

Walkthrough "Tomb Raider 7 - Legend"

© Olaf Wewing (Olaf.Wewing@t-online.de) 2006



Inhaltsverzeichnis

Walkthrough "Tomb Raider 7 - Legend".....	1
Inhaltsverzeichnis.....	1
Demo-Level „Bolivien“:.....	2
Einführung.....	6
Level I – „Bolivien I – Tiwanaku“.....	7
Level II – „Peru - Rückkehr nach Paraiso“	9
Level III – „Tokio - Treffen mit Takamoto“	16
Level IV – „Ghana - Jagd auf James Rutland“	23
Level V - "Kasakhstan - Project Carbonek"	31
Level VI - "England - König Artus' Grab?".....	41
Level VII - "Nepal - Der Ghalali-Schlüssel"	53
Level VIII - "Bolivien - Der Spiegel"	61
Secrets.....	62

Demo-Level „Bolivien“:

Lara beginnt an einem Berghang in den bolivianischen Anden ihr morgendliches Training. Über den Communicator im Ohr, den Clip, ist sie mit ihren Mitarbeitern Zip und Alister verbunden, die ihr berichten von einem Fundort eines Artefakts, den sich Lara Croft hier einmal näher betrachten soll. Dies ist die Mission. Dass die Mitarbeiter, die sie über head-set auf dem Laufenden halten, Lara nicht über die Schulter blicken können, wenn Lara Croft beim Training ist, dürfte ja wohl niemand verwundern. Wer SO trainiert, braucht eben einen Blick nach unten nicht zu scheuen. Wir werden uns mit Laras neuen Techniken in diesem Demo-Level vertraut machen können. Croft-Manor ist uns noch verschlossen. Aber hier im Dschungel Boliviens kann man Lara sehr liebevoll detailliert genug über die Schulter sehen, um Bewunderung zu trainieren für die schönen Moves und Techniken, die man der jungen

Single-Lady in meinem Alter spendiert hat. Auch die Dimensionen des Demo-Levels sind breit genug angelegt, um sich zu begeistern für Lara Croft, wenn man dies nicht ohnehin schon 10 Jahre lang getan hat... smile!



Vor dem Wasserfall

Das "Klettern (Ascending)" habe ich rechts einmal im Bild festgehalten, denn nur bei diesem niveauvollen Training erfährt Lara einmal von einem ihrer Assistenten, dass dieser gerade an einer Dissertation schreibt. Kam mir irgendwie bekannt vor... smile!

Beginnen wir also, das Plateau zu erkunden. Über den Brückenstumpf kann Lara auf das andere Ufer springen, oder schlicht durch das Wasser an der Kante des gekommenen Hanges hinüberwaten, um hier über rechts hoch zu steigen. Die Synchronstimme, die ich in der Demo auf Englisch gestellt habe (EIDOS! - ich vermisse komischerweise immer noch Russisch als Synchronsprache!), kann man sich von deutschen Untertiteln hinterlegen lassen, um die Slangausdrücke aus dem Englischen (oder Amerikanischen?!) einmal verdeutlicht zu bekommen. Auf diesem rechten Plateau stoßen wir mit der "E"-Benutzen-Taste die ersten Steinblöcke an und haben über rechts kommend schon einmal die Technik des (mit der Leertaste) Sich-Kanten-Hochziehens ausprobiert. Ist es nicht ein Genuss, zu sehen, wie Lara Croft eine Kante hochsteigt, um über den abrollenden Handstand sie zu nehmen?! Lara macht das natürlich nicht immer - aber in den möglichen Situationen demonstriert sie diese Pose schon einmal. Gebt es zu - es ist atemberaubend schön! Wir steigen ins Wasser und - wer Lara wieder hinaussteigen lässt, erntet von ihr ein Lob für das schöne Abenteuer (ICH war zu dem Zeitpunkt, als die Demo erschien, ebenso am Wasser, wo ich jahrelang immer nackt baden ging, etwa 15 Kilometer von hier am einzigen wirklichen Abenteuer-Strand Magdeburgs, getrennt für textile Familienabenteuer und textilfreie Abenteuerer-Zeit) - schwimmen an der anderen Seite an der Kante wieder hinaus, steigen mit der eben erlernten Technik die Hangkante hinauf und schieben einen Stein (mit "E"/Benutzen und Pfeil-voran) die Kante hinab, damit der Weg weiter frei wird. Sprung zu diesem checkpoint und über die Lianen (diesmal mit nach-rechts-Abspringen) auf den Felsvorsprung rechts, von dem wir wiederum zu einer Liane springen, die wir diesmal ausschwingen können. An der höchsten Stelle der mit der Vorwärts-Taste ausgelösten Schwingkurve springen wir mit

Sprung ("Leer") ab, um vorn unter dem Wasserfall in der Höhle zu landen, wo wir schon einmal das künstliche Licht Laras ausprobieren können. Nicht verquassen, es erleuchtet das Dunkel der Höhle gut, aber Lara findet ihren Weg auch so. Am hinteren Ausgang der Höhle nimmt Lara, damit sie nicht nur mit einer Hand fassend die Kante gegenüber ergreift, zwei Rückwärts-Schritt Anlauf und springt dann im letzten Moment aus dem Anlauf nach vorn zu ab. (Sollte Lara mal dumm gesprungen sein, zeigt dies ein gelbes Handsymbol an, und die Lady fällt...!). Von hier springen wir an die Hangelkante in der Felswand und hangeln uns links herum um den ganzen Felsen bis unter den Wasserfall, wo wir - mit der richtigen Mauspositionierung der Lady im richtigen Winkel zu ihrem Sprung - nach links zu an die Kante des Wasserfalls springen, uns hochziehen, und oben den checkpoint am Stein im Wasserfall überqueren.

Wasserfall

Nun halten wir uns auf der linken Seite AUF dem Wasserfall, weil ein Steinblock von vorn auf uns zu abrollt. Nach ihm nehmen wir die rechte Seite der Furt und laufen über eine Stein an auf einen Schwungbalken (Stab) in der Luft zu, an dem wir uns nach links hangeln, um mit Schwunganlauf (Pfeil-vor und, wenn der Schwung genügend groß erscheint, mit "Leer" abspringen) an den Stab davor zu springen (wie beim guten alten Barren, Hochbarren oder wie es der Sportler gern nennt), von diesem an die Wasserfallkante davor, und von hier wiederum nach rechts auf die andere Seite des Wasserfalls, wo Lara einen kleinen Dialog eingeblendet bekommt von jemand, der anscheinend nur darauf wartet, jemanden "abzuknallen" USW.

Ist die cutscene vorüber, zieht sich die Heldin hoch zum Täter und darf hier das erste Mal ihre Standard-Pistolen (bekannt aus jedem Tomb-Raider) einsetzen, um einen Täter zu eliminieren. Sein Medpack und Waffe kann man aufnehmen. Du hattest ja schon unter dem Wasserfall die Information zu Deinem PDA bekommen, den Du einfach mit der TAB-Taste aufrufen kannst (und der auch unter Wasser nicht Schaden nimmt, lediglich im Falle des Verschluckens sieht man solch ein "Objekt" erst eine Stunde später, erläutern uns die freundlichen Assistenten... smile). Hier kannst Du alle Inventargegenstände wie Waffen, Medpacks und Gegenstände bewundern, so auch die "RGP - Mach 5 - Dual Pistols", die die Lady ja schon seit 10 Jahren standardmäßig begleiten, früher noch als 9mm... smile! Nun laufen wir dem Fluss folgend zu einem Steinblock, von dessen Hinterkante sich ein Zweig nach vorn befindet. Um diesen Ast aufzurichten, dass Lara seinen vorderen Zweig als Barrenholm nutzen kann, müssen wir an der Biegung des Flusses noch einmal die Felskanten hochsteigen bis über den Ast, wo wir von einem kleineren Plateau nun einen Steinbrocken auf den Ast werfen, so dass sich der Zweig vorn zum "Holmen-Rollen" positioniert. Zurück nach unten auf den Stein, über den Ast, an den Zweig gesprungen und von ihm wiederum mit Roll-Anlauf an die Kante des kleineren Wasserfallfelsens vor dem Objekt, das Lara vorhin schon durch ihr Binokular (wir nutzen für diese wichtigen Inventar-Gegenstände die Tasten Entf-Ende-BildAb-Pos1) entdecken konnte. Hochgezogen und hier das erste Mal den magic-grapple ausprobiert. Man benutzt es mit der Taste "Q", um es einzusetzen, und dann mit "E", um das betreffende Objekt zu bewegen, oder eben die Tomb-Raider/in(nen) mit ihm über gewisse Abgründe. Die Felswandfassaden-Steinscheibe bricht heraus und nach diesem Eingang finden wir rechts weitere zwei Söldner, die darüber diskutieren, wie das Rauchen einen Affen zur Weißglut bringt, oder ihn dazu verleitet, es selbst einmal zu probieren... smile. Nach ihrer Eliminierung, können wir noch ihre Goodies aufnehmen und dann den Wasserfall hier betrachten. An seiner Steinkante können wir (um schnell genug zu sein, bevor die Kante dabei bricht, wiederholt "E" einsetzen) nach links hangeln, von hier zu einer Zierstange für die akrobatische Einlage des erneuten Schwingens (einmal oder dreimal - suche Dir Deinen persönlichen Rhythmus!) zum Sprung mit Anklammern an die gegenüberliegende Kante, die wir uns hochziehen zu einem erneuten checkpoint. Von hier müssen wir von der Kante zur Liane vor uns in der Luft springen und von dieser wiederum mit Anlauf an die Kante gegenüber, wo wir nun wieder über zwei Zierstangen auf die Brücke über dem Wasserfalleingang gelangen (ein Soldier noch). Hier setzt Lara noch einmal das magic grapple ein, weil die Brücke zerstört ist, und landet dann an einem Eingangsbereich in den Tempel, den wir hier wegen des beauftragten Artefakts suchen.

Tempel

Hier nimmt Lara nun die Rutschen entsprechend die Wege hinunter, auf die Soldaten zu, die sie beim Heranstürmen einfach eliminiert. Dabei erbeutet Lara Croft auch noch ein gutes Handmaschinengewehr. Die Schutzwände kann sie dabei zerschießen. Und die Gardisten sind auch nicht so vielzählig, dass sie in Hindernis darstellen würden. Nun betritt unsere junge (?... smile!) Heroine den Tempel, den sie hier inspizieren sollte. Da die Bodenplatten vor uns wegbrechen und Rotiermesser freilegen, setzen wir noch einmal das magic grapple ein. Jetzt können wir in einen rechten Teil des Vortempels, wo wir an zwei Ketten nach oben klettern, im optimalen Zeitpunkt die Ketten wechselnd, weil das Gewicht sonst beim Vorankommen stört. Durch den Gang, zu dem wir von der zweiten Kette springen, springen wir wieder an eine weitere Kette, die uns diesmal nach unten bringt, wo wir nun einem Tauchgang mit einer hinweisenden Lichtquelle folgen werden. Rechtzeitig wieder aufgetaucht können wir nun dem Gang weiter folgen, um an einer Quetschwand aus den Seiten gerade noch rechtzeitig durchlaufen zu können. Die folgende doppelte Quetschwand meistern wir mit der Kiste davor, auf die uns der Assistent hinweist. Lara schiebt sie vor sich durch die sich schließenden Wände, die Kiste als Stopp nutzend. Nachdem sie so beide Quetschwände passiert hat, gelangt sie langsam an den äußeren Eingangsbereich des Tempels. Ein Rätsel mit drei Druckplattformen beschließt die Demo des Spiels. Auf die Plattformen müssen entsprechend Kisten geschoben werden. Eine davon steht bereits hier oben rechts in der Ecke. Die anderen beiden stehen noch unten im Wasser. Um die beiden unten im Wasser hier hoch zu bekommen, nutzt man die Wippe, unter der eine der beiden unteren Kisten steht, zieht die jeweilige Kiste (erst mal die unter der Wippe aus ihr heraus ziehen) auf die eben nach unten gekippte Plattform der Wippe und springt dann von dem Laufsteg der mittleren Druckplattform von der vorderen linken Hochkante auf die Wippe, um jeweils eine Kiste auf die Eingangskante zu befördern. Nun die beiden Kisten hier noch auf die Druckplattformen, um die Tür vorn vor uns zu öffnen. Links über die Kette des Mechanismus kann man sich dann an den Stangen entlang bis zur Tür selbst nach vorn schwingen, durch die Lara Croft sozusagen diesen Level verlässt, also die Demo beendet... smile!

So viel zur Demo-Version, dem weltweiten Vorgeschmack auf "Legend". Pünktlich am 7. April in Mitteleuropa und allen restlichen Teilen der Welt, bis auf das Produktionsland USA, wo der offizielle Release-Termin laut EIDOS der 11. April ist, erschien nun also endlich der (von mir übrigens nicht zu Unrecht sehnlichst erwartete) siebte Teil der Legende um die untotbare Croft-Frau, Lady Lara Henshingley Croft, "Legend".

Legen Sie die Spiel-DVD in das DVD-Laufwerk Ihres Rechners, der SETUP startet automatisch. Das Spiel belegt etwa 7 GB auf Ihrem Rechner. Eine aktualisierte Programmdatei (trl.exe), die Sie sich beispielsweise bei www.gamecopyworld.com herunterladen können, sorgt dafür, dass Sie die vielleicht wohl gehütete Spiel-DVD nicht wieder in Ihr DVD-Laufwerk einlegen müssen. Legen Sie sich mit dem SETUP eine Verknüpfung zu Ihrem erworbenen schönen Spiel an und starten Sie das schöne "Abenteuer" von Ihrem Rechner aus.

Was sich EIDOS in Zusammenarbeit mit dem von Anfang an verantwortlich für die Erschaffung des Charakters Lara Croft (seit Anbeginn bei CORE-DESIGN) verantwortlich zeichnenden Creative Consultant Toby Guard ("Sie ist mein Charakter, ich mache damit, was ich will."), der für das Projekt eigens aus England eingeflogen wurde, haben einfallen lassen, ist einfach sensationell, sehens- und erlebenswert, pädagogisch und künstlerisch einfach "wertvoll" und wird vielleicht einzig noch durch die Kampfkraft der Adventure-Heldin selbst gebrochen. Ich habe mit einem Glas "Jule Mumm" auf das Gelingen des Spiels angestoßen und dann das erste Mal das Spiel gestartet.

Die Eingangsszenen des Spiels machen uns mit jenem schicksalsprägenden Augenblick noch einmal vertraut, als das Flugzeug mit der 9-jährigen Lara Croft an Bord im Himalaja-Gebirge abstürzt. "Es folgte das wahrscheinlich erste Kapitel der Geschichte ihrer sagenhaften Überlebensfähigkeit: Sie schlug sich in einem 10-tägigen Solo-Treck irgendwie durch den bekanntermaßen zu den lebensfeindlichsten Gebirgen der Welt zählenden Himalaja. Einem Gerücht zufolge betrat sie nach ihrem glücklichen Eintreffen in Katmandu die nächstbeste Bar, rief ihren Vater an und fragte höflich, ob er sie möglicherweise abholen könne." (Zitat "Lara Croft - Tomb Raider LEGEND - Das offizielle Buch", erschienen im Piggyback-Verlag am Releasetermin von "Legend")

Einführung

Um die neue Struktur des Spiels zu verstehen, seien ein paar Worte vorangeschickt:

Zunächst einmal gliedert sich das Spiel diesmal nicht in so viele kleinere Einzelmisionen auf, sondern es handelt sich diesmal lediglich um 8 Level. Der Trainings-Level "Croft-Manor" ist diesmal nicht dem Spiel vorangestellt, sondern wird erst dann geöffnet, wenn Lara den ersten Level zumindest, "Bolivien-Tiwanaku" gemeistert hat. Sie erhält dann Zugang zu den Gemächern des Manor, vor deren Eingangstüren so lange nur der diesmal wirklich vorbildlich anzusehende (und nicht pupsende... smile!) Butler Winston sowie der aus "Chronicles" bekannte Zip als technischer Berater ruhig dastehen. Hast Du den Bolivien-Eingangs-Level "Tiwanaku" durch - und die Demo hat uns ja schon fast vollständig mit ihm vertraut gemacht - kannst Du das Manor betreten und hier Schätze für Deine Schatz-Statistik sammeln. Nur wer im Spiel alle Schätze sammelt, aber wirklich komplett alle Secrets (Schätze), bekommt wirklich alle Boni freigeschaltet, darunter nicht nur die ganzen Zwischensequenzen, die Charakterprofile von Lara Croft, Zip, Anaya Imanu, Toru Nishimura und Shogo Takamoto, James W. Rutland, Amanda Evert, Winston Smith, Alister Fletcher und dem Unbekannten Wesen, sondern auch die Schauplatzkonzepte, die Kostüme Lara Crofts, Objektmodelle, Pistolen-Upgrades und die jeweiligen Zeitspiele für die Level. Sobald man einen Level komplett abgeschlossen hat, erhält man die Zeitspiel-Option, mit der man die verbleibenden Features der Boni freischalten kann. Dann kann man für das Zeitspiel im jeweiligen Level sogar die Kostüme Lara Crofts wechseln. Haben Sie den abschließenden Level (Bolivien II) ebenfalls erfolgreich absolviert, wird das Spezial-Menü freigeschaltet. Damit bekommen Sie Zugang zu den cheats, wie unendlich Munition, Unverwundbarkeit (durch gegnerische Waffen), das Excalibur-Schwert als Zweitwaffe, Töten mit einer einzigen Kugel und das Schwert Soul-Reaver, das eigentlich aus der Crystal-Dynamics-Reihe "Legacy of Kain" stammt.

Speichern kann man wie ehemals in "Legend" beliebig. Sollte man die "Heroine" einmal haben sterben lassen bei einer akrobatischen Aktion, versetzt uns das Spiel automatisch an den letzten check-point zurück (bekannt aus der Demo - ab und zu setzt das Spiel den Fortschritt in check-points fest), aber auch ein erneutes Laden eines gespeicherten Spielstandes ist natürlich wieder möglich.

Und nun also

Auf ins Abenteuer!

Level I – „Bolivien I – Tiwanaku“

Nun, wer die Demo durchgespielt hat, hatte ja bereits die Freude, unser "Muster an Jungfräulichkeit" (smile... !) durch den Eingangslevel zu begleiten bis zum Auffinden jenes Tempel von Tiwanaku, an dessen Eingang Lara Croft drei Kisten auf Druckplatten verschob, damit sich der Eingang ins Innere öffnete und damit die "Demo-Version" abschloss. Wer sich über die betreffenden Details noch einmal informieren möchte, siehe bitte oben. Es kommen nur zwei Neuigkeiten bis dato hinzu, nämlich einerseits tauchen ein paar unbewaffnete Panther auf, die aber so angreifen, dass die Automatik-Zielvisierung nicht greift, also genügend Schaden anrichten. Man kann das Visieren auch manuell vornehmen, allerdings fand ich den Kampf gegen Panther auch einmal sehr belustigend. Andererseits und zweitens tauchen jetzt bereits in Tiwanaku die zu sammelnden Bronze-, Silber- und Gold-Schätze auf, die Lara an allen Stellen des Spiels einsammeln kann, wenn sie ein bisschen Acht auf ihren Weg nimmt. Ich spare mir vorerst die detaillierte Beschreibung der Fundorte der "Schätze", werde dafür aber eine Tabelle einfügen mit der genauen Liste der Fundorte für jeden Level. Für das einfache Durchspielen des Spiels reicht ja das Erreichen der check-points völlig aus. Will man natürlich alle Bonusse freischalten, muss man zwingend alle Secrets finden, wofür ich aber einmal einen sorgfältigen Durchspielabend empfehle (na, vielleicht ein Wochenende... ?... smile!).

Toby Guard sprach in diesem Zusammenhang von 1 Milliarde Tode, die Lara Croft mittlerweile am Bildschirm gestorben ist. Und das ist doch für einen erwachsenen Mann in meinem Alter durchaus ein Argument, das Spiel voll und ganz so zu spielen, wie es auch Toby Guard nahelegt: "Sie ist mein Charakter, ich mache damit, was ich will."

Nun, nach dem Passieren des Demo-Level-Ausgangs-Tors zunächst einmal schnell reagiert, weil der Boden sich unter Lara Croft öffnet und sie auch nach ihrem unattraktiven Spreizen der Beine zur Seite springen MUSS, wir sie nun aber wieder einmal steuern müssen, damit sie nur durch schnelles Reagieren die bodenlose Passage passieren kann, was wir mit Hilfe der angezeigten Controller-Tasten bewerkstelligen, um danach vor einem Tor zu landen in einem Tümpel mit Totenkopf-Bäumen, das sich hinter uns schließt.

Von oben empfiehlt sich vielleicht, den Panther zu erschießen.

Ist der Panther beseitigt, kann Lara Croft sich von der Kante in den Tümpel hinabgleiten lassen und von der Plattform vom Eingang rechts einen Sprung auf den ersten der fünf Galgenbäume machen, der sie ein Viertel weiterdreht, von dieser Position mit Roll-Anlauf an den nächsten springen, wieder Vierteldrehung und von hier zur Steinkante in der Wand gegenüber, die sie sich nach rechts zu (springen) auf die rechte Seite unter dem Ausgang hangelt, konsekutive nach oben springend, und von dort linksherum hangelnd bis auf die Ausgangsplattform, von wo sie in den Ausgangsgang zum Levelende springt. Hier noch einmal ein check-point, den Korridor bis zum Ausgang passiert und dann vielleicht noch einmal nach dem check-point gespeichert, weil jetzt der Abschlussfight dieses Levels kommt. Tritt an den Rand der Holzbrücke für die Zwischensequenz (cutscene):

Lara erinnert sich an die Entdeckung eines Artefakt-Schwertes gemeinsam mit ihrer Mutter. Nach dieser Erinnerungsreminiszenz folgt ein Cut mit einem jungen Adventurer, der ihr ein Stück des eben gesehenen Artefakts präsentiert. Wir sehen noch eine typisch deutsch blondierte Tussi, die Lara schon lange für tot hielt, und dann heißt es wieder "Action!"

Renn so schnell wie möglich über die Holzbrücke, über die durch den uns beschießenden Helikopter verursachten Löcher springen und am Ende an die gegenüberliegende Kante, die sich Lara Croft hinaufzieht, um nun den finalen Kampf gegen eine Handvoll Soldiers aufzunehmen.

Da ich die Standardeinstellung nicht verändert habe, kämpfte ich im normalen Schwierigkeitslevel. Doch selbst hier scheinen es mir keine nennenswerten Probleme zu geben.

Ein Medpack reichte völlig, um die geringen Wunden zu stillen. Und die Soldiers lassen sich auch ausnahmslos vom automatischen Visier her eliminieren.

Danach folgt noch ein weiterer Cut und der Levelabschlussscreen, der Dich mit Deinen Spielergebnissen vertraut macht und das Zeitspiel freischaltet (im Standardfall) sowie mit den auf Grundlage der Goodies-Statistik verdienten Boni. Auf geht's in Level 2:



Level II – „Peru - Rückkehr nach Paraiso“

Beginnen tut dieser Level mit der im Cut angedeuteten Aussicht auf das Treffen mit Anaya und Amanda. Beide sind alte Freundinnen Laras aus Zeiten von Ausgrabungen hier in der Gegend. Wir werden in Kürze mehr davon erfahren. Der Treffpunkt mit Anaya ist am Marktplatz, also im Prinzip nur links um die Ecke geradeaus.

Hier im Dorfeingangspunkt findest Du übrigens einen schönen originalen Fußball, wie er ja dies Jahr wahrscheinlich wieder bei der zufällig in Deutschland stattfindenden Weltmeisterschaft eingesetzt wird. Es gibt für solche Sportgeräte weltweit gültige Standards, nach denen solche "Kultobjekte" hergestellt werden und vertrieben. Der Ball, wie er hier liegt ist anscheinend ein solcher "Original-Ball", wie er seit nun schon gut einem Jahrhundert beim internationalen Fußball verwendet wird. Ich persönlich, als begeisterter Sportler, finde die Reminiszenz, aus gegebenem Anlass einmal einen Fußball in einem "Tomb-Raider"-Spiel einzubauen, sehr originell. Lara Croft ist bekanntlich nicht mit Fußball groß geworden..., aber sie kann wohl durchaus ein paar gezielte Volleyschüsse auf die Dummy-Puppe abgeben. Nun, vielleicht kann man ja nicht zugleich in allem gut sein... smile, aber man kann sich ja zumindest sehr viel Mühe geben... !

Hat sich Lara dann also entschlossen, zum Marktplatz zu gehen, wird sie in einer Zwischensequenz (cutscene) mit ihrer Freundin Anaya Imanu zusammentreffen, allem Anschein nach einer weiteren Vertreterin der weltweiten Rasse der so genannten "Farbigen" oder "Schwarzen", vielleicht Neger.

Ich denke, dass alle diese Bezeichnungen für diesen Stammesvertreter der menschlichen Rasse sehr kulturvoll klingen und weltweit Standard sind. Ich persönlich freue mich nicht nur, dass in Laras Team Vertreter aller ethnischen Spezies vertreten sind, Schwarze, Blauäugige, Japaner und natürlich in diesem Spiel ein bisschen im Vordergrund der Typus der "Latina"... smile... Lara Croft, brünett, braunäugig, sondern dass sie auch hervorragend miteinander harmonieren. Sie bilden eine verschworene Gemeinschaft, ein Team, wachsen an ihren Aufgaben und stellen durchaus allesamt eine gewisse Elite dar, was mich nicht zu Unrecht sehr stolz macht!!

Anaya Imanu arbeitet als Bauingenieurin in den Armengebieten Südamerikas. Sie ist seit ihrem Studium sehr eng mit Lara Croft befreundet und ist erfreut über das erneute Zusammentreffen mit Lara Henshingley. La Paz, die Hauptstadt Boliviens wird kurz erwähnt, bevor sich Gefahr ankündigt und Lara ihre Freundin wegschickt, damit sie sich einer moderaten Anzahl Soldaten entgegenstellt! Den einfahrenden LKW verlassen einige "Soldiers" - sollte Lara schnell genug auf den Tank des Fahrzeugs schießen, wird sie die meisten von ihnen noch vor dem Aussteigen eliminiert haben. Ansonsten erledigt sie dies eben jetzt mit den Standard-Pistolen RPG Kaliber 5. Integrierte Gegengewichte der Waffe verringern den Rückstoß. Die Magazinkapazität dieser Modelle wurde eigens für Lara Croft vergrößert.

Sind alle Soldaten vom Vorplatz erledigt (vergiss nicht, die Schätze an den Seiten einzusammeln, so Dir an der Statistik und den Boni etwas liegt - vergleiche dazu die Schatzdetails am Ende des walkthrough), erscheint auf dem Dach am Eingang ein Fighter, der auf Distanz gezielt schießt. Ihn kannst Du aber genauso fertig machen, oder zu ihm auf Nahkampfdistanz gehen und die verschiedenen Nahangriffe, Grätschen, Bullett-Time, Kicks usw. ausprobieren (der Vorzug der Bullet-Time ist die Zeitverzögerung beim Schießen). Du gelangst an seine Position, indem Du den Fahnenmast als Kletterstange benutzt, und Dich von ihm zum zweiten Balkon oben schwingst (hast Du die Seilbahn vom Fundort eines Schatzes auf dem vom Eingang linken Balkon benutzt? - toll, nicht?!), von hier mit dem magic-grapple auf den Balkon des Snipers und diesen hier also spätestens eliminiert.

Durch die Tür hinter ihm und noch die Granaten von den Tischen mitgenommen (die Schränke, Türen und so weiter hier kannst Du übrigens gern kicken und zerhauen - Du findest wahrscheinlich Goodies hinter ihnen), verlässt Du nun also noch diesen Raum, um auf dem Dach einer Bracke einer weiteren moderaten Anzahl von Gegnern gegenüberzutreten. Sie

sind für Lara Crofts automatisches Visier eigentlich eine Spielerei, pass aber auf vor Granaten, die Deine Gegner ebenfalls benutzen. Die Technik, die Gegner zu beschießen, damit sie nicht vor Laras eigenen Granaten in Deckung flüchten können, ist vielleicht auch ganz gut. Auf JEDEN Fall aber solltest Du eine Granate bei dem aus der rechten Querstraßenseite einfahrenden stationären Maschinengewehr einsetzen, weil dies tatsächlich augenblicklich tödliche Schäden anrichtet. Nun nach links in der Fahrtrichtung des stationären MG weg hinter die letzten Soldaten hier, damit sich Lara Croft endlich mal wieder auf ein schönes Vehikel setzen kann und fahren, dass es ein Spaß ist!...

Zum Thema Motorrad-Fahrt soviel: Dass man ein Motorrad mit der rechten Lenkerseite beschleunigt, ist normal und bekannt. Entsprechend benutzt Lara Croft im Spiel also die accelerate-Taste Pfeil-aufwärts. In kritischen Situation empfiehlt sich auch das Abbremsen. Uns werden verschiedene Kradfahrer auf ihren Maschinen angreifen, die Lara mit der gewohnten Maustaste effizient eliminieren kann. Eine gute Taktik ist vielleicht, jeweils mit dem hinteren der Angreifer zu beginnen, und nicht vor die Angreifer zu fahren, um keine Zielscheibe abzugeben. Aber auch davonsprinten ist durchaus eine gute Taktik. Auf dem Weg findet Lara Croft Gesundheits-Upgrades sowie Huckel, die ihr beim Überspringen gewisser Geländeabschnitte hilfreich sind. Auch die explosiven Fässer sind eine gute taktische Waffe, eingesetzt gegen Gegner.

Zwei Kontrollpunkte fixieren die Motorrad-Tour Lara Crofts. Der erste bei der zerstörten Brücke, die Lara Croft über die zunächst linke und dann rechte Rampe überquert, nach dem zweiten Kontrollpunkt nach der moderaten Verfolger-Schlacht nach der Brücke folgen drei Lastwagen. Den ersten überholt man, damit die Lasten von ihm nicht schaden, hinter dem zweiten geht man vor dem dritten LKW in Deckung, damit dieser dritte LKW zunächst seine Lasten abschmeißt, die uns in der Deckung nicht schaden können. Dann können wir die Soldiers auf dem dritten LKW eliminieren und auf diesen LKW, wenn die Rampe danach herunterklappt, auffahren, damit Lara Croft sich in einer schönen Zwischensequenz (cutscene) über das Fahrerhaus rückwärts-schießend zu Anaya schwingt, die sie nun also doch noch eingeholt hat...

Nun begeben wir uns also schlussendlich zu der Ausgrabungsstätte, wo wir in einer Sequenz unsere Freunde eingeblenet bekommen, die hier Hilfe suchen vor einem "unbekannten Wesen", das die gesamte Ausgrabungstätigkeit "terrorisiert... smile" - Lara Croft muss also nicht nur schneller sein als das "unbekannte Wesen", das uns zum Teil folgt, zum Teil aber einfach schneller ist als wir, sondern auch noch nach Möglichkeit alle ihre Freunde retten...

Folgen Sie nun also dem gangbaren Weg. Bei einer der "Freund/innen" angekommen sehen wir vor uns hinter einer Bodenfalle (Achtung!) eine Steinfigur in der Wand, die wir erklimmen müssen. Dazu schiebt Lara die Kiste auf die Bodenfalle, an der sie sich aber nicht verletzt. Von der Kiste springt Lara Croft nun also zu der Speerstange aus der Wand und von dieser wiederum zur der Plattform davor, von dieser Plattform wieder mit Anlauf an die Steingesichtfigur in der Wand, an deren Kante sich Lara Croft prima (Sprung nach oben) nach links hangeln kann, um mit einem Sprung an den nächsten Kontrollpunkt zu gelangen.

Beim nächsten Raum empfiehlt sich vielleicht, eine Fackel zu werfen, um den Raum mit der darin enthaltenen Falle besser inspizieren zu können. Nun, über rechts kann man die Falle hier ebenfalls problemlos passieren. Ein Freund dahinter wird uns um unsere Hilfe bitten, die Lara Croft nun einmal nur ungern abschlägt... smile! Der runde Felsbrocken in der Ecke muss von der Falle herunter, wodurch diese aber wieder aktiv wird - also entsprechend vorsichtig an der Seite vorbei. Von der Plattform in der Ecke zum Seil und von dort wieder - aus genügender Höhe - auf die obere Plattform. Durch die Tür zum Kontrollpunkt!

Nun rutschen wir also rechts hinunter, um unten den Weg vor uns geradeaus zu nehmen. Hier sehen wir nun in einer Zwischensequenz (Cutscene) das unbekannte Wesen, das uns verfolgt und auch unsere Freunde in Schwierigkeiten zu bringen versucht, die uns deshalb sehr um Hilfe bitten werden.

Vorwärts vor dem unbekannten Wesen flüchtend, das uns aber wohl überholen wird. In dem größeren Raum finden wir erneut eine Falle, auf die wir eine Steinkugel schieben müssen, die wir über die Plattformen an der linken Seite des Raums finden. Danach können wir von der Plattform hinten auf die in der Mitte springen, um zu der Fahnenstange davor zu springen, von welcher wir an das Seil springen können, und von hier aus (etwas höher steigen, bitte) auf die Plattform mit dem check-point. (Unsere Freunde - Amanda - haben uns ja durch die Stäbe des Gitters um Hilfe gebeten, wobei Lara Croft das "unbekannte Wesen" noch einmal widersah).

Dem folgenden Gang folgend setzen wir den Weg über eine Metallstange über die mit Speerpfählen gespickte Bodengrube fort, um endlich wieder in die Gegenwart zurückzukehren - die eigentliche Ausgrabungsstätte.

Hier beginnt nun eine leicht "tricky-ge" Angelegenheit mit einem Tauchgang, für den Lara Croft ihre virtuellen Lungen dieses eine Mal vollständig einsetzen muss. Ich habe in den vorangegangenen walthroughs mehrfach darüber berichtet, dass das Lungen-Volumen Lady Lara Henshingley Crofts regelmäßig auf 60 Sekunden, i.e. eine Minute, begrenzt wird, um Aufgaben unter der Wasseroberfläche zu erledigen, und dass ich persönlich so etwas auch gern trainiere, bei meinem normalen Tauch-Üben die Luft circa 2:00 Minuten anhalte, in der Regel, bei optimalen Leistungen etwa 2:30 Minuten. Dass man solche Tauchübungen also in speziellen Umgebungen praktiziert, dürfte sich somit ja wohl von selbst verstehen. Dass man ab einer Tauchtiefe von einer Atmosphäre ein Tauchgerät verwenden muss, zwingend, scheint mir ein genauso erwähnenswerter quasi-Standard zu sein. Darum wohl hat man Lara unter Wasser und auch über Wasser mit einigen neueren Techniken ausgestattet. Sie schwimmt jetzt nicht nur ausgezeichnet Brust (Brustschwimmen, als Grundschwimmart, kein Rückenschwimmen, mit Ansatz zum Delphin-Kraulen, das ja die schnellste Schwimmart bekanntlich nicht erst seit Mark Spitz ist) sondern kann unter Wasser dank vermehrtem Einsatz der Benutzen-Taste "E" auch sehr schnell tauch-schwimmen.

Diese Techniken hat sie jetzt aber auch sehr, sehr nötig. Zunächst abwärts tauchen und durch den Tunnel vorwärts. Auftauchen Luft nachtanken. Danach durch die gebogenen Gitter-Stahlstangen beim erneuten Tauchgang vorwärts und wieder zum Luftholen nach oben getaucht. Danach weiter vorwärts die Richtung beibehaltend durch einen kleinen Tunnel in ein größeres Bassin, wo Lara Croft noch einmal optimal Luft auftanken kann in die virtuellen Spiel-Grenzen-Lungen. Nun folgt ein Tauchgang, der das optimale Einsetzen der Schnell-Tauch-Schwimm-Taste (orientierst Du Dich ebenfalls an den 50-Meter-Bahnen, die ein athletischer Schwimmer, ein Kampftaucher, ein Rettungsschwimmer, ein Adventurer eben, auf einmal unter Wasser durchtaucht? (ich jedenfalls im Moment ebenso!)) zwingend voraussetzt.

Wir müssen mit zum Beschleunigen ständig wiederholt drückender "E"-Taste die vier blau illuminierenden Schalter in der Wand in der richtigen Zeitphase nacheinander mit "E" (das wir also erst gar loslassen brauchen, beim konsekutiven Beschleunigungs-Drücken) betätigen, damit diese eingeschaltet werden. Zum Ende hin wird Lara Croft dabei der Sauerstoffvorrat sehr knapp, aber technisch ist diese Aufgabe jedenfalls machbar. Sind auf diese Art und Weise alle vier Schalter konsekutive eingeschaltet worden, wird die Halle entflutet... Lara erlebt eine wunderschöne Zwischensequenz und kann jetzt die Anlage weiter durchstreifen.

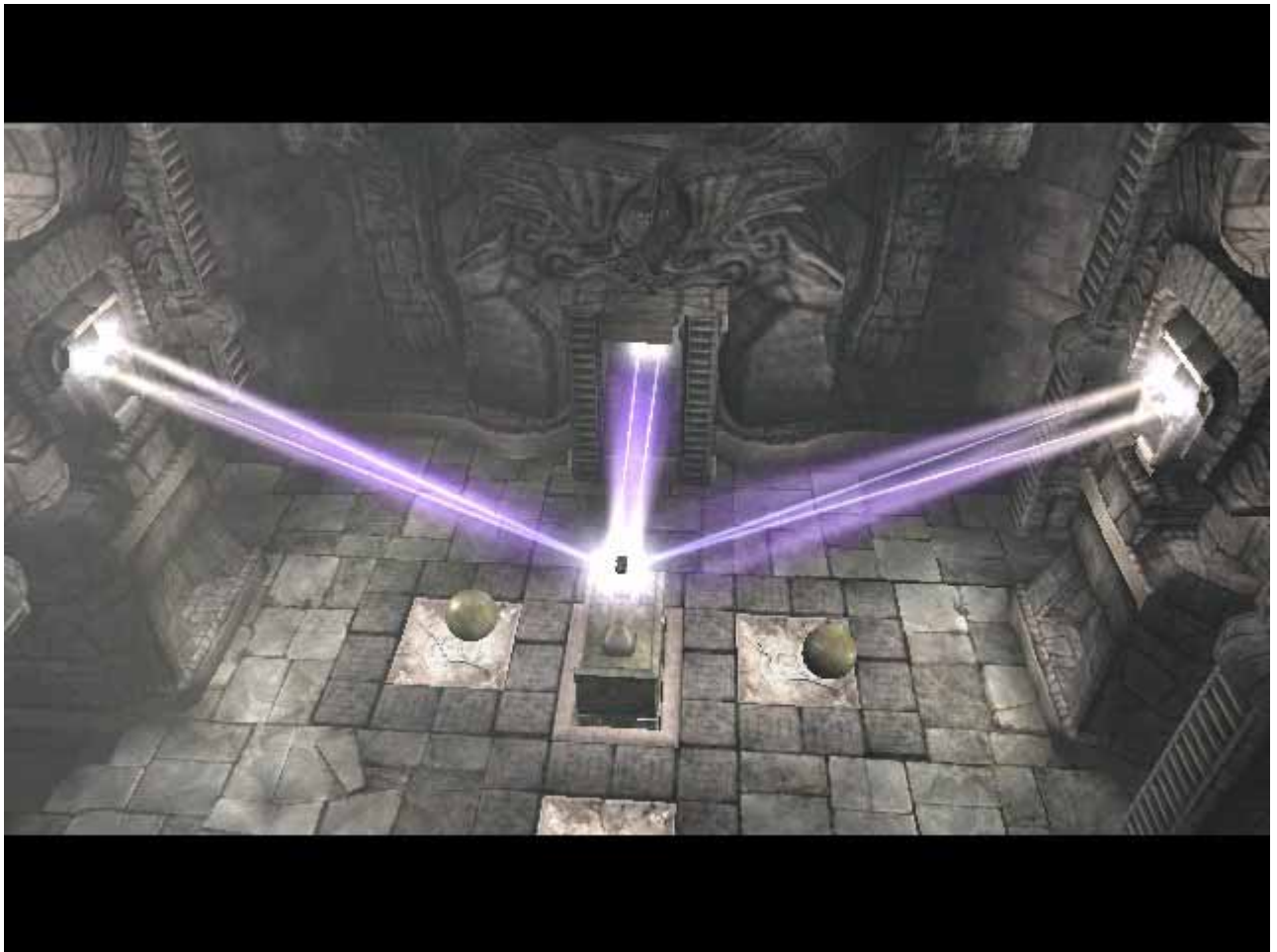


Folgen wir nun also dem offenen Durchgang und setzen die Reise, den Seitenkanten folgend (hochspringen, und weiter höher) jeweils von der oberen Position auf einer Seitenbrüstung mit abschließendem Benutzen des magic-grapple fort, um letztendlich hinter einem Bodenloch zu landen (noch ein check-point), vor dem sich Abspeichern vielleicht noch einmal empfiehlt. Lara muss nun eine interaktive Zwischensequenz steuern, um den Abgrund aus zusammenstürzenden Bodenplatten zu überqueren. Sie läuft zunächst (arrow-up) auf die Säule zur Seite, von dieser springt sie im richtigen Moment (wieder arrow-up, also Vorwärts) auf die Bodenplatte davor und von dieser an die Kante zum Ende, die sie sich nun nur noch rechtzeitig hinaufziehen muss, wozu sie sofort bei Anhängeln und Aufleuchten des Pfeilsymbols arrow-right drückt. Geschafft?! Ich BIN an dieser Stelle so geschafft gewesen, dass... smile!, habe aber nette Hilfe von Freunden bekommen (Danke Helene End!!) und bin jetzt endlich über den toten Punkt.



Lara zieht sich die Kante hoch und genießt durch das Fernsichtgerät die Aussicht auf einen fantastischen Mechanismus. Drei Kugeln müssen in drei senkbare Schalen im Boden platziert werden. Die erste befindet sich gleich zu Laras Linken auf der Säule und ist mit dem magic-grapple von der Säule zu holen. Die zweite ist schon fast am Platz und muss nur noch (beide, alle je mit "E" ziehen) in die richtige Schale gebracht werden. Dann sollten wir das Bild oben in einem cut sehen können (zwei beams bereits ausgelöst).

Nun zu der sichtbaren Kugel auf der rechten Seite des Mechanismus. Für die dritte Kugel nehmen wir die jetzt ausgefahrenen Leitern seitwärts des rechten Teils des Mechanismus hoch, springen, fast oben, seitwärts in die Mitte des Mundfelsens und hier zweimal hoch auf jenes Symbol und von dort nach links an die Leiter, die ganz nach oben zur Kugel führt, die wir jetzt nur noch "schubsen" müssen (sich nicht selbst dabei runterschubsen...). Den gekommenen Weg zurück oder nach links auf die mittlere, vordere Mechanismusabteilung gesprungen und die Schräge hinuntergerutscht und die Leiter hinuntergestiegen (geht schneller). Nun müssen wir nur die heruntergefallene Kugel in die letzte Bodensenke bugsieren, um im Cut von dem Schwert zu erfahren, das mit König Artus schon einmal hinweisend in Verbindung gebracht wird.



Nun, steigen wir doch einmal an den Seitenleitern zu Seiten des durch den ausgelösten Beam bestrahlten und ausgelösten Artefakt-Mechanismus, Da haben wir also unser Artefakt. Was uns Rutland in Bolivien gezeigt hatte, war nur eine Zeremonien-Kopie. Die Spitze hier ist abgebrochen. Aber um den Haupt-Teil scheint uns Shogo Takamoto betrügen zu wollen, mit dem Lara ein Treffen arrangieren lassen will. Anaya berichtet von Gegnern, die uns gleich entgegengeblendet kommen.



Nun der Weg zurück über den Abgrund, den wir vorher in der interaktiven Zwischensequenz gekommen sind. Es geht jetzt den gesamten Weg rückwärts bis hoch in die Ausgrabungsstätte.

Zunächst einmal hier vom Artefaktsausgang rechts an die Sockelkante gesprungen und ganz nach oben. Von hier zur Leiter auf den Kugelsockel, auf dem vorher keine Kugel war, dessen rechter Leiter gesprungen, diese nach oben gestiegen, auf die andere Seite des Sockels und an die Säule gegenüber gesprungen und hochgezogen. An die Kante darüber gesprungen und links um die Ecke gehangelt, dann zweimal an brüchigen Stellen nach links weiter gesprungen. Auf die Säule in der Mitte konsekutive hinabgelassen ("F" mehrmals). Von hier an das Seil gesprungen, auf die Säule schräg gegenüber, von ihr mit Anlauf auf die davor und dann die Schräge hinuntergerutscht, dabei die Soldiers killend. Ihre Goodies noch eingesammelt und dann den Rückweg die beiden magic-grapple-Fixpunkte entlang bis zum Eingang in die Höhle, wo jetzt drei Soldiers patrouillieren. Entweder Granate aus der Deckung vorher rein oder gleich von Hand selbst "gemetzelt". Danach im vorderen Teil der Höhle das Seil nunmehr hinauf, in die vordem unter Wassere gestandene Öffnung geschwungen, einen Soldier getötet und am Ende das Seil / die Leiter hoch bis an den Fuß der Ausgrabungsstätte, wo wir eine moderate Anzahl von Soldiers im Nahkampf fertig machen, um zuletzt einen Soldier eingeblendet zu bekommen, der auf das Auto schießt, unter dem sich Anaya versteckt. Lara Croft erledigt ihn jetzt.

Und Anaya und Lara diskutieren über den Erfolg Amandas bei der Ausgrabung und Lara Croft begibt sich zum Treffen mit Shogo Takamoto der Yakuza, den sie über seinen Vertrauten Toru Nishimura, der seinerseits ihr Freund ist, erreichen soll in Japan.

Level III – „Tokio - Treffen mit Takamoto“



Die Grafik hat meinem AMD-2000+ doch einige Probleme bereitet, ist aber dafür berausend schön, wenn Lara das Hotel in Japan betritt. Steige hinunter in die Lobby des Hotels und rede mit dem Barmann, betrachte aber auch einmal alle die netten Paare tanzender japanischer Zivilisten. Ist dieses grafische Abenteuer nicht einwandfrei gemacht? Nun in den Seitenkorridor zu Nishimuras Büro, der Dich freundlich begrüßt und auf Takamoto vorbereitet.

Zurück in die Lobby, wirst Du Takamoto begegnen. Shogo Takamoto will nichts von seinem Diebstahl an der erwähnten Universität wissen und überlässt Lara seinen Yakuza. Nun, die kleine bis mittlere (je nach Schwierigkeitsgrad) Gruppe Yakuza sind keine ernsthafte Bedrohung für die Lady, die nach ihrem Abendkostüm nun etwas abenteuerlicher aussieht und wieder Waffen trägt. Nach dem Erfolg mit den Yakuza meldet sich auch Zip und Nishimura gibt uns den Keycard für den Lift aufs Dach, von dem wir zum Apartment Takamotos gegenüber kommen sollen, wenn dies auch wieder ein Abenteuer-Trip werden dürfte.

Geh also zum
Lifteingang
unten, benutz
den Lift mit "E"
und fahr nach
oben.

Hier kannst Du
die wundervolle
Dachaussicht
über Tokios
Nachtleben
genießen. Die
Details sind nun
einmal wirklich
liebevoll
gemacht - da
wäre ich der
letzte, der Toby
Guard, EIDOS
und Crystal
Dynamics nicht
auf die Schultern
klopfen wollte vor Begeisterung.



Schießt Du die
durch ein
Achtungszeichen
markierte Tonne
seitlich des
Ausgangs auf
das eigentliche
Dach an,
explodiert diese
und gibt den
Weg über ein
Steigrohr und
dann seitlich aufs
Dach
gesprungen über
die Halle mit
dem Motorrad
hier oben frei.
Ganz oben auf
dem Dach (wo
ich Lara im Bild
oben beim
Strecken



abgebildet habe), kannst Du ja noch einen Schatz aufnehmen (ich beschreibe die Liste der Schätze aber diesmal extra am Ende in einer Liste - siehe unten). Von dieser Position aus kannst Du an der Dir sicherlich schon aufgefallenen silbern-schimmernden Schiebdachkonstruktion Deinen Magnethaken einsetzen, der das Dach zurückzieht, damit Du durch es nun nach unten steigen kannst, dem Weg folgend bis ganz hinunter zum Motor-Bike, das Du nun mit "E" (Benutzen) besteigst und vorsichtig (!) in Gang setzt.

Nun fahr das edle Teil mal vorsichtig (nicht anecken) auf dem Dach auf die zerbrochene Brücke zu - eine interaktive Zwischensequenz übernimmt, in der Du nur drei Richtungstasten zu drücken hast, die Dir eingeblendet werden, damit Lara exklusive des Motor-Bikes, aber unbeschadet, auf dem rechts gegenüberliegenden Dach ankommt.



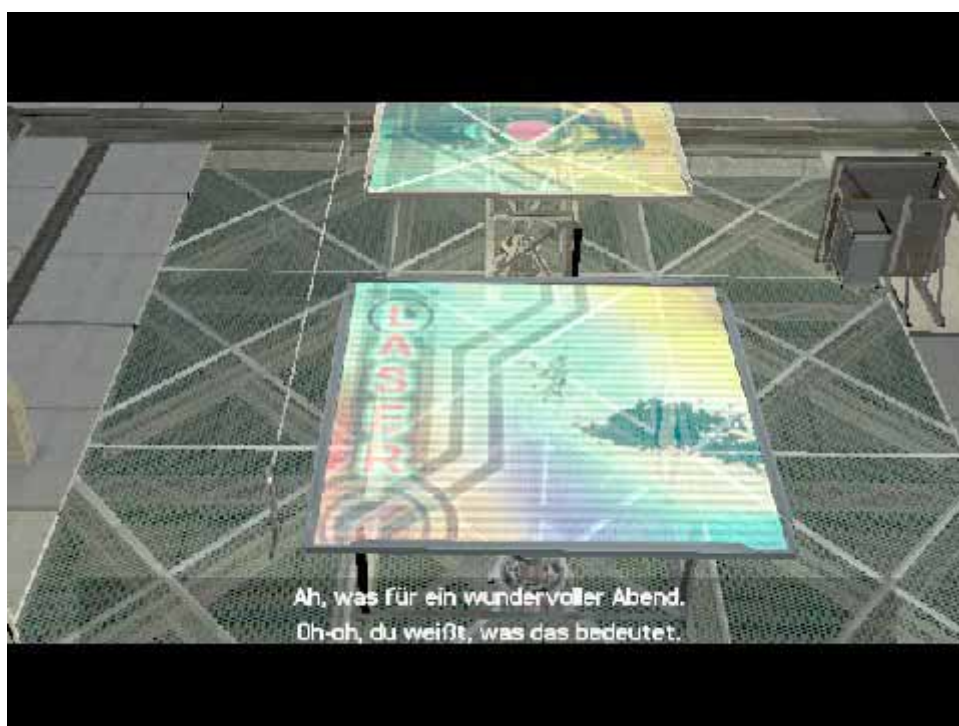
Hier folgen wir jetzt dem oberen Laufstegpfad der Baugerüste um das Gebäude rechts von Takamotos Apartments Haus (Unten kannst Du Dir ja noch einen Schatz holen - aber zur Liste der Schätze bekanntlich am Ende dieses Dokuments). Das Seil in der Mitte durch gezieltes (Taste "Y") Visieren von seiner Kistengewichtslast befreit und als



Schwungseil genutzt, am Ende ggf. noch elegant das Fass in Drehung versetzt zum den-Weg-Freigeben-durch-Runterfallen, damit Lara nun an das "Seilbahn"-Seil zu Takamotos Haus schwingen kann und zu ihm hinüber. Hier folgen nun ein paar Übungen mit dem magic-grapple, mit dessen Hilfe ("Q" zum Einhaken, "E" zum Heranziehen) man sich ein paar Plattformen zu sich heranzieht in Sprungweite, um sie nacheinander um das ganze Gebäude herum als Weg zu benutzen, letztlich vom letzten magic-grapple-Punkt rechts herum auf das Dach des Eingangs zu Takamotos Apartment zu schwingen (Bild).

Die Soldaten hier, und die zwei Hunde, sind ein relativ leichtes Ziel. Die Rabattenbeleuchtungen - durch Achtungszeichen markiert - stellen nochmals explosive Objekte dar, die ggf. als Waffe eingesetzt werden können. Danach rechts um die Ecke die Tür passieren ins Treppenhaus. Wieder rechts die nächste Tür passieren für einen moderaten Fight mit einer Gruppe Yakuza, die sie aber erst angreifen, wenn sie Sie entdecken, weshalb Sie also noch Deckung hinter der Trennwand gegenüber suchen können. Diese kleine Gruppe hinterlässt auch Goodies, wie Muni und Medpack, danach ist der schön gerenderte Raum aber erst einmal zum Inspizieren frei (zwei Schätze). Sodann betrachten wir einmal die größere Monitorwand gegenüber. In der Mitte ein für den magic-grapple metallenschimmerndes rundes Feld. Dorthin platzieren wir den grapple, um die Monitorwand leicht zu kippen, womit die beiden Deckenhalte freigelegt sind, die Lara Croft jetzt zerschießt, um über die damit ganz heruntergekommene Monitorwand in den Korridor dahinter zu springen, wo sie noch einmal zwei fiese Yakuza fightet. Danach kann sie dieses Büroapartment durch den grün gekennzeichneten Ausgang verlassen, um (cut) wieder an der Außenseite Takamotos Gebäude unter einer kleinen Reihe Reklametafeln zu landen (siehe Bild).

Zunächst nimmst Du rechts die Kletterstange aufwärts, springst nach rechts an den Drahtkäfig und hangelst Dich um ihn rechts herum, um auf ihn hinauf zu springen. Von hier aus kannst Du mit dem magic-grapple, wie eben innerhalb des Büro-Apartments die Reklametafel



analog zu Dir kippen, um auf die Stellage dahinter zu springen. Und von hier geht es auf analogem Weg konsequente die drei Reklametafeln aufwärts, wobei Du bei der letzten von der Stange davor der grapple einsetzen kannst, um dann rückwärts zu springen, auf jeden Fall über die dritte Reklametafel noch rechtzeitig ablaufend, um auf einer kleinen Plattform bei einem letzten checkpoint vor einer kleinen akrobatischen Einlage zu landen.

Du springst an die Stange vor Dir und steigst sie schnell genug hoch (bestenfalls mit "E" beschleunigend), um, bevor die Stange wegbricht, rechtzeitig zur ersten der vier waagrecht aus der Wand stehenden Stangen zu springen, die Du mit je EINER Rolle zum Schwungholen nacheinander entlang springst, um nach der vierten (sie brechen bei zu langem Aufenthalt "natürlich" weg... smile!) hinter der Tür in das Apartment bei einem checkpoint ggf. noch einmal zu speichern.



Nun kannst Du Dir den Eingangsbereich des Apartments "zur Brust nehmen". Einige Yakuza schwirren hier überall durch die Gegend, rechts von Dir der erste bemerkt Dich noch nicht einmal. Du kannst ihm folgen, um nach oben zu gelangen, hier ein bisschen

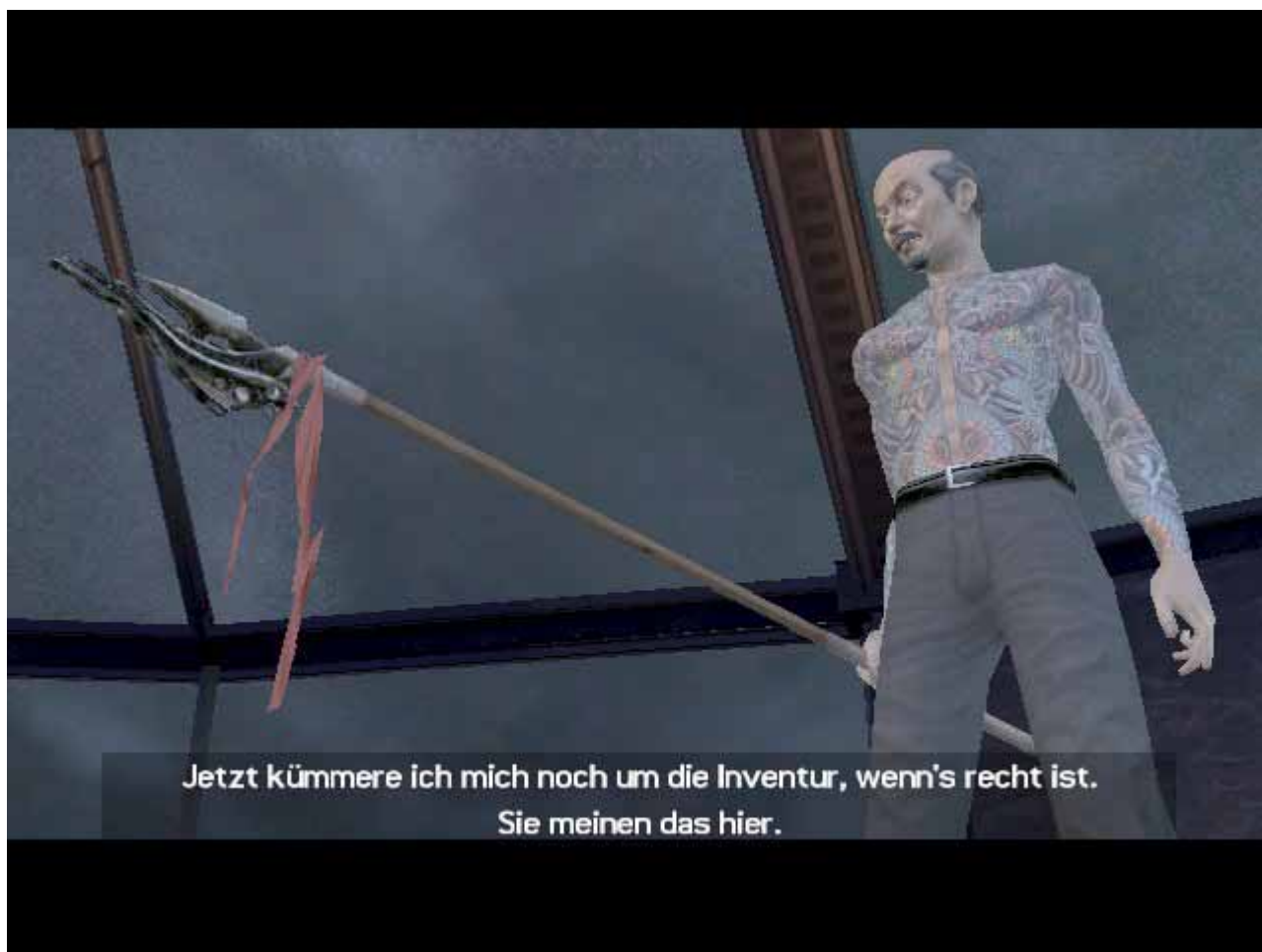


aufzuräumen und von der oberen Etage die Gruppe unten an den Kunstobjekten (vielleicht mal effizient den Kronleuchter abschießen? ...smile!) zu killen, oder Du beginnst gleich geradeaus dort, weil Du aus diesem Raum nach links weiter musst in einen kleinen Korridor mit Kontrollraum dahinter. Zip weist uns ja noch auf das Geschütz am Ende des Korridors hin. Man kann im Vorfeld von ihm die Laserstrahlen sichtbar machen, indem man beim Kontrollraum am Feuerlöscher die Sprinkleranlage einschaltet. Nun kannst Du entweder selbst bei entsprechender Laserfallenstellung durch die Laser springen - einfacher ist es aber, die große Ornament- Kugel vor dem Korridor vor Dir als Deckung herzuschieben, und am Ende das

Geschütz so lange schießen zu lassen in der Deckung, bis es aufhört, wonach Du schnell die Kugel wieder loslässt und im Seitenkorridor verschwindest.

Hier bist Du in dem, was der Japaner als Trennwände eines Korridors gewöhnt ist, nämlich hölzerne Schiebewände mit papiernen Zierfüllungen mit Gemälden darauf. Geishas sollen sich in so etwas ja besonders wohl fühlen. Aber Geishas gibt es ja nur in feudalen oder bürgerlichen Ordnungen. Ich denke, meine geistige Orientierung ist da eher konservativ-kommunistisch entsprechend meiner jugendlichen Bildung und Erziehung. Was auf keinen Fall heißen soll, dass ich auch nur im Geringsten die betreffenden Damen, die im Sprachraum Takamotos, wo sich Lara Croft jetzt befindet, heimisch sind, und auch in meiner Heimatstadt kulturvolle Heimstätten pflegen... smile, ignoriert haben wollte. Aber Geld ist für einen Kommunisten wohl nur eine sehr mittelbare Zahlung... smile!

Betreten wir also den Wohnraum des Takamoto. Zunächst empfangen uns hier einmal drei Yakuza, die aber für Lara Croft kein nennenswertes Problem darstellen. Bei der Inspektion des Inventars fällt uns ein Sekretär an der Stirnfront auf. Von ihm aus könnten wir eigentlich auf die obere Etage gelangen. Aber eine Glaswand hält uns noch auf. Den Blick zurückgewendet, kann Lara Croft hier den magic-grapple einsetzen, um das Deckenobjekt in die Glaswand zu ziehen, was den Weg nach oben nun endlich freigibt. Von hier unten aus können wir aber noch die beiden Yakuza dort oben prophylaktisch fertig machen. Nun hinauf, rechts um die Ecke noch die Waffen-Goodies-Kammer geplündert und dann kann Lady Lara Henshingley Croft den Lift zu ihrem Level-Boss-Fight mit Takamoto nehmen.



Der Lift fährt (und er fährt ziemlich lange... smile, aber wenn Du den Boss-Fight nicht effizient genug führst, wird er von diesem Kontrollpunkt aus noch des Öfteren mit Dir hier hoch fahren... smile again!). Lara Croft betritt also das Versteck Takamotos. Ein über und über asiatisch-tätowierter Kämpfer erscheint uns mit freiem Oberkörper, um seinen "Schmuck" zu

präsentieren, und das Schwert, dessen Legende mit einem aus König Artus Tafelrundenrittern in Verbindung bringt. Nun, nachdem die Kämpfer Takamotos sämtliche beseitigt wurden, möchte Lara Croft noch schnell hier Inventur machen.

Der Boss-Fight lässt sich am besten führen, wenn Du zu Takamoto über eine der Stangen hinter den Kunstobjekten im Raum unten nach oben steigst und Dich so nahe wie möglich auf Schussposition bringst, allerdings gleichzeitig Takamotos gefährlichen Energiefeldattacken ausweichend. Hast Du seinen Gesundheitsbalken (orange rechts) aufgezehrt und Deinen (links) aufrechterhalten, folgt die diesen Level beschließende Zwischensequenz (cutscene).

Du begegnest noch einmal mit Toru Nishimura, der Dich nach Deinem erfolgreichen Boss-Fight in einem Helikopter abholt. Lady Lara Croft ist natürlich im Wesentlichen nur gespannt, Rutland auf Verfolgung zu gehen in Ghana... smile!

Level IV – „Ghana - Jagd auf James Rutland“

Nun sind wir also James Rutland auf der Spur. Lara Croft steigt von einem Motorrad, das einfach schlichtweg der Traum eines Adventurers sein dürfte - wer solch ein Gefährt mit zwei Händen halten und steuern kann, hat sich doch wohl seine Fahrerlaubnis zurecht verdient..., nicht?!



Hier im Dschungel eines der Kontinente, wo die Jahreszeiten einen ganz anderen Rhythmus haben, als auf der zentraleuropäischen Platte, und von wo aus die Menschheit einmal in Urzeiten aus dem Stamm der Affen zum Urmenschen übergetreten sein soll, was eine archäologisch und biologisch "nachgewiesene Legende" zu sein scheint... smile, erwartet uns ein Schauspiel, wie es im Vorfeld von "Legend" glücklicherweise nicht zu häufig zu sehen war. Um die Ecke des Dschungels eröffnet sich uns ein Panorama auf einen Wasserfall eines wilden Stromes in Ghana. Selbst fähige Rechner pflegen bei einer solchen Grafik leicht in die Knie zu gehen. Genießen Sie aber einmal diese Aussicht, die eigentlich nur noch von ein paar "unverschämtem Termiten" oben rechts gestört wird. Nun ja, derer werden WIR uns wohl annehmen... smile. Aber ich kann auch nicht umhin, die beschaulichen Momente des Lebens, wie auf einem solchen Aussichtsplateau zu stehen, ganz tief in mich aufzunehmen. Das Leben hat nämlich wirklich auch schöne Seiten, auf die der Mensch manches Mal ganz einfach auch hingewiesen werden möchte...



Oh, da ist ja unser Tempel.

Mit der LEER-Taste und Pfeil-hoch sowie F-Taste im rechten Moment vollführt Lara Croft ihren Swandive, einen Kopfsprung, den sie dies eine Mal ohne das sonst typische hysterische Gekreis ausführt. Rechts können wir die Umgebung näher inspizieren für die obligaten Goodies, in der Mitte hingegen steigen wir auf die kleine Insel zu unterst des Wasserfalls, die sich sogleich als Eingang in einen Tempel präsentieren wird, sobald wir das Tor dazu geöffnet haben. Dazu erklimmen wir rechts die Hänge und springen zum Seil in der Mitte, können uns so auf die zentralste Position gleiten lassen, von wo wir den magic-grapple

einsetzen, vor dem Ziehen weit genug nach rückwärts gehend, um mit "E" das Tor des Tempels zu öffnen.

Nun, wir reden noch ein klein wenig mit Rutland, der uns aber im Tempel selbst zu empfangen wollen scheint. Betreten wir also diese so aufwendig programmierte Anlage eines Tempels hinter einem der schönsten Artefakte "Legend's" - nämlich des westafrikanischen Wasserfalls,



der zum Glück nicht so häufig und lawinenartig im Vorfeld zu sehen war, wie gewisse Details aus "Angel of Darkness", da sich bei mir lawinenartige Promo-Kampagnen stets mit großen Unglücken zu assoziieren pflegen.

Lara sieht auf dem Weg ins Innere auf ein Ornament, ein Steinbild, in der Wand, das verdächtig erscheint. Folgen wir aber zunächst dem Weg zu einem Wasserkanal, um zu dessen erstem Seil zu gelangen, zum Überqueren, Lara Croft sich ein Floß mit dem magnetic-grapple

heranzieht, zum ersten, und von diesem zum zweiten Seil schwingt, danach den Weg fortsetzend, um im von einem einsamen Sniper (im Standard-Schwierigkeits-Niveau) flankierten "Ein-gang" zu einer seltsamen Falle, deren erster Speer nicht mehr als Falle funktioniert, zu gelangen. Keine Angst - die anderen Speere töten Lara auch nicht, sie muss eben nur die Bodenplatte vor der moderaten Speersammlung betreten und dann rechtzeitig durch die sich damit geöffnete habende Gittertür an deren Ende passiert sein. Damit betritt sie ein Areal, das von einer - wiederum moderaten... smile - Anzahl Gegner besetzt ist.

Hier darf die "Dame mit dem A... in der Hose" nun also auch einmal wieder, wie auf der Messe, der Kirmes, beim ""Ёлка"-Fest tüchtig schießen. Hast Du alle Gegner eliminiert, dürfte sich Dir in etwa folgende "befriedete Ansicht" bieten... smile.



Wie Sie auf dem Bild oben erkennen können, sind im Raum drei Seile platziert, die Lara nun beim Vorankommen helfen werden. Wir springen zunächst an das linke, vordere, um von diesem, in der rechten Position, mit "An-Schwung" die Säule vor uns so zu berühren, dass sie beim Einstürzen das blockierte Wasserrad wieder freigibt. Danach ein kurzer Schwung zu einem der nunmehr wieder rotierenden Speere des Wasserrads. Ist dieser von uns



"geklammerte" Speer auf die genügend-hohe Position gefahren, schwingt sich Lara Croft an das Seil davor, mit Anlauf, und von diesem wiederum mit Schwung zur Plattform gegenüber, die vordem nicht erreichbar war. Von hier ziehen wir uns mit dem magic-grapple die schwebende Plattform auf Position, betreten sie und ziehen sie mit uns mit dem magic-grapple auf die neue Position direkt vor dem letzten Seil, zu dem wir uns nun hinüberschwingen können, um mit seiner Hilfe (wieder korrekt positionieren) die Ausgangs-Ebene zu betreten (-springen... smile), wo man uns darüber

aufklärt, dass wir nun ja erst noch die tödlichen Fallen zu aktivieren haben, damit wir diese passieren können... big grins!

Wir müssen also auf jeden Fall zurück zum letzten Seil, ob nun von der schwingenden Plattform oder von der Kante der "Fallen-Aufklärung" - von diesem dritten und letzten Seil aus nur kommen wir an das tote Rad mit den waagerecht herausstehenden Holmen. Vom ersten zum zweiten schwingend und von diesem wiederum zur Leiter gegenüber, steigen wir diese hinauf, um zu einem Kontrollpunkt zu gelangen, von dem aus wir wieder eine Leiter hinauf steigen, nach links springen, links weiter hangelnd, eine Hangelebene höher, und nun links um die Ecke, an die Leiter über uns springend. Hier werden wir aufgeklärt über den Mechanismus des Wasserfalls oder Wasserrads, wofür immer man sich entscheiden möchte...

Steigen wir die Leiter also bis zu ihrer höchsten Stelle für den nächsten check-point. Vor uns eröffnet sich das, was Lara Croft und Zip eben etwas spöttisch als den Mechanismus des Wasserfalls oder Wasserrads bezeichnet haben, also die Technik hinter dem Wasserfall-Tempel in Ghana.

Seltsam, nicht? - Ein Tempel, der sich vollständig hinter einem Wasserfall verbergen kann. Nun ja, solche immensen Vorstellungen - ich hatte ja gesagt, dass mein Rechner auch GANZ LEICHT in die Knie ging ob der Schönheit des Schauspiels von Mutter Natur, aber ich möchte auch nicht unerwähnt lassen, dass ich bei "Angel of Darkness" bis zu der Stelle schon wesentlich mehr "technische Probleme" gehabt hatte und ich explizit ein ganz großes und dickes Lob an die Programmierer hinter den Kulissen von CORE-Nachfolger Crystal-Dynamics und EIDOS aussprechen möchte für die insgesamt hervorragende und ausgezeichnete Performance des Spiels. Selbst das "Innere" dieses bei mir in den vorher herunterladbaren interaktiven Sequenzen (17MB damals im Vorfeld des vorbildlich 'bescheiden' gehaltenen Release) stets Stacklasten hervorgerufen habenden Wasserfall-Tempels Afrikas, der "Mutter der Menschheit", in Ghana, mit Lara Croft und Zip im Kampf gegen James Rutland und eine "Handvoll Termiten", ist so vorbildlich lauffähig mit den Standard-Systemanforderungen für Rechner, die es im Billighandel für unter 500 Euro gibt... smile! ..., dass man einfach einmal ein Lob ausgesprochen haben MUSS, wenn man solch eine virtuelle, programmierte Landschaft als Adventurer betreten darf.

Nun gut, unten, unter uns, lungert ein Panther. Von hier oben ist er ein niedliches Ziel. Danach kann sich Lara Croft ja einmal dort unten hinunterlassen. Ein paar Holzkisten zum Spaß zerschießen. Ein Metall-Floß liegt für den magic grapple zum Ziehen bereit. Wir werden aber wohl zunächst einmal dieses Becken zu wassern haben, um das Floß für uns einzusetzen.



Über links gelangst Du auf die erste Brüstung, von deren Boden aus Du über Dir große Steinblöcke in der Luft schweben sehen kannst. Geh zur linken Kante und steig die Steinböschung hinauf (Sprung, Hochziehen). Von hier springst Du auf den ersten schwebenden Steinblock und im Weiterlaufen, während dieser sich senkt durch Laras Gewicht und damit den zweiten Steinblock anhebt, von hier aus auf den zweiten Steinblock, den Du sich wiederum nicht zu tief absenken lassen darfst, damit Du noch an die gegenüberliegende Leiter im Fels springen kannst. Steig die Leiter hoch! Hier hast Du dann also den oben im Bild fixierten grandiosen Ausblick, wobei Dir ein Kamera-Cut einmal den bevorstehenden Weg des

immensen Rätsels aufzeigt. Endlich einmal ein schönes Innenleben eines friedlichen Rätsels. Von der vorderen Kante (rechts im Blick den Beginn des im cut gezeigten Lösungsweges) steigen wir über die Säule rechts abwärts und ziehen uns von diesem tieferen Plateau den Floß mit dem magic-grapple heran, springen auf, ziehen uns mit dem grapple am Haltepunkt vorn weiter in die Strömung hinein und gelangen so in den linken Innenhallenabschnitt, wo wir das Floß an der Kante anlanden können mit dem grapple, um ans Ufer zu springen. Die Leiter an der abgewandten Seite hinauf, mit arrow-down und Springen rückwärts auf den schwebenden Steinblock gesprungen - die gleiche Übung wie vorhin: der zweite Steinblock fährt durch Laras Gewicht auf dem ersten Block hoch, so dass wir auf ihn springen können und, wenn er noch genügend hoch ist, an die gegenüberliegende Kante (links in der Ecke übrigens ein Schatz), von hier wieder mit dem grapple an einen Haltepunkt an der Decke geklammert und zur Plattform gegenüber geschwungen.

Von hier ein paar gezielte Sprünge, gegenüber an die Kante, rechts um die Ecke, abwärts, rechts um die Ecke, wieder abwärts, seitlich nach rechts, aufwärts und final seitlich nach rechts an den Podest mit dem Boden-Auslöser für den Mechanismus.

Du siehst (rechts) vor Dir in der Mitte der Massivwand eine kleine Platte mit einer Göttinnen-Statue, deren beide Arme von dicken Handschellen gefesselt sind. Steigst Du hier auf die Druckplatte im Boden, lösen sich die linken Fesseln für den Moment, bis sie automatisch wieder zurückgefahren sind. Könntest Du die Bodenplatte verankern, würde die Handschelle nicht wieder zurückfahren. Nun sieh einmal (alles auf dem Bild ersichtlich), von hier hinter die Statuenplattform auf der (sozusagen davon rechten) anderen Seite ein zweites solches Podest, nur diesmal (nach dem ersten Bodenschalter) mit einer Kiste darauf. Du springst jetzt also (da hier ein checkpoint war, konnte man hier gut einen save erstellen) über die wieder zurückgespulte Handfesselschalterplatte zum Plateau in der Mitte bei der Göttin und von hier über eine zweite Platte auf das rechte [von der Göttin] Podest. Hier kannst Du nun einfach für den Anfang die Kiste auf die Bodenplatte schieben, nimmst den gleichen Weg rückwärts wieder bis zur ersten Handfesselschalterplatte am check-point, stellst Dich wieder mit Deinem eigenen Körpergewicht darauf und springst, sobald die Handfesselschalterplatte zurückgespult ist, aber die Handschelle noch, langsamer entfernt davon, sich zu schließen, über die Platte auf das Plateau der Göttin und beeilst Dich, mit dem grapple den Mechanismus der Göttin noch rechtzeitig ausgelöst zu haben, bevor die zweite

Handschelle zu ist. Damit wassert sich der Mechanismus des Tempel-Wasserrades, worüber Zip und Lara sich austauschen... smile!



Problem gelöst - Kandidat lebt!... auch so ein spielbegleitender Hintergedanke, der zwar von mir stammt, aber gut in die mentale Welt Lara Crofts passt. Die Heldin macht die Drecksarbeit und Zip gratuliert ihr distinguiert, dass der Wasserrad-Mechanismus des Ghana-Tempels arbeitet. Also, nichts für ungut - Lara Croft... SCHULTERKLOPPF!

Denn nun dürfen wir endlich den Rückweg zu dem tödlichen Fallen suchen, die wir erst noch aktivieren mussten, damit das Spiel endlich auch in Afrika Spaß macht, denn außer den paar Söldnern Rutlands bestand hier die Aufgabe für mich wirklich einmal in schönem kräftigem Rätseln. Die Fanatiker unter uns werden schon wieder alle Schätze gefunden haben, ich hingegen bräuchte mal jemand, der mich in den Hintern tritt, damit ich über Ostern noch fertig werde... smile! Also auf zu den aktivierten Rätselfallen für die Geschicklichkeitsaufgaben, Teil 2, vor dem finalen für diesen Level Treffen mit Rutland.

Lass Dich einfach von der Kante der "Göttin der Handschellen" ins Wasser hinab. Entweder mit Laras unhysterischem Swandive oder, mit genug Luft in den Lungen, mit einem Olympia-reifen Sprung ...

Genug Goodies gesammelt? Die Floß-Plattform vom Innenhallen-Eingang dürfte zur Not auch schon als Landeplattform angetrieben sein. Folge einfach dem Weg den nun gefluteten Kanal entlang, an seinem Wasserfall die Leiter nach unten benutzend, abwärts und am zweiten Teil-Wasserfall die zweite Leiter hinab, wo wir nun staunenderweise das zweite Wasserrad in Bewegung sehen und die Fallen auf der Plattformgegenüber endlich aktiviert, damit wir sie überhaupt passieren können.

An das rotierende zweite Wasserrade, seine Speere gesprungen und von genügend hoher Position aus an das Seil zur Plattform der aktivierten Fallen gesprungen und von diesem auf die Plattform selbst geschwungen.

Nun denn - Lara Croft: Rätsel, die tödlich sind, sind ja nun auch nicht meine Welt, aber wir müssen eben hier durch, koste es, was es wolle.

Zunächst durch die sich schließenden Speerspitzen können wir einfach im rechten Moment durchlaufen. Bei den folgenden rotierenden Blättern haben wir links am Beginn der Falle einen Steinblock, den wir - exakt in der Mitte - vor uns her schieben können, damit uns die Blätter nicht tangieren.

Da man so etwas nach Laras sarkastischem Kommentar gar nicht mehr herzustellen zu pflegen scheint, laufen wir danach eine Treppe höher für die zweite Rotiermesserfalle, nur diesmal eben ohne schützende Kiste. Nein... smile! - auch hier ist rechts in der Wand ein kleiner Block, der uns Schutz bietet... !

Nach dieser leidigen Übung steigen wir eine Treppe hoch und eine wieder runter, um vor uns im Korridor eine Messerfalle zu bemerken. Nah genug herangetreten, benachrichtigt uns Neger Zip über "Hölle! Hölle!", wie es nur ein Schwarzer formulieren kann und von hinten kommt uns eine überdimensionale Kugel auf den Fersen. Um ihr auszuweichen, müssen wir hinter der Speerfalle durch die Tür. Dazu nun also zunächst rechts über den einzelnen Speer gesprungen, danach links unter dem einzelnen durchgerollt und noch über den Spikesgraben gesprungen, damit Lara in einem Cut rechts hinter Tür weghechtet, dass die Kugel ausrollen kann.

Hier ist Gott-sei-Dank ein check-point. Nun folgen einige Schwung-Übungen an Stangen und Felskanten entlang. Zunächst rechts über die Stange an die Felskante davor, links herum höher und - vor einem brechenden Felsen rechtzeitig entgegengesetzt auf die Plattform über dem Eingang hierher nach der Kugel-Übung.

Von dieser Plattform geht es auf ein Hängegerüst, von diesem auf die mittlere Plattform und von dieser auf ein zweites Hängegerüst und von diesem wiederum die gegenüberliegende feste Plattform.

Hier heißt es nun, zu der Stange in der Wand zu springen, mit Roll-Anlauf zur Felsspitze, links herum, hochgesprungen und, wieder rechtzeitig vor Herunterbrechen eines weiteren Felsens an die erste der oberen Stangen aus dem Felsen nach rechts. Von dieser mit Rollanlauf weiter nach rechts an die Stange, wenden, nach links an die Stange, von dieser zur Felskante gegenüber, weit genug links, damit Lara rechtzeitig nach links um die Ecke hangeln kann, bevor ein neuer Felsbrocken herunterbricht.

Höher springen, links um die Ecke und nach links positioniert an die Steinkante zum Eingang in das Felsinnere hier über dem eigentlichen Ghana-Wasserfall für



einen erneuten check-point. Danach findet Lara ein Amulett ihres Vaters für ihre Mutter.

Folgen wir dem Korridor, notfalls mit dem persönlichen Lichtsystem, zu einem Korridorabschnitt mit zwei Spikesfallen, über die wir mit dem grapple übersetzen.

Am Ende betreten wir durch das Tor einen kurzen Abschnitt mit 3 Soldaten, bevor wir aus diesem Tunnel zu einem neuen check-point treten. Nach rechts über die Stangen, gegenüber die quadratische Steinwand, die Seitennischen konsekutive hinaufgesprungen, um oben rückwärts (arrow-down) an die oberen Stangen zu springen (zwei) und auf einem inneren Wasserfall anzukommen mit einer Brücke darüber, von wo aus wir einer moderaten Gruppe Soldiers gegenüberreten. Sie sind nicht so außerordentlich gefährlich, dass sie nicht leichte Zielscheiben wären. Die Brücke solltest Du schnell überqueren, um Dich nicht zu gefährden, und auch den Soldier im hellen T-Shirt schnell ausschalten (schieß ihn doch einfach von hinten den Abgrund hinunter).

Nun betritt noch die Halle mit Seil vor uns, aus der uns ein Jaguar entgegenläuft. Du läufst links (Sprung hoch) auf die Treppe und springst, wenn eine erste Kugel abrollt, nach rechts in die Mitte an das Seil. Von hier aus solltest Du mit Schwingen auch die zweite Kugel auslösen können, oder Du nutzt auf der Treppe die Seitennische zum Ausweichen. Nun nach ganz oben,



die Treppe hoch, und hier den Schalter betreten, der uns den Eingang zum Boss-Fight mit Rutland freigibt. Lass die Tür ganz hoch gehen, um dann so schnell wie möglich durch sie, mit dive-Rolle, zu gelangen und jetzt von Rutland begrüßt zu werden als "Rivalin" im Kampf um den Ghalali-Schlüssel, der das Schwert wieder zusammensetzt, dessen Fragment Rutland uns präsentiert und sogleich im Kampf gegen uns einsetzt.

Im Kampf gegen Rutland helfen die Standard-Pistolen, um ihn zu verwunden, aber er flieht gelegentlich auf eines der vier Podeste, um sich selbst wieder zu heilen. In dem Moment sehen wir Achtungszeichen auf den Podesten, deren Sockel wir jetzt zerschießen können. Ist Rutland dann das nächste Mal auf einem Sockel, können wir den grapple benutzen, um die Podeste einzeln herunterzuholen (Werfen, Anziehen). Nun hat Rutland keine Möglichkeit mehr, sich zu heilen, und ist Laras "RPG Kaliber 5" ausgeliefert... smile!

Genieß den cut und die Levelstatistik mit der Aussicht auf die Boni!

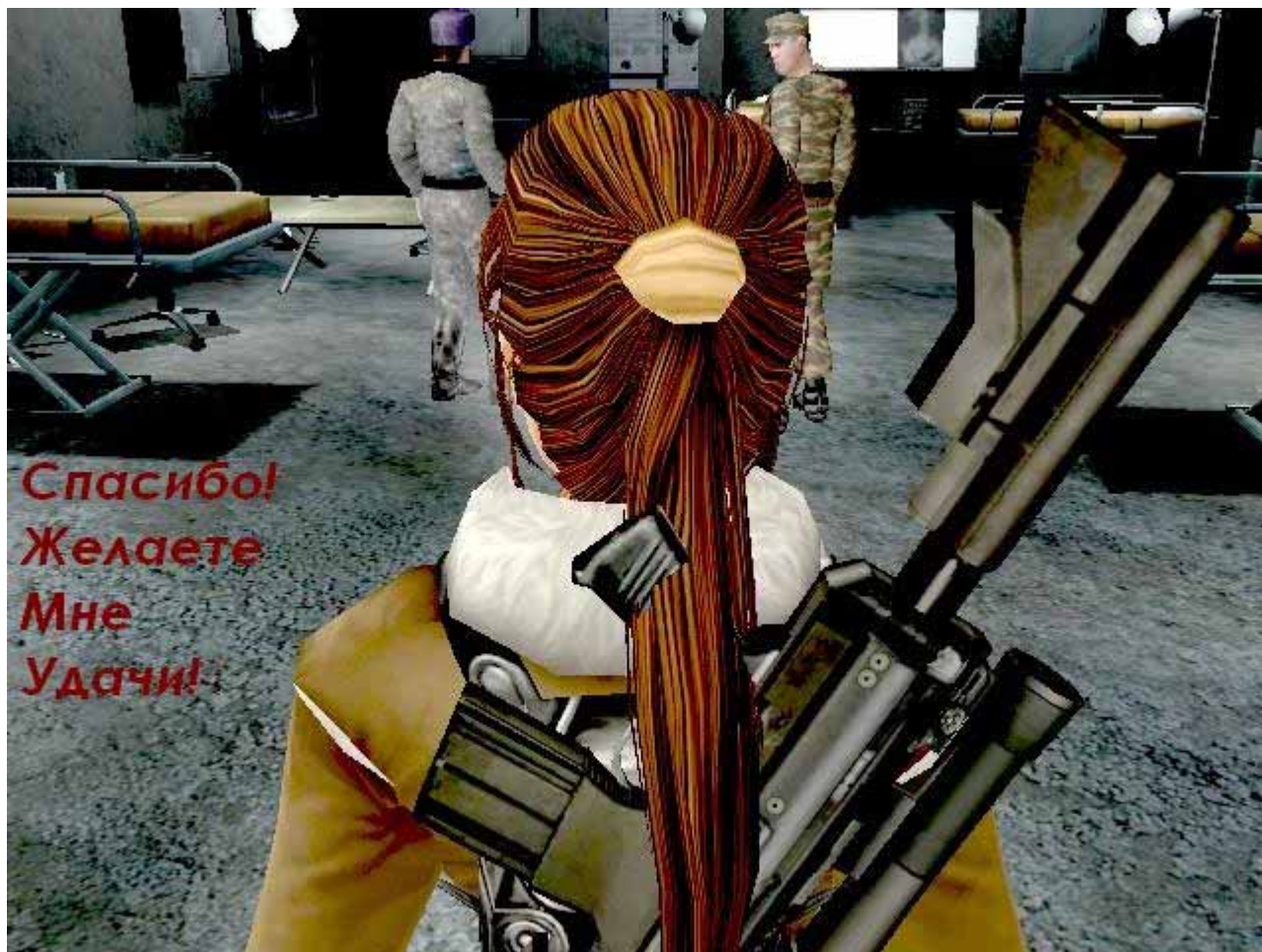
Level V - "Kasakhstan - Project Carbonek"



Zwischensequenz (cutscene):

Lara hat also Rutland besiegt in diesem schönen Boss-Fight. Wir besitzen nun also schon zwei der Teile des zerbrochenen Schwertes, die man nur mit Hilfe des, wie wir im letzten Level ja erfahren haben, Ghalali-Key wieder zusammenfügen kann. Die blonde Tussi, die wir als Amanda als untreue ehemalige Bekannte an der Ausgrabungsstätte in Peru in Erinnerung gebracht bekommen hatten, ist mittlerweile in unser Manor(!) eingebrochen, Zip darf die Scherben zusammenfegen und dabei nach etwas suchen, das sich der "Ghalali-Key" nennt. Mittlerweile kann sich Lara Croft aber wieder auf Verfolgung machen, diesmal eben Amandas... smile!. Ein Motor-Bike, wie ich selbst natürlich auch lange Zeit eines zu meiner Schule vor dem Abitur gefahren bin... smile..., bringt die Lady Lara Henshingley Croft nach Kasakhstan (wie der Russe sagt - Казахстан... улыбка!)

Nun - hier ist ein Speicherpunkt (check-point)... also: **Spielstand speichern, Waffen und Vorwärts Lara Croft!**



Nun, den Punkt oben wollte ich doch einmal etwas GRÖßER(!) fixiert wissen. Denn endlich durfte ICH hier auch einmal meine Lieblingsmuttersprache Russisch hören. Aber dazu gleich:

Zunächst startest Du aus der Position, wo uns Zip noch liebevoll ins Ohr flüsterte, dass wir wieder alles allein machen dürfen..., mit einem kühnen Sprung voran. Der Fallschirm öffnet sich automatisch und Lara Croft braucht unten beim Landen nur noch die Taste arrow-down zu drücken. Dann steht sie auf einem wunderschönen Militärlagerschuppen in Kazakhstan.

Die Kleidung hast Du ja vielleicht schon im Manor gewechselt. Hier empfehlen sich vielleicht aber doch einmal Wintersachen. Ich kenne das, Winter, Russland - ja wir hatten auch jedes Jahr -40°. Meine fellgefüllten Leder-Schneestiefel stehen auch noch immer schuhcremegeputzt bereit und warten das zentraleuropäische Zentral-Platte-Sch...muddel-Wetter ab, wann es denn hier endlich einmal ein normaler Winter wird, wie das in Russland nun einmal zu sein pflegt, sagt meine Desktop-Wetter-Information, die mir dies einen ganzen ekelhaften deutschen Winter lang ausgespuckt hat, genauso wie die Sonnentemperaturen Kairos und Brasiliens, von welcher letzterer Dominanz ich mir heute früh gerade - zu meiner persönlichen vollen Befriedigung (!) - die Information über Ronaldo und Ronaldinho und das sehr gute Abschneiden Brasiliens, dem ich mich persönlich sehr verpflichtet fühle (warum wohl?! - blöde Frage!!), bei der letzten Fußball-Weltmeisterschaft, wo ja bekanntlich das Mutterland des Faschismus mit einem locker-flockigen zweiten Platz Brasilien siegen lassen konnte, was mich nicht nur persönlich innerlich zutiefst befriedigt, da Deutschland für mich das Land mit der langweiligsten Bevölkerung überhaupt ist, und Temperament hier nur mit den Buchstaben NS buchstabiert wird.

Hier auf dem Landepunkt steht so ein niedliches Maschinengewehrsgeschütz. Lara Croft, wir aktivieren es mit "E" und schießen uns zunächst einmal den Schuppen gegenüber frei. Fässer sind gut zum Explodieren, und die Soldiers sind allesamt ein Haufen Weicheier... smile! Danach

betrifft den Schuppen also, sammle vorher vielleicht noch alle "Goodies" auf und steige dann über die Leiter aufs Dach, von wo Du einen ersten weiteren Sniper gegenüber killst. Du springst auf sein Dach und rutschst von hier oben in den nächsten Kampf. Hast Du die moderate Gruppe Soldiers gekillt, besiehst Du Dir das Tor-Code-Schloss - es fehlt noch der Code. Jetzt betrittst Du gegenüber den Schuppen am zweiten Maschinengewehr.

Und nun hatte auch ICH endlich einmal das, worauf ich mich in Zentraleuropa jeden Tag aufs Neue freue: Russische Worte in Lara Crofts Mund. "Спасибо - желаете мне удачи!" Ich habe so eine Assoziation EINMAL aus Angelina Jolies Mund gehört. Sie sagte zu einem kleinen russischen Mädchen in Sibirien, kurz vor dem Treffen mit ihrem berühmten Vater Lord Henshingley Croft "Увидишь его, своего отца!". Ich hätte solche Worte gern täglich um mich... ehrlich!

Mit dieser Kombination werden wir hier völlig automatisch ausgerüstet, so dass wir das vorher vom Code-Schloss blockierte Tor nun ruhig und gelassen mit "E" öffnen können. Lara Croft springt nun sofort seitwärts, damit die heranrollenden explodierenden Benzinfässer von oben abrollen können, wo ein Sniper steht. Hast Du Dich dann entschlossen, den Parcours zu machen, rennst Du einfach so, dass Du über ein leicht zu packendes herunterrollendes Fass springst und zu dem Sniper oben nun laufen kannst, dem Du nun einmal die "RPG Kaliber 5" präsentieren darfst, das Handmaschinengewehr oder versuche doch eine der zahllosen Nahkampftechniken, die Lara auch manuelle sehr schön und effizient vollzieht.

Betriff nun also das Gebäude, wo Du von Zip an einem Kontrollpult informiert wirst, dass Amanda mit einem Zug zu starten versucht, um uns mit dem Artefakt zu entkommen.

Danach kannst Du das Dach des Kontrollpunkthäuschens über die Leiter aus dem Inneren nach oben erklimmen. Hier springst Du nun hinüber zu der Plattform mit dem Startpunkt der Seilbahn. Spring hoch an das Kabel und benutze es als Seilbahn, abwärts, und dann weiter nach links. Hier werden uns nun eine weitere moderate Gruppe Angreifer erwarten und uns Zip via Head-Set darüber informieren, dass der Zug mit Amanda dabei ist, abzufahren. Stürz Dich also zu ihnen nach unten, bring sie nach Möglichkeit erst noch alle um, oder sei einfach schneller und benutze auf jeden Fall ab jetzt für die Fahrt in den Tunnel, auf der Verfolgung von Amanda, das Motor-Bike. Sobald Du effizient gestartet bist, setzt eine Zwischensequenz ein, die Dich auf die Verfolgung des Zuges bringt. Nun darfst Du also per Computer-Tastatur-Steuerung, über Deine PS2-Konsolen oder die X-Box(360?!... smile!) ein sehr gutes Motorrad Lara Crofts steuern.

Wichtig ist in dieser etwas länger gehaltenen Motor-Bike-Verfolgungs-Sequenz, dass Du einerseits schnell genug fährst, um den Zug nicht aus den Augen zu verlieren - also immer schön accelerate auf Vollgas! - und andererseits ständig dabei die Angreifer auf Motor-Bikes und Jeeps mit Deinen Waffen mit der freien Hand in Schach hältst.

Es gibt eine Reihe Kontrollpunkte, zu denen wir uns schnell genug fahrend durchkämpfen müssen. Und am Ende wird die Zwischensequenz in eine interaktive übergehen, nämlich dann, wenn Du nach dem letzten Kontrollpunkt zweimal ÜBER den Zug gesprungen bist, SCHNELL GENUG(!), und danach AUF DEN ZUG, damit Du ein bisschen Lara Croft auf dem Motorbike auf dem fahrenden Zug steuern kannst.

Sobald die Zwischensequenz interaktiv wird, also die entsprechenden angezeigten Tasten gedrückt werden müssen, betätigst Du diese, um einige wirklich vorbildliche, ausgezeichnete Stunts zu sehen, die selbst MIR etwas gegeben haben. SMILE!

Nun landest Du also auf einem Podest, vor Dir ein mit dem magic-grapple heranziehbares Seil, und erfährst via Head-Set von Zip über Amandas Verbleib, wofür Du als Lara Croft eine Tür zur Verfolgung vor Dir erspäht hast.

Zieh das Seil mit dem grapple zu Dir, nimm Anlauf und spring es an, schwing mit dem Seil zur gegenüberliegenden Leiter an der Plattform, die Du hochsteigst, um nach rechts an die bunt bemalte Tafel zu springen. Von hier geht es nach links direkt über den brennenden Zug an zwei Stangen, und letztlich an eine analoge Tafel. Lässt Du Dich hinab, kannst Du ja in der Ecke noch den Schatz (Secret, Goodie) aufnehmen, auf jeden Fall ziehst Du Dir danach wieder ein Seil mit dem grapple heran, um über den Rest des brennenden Zuges, so, dass Du nunmehr auch schnell genug schwingen musst, zu schwingen. Von der nächsten Plattform mit Anlauf an die Kante gegenüber, hoch gesprungen und in den folgenden Korridor.

Jetzt folgt eine ganze Reihe von Korridoren, in denen es von zwei Arten von Hindernissen wimmelt: zum einen abgerissene Stromkabel, die man entweder über- und unterspringt, und Ventilatoren, die man, teils aus dem Laufen, teils aus dem Rutschen heraus rechtzeitig zerschießen muss, damit sie nicht behindern.

Zwei Hallen bieten noch einmal - je nach einer Stange zum Schwungholen - ein Seil (beim zweiten Mal ist es eben der magic-grapple) zum Überqueren, um danach - es waren ja nun genug check-points als Speicherpunkte für ein savegame - in einer kleinen Halle zu landen, in welcher uns Zip am Headset kooperativ entgegenkommt, indem er uns empfiehlt, Amanda durch die Tür zu folgen, die - laut einer Karte, die Lara Croft dort erkennt - nur von einem Generator geöffnet werden kann, der aber gerade keinen Treibstoff mehr hat.



Jemand die russische Muttersprache "Предосторожение" ("Predostoroshenie"), was ja bekanntlich auf Deutsch so viel heißt wie "Осторожно!" ("Ostoroshno!" - "Achtung!"), entgangen?! Das ist ja vielleicht ein dezenter Hinweis darauf, dass man es hier mit lebensgefährlicher Technik zu tun hat. Спасибо! Nachdem die tödlichen Tricks ja nun schon eigentlich hinter uns liegen - ich wollte nur Mut gemacht haben... smile!



Hier heißt es nun: Hinten hinter dem Generator (analog dem Bild ersichtlich), dem der Treibstoff noch fehlt, auf die Box, an die Kiste an der Wand, von dort nach rechts auf die Plattform, auf die Kante gegenüber, hinter dem Generator rechts herum und von hier aus an das Seil geschwungen zum Generator. Damit siehst Du ja nun Lara Croft, wie sie beim Befüllen des Treibstoffs anwesend ist (was eine Maschine für uns erledigt ...smile!).

Danach nehmen wir wieder die Position vor dem Generator ein, wie vordem, und ziehen mit Hilfe

des magic-grapple jenen Schalter zu uns, der den Generator nunmehr anwerfen wird. Der russische Plan, der uns so schön dezent eingeblendet wird (ich LIEBE diese Sprache einfach, Entschuldigung (siehe oben!)) hat also einen einfachen Sinn gehabt.

Nun, uns öffnen sich nun mit der Tür Korridore zu Amandas Versteck in Kasachstan (bei Lara Croft Kazakhstan, vielleicht englisch? - natürlich!, korrekt eigentlich Kasak Sowettik Sozialistik Respublikasy... smile..., Hauptstadt Alma Ata, östlich des Kaspischen Meeres nach Sibirien zu, nach der Eroberung des mächtigen Karachanidenreiches des 10. Jh. im 12. Jahrhundert durch die Goldene Horde Dschingis Khans und deren Verfall dann im 14. Jahrhundert, führte die Abwanderung einiger Nomadenstämme der zwei Khanate, des nogaiischen und des usbekischen zur Bildung eines selbständigen Khanats, dessen Bewohner Kasachen genannt wurden - soviel zur Geschichte). Wir können uns hier einfach über die Plattformen, Podeste, Stangen und teils auch von elektrischem Strom in eine bestimmte Richtung durchpulsierten Stangen über die Wolken von einströmendem Gas, das schädlich sein dürfte, hinüberbefördern. Leichte akrobatische Kost. Und wir kommen dann bei Amandas Versteck an.

Im Cut treffen wir mit der "Abtrünnigen" zusammen in einer gut dimensionierten großen Halle des Inneren des Kazakhstan-Komplexes. In der zentralen Mitte ein Geschütz, eine Magnetkanone. Und an der Wand können wir ja an der skizzierten Schalttafel die Aktivierungslichte bis zur МАГНИТНАЯ ПУШКА (Magnet-Kanone) selbst sehen. Zip informiert uns, wenn wir uns in sie setzen, über die Schalter, die wir zuvor noch zu schließen haben, damit diese "Panzerkanone" einwandfrei schießt. Wir werden mit ihr nämlich auf der Verfolgung Amandas, die uns ja soeben nach Erreichen des Verstecks in einem Cut mit gebleichten, ehemals wohl blondierten und jetzt fast schlohweißen Haaren präsentiert wird und versucht, Lara Croft an Giftigkeit ebenbürtig zu sein, obwohl diese ihr doch lediglich ein Denkmal setzen wollte an der Ausgrabungsstätte in Peru, wo uns wohl jemand einmal wieder verraten zu wollen haben scheint..., das "unbekannte Wesen", das uns mit Amandas Wiederkehr zum ersten Mal begegnet, um das Schwertfragment herausfordern.

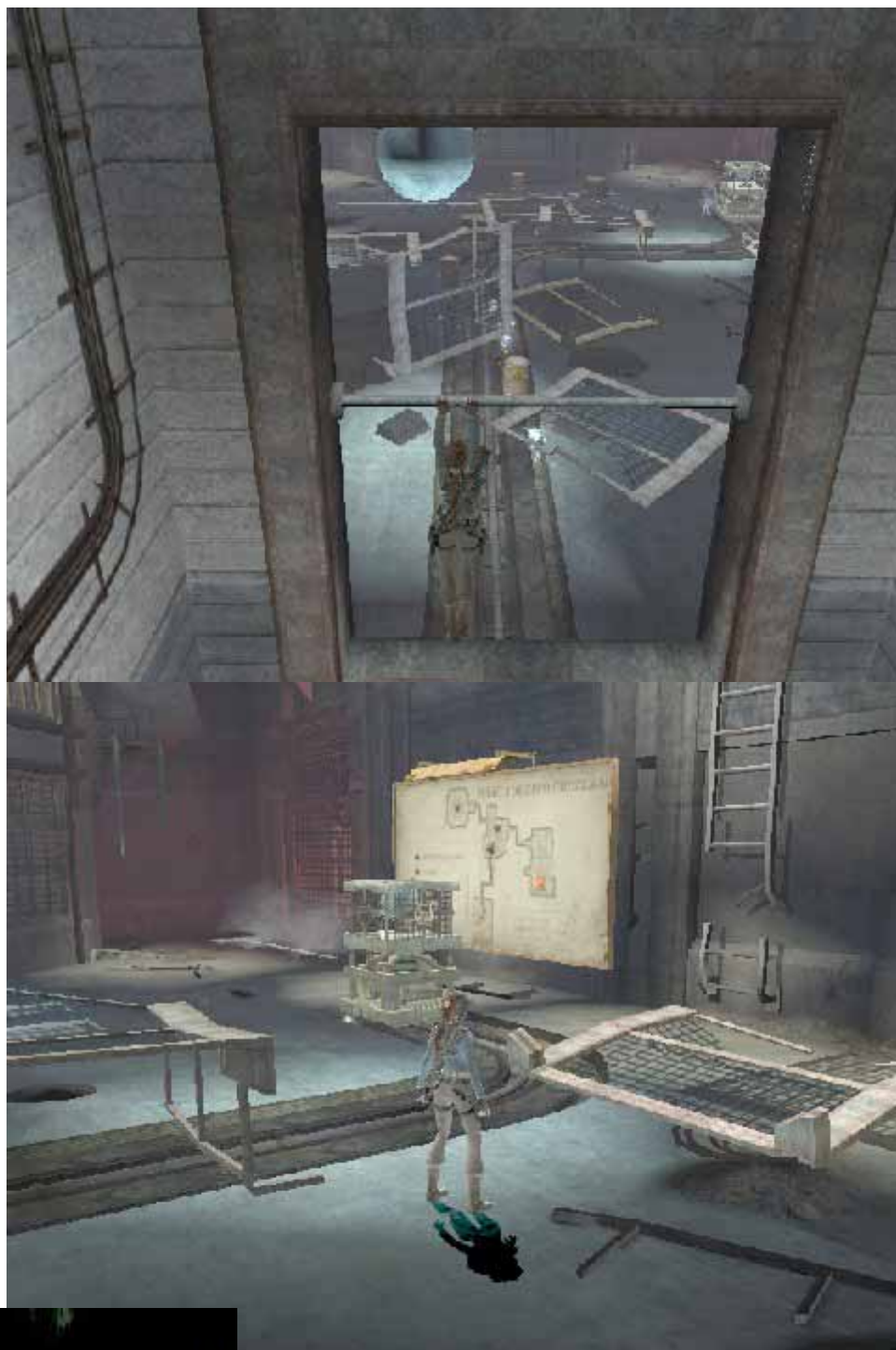


Nun, Du kannst Dich ja zum Spaß einmal in diese schöne Magnetkanone setzen. Du wirst von Lara und Zip darauf hingewiesen werden, dass sie noch nicht genug Energie hat. Die Gegner hier oben hat Lara Croft ja nun schon erledigt, wende Dich also über die im cut gebrochene Brücke nach unten, um die restlichen drei zu eliminieren. Danach beginnt eine leicht-akrobatische Einlage, also etwas Timing, gute Nerven, Kraft und Akrobatik und - VORSICHT! Du kletterst an der strompulsierenden Stange, sobald der pulsierende Funke außer Reichweite und Gefahr ist, aufwärts, bis Du seitlich zu der Plattform mit dem check-point springen kannst. Von hier eine Ebene höher und von hier über zwei Stangen an ein Seil und von diesem wiederum im rechten Winkel an die Stange vor den zwei wiederum elektrisch-pulsierenden. Schau Dir die zu bewältigende Aufgabe vorher gut an und dann "time'e" einfach Deine Sprünge entsprechend den zu bewältigenden Abschnitten. Es bleibt nur wenig Zeit zwischen den Elektroimpulsen hindurch zu kommen. Es hat mich leider auch zwei Versuche gekostet. Aber es ist auch mit ein wenig gutem Willen zu schaffen. Auf der gegenüberliegenden Plattform angekommen, kannst Du nun bei einem weiteren toten Wissenschaftler (dem ersten hattest Du bereits vorhin in den Gängen mit Stromkabeln und Ventilatoren einen Zettel abgenommen) noch einige Informationen über den KGB bekommen ...smile!

Da der Generator vor uns noch ohne Kern ist, müssen wir den Gang vor uns, hinter dem Generator, benutzen. Hier sind noch einmal ein paar Giftgasfallen, die man über seitliche Plattformen auf der linken Seite überspringt. Und dann springt man von der letzten Plattform an die zentrale Stange zum Eingang in den Raum des Kerns des Generators.

Hier nun hineingesprungen und zunächst einmal alle Soldiers "gemeuchelt". Dazu bieten sich auch die mit Achtungszeichen eingelebten Benzinflaschen an. Danach rechts im Raum den Plasma-Kristallisationspunkt auf eine bessere Position zum Springen geschoben und an die Leiter gegenüber gesprungen.

Hier wird Lara von Zip via headset benachrichtigt und Amanda mischt sich in die Unterhaltung. Man diskutiert über die Parallelen von "Projekt Carbonek" und der König-Artus-Saga, Hinweise auf die Lara schon öfter



assoziiert hat.

Ich war so frei, die lakonische Bemerkung "Du hast wohl jetzt Russisch gelernt", einmal optisch zu fixieren, vielleicht könnte ich ja damit einmal der Ersten Dame meines Herzens wieder einmal ein Liebesgedicht schreiben, Hundertschaften von Tränen vergießen und meine spießigen Vorstellungen von familiärem Glück extrapolieren... smile!

Nun gut. Also - von diesem Podest zur Stange davor, von dieser zum nächsten Podest, von diesem zum Seil rechts davon, von diesem mit Schwung zum Plasma-

Kristallisationspunkt in der Mitte, um diesen herumgehängt, rückwärts zur Stange dahinter und von dieser auf die Plattform des vorhin nicht erreichbaren Leiter.

Spring zur Leiter, damit diese gleich endgültig ausgefahren wird. Und danach zur Plattform rechts, von wo aus Du das Fass zum Eingang des Steuerpult explodieren lässt (schießen!), damit Du durch die so entstandene Öffnung mit Hilfe des Seiles davor in den Steuerraum schwingen kannst, wo Du einen weiteren Wissenschaftler finden wirst, der sich nicht mehr mit Wissenschaft beschäftigen kann.

Nun betätigt Lara Croft also den Hebel hier, um den "Core" aufzuladen.

Danach begibt man sich den Weg zurück zum eigentlichen Plasma-Kristallisationspunkt.

Diesen kann Lara Croft nun also mit Hilfe (wie ihr ihr Freund Zip mitteilt) des magic-grapple positionsweise weiterziehen, wo der aufgeladene "Core" den Metallmüll gleichzeitig von den Schienen räumt.

Nachdem Sie den Core bis durch die Tür in Bewegung gesetzt hat, folgt dieser automatisch den Schienen und wir können uns Zeit lassen, ihm zu folgen. Im folgenden Gang begegnen uns Energiekugeln, die gefährlich auf emittierenden Positionen hängen. Mit dem grapple können wir sie in Schwingung versetzen, um die Augenblicke, da sie nicht auf der emittierenden Position hängen und Schaden anrichten, auszunutzen, um an ihnen vorbei zu laufen. Zunächst zwei einzelne Kugeln nacheinander dann zwei jeweils paarweise nacheinander, im nächsten Korridor. So gelangen wir den ganzen Weg zurück auf die Plattform, die wir über die Stangen vor dem Core-Punkt genommen hatten, wo wir nun den



Core für die Energie der Teslakanonen einsetzen müssen.



Einfach aus der Position des toten Wissenschaftlers (seinen Notiz hast Du genommen?) mit dem grapple die Tür für den Core aufziehen, der dann automatisch einfährt. Grapple wieder lösen und jetzt sollte uns Zip über die Energie

des Core berichten, die die Türen, die vorhin noch verschlossen waren, öffnen. Vorsicht aber jetzt beim Passieren der Türen. Sie schließen sich und stehen unter tödlichem Strom. Man kann durchrollen oder einfach im richtigen Moment schnell durchgehen/-rennen. Innerhalb des Raums hier wird Lara dann einen antiken Schild entdecken, der wieder mit Artus' Tafelrunde in Verbindung bringt.

Danach verlassen wir diesen Raum durch eine weitere solche halbschließende Tür, wo wir am Ausgang noch einen Wissenschaftler finden mit einer Notiz bei ihm.

Sodann sind wir wieder bei der ersten Tesla-Kanone. Nun sind auf der Gegenseite einige (drei) Soldaten mit



Schutzschilden parat, vor denen wir ja Deckung in der Tesla-Kanone suchen können. Gegenstände können wir mit ihr mit "G" aufnehmen in unser Energiefeld, anziehen und dann schießen - beispielsweise auf die drei Soldiers gegenüber.

Wir können die Kanone jetzt aber auch endlich nutzen, um die schwebende Plattform von links auf die Position rechts über der zerbrochenen Brücke zu bekommen und dort dann mit zwei Sprüngen übersetzen auf die Seite der Soldaten, die wir entweder schon mit der Tesla-Kanone getötet hatten oder jetzt noch manuell killen können.

Dann benutzen wir den Tordurchgang hier, um über eine Reihe von Plattformen bis direkt zum Versteck Amandas zu gelangen. Die Plattformen zieht man mit sich darauf mit dem magic-grapple vorwärts, wobei man ggf. vorher durch Schießen störenden Objekte beseitigt hat oder bei im Weg stehenden Energie-Objekten geduckt oder springend die Objekte passiert. So kommen wir ganz am Ende rechts zu der zweiten Halle mit einer Tesla-Kanone.

Hier erläutert uns die kleine Zwischensequenz den Verrat Amandas, die das "unbekannte Wesen" berührt hatte, und es sich zum Freund gezähmt hat seit damals in der Ausgrabungsstätte in Peru. Und es nun auf uns hetzen wird.

Wir müssen zunächst die vier kleinen Schalter an den kleinen paarweisen Kugeln betätigen, wobei uns aber das "unbekannte Wesen" schon zu attackieren beginnt. Je einen Schalter auf grün setzen und danach in die Tesla-Kanone setzen, weil jetzt die großen Kugeln an der Decke zum Schwingen gebracht werden müssen.

Schnell alle vier großen Kugeln an der Decke so einschwingen, dass sie in die Felder der kleineren Kugeln geraten und damit der Schutzschild um das Schwertfragment an der Decke für kurze Zeit aufgehoben ist. Sofort die Kanone verlassen und mit dem grapple das Schwertfragment sichern, was die letzte Zwischensequenz des Levels auslöst.

Ein heißer Tipp (Dankeschön, XzDanielzX15 - grandios!) ist auch, das "unbekannte Wesen" mit der Tesla-Kanone anzuziehen und zwischen die beiden Teslaspulen zu schießen ("G" zum Anziehen des "Objekts" und dann Visieren und reinschießen!), weil Sie dann die nötige Zeitspanne zum Bergen des Fragment bekommen...

Tja, dann sehen wir also Amanda mal wieder gehässig davonstieben, um uns wohl noch einmal aufzulauern (am Spielende) mit ihrem unbekannten Wesen, dem wir nun aber erst einmal das Schwertfragment abgejagt haben, um uns nun auf die heiße Spur zu machen, auf die wir ja hier überall gebracht wurden, in Kasachstan, nach Cornwall, ins Heimatland Lady Henshingley Crofts.



Level VI - "England - König Artus' Grab?"

Nun, wir landen in einem "altertümlich" anmutenden Haus, einer Bau-Ruine, in der aber auch ALLES kaputt ist, bis auf drei Ritterburgen in einem Regal mit zwei Giftschlangen. Na - keine Angst (?!) - ist ja alles hier mit Treten und Schießen fast bis auf den Krümel und die Flocke vernichtbar.

Das Schwert, das hier in der Ecke ist, kann Lara Croft noch nicht bewegen, wir benötigten lediglich Strom dafür.

Zieh mit dem magic-grapple die Metallschutzfläche aus der Position auf der zweiten Etage, schiebe die unzerstörbare Holzkiste vom "Artefakten"-Schränk-Raum unter die Luke auf die zweite Etage, krieche dort oben in die zweite Etage, sammle ggf. noch den Schatz aus der Holzkiste und verlasse durch das Fenster nach draußen auf den Hof, diese an einen Museum toter Artefakte Merlins, des Alchemisten der Tafelrunde Artus', erinnernden Innereien des "Museums".

Vom Fenster kann man sich nach unten lassen, um hier im Hof über die Fenstersimse nach links zu hangeln und springen bis ganz ans Ende über das versperrende Gitter, wo man sich an der äußersten Ecke an einer Regenrinne VORSICHTIG(!) hinablassen kann. Den Schalter hier betätigt habend bekommen wir Energie für das "'Artefakten'-Museum", womit allerdings leider die Pfütze rechts unter den Hangel-Sprung-Fenster-Simsen durch einen saublöden Kurzschluss auch unter Strom steht. Wir nehmen nun also den Weg über die Regenrinne wieder zurück nach oben, springen wieder nach rechts, um über die Kante zu hangeln und dann auf der Etage der Fensterobersimse ganz nach rechts zu springen, von wo aus wir nach rechts in den nicht von der Pfütze bedeckten Teil des Hofes springen können, weil wir nur hier gefahrlos landen können - nun aber die Elektrik im "Museum" wieder so funktioniert, dass wir jetzt auch durch die Hoftür mit dem normalen Schalter wieder zurück können ins Innere. Also, und infolgedessen, kann Lara mit der unter Einsatz ihres Lebens erstandenen Elektroenergie nun das Schwert-Tür/Tor-Schloß öffnen.



Soviel zur Vorrede.

Vom Holzbalken am Beginn des Raums kann Lara Croft also (bitte weniger tödliche Akrobatik und Artistik und mehr pädagogisch wertvolle und lebenslustige Rätsel!) also an die Schwungstange vor ihr springen, von dieser nun zur rechts einknickenden davor und von dieser wiederum in dem Moment, wenn diese rechts eingeschlagen ist, rückwärts an die Stange davor, um mit An-Schwung an die Klappbrüstung davor zu springen und von dieser wiederum SOFORT (!), wenn diese herunterklappt, zurück an die Stange, von welcher sie kam, damit sie nun, wiederum SOFORT (!) wieder, bevor die Zugbrücke zurück hochgefahren ist, auf letztere springen kann und damit aus der Bauschuttgefahren-Gruben-Zone HERAUS ist!

Hier weiter schießt sie schräg in der zweiten Grube die Engels-Statue herunter, damit sie eine Brücke über die zweite Schutt-Grube hat. Am nächsten BRITISCHEN Schwert, das an König Artus' (?) Tafelrunde gemahnt haben sollte, werden wir nun mit dem magic-grapple wiederum ein Tor aufziehen (schnell durch!), das uns in einen weiteren "gegenwärtigen" Teil des "Museums-Gebäudes" bringt - nämlich einen kleinen Innenhof, dessen Rutschausgang durch ein paar auf Paletten stehende Kisten blockiert wird mit einem für diese Art von "Lasten" typischen Gabelstaplers davor.

Hast Du mit dem Gabelstapler zwei der Kisten unter die mit dem magic-grapple rechts oben herauszuziehende Luke gestellt, aufeinander, und eine dritte davor, zum Klettern, kannst Du über diese 2-Stufen-Leiter in die Luke oben hineinhangeln und in das Büro des "Professors" gehen, um dort bei einem "Schatz-Kreuz" zu erfahren, dass das ganze Museum sowieso nur ein Fake ist, wie v-i-e-l-l-e-i-c-h-t auch die ganze "Artus'-Legende".



Macht nichts. Ich habe ja auch meine eigene Meinung. Und darum können wir hinter den mit dem Gabelstapler herausnehmbaren Kisten auch durchaus einen Abstecher nach unten machen, ob wir nun das Büro eines "Professors", der uns nur Mumien-Fakes präsentieren kann, gesehen haben oder nicht.

Hier unten wartet eh nur ein weiterer Mumien-Fake-Sarg, in dem lediglich wieder ein weiteres Kreuz-Schätzchen uns in König Artus' "blutige Geheimnisse" einweiht.

Dafür können wir nun aber mit dem Gabelstapler die braun leuchtende Wand durchbrechen, weil die Holzkisten von den Stahlhaken, von denen bei mir am Ende EINER übrig blieb, zwar zerschreddert werden können, aber der Gabelstapler als solcher JEDEN Wandhaken ZERSTÖRT! Man kann damit sogar das "Gold-Tor ... smile!" hochheben, drunterdurchfahren, die letzte Wand durchbrechen, und dann heißt es eben nur "ARROW-UP!", damit Lara Croft in der "interaktiven Zwischensequenz" den Gabelstapler auch wenigstens einmal wieder los wird.

Und jetzt nehmen wir die Treppe seitlich und springen von ihrem Ende seitlich rechts, damit wir, wieder rechts gesprungen, in der Ecke schnell mit "E" beschleunigend bis nach ganz rechts in die Ecke gekommen sind, um hier vor dem nächsten Treppenzusammensturz auf den davor liegenden Treppenabschnitt zu kommen, vor dem eine weitere Stange auf Lara Croft wartet, hier aber wenigstens einmal der Treppenabsatz nicht wegbricht, weil ICH Tote gar nicht sehen kann.

Zur Stange, von dieser mit Anschwung zur Wand gegenüber und von dort schnellstens nach rechts durch, auf dem geraden Abschnitt nach ganz rechts mit oftmals-"E" beschleunigend, weil der Grat sonst wegbricht. (hier kannst Du ja aus Spaß noch nach oben in die Gruft steigen für ein weiteres "Eisernes Kreuz" aus der "Schatz-Reihe" ... smile!), dann die Treppe nach unten, gegenüber ans Seil, von diesem mit Anschwung auf den wegbrechenden Treppenabsatz halbrechts davor, von diesem an die Kante halbrechts wieder, und nun rechts in die Grabstätten(?!)-Wand gezogen, damit man sich hier wiederum an den tiefsten Punkt des König-Artus'-Vorgrabes lassen kann. (siehe Bild!)



Bist Du nun ganz unten am Grund angekommen, kannst Du dem zentralen Eingang folgen, damit Du - nach einem "check-point" - zunächst rechts über die Ölgrube springen kannst, und dann im folgenden Doppelkorridor die Kiste zu Dir heranziehen kannst, damit Du sie auf die ERSTE Feuerstelle schieben kannst, auf die Kiste selbst steigen, und von dieser



mit dem Zwischenstopp über die mittlere, leichter brennende Ölfalle auch die letzte Feuerstelle springend überquerst. Hinten wendend die Kiste von vorn zu sich nach hinten zurückziehen, um die Ecke, und am zweiten Korridor die selbe Prozedur wiederholend, mit

dem Ziel die Kiste am Ausgang des zweiten Korridors nun unter das nicht zu öffnende Tor zu schieben, welches Du von der herangeschobenen Kiste aus mit Ansprung Überqueren kannst.

Danach wird es höchstwahrscheinlich noch einmal wieder noch tödlicher, nahm ich nach dem kurzen Blick über des blinkende Tor an, weil ich SOFORT drei tödliche rotierende Fallen entdeckte. Aber was wäre ein Leben ohne tödliche Fallen, wenn die betreffende Frau Lara Croft ist... - also: spendier ihr doch vielleicht lieber gleich den Gott-Modus ... smile!

Du steigst also über das metallenen-blinkende Tor und kannst einfach von innen mit dem Hebel dahinter das Tor öffnen und die Kiste Dir hinterher holen. Benutzt Du sie links, gelangst Du zu einem weiteren "Schatz-Secret", ziehst Du Dir die Kiste von rechts mit dem Grapple heran, kannst Du den rechten Weg benutzen, benutzt Du Deine Kiste geradeaus, kannst Du den geraden Weg benutzen. Auf jeden Fall solltest Du aber eine der Kisten durch den geraden Weg geschoben haben, um sie an der direkt geradeaus dahinter folgenden nächsten Falle wieder zu benutzen.

Diesmal blockierst Du vielleicht die Falle, und ziehst die Kiste danach wieder mit dem Grapple von hinter der Falle, die ja damit blockiert war, zu Dir hinter die Falle, damit Du sie dann wieder auf "König Artus' Spezial-Bade-Öl" schieben kannst.

Das Tor, das Du dort hinten hinter dem "Bade-Öl-Feuer" erkennen konntest, öffnest Du mit dem Hebel rechts daneben, wenn Du vorher die Kiste von ihrer hinteren Position zu Dir nach dort vorn gezogen hattest, bis direkt ans Tor, damit Du die Kiste beim Öffnen des Tores SOFORT (!) unter das Tor schieben kannst, weil dieses sich sonst nämlich SOFORT (!) (SMILE!) wieder schließt.

Durch das Tor nun also und danach in den Eingang mit dem Bodenschalter gleich am Beginn, der das Tor vorn vor Dir für einen Moment öffnet, bevor es wieder zu-"schnappt" (die Tür hinter Dir schließt sich).

Um den Bodenschalter nun zu fixieren und so zu positionieren, dass dieser das "einschnappende" Tor ganz oben hält, musst Du nun lediglich links im Wassersaal zu der mittleren Ebene schwimmen, dort aussteigen, den Kronleuchter zu Deiner linken in Schwingung versetzen, so dass er die Gruft gegenüber öffnet, den Sarg hinausziehen,



damit Lara Croft endlich ein ganz neues Floß hat. Mit diesem "Floss" kann Lara Croft nun entlang der illuminierenden Fackeln ("Q" / "E") den Floß-Sarg bis zur Landestelle am Bodenschalter des Einganges ziehen, aussteigen und schnell wenden, damit sie den Sarg hinter sich ans Ufer direkt auf den Bodenschalter bekommt.

Damit wäre das Tor, das ständig "einschnappte", für immer "aufgeschnappt"!

Da mich dieser Snap-Shot ganz "unterbewußt" an Nina Ivanovna erinnerte, bei deren Ableben wir uns auch mit "Arbeit" ablenkten, weil die vielen verflossenen Tränen einfach auf die Zeit zu peinlich wurden, habe ich diesen "Sarg aus Tanz der Vampire" hier ganz einfach mal im Angedenken an N.I. "fotofixiert"... smile!

Nun, setz einmal Deinen Weg durch das soeben geöffnete Tor hindurch weiter fort, bis Du zu einem Kanalsystembeginn kommst, das wir jetzt passieren werden.

Spring in das Becken vor Dir und (nach dem Du vielleicht am Grund den Schatz aufgenommen hast) tauche in die beginnende Strömung. Gleich hier hinten am Beginn gegenüber ist der Schalter, der das Tor an dem "Sarg-Schatz-Boot" ... smile..., das ja nun rechts vor uns in der Ecke treiben dürfte, öffnet. Du schwimmst nach dem Betätigen des Schalters unserem "Boot" hinterher und steigst auf es, um im rechten Moment von ihm in den rechten offenen Gang zu springen, wo wir den Weg fortsetzen werden.

Solltest Du dabei abrutschen, spring wieder auf das "Boot" und zieh Dich die Laternen entlang zurück, um es noch einmal zu versuchen. Hier geht es im zweiten Kanal weiter.



Sie schwimmen einmal geradeaus und beim zweiten Abzweig links sollten Sie den Schalter finden, der unseren "Sarg..." hinterher lässt, den wir nun wieder besteigen können, um den Weg weiter fortzusetzen. Diesmal benutzen wir wieder die Wandleuchten als Halterung für den Grapple, damit wir uns bei dem Durchlass zum Sprungpunkt in Kanal 3 ziehen können.



Hier setzen wir nun unseren Weg wieder schwimmend fort. Um diesmal in einen See durch einen wunderschönen Wasserfall zu "tauchspringen" ... smile.



Von hier aus durchschwimmen wir den gesamten See, um am gegenüberliegenden Ufer bei einer, wie auch unser farbiger Assistent nicht umsonst bemerkte "großartigen Aussicht" anzugelangen.

Hier bewegen wir nun zunächst die zwei Laternenmasten im 90°-Winkel einmal weiter, damit wir sodann vom linken aus, ein Stückchen hinter ihm, die drei Sprungstufen zum Podest gelangen, von dem wir auf die Schräge davor springen, abrutschen und auf jenen eben passierten, gedrehten linken Laternenhaken springen, der mit uns wieder um jene gedrehten 90° zurückdreht ...smile!

Der nun folgende Sprung ist ein klein wenig komplizierter. Wir schwingen Anlauf nehmend an unserem linken Halter, um beim Absprung mit "Q" den Grapple an die Laterne in der Mitte oben zu platzieren, damit wir auf diese Art und Weise Schwung holen können für den Sprung zum rechten Laternenhalter.



Dieser rechte Laternenhalter schnell mit uns jetzt also auch wieder die erwähnten 90° zurück. Von ihm zur Steinkante, die vorher unerreichbar war, nach vorn, eine weitere Kante höher, von ihr die Wand hinauf, eine Etage höher, rechts gesprungen, von diesem Sockel wiederum rechts, um von dort zum "Kettenseil"... smile... zu gelangen. Das "Kettenseil" hinaufgeklettert und oben rückwärts auf das Dach der Seeanlage gesprungen.

Lara Croft geht nun zu dem Brunnenpavillon, um an das Seil zu springen und sich zur nächsten Zwischensequenz hinabzulassen zu einigen freundlichen Erläuterungen und Unterhaltungen über König Artus, Merlin und alle gerechten Herrscher... smile... dieser Welt!



Nun?! - Eine "Legende" mehr!... SMILE!

Bei den Gräbern auf der rechten Seite wählen wir den zweiten von links, um sein abgebrochenes Stück auf die andere Seite, an die abgebrochene Säule zu ziehen. Darüber kann Lara Croft nun also auf die Säule springen.



Position gemerkt?! (Analysiere doch noch einmal den Charakter der Streckbewegung Lady Lara Henshingley Crofts - MIR PERSÖNLICH ist diese neue Bewegung einfach ein Genuss...!!!!!!)

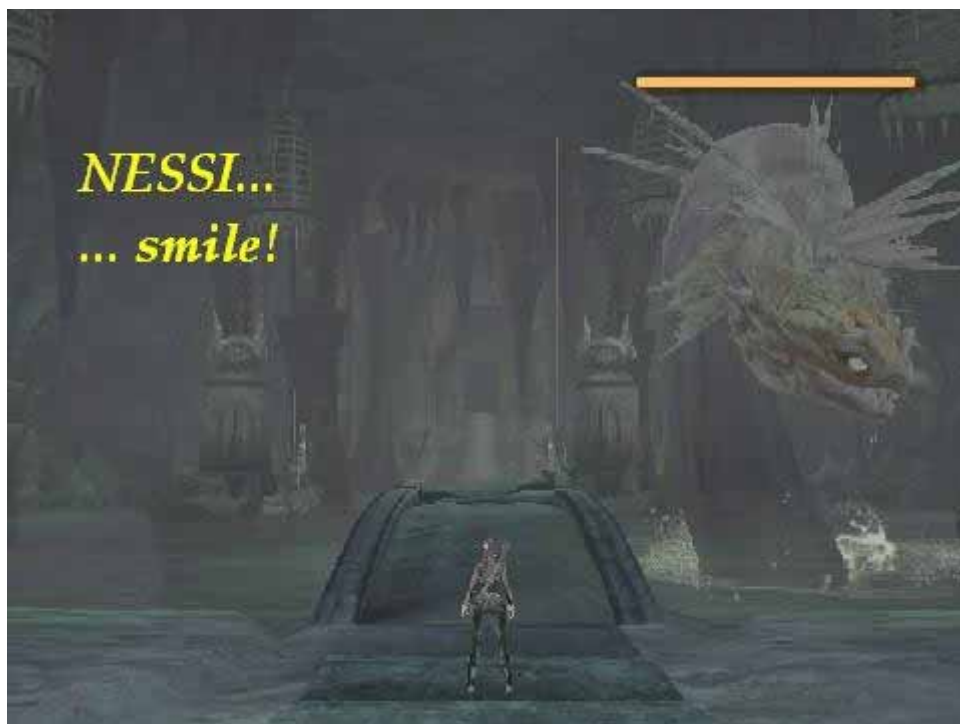


Nun also noch einmal zurück auf die zentrale Position vor dem Ei, mit dem Kopf zum Kronenleuchter in Linie mit der Glocke davor.

Lara zieht den Kronenleuchter mit dem Grapple in Schwung, lässt ihn schwingen (Grapple lösen) und erklimmt SOFORT den herangeschobenen Sargteil, um von dort auf den Säulenstumpf zu springen und von diesem an das Gegengewicht der Glocke, die davon nach oben gezogen wird, so dass der Kronenleuchter mit noch genügend Schwung bei rechtem Timing eigentlich die Glocke schon beim ersten Versuch noch treffen sollte und so zum Schwingen und das Ei Artus' zum Bersten bringt.

Zip und Alister
sind in Gefahr!

Also begeben
Sie sich einmal
durch das nun
offene Tor zurück
an den See, den
wir vorhin
durchquert
haben, um hier
einen sehr
niedlichen "Boss-
Fight"-Gegner zu
erblicken. Ich
habe dem
netten
Ungeheuer
einfach den
britisch



anmutenden Namen "NESSI" gegeben.

Die Aufgabe besteht darin, "Nessi" durch Schießen auf die 4 Türme an den Seiten jeweils zum "Ruhen" zu bringen, und im selben Augenblick die Mechanismen der Käfige an den Türmen mit dem "Grapple" zu betätigen. Sollten Sie einmal einen Käfig falsch betätigen, laufen Sie einfach zum nächsten und bringen Sie mit diesem nächsten den vorigen wieder in die Ausgangsposition. Haben Sie auf diese Art und Weise alle 4 Käfige auf "NESSIs... smile!" Kopf platziert, wird sich "NESSI... smile!" Ihnen zur letzten Ruhe auf den Punkt begeben, mit dem Sie die Brücke nun doch noch überqueren können, die vorher unpassierbar war. Indem Sie nämlich zum vordersten linken Käfig-Turm-Schalter-Relikt schwimmen und die "Schlange Nessi" als Brücke benutzen. Vom Kopf aufwärts, noch einmal aufwärts und letztlich den Gang vorwärts passiert, damit wir den "Check-Point" erfolgreich erreichen.



Jetzt bewegst Du Dich also vorwärts auf dem Weg, der sich uns hier "offenbart"... smile!

Zunächst ein Sprung mit "Magic-Grapple" über den Kluft zuvor, danach ein Sprung an die Stange über dem folgenden Kluft. Aus dem Schwung nach vorn springen und SOFORT(!) beim Aufkommen auf die Rutsche aufpassen, dass Du über den Kluft in der Rutsche springst und danach einfach... smile!... die interaktive Zwischensequenz mit den entsprechenden interaktiven Tasten vollziehen, damit das auftauchende "Seeungeheuerchen" uns hinter einem stabilen Gitter in Ruhe lässt.

Danach das folgende Gitter über links hochgesprungen bis ganz noch oben und von hier mit dem bereit stehenden Seil übergesetzt (vielleicht noch vorher einen Schatz von unten?... smile!) auf die Seite mit dem Tor, das wir mit dem Hebel rechts öffnen.

Nun geht es an sich nur noch den ganzen bis hierher gekommen Weg zurück, hinunter in den Gang der rotierenden Messerfallen, wo uns diesmal nur entsprechend eine recht moderate Anzahl "Soldiers" erwarten, die für Lara Crofts Standardwaffen (ich sage mal so "RPG Kaliber 5"... smile!) nun wirklich kein ernsthaftes Problem darstellen.

Zurück wieder mit der vorher hier durch gebrachten Kiste durch die Messerfalle geradeaus, weiter mit der Kiste wieder zurück über die gekommenen zwei Feuerfallen, dann durch den Korridor zurück bis zum ersten Ölbad, das wir (ein Soldier gegenüber!) wieder locker zurück überspringen, um dann letztlich die Handvoll "Soldiers... smile!" noch effizient zu "meucheln... smile!", damit sich uns letztlich der Level "England - König Artus' Grab?" schließt mit einer wunderschönen "Action!-Interaktions-Sequenz!"... smile!



Level VII - "Nepal - Der Ghalali-Schlüssel"



Nun - die "interaktive Zwischensequenz" beschert uns nicht nur ein Wiedersehen mit unseren "promovierenden" und "butlernden" Freunden (!), sondern wir erkennen auch den Mechanismus des Zusammenfügens des Schwertes, das der Mutter Lady Lara Croft(s) damals den Tod brachte, wie Sie, wir, ja aus vorigen "interaktiven Zwischensequenzen" noch sehr gut in Erinnerung haben - Lady Croft, also die junge Lady Croft, die Tochter von Lady und Lord Henshingley... smile!, Lara Croft also, hat nichts Eiligeres zu tun, als nach Nepal aufzubrechen, wo, wie mir auch die eine oder andere Freundin aus meinem hoch-geehrten Freundeskreis, die mit mir zu diesem "Projekt" sich austausch(t)en - Thanks in Advance! - sagten, bestechend schöne, einmalige Grafiken den - sagen wir mal so - Adventurer in schneeige Regionen bringen... !

Am Beginn eine Übung auf Geschicklichkeit. Fast unmöglich - aber das ist ja eben das Spiel! Keine Angst, es ist nicht so schlimm; und es gibt ja auch savegames weltweit... smile! Ehrliches Dankeschön - Eveline Block!

Vom Startstandpunkt aus springen wir an die Kante und hangeln uns links herum, unter stetigem "E"-Beschleunigen bis ganz nach links auf den Absatz hinter die hinter uns zusammenbrechende Kante. Von hier aufwärts, auf den Sockel - Rutschpartei und Absprung am Ende auf den Sockel davor, aufs Dach und an den letzten Sockel, auf den Hangelfries abgleiten ("F") und links herum hangeln bis zum Ende. Jetzt blind mit arrow-back und Springen rückwärts an die gegenüberliegende Kante springen und SOFORT rechts hangeln (natürlich mit der Maus den Winkel positionierend, damit man überhaupt hangeln kann). Aufwärtssprung und Kraft sammeln, denn jetzt kommt wieder ein schwerer Part (geliebtes Croft-Manor, was kann man sich doch in Dir schön ausruhen von solchen Mörder-Einlagen!...

smile). Wir springen auf den Kantenpfad an der Felswand vor uns rechts und laufen über diesen einstürzenden Pfad so schnell wie möglich, da er ebenfalls wegbricht. Am Ende an die Fahnenstange springen (noch im Sprung arrow-up) und von dieser wiederum möglichst schnell an die Felswandkante davor, weil auch die Stange aus der Wand wegbricht. Hier jetzt nur noch hoch zum check-point bei der Säule.

Den Magic-Grapple an die Glocke werfen und zum Eiszapfen übersetzen. Zum ersten, von diesem zu zweiten und von dort wiederum zum dritten Eiszapfen schnell genug, weil diese wieder abbrechen. Ganz nach rechts hangeln, aufwärts springen und hier bis ganz nach rechts ans Ende. Wieder hochspringen. Auf der Plattform hier oben kann man den Eisblock in der Wand ausschließen, durchlaufen zum nächsten check-point.

Jetzt sollte Lara Croft eigentlich das Flugzeugwrack entdecken, das sie an den schicksalprägen den Augenblick mit 8 oder 9 (oder 10? Jahren) erinnert, der ihre "Karriere" teils auslöste.

Einen Kontrollpunkt haben wir aber schon passiert. Nun - bis zum nächsten ist's noch sehr weit.



Beginnen wir über rechts, zum Wrack hinunterzusteigen. Zunächst von der Kante Sprung nach rechts an den Fels-Sockel. Von diesem auf die Rutsche abwärts, von dieser auf die Rutsche davor springen, die unsere Rutschrichtung ändert, und von dieser wieder um auf den Felssockel davor springend (aber nicht ZU spät, weil Lara sonst nicht auslaufen kann). Nun umdrehen, auf den wegbrechenden Sockel springen und folglich SOFORT weiter an die Stange davor. Von dieser im Schwung abspringen und den Grapple für den Schwungpunkt vor uns einsetzen, in den Durchgang schwingen, diesen passieren. Ein Helikopter wird uns eingeblendet, von dem der Assistent vermutet, dass er Rutland uns wieder auf die Fersen bringt, Lara auch, wenn diese auch vermutet, dass Rutland wohl lieber zu Hause die Füße auf den Tisch lege... smile!

Also rechts auf den abgebrochenen Flügel des Wracks, von seiner Spante rückwärts an die Wand springend, die wir ja vom Rutland-Entdeckungs-Standpunkt lebend nicht erreichen... smile, und konsekutive abgelassen nach unten. Hier nun über die Eisfelskante abgelassen und weiter bis ganz nach unten zu unserem Panther und dem eigentlichen Flugzeugwrack, das wir (Lara Croft... smile!) von hinten VORSICHTIG betreten können. Nicht zu weit rein - Sie hörten ja gerade, und wissen es - Lara ist dem Ding in ihrer Kindheit schon einmal schicksalprägend u-n-t-e-r-w-e-g-s gewesen...). Von hier hinten können Sie den abgebrochenen Triebwerksteil auf die Heckstrebe zu sich ziehen, damit das Wrack nicht noch einmal das Schicksal prägt.



Nun darf Lara Croft also auch das Wrack selbst betreten. Vorn am Bug, auf der Pilotenkanzel, entdeckt Lara Croft das Amulett, das uns wohl schon an etwas erinnert... smile [siehe oben]). Die interaktive Zwischensequenz bietet uns vier Tasten zum Steuern und "einfach sofort reagieren!"... smile. Dann ist auch Lara Croft mit Amulett am nächsten check-point.



Nun - es waren doch genügend check-points bis hierhin. Aber Lara Croft sagt uns ja, dass sie nicht mehr lang unterwegs seien würde. Schön!

Nun, nachdem Sie das Flugzeugwrack effizient verlassen haben folgt noch einmal ein kleiner akrobatischer Einsatz. Es ist wieder eine Aufgabe mit wegbrechenden Fahnenstangen. Einige von Euch treuen Freunden haben mir wirklich geholfen und mich auf die "Technik" hingewiesen, die man dabei benutzen muss. Sobald sich Lara an eine solche wegbrechende Fahnenstange schwingt muss man noch im Flug die Vorwärts-Taste drücken, damit sie sofort bei Erreichen der Stange beginnt zu schwingen. Sonst schafft sie den Umschwung nämlich nicht mehr und stürzt ab.

Also hier noch einmal von der Kante auf die Rutsche zuvorderst springen, abrutschen, im letzten Moment vorwärts springen und dabei die eben beschriebene Technik des Stangenumschwungs nutzen. D.h. noch im Flug "Vorwärts" drücken und die Stange mit Umschwung nach vorn springend, wiederum, verlassen.

Damit gelangt Lara Croft auf die nächste Rutsche des Daches vor ihr, von der sie im letzten Augenblick wieder auf die nächste Rutsche springt, diese hinabrutscht und unten wiederum auf eine rutschige Ebene springt, vor sich eine zerstörbare Eiswand in Sicht, die mit einem Achtungszeichen markiert ist. Entweder zerschießt Du sie beim Drauf-zu-Rutschen oder Lara springt selbst durch die zerstörbare Eiswand.

Die nächste Rutsche wieder hinab an eine weitere wegbrechende Fahnenstange, die Lara Croft wieder mit der erlernten Technik meistert. Und dann sollten Sie eigentlich bei einem Kontrollpunkt (check-point) ankommen, wo man wieder einmal speichern kann.

Ich möchte mich explizit an dieser Stelle bei Katja ("frechdachsno19" frechdachsno19@web.de) bedanken, die mir die Technik des wegbrechende-Fahnenstangen-Schwingens vermittelt hat. Was wäre ich ohne meine Freunde, wenn man einmal Hilfe braucht. Solche Freunde, die miteinander Probleme lösen, finde ich, sind das Beste, was es gibt... smile! Dankeschön!

Nun empfängt uns wiederum Zip mit dem Kommentar zu einer "phantastischen Aussicht". Wir springen also an die Eisfelsenkante vor uns, ziehen uns hinauf, nehmen Anlauf und springen zu der nächsten Stange vor uns, von der wir wiederum abspringen zur Felsenkante vor uns. Hier kann sich ja Lara Croft noch einen Moment ausruhen. Aber dann kommt wieder eine Passage mit diesmal einer wegbrechenden Kante. Wir springen also von dieser Kante hier zur nächsten Kante links, die wir dann eben mit "E" beschleunigend schnellstens passieren, um beim Herunterbrechen schon so weit links zu sein, dass Lara Croft die Kante darunter zu greifen bekommt.

Von dieser Kante nun also wieder einen schönen Rückwärts-Sprung an die Fahnenstange davor und von dieser wieder mit Schwung an den Eiszapfen vor ihr in der Höhle. Diesen etwas höher geklettert, damit der Sprung weiter auch noch funktioniert. Also, rückwärts dem nächsten Eiszapfen zuwenden und einen Rückwärts-Sprung an diesen ausführen. Von diesem zweiten Eiszapfen (Schatz vor Dir bemerkt?!) wiederum einen Rückwärts-Sprung auf die Eisfläche dahinter, die beginnt wegzubrechen. Also schnell von ihr an die gegenüberliegende Kante gesprungen und nach rechts gehangelt, bis man sich hinaufziehen kann auf die Fläche der Kante.

Von hier springen wir links an die höher gelegene Kante hinauf, um uns an ihr nach rechts zu hangeln. Von der rechten Ecke der Kante können wir nun zur nächsten Kante springen, uns von dieser eine Ebene hinunterlassen und rückwärts wieder an den Eiszapfen springen, oder das Kettenseil, ja nachdem wofür man das hier hält.

Vom Eiszapfen-Ketten-Seil (smile) wiederum auf die Kante rechts gesprungen, ganz nach rechts durchgehangelt und nun an die wegbrechende Kante gegenüber rechts gesprungen. Diese muss man entsprechend mit "E" beschleunigend sehr schnell nehmen, damit man am Ende nach oben springen kann, bevor die Kante weggebrochen ist.

Hier sollte nun ein Kontrollpunkt (check-point) sein. Danach erwarten uns eine Handvoll Rutlands Schergen. Die natürlich kein so großes Problem darstellen, bei dem leicht programmierten Schwierigkeitsgrad der Gefechte mit Laras "RPG Kaliber 5" oder all ihren anderen unschätzbaren Techniken... smile.

Danach klettern Sie auf den mittleren kleinen Eishügel. Von ihm zum anderen kleinen Eishügel an der Massivkante und von dort wiederum nach rechts auf die Ecke gesprungen. Letztlich kann Lara Croft an der Glocke hier den Grapple einsetzen, um überzusetzen auf die Stelle, wo ein Seil sie auf die gegenüberliegende Seite des kleinen Areal bringt.

Ist es nicht wirklich schön, so allein mit Mutter Natur zu sein, wie Lara Croft in Nepal? Ich wünsche mir manchmal auch nichts weiter, als ganz allein zu sein auf dieser Welt. Ich weiß, es ist schön, Freunde zu haben, Menschen, Tiere, Natur - aber wenn man ganz allein ist, ist das Leben eigentlich auch sehr schön...

Nun gut, also von der Stelle, wo Lara Croft das Seil wieder verlassen hatte, den Hang hinunter. Jetzt



vorsichtig auf die erste Eisscholle gesprungen, von dieser weiter zur nächsten usw. - vor Dir den großen Eiszapfen schießt Du einfach herunter, um eine weitere Eisscholle zu erhalten. Du springst hier also bis ganz zum Ende der Halle, um an der Kante dort überzuwechseln in eine andere Halle mit treibenden Eisschollen durch einen eisigen Strom.

Diesmal müssen wir nach links zu, also entgegen der Strömungsrichtung der Eisschollen, von einer zur anderen Eisscholle hüpfend, möglichst wenig in den Eisstrom geratend, weil das Wasser ziemlich schnell unterkühlt und damit gefährlich ist.

Springen Sie dann rechtzeitig an Land, um über eine Treppe in das Innere eines Tempels Nepals zu gelangen, des Ortes, wo Lara Croft in ihrer Kindheit einen Flugzeugabsturz überlebte, was



ihre Biographie aber sehr stark geprägt hat, da sie eben eine "kleine Kämpfernatur" ist, was ich nicht genug an ihr bewundern kann... smile!

Nun, beim Betreten des Tempels empfängt uns leider ein Schneeleopard. Aber nachdem wir ihn dezent aus dem Weg geräumt haben, kann Lara Croft oben an der Decke von Glocke zu Glocke schwingen mit dem Magic-Grapple, um auf der gegenüberliegenden Seite bei der großen Buddha-Statue anzukommen, zu deren Füßen sozusagen, wo leider noch ein Schneeleopard wartet... smile!

Nun müssen wir die goldene Kiste auf die schwebende Plattform zu Füßen Buddhas bekommen, wozu wir die drei unterschiedlich großen Kisten benutzen können.

Der einfachste Weg, der auch von den offiziellen Machern des Spiels so beschrieben wird, ist derjenige, zunächst die kleinste Kiste auf Waagschale auf ihrer Seite zu ziehen (Lara Croft springt dazu auf die Waagschale, damit diese nach unten kommt und zieht dann die Kiste mit dem Grapple), danach auf die Waagschale auf der Seite der goldenen Kiste zu springen und hier auch die goldene Kiste auf die Schale zu ziehen, und danach die mittlere Kiste auf der anderen Seite (wieder mit dem persönlichen Gewicht beschweren) zu ergänzen. Oben angekommen (die kleinen Kisten ziehen ja nun die große goldene nach oben) kann Lara Croft ja die goldene Kiste auf die goldene Bodenplatte zu Füßen des Buddha ziehen (Vorsicht, bei mir beispielsweise blieb sie an der Kante hängen und ich habe sie dann mit Lara Crofts Hilfe gekippt... smile).

Nun wäre also die Tür zu Füßen des Buddha offen. Lara schwärmt ein bisschen von Objekten, denen man mehr Beachtung schenken solle, vor allem auch einmal in der Welt da draußen...

Gehen wir durch die Tür, schließt sie sich sofort hinter uns. Aber Lara Croft kann jetzt das Amulett in das Schwert einsetzen, dem sie durch das gesamte Spiel Teil für Teil nachgejagt ist: EXCALIBUR!



Nunmehr können wir die Halle hier unten wieder verlassen, nicht die Treppe zum gekommenen Eingang, aber dahinter die Tür mit EXCALIBUR zerschlagend. Sofort übernimmt eine Zwischensequenz, die Lara dann unmittelbar vor die nächste Geschicklichkeitsaufgabe stellen wird:



Die gesamte Halle beginnt wegzubrechen. Es bleibt aber noch der Weg über ein paar lose stehengebliebene Plattformen. Du hattest beim Betreten am Anfang des Buddha-Tempels ja schon die

Gelegenheit gehabt, diesen Weg zu erkunden. Jetzt wirst Du ihn eben schnell benutzen und durchqueren müssen.

Lara Croft springt zunächst auf die linke Plattform, SOFORT nachdem ihr Assistent ihr ins Ohr sagt, dass sie RENNEN solle. Von dieser auf die davor, von hier wieder nach rechts auf die ebenfalls nach unten brechende, auf die letzte Plattform davor und schlussendlich an die Kante zum Abschluss dieses Levels.

Level VIII - "Bolivien - Der Spiegel"

Nun zum zweiteiligen Boss-Fight von "Tomb-Raider - LEGEND". Ich möchte aus persönlichen Erwägungen nicht so viele Einzelheiten des Schlachtgeschehens hier einbauen, damit nicht der Vorbild-Charakter des Spiels durch eine Endzeit-Schlacht-Vision ins Schlechte gezogen wird. Aber soviel zumindest an Hinweisen:

1. Zunächst hat Lara Croft gegen eine relativ große Anzahl von "Soldiers" zu kämpfen. Die Kampfstärken von Lara Crofts Gefechtsstrategien kennst Du ja aus Deinem eigenen Erleben. Mit EXCALIBUR hat sie eine neue großartige Waffe bekommen, die nicht nur sehr schlagkräftig ist, sondern sogar Energiewellen verschickt. Nutze die Möglichkeit, mit voller Kampfkraft anzugreifen, denn EXCALIBUR können die "Soldiers" nicht standhalten.

2. Ist diese im Spiel größte Anzahl Feinde besiegt, hetzt Amanda noch einmal das "Unbekannte Wesen" auf Lara Croft. Dies ist der eigentliche Boss-Fight des ganzen Spiels. Das Unbekannte Wesen greift mit Energiewellen an, die es langsam (mit beiden Händen ausholend) oder schnell (mit einer Hand) auf die Insel Laras schießt, die es umkreist. Der Energiebalken des Unbekannten Wesens symbolisiert dessen Restleben. Du kannst, sobald das Unbekannte Wesen von Laras Attacken mit Excalibur genügend geschwächt ist und auf den Boden sinkt, direkt bis zu ihm sprinten/rollen, um die tödlichsten Attacken anzubringen.

Ist dann die Lebensenergie aus dem Unbekannten Wesen Amandas gewichen, lehn Dich einfach zurück und genieß den schönen Abspann dieses Spiels, das Du dann voller Stolz wieder in Deinen Schrank stellen kannst, Dir vielleicht gesagt habend, dass Du Lara Croft erfolgreich durch schwere Kämpfe geführt hast, das Problem "Legends" gelöst hast und, wenn Du auch so verliebt in die Brünnette, Braunäugige bist, wie ich, vielleicht noch viele schöne Stunden mit Lara Croft verbringen möchtest.

GLÜCKWUNSCH LARA CROFT!

Secrets

Zum kompletten Freischalten aller Goodies des Spieles, wie oben aufgeführt, benötigen wir die kompletten Secrets aller Level, inklusive des erst nach dem ersten komplett durchspielten Level freigeschalteten Manor (und exklusive des Final-Level Bolivien II, in dem es keine Secrets gibt, der aber auch für die kompletten Boni komplett durchgespielt werden muss). Darum füge ich hier eine Tabelle der Secrets konsequente zum Spielfortschritt an:

I. Bolivien I - Tiwanaku (10 Bronze-, 5 Silber- und ein Gold-Schatz)

1. Bronze-Schatz - vor dem Springen über die zerstörte Brücke links entlang der Felswand zu einem Gewölbe mit dem Schatz
2. Bronze-Schatz - vor dem Sprung in den See rechts vom Wasserfall in einer kleinen Nische
3. Silber-Schatz - vom Seil über dem See nicht vorwärts, sondern links herum springen in eine Höhle (zurück über die Kante hinablassen)
4. Bronze-Schatz - links von den zwei Wasserfällen im Fluss
5. Bronze-Schatz - am linken Ende des Vorsprungs hinter dem Wasserfall die Kante hoch
6. Bronze-Schatz - hinter der Brücke (magic grapple) links auf einem Vorsprung
7. Bronze-Schatz - nach dem ersten Rutschen vor den Tempel direkt geradezu
8. Bronze-Schatz - auf der Mauer der Soldaten nach deren Eliminieren
9. Silber-Schatz - links der Treppe vor dem Tempel hochklettern zu einer Steinwand, die man zerschießen kann
10. Bronze-Schatz - oben auf der kleinen Treppe links
11. Bronze-Schatz - beim Tauchen in der Mitte auftauchen
12. Bronze-Schatz - beim Betreten des Drei-Kisten-Rätsels ganz rechts in der Ecke am Eingang
13. Gold-Schatz - Drei-Kisten-Rätsel-Tor wieder schließen (zentrale Kiste weg), eine seitliche Kiste entfernen, zentrale Kiste wieder rauf (Tor schließt nicht), Lara selbst auf die seitliche Druckplatte stellen und in dem Moment, wenn das Tor HALBhoch ist, weggehen, damit der Mund halb offen bleibt. Nun zum Tor zurück (siehe walkthrough) und über rechts seitlich an die "Mund"-Kante springen, beim Nach-unten-Fahren an die obere Kante springen und, wenn das Tor wieder hochfährt, an die Kante darüber und schließlich auf die Plattform!
14. Silber-Schatz - vom Ausgang aus dem Drei-Kisten-Rätsel rechts an die Kante des Mechanismus springen, rechts herum hangeln, hochspringen und über die Kette
15. Silber-Schatz - beim Galgenbaumfeld unten ein Stück Wand einschieben, rechts durch den Korridor
16. Silber-Schatz - die Galgenbäume von links nach rechts durch springen, rückwärts an die Stange und von hier an die Kante der Wand, hoch auf die Plattform

II. Peru - Rückkehr nach Paraiso

1. Bronze-Schatz - am Dorfeingang hinter dem zweiten Haus rechts auf das Dach hinter dem Anbau, von hier mit dem magic-grapple auf das Dach gegenüber, in der Gasse unten (über die Kiste über den Zaun zurück)
2. Silber-Schatz - auf dem Balkon neben der Fahnenstange Tür eintreten
3. Bronze-Schatz - auf dem Marktplatz an der Kirche auf den Marktstand springen, von dort auf das Dach (von hier aus kann man die schöne Seilbahn benutzen)
4. Bronze-Schatz - in der Seitengasse links vor dem Verlassen des Areal
5. Bronze-Schatz - auf einer Plattform beim nächsten Spielsegment
6. Bronze-Schatz - vor der offenen Tür rechts
7. Bronze-Schatz - Eingang zur Ausgrabungsstätte, hinter den drei Kisten
8. Bronze-Schatz - in der Bracke vor dem gefluteten Stollen
9. Silber-Schatz - nach dem Unterwasser-Rätsel vor einem Eisengitter, vom Ausgang im Raum hinten links
10. Gold-Schatz - wie bei Bolivien im Raum mit den drei Kugeln: vom Seil leicht links, höher klettern; an die Kante schwingen, eine Kante höher, links hangeln, seitlich über die Lücke, in die Öffnung hochziehen - rechts eine vierte Steinkugel nach vorn schieben zum Abrollen - sie zerstört die Wand; nun auf die Säule springen, von dort auf die Statue und von dort auf den Boden lassen und die vierte Steinkugel auf den mittleren Bodenschalter - durch die zwei Kugeln gleichzeitig hebt sich der zentrale Altar für den Gold-

Schatz

III. 3. Tokio - Treffen mit Takomoto

1. Bronze-Schatz - auf dem Dach über dem Motor-Bike
 2. Bronze-Schatz - Holzkiste unter der Treppe
 3. Silber-Schatz - an der Wand gegenüber der vorigen Kiste bei einem Stapel Kartons
 4. Bronze-Schatz - auf dem unteren Gate-Way hinter der Zwischensequenz mit dem Motor-Bike
 5. Bronze-Schatz - hinter der ersten Treppe auf die Holzkiste feuern!
 6. Silber-Schatz - auf der Treppe bis ganz nach oben und durch das zerbrochene Geländer bis ganz nach oben, nach rechts und rückwärts auf die Rohre. In der zerstörbaren Holzkiste finden Sie einen Silber-Schatz.
 7. Bronze-Schatz - mit Blick auf die Anzeigetafel links hinten in der Box
 8. Silber-Schatz - im oberen Bereich des Raums mit der Kontrolltafel in der Box am linken Ende des Raums
 9. Silber-Schatz - nach dem Kampf am Fuß der Treppe in der unteren Ebene den zweiten Schrank von links eintreten ... smile!
 10. Bronze-Schatz - in der Zwischenebene auf die Holzkiste schießen!
 11. Gold-Schatz - mit Blick auf den Fahrstuhl nach rechts in Takamotos Büro die schwarz-rote Kiste in den Flur hinaus schieben und anschließend durch das zerbrochene Fenster. Durch den Aufprall auf die unten stehende Truhe geht die Kiste entzwei und Sie bekommen einen Gold-Schatz
- IV. 4. Ghana - Jagd auf James Rutland

1. Bronze-Schatz - beim Eintauchen ins Wasser zu Füßen des Wasserfalls mit Blick auf die hochgeklappte Brücke der kleinen Insel in der Mitte in 90°-Winkel nach links tauchen und unter der Strömung das Tauchen beschleunigen
2. Bronze-Schatz - von der vorigen Position diesmal 90° nach rechts, wieder gegen die Strömung mit Beschleunigen ("E" wiederholt) hinter einem weiteren Felsvorsprung
3. Silber-Schatz - ist der Wasserfall geöffnet, springt man von der Spitze der Insel des Mechanismus dafür zum Tauchen ins Wasser (mit Blick auf die Insel) - durch einen kleinen Tunnel
4. Bronze-Schatz - vor dem Absprung zum Seil zum Kippen der Säule auf der oberen Plattform links
5. Bronze-Schatz - beim Treppensteigen aus dem unteren Teil des Handschellen-Göttinnen-Saales zu Beginn (nach dem Töten des Panthers und Hinunterspringen) vor dem ersten zwei-Steinblock-Schwung-Mechanismus
6. Silber-Schatz - beim Einschwimmen auf dem Floß in Handschellen-Göttinnen Saal am Beginn nach links, oder am Ende nach dem Lösen des Handschellen-Rätsels, in diesem hinteren Saal vor dem zweiten zwei-Steinblock-Schwung-Mechanismus nach ganz links hinten in die Ecke schwimmen, auf einer Plattform an Land
7. Bronze-Schatz - auf dem großen Plateau vor den letzten Geschicklichkeits-Klettereien zur linken Handschellen-Göttinnen-Plattform, also nach dem letzten zwei-Steinblock-Schwung-Mechanismus, links in der Ecke
8. Silber-Schatz - nach dem Aktivieren der Fallen und Durchlaufen des Speer-Korridors und des Rotiermesser-Korridors und dem Lösen des Puzzles mit der von hinten folgenden großen braunen Steinkugel die Leiter links auf eine Plattform hinuntersteigen
9. Silber-Schatz - nach dem Finden des Amuletts von Vater für Mutter, dem Passieren des zwei Gruben danach und den drei Soldiers weiter beim Heraufsteigen an der senkrechten Kletterkante nach den zwei Stangen (noch vor dem Ankommen oben bei der moderaten Gruppe Soldiers mit dem mit dem weißen T-Shirt) von der Kletterkante nach links springen und auf die Plattform darunter - eine Granate zerstört die verzierte Wand (Pistolen sind wirkungslos), Deckung, und danach den Schatz einsammeln
10. Gold-Schatz - vor dem Betreten der Arena mit James Rutland am Ende des Levels nach dem Treten auf die Bodenplatte zum Öffnen der Boss-Fight-Tür schnell zurück die Treppe hinab und unter der sich schließenden Barriere zwischen den zerstörten Treppen hindurchrollen - am Ende des Gangs auf dem Sockel

V. 5. Kasachstan - Project Carbonek

1. Bronze-Schatz - auf dem Gebäude nach Anlanden mit dem Fallschirm am Geschütz nach rechts zum Fahnenmast, an die waagerechte Stange, an die Kante des Gebäudes davor, hochziehen, in der Holzkiste
2. Bronze-Schatz - in der Baracke der Soldiers rechts im Lagerraum
3. Silber-Schatz - vor oder nach dem Betreten der Baracke, wo Lara ihre wunderschönen russischen Worte

spricht im abgeäugten Areal in einer Holzkiste (Benzinfass zerstören, um das Tor zu öffnen oder die aufgestapelten Holzkisten, um in den eingezäugten Bereich zu gelangen)

4. Bronze-Schatz - nach der Zugfahrt-Zwischensequenz und dem Überqueren am ausbrennenden Zug von der einen zur anderen bemalten Tafel vor dem zweiten Seil in der Ecke unten
5. bei dem Kabel-/Ventilator-Parcours vor dem Einsetzen des magic-grapple von der Stange zu Boden springen - in der Holzkiste (zerschießen!), zurück über die Kiste am Ende der Grube mit dem magic-grapple über das metallene Objekt an der Decke zurück an die Stange
6. Silber-Schatz - am Generator mit der russischen Beschriftungskarte nach Erledigen des Einschaltens von der Karte nach rechts an den niedrigen Lüftungkasten, aufwärts, nach links hangeln, auf die Plattform hoch ziehen; mit dem magic-grapple die Käfigtür öffnen, reinspringen und die Holzkiste zerschießen
7. Bronze-Schatz - am Teslaturm unten rechts
8. Silber-Schatz - nach dem akrobatischen Springen auf die Plattform hinter das Ziel des Core den hängenden Käfig aus sicherer Distanz mit dem Benzinfass sprengen (schießen!) - im Käfig der Schatz
9. Gold-Schatz - nach dem Aktivieren der ersten Magnitnaya-Pushka (Magnet-Geschütz), diese um 90° nach rechts, über das schwere Gitter visieren, die vier Metallblöcke herausziehen, Geschütz verlassen, rechts neben dem Gitter die große Kiste nach links schieben bis neben die neu geschaffene Kante; jetzt mit der Tesla-Kanone die hängende Plattform so weit wie möglich nach rechts zum höheren Schienenbereich; jetzt (Geschütz verlassen!) auf die eben bereit gestellte Kiste, hoch an die kleine Kante, an die Kante darüber, nach links um die Ecke hangeln und auf die kleine Plattform fallen lassen, von dort auf die hängende Plattform springen und von ihr auf die zerborstene Metallplattform in der Ecke; über die waagerechte Stange in die Nische gegenüber zum Gold-Schatz

VI. 6. England - König Artus' Grab

1. Bronze-Schatz - in der Holzkiste neben dem Laden
2. Bronze-Schatz - vom Brett über die Bauschuttgrube nach dem ersten Schwert-Schalter nach rechts in die Öffnung der Wand und den Raum auf der anderen Seite springen - in der Holzkiste
3. Bronze-Schatz - nach dem Herablassen der Heiligen-Figur zum Überqueren vor den zweiten Schwert-Schalter, rechts vom Schaukasten
4. Silber-Schatz - im Raum des "Professors", den man über die Gabelstapler-Paletten-Leiter betrat
5. Silber-Schatz - nach der Gabelstapler-Tour den Sarkophag mit diesem Fahrzeug zerrammen
6. Bronze-Schatz - am oberen Abschnitt des Treppenhauses, mit dem Magnethaken aus einer Nische erstehbar
7. Bronze-Schatz - etwa in der Mitte der Treppe, wieder mit dem Magnethaken
8. Bronze-Schatz - noch im Treppenhaus, nach der Hangelpartie mit Beschleunigen nach rechts einfach nach oben in den Gang ziehen
9. Silber-Schatz - bei den rotierenden Messern nach der doppelten Öl-Falle in der linken Kammer
10. Bronze-Schatz - beim Erstehen des Sarges zum Beschweren des Bodenschalters auf der gegenüberliegenden Seite der Sarg-Nische den Trick mit dem Kronleuchter analog, Magnethaken einsetzen
11. Bronze-Schatz - am Beginn der Wasser-Partie auf dem Sarg hinter der ersten Öffnung
12. Silber-Schatz - bei der ersten Sarg-Passage die erste Laterne nutzend in der Nische neben dieser
13. Silber-Schatz - auf dem Dach vor Nassis See vor dem Abseilen zu König Artus' Kapelle
14. Bronze-Schatz - in der Passage nach Nessi an dem ersteigbaren Gittertor, dahinter, zurück hoch über die Schilde
15. Gold-Schatz - bei den Rotiermesserfallen mit Hilfe der Kiste links und rechts jeweils auf den Plattformen die Wandabschnitte "Römisch I" und "Römisch II" eindrücken, danach beim Fahrstuhl-Raum beim Rückweg die Platte "Römisch III" eindrücken, damit sich rechts die Geheimkammer öffnet

VII. 7. Nepal - Der Ghalali-Schlüssel

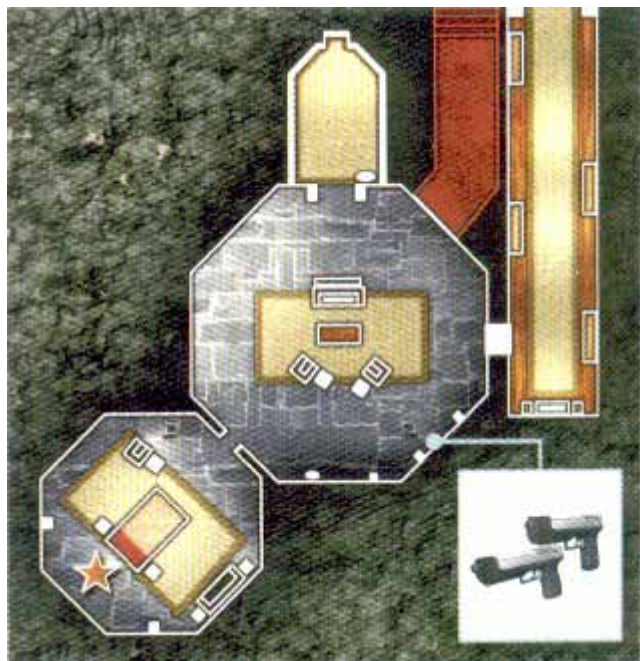
1. Bronze-Schatz - nach der ersten Kletter-Partie auf der Säule angekommen, zweimal hinablassen, in einer kleinen Nische
2. Silber-Schatz - vor der verschneiten Plattform nach rechts hangeln, auf einen kleinen Vorsprung
3. Silber-Schatz - im Tunnel vor dem eigentlichen Flugzeugwrack-Stunt den dünneren Eisbereich rechts rechts zerschießen, mit Anlauf hinüberspringen
4. Bronze-Schatz - nach den Flugzeug-Stunt hinter den Trümmer-Teilen
5. Silber-Schatz - nach dem Flugzeug-Stunt links hinter dem Landeplatz das Wrackteil aus der Schlucht ziehen und diese überspringen

6. Bronze-Schatz - von der Plattform am Beginn des Vorfeldes der Wasser-Bereiche Nepals mit dem Magnethaken angeln
 7. Bronze-Schatz - nach dem Abspringen von der wackelnden Plattform auf die gegenüberliegende Kante mit dem Magnethaken nach rückwärts
 8. Gold-Schatz - auf der anderen Seite der Plattform an der Bodenkante nach links hangeln, eine Kante tiefer, wieder nach links, zweimal tiefer, dann wieder nach links
 9. Bronze-Schatz - beim Areal mit Rutlands "Soldiers" am linken Ende
 10. Silber-Schatz - ebenda von der kleinen Eisplattform die Eiswand darüber zerschießen
 11. Bronze-Schatz - auf der Plattform vor der Magnethaken-Überquerung mit der Glocke zum Seil bei Rutlands "Soldiers" Areal
 12. Bronze-Schatz - nach dem Verlassen Rutlands-Soldiers'-Areal über das Seil und die Schräge danach in einer kleinen Nische links
 13. Silber-Schatz - bei der treibende-Eisschollen-Überquerung vor dem Verlassen nach rechts zunächst noch links in die Nische springen
 14. Silber-Schatz - nach dem Betreten des finalen Nepal-Tempels die Treppe rechts hinunter und die brüchige Wand zerschießen
 15. Bronze-Schatz - mit dem Gesicht zur Statue die linke Treppe aufwärts am anderen Ende des Gangs
 16. Bronze-Schatz - vor der Buddha-Statue stehend die Treppe links und dann geradeaus, am Ende der Empore
- Croft Manor

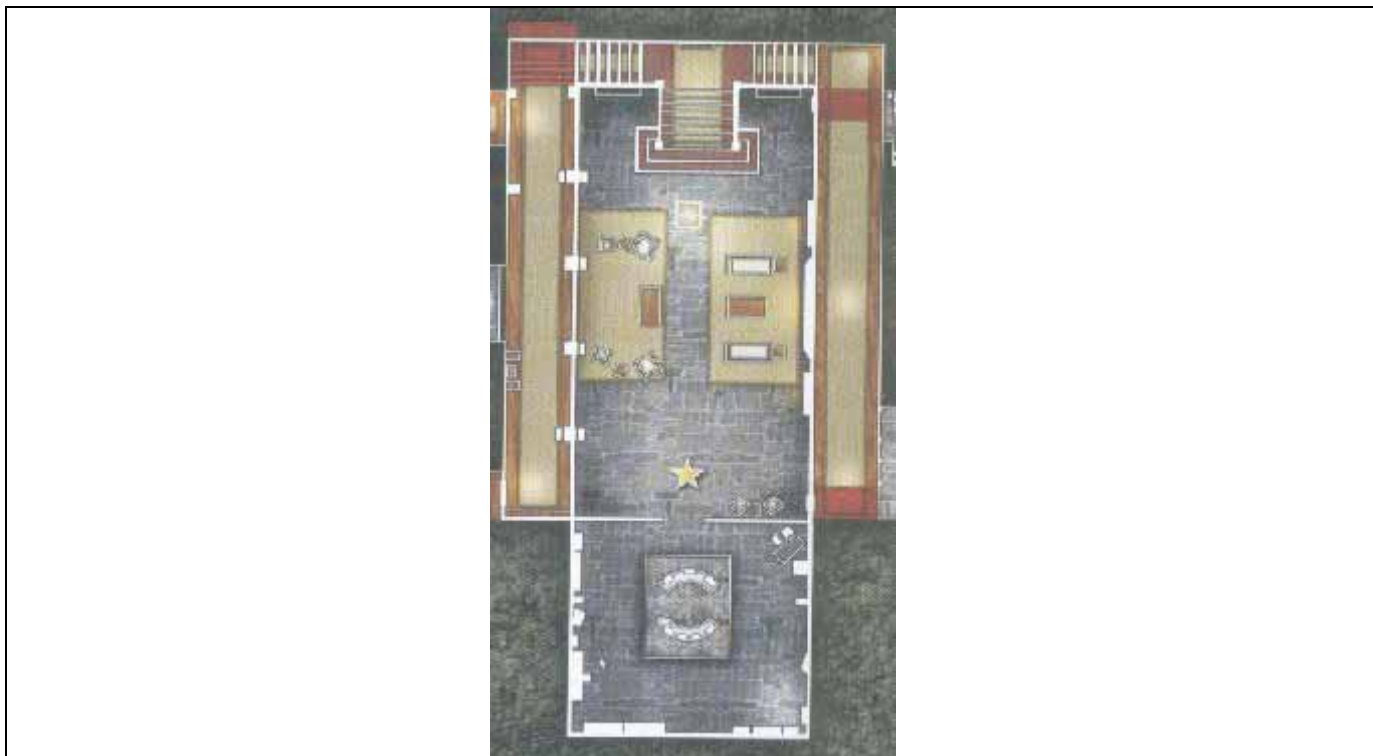
Da die Prozeduren des Auffindens aller Schätze innerhalb von Croft-Manor durch fünffache Vorbereitung auf den finalen Goldschatz im Foyer eigentlich nur in diesem Sinne etwas kompliziert sind, gestatte ich mir an dieser Stelle, einige Scans aus dem offiziellen Lösungsbuch des Piggyback-Verlages einzufügen. Ich möchte ausdrücklich darauf hinweisen, dass das Copyright den Urhebern der Grafiken rechtmäßig gehört und sie deshalb als Autoren der Bilder offiziell erwähnt haben, damit sie ggf. ihren eigenen Nutzen aus ihren Werken ziehen können.

Für die Allgemeinheit ist es vielleicht von Nutzen, diese lediglich eine Handvoll Skizzen zu Schatz-Standorten in dieses Dokument zu integrieren, da sie an Aussagefähigkeit wohl nicht mehr zu überbieten sind. Wer sich Croft-Manor also für den Abschluss des Spiels als angenehme Erholung in den "eigenen vier Wänden" aufhebt, wird sich vielleicht auch freuen, wenn er im Foyer im Kreise seiner engsten Freunde den finalen Goldschatz findet.









Damit dürfte wohl auch Lara Croft ein ihrer würdiges Heim gefunden haben, in dem sie sich von ihren Abenteuern ausruhen kann... smile!

© Olaf Weging (Olaf.Weging@t-online.de) 2006

CD ROM & Softwareservice
Kratz

**Wir danken dem Autor für dieses gelungene Arbeit und die Genehmigung,
 ihr Werk auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen.**

Das Spiel kann auch über den Shop auf [gamepad.de](http://www.gamepad.de) bezogen werden.

**Softwareservice Kratz
 Arendsstr. 4
 63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>**