

Lara komplett enträtselt

Tomb Raider 3

Wieder wandelt Fräulein Croft auf verschlungenen Pfaden in exotischen Schauplätzen. Unsere detaillierte Komplettlösung soll Ihnen mit zahlreichen Bildern als Reiseführer durch Laras bunte Welt dienen.

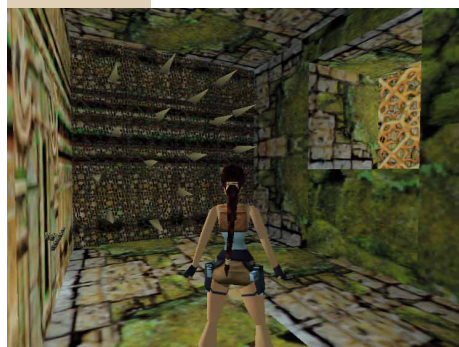
Um im dritten Teil von Eidos' Tomb Raider weder Kopf noch Überblick zu verlieren, brauchen Sie vor allem gute Augen und geschickte Finger. Falls Sie trotz Adlerblick und Pianistenhänden mal hängen sollten, hilft unsere Komplettlösung. Nach dem Indien-Level können Sie frei wählen, welche Episode Sie als nächste spielen. Die Entscheidung hat keinen Einfluß auf Handlung oder Schwierigkeitsgrad. Lesen Sie einfach an der Stelle weiter, die Ihrer Vorgehensweise entspricht.

Indien-Episode

Indien 1: Dschungel

Zwei Riesensprünge zu
BEGINN

TIP 1: Rutschen Sie den Abhang hinab, und springen Sie über die beiden Gräben. Unten wendet sich Lara nach links, springt vom Absatz, dreht sich um 180 Grad und marschiert durch den schmalen Durchgang. Im nächsten Raum geht's nach links hinten zu einem halb verdeckten Tunnel. An dessen Ende legt Miss Croft den Hebel um, läuft zurück und klettert

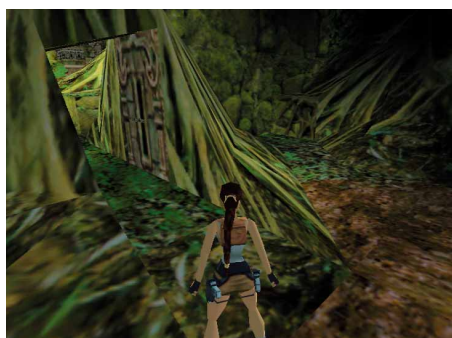


TIP 1: Ein Sprung ins Fenster rettet Laras Leben.

durch die jetzt offene Gittertür. In der kleinen Kammer heißt es aufpassen. Direkt nachdem Sie den Hebel betätigt haben, machen Sie eine Rolle, gefolgt von einem Sprung mit Anlauf. Im Fenster sind Sie vor der fahrenden Stachelwand sicher. Wenn die Luft rein ist, klettert unsere Heldin durch den jetzt sichtbaren Durchgang zum Seil, an dem sie zur Säule hinabgleitet. Sie erklimmt die Säule und springt durch das Loch in der Wand. Vorsicht: Unten wartet ein Tiger.

TIP 2: Ganz hinten links im nächsten Raum ist im hohlen Baum ein Hebel. Bringen Sie sich mit zwei Sprüngen seitwärts und einem nach vorne vor dem

Hohler
BAUM birgt
Schalter



TIP 2: Gut verborgen im hohlen Baum befindet sich ein wichtiger Hebel. Vorsicht vor der Felskugel.

rollenden Stein in Sicherheit, nachdem Sie den Hebel betätigt haben. Oben durch die offenstehende linke Tür, den nächsten Schalter umlegen, und die Waffen ziehen. Im nun zugänglichen Flur warten zwei Tiger auf Sie. Fräulein

Croft marschiert quer durch den riesigen Raum mit dem Loch in der Mitte und kriecht unter dem Baum durch. Dann geht sie über den Baumstamm, wobei sie den Tiger erlegt. Am Ende springt sie über das Loch und zieht sich zur Galerie hoch.

HEBEL ganz
weit oben

TIP 3: Nun muß Lara vorsichtig durch die tödlichen Stacheln gehen, auf den Vorsprung springen, nach links hangeln, über den nächsten Vorsprung klettern und den dunklen Gang betreten. An dessen Ende legt sie den Hebel um und sprintet wieder hinaus. Dann geht's zurück zum Baumstamm und vorsichtig nach unten. Erledigen Sie den Tiger, laufen



TIP 3: Laufen Sie sehr vorsichtig über die Galerie voller fieser Stacheln zum Vorsprung.

Sie zum Wald und hindurch bis zum Wasser. Passen Sie dabei auf die drei rollenden Steine auf.

Unter Wasser
in den
TEMPEL

TIP 4: Tauchen Sie in den Tempel. Innen legt Ihre Heldin beide Hebel um und schwimmt in den nächsten Raum. Sie geht bei der mittleren Tür an Land, betätigt dahinter den Hebel und läuft dann durch das Tor mit den Fackeln. Danach schwimmt sie durch das Becken nach rechts hinten, klettert dort hinter dem Wasserfall die Leiter hinauf und weiter bis zum



TIP 4: Hinter dem Wasserfall liegt die Leiter zur Tür versteckt, die den Levelausgang darstellt.

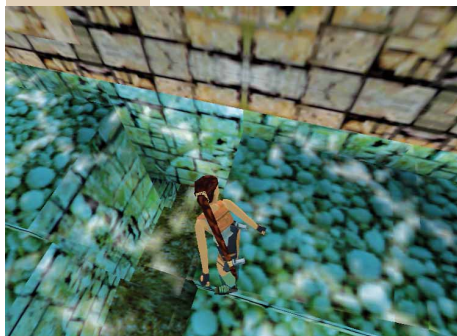
Raum mit dem Schalter. Ziehen Sie daran, und tauchen Sie dann durch das Eisengitter. Wieder an der Luft, erlegt Lara den Tiger und klettert die Leiter hoch. Sie nimmt den Indraschlüssel; falls der Affe schneller ist, muß sie ihn erledigen.

Rechts um die Ecke, und wir sind fast wieder am Levelanfang. Töten Sie den Tiger von oben, und lassen Sie sich zur Tür hinunter, zu deren Schloß der Schlüssel passt. Waten Sie hindurch in den nächsten Level.

Indien 2: Tempelruine

Eine **LÜCKE** im Sims

TIP 5: Wenden Sie sich nach rechts, versorgen Sie die beiden Kobras, und legen Sie den Schalter in der



TIP 5: Hier geht es zum Ausgang.

Ecke um. Lassen Sie sich in das nun offene Loch fallen, kriechen Sie unter dem Felsen hindurch, und gehen Sie nach rechts. Dort lauert eine weitere Kobra. Lara läuft weiter, bis sie durch ein Loch wieder an die frische Luft gelangt.

Sie schwimmt auf die andere Seite des Sees (Vorsicht, Piranhas!) und legt den Hebel an der rechten Wand um. Sodann läuft sie den Sims entlang bis zur Lücke. Dort springt sie ins Wasser und taucht durch den Tunnel. Auf der anderen Seite klettert sie über den hinteren der beiden Felsquader auf die Galerie, läuft über die Schräge des Berges zur gegenüberliegenden Seite und dort entlang bis zum Gang.

Hinterm **WASSERFALL** geht's weiter

TIP 6: In den Baumwipfeln können Sie einige Extras einsammeln. Danach geht es über den Vorsprung zum Wasserfall und hinter diesem durch zum nächsten.



TIP 6: Der Quader hinten rechts läßt sich verschieben.

Dort gleiten Sie hinunter, hangeln sich nach rechts und holen sich die Munition. Nun folgt noch ein Sprung zum nächsten Sims, dann geht's durch das Loch. Ihre Heldin gleitet den Abhang hinunter, erledigt

Beweglicher Quader rechts der STATUE

die Schlangen und erreicht den Raum mit der Statue. Links davon liegt eine Schrotflinte, rechts davon ist ein beweglicher Steinquader in der Wand. Dahinter geht es zum nächsten Raum. Vorsicht: Sobald Sie ihn betreten, greift Sie die Statue an. Schießen Sie, was das Zeug hält, während Sie im Kreis um den Feind herumspringen. Ist er am Ende, gehen Sie hinauf und legen die beiden Hebel um. Anschließend springen Sie in das Loch am Boden und betätigen dort den Schalter.

Durch den **SUMPFWATEN**

TIP 7: Durch das Gittertor und den dahinterliegenden Sumpf gelangen Sie in einen großen Raum mit aufgeschütteter Erde. Laufen Sie eine Stufe nach oben,



TIP 7: Ziehen Sie den Felsquader links aus der Wand, um nach oben zu gelangen.

drehen Sie sich um, und springen Sie in den Gang. An dessen Ende öffnet Lara per Hebel die Tür. Speichern Sie jetzt ab. Die folgende Klingenfalle und die Stachelwand sind ein bißchen knifflig. Im nächsten Zimmer geht's um das Gitter herum

zum Hebel an der Säule. Gegenüber können Sie einen Quader ein Feld weit aus der Wand ziehen. Über diesen kommt Miss Croft auf die Galerie mit der offenen Türe. Sie springt ins Wasser und zieht den Hebel, um eine Passage zu öffnen. Schwimmen Sie durch diese hindurch, und legen Sie im T-förmigen Raum beide Hebel um. Auf halbem Weg zurück öffnet sich freundlicherweise ein Ausgang.

ÜBER das Wasser gehen

TIP 8: In dem großen Pool finden Sie drei Hebel, die Sie alle umlegen. Nun können Sie transparente Plattformen erkennen, über die Sie auf das gegenüberliegende Podest kommen.



TIP 8: Erst wenn alle Lichter leuchten, können Sie die transparenten Podeste sehen.

Ziehen Sie am Hebel, und sprinten Sie durch die Gittertür. Dahinter sollten Sie speichern. Sobald Lara den Hebel gezogen hat, fährt die Stachelwand los. Lara hastet zur entgegengesetzten Seite und steckt den Schlüssel von Ganesha ein. Nun rennt sie wieder hinaus. Im neu entstandenen Sumpfwatet unsere Heldin zur Mitte, läuft den Hügel hinauf und dann rechts in den schmalen Gang hinein bis zur Kreuzung.

ROLLEN und rennen zur rechten Tür

Nun rennt sie wieder hinaus. Im neu entstandenen Sumpfwatet unsere Heldin zur Mitte, läuft den Hügel hinauf und dann rechts in den schmalen Gang hinein bis zur Kreuzung.

TIP 9: Nehmen Sie die Fackeln, und speichern Sie wieder. Gehen Sie auf die erste Stufe, machen Sie eine Rolle auf die zweite, und laufen Sie sofort wieder



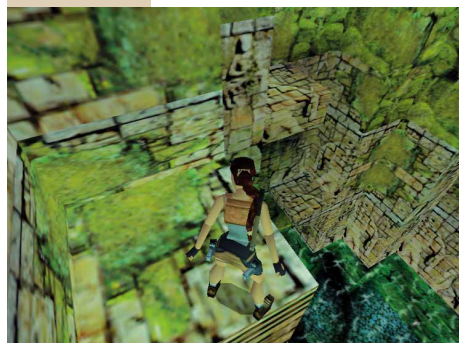
TIP 9: Schicken Sie unsere hübsche Heldin durch die rechte der beiden Automatiktüren.

links in den Gang hinein, um dem Felsen auszuweichen. Ist er vorbei, geht's weiter nach oben in die rechte der beiden Türen. Lara folgt dem Gang bis zum Hebel, durchquert den Raum mit dem Kristall und klettert rückwärts

hinunter in das große Loch am Ende des breiten Ganges. Wenn sie hinuntersteigt, gelangt sie wieder in den Raum mit der toten Statue. Jetzt geht es durch die zweite Tür über den Quader in den nächsten Raum, quer hindurch und ab in den Pool. Auf der anderen Seite muß ein Hebel bedient werden. Schwimmen Sie durch die neue Tür. Achten Sie auf die Giftpfeile, die aus den Wänden schießen.

Links geht's nach **OBEN**

TIP 10: Im nächsten Raum gehen Sie links an Land, klettern die Sprossenwand hoch und springen rück-



TIP 10: Ein schwieriger Sprung auf den Absatz schräg gegenüber bringt Sie dem Ausgang näher.

wärts auf die nächste Plattform. Von dort kommen Sie mit Anlauf auf den Vorsprung schräg gegenüber, dann aus dem Stand zum nächsten. Es folgen eine 180-Grad-Drehung sowie ein Sprung an die Kletterwand. Daran steigen Sie nach oben. Lara

hüpft zurück auf den Vorsprung oberhalb der ersten Wand und von dort mit Anlauf zur Schlange. Dann geht's weiter auf die nächste Plattform und in den Gang ganz oben. Nach einem Schritt wird ein rollender Felsen ausgelöst, dem sie durch einen Satz nach hinten ausweicht. Anschließend zieht sie sich wieder in den Gang hinein und springt über die aus der Wand schießenden Giftpfeile, die gefährliche Klingenfälle und den Abgrund zum Heilungskristall.

SCHALTER hinter drei Quadern

TIP 11: Rechts vom Kristall schieben Sie einen Quader in die Wand. Damit legen Sie rechts einen weiteren beweglichen Stein frei, den Sie vier Felder weit schieben können. Die neu erschaffene linke Wand besteht aus drei Felsen, von denen Sie den ersten und letzten nach hinten drücken, und den mittleren zur Seite. Betätigen Sie den Schalter. Jetzt rennt Lara auf der linken Seite des grünen Ganges nach unten, springt über den Graben und dann ins Wasser. Unsere Heldin schwimmt zurück bis zum Raum mit dem neu entstandenen Pool, legt den Hebel um und holt sich den zweiten Schlüssel. Damit läuft sie in das



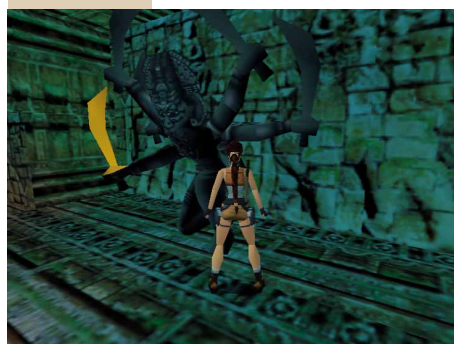
TIP 11: Schieben Sie den mittleren Quader zur Seite, um an den Schalter zu kommen.

Zimmer mit der toten Statue zurück, öffnet das große Tor, springt über den Graben und klettert sofort die Wand empor, um der niedersinkenden Decke zu entfliehen. Im nächsten Raum zieht sie den Steinquader aus der vorde-

ren rechten Ecke und springt von ihm aus auf die Galerie. Oben öffnen zwei Hebel die Tür.

Goldene SCHWERTER öffnen Tür

TIP 12: Lassen Sie sich in der Mitte von der Galerie herabbaumeln, um eine Steinfalle gefahrlos auszulösen. Treten Sie durch das Tor, laufen Sie an einer



TIP 12: Geben Sie dem gräßlichen Götzen die zwei goldenen Schwerter der Statuen.

der Fackeln vorbei, und speichern Sie. Sobald Sie den nächsten Raum betreten, erwachen die Statuen zum Leben. Schießen Sie nur, wenn Ihre Feinde die Deckung aufmachen. Nachdem die Götzen erledigt sind, nehmen Sie die goldenen Schwerter an

sich und übergeben sie der Statue auf dem Podest. Dazu müssen Sie jeweils direkt vor einer leeren Hand stehen. Schreiten Sie dann durch das offene Tor, durch einen der beiden Gänge und über den Quader bis in den Raum mit den aufgespießten glücklosen Wissenschaftlern.

Drei SCHLÜSSEL zum Ausgang

TIP 13: Zur Linken ist eine automatische Tür. Speichern Sie ab, nehmen Sie eine Fackel, rennen Sie hinein, und legen Sie so schnell wie möglich beide Hebel um. Dann geht's durch das Loch. Nehmen Sie



TIP 13: Der letzte der drei Schlüssel liegt direkt unter diesem armen Opfer und erweckt eine Statue.

den Schlüssel, und klettern Sie wieder in den großen Raum. Sie laufen weiter und stellen sich genau vor den Durchbruch im Boden. Speichern Sie ab. Lassen Sie sich ins Wasser fallen, und schwimmen Sie sofort nach rechts oder links an die Wand.

Mit der Strömung gelangen Sie zu einem Hebel. Tauchen Sie an der Wand entlang zurück und dann

Die Statue
IGNORIEREN

rüber zur gegenüberliegenden Wand, wo ebenfalls ein Hebel wartet. Jetzt kann Fräulein Croft gefahrlos den zweiten Schlüssel einstecken. Der dritte ist auf dem Podest mit dem toten Wissenschaftler. Wenn Lara ihn aufnimmt, erwacht die Statue. Die kann sie ignorieren und zu den Schlüssellochern spuren. Die Tür führt in den nächsten Level.

Indien 3: Der Ganges

BUGGY
fahren

TIP 14: Steigen Sie in den praktischen Buggy. Springen Sie mit dem Gefährt über die Schanze auf die andere Seite des Flusses.



TIP 14: Hier springt Lara über den Ganges.

Es folgen eine Höhle, ein Sprung über einen schmalen Abgrund und noch eine Schanze. Steigen Sie ab, und springen Sie mit Anlauf links in den Durchgang in der Wand. Hüpfen Sie über das erste Loch im Boden, und lassen Sie sich in das zweite hinab. Ihre Heldin öffnet die Tür per Schalter und springt mit Anlauf zu ihrem Gefährt. Mit dem Buggy geht's zurück durch die offene Tür. Sie springt über den tiefen Abgrund und biegt gleich danach scharf rechts ab. Nun fährt sie langsam durch den Durchbruch links auf die natürliche Brücke und mit Schwung über die Schanze. Anschließend hält sie sich rechts, dann zweimal links, bis sie über den beleuchteten Weg auf den schmalen Hochpfad kommt.

Über
schmale SER-
PENTINEN

TIP 15: Schließlich springen Sie mit einem kleinen und einem großen Satz über den Fluß. Unterhalb des Kristalls finden Sie Munition, aber auch eine



TIP 15: Der letzte Sprung über den reißenden Fluß.

hungrige Schlange. Bei der nächsten Sprungstelle geht's wieder über den Fluß. Jetzt können Sie aus dem Buggy aus- und den Abhang hinuntersteigen. Laufen Sie in die Höhle und beim Kristall nach links. Ein Sprung mit Anlauf bringt Lara zur Balustrade auf der anderen Seite

des Wasserfalls. Von hier springt sie ins Wasser und geht beim Katarakt wieder an Land. Hinter diesem klettert sie über zwei Felsen nach oben. Nach dieser Flußhüpferei ist der dritte Abschnitt gemeistert.

Indien 4: Kaliya Höhlen

Zwei
Wege durchs
LABYRINTH

TIP 16: Durch das Labyrinth gibt es zwei Wege. Der Einfachheit halber beschreiben wir nur den leichteren (der allerdings etwas länger ist). Wenden Sie



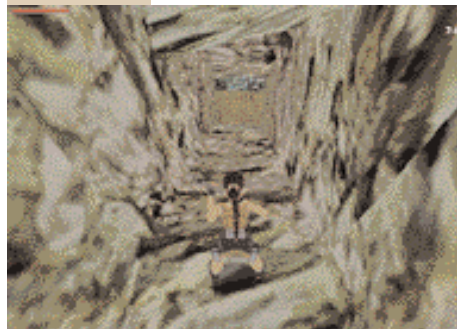
TIP 16: Zuerst eine Fackel in die Grube, das erleichtert den Kampf mit den Schlangen.

sich zu Beginn nach links, dann rechts, links, geradeaus, geradeaus, rechts, rechts, kriechend links, aufrecht geradeaus, kriechend rechts, rückwärts nach unten, links, links, geradeaus, kriechend rechts, aufrecht links, rechts, geradeaus, rechts,

Rollender
Stein
in SCHLANGENGRUBE

rechts, links, rechts, links nach unten, rechts in den Raum mit dem Kristall. Werfen Sie eine Fackel in die Schlangengrube, und springen Sie mit gezogenen Waffen hinterher. Erledigen Sie die Biester.

TIP 17: Gehen Sie ein Stück in Richtung Ausgang, und springen Sie zur Seite, sobald Sie den rollenden Stein kommen hören. Ist er vorüber, schmeißen Sie eine Fackel vor sich und erschießen die Schlangen.



TIP 17: Der optimale Platz, um zu speichern.

Laufen Sie dann zu dem runden Stein, und kriechen Sie rechts davon den Weg entlang, dann nach links und nach unten. Sammeln Sie das Medi-Pack und den Heilungskristall ein, nehmen Sie das Gewehr zur Hand,

und speichern Sie ab. Jetzt rutschen Sie die Schräge hinunter und schießen auf Toni, der in der Mitte des Raumes wartet. Laufen und springen Sie über die Plattformen im Kreis um ihn herum. Nach Tonis wohlverdientem Ende sammeln Sie alle Goodies



TIP 17: Der üble Endgegner Toni vergiftet das Wasser mit einem mächtigen Zauber.

und vor allem den mächtigen Granatwerfer ein und nehmen das gesuchte Artefakt des Infada-Stammes an sich. Nun folgt ein kurzes Video – danach können Sie frei entscheiden, ob Sie zuerst nach Nevada, London oder in die Südsee reisen.

Nevada-Episode

Nevada 1: Wüste von Nevada

Der Weg ins
GEBÄUDE

TIP 18: Laufen Sie durch den steinernen Bogen in den Felsspalt ganz nach hinten. Dort ist zur Rechten ein

Durchbruch mit einem Gang dahinter, dem Sie folgen. Steigen Sie auf die Felsen, und springen Sie über die beiden Spalten. Wieder an der Sonne, wenden Sie sich vor dem schwarzen Würfel nach rechts und springen mit An-



TIP 18: Mit Anlauf auf die andere Seite.

lauf auf den Sims gegenüber. Diesem folgen Sie bis zu seinem Ende. Ein beherzter Sprung bringt Sie auf die nahe Plattform. Sie halten sich rechts und springen mit Anlauf zum großen Felsen, um von dort zur Oberkante des Würfels zu laufen und sich in das tiefe Loch fallen zu lassen. Nun schwimmen Sie durch die Höhle auf die andere Seite und gehen an Land.

Durch den
CANYON

TIP 19: Am Höhlenausgang dreht sich Lara nach rechts, hopst auf den schmalen Vorsprung und von

dort auf die nächsten beiden Plattformen. Jetzt geht's über den Canyon links, weiter zur dreieckigen Fläche und von dort zum Vorsprung mit dem Sims. Nachdem sie die Schlange erledigt hat, springt sie schräg nach rechts und läßt sich dann



TIP 19: Der letzte Sprung der Canyon-Tour.

Zur
KLETTER-
WAND

zur Flußseite hinunter. Dann läßt sie sich zur nächsten Griffspalte fallen, hangelt sich nach links und zieht sich wieder hoch. Ein kleiner Sprung befördert Fräulein Croft an die Decke, und sie macht sich im besten Freeclimber-Stil auf zur Kletterwand. Dort kraxelt sie nach links oben. Dann springt sie in Richtung Wasserfall auf die Schräge und hangelt sich so weit nach links, bis sie sich hochziehen kann. Nun kann sie mit einem weiteren Satz quer hinüber auf die Plattform zwischen den Fällen springen.

Durchs Fluß-
bett zum
STAUDAMM

TIP 20: Drei weitere Sprünge bringen Lara schließlich auf festen Boden im Zentrum einer riesigen Höhle. Sie läuft um das stillgelegte Wasserrad herum, kümmert sich um den Wachmann und klettert die Leiter hinauf. Dem Flußbett folgend, kommt sie zu einem



TIP 20: Links ist der Durchbruch zum Fahrstuhl.

Das
WASSERRAD

zwei Hebel gezogen hat, reicht die Luft gerade noch, um den Ausgang am Tunnel-Ende zu erreichen. Im folgenden Gang löst ein Schalter das Wasserrad aus. Nun muß Croft zurück durch die Höhle, am Rad vorbei, durch den Bruch in der Wand zum Aufzug, wo sie den Schlüssel für den Zündkasten findet. Danach geht's zur Sprengladung im Canyon, die in die Luft gejagt wird, und dann über die linke Seite an der Wand hoch nach rechts und hinaus.

Ein LOCH in
der Wand

TIP 21: Gehen Sie hinunter und um das eingezäunte Lager herum zur gegenüberliegenden Seite, wo ein Loch in der Wand klafft. Sobald Sie wieder aufrecht stehen können, springen Sie nach oben und klettern



TIP 21: Über die Rampe geht's aufs Dach.

Mit dem
QUAD aufs
Dach

Sie den Schalter und nehmen den gleichen Weg zurück: durch das Loch in der Wand, dann aber nach unten. Die beiden Wachen schalten Sie aus, bevor Sie auf den Turm steigen, ins Wasser hüpfen und zur anderen Tür hinaus ins Lager springen. Hier treiben sich weitere Wärter herum. Marschieren Sie um das Generatorhäuschen herum zum Hangar. Mit dem Quad heizen Sie über die Rampe aufs Dach, wo Sie die Zugangskarte einstecken. Sie kommt in den Schlitz an der Wand der Schaltzentrale und deaktiviert den Generator. Jetzt fahren Sie durch das große Tor und springen über die Schanze in den Hochsicherheitstrakt und somit ins nächste Kapitel.

Nevada 2: Hochsicherheitstrakt

MIT-
GEFANGENE
befreien

TIP 22: Sobald Lara aufs Fensterbrett springt, öffnet sich die Tür, und ein Wachmann tritt ein. Fräulein Croft spurtet an ihm vorbei und öffnet eine der Nachbarzellen. Die befreiten Gefangenen kümmern sich um den Wärter. Unsere Heldin geht derweil in

Staudamm. Unsere Heldin taucht in das Becken an der rechten Flanke des Damms und legt den Hebel um. Dadurch öffnet sich ein Gitter, durch das sie unter dem Wehr hindurch in einen Gang taucht. Nachdem sie dort

weiter bis zum Wasser. Dort werden beide Hebel umgelegt. Dann geht's zurück ins Freie, am Zaun entlang und links in den Berg hinein. Schlittern Sie die Rutsche hinunter, und treten Sie rechts durch die Tür. Dort betätigen



TIP 22: Der Quader über dem Becken ist beweglich.

die Zelle schräg gegenüber und schiebt den Stein über dem Waschbecken nach hinten. Dann wendet sie sich nach links und kriecht nach rechts zum nächsten Quader. Auch diesen drückt sie ein Feld weit in

GEFANGENE befreien

die Wand. Nun kann sie den ersten in eine freie Lücke stoßen, wodurch ein Durchgang ins nächste Stockwerk frei wird. Dort geht's den schmalen Korridor entlang, über die Stacheldrahtrollen zum Schalter. Lara drückt ihn, klettert hinunter und geht schließlich links in den Gang.

TIP 23: Springen Sie über die erste Falltür, und lassen Sie sich durch die zweite hinunterfallen. Unten sprinten Sie schnellstmöglich zum Schalter im Kontrollraum. Haben die dadurch befreiten Gefangenen den



TIP 23: Das Panzerglas ist kugelsicher.

Wärter versorgt, nehmen Sie ihm die Key-Karte weg. Diese öffnet das Gittertor, so daß Sie durch die Toiletten den Raum mit den Kisten erreichen können. Schieben Sie den helleren Quader unter die Öffnung in der Decke, steigen

Quader SCHIEBEN

Sie hinauf, und betätigen Sie den Schalter hinter dem linken Rohr. Dann geht's zurück in den jetzt überfluteten Raum und durch das zweite Loch ein Stockwerk höher. Dort springen Sie über den Durchbruch zur Küche und folgen dem Gang aufs Dach. An der anderen Seite lassen Sie sich hinab, öffnen die Tür, schalten per Hebel den Herd aus und gehen zurück in die Küche. Am Ausgang öffnen Sie rechts den Durchgang zum Speisesaal, um danach in den Raum nach links zu treten. Den Schergen locken Sie zu den anderen Häftlingen.

Vorsicht bei den VENTILATOREN

TIP 24: Der Schalter im Kontrollraum öffnet das Gitter zur Abzugshaube in der Küche. Gehen Sie vorsichtig zwischen den Ventilatoren hindurch auf die Schräge, und springen Sie zur Spalte gegenüber. Hangeln Sie sich nach links, lassen Sie los und springen Sie sofort auf die nahe Plattform. Nun geht's durch den Schacht und die Leiter nach oben. Laufen Sie den Korridor entlang bis zum Maschendraht, den Sie hochkraxeln. Nun warten Sie, bis die Wache nach links in den Gang verschwunden ist und rennen dann nach oben, rechts nach draußen und dort nach links. Steigen Sie bis zu der einzelnen Zelle hinab,

HÄFTLING befreien



TIP 24: Dieser Wärter hat die Zugangskarte.

aus der Sie den Häftling befreien. Der läuft nach oben; Sie folgen und nehmen dem Wärter die Karte ab. Sie ermöglicht den Zugang zum Computerraum, wo die Kontrolle der Selbstschußanlagen wartet.

Den WÄRTER rösten

TIP 25: Lara bewegt sich rechts um die Kiste herum zum großen Loch im Boden, die Leiter hinunter und dann gleich nach der Tür links hinab in den Zellen-gang. Dort befreit sie die beiden Gefangenen, die den Wachmann erledigen. Dessen gelben Sicherheitsschlüssel steckt Lara in die Schalttafel. Am



TIP 25: Der richtige Zeitpunkt, den Laser zu aktivieren.

Tarnkappen-Bomber vorbei geht's links um die Ecke und – sobald die Wache zu sehen ist – auf den Knien rechts in die verglaste Galerie. Dreht ihr der Posten den Rücken zu, springt unsere Heldin und versteckt sich hinter der Säule mit

Sprung durch die SCHÜSSEL

dem Schalter. Zum richtigen Zeitpunkt gedrückt, öffnet der nicht nur die Tür, sondern erledigt auch den Schergen. Nun schwingt sich Lara über die Laserbarriere hinweg in den Gang, der zum Radarturm führt.

TIP 26: An der anderen Turmseite führt ein Gang zum Kontrollraum. Dort läßt ein Schalter die große Schlüssel zur Seite fahren, wodurch ein gefahrloser Sprung in die Tiefe möglich wird. Tauchen Sie sofort auf, und springen Sie vom Podest nach links bis in die schmale grüne Nische. Am Ende des Ganges



TIP 26: Diese Leiter führt zurück zum Wasser.

muß ein Hebel umgelegt werden. Dann tauchen Sie durch den Tunnel an der Seite. Den Wärter am Kontrollturm lassen Sie links liegen und rennen vorbei. Zurück am Turm, steigen Sie die Leiter empor in den schmalen Gang.

Rechts hinten in der Nische finden Sie einen weiteren gelben Schlüssel, mit dem Sie wieder auf der anderen Seite des Turms im Schalterraum den Unterwasser-Propeller deaktivieren. Über die Leiter im

WAFFEN
finden



TIP 27: Am Maschendraht entgehen Sie dem Haken.

Raum kommen Sie ins Wasser, tauchen zum Kristall und schließlich durch den Gang dahinter.

TIP 27: Der Hebel öffnet die Tür, dann geht's über die Laserbarrieren zum nächsten Tauchgang in den großen Raum. Lassen Sie sich vom Gefangenen den Weg zu Ihren Waffen zeigen, schwimmen Sie den

ganzen Weg zurück, und erledigen Sie die beiden Wachmänner beim Turm. Mit deren Code-Karte holen Sie sich den Granatwerfer. Dann heißt es zurücktauchen zum Häftling. Dort laufen Sie die lange Schräge hinauf und erledigen

die vier Wärter. Einer von ihnen hat einen blauen Schlüssel dabei, der Ihnen die Tür zum Kontrollraum öffnet. Diesen finden Sie, wenn Sie die Leiter an der linken Seite des Aufgangs hochsteigen. Erschießen Sie den Wachmann, und drücken Sie beide Schalter. Über die Kiste auf dem Laufband gelangen Sie einen Stock höher, wo Sie am Maschendraht hochklettern. Der Scherge oben hat den gelben Schlüssel zum großen Gittertor unten – erledigen Sie den Mann, und benutzen Sie den Schlüssel. Durch das Tor geht's hinaus ins Freie, wo Sie beide Wächter beseitigen und über die Halle von hinten auf den LKW steigen.

Nevada 3: Area 51

TIP 28: Wenn Lara aus dem LKW tritt, erscheint ein Wächter, der beim ersten Schuß wegläuft. Sie muß ihn stoppen, bevor er das Schalterpult erreicht. Im nahen Waffenlager findet sie das MP-5-Gewehr und öffnet dann das Gitter draußen am Gang. Bei der beweglichen Laserbarriere duckt sie sich, bis diese vorbeigefahren ist, läuft dann schnell nach rechts und klettert eine Stufe höher. In die nächste Spalte krabbelt unsere Freundin soweit hinein, bis die Kamera hinter ihr ist, und wartet, bis der Wärter nach rechts vorbeigeht. Nun erledigt sie den Schurken von hinten, ehe



TIP 28: Erreicht die Wache das Schalterpult, ist der Weg in die Waffenkammer versperrt.

er das Schalterpult erreicht. Lara öffnet die Zelle hinter sich und läuft dann den Gang entlang. Bei der Selbstschußanlage nimmt sie den Umweg durch die Spalten rechts. Im nächsten Raum muß wieder eine Wache ausgeschaltet werden, bevor sie ein Pult erreicht.

Loses GITTER
am Hebel

Wache
VON OBEN
erledigen



TIP 29: Ein Druck auf den Knopf löst die Falltür aus.

TIP 29: Der Hebel am Ende des Ganges läßt Lara nach unten fallen, wo sie sich eines Scharfschützen und zweier Schäferhunde erwehren muß. Eines der Gitter, die im Quadrat um den Pfosten mit dem Hebel angeordnet sind, ist lose – hier kann die Archäologin hinunter. Unten nimmt sie zwei weitere Schufte aufs Korn und kriecht dann durch die Schiebetür. Das Bodengitter links am Ende bricht nach unten durch, so daß Lara hinunterspähen kann. Sie wartet mit gezogener Waffe, bis die Wache drunten vorbeiläuft und gibt ihr den Rest. Dann springt Fräulein Croft selbst runter, befreit den Häftling und rennt durch die Spalte links an der Wand hindurch an

den Selbstschußanlagen vorbei. Hier findet sie ihr Gewehr wieder. Die Wachmänner auf dem unteren Gang schafft unsere Heldin mit Hilfe des Häftlings, drückt die Schalter an den Steuerpulten und läuft mit gezogener Waffe zur offe-

RAKETEN
heben



TIP 30: Über das freie Laufband gelangt Fräulein Croft im Hangar ein Stockwerk höher.

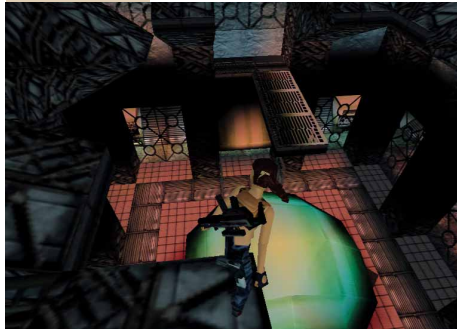
nen Tür. Die schließt sich – plötzlich tauchen zwei Scharfschützen auf. Nachdem diese erledigt sind, zieht Lara den Hebel im linken Wachraum und kriecht durch die geöffnete Spalte im rechten.

TIP 30: Die alarmgebende Barriere läßt sich nicht umgehen, dahinter geht's weiter nach oben bis zur gelben Rakete. Der Wächter dort hat die Code-CD für den Raum mit den Geschossen. Gehen Sie dorthin, und stecken Sie die Disk in den braunen Apparat. Nun werden die Raketen gehoben, und Sie springen über das Förderband zur Leiter. Der Wärter oben hat den Zugangsschlüssel zum Hangar. Laufen Sie da-

Per Bahn
durch den
HANGAR

mit zurück, an der gelben Rakete nach unten, in den Gang und hinten rechts um die Ecke. An der Elektro-schiene halten Sie sich links, laufen hoch in den Kontrollraum und holen mit dem Schalter den Zug. Auf der anderen Seite der Schiene klettern Sie in die hohe Nische, springen auf den Zug und von dort ins Dachgeschoß. Über das erste Gitter kann man laufen, beim zweiten müssen Sie sich an der Decke entlanghangeln. Am Ende machen Sie einen Satz über die Schienen. Erledigen Sie die Wache, und laufen Sie dann den langen Gang nach oben.

KARTE auf dem UFO



TIP 31: Erst auf die Rampe und dann aufs UFO-Dach.

TIP 31: Über die Laserbarrieren kann Ihre Heldin springen und unter der letzten durchkriechen. Weiter geht's über die Kisten in den Raum mit dem Großrechner. Dort steigt Lara hoch, springt auf die linke Balustrade und drückt den Schalter, sprintet nach gegenüber und bedient auch dort den Schalter. Dann rennt sie durch die Eisentore

in den Raum mit den fünf Hebeln und zieht an allen. Durch die kleine Tür kommt sie zurück zum Alien-Raumschiff, drückt dort rechts hinten den Schalter und klettert die Leiter ganz hinauf. Ein Rückwärtssalto bringt Lara auf ein Gitter. Von dort springt sie auf die Plattform über dem UFO, dann auf den Alien-Flieger, wo die Code-Karte liegt.

VORSICHT beim Raketenstart



TIP 32: Unten rechts ist die Wache mit der Code-CD.

Wache hat CD

Jetzt heißt es einen langen Weg zurück bis zur gelben Rakete, im kleinen Zimmer davor nach unten steigen und durch die Tür zum Schaltpult. Die Karte gibt den Schalter frei. Speichern Sie ab, bevor Sie ihn betätigen: Das Antriebsfeuer kann Sie leicht töten, wenn Sie zu langsam sind. Nach dem Start klettern Sie im Raketen-Raum die Leiter ganz nach oben und erledigen die Wache. Durch die Schiebetür und über die fahrende Laser-Falle hangelnd geht's bis nach oben ins Freie. Die Wache im Kontrollraum hat eine CD dabei, die Sie ihr abnehmen. Der Hebel öffnet den Schacht nach unten. Steigen Sie hinunter, laufen Sie an der Laser-Falle vorbei, und klettern Sie das tiefe Gitter runter zum Verbindungsgang zwischen Elektrobahn und Hangar. Beim UFO ist eine silberne Apparatur, in welche die CD paßt. Im Innern des UFOs finden Sie oben das Artefakt.

Südsee-Inseln

Zur Harpune TAUCHEN

Südsee 1: Küstendorf

TIP 33: Lara paddelt zunächst nach rechts, um den Schlüssel aufzusammeln, und geht am großen Strand an Land. Dort klettert sie in die hölzerne Festung und öffnet mit dem Schlüssel den Zugang zur Höhle. Sind die beiden Krokodile vom sicheren Land aus beseitigt, verschafft ihr ein Tauchgang die Harpune. Dann



TIP 33: An den Schlingpflanzen läßt sich klettern.

geht's vom Eingang aus mit zwei Sprüngen auf die erhöhte Plattform; von dort hangelt sich die Heldin an den Schlingpflanzen übers Wasser. Zwei Sprünge bringen sie zurück zum Startpunkt, von wo aus sie den Eingeborenen erledigt. Dann klettert sie an den Pflanzen auf die Felsbrücke und springt auf der anderen Seite nach links auf die Schräge. Kurz bevor Lara ins Wasser rutscht, hüpft sie auf den Sims und von diesem auf die Leiter über den Stacheln. Oben hangelt sie zum Kristall und nimmt dem Ureinwohner das Medi-Kit ab. Weiter geht's, bis sie vor einem dunklen Gang steht.

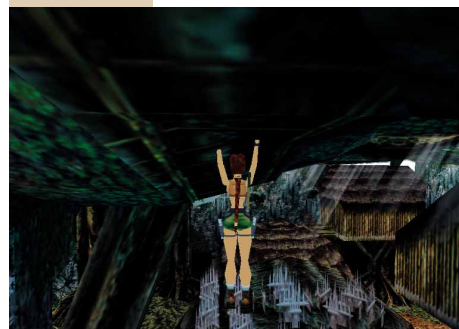
Die WINDE öffnet die Brücke



TIP 34: Das enge Tal führt bis zum Sumpf.

Hinter der Brücke halten Sie sich an der T-Kreuzung links und kriechen unter dem Klingensrad durch. Rechts hinten im großen Raum finden Sie einen Schalter, der die Stacheln im Boden verschwinden läßt, so daß Sie zum Kristall springen können. Rutschen Sie dann die Schräge hinunter bis ins Dorf; danach geht's geradeaus ins enge Seitental. An dessen Ende finden Sie einen Tempel und einen Sumpf. Mit der Seilwinde hinter dem Tempel schlagen Sie eine Brücke über die Stachelgrube (im Dorf hinter der Treibsand-Hütte). So kommen Sie zu einer weiteren Hüttenansammlung. Erklimmen Sie links den Sims, betätigen Sie im mittleren Haus die Winde, und klettern Sie die Leiter hinauf ins Baumhaus.

Zum BAUMHAUS



TIP 35: Leitern in den Bäumen sichern den Weg.

TIP 34: Hinter der Brücke halten Sie sich an der T-Kreuzung links und kriechen unter dem Klingensrad durch. Rechts hinten im großen Raum finden Sie einen Schalter, der die Stacheln im Boden verschwinden läßt, so daß Sie zum Kristall springen können. Rutschen Sie dann die Schräge hinunter bis ins Dorf; danach geht's geradeaus ins enge Seitental. An dessen Ende finden Sie einen Tempel und einen Sumpf. Mit der Seilwinde hinter dem Tempel schlagen Sie eine Brücke über die Stachelgrube (im Dorf hinter der Treibsand-Hütte). So kommen Sie zu einer weiteren Hüttenansammlung. Erklimmen Sie links den Sims, betätigen Sie im mittleren Haus die Winde, und klettern Sie die Leiter hinauf ins Baumhaus.

TIP 35: Das Fenster führt in einen schmalen Gang. Durch ein Fenster rechts kommt Ihre Heldin über die Dächer zu einer Stachel-Fläche. Die hängenden Leitern ermöglichen ihr, sich bis zum Baumhaus gegenüber zu hangeln. Der Schalter darin bewegt ein Gitter über das Feuer im Gang. So kommt Lara unbeschadet zum Schalter, der die beiden Holztüren öffnet. Den zweiten darf sie auf keinen Fall drücken, da sie

Das
GITTER im
See öffnen

sonst verbrennt. Nun sprintet sie an den Klingen-Rädern vorbei und betätigt die Winde. Dadurch verschwindet das Gitter im See beim Wasserfall – als nächstes steht ein Tauchgang an. Nach dem Auftauchen klettert Lara die Leiter hoch, läuft über die Brücke und springt zum Baumhaus.

Südsee 2: Absturzstelle

Mit der
KARTE durch
den **SUMPF**

TIP 36: Bishops Karte führt Lara sicher über den Sumpf. Durch das weite Tal und über die Felsen kommt sie zur Absturzstelle, wo sie rechts in die



TIP 36: Am Ende dieser Höhle ist der Piranha-See.

erste Höhle geht. Dort hilft sie dem Crew-Mitglied gegen die beiden Dinos. Abspeichern ist hier wichtig. Unsere Heldin rutscht nach unten und holt sich den Schlüssel von Commander Bishop aus dem Nest des T-Rex. Dann

spurtet sie zur ersten Gittertür, legt den Hebel um, läuft zur zweiten, zieht auch dort den Hebel und rennt hinaus. Draußen läuft Lara nach rechts, über die große Wurzel und bei den kämpfenden Crewmen rechts in die dunkle Höhle. An deren Ende geht's wieder nach rechts, den Vorsprung hinauf und die Kletterwand hoch. Von der muß sie rückwärts abspringen und sofort noch einmal hüpfen, um den Baum wohlbehalten zu erreichen.

PIRANHAS
fressen Dino

TIP 37: Den Dino erledigt Lara, bevor sie zum schmalen Sims hinüberspringt, sich nach rechts hangelt



TIP 37: Vom Podest aus kommt Lara auf den Baum.

und von der Plattform auf den nächsten Ast springt. Sie rennt rüber zum anderen Raptor und schießt die aufgehängte Großeichse herunter, damit die Piranhas was zu futtern haben. Sind die Fische abgelenkt, hechtet die sportliche

Der Schlüssel
von **TUCKER**

Forscherin ins Wasser und legt den Hebel um. Jetzt kann sie auf der Tempelseite an Land gehen, im dunklen Zimmer alle drei Hebel bedienen und ins nächste Stockwerk steigen. Da findet sie die sterblichen Überreste von Leutnant Tucker und nimmt seinen Schlüssel an sich. Jetzt geht es zurück zum Flugzeug, wo hinter dem großen Baum ein Stück Erde etwas höher als normal ist. Von dort kann Lara auf den Vorsprung hüpfen, sich zum Baum hangeln und an die nächste natürliche Leiter springen. Oben

Durch die
NISCHE

kommt sie zum Felsen, kraxelt den Klettersteig herunter und hangelt sich zur schmalen Nische.

TIP 38: Krabbeln Sie durch die Nische, und schwingen Sie sich in den hohen Raum mit den Leitern an der Decke. Den Leitern folgen Sie, so weit es geht,



TIP 38: Ein Schuß auf diese Ecke der Ruine macht den Weg frei in die Madubu-Schlucht.

dann klettern Sie zurück zur Galerie unterhalb des Eingangs. Den Hebel in der Ecke ziehen Sie und hangeln sich dann zum Schalter gegenüber. Bei dem kann man hinunterrutschen und dann auf die Säule mit dem Kristall springen. Speichern Sie

zum Hebel
hinter dem
GITTER

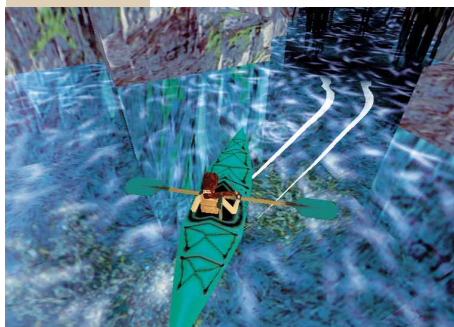
ab. Nun steht Ihnen ein schwerer Sprung bevor: von der Säule nach schräg unten zum Hebel hinter dem offenen Gitter. Anschließend klettern Sie an der Wand gegenüber hoch bis in die jetzt zugängliche Nische und springen diagonal auf die Schräge unterhalb des zweiten Hebels. Sie rutschen ab, ziehen sich hoch und springen mit einem Rückwärtssalto auf die Kristall-Säule. Sie gehen zurück zum ersten Hebel, betätigen ihn und hangeln sich dann an der Decke entlang bis in den Gang. Nun geht es rüber zum Ast und von dort ins Flugzeug. Im Cockpit finden Sie die Schaltkästen für beide Schlüssel. Diese öffnen die Tür im Frachtraum, wo sich der Schalter für die Ladeluke befindet. Ist die Kanone ausgefahren, stellen Sie sich dahinter und erschießen die anrückenden Dinos. Ein Schuß in Richtung der abgebrochenen Tragfläche bringt die Mauern der Ruine zum Einsturz. Der Weg zur Schlucht ist frei!

DINOS vom
Flugzeug aus
erledigen

KAJAK
hintern
Wasserfall

Südsee 3: Madubu Schlucht

TIP 39: Lara springt mit Hilfe des Felsens in der Flußmitte auf die Schräge am anderen Ufer und hangelt nach rechts, bis sie sich hochziehen kann. Mit zwei Sprüngen kommt sie zum Schalter, der die Falltür öffnet. Dann macht sie sich auf den Rückweg, indem sie per Rückwärtssalto den Fels wieder erreicht und zum Ufer springt. An der Stelle, an der die Fledermäuse



TIP 39: Nach den Klingen rechts in die Höhle hinein.

weggefliegen sind, ist ein Durchstieg nach oben. Von dort kommt Lara zum Kajak, mit dem sie den reißenden Strom hinunterfährt. Nach der ersten roten Leine (die sie nicht berühren darf) paddelt Lara nach links

Rechts in die **HÖHLE**

Die **SCHNELLEN** hinauf



TIP 40: Die Stromschnellen kann Lara hinaufrudern.

DREI STEINEN ausweichen

Durch den **STRUDEL**



TIP 41: Eine spektakuläre Fahrt den Fluß hinab.

Die **ECKEN** sind sicher

über die grüne Leine, um die Klingen zu deaktivieren. Am Ende des Wasserfalls lenkt sie ihr Boot scharf rechts in die Höhle. Drinnen folgt sie dem rechten Weg, umschifft die roten Leinen und fährt an den Stacheln vorbei bis in den Raum mit dem großen Pfropfen im Boden.

TIP 40: Nun fährt Lara den grünlichen Tunnel hinauf und verläßt das Boot. Am Ende des Gangs springt sie an die Decke und hangelt sich an den feuer-

speienden Gesichtern vorbei. Ein Satz bringt sie auf die Plattform, wo der Raketenwerfer liegt. Über die Felsen geht es weiter nach oben. Im nächsten Raum hangelt sie sich an der Wand entlang und dann über die Decke auf die rechte

Seite des Wasserfalls. Weiter springt sie zur Plattform bei den Klingen, an die Wand gegenüber und in den schmalen Tunnel. Vor den ersten beiden Steinen kann sich Ihre Heldin ducken, dann muß sie einen Spurt hinlegen. Lara springt links in den Gang, dort über das Feuer und kauert sich hin, damit der letzte Felsbrocken sie nicht erwischt.

TIP 41: Springen Sie auf die kleine Plattform zur Rechten, und krabbeln Sie durch den Spalt. Nun geht's mit drei Sprüngen über die Stromschnellen

zur improvisierten Seilbahn. Mit der fahren Sie nach unten, klettern an der Wand mit den Gesichtern ein Stockwerk höher und legen den Hebel zwischen den Säulen um. Am dunklen Ende des Gangs führt eine Schräge rechts zu

Ihrem Kajak. Bei der Fahrt durch den offenen Abfluß sollten Sie sich am Rand halten, um nicht verletzt zu werden. Verlassen Sie das Boot, legen Sie unter Wasser den Hebel um, und der Levelausgang öffnet sich.

Südsee 4: Punatempel

TIP 42: Zu Beginn läuft Lara rechts die Treppe hinauf bis zum Raum mit den rollenden Klingen. Sobald diese vorbei sind, springt sie über die Schräge und läuft in die andere Ecke auf ihrer Seite. Dort ist sie sicher. Auf diese Weise betätigt sie die ersten beiden Schalter. Danach läuft sie mit der Rolle mit und springt zwischen zwei Messern darüber, wenn diese

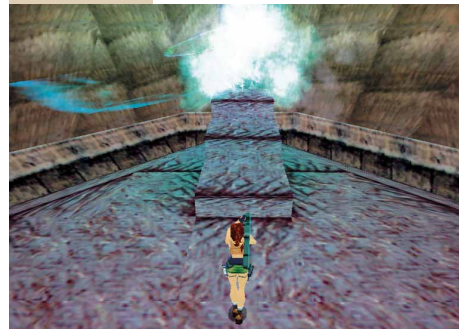


TIP 42: Ein Sprung, und sofort rechts in die Ecke.

Den **BLITZEN** ausweichen

TIP 43: Nachdem Lara den Hebel im nächsten Raum betätigt hat, spurtet sie zur Tür und direkt dahinter weiter nach rechts, um den beiden Felsen zu entgehen. Wieder in der Eingangshalle, wendet sie sich nach rechts und rutscht zum Endgegner hinunter. Hier wird gespeichert. Betritt unsere Heldin die zweite Stufe des Throns, wendet sich der Magier

zu ihr um und schießt mit Blitzen. Lara springt einmal rückwärts und dann immer links und rechts, um den Attacken zu entgehen. Holt der Meister Gehilfen, erledigt Fräulein Croft diese zuerst. Für den Sieg erhält sie den Ora-Dolch.



TIP 43: Der Magier hinterläßt nichts als grünen Rauch.

London-Episode

London 1: Kai an der Themse

Auf das graue **DACH**

TIP 44: Lara läuft zum Ende des Weges, läßt sich herab, hüpft auf das kleine Dach und im Rutschen sofort zur Kante beim Schalter. Der hebt eine Plattform unterhalb des Vorsprungs mit dem Health-Pack nach oben. Lara springt hinüber und schlittert hinunter zur Falltür. Im großen Raum springt sie links auf die Plattform, deren dunkle



TIP 44: Mit Anlauf kommt Lara auf das graue Dach.

Der Schlüssel des **SCHÜTZEN**

Hälfte brüchig ist. Mit einem großen Satz geht's rüber zur Galerie, den Gang entlang, wo Fräulein Croft dem Scharfschützen den Schlüssel zum Belüftungsraum abnimmt. Zurück auf der Galerie, läßt sie sich auf die Plattform darunter hinab, drückt den Schalter und hangelt sich in der Spalte nach rechts

Über den
AUFZUG



TIP 45: Dies ist der Weg zur Aufzugkontrolle.

zum Ausgang. Draußen betätigt sie den Schalter und gleitet schließlich auf die untere Plattform.

TIP 45: An der Spalte über den Türen hangelt sich Lara zur zweiten Nische links. Am Ende der Kriechstrecke betätigt sie den Schalter und krabbelt rasch zurück. Am Ende des Blechs läßt sie sich auf das Dach fallen und gleitet zu Boden. Sie erledigt den Wächter und klettert über die Kisten und die Leiter zum Levelanfang. Nun springt sie

wieder zur Plattform (dort lag das Medi-Kit), hangelt sich diesmal jedoch an der Spalte nach rechts und läuft dann den unteren Weg bis zum Hinterhof mit dem Aufzug. Links um die Ecke ist der Schalter für den Lift. Mit diesem kommt sie zum Belüftungsraum. Sie drückt auf den Schalter beim Kristall und läuft vorsichtig wieder aus dem Raum.

Zurück zum
LEVEL-
ANFANG



TIP 46: So steht der Gitterkasten richtig.

TIP 46: Abermals geht's über den Levelanfang zurück zur Spalte, wo Sie diesmal den oberen Weg bis zum Loch im Boden nehmen. Dort rutschen Sie die Holzschräge am Fuße des Lochs herunter, springen in den Gang und erreichen über die nächste Schräge den Kontrollraum. Legen Sie den Hebel um, und marschieren Sie bis ans Ende der Halle. Tauchen Sie rechter Hand in

Durch die
GRÜNE Tür
tauchen

den Pool, wo Sie am Hebel ziehen. Nun laufen Sie zum Kontrollraum, legen dort den Hebel um und nehmen in der Halle die erste Abzweigung nach rechts. Tauchen Sie durch die grüne Tür unter Wasser, an den Propellern vorbei, und kriechen Sie im Gang danach hinten rechts durch die Spalte. Sie lassen sich zum dunklen Raum mit dem fahrenden Generator herunter und schieben die Drahtkiste so hin, daß der gelbe Stromkasten das Wandpanel in der Mitte zerstört. Über die Leiter kommen Sie wieder nach oben. Dort muß zum dritten Mal der Hebel umgelegt werden – dadurch wird ein Schalter frei.

Vom KLAN
zur KIRCHE

TIP 47: Lara taucht durch den hinteren Pool, rennt den roten Gang entlang, schwimmt durchs Becken und erledigt den Wärter. Nach einem Druck auf den Schalter nimmt sie den gleichen Weg zurück. Im Kontrollraum drückt sie den Schalter und läuft wieder zum hinteren Pool, in dem sie durch einen Gang zu einer



TIP 47: An der Decke kommt Lara über das Becken.

Halle taucht. Über die Leiter kommt sie wieder ins Freie, schleicht sich durch den Stacheldraht und springt hinüber zum Kran. Von dort bringt sie ein Sprung auf die Mauer, weitere drei führen auf den Giebel. Dort schiebt sie

den hellen Quader so weit sie kann, klettert auf das Dach darüber, holt sich das Medi-Kit und springt dann in den Geheimbereich, um den Kathedralenschlüssel einzustecken. Dann geht's zu dem Weg, der vom Dach weg- und aus dem Level hinausführt.

London 2: Aldwych

GITTER
zerschießen



TIP 48: Dieser Penny wird noch sehr wertvoll.

TIP 48: Nach dem Sturz läuft Lara die Treppe nach oben und zerschießt das Lüftungsgitter, hinter dem der Kristall liegt. Sie klettert nach oben und zieht am grauen Quader. Durch das Loch im Boden kommt sie in den Kartenverkaufs-Raum, klettert aber sofort wieder nach oben über eine bewegliche Kiste bis in das kleine Zimmer mit dem

PENNY
einstecken

Wartungsraum-Schlüssel. Lara verläßt den Raum und fährt die rechte Rolltreppe hinunter. Ein beherzter Satz befördert sie auf die andere Bahnsteigseite. Mit dem Schlüssel kommt sie in den Wartungsraum und schaltet das Licht ein. Jetzt findet sie auf dem Bahnsteig einen alten Penny, den sie einsteckt. Nun wird gespeichert, bevor unsere Heldin sich zu den Schienen hinabläßt. Anschließend sprintet sie links in den Schacht und dann rechter Hand in den roten Raum.

Den DRAHT
hinauf



TIP 49: Springen Sie hier an den Maschendraht.

TIP 49: Links ist eine Leiter aus Maschendraht, an der Lara hochklettert und sich dann per Rückwärtssalto auf die nächsten Ebene katapultiert. Von dort kann sie an der Decke entlang rechtsherum bis an die Wand hangeln. Lara läßt sich rückwärts in den Raum mit der großen Fräse gleiten, springt von der brüchigen Plattform sofort nach links und gleich wieder nach vorne,

**Keine Angst
vor den
FLAMMEN**

um sich an der Spalte festzuhalten. Schnell hangelt sie nach rechts, läßt sich auf die nächste Plattform fallen, bricht durch zur Schräge, springt von dieser mit einer Drehung in der Luft zur anderen Seite und hält sich fest. Sie läßt sich von der Kante an die nächste fallen und von dort zum Secret mit dem Kristall. Über den Raum darüber und die Leiter kommt sie zu den Flammen, die sich leicht umgehen lassen. Nun klettert unsere Heldin ganz nach oben, wobei sie auf dem Weg den Schalter betätigt. Durch das Gitter läßt sie sich wieder auf den Bahnsteig fallen und läuft zurück in den roten Raum mit den Kisten.

**RECHTER
Schalter
zuerst...**

TIP 50: Im roten Raum steigen Sie nach ganz oben und ziehen sich durch die offene Falltür. Im Nebenzimmer lassen Sie sich durch die brüchige Stelle fallen, ziehen am Quader, laufen bis zum Durchbruch nach oben und klettern in den grünen Gang. Drücken Sie zunächst den rechten Schalter, worauf Sie zur Tür ganz rechts im oberen Raum sprinten und dort den Schalter



TIP 50: Nur an diesem Häuschen gibt's ein Ticket.

**... dann der
LINKE**

betätigen müssen. Nun drücken Sie nochmal den rechten Schalter, rennen zur mittleren Tür und schließen oben auf dem roten Gang die Falltür im ersten Zimmer. Dann wird der linke Schalter gedrückt. Diesmal müssen Sie ins linke Zimmer hasten, sich an der Decke entlanghangeln und den Schlüssel einstecken. Auf dem Rückweg geht es durch das rote Zimmer und dann noch einmal in den Raum mit der Fräse. Oberhalb davon (im rosa Tunnel) ist ein zweiter Schlüssel von Salomo. Laufen Sie zurück zur Kartenverkaufs-Halle, und kaufen Sie sich am Häuschen mit der »1« ein Ticket für Ihren Penny.

**Im FREI-
MAURER-
RAUM**

TIP 51: Unsere Freundin steigt die linke Treppe hinunter. Auf den Schienen hält sie sich rechts und betritt den dritten Raum. Dort drückt sie alle drei Schalter. Dadurch erreicht sie ein zweites Zimmer, wo sie den linken von den zwei Schaltern drückt. Zuletzt muß sie noch den Knopf rechts um die Ecke beim Eingang drücken, und der Weg in das Zimmer der Freimaurer ist frei. Hinter dem Vorhang ist ein verzierter Stern zu finden. In die beiden Schlösser an den Säulen passen Salomos Schlüssel. Lara nimmt den Steinmetz-Hammer an



TIP 51: Zwei Schlösser im Freimaurerzimmer.

**Mit dem
TICKET durch
die Barriere**

sich. Im nächsten Raum ist ein Becken, durch das sie in einen hohen Raum taucht. Den Spalt erreicht sie durch einen Sprung, kriecht hindurch und hangelt sich an der Decke zur nächsten Spalte. Mit dem Ticket kommt Lara durch die Barriere, und der verzierte Stern öffnet die Tür zum Häuschen. Wieder draußen, läuft sie die Treppe hinunter, wo der Hammer die Tür zum Schalter öffnet. Unten läßt sie sich durch das Loch im Boden fallen und klettert in die Bahn. In der Halle läuft sie rechts in die erste Nische und rutscht über die Rampe.

London 3: Lud's Gate**So geht es
durch das
ÄGYPTEN-
ZIMMER**

TIP 52: Im Raum mit den beiden Becken läuft Lara in den linken Gang, gleitet die Schräge hinab und klettert rechts in die Nische. Per Schalter öffnet sie die Falltür oberhalb der hohen Kiste zur Linken. Oben erklimmt sie den Maschendraht, krabbelt durch das Flachstück, bis sie wieder stehen kann, zieht sich rechts hoch und läßt sich in den Raum hinunter. Dort schiebt sie den Quader auf die andere Seite, um den Zugang zum großen Ägypten-Zimmer zu ermöglichen. Sie erklettert die Leiter bis in



TIP 52: So muß der Quader stehen.

den Spalt, schiebt den Quader zur Seite und kommt über ihn wieder ins Zimmer. Von dem verschobenen Pfeiler kann sie eine Plattform erreichen, die zu einem Spalt führt. Durch diesen kommt sie wieder in den Raum mit dem ersten

Quader, der jetzt auf die mittlere Position geschoben wird. Dann geht es auf den hohen Pfeiler und links von der Leiter zum goldenen Hebel.

**Das
heilige ÖL**

TIP 53: Weiter unten kann Lara an der Unterseite einiger Überhänge zu zwei Nischen hangeln. Gegenüber vom Kristall ist ein Hebel, der ganz oben eine Tür öffnet. Die erreicht sie über die Nische mit dem Hebel. Es folgen ein Sprung, eine kurze Rutschpartie und noch ein Sprung, dann steht Lara vor der Tür. Anschließend gleitet sie auf die



TIP 53: Die Affenleiter zum Türöffner.

brüchige Plattform und springt sofort aus dem Stand nach vorne zum Balsam-Öl. Durch die zwei Spalten geht's nach unten in den Raum mit der Sphinx. Von deren Kopf aus rutscht Lara weiter nach unten. Sie

Der Weg
zum ALTAR

rennt zum Eingang, klettert darüber und zieht die Kiste zu sich hin. Daran steigt sie nach oben, schiebt sie noch ein Stück und zieht zweimal an dem anderen Quader. Jetzt ist sie wieder im Raum vom Anfang mit dem Doppelpool. Sie läuft in den ersten Raum des Levels und legt dort schließlich das Balsam-Öl in den erleuchteten Altar.

Den
LICHTERN
folgen

TIP 54: Es öffnet sich eine Tür, durch die Lara in ein tiefes Wasserloch fällt. Dort findet sie den Unterwasserantrieb. Im großen Raum sammelt sie alles ein.



TIP 54: Die einzige Höhle mit Atemluft.

Luft kann sie nur im Loch mit dem hölzernen Eingang schnappen und von dort aus auch gleich das bedrohliche Krokodil erlegen. Am Ende der Lichterkette biegt sie links in einen Tunnel. Auf der anderen Seite des Stegs geht es weiter, bis zu dem Hebel gegenüber der Glasscheibe.

Schlüssel
vom Mann in
UNIFORM

Dieser öffnet eine Luke in der Decke. Lara steigt hindurch, drückt den Schalter und taucht in den Raum mit den Wächtern. Dort erledigt sie den Mann in Uniform, nimmt den Schlüssel und springt im länglichen Zimmer ins Wasser. Die beiden Taucher und das Krokodil werden einfach harpuniert, und Lara taucht in die hinterste linke Gruft, um Luft zu holen. Von dort geht es nach links unten zum Kristall, wo sie den Hebel umlegt. Danach läuft sie in den oberen grünen Raum, links nach hinten zum Hebel und anschließend in den oberen roten Gang zum letzten Hebel für den Ausgang.

FEUER
deaktivieren

TIP 55: Lara schwimmt ganz nach oben, deaktiviert das Feuer mit dem Hebel unter Wasser, läuft unter den Stempeln hindurch und hangelt sich in den Spalt im Wasserfall. Der Heizraum-Schlüssel paßt, und der Schalter hinter der Tür öffnet eine Luke im riesigen Unterwasser-Raum. Unsere tapfere Heldin läuft dorthin zurück, dann nach links hinunter in die Gruft und wieder nach oben. An den Schwingen rennt sie vorbei und klettert gleich am Anfang des Gangs in den Spalt. Dort folgt sie dem Weg, wobei sie direkt über den Abgrund springt und sich an den Spalten festklammert. Dort zieht sie sich nach oben und kriecht durch den Gang. Hinter dem rosa Gang lauert Sophia auf unsere Lara.



TIP 55: An dieser Stelle ist ein Weg nach oben.

London 4: Innenstadt

Sophia
FOLGEN

TIP 56: Sophia ist durch die Tür nach draußen gerannt. Bleiben Sie in Bewegung, und schießen Sie nicht. Sie müssen der Schräge nach oben folgen, sich



TIP 56: Beschießen Sie den Schaltkasten.

SCHALT-
KASTEN zer-
schießen

hochziehen und auf die andere Seite springen. Sprinten Sie zum Schalter, dann wieder zurück und durch die offene Falltür nach oben. Über den Bogen geht's zur Leiter, nach oben und durch die Spalte. Drehen Sie sich, und springen Sie zur Galerie gegenüber der Leiter. Geradeaus ist ein Schaltkasten, auf den Sie schießen. Der Stromschlag erledigt Sophia. Um nicht das gleiche Schicksal zu erleiden, gehen Sie zurück zur Leiter, springen auf die andere Straßenseite und klettern zum Schalter. Sobald der Strom abgeschaltet ist, schnappen Sie sich das Artefakt.

Antarktis-Episode

Antarktis 1: Antarktis

VORSICHT
im Eiswasser

TIP 57: Lara springt auf die Scholle, von dort ins kalte Wasser, taucht unter der Eiszunge durch und geht so schnell wie möglich an Land. Unsere Heldin



TIP 57: Die Affenleiter bis aufs Vorderdeck.

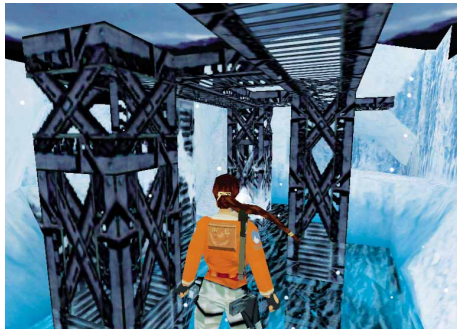
muß noch zweimal durchs gefährliche Naß; warten Sie damit, bis sie sich aufgewärmt hat. Steht sie am Bug des Schiffes, wendet sie sich nach rechts und klettert die Klippen nach oben. Über die Affenleiter kommt sie zur kleinen Plattform und

BOOT zu
Wasser
lassen

BRECHHEISEN
besorgen

anschließend aufs Vorderdeck. Durch die Ladeluke läßt sie sich hinab und läuft rechts herum zum Maschinenraum. Links vom Motor an der Wand ist ein versteckter Hebel, der eine Falltür hinter ihr öffnet. Sie läuft den Gang entlang, durch die Tür und beim orangenen Rohr nach unten. Der Schalter am Ende läßt das Schlauchboot nach unten fallen. Zurück im Raum mit dem Rohr, geht es durch das Loch in der Decke nach oben an Deck.

TIP 58: Lara springt zum Boot, steigt ein, fährt auf der linken Seite des Schiffes um dieses herum und vor der Hütte links durch den Tunnel. An dessen Ende



TIP 58: Über die Eisenträger zur Eishöhle.

steigt sie aus, hangelt sich über die verwinkelten Stahlträger und lässt sich am rechten hinunter. Nach dem folgenden Tunnel hält sie sich rechts, läuft durch das Gebäude und kommt zu einem neuen Komplex. Fräulein

Croft drückt den Schalter an der Wand und läuft am Tank vorbei in die große Höhle. Durch die tödlichen Schiebetüren rollt sie hindurch und steckt oben im Büro das Brecheisen ein. Nun geht sie am Tank vorbei zurück, läuft durch den dunklen Tunnel und klettert in die Hütte auf den Säulen.

Das richtige VENTIL

TIP 59: Legen Sie den Hebel um, und brechen Sie mit dem Eisen das Gittertor auf. Ein Blick auf die Karte verrät Ihnen, welche Ventile der Benzin-tanks im Wasserloch hinter dem Rohr geöffnet werden müssen, um Zugang zum Generatorraum zu bekommen. Mit dem Hebel an der Wand starten Sie die Maschinen. Durch die Höhle links geht es



TIP 59: Die Ventileinstellung ist entscheidend.

Durch den ZWINGER ins Haus

zum Hundezwinger, wo Sie mittels dreier Schalter ins Gebäude gelangen und den Torschlüssel einsacken. Damit laufen Sie zurück zum Boot, brechen die Hütte auf und öffnen mit Schlüssel und Schalter die Schleuse. Fahren Sie hindurch zum Ende der Sackgasse. Der Weg an der Hütte vorbei führt zum Levelende.

Antarktis 2: RX Tech Bergwerk

Flucht aus dem RUNDWEG

TIP 60: Nach der Liftfahrt kriechen Sie durch die Nische in den scheinbar endlosen Rundweg. Sobald Sie zwei Türöffnungs-Geräusche nacheinander hören, machen Sie kehrt und laufen links in den neuen



TIP 60: Unter den tödlichen rotierenden Bohrern kann man locker hindurchkriechen.

Gang hinein. Per Schalter kommen Sie auf die andere Seite des Gitters. In der großen Halle mit den drei Loren rennen Sie nach oben und schalten im Raum das Licht ein. Dann geht es zur mittleren Lore. Bremsen Sie vor Kurven

nicht zu sehr, um noch genug Schwung für nachfolgende Sprünge zu haben. Mit dem Schraubenschlüssel bringen Sie Ihr Gefährt an der Hütte zum Halten. Drinnen rutschen Sie rückwärts die Schräge hinunter, erledigen den Mutanten und lassen sich dann bis fast ganz nach unten hinab.

Unsichtbare SPALTE

TIP 61: Ganz rechts auf dem Podest greift Lara nach der Spalte, hangelt sich nach links und zieht sich in die



TIP 61: Von hier geht's mit drei Sprüngen hinaus.

Nische hinein. Auf der Brücke nimmt sie die Brechstange und klettert auf die Felsen nahe der Stelle, wo ein Untoter auftaucht. Von dort kann sie an die Wand springen und sich in einer unsichtbaren Spalte festhalten. Sie hangelt nach links

WEICHE umstellen

zur Nische und betätigt innen den Schalter. Über den Hügel am Eingang kommt Lara auf einen Weg, der sie an Schneefräsen und Sperren vorbei über die Schienen wieder zu ihrer Lore führt. Mit der geht es zurück zum Terminal, wobei unsere Archäologin die Weiche kurz vor dem Ende der Strecke umstellt. Mit dem Brecheisen holt sie sich die Batterie aus dem Schuppen und steigt damit in die untere Lore. Darin folgt sie den Schienen nach links, bis der Wagen anhält.

U-BOOT absenken

TIP 62: Hinter der Tür läuft die Heldin den langen Weg nach unten und steigt dann die Leiter nach oben, zur Hütte vor dem Kran. Im Wasserloch ist die Starterwin-



TIP 62: Der Einsatzort für die schwere Batterie.

de. Nun rennt sie ganz zurück und nimmt die oberste Lore. An der Seite des Krans angekommen, baut sie die Batterie ein und startet ihn mit der Winde. Das U-Boot taucht nun ab: Lara springt hinterher, um einzusteigen. Im kleinen Raum auf dem Weg nach unten kann sie sich aufwärmen. Vom U-Boot aus taucht sie durch die Tür zwischen den beiden Lichtern, nach rechts und den langen Tunnel nach oben. Hinter der Brücke öffnet der Schalter die Tür.



TIP 62: Wenn das U-Boot unten ist, steigt Lara ein.

Antarktis 3: Die vergessene Stadt

DREI von
fünf Knöpfen
drücken

TIP 63: Lara steigt über die Leiter in den zweiten Stock, zieht am Hebel und läuft durch das geöffnete Tor direkt unter ihr. Gleich rechts nimmt sie den Uli-Schlüssel an sich und läuft zur Gittertür (dort paßt er). Vor dem nächsten Gitter steigt sie nach draußen



TIP 63: Draußen auf dem Sims ist auch noch ein Hebel.

auf den Sims und zieht am Hebel. Durch das Fenster kommt sie wieder herein und rutscht die Schräge hinunter. Unten legt sie den Hebel um und steigt gegenüber der großen Halle nach oben zu den fünf silbernen Knöpfen an der Wand. Dort drückt sie den ersten, zweiten und fünften, um zur Brücke zu kommen. Rechts am Eingang der Höhle mit dem Kristall geht es nach oben und von dort mit Anlauf auf die andere Seite des Abgrunds. Nun läuft Lara nach rechts zu den Berserkern, an den schwingenden Kohlen vorbei und dann links hinunter zum Hebel.



TIP 63: So sieht die Knopfreihe ordnungsgemäß aus.

Hebel in der
DRITTEN
Kammer

TIP 64: In der Arena muß Lara eine Menge Monster besiegen. In der Kammer des dritten Bösewichts ist ein Hebel, der einen Spalt in der Galerie gegenüber



TIP 64: Der Hebel gegenüber öffnet die Nische.

öffnet. Dahinter erwartet ein Hebel-Rätsel unsere Heldin. Die Richtungsangaben beziehen sich auf den Standort am Ende des Stegs am Eingang. Zuerst geht es nach gegenüber, dann nach rechts und dann ganz nach rechts unten.

Hangeln
unterm
QUERWEG

Lara zieht den Hebel an der gehobenen Plattform und springt noch mal nach gegenüber. Zuletzt steigt sie bis unter den Querweg, hangelt sich daran entlang und öffnet den Ausgang. In der Halle mit den Köpfen läuft sie rechts um die Ecke und greift sich den zweiten Uli-Schlüssel. Dann geht es nach hinten links und die Leiter hoch. Oben öffnet sie mit dem Hebel das Gitter zum Raum mit der Lichtsäule.

Am
TREIBSAND
vorbei

TIP 65: Am Licht rechts vorbei sprinten Sie die Treppen hoch und waten anschließend rechts herum durch den Treibsand, um am Ende nach rechts hinaus in eine Höhle zu klettern. Nun geht es bis nach oben und über die Brücke, wo Sie die Maske einstecken. Auf dem Rückweg sollten Sie vorsichtig sein, da viele Steine von der Decke fallen. Sie klettern die Leiter hinunter, ziehen am Hebel und kommen wieder in den Raum mit der Lichtsäule. Oben gegenüber ist das Feuerrätsel. Sobald Sie auf den Quader am Eingang steigen, sehen Sie eine Karte, die Ih-

Der Weg über
die **PFLÖCKE**



TIP 65: Die Treppe nach oben zu den vier Rätseln.



TIP 65: Dank der Karte fällt die Orientierung leichter.

Vorsicht
bei den
**STACHEL-
WALZEN**

Die letzte
MASKE

zung zweimal nach rechts und dann außen entlang bis zu den langen Schrägen. Von einer Seite zur anderen springend, entgeht sie den rollenden Stachelwalzen. Oben schnappt sie sich die dritte Maske. Im Wasser-Puzzle schwimmt sie durch die Schwerträder und legt im linken Tunnel den Hebel um. Dann läuft sie in den rechten Gang, biegt gleich nach rechts ab zum Hebel und nimmt gegenüber in der Halle die letzte Maske mit. Dort bedient sie den Hebel und geht zurück zum Hebel davor. Dahinter ist ein schmaler Schlitz, durch den Lara in einen Tunnel kommt. Von da aus geht es

nen die Orientierung beim Weg über die Pflöcke erleichtert. Die Route ist folgende: Laufen Sie links bis nach hinten, und springen Sie dann über den Pflock mit dem Medi-Kit. Über die unsichtbaren Plattformen kommen Sie an den Drachenköpfen vorbei, legen den Schalter um und nehmen hinter dem Gitter die zweite Maske mit.

TIP 66: Als nächstes geht es links zum Windrätsel. Im Labyrinth läuft Lara an der zweiten Kreuzung



TIP 66: Das Licht ist erloschen, der Weg ist frei.

Antarktis 4: Meteoriten-Höhle

**ALLE
Artefakte
nehmen**

TIP 67: Der Endkampf erfordert all Ihr Können. Sammeln Sie die vier Artefakte ein, ohne auch nur einmal getroffen zu werden. Jetzt ist der Gegner verwundbar –



TIP 67: Die vier Artefakte knacken den Endgegner.

machen Sie ihn fertig. Anschließend steigen Sie die Leiter empor, laufen hinter dem Gesicht auf die zweitletzte Stufe nach oben und machen einen Rückwärtssalto auf die Hand der Statue. Durch den Tunnel geht es

nach links. Dann hangeln Sie sich zur Plattform in der Mitte. Von dort springen Sie zum Felsen, klettern nach oben und schlittern die Schräge hinunter. Gehen Sie durch das Tor zum Hubschrauber: Es folgt ein Abschlußvideo. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben das schwerste Tomb Raider aller Zeiten geschafft. **GUN**