






präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Croft Manor

Farblegende
<b>Reliquien</b>
<b>Artefakte</b>
<b>Gegenstände</b>
<b>Waffen</b>

Tastenbelegung für PC und Playstation 2		
Funktion	PC	PS2
Aktion / Interaktion	E	
Springen	Leertaste	
Enterhaken	Q	
Ducken	Shift links	
Schießen	LMT	R1
Ziel anvisieren	RMT	L1
kleines Medipack	V	Pfeil nach unten
großes Medipack	B	Pfeil nach oben
Waffe wechseln	+/- oder Mausrad	Pfeil nach links/rechts
Zielen	Y	R3 (Druck auf r. Analogstick)
Inventar	TAB	SELECT

Anders als bei Tomb Raider - Legend, kann man Croft Manor in Tomb Raider - Anniversary jederzeit betreten und erkunden. Im Vergleich zum letzten Teil der Serie hat Laras Landsitz noch einmal deutlich an Größe gewonnen. Daran ist vor allem die schöne Außenanlage beteiligt.

In Croft Manor kann man acht Artefakte und Laras Ausrüstung finden. Außerdem kann man natürlich alle Moves von Lara in der Turnhalle und im ganzen Haus ausprobieren.

Leider hat Lara gerade die Handwerker im Haus. Deshalb sieht es in manchen Räumen etwas chaotisch aus.

Zu Beginn des Levels findet Lara eine Notiz von ihrem Butler Winston, in der steht, dass die Wasserversorgung des Anwesens, wegen Bauarbeiten am Pool, durch die Handwerker abgestellt wurde. Außerdem scheint es ein Problem mit der Alarmanlage zu geben. Winston hat aber auch Laras Tagebuch gefunden und es in ihrem Zimmer deponiert.

Das klingt ja nach einiger Arbeit. Holen wir uns erst einmal Laras Tagebuch. Dazu gehen wir in den ersten Stock über die große Treppe und halten uns links. Die erste Tür an der wir vorbei kommen führt zur Bibliothek also nehmen wir erst die nächste Tür.

Sobald ein gelbes Ausrufezeichen unten rechts erscheint kann Lara die Tür mit der Aktionstaste öffnen. Wir folgen dem Gang und öffnen die Tür zu Laras Wohnzimmer auf die gleiche Art.

An der linken Wand befindet sich ein Schild mit einem Abbild der Medusa. Links und rechts davon befinden sich Dolche, die Schalter sind. Wir betätigen beide und das Medusaabbild öffnet sich. Dahinter befindet sich Laras **Tagebuch**, welches wir mit der Aktionstaste an uns nehmen.

Schauen wir mal ins Inventar. Wir sehen unsere Medipacks. Mit einem Druck auf die Richtungstaste "unten" sehen wir das Tagebuch und können es aktivieren. Lara gibt über das Tagebuch im Spiel manchmal nützliche Hinweise. Bei den verschiedenen Schwierigkeiten im Spiel kann es aber nur begrenzte Hilfe leisten.

Verlassen wir Laras Zimmer wieder und betreten die Bibliothek. Die war bei der Tür an der wir beim Hinweg vorbei gelaufen sind. Auch hier gibt es erst wieder einen kleinen Gang, der uns zur eigentlichen Bibliothek führt.

Wir betreten die Bibliothek und bemerken in einem Regal auf der linken Seite ein Buch welches etwas herausragt. Schieben wir es mit der Aktionstaste wieder an seinen Platz. Es öffnet sich eine Geheimtür und wir finden eine **Karte des Labyrinths**.

Suchen wir jetzt Laras Pistolen. Dazu begeben wir uns über die Treppe in den oberen Bereich der Bibliothek. Wir kommen an einer Glasvitrine vorbei in der ein silberner Elefant steht. So sehen die Artefakte in Anniversary aus. Wir laufen weiter und kommen in einen weiteren Raum. Diesmal stehen sogar zwei Bücher aus den Regalen heraus. Immer diese Unordnung. Beide Bücher drücken wir wieder hinein und dazwischen öffnet sich eine weitere Geheimtür und wir nehmen unsere geliebten **Pistolen** an uns. Die probieren wir gleich mal an der Glasvitrine aus und holen uns unser erstes **Artefakt**.

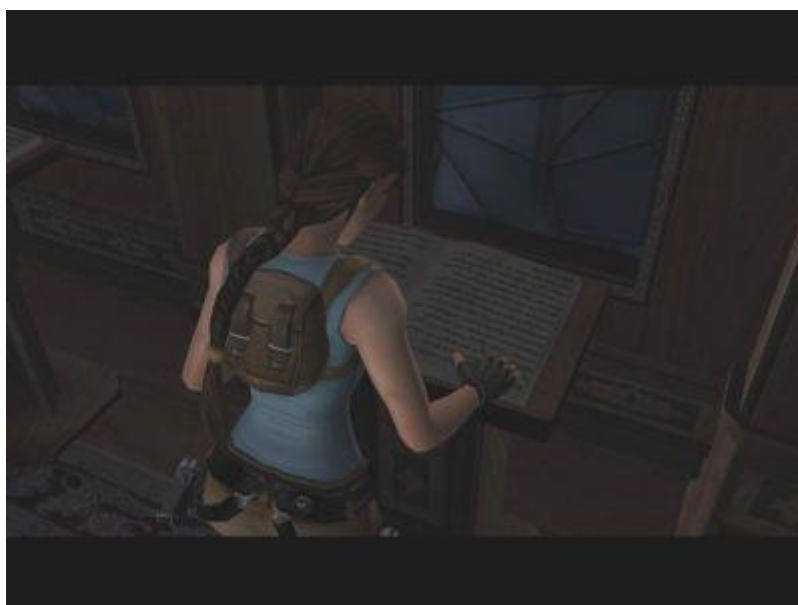


Jetzt geht es nochmal zurück. Das Gelände ist, dort wo man das Gemälde an der Wand sehen kann, unterbrochen. Wir springen an das Gemälde, das sich etwas senkt. Dahinter ist eine Zielscheibe zu erkennen. Wir springen rückwärts wieder auf die Balustrade und feuern auf die Zielscheibe. Das muss man schnell machen, da sich das Bild wieder vor die Zielscheibe schiebt.

Unten hat sich jetzt ein Geheimgang geöffnet. Dort machen wir weiter.

Wenn man die Treppe herunter kommt, ist der Geheimgang gleich auf der rechten Seite. Wir folgen ihm und finden einen Kistenstapel und auf der linken Seite ein Regal in dem ein **Wassereimer** ist. Den nehmen wir mit. Wer schon jetzt einige Aggressionen angestaut hat, kann die Kisten mit den Pistolen zerschießen. Ist aber leider nichts Sinnvolles drin. Nicht einmal etwas völlig Nutzloses. Wir folgen dem Gang und finden beim Ausgang links einen Schalter. Bitte betätigen und die erweiterte Bibliothek betreten.

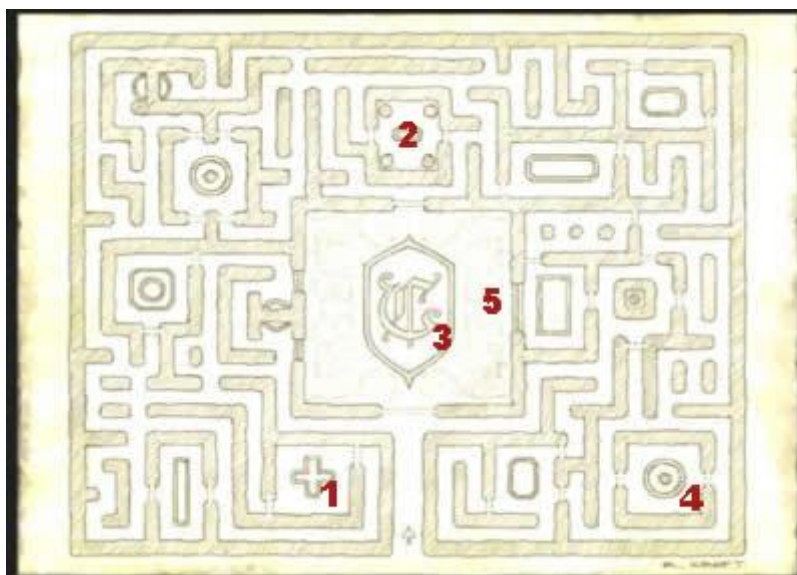
In diesem Raum finden wir acht leere Glasvitrinen. Dort werden die Reliquien gesammelt, die Lara später im Spiel finden wird (oder auch nicht). Auch hier gibt es eine Treppe und wir gehen nach oben. Wir kommen in einen weiteren Raum und finden an der Wand gegenüber der Tür einige hübsche Gegenstände. Alles hinter Glas, was den Einsatz der Pistolen erfordert. In der rechten Vitrine finden wir einen **Sonnenuhr-Gnomon**, den wir natürlich mitnehmen. An der Fensterfront des Raumes stehen drei Podien mit alten Dokumenten. Das rechte Podium sollten wir mal näher untersuchen. Wir erfahren, dass im Einband des Buches drei Zahlen geschrieben stehen. 11-2-7. Ist wohl irgendein Code für die Sonnenuhr im Garten.



Wir gehen wieder die Treppe hinunter und kümmern uns jetzt mal um das Alarmanlagen-Problem. Dazu stellen wir Lara vor das rote Blinklicht an der Tür und drücken unsere Aktionstaste. An dieser Tür kriegt es Lara hin und die Tür lässt sich öffnen.

Gehen wir doch mal in den Garten. Wir haben lange genug in der dumpfen Stube gehockt. Wir gehen also die Haupttreppe hinunter und halten uns rechts. Da geht es raus. Nein, nicht durch den Haupteingang sondern nochmal rechts abbiegen und

durch den Seitenausgang. Einige Gänge später finden wir den Garten und die Sonnenuhr. Dort können wir den Sonnenuhr-Gnomon benützen und die Zahlenkombination 11-2-7 einstellen. Dazu stellt man sich an die Sonnenuhr, setzt den Gnomon ein und dreht die Uhr mit dem Zeiger auf die entsprechenden Zahlen. Es öffnet sich der Eingang zum Labyrinth. Gut, dass wir eine Karte haben.



An den mit Nummern markierten Stellen in der Karte findet man die folgenden Dinge: 1.: ein **Artefakt**, 2.: ein **Artefakt**, 3.: den **Enterhaken**, 4.: ein **Artefakt**. 5.: die Musikkrolle (geht erst später).

Sobald wir den Enterhaken haben, können wir am Pool die Zahnradabdeckung entfernen und das Tor zum Innenbereich des Labyrinths öffnen.

Wir gehen wieder zurück ins Haus. Wenn man sich vor die Kisten in der Haupthalle stellt, kann man den rechten Stapel einfach hinaufklettern. Über das Gemälde zwischen den beiden Kistenstapeln erreichen wir den linken Stapel. Ganz oben liegt ein **Zahnrad**. Wenn wir schon mal hier sind, können wir auch gleich die kleine Kiste zwischen den Kistenstapeln auf die goldene Bodenplatte ziehen. Dadurch öffnet sich im Kamin ein Geheimfach. Man erkennt einen Pfeil aber solange das Feuer brennt, kommen wir da nicht ran.

Schauen wir doch einmal nach, wie es mit den Bauarbeiten beim Pool aussieht. Dazu betreten wir den Raum rechts vom Kamin und folgen dem Gang.

Ohje, vom Pool ist nicht viel zu sehen. Alles ist mit Gerüsten verbaut. Gleich rechts finden wir eine Statue, die ihren Speer schräg nach oben hält. Diesen Speer funktionieren wir mit den Enterhaken gleich einmal in eine Schwingstange um. Den Müllcontainer ziehen wir genau zwischen die beiden Gerüste im Vordergrund und die befestigte Planke am Gerüst etwas weiter hinten in der Mitte zerschießen wir mit unseren Pistolen.

Ganz hinten rechts gibt es einen Kistenstapel auf den wir klettern. Von dort kann man an eine Schwingstange springen und den kleinen Balkon erreichen. Wir klettern ganz um ihn herum und erreichen mit einem Rückwärtssprung eine Bretterwand. Auch um

die klettern wir herum. Dank unserer Aktion mit der Statue kommen wir jetzt wieder per Rückwärtssprung an den umfunktionierten Speer und erreichen den großen Balkon über dem Eingang.

Na das kennen wir doch aus Tomb Raider - Legend. Wir sind bei den zwei Schwestern über dem Wasser, die sich immer zanken. 🏠 Leider steht nur eine der beiden an ihrem Platz und die andere benötigt wohl erstmal einen guten Restaurator. Dort wo wir den Balkon erklettert haben steht aber ein "vollwertiger" Ersatz herum. Wir ziehen den Minicontainer auf die Druckplatte der zweiten Schwester und drehen beide so, dass sich ihre Speere überkreuzen eben so, wie man es auf der Bodenzeichnung sehen kann. In der Nische rappelt es ein wenig und wir sehen eine Zielscheibe. Auf sowas schießt man. Also machen wir das und sehen, dass sich unten im Pool eine Tür öffnet.

Dort wo die kaputte Schwester liegt finden wir hinter einer Kiste ein **großes Medipack**. Außerdem können wir mit den Pistolen ein Seil zerschießen, das eine weitere Statue unter der Decke sichert.

Über die Speerschwingstange gelangen wir wieder an die Bretterwand und klettern zur Hälfte um sie herum. Mit einem Rückwärtssprung erreichen wir jetzt das Gerüst. Über die lange Stange im Müllcontainer gelangen wir auf die andere Seite. Der Sprung auf die Stange ist ein neuer Move von Lara. Sie kann neuerdings auf sehr kleinen Plattformen balancieren. Man sollte dort nicht zu lange warten, weil Lara manchmal das Gleichgewicht verliert. Passiert das, erscheint ein gelbes Ausrufezeichen und man muss schnell die Aktionstaste drücken.

Wir folgen dem Bretterweg und dürfen nun mit unserem Enterhaken das erste Mal über einen kleinen Abgrund schwingen. Auf der anderen Seite können wir den anderen großen Balkon betreten. Neben der Pferdeskulptur sehen wir eine Atlasstatue, die eine Weltkugel auf den Schultern trägt, wie das nunmal Atlasstatuen so tun. 🏠

Die Kugel muss natürlich in die Bodenplatte vor der Statue. Dazu stellt man sich am besten auf das kleine Sprungbrett hinter der Bodenplatte und zieht mit dem Enterhaken an der Öse, die man unten an der Statue erkennen kann. Rollt die Kugel nicht direkt auf die Platte kann das Lara selbst erledigen. Es öffnet sich die zweite Tür unten im Pool.

Auf der anderen Seite des Balkons finden wir ein **kleines Medipack** und ein weiteres Seil welches wir natürlich auch zerschießen. Wir verlassen auch diesen Balkon wieder über den Weg über den wir gekommen sind und sehen eine Kiste auf einem der Gerüste. Diese schieben wir nach links und lassen sie nach unten fallen.

Mit dieser Kiste kommt man wieder auf das Gerüst, falls der folgende Sprung nicht gleich beim ersten Mal gelingt. Gleich dort, wo die Kiste stand, sind die Gerüstbretter etwas länger. Dort versuchen wir jetzt über die Gerüstwippe an die gegenüberliegende Bretterwand zu gelangen. Dazu ist ein wenig Timing nötig aber das ist etwas, was wir noch im ganzen Spiel benötigen werden. 🏠

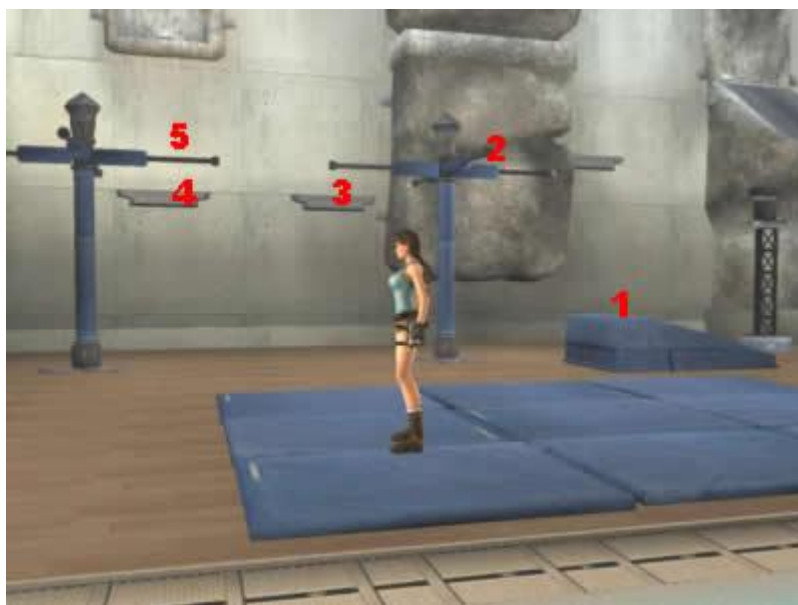
Man springt erst auf den vorderen Teil der Wippe. Wartet ganz kurz und springt dann weiter. Hat man den Sprung an die Bretterwand geschafft, klettert man um sie herum

und erreicht mit einem Rückwärtssprung eine zweite Bretterwand. Von dort kommt man auch mit einem Rückwärtssprung auf den kleinen Balkon und kann das dritte Haltseil der Statue zerschneiden.

Die Statue durchlägt die Bretter der Poolabdeckung und landet im wasserlosen Pool. Wir lassen uns vom Balkon fallen und springen in den Pool. Bei der Statue finden wir den **Bogen** der Statue. Über den Verbindungsgang zur Turnhalle finden wir ein weiteres **Artefakt**. (Anmerkung: Falls man die Wasserzufuhr für Croft Manor schon vorher repariert hat, enthält der Pool natürlich Wasser und man muss sich den Bogen und das Artefakt per Tauchgang holen.) Den Schalter im Verbindungsgang kann Lara erst betätigen, wenn sie die Wasserzufuhr wieder aktiviert hat. Es ist aber nicht nötig den Schalter zu betätigen.

Über die Gerüste können wir den Pool wieder verlassen und begeben uns zurück in die Haupthalle. Die Tür links neben dem Kamin führt in die Turnhalle.

Dort angekommen müssen natürlich wieder diverse Kraxeleien durchgeführt werden um an die restlichen Artefakte und Werkzeuge zu kommen. Dazu verwenden wir wieder die bewährte Methode der Turnhallen-Screenshots mit eingezeichnetem Weg und zusätzlicher Erklärung.



Wir beginnen bei 1 und springen an das erste Drehkreuz (2). Von dort springen wir weiter an die Kante (3) an der Wand und mit einem Seitwärtssprung weiter an die andere Kante (4). Mit einem Rückwärtssprung gelangen wir an das zweite Drehkreuz (5). Manchmal drehen sich die Drehkreuze wieder etwas zurück, dann hilft es, Lara an der Schwingstange etwas hin und her klettern zu lassen.



Vom zweiten Drehkreuz (5) springen wir an die Kante (6) und seitwärts weiter an die Kletterwand (7). Dort klettern wir etwas nach oben und machen einen Rückwärtssprung. Dazu braucht man nur die Sprungtaste zu drücken. Eine Richtungstaste braucht es hier nicht. Wir landen in der Nische und finden ein **kleines Medipack** und einen Schalter, den wir betätigen. Die kleinen Plattformen fahren aus dem Boden und machen neue Bereiche zugänglich.



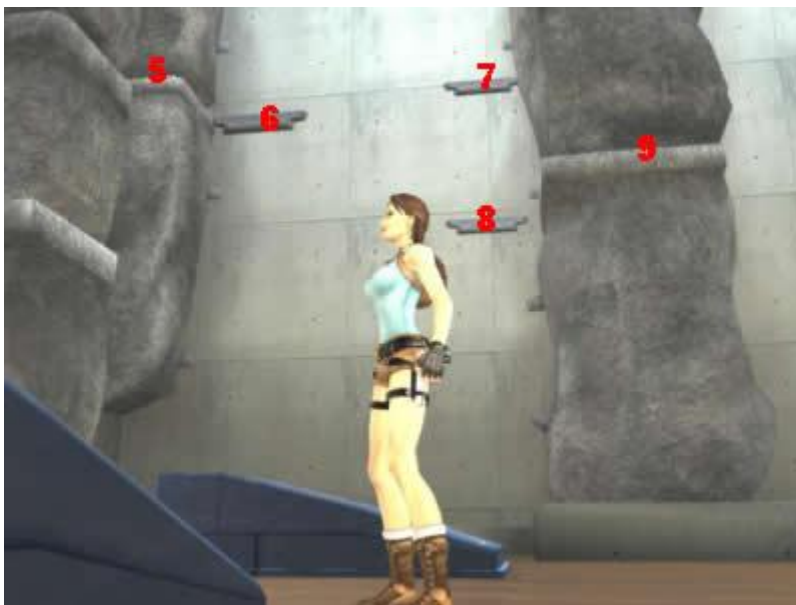
Die nächste Kletterei beginnt auf dem Podest mit der Nummer 2 (1). Wir springen an die Kletterkante (2) und gleich weiter nach oben an eine weitere Kante (3). Wir klettern ganz nach links herum und landen mit einem Rückwärtssprung auf der kleinen Plattform (4). Wenn Lara unsauber landet, gleich wieder die Aktionstaste drücken, damit sie wieder Halt findet.



Von der Plattform (4) auf der wir stehen springen wir weiter zur nächsten Miniplattform (5). Weiter an die Wandkante (6) springen und von dort über den Kletterfelsen (7) in die Nische (8). Dort finden wir mal wieder ein **Artefakt**.



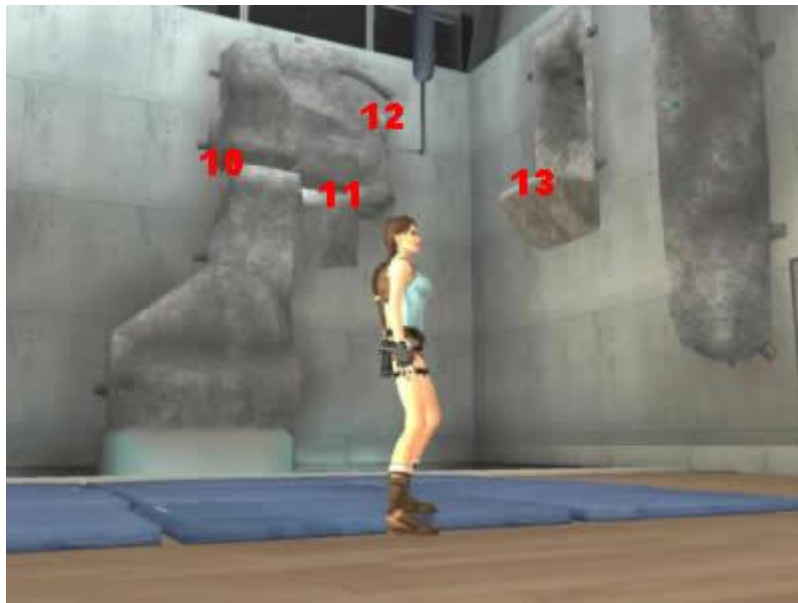
Es geht weiter beim Podest mit der Nummer 3 (1). Über die einfachen Kletterkanten (2, 3 und 4) gelangen wir nach oben.



Mit einem Rückwärtssprung gelangen wir an den Kletterfelsen bei 5. Von dort klettern wir über die Positionen 6, 7, 8 und 9 an diese Felskante und klettern weiter nach rechts herum. Von dort müssen wir unseren ersten Wandlauf absolvieren.



Mit einem Rückwärtssprung bei 9 stürzen wir uns ins Vergnügen. Sofort nach dem Sprung muss man die Hakentaste drücken. Je nachdem wo sich die Kamera befindet, kann Lara nun an der Wand entlang laufen und Schwung holen. Ist die Kamera genau hinter Lara, geht das mit den Richtungstasten für links und rechts. Wenn Lara genug Schwung hat, springt sie zur Felskante (10) ab.



Um diese Kante klettern wir wieder herum (11), bis wir eine Schwingstange (12) hinter uns sehen. Mit einem Rückwärtssprung ist auch das kein Problem und wir erreichen die Nische (13) und drücken den Schalter. Eine Schwingstange kommt in Position. Wir finden auch ein **großes Medipack** in der Nische. Rechts von der Nische befindet sich eine Kletterwand. Dorthin springen wir und lassen uns wieder auf den Boden fallen. Direkt aus der Nische in den Pool ist es etwas zu hart ohne Wasser.

Apropos Wasser, wir sollten jetzt einmal der Wasserarmut in Croft Manor zu Leibe rücken. Dazu müssen wir unseren Schraubenschlüssel finden, den wir beim Turnen mal wieder irgendwo verlegt haben. 🏠



Über den schon bekannten Weg über Podest 3 geht es wieder an die Kletterkante (1). Mit einem Rückwärtssprung erreichen wir die Schwingstange (2) und schwingen weiter zur neu dazugekommenen Schwingstange (3). Von dort geht es mit einem Sprung an die blaue Säule (4). Dort klettern wir ganz nach oben.

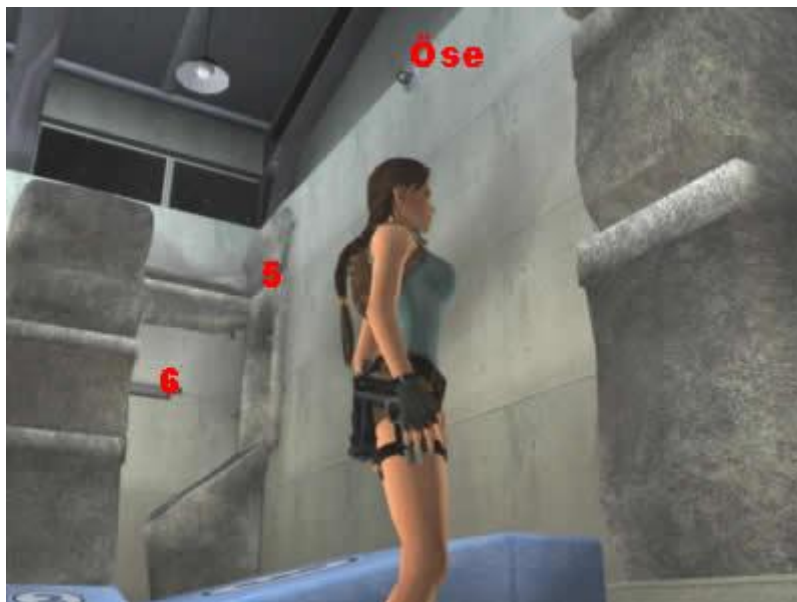


Von der Säule (4) springen wir über die beiden Miniplattformen (5 und 6) auf das Gerüst (7) unter der Decke. Dort finden wir unseren **Schraubenschlüssel**. Die Plattform verläßt man am besten auf dem gleichen Weg auf dem wir gekommen sind. Von der zweiten Miniplattform kann man an den Felsquader springen und wieder auf den Boden der Turnhalle gelangen.

Ehe wir uns um die Wasserversorgung kümmern, müssen wir in der Turnhalle noch ein Artefakt finden. Der Weg dorthin zeigt schon einmal welche haarsträubenden Manöver Lara im Spiel ausführen muss, teilweise unter Zeitdruck. Hier können wir das noch etwas üben.



Über die Positionspunkte (1, 2, 3 und 4) kommen wir mit einem Rückwärtssprung und der Hakentaste an die Öse und können einen Wandlauf starten.



Mit einem Sprung zur Seite erreichen wir die Kante (5) und hangeln uns nach links um die Ecke. Dort lassen wir uns zur Kante 6 fallen.



Wir springen seitwärts zu der Kante 7 und stellen die Kamera genau hinter Lara. Mit einem Rückwärtssprung erreichen wir die Nische (8) und können den Schalter drücken. Die letzte wichtige Schwingstange fährt in die richtige Position. Wir können uns aus der Nische fallen lassen.



Wir klettern den selben Weg wieder nach oben bis zum Wandlauf.



Lara steht hier nur auf der Plattform, weil ich eine bessere Position für einen Screenshot brauchte. Tatsächlich hängt sie noch an der Öse und läuft sich an der Mauer die Füsse wund. 🤖 Wir müssen uns nun während des Wandlaufs von der Wand abstossen und die Schräge (5) erreichen. Das geht, wenn man am höchsten Punkt des Wandlaufs die Richtungstaste weg von der Wand und die Springentaste drückt. Ziemlich schwierig, aber machbar mit einigen Versuchen. Anschließend müssen wir sofort wieder abspringen und die zweite Schräge (6) treffen.



Von dort erreichen wir die Schwingstange (7) und endlich die Nische (per Rückwärtssprung von der Schwingstange) mit dem vorletzten **Artefakt**. Aus der Nische können wir uns fallen lassen, die Turnhalle ist erledigt. 🏆

Jetzt müssen wir nochmal in den Garten und das Wasser andrehen. Wir laufen also in die Haupthalle und links neben der Treppe wieder in den Garten. Diesmal biegen wir nicht links zur Sonnenuhr ab sondern laufen geradeaus weiter. Wir finden einen kleinen Bereich mit einem Apparat und einem Ventil. Hier können wir unseren Schraubenschlüssel benutzen und das Wasser wieder einschalten. Dazu setzt man den Schraubenschlüssel an und muss ihn dann nochmals benutzen und drehen. Jetzt gibt es wieder Wasser in Croft Manor. In der Nähe ist ein Brunnen in dem wir unseren Wassereimer füllen können. Wir laufen wieder zurück in die Haupthalle und benutzen den Eimer mit dem Kamin. Jetzt bekommen wir den **Pfeil**.

Wir müssen schon wieder in den Garten. Diesmal wieder zum Labyrinth und zu dem defekten Brunnen. Zuerst setzen wir das Zahnrad ein dann gehen wir zu der Statue in der Mitte und benutzen Pfeil und Bogen bei den entsprechenden Bodenplatten. Anschließend betätigen wir den Schalter vor dem Brunnen. Die Statue schießt auf die andere Statue und es fällt etwas zu Boden. Wir finden die **Musikrolle**.

Wieder zurück in der Haupthalle gehen wir über die Haupttreppe in den ersten Stock und wenden uns wieder nach links Richtung Bibliothek. Bei der ersten Tür gehen wir in den Gang und folgen ihm. Wir betreten die Bibliothek und verwenden den Enterhaken mit dem Kronleuchter. Rechts öffnet sich ein weiterer Geheimgang und wir finden das letzte **Artefakt**.

Wir müssen wieder zurück in die Haupthalle. Dort bleiben wir im ersten Stock und begeben uns auf die andere Galerie. Die Tür ganz hinten führt zum Musikzimmer und zum Ende von Croft Manor. Wir setzen die Musikrolle auf der linken Seite der Tür ein und betreten das Musikzimmer. Man kann ein wenig an den Instrumenten herumklimpern und mit der Stereoanlage schon freigespielte Musikstücke abspielen.

Dann können wir Croft Manor verlassen und uns in den ersten richtigen Level stürzen. 🏰

Später, wenn Lara in den Leveln Reliquien gefunden hat, kann man sich diese in der erweiterten Bibliothek ansehen. In Laras Ankleidezimmer kann man freigespielte Outfits ausprobieren. Im Musikzimmer kann man sich freigespielte Musiktracks reinziehen.

Gefundene Schätze	
8 / 8	Artefakte
0 / 0	Reliquien

Freigeschaltete Extras	
Spezial	---
Filmsequenzen	Croft Manor
Galerien	Werbeposter B, Die Frauen in "TR"-Galerie
Biografien	---
Outfits	---
Reliquien	---
Musik	Croft Manor - Musikstücke
Kommentare	Croft Manor
Cheats	---