Wertarbeit – der uralte Mechanismus funktioniert auch heute noch tadellos.



**SONNEN-SCHEIBE einsacken**

**TIP 34:** Miß Croft macht sich wieder auf den Weg nach unten und läuft vom Gang nach rechts zur grünen Pyramide auf dem Sockel. Sobald sie an der Perlenchnur zieht, verglüht die Pyramide, und Lara kann die »Sonnenscheibe« an sich nehmen. Vom Sockel aus sieht sie ein Loch im Boden, durch das sie wieder zum geheiligten See kommt.

**Der geheiligte See****SONNE anbeten**

**TIP 35:** Der kleine Altar auf der Insel ist für den »Sonnen-Talisman«. Den bauen Sie selbst, indem Sie die »Sonnenscheibe« mit der »Sonnengöttin« kombinieren. Laufen Sie durch das südliche Tor, und springen Sie ins Wasser. Unten finden Sie eine Tür und dahinter ein Secret. An der Stange geht es wieder hoch und dann mit Anlauf zurück zum zentralen Raum.

**Per HANGELTOUR nach draußen**

**TIP 36:** Das westliche Tor führt unsere Heldin in einen Raum mit Felsen in der Mitte. Über die kommt Lara zu einer Affenschaukel, an der sie bis zu einer

Nische hangelt, sich kurz fallen läßt und dann hineinkriecht. Am Ende geht es rechts oben in eine weitere Nische, die sie schließlich über den vorherigen Raum führt. Mit Anlauf erreicht sie einen weiteren Absatz über der löchrigen Decke.



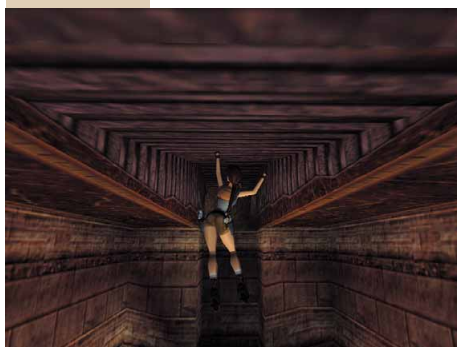
**Tip 36:** An diese Kante müssen Sie springen, um weiter in den nächsten Level zu kommen.

Vorsichtig läßt sie sich runter und springt zur Kante gleich links. Auf der anderen Seite läßt sie sich in den nächsten Saal hinab. Nun geht's nach draußen.

**Grab des Semerket****Vor KÄFERN fliehen**

**TIP 37:** Nachdem Miß Croft die Rutschen hinabgeglitten ist, kommen massenhaft fiese Käfer auf sie zu. Denen kann sie sich nur durch einen Sprung an

die Affenschaukel in der Raummitte entziehen. Sie hangelt bis zur Stange und gleitet ins nächste Stockwerk hinab. Die Fackel vor der brennenden Schale kann Lara anzünden und in den Raum unter ihr werfen.



**Tip 37:** Hoch oben an der Decke ist unsere Heldin vor den ekelhaften Killerkäfern in Sicherheit.

**TIP 38:** Lara springt hinab und greift in

**Zum SPIELZIMMER**

jedes der drei Löcher an der Wand, um die Tür zwischen den beiden Vasen zu öffnen. An der Stange gelangt sie wieder nach oben und läuft durch den neuen

**In die LÖCHER greifen**

Durchgang. In der linken Wand des kleinen Raums ist eine Geheimtür. Am Ende des Gangs geht's nach unten zum Spielzimmer. Schräg links befindet sich ein Vorsprung, über den Lara zu einem Balkon mit Leiter kommt. Oben ist ein Secret.

**TIP 39:** Nun macht sich Lara auf den Weg nach unten zu den Figuren und läuft durch das Tor in der Ostwand. Über die Leiter gelangt sie zu einem

Raum mit kleinen Pools und drei Löchern in der Wand, aus denen Feuer schießt. Greifen Sie schnell in alle drei Löcher. Dadurch öffnet sich rechter Hand ein Durchgang zu einem kleinen Raum mit sechs weiteren solcher Schalter.



**Tip 39:** Der Mindestabstand zu den Feuerlöchern.

**REGELN besorgen**

Betätigen Sie jeden einzelnen von ihnen.

**TIP 40:** Über die Affenschaukel an der Decke des folgenden Raumes kommen Sie nach draußen, wo

die Käfige hochgefahren sind. Klettern Sie auf den rechten, und springen Sie auf den Balkon gegenüber. Mit dem letzten Feuerschalter löschen Sie die gefährlichen Fallen im unteren Stockwerk. Nun geht's zum Ende des Bal-



**Tip 40:** Über die Käfige geht's auf die andere Seite.

kons, dort hinunter und dann nach rechts zu einer Nische, die ein kleines Secret birgt. Von dort läßt Lara sich auf den Boden fallen. Über die Schräge läuft sie ganz nach unten und holt sich die Spielregeln.

**Zum SPIELZIMMER**

**TIP 41:** Machen Sie sich auf den Weg zurück zum Spielzimmer, wo Sie über die Leiter hinter dem Tor gegenüber nach oben gelangen. Lesen Sie die Regeln genau durch, und speichern Sie ab. Nachdem Sie gewürfelt haben, müssen Sie auf das Feld laufen, das in der Farbe der Figur entspricht, die Sie bewegen wollen. Es sollte kein großes Problem sein, das Spiel für sich zu entscheiden. Wenn Ihr letzter Stein im Ziel ist, fahren Gitterkäfige aus dem Spielfeld nach oben. Laufen Sie zum Eingang, und springen Sie über die Käfige bis ganz auf die andere Seite des Raumes.

**SPIEL gewinnen****Über Stangen nach OBEN**

**TIP 42:** Am Ende der Treppen öffnet sich ein steinernes Tor, im Raum dahinter wenden Sie sich nach links und hüpfen ins Loch im Boden. Sprinten Sie los, und springen Sie zur Stange. Der Raum mit den Spiegeln hat links hinten einen Ausgang, der zu einer weiteren Stange führt. Über die gelangen Sie

**FIGUREN**  
schieben

nach oben zu einem weiteren Rätsel. Schieben Sie die Figuren auf die Felder mit der entsprechenden Farbe. Sobald alle drei Lichter aus sind, öffnet sich ein Loch unter dem Sarkophag im Stockwerk unter Ihnen. Springen Sie hinunter.

**Der Wächter des Semerkhet**

**Über**  
**KLINGEN**  
springen

**TIP 43:** Rechts hinter dem Grab findet Lara ein Loch, durch das sie in einen Gang mit rotierenden Klingen rutscht. Mit einer Rolle im richtigen Moment kann sie unverletzt die Falle passieren. Über die Schräge gleitet sie nun in einen Raum mit einer Karte. Sie wendet sich nach links und klettert in die Höhle. Die Nische rechts führt in ein Zimmer, dessen Ausgang sich durch das Rad öffnen läßt.

**Vorsicht**  
**MESSER**

**TIP 44:** Rennen Sie schnell über die Galerie, sonst werden Sie das Opfer heimtückischer Bodenmesser. Mit einem Sprung kommen Sie nun auf eine Plattform mit Podest. Darauf steht »Der goldene Vraeus«. Nun gleiten Sie nach unten und springen über die Löcher nach Süden zur Leiter in der Höhle. Oben angekommen, geht es durch die Nische wieder zurück in den Kartenraum. An der südlichen Wand setzt Lara ihre neueste Errungenschaft in das Siegel ein. Dann springt sie auf den Tisch und nimmt den Schlüssel. Der öffnet über ein Schloß in der Ostwand eine Falltür, durch die man eine Rutschbahn erreicht. Danach hält sich Lara rechts.

**Zum**  
**KARTEN-**  
**RAUM**

**STIER**  
meiden

**TIP 45:** Rennen Sie links um die Ecke, bis Sie an einen Hebel kommen, mit dem Sie das Tor öffnen.



**Tip 45:** Lara entzündet die Wandlichter.

Bleiben Sie dem Stier fern, und folgen Sie dem Gang bis zum Ende. Im kleinen Zimmer finden Sie ein Loch mit einer Fackel in der Wand. Setzen Sie die an einem der Wandlichter in Brand, und rennen Sie wieder ins Zimmer mit dem

Loch zurück. Wenn Sie alle Wandlichter anzünden, öffnet sich ein Geheimraum.

**Stier öffnet**  
**TOR**

**TIP 46:** Laufen Sie zu der Stelle zurück, wo das kleine Medi-Kit am Boden lag. Über die Affenschaukel an der Decke kommen Sie in eine Nische mit einem Secret. Wieder zurück im großen Gang, müssen Sie den Bullen dazu bewegen, das Tor im Westen aufzustoßen, indem Sie sich davorstellen und im letzten Moment zur Seite springen. Im nächsten Saal bringen Sie das Vieh auf die gleiche Weise dazu, die drei Schalter mit den Augen zu drücken. Rennen Sie durch das rechte der beiden westlichen Tore, und klettern Sie über die Leiter auf die Galerie. Links findet Ihre Heldin ein weiteres Secret. Das linke Tor führt direkt in den nächsten Level.

**Durchs**  
**RECHTE**  
Tor

**Die Wüstenbahn**

**Am Waggon**  
entlang  
**HANGELN**

**TIP 47:** Lara öffnet mit dem Hebel die Tür und springt auf den nächsten Wagen. Sie läuft über die Waggon, bis zu dem flachen mit der hohen Ladung. An dem kommt sie nur vorbei, indem sie rückwärts an einer Seite herunterspringt und ans andere Ende hangelt.

**BRECHEISEN**  
finden

**TIP 48:** Am Ende des letzten Anhängers läßt sie sich herab und steigt in den Geheimraum ein. Über die Leiter am Heck kommt sie wieder nach oben, läuft auf die rechte Seite und läßt sich wieder herunterhängen. Durch die Nische geht's hinein, wo sie das Stemmeisen einsteckt. Damit betätigt sie den Hebel und läuft dann durch die offene Tür wieder vor bis zum dritten Wagen. Drinnen findet Lara eine beschädigte Kiste, die sie per Eisen aufstemmt.

**Waggon**  
**ABHÄNGEN**

**TIP 49:** Nun wieder zurück bis ganz nach vorne. Dort ist ein weiteres Secret in einer Kiste versteckt. Nachdem Lara auch den zweiten Mechanismus mit dem Stemmeisen aktiviert hat, werden die übrigen Waggon abgehängt, und unsere Heldin kommt in Alexandria an.

**Alexandria**

**Zu**  
**JEAN-PIERRE**

**TIP 50:** Auf dem Marktplatz mit dem Brunnen in der Mitte gehen Sie in das Haus mit den Rundbögen.



**Tip 50:** Das ist das Haus von Laras gutem Freund Jean-Pierre in Alexandria – besuchen Sie ihn.

Oben erwartet Sie Jean-Pierre. Nach dem Gespräch sammeln Sie alle Gegenstände auf dem Podest nahe der Treppe ein und marschieren dann auf den Balkon.

**TIP 51:** Springen Sie links auf die Brüstung des anderen Hauses und von dort nach rechts

**SECRET**  
finden

zum Dach der Bibliothek. Wenn Sie um die Ecke hangeln, können Sie sich an den Hebel direkt unter Ihnen fallen lassen. Der öffnet einen Geheimraum im Inneren des Gebäudes. Holen Sie sich die versteckten Extras, und biegen Sie anschließend in den Weg links der Bibliothek ein. An dessen Ende links herum finden Sie einen dunklen Gang, der zu den »Küstenruinen« führt.

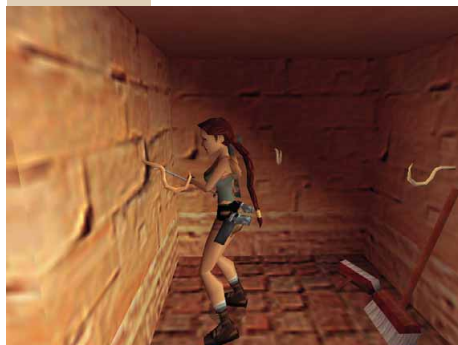
**BRETT** zer-  
schießen

**Küstenruinen**

**TIP 52:** Der Torbogen hinter der Palme rechts bringt Sie zum ägyptischen Abenteuerland. Mit einem Schuß werden die Bretter zerlegt, und Sie können eintreten. Laufen Sie zum Raum mit der Pyramide in der Mitte, und wenden Sie sich nach links. Am Ende des Gangs ist ein weiterer vernagelter Durchgang. Im Spiegel können Sie sehen, wo am Boden überall Fallen lauern. Weichen Sie denen aus, und holen Sie sich die Armbrust in der Ecke.

**ARMBRUST**  
holen



**SCHEIBEN  
abschießen****Münze für  
BESCHWÖ-  
RER****Den  
BERG  
hinauf**

**Tip 55:** Mit diesem Haken angelt sich unsere Heldin gleich einen wichtigen Schlüssel.

**TIP 53:** Mit der Armbrust läuft Lara nun zurück zur Pyramide, stellt sich vor die Rampe rechts und rutscht hinunter. Per Explosivpfeil aus der Armbrust (kombiniert mit dem Laser-Zielfernrohr) zerstört Ihre Heldin die Zielscheiben gegenüber, um die Fallen zu deaktivieren. Unten angekommen, nimmt sie die Münze.

**TIP 54:** Durch die Nische in der Wand kommt Miß Croft wieder zurück und läuft zum Durchgang links des Spiegelsaals. Mit der Münze bringt sie den Schlangenbeschwörer dazu, ein Seil ins obere Stockwerk zu flöten. Sie klettert daran nach oben und steckt den Holzstab ein. Mit dem Stemmeisen löst sie schließlich den linken der drei Haken aus der Wand und kombiniert ihn mit dem Stab.

**TIP 55:** Draußen kann die Forscherin mit ihrem neuen Werkzeug den Schlüssel angeln, der hinter der Gittertür hängt. Dann geht's wieder auf die Straße und

dort nach rechts bis zu den zwei Torbögen. Durch den linken gelangt Lara zu einem Pool. Gegenüber klettert sie in die Nische in der Wand und erreicht so die Küste. Als erstes steigt sie zur Festung rechts den Berg hinauf. Dazu folgt sie dem Weg, den die Skelette ge-

kommen sind, nach oben, und schließt das Tor auf.

## Katakomben

**SCHALTER  
drücken****Seil  
ANZÜNDEN****Dem  
GEIST  
ausweichen**

**Tip 57:** Vogelmännchen neutralisieren böse Geister.

**TIP 56:** Im ersten Raum mit den Trümmern führt ein Gang nach rechts. An dessen Hinterwand drücken Sie den großen weißen Schalter. Dann wieder nach draußen zu den Küstenruinen und in das Loch unter der hängenden Steinkugel. Mit der Fackel (am Boden) setzen Sie das Seil in Brand. Dazu müssen Sie Lara genau unter die Rolle stellen und dann gerade nach oben springen. Nachdem die Kugel unten ist, können Sie ungefährdet über die Plattform in die Nische klettern.

**TIP 57:** Mit dem Stemmeisen öffnen Sie die Tür und ziehen die große Säule auf die dunkle Bodenplatte. Dann gehen Sie den ganzen Weg wieder zurück zum

Raum mit dem weißen Schalter. Der Boden ist nun stabil, und Sie können die Skulptur bis in den anderen Raum auf die Bodenplatte schieben. Sobald sie richtig steht, entflieht ihr ein gefährliches Geisterwesen, das

Sie nur loswerden, indem Sie in den folgenden Raum sprinten, rechts abbiegen und bei der geflügelten Figur stehenbleiben. Dort warten Sie, bis das Unwesen an dem Talisman zerbricht.

**Seil  
SCHWINGEN****Vorsicht,  
GEIST****Das erste  
TRIDENT****Weitere  
TRIDENTS  
finden****SECRET  
am Lift****Noch ein  
TRIDENT**

**TIP 58:** Daraufhin gleitet Lara an der Stange nach unten, läuft auf die sich öffnende Steintür zu und betätigt den Hebel. Über die beiden Seile kommt sie an das Secret in der Nische unter der Decke auf der linken Seite. Dann läßt sich unsere Heldin nach unten fallen und nimmt die Treppen rechts nach oben. Sie gleitet ins Wasser, steigt die Treppen hoch und springt über die kleinen Vorsprünge zum Hebel. Der läßt zwei weitere Vorsprünge nach oben fahren, über die sie zu einer Affenschaukel kommt.

**TIP 59:** Lara hangelt zum Hebel gegenüber. Sobald sie ihn erreicht, erscheint wieder ein Geist. Schnell zieht sie den Hebel und springt dann ins Wasser. In der Mitte der gegenüberliegenden Wand ist eine geflügelte Figur, die den bösen Zauber neutralisiert. Über die große Plattform in der Mitte kommt Lara schließlich zu den zwei neuen Vorsprüngen und von dort aus über das Tor. Ein kleiner Sprung bringt sie an eine Kante, an der sie um die Ecke bis zum nächsten Steg hangeln kann. Mit dem Seil schwingt sie sich nun durch den großen Raum auf die rechte Galerie und holt sich den ersten »Trident«. In der Nordwand ist eine Leiter mit dem zweiten Trident am oberen Ende. Die Stange bringt Lara nach oben, und unser Fräulein Croft steht plötzlich wieder oberhalb des Raumes mit den beiden Seilen.

**TIP 60:** Klettern Sie rechts die Leiter ganz hinunter, und erklimmen Sie die Höhle rechts des Wasserlochs. Nach dem Linksknick geht es in die linke Tür, bis zu der Öffnung mit den drei Vasen. Dahinter befindet sich eine Kletterwand. Den Raum oben müssen Sie ganz durchqueren, um hinten links die Leiter nach oben zu steigen. Direkt hinter der Munition finden Sie schließlich den dritten Trident.

**TIP 61:** Ganz unten hat sich eine Fahrstuhltür geöffnet. Der Lift bringt Sie nach oben – er birgt auf seiner Rückseite ein Secret. Über die Plattformen kommen Sie zu einem weiteren Seil, das Sie nutzen, um die kleine Nische mit der Kletterstange zu erreichen. Sie steigen bis ganz nach oben und schießen dort mit dem Zielfernrohr auf alle fünf Knochenhaufen.

**TIP 62:** Im Raum mit dem Trident öffnet sich eine Geheimtür. Wenn Sie den Inhalt des Secrets an sich nehmen, wird ein weiteres auf der Ebene des dritten Tridents zugänglich. Sobald Sie auch das eingesackt haben, ergreifen Sie den vierten Trident und klettern an der Leiter nach oben. Per Stemmeisen öffnen Sie die beiden Tore und laufen über den Küstenstreifen wieder den ganzen Weg zurück, bis in den großen Raum mit den beiden Seilen. Gehen Sie unten durch den großen Durchgang in den nächsten Level. Weiter geht's im nächsten Heft und vorab im Internet: [www.gamestar.de/tomb4/loesung.htm](http://www.gamestar.de/tomb4/loesung.htm)

GUN