

Hilfe für Laras Bonusabenteuer

Tomb Raider Director's Cut

Unsere Komplettlösung zu den vier neuen Tomb-Raider-Levels

hilft Lara bei der größten Herausforderung ihres Lebens.

Die vier neuen Levels zu Eidos' Tomb Raider (siehe Test des Director's Cut in der letzten Ausgabe) fordern selbst gestandene Lara-Fans. Unsere Lösung hilft dem Superstar, sich unbeschadet durch die Labyrinth und Gegnermassen zu kämpfen.

Level 1: Return to Egypt

KROKODILE
von Land aus erledigen



Level 1: Wenn das Krokodil beseitigt ist, öffnet ein Sprung auf die Säule eine Tür unter der Sphinx.

TIP 1: Lara läuft auf die Katzenstatuen zu und fällt durch die Falltür in die überfluteten Ruinen. Sie geht schnellstmöglich an Land, um das Krokodil auszuschalten. Mit einem beherzten Sprung erreicht sie den verzierten Block und öffnet eine Tür unter der grinsenden Statue. Miss Croft lockt das Krokodil aus der dahinterliegenden Halle, erledigt es von Land aus und sammelt dann in aller Ruhe Munition und Medipacks ein.

Die PFORTE
öffnen

TIP 2: Zurück im Hauptraum taucht die Hobby-Archäologin durch den langen Gang unter den Gitterstäben in die Halle mit der Katzenstatue. In der hinteren rechten Ecke wadet sie an Land und schaltet die Krokodile aus. Dann springt sie in das Bassin, das die Skulptur umgibt, und legt unter Wasser den Hebel um. Um aus dem Wasser zu kommen, muß Lara an der Schräge hochklettern und einen Rückwärtssalto auf die Plattform machen.

An den SPIESSEN
vorbei

TIP 3: Die Abenteurerin wandert durch die neu geöffnete Tür, zückt ihre Waffen und erledigt den aufdringlichen Panther. Am Ende des Raums springt sie auf die linke Plattform, läßt sich zwischen den beiden Säulen herunterfallen und überwindet die Spieße zur Linken mit einem beherzten Sprung. Dann läuft sie geradeaus über die Sanddüne.

Bessere WAFFEN

TIP 4: Fräulein Croft zieht den ersten Block von dem Durchgang weg und schiebt den anderen zweimal hinein, um die Passage frei zu machen. Im Raum

Der GOLDENE
Schlüssel

mit der Insel lockt ein Sprung ins Wasser zwei Krokodile an, die Lara vom Ufer aus erledigt. Zurück im Wasser taucht sie durch die Höhle zu den Krokodilen, wo sie sich mit zwei Magnums bewaffnet.

TIP 5: Wieder in der Halle, springt Lara auf die erste Insel, verläßt sie aber gleich wieder, um den bissigen Panther zu erledigen. Am gegenüberliegenden Ufer verfährt sie genauso. Nachdem sie auf der Insel den goldenen Schlüssel eingesteckt hat, macht Lara sich auf den Weg über die Hängebrücke nach oben, wo sie sich rechts am Vorsprung hochzieht und das plötzlich auftauchende Krokodil erledigt.

Der Weg zur TÜR

TIP 6: Unsere Heldin hangelt sich von außen an der niedrigen Öffnung vorbei und springt zur Katzenstatue. Hinter der Skulptur benutzt sie den goldenen Schlüssel mit dem Schlüsselloch und tritt durch die Tür. Sie weicht den drei schweren Kugeln aus und beschießt von der Plattform rechts unten die Panther. Sobald die meisten Raubkatzen beseitigt sind, begibt sie sich selbst nach unten.

Die KUGELN
austricksen

TIP 7: Unten angekommen untersucht Lara die Höhlensysteme zu beiden Seiten der Haupthalle, erledigt die verbleibenden Panther und legt auf der linken Seite den Hebel um.



Level 1: Um den fiesen Indy-Fallen auszuweichen, springt Lara die Rampen vorsichtig rückwärts hoch.

Über die beiden Plattformen gelangt sie wieder nach oben. Um der zweiten Attacke der Quetschkugeln auszuweichen, springt sie rückwärts eine der Rampen hoch und macht sich aus dem Staub, sobald das Poltern beginnt. Diesen Vor-

Der HEBEL
am Gang-ende

gang wiederholt sie, bis der Kugelvorrat erschöpft ist.

TIP 8: Hinter den Toren springt Lara zur ersten, dann zur zweiten Brücke und läßt sich links ins Wasser fallen. Am Ende des Ganges legt sie den Hebel um und steigt an Land. Miss Croft sammelt die herumliegende Munition ein und pappelt sich auf. Dann

nähert sie sich langsam den Katzenstatuen, die zu mumifiziertem Leben erwachen und schnell beseitigt werden sollten. Zum Schluß geht Lara über die Brücke und beendet den Level.

Level 2: The Temple of the Cat

Auf zur PYRAMIDE

TIP 9: Die Hobbyarchäologin legt den Hebel um und springt in den Abgrund. Unten steigt sie im Gang



Level 2: Auf dem Podest sind Sie vor den Mumien sicher.

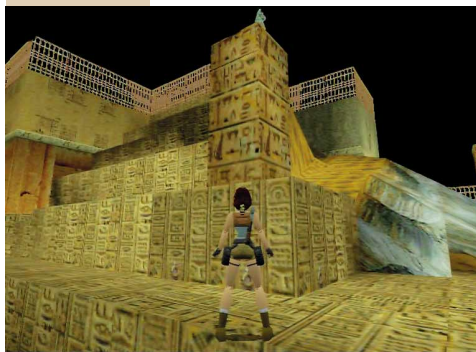
auf die Plattform rechts, um in dem Raum dahinter ebenfalls den Hebel zu betätigen. Sobald oben angekommen, zieht sie sich mittels Klimmzug ins Freie und schaltet nahe der Pyramide die beiden Mumien aus.

Der ERSTE Schlüssel

TIP 10: Lara nimmt den Weg rechts an der Pyramide vorbei. Sie folgt dem Pfad, springt ins Wasser, legt den Hebel um und steigt zur Krokodilbekämpfung für kurze Zeit an Land. Sobald das Reptil erledigt ist, betätigt sie den Hebel erneut, schwimmt durch die Tür, steckt den Schlüssel ein und eilt zur Pyramide zurück.

Der ZWEITE Schlüssel

TIP 11: Miss Croft besteigt die Pyramide und erledigt die angreifenden Panther. Auf der dritten Ebene verschiebt



Zu Tip 11: Die beiden dunkleren Blöcke lassen sich verschieben, darunter liegt der Eingang zur Pyramide.

sie die beiden beweglichen Blöcke und gelangt ins Innere des Gemäuers, wo ein Schalter die Tür öffnet. Am Ende des Ganges den zweiten Schlüssel mitnehmen und über den Vorsprung aus der Pyramide herausklettern.

Es werde LICHT

TIP 12: Wieder macht sich Lara an die Besteigung der Pyramide, hält sich diesmal aber rechts, bis sie auf eine große Tür mit zwei Schlössern trifft, wo sie die beiden Schlüssel einsetzt. In dem dunklen Gang sorgt links ein Schalter für Licht. Wenn der Panther hinter der nächsten Biegung erledigt ist, betätigt Lara am Ende des Flurs den versteckten Schalter und hüpf durch die nun geöffnete Falltür.

Fünf Schlüssel für die PFORTE

TIP 13: Berufs-Heldin Croft betätigt die beiden Schalter über den Katzenbildern und öffnet damit eine Unterwassertür. An der freien Stelle hinter der Tür geht's weiter, um die Krokodile zu erledigen und einen Schlüssel einzusammeln. Dann taucht Lara in die riesige Halle, wo sie vier weitere Schlüssel findet und in die Schlüssellocher der linken Wand steckt.

Ins LOCH fallen lassen

TIP 14: Lara wandert durch die Pforte und läßt sich an einer sicheren Stelle in das Loch fallen. Unten hängt sie sich an dem Vorsprung nach links, zieht sich nach oben und rutscht die Schräge herunter. Sie betätigt den Hebel in der Nische oben rechts, klettert wieder nach oben und schreitet durch die Pforte.

LINKE Bodenplatte öffnet Tür

TIP 15: Unsere Heldin springt in das Loch und schwimmt im Unterwasserlabyrinth an der äußeren Wand nach links bis zu einem Schalter, den sie betätigt. Danach taucht sie zurück und betritt die nun offene Pforte. Hier zieht Lara ihre Waffen, tritt auf die hintere linke Bodenplatte, um die Tür zu öffnen, und erledigt die beiden Mumien.

Die UZI und viel Munition

TIP 16: Lara betätigt beide Schalter, erledigt das Krokodil und klettert die Schräge hoch. Am Ende des Ganges springt sie zurück in den großen Raum, wo jetzt eine weitere Tür offensteht. Hier sammelt sie die Uzi und die großzügig verteilte Munition ein. Daraufhin legt sie rechts hinter der Sanddüne den Schalter um, wodurch sich eine Tür öffnet und die Mumien aufgeschreckt werden.

Den ABGRUND überwinden

TIP 17: Sobald alle Mumien mit der Uzi ausgeschaltet sind, läuft Lara rechts hinter der Tür die Treppe hoch, läßt sich auf die rechte Plattform fallen und überwindet mit einem Sprung den Abgrund. Dann springt sie schräg nach links und hechtet über eine weitere Schlucht. Nun hängt sie sich an der Wand entlang, bis sie hochklettern kann. Ein weiterer Klimmzug bringt sie zur Katze, hinter der sie den Schalter betätigt.

UNTEN geht's weiter

TIP 18: Über die neu entstandene Brücke geht es zurück zur nun offenen Pforte. Nachdem sie eine weitere Mumie erledigt hat, folgt Lara dem rechten Gang und springt am Ende ins Wasser. Sie legt den Hebel um, steigt wieder aus dem Wasser und läuft zurück zum Stein mit dem Katzengesicht, neben dem sie hochklettert. Oben springt sie auf den mittleren Stein – so wird ein Durchgang nach unten frei.

Der Weg in die STATUE

TIP 19: Unten stellt sich die schöne Heldin auf das Katzengesicht vor der Pforte und legt dann die beiden Hebel direkt hinter der Tür um. Sie umrundet die riesige Statue, verschiebt den Block und betritt das Standbild. Am oberen Ende der Treppe klettert Lara auf die Plattform, springt zur Öffnung und hechtet von dort zur gegenüberliegenden Seite. Sie umrundet die Statue erneut und erklimmt die steinernen Stufen.

Weiter nach OBEN

TIP 20: Lara springt über den Abgrund und klettert auf die Plattform. Von dort hüpf sie auf den ersten Pfeiler und erlegt den Panther im Maul der Statue. Dann hechtet sie weiter zu der Pfeilerreihe und über die Wandnische auf den Pfahl mit dem Medipack. Über die torförmige Strebe gelangt die Heldin zu der Ecksäule, um die nächste Ebene zu erklimmen.

Durchs MAUL ins Freie

TIP 21: Wieder umrundet Lara die Statue und springt über den Pfeiler zur kleinen Katzenskulptur. Von hier aus hechtet sie auf die Schnauze der Statue. Auf dem Kopf legt sie den Hebel um und läßt sich dann auf die Zunge fallen. Im Maul den Schalter betätigen, der den Weg ins Freie und zum Levelende öffnet.

Level 3: Atlantean Stronghold

Das erste
ALIEN

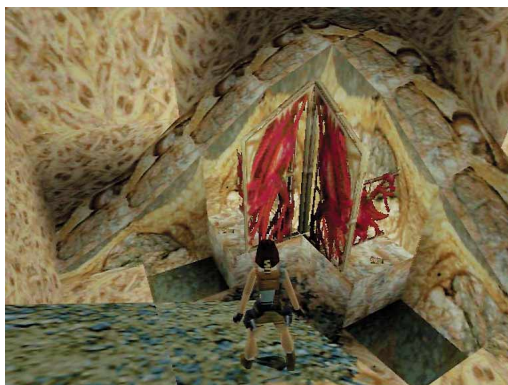
TIP 22: Lara läuft die Schräge hoch, läßt sich in das Loch fallen und wendet sich dann nach links. Schrittweise tastet sie sich vorwärts, bis die Indyfalle ausgelöst wird. Die gefährliche Kugel fällt in die Lava-grube. Am Ende des Ganges schaltet Miss Croft mit ihren besten Waffen das erste Alien aus.

Ins **INNERE**
gelangen

TIP 23: Lara läßt sich an der linken Seite des Gebäudes nach unten auf die Plattform fallen, besteigt das Bauwerk und erlegt die beiden Flugaliens. Unten sammelt sie alle Ausrüstungsgegenstände ein, läuft zur Rampe des seltsamen Baus und springt in das Loch.



Zu Tip 23: Die linke untere Öffnung führt ins Alien-Gebäude.



Zu Tip 24: Von der Wand aus muß Lara auf die linke Öffnung zulaufen, um den Sturz zu überstehen.

STÜRZE
abfangen

TIP 24: Unten angekommen, rennt Lara von der Wand in die linke Öffnung (Die »Strg«-Taste gedrückt halten, um den Sturz abzufangen), springt auf die Plattform und von dort in das Loch. Die Heldin steigt aus dem Wasser und betätigt den Hebel am Ende des Ganges, um diesen sehr kurzen Level zu beenden.

Level 4: The Hive

Per Salto
rückwärts
auf die
MAUER

TIP 25: Gleich neben dem Eingang läßt sich Lara auf der linken Seite in das Loch fallen. Sie bewegt sich am Rand der Höhle entlang auf die gegenüberliegende Tür zu. Ein Sprung auf die Säule öffnet die Pforte, allerdings nur für kurze Zeit. Hinter der Tür springt Lara nach unten, klettert rechts die beiden Treppenstufen hoch und gelangt mit einem kühnen Rückwärtssalto auf die Trennmauer.

Mehrere
SPRÜNGE zur
Plattform

TIP 26: Sobald die angreifenden Flugaliens beseitigt sind, springt Lara in die hintere linke Ecke. Um die Plattform schräg gegenüber zu erreichen, muß sie nun zweimal



Zu Tip 26: Bekämpfen Sie die Pferde-
kreatur aus der Deckung heraus.

an der Wand entlangspringen und dann auf der Schräge per Seitwärtssprung zur Plattform hechten. Die außerirdische Pferde-Kreatur wird aus der

Aliens
EINZELN
angreifen

Deckung der Treppenstufen heraus bekämpft. Nachdem sie die Mißgeburt erledigt hat, läßt Lara sich in das Loch fallen.

RÜCKZUG
und Angriff

TIP 27: Lara rutscht über die Schräge in einen See, bleibt unter Wasser und geht nur an Land, um die Alienbrut nach und nach auszuschalten. Anschließend legt Fräulein Croft in der Ecke der Halle die beiden Hebel um und marschiert durch die Tür.

TIP 28: Die beiden Kreaturen in der Halle erlegt Lara, indem sie ständig feuert und häufig springt, um den Geschossen auszuweichen. Danach betätigt sie alle vier Schalter und läuft auf die grünen Kokons zu. Sobald die platzen, zieht sich die Heldin in die erste Halle zurück und bekämpft die Brut.

Der Weg
nach **OBEN**

TIP 29: Lara springt ins Wasser, legt die beiden Schalter um und sammelt Munition und Medipacks ein. Der Schalter in der linken Höhle öffnet die Tür zur Haupthalle, wo sie nun über die neue Brücke das



Level 4: Erst wenn Sie das Podest komplett abgeräumt haben, greifen die Aliens gruppenweise an.

Die **RUTSCHE**
führt zum
Ausgang

TIP 30: Sobald alle Aliens beseitigt sind, öffnet sich eine Tür, hinter der Lara einen weiteren Raum von Außerirdischen säubert. In der nächsten Halle läßt sich die Heldin durch das Loch nach unten fallen. Ein Rundgang sorgt dafür, daß die Aliens ihre Kokons verlassen. Nachdem Lara alle Gegner der Reihe nach eliminiert hat, betätigt sie den Hebel beim Eingang und rennt schleunigst durch die Tür. Eine Rutsche führt in einen See; der rechte Ausgang beendet den Level. Fräulein Croft hat's mal wieder geschafft und erwartet das nächste Abenteuer. **MD**