







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Der Tempel von Khamoon

Farblegende
Reliquien
Artefakte
Gegenstände
Waffen

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

Ägypten - Der Tempel von Khamoon

Wir folgen dem sandigen Gang und kommen zu einer kleinen Halle. Mit der Zielentaste und den Pistolen können wir die beiden Säulen links und rechts an der gegenüberliegenden Wand zum Einsturz bringen. Das erleichtert das Weiterkommen in diesem Level, auch wenn es aus kunsthistorischer Sicht eine etwas fragwürdige Vorgehensweise ist. 🤖

Wir lassen uns in den Raum hinab und finden links einen Steinblock, den wir herausziehen. In der verborgenen Nische finden wir ein **kleines Medipack** und **Schrotflintenmunition**. Über die Reste der einen Säule rechts neben der Nische erreicht man eine Felskante und eine weitere Nische. Dort finden wir noch ein **kleines Medipack** und können weiter nach oben klettern. Über mehrere Felskanten kommen wir zu einer Schwingstange. Über diese gelangen wir auf eine Schräge. Wenn wir erst im letzten Moment abspringen, erreichen wir die Felskante gegenüber und können nach links weiter klettern. Mit einem Rückwärtssprung erreichen wir wieder eine Schwingstange und gleich darauf eine zweite. Von dort geht es auf eine Plattform.

Hier kann man nun rechts hochklettern. Mit einem Seitwärtssprung nach rechts von der oberen Felskante erreichen wir einen Durchgang. Am Ende des Ganges ist ein Hebel mit einem Skarabäus. Diesen kann man anspringen. Springt man sofort noch mal nach oben, erreicht man die Kante und erreicht den nächsten Gang. Diese Skarabäus-Hebel sind etwas zeitkritisch, weil sie unter Laras Gewicht etwas absinken. Also schnell machen und nicht ewig rumtrödeln.

Wir folgen dem Gang und kommen zu einer Grube, an der man rechts etwas herunterrutschen kann. Im letzten Moment springen wir an die Schwingstange ab.

Man hangelt sich an der Stange genau in die Mitte und schwingt an den nächsten Skarabäus-Hebel. Wieder muss man sofort weiter nach oben springen. Wir erreichen eine kleine Halle, in der ein Panther auf uns wartet. Man kann ihn von der Kante aus bequem mit den Pistolen erledigen. Wir rutschen in die kleine Halle hinab. In einer Ecke finden wir ein Päckchen **Schrotmunition**. Gegenüber dem Eingang in die Halle können wir nach oben klettern und links an eine Felskante springen. Links weiter finden wir einen Gang, in dem Lara nur kriechen kann. Wir klettern weiter und finden eine Plattform mit einem **großen Medipack**. Wir lassen uns wieder hinunterfallen und klettern wieder gegenüber dem Eingang nach oben. Dort rutschen wir den Sandhügel hinunter und bemerken in einer Zwischensequenz zwei Katzenmumien. Wir machen die mumifizierten Stubentiger fertig und finden gleich dort, wo wir den Raum betreten haben, **Munition für die Kal .50**.

Wir suchen den ganzen Bereich ab und finden **2 x ein kleines Medipack** (eines davon befindet sich in dem kleinen Pool beim Obelisken) und noch ein Päckchen **Schrotmunition**.

Bei der Sphinx, die hell erleuchtet ist, gibt es links eine kleine Säule. Dort beginnt die nächste Klettertour. Man springt auf die kleine Säule und dann links an eine weitere Säule. Ein Sprung nach oben und dann ganz um die Säule links herumklettern. Dort kommen wir mit einem Rückwärtssprung an die nächste Säule und klettern dreimal nach oben. Wir landen auf einer kleinen Plattform.

Links davon ist eine weitere Plattform, auf die wir springen. Dort gibt es an der Wand eine kleine Zielscheibe. Wir beschießen sie und eine Schwingstange fährt links von der Plattform heraus. Über diese schwingen wir uns schnell auf die nächste Plattform. Dort finden wir mal wieder **Munition für die Kal .50**. Über zwei Säulen erreichen wir den Bereich rechts vom Sphinxkopf und können eine Leiter nach oben klettern. Links von der Leiter kommen wir in eine Nische, in der rechts ein kleiner Tunnel ist. In dem Tunnel finden wir das erste **Artefakt** dieses Levels.



Wir laufen wieder auf den Kopf der Sphinx und springen rechts zu der Säule, indem wir unseren Enterhaken verwenden. Von dort erreichen wir die nächste Plattform in der Ecke und können mit zwei Wandösen und dem Enterhaken per Wandlauf zur anderen Seite gelangen. Wir folgen dem Weg nach links und springen rechts auf die Schräge neben dem Kopf der anderen Sphinx und rutschen hinunter. Unter der Schräge finden wir ein **großes Medipack**. An der Rückseite des Sphinxkopfes betätigen wir den Hebel und ein Steintor am Fuße der Sphinx öffnet sich.

Auf einer Seite des Sphinxkopfes gibt es ein paar Schrägen, an denen man bequem wieder nach unten kommen kann. Wir betreten den neu geöffneten Gang zwischen den Pfoten der Sphinx und folgen ihm. Wir erreichen eine Halle mit sechs weiteren Sphinxstatuen, die in Dreiergruppen an beiden Wänden verteilt sind. Gleich rechts ist ein Felsblock, auf den wir klettern. Von dort springen wir an das Podest der ersten Sphinxstatue. Weiter hinten in der Halle tut sich etwas. Schwarze Miezekatzen trachten uns nach dem Leben. 🐾Aber hier oben, können sie uns natürlich nicht erreichen und wir können sie einfach erledigen. Eventuell muss man noch auf die nächste Statue springen, um beide Panther zu erlegen.

Wir lassen uns wieder von der Statue herunter und betätigen den Schalter neben dem Raum, aus dem die Panther kamen. Die Statuen fahren etwas aufeinander zu und die vorderen beiden Türen öffnen sich. Wieder haben wir es mit zwei Panthern zu tun. Nachdem wir sie zu schönen Bettvorlegern verarbeitet haben, können wir uns in dem Raum vorne rechts ein **kleines Medipack** holen.



Jetzt müssen wir wieder an den Schalter und ihn nochmals betätigen. Dann schnell zurück zum Eingang der Halle und auf den Felsblock klettern und schnell zur ersten Sphinx springen. Gleich weiter zur nächsten Sphinx auf derselben Seite springen und dann schnell rüber auf die andere Seite. Jetzt haben wir wieder Zeit und springen zur letzten Sphinx auf der linken Seite. Dort können wir mit einem Wandlauf (Enterhaken) an eine Felskante springen. Von der langen unteren Felskante erreichen wir rechts das geöffnete Tor (das mit dem Hebel) und springen schnell nach oben. Von dort geht es immer weiter nach rechts, bis wir einen Gang erreichen. Wir folgen dem Gang und rutschen eine Schräge hinunter. Drei Ratten langweilen uns etwas und neben der Schräge können wir einen Steinblock herausziehen. In der Nische dahinter finden wir ein **kleines Medipack**.



Den Steinblock schieben wir an das andere Ende des kleinen Raumes. Dort finden wir noch ein **kleines Medipack**. Über den Block klettern wir in einen weiteren Gang. Wir kommen wieder an eine Grube, in die wir uns fallen lassen. Wir finden **Schrotmunition** und klettern über die Felskanten am Anfang der Grube wieder nach oben. Wer keine Schrotmunition haben will, kann sich das natürlich sparen. An dieser Grube fährt schon seit hundert Jahren eine Schwingstange rein und raus. Scheint sich um eine äußerst langlebige Mechanik zu handeln. 🕒 Wenn die Schwingstange gerade herausgefahren ist, springen wir mal rüber und schnell weiter zu der Schwingstange, die diese lästige Eigenschaft, sich wieder zu entfernen, nicht hat. Von dort springen wir weiter an den Skarabäushebel. Meistens muss Lara bei diesem Sprung schnell nachgreifen und auch ganz schnell nach oben weiter springen. Wenn es klappt, haben wir diese Grube überwunden und kommen zu einem weiteren Raum mit einem Pool in der Mitte. Wir springen in den Raum und laufen gleich links um den Pool und erklimmen die Stufen der Statue (Bei entgegenkommenden Krokodilen nutzen wir natürlich die Sprungfunktion. 🕒). Von dort können wir uns mit unseren Pistolen um die beiden Krokodile kümmern. Unter dem Eingang ist ein kleiner Gang, in dem wir ein **kleines Medipack** finden. Links neben der Statue bei den Säulen findet man eine kleine Wandnische. Dort ist ein **kleines Medipack** und **Schrotmunition** versteckt. Wir springen in den Pool und finden einen Unterwasserhebel, den wir betätigen. Links vom Hebel öffnet sich ein Gitter. Dort müssen wir schnell hindurchtauchen, weil sich das Gitter wieder schließt. Wir tauchen auf und ziehen uns auf den Steg.



An einer der Wände sehen wir einen Skarabäushebel. Dort geht es weiter. Wir springen an den Hebel und sofort an die Felskante darüber. Jetzt müssen wir uns mal wieder beeilen. Wir springen nach rechts auf die Plattform, die sich daraufhin in Bewegung setzt und langsam in der Mauer verschwindet. Wir laufen an der Wand entlang und springen an den nächsten Skarabäushebel und von dort schnell weiter nach oben an die Felskante. Von dort gelangen wir wieder nach rechts in einen kleinen Raum mit zwei Holzpfählen. Rechts unten liegt ein **kleines Medipack**. Wir klettern wieder nach oben und springen an den Holzpfahl beim Skarabäushebel. Von dort an den Skarabäushebel und dann schnell zweimal nach oben. Mit einem Rückwärtssprung landen wir auf dem Holzpfahl. Falls Lara wackelt, schnell noch mal die Aktionstaste drücken. Von dem Pfahl springen wir in eine Nische mit einem Schalter und **Munition für die Kal .50**. Wir betätigen den Hebel und sehen, wie eine Kiste auf die beweglichen Plattformen fällt. Aus der Nische springen wir an den anderen Holzpfahl und in die gegenüberliegende Nische. Dort finden wir nochmals **Munition für die Kal .50** und ein **kleines Medipack**. Wenn wir alles haben, lassen wir uns wieder herab und gehen mal zurück zu dieser Kiste.



Wir schieben die Kiste an die Stelle, die man im Screenshot sehen kann. Dann klettern wir auf die Kiste und springen an die Felskante. Von dort noch einmal höher

springen und rückwärts an die Plattform, die sich auch wieder vom Acker macht. Also schnell weiter laufen und an den nächsten Skarabäushebel. Von dort wie immer schnell weiter nach oben springen. Von dort springen wir nach rechts an den nächsten Skarabäushebel und wieder hurtig eins höher. Jetzt können wir nach links an eine weitere Felskante springen und rückwärts an eine Schwingstange. Von dort gelangen wir auf eine Plattform.

Gegenüber sehen wir eine Luke, die man mit dem Enterhaken aufziehen kann. Jetzt muss man schnell per Enterhaken über den Abgrund schwingen, bevor sich die Luke wieder geschlossen hat. Wir finden wieder einen Hebel, der die gerade gemeisterte Luke und noch ein paar andere Luken dauerhaft öffnet. Man springt an die rechte Holzluke und springt noch eins höher. Dann rückwärts an die Schwingstange und weiter an die linke Holzluke. Dort kann man nach oben klettern und einen weiteren Hebel betätigen. Unten bei der Statue hat sich etwas getan.

Wir gehen durch den Durchgang rechts vom Hebel. Wir wenden uns nach links und laufen mit dem Enterhaken an der Wand entlang und springen an die Felskante. Von dort springt man rückwärts ab und benutzt sofort wieder den Enterhaken. Man erwischt eine Öse unter der Decke. An der Decke kann man noch zwei weitere Ösen sehen. Man dreht Lara etwas in Richtung der zweiten Öse, schwingt und springt dann zur zweiten Öse. Natürlich wieder indem man den Enterhaken auslöst. Mit der dritten Öse geht es genauso und wir landen auf dem Dach über der Statue und finden das zweite **Artefakt**.

Wir hängen uns an die Dachkante Richtung Pool und lassen uns fallen. Lara hält sich am Sockel der Statue fest und wir können von hier die beiden neuen Krokodile erledigen (die schlüpfen und wachsen aber schnell).

Wir lassen uns in den Bereich um die Statue fallen und folgen dem Gang. Am Ende des Ganges (vor der Kante nach unten) finden wir **2 x Munition für die Kal .50**.

Unten sehen wir einen Panther, den man mit den Pistolen erledigen kann. Wir lassen uns hinunter und auf uns warten drei weitere Panther. Kurze Zeit später gibt es drei Panther weniger. 🐆

Wir durchsuchen den Raum und finden in dem Raum, aus dem die Panther gekommen sind, ein **großes Medipack**. Außerdem finden wir ein noch verschlossenes Tor mit einem Schalter. Wir betätigen den Schalter und freuen uns auf einen weiteren Pelzmantel für Lara. Wieder sind es zwei Panther, die uns auflauern.

Links von der Tür können wir uns an eine Felskante hängen und eine Etage höher springen. Von dort springen wir an das Tor und rückwärts an eine weitere Felskante und noch mal eins höher. Von dort kommen wir an einen schwingstangenähnlichen Pfeiler, der sich dreht. Wir klettern an ihm nach links und springen weiter nach links zur nächsten Felskante. Dort geht es noch mal höher und wir können rückwärts an die Plattform des Obeliskens springen und uns hochziehen.


Links erkennt man eine Nische mit einer Zielscheibe. Wir visieren sie an und feuern mit den Pistolen. Es erscheint eine Öse unterhalb der Decke und man kann mit dem Enterhaken die Nische erreichen. Dort finden wir ein **großes Medipack** und **Munition für die Kal .50**. Wir schwingen den Weg wieder zurück und folgen dem Gang von der Obeliskensplattform aus.

Wir finden einen Raum und ein Pantherchen. Eine kurze Sequenz zeigt uns eine seltsame Deckenluke. Die sollen wir wohl auf machen. Genau gegenüber dem Eingang können wir in einen weiteren Gang klettern und über eine Leiter weiter nach oben steigen. Oben erwartet uns eine Katzenmumie, der wir Saures geben. Wir befinden uns in einem Raum mit einem großen Skarabäus an der Wand. Ein Teil des Raumes ist voller Sand und in einer Ecke finden wir **Munition für die Kal .50** und

auf einem weiteren Sockel ein **großes Medipack**. Dort, wo wir den Raum betreten haben, finden wir noch einen Nebenraum mit einer weiteren Leiter. Dort klettern wir hoch und finden einen Schalter. Wir betätigen diesen und eine kleine Zwischensequenz zeigt uns, was mit den Statuen passiert. Wir ziehen den Hebel nochmals und springen gleich auf die Statue, die dem Hebel am nächsten ist. Dann geht es rüber zur linken Statue und weiter zur linken mittleren Statue. Von dort springen wir auf die rechte mittlere Statue und weiter auf die vordere Statue. Wir erreichen eine weitere Plattform. Das muss natürlich alles wieder sehr schnell gehen.




Bei der Plattform finden wir ein **großes Medipack** und wenn wir dem Gang folgen einen Hebel, der den großen Skarabäus entriegelt. Zurück geht es über die Statuen in den Skarabäusraum. Wir klettern auf den Steinblock, wo wir die Goodies gefunden haben, und starten einen Wandlauf mit dem Enterhaken nach links. Wir springen rückwärts an die Felskante und hangeln uns schnell nach links weiter (Vorsicht, die Kante ist brüchig!). Dann springen wir an die Schwingstange des Skarabäus und halten uns gleich noch mal mit der Aktionstaste fest. Durch Laras Gewicht wird der Mechanismus ausgelöst und die Sandluke öffnet sich. Unten hat sich nun ein Sandhaufen gebildet.

Wir bleiben aber noch in dem Raum mit dem großen Skarabäus und suchen ein Artefakt. Wozu stehen denn die ganzen Pfeiler hier rum, wenn niemand daran klettert?  Sicherlich ein Fall für Lara, oder?

Wir klettern also wieder auf unseren Block und machen wieder unseren Wandlauf mit Rückwärtssprung an die Felskante. Von dieser springen wir diesmal rückwärts ab auf einen der Pfeiler. Wir springen gleich weiter auf den nächsten und dann an eine schmale Kante an einen der hohen Pfeiler. Dort lassen wir uns einmal fallen und klettern rechts um die Kante. Mit einem Rückwärtssprung gelangen wir an den nächsten Pfeiler. Wir klettern nach rechts und springen an den nächsten Pfeiler. Nun springen wir wieder nach oben und klettern rechts an der Kante um den Pfeiler. Wir springen seitwärts an den mittleren Pfeiler zurück. Dort klettern wir so um die Felskante, dass wir einen Rückwärtssprung an eine Kante an der Wand machen können. Von dort können wir mit einem weiteren Mauerlauf mit dem Enterhaken auf die Plattform mit dem dritten **Artefakt** kommen. Mit dem Haken und der Öse kann man sich sicher abseilen. Durch die Sandluke klettern wir wieder nach unten. Durch den großen Sandhaufen erreichen wir jetzt einen neuen Gang, dem wir folgen. Wir erreichen einen Raum mit vier Säulen. An den Wänden des Raumes befinden sich rings herum Steinquader, die wir alle herausziehen. Wenn es hinter einem Quader verdächtig knurrt, könnte ein Panther auf uns warten. Wenn man schnell ist klettert man dann gleich auf den Quader und erledigt den Schmusekater mit den Pistolen. Die Quader müssen komplett herausgezogen werden sonst kann es passieren, dass die Säulen in der Mitte des Raumes nicht alle aus dem Boden fahren. Hinter den Quadern befinden sich kleine Räume, in denen es ein paar Sachen zu finden gibt.

Gleich in der Nische links neben dem Eingang finden wir **Munition für die Kal .50**. In der nächsten Nische (wenn man im Uhrzeigersinn vorgeht) lauert ein Panther und wir finden merkwürdige Symbole an der Wand. In der nächsten Nische finden wir nochmals **Munition für die Kal .50**. In der Nische links vom (noch) geschlossenen Tor gibt es wieder zwei Symbole. Weiter geht es mit dem Quader rechts des Tores. Wieder kommt ein sehr kurzlebiger Panther des Weges und in dieser Nische finden wir **Schrotmunition** und eine weitere Symbolkombination.

Der nächste Quader ist die volle Niete. Keine Symbole, Ausrüstung oder lebensmüde Panther.  Aber der nächste Quader lässt die letzte Säule in der Mitte aus dem

Boden fahren und in der Nische finden wir auch wieder eine Symbolkombination. In der letzten Nische links neben dem Eingang (wenn man auf den Eingang sieht) finden wir noch ein Päckchen **Schrotmunition**.

Jetzt lösen wir mal dieses lächerliche Säulenrätsel. In den Nischen haben wir diese Symbolkombinationen gefunden. Das obere Symbol findet man jeweils auch oben an einer der Säulen in der Mitte des Raumes. Das untere Symbol muss an der entsprechenden Säule so eingestellt werden, dass es auf das Tor zeigt. Dabei muss man beim Drehen der Säulen darauf achten, dass die Markierungen des oberen und unteren Teiles der Säule bündig sind. Stellt man jetzt alle vier Säulen mit den Symbolkombinationen richtig ein, öffnet sich das Tor.

Im Prinzip wären wir fertig, wenn uns nicht noch eine Reliquie fehlen würde. Die kriegen wir aber auch hier.



Wir schieben einen Steinquader rechts neben das offene Tor. Wir klettern auf den Block und springen rechts an den Spalt in der Wandsäule und springen weiter nach oben. Wir klettern rechts um den Spalt herum und springen rückwärts an die Felskante. Von dort geht es rechts weiter an einen weiteren Spalt einer Wandsäule. Wir klettern um den Spalt herum und springen nach oben. Von dort geht es mit einem Rückwärtssprung auf die Spitze der ersten Kombinationssäule. Wir springen über alle vier Säulen auf die andere Seite und dort an einen weiteren Spalt an einer Wandsäule. Wir klettern nach rechts herum und lassen uns fallen. Wir erreichen eine Nische mit einem **großen Medipack** und der **mumifizierten Katze**.

Wir lassen uns aus der Nische fallen und laufen durch das Tor. Jetzt folgt der Level "Der Obelisk von Khamoon" und es wird einfach nicht leichter. 🤖

Gefundene Schätze	
3 / 3	Artefakte
1 / 1	Reliquien

Freigeschaltete Extras	
Spezial	---
Filmsequenzen	Ankunft in Khamoon
Galerien	Kid
Biografien	---
Outfits	---
Reliquien	Mumifizierte Katze
Musik	---
Kommentare	---
Cheats	---