







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Der Obelisk 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 Obelisk von Khamoon

Dem Gang folgend kommen wir in eine Halle mit dem Obelisk von Khamoon. Rechts befindet sich ein Hebel, den man betätigt und es senkt sich eine Brücke. In der Nähe finden wir auch noch ein **kleines Medipack**. Wir laufen auf die soeben installierte Brücke und finden das **Auge des Horus**.

Wir springen elegant nach unten in den Pool und schwimmen oder tauchen auf die andere Seite. Bei den Säulen klettern wir aus dem Wasser und finden bei einer der Säulen ein **kleines Medipack**. Wir schwimmen zurück auf die gegenüberliegende Seite, klettern aus dem Wasser und finden wieder bei den Säulen **Munition für die Kal .50**. Wenn man vom Säulengang Richtung Wasser blickt, kann man rechts einen Gang sehen. Dort geht es weiter. Wir kommen an eine Tür, die eigentlich eine Falle ist, weil sie ständig auf und zu knallt. Im passenden Moment laufen wir hindurch. Der passende Moment ist der, wenn Lara nicht von der Tür zerquetscht wird. 🤖Es folgen zwei weitere dieser Fallen und dann noch eine doppelte Ausführung. Mit einer Rolle vorwärts sollte aber auch die Doppel-Zermalmtür kein Problem sein.

Wir betreten eine große Halle. Rechts sehen wir ein paar Stufen und einen Hebel in Form eines Ankh. Zwischen den Stufen und dem Hebel finden wir ein Päckchen **Schrotmunition**. Über die Stufen springen wir an den Ankh-Hebel, der etwas nach unten fährt. Gegenüber senkt sich eine Säule. Mit einem Rückwärtssprung springen wir wieder auf die Stufen und laufen schnell zur Säule auf die wir gerade noch rechtzeitig springen können. Anstrengender Aufzug, aber so haben das die Ägypter immer gemacht. 🤖

Links springen wir an eine Schwingstange und weiter an die Felskanten. Dort springen wir ganz nach oben und dann wieder rückwärts auf eine Plattform, die mal

wieder in der Wand verschwindet. Also schnell weiter auf die Plattform in der Ecke. Von dort kann man mit einem weiten Sprung (Springentaste festhalten) die nächste Plattform auf der rechten Seite erreichen. Wir springen gleich weiter und finden links in der Nische einen Hebel, den wir mal wieder betätigen.

Wir sehen eine Schwingstange aus der Wand fahren und müssen uns jetzt richtig beeilen. ZEITRÄTSELALARM.



Richtung Halle blickend, springen wir auf die Plattform (1) links mit der einzelnen Säule. Über die Säulenspalten und -kanten 2-6 kommen wir an die Felskante (7). Rechts davon springen wir an eine Schwingstange und weiter auf eine Plattform, die an der Wand entlang verläuft. Wir folgen der Plattform und finden links zwei Wandkanten, die wir hochklettern. Per Rückwärtssprung gelangen wir an eine kleine Plattform, die wieder in der Wand verschwinden möchte. Also schnell weiter zum nächsten Säulengang springen.



Hier hängen wir uns an die Kante (1) und hangeln nach rechts (2). Dann überqueren wir den Pfeiler und hängen uns an die gegenüberliegende Kante (3). Wir hangeln weiter bis zur nächsten Säule und springen nach oben an eine Säulenkante und klettern links um sie herum. Von dort gelangen wir mit einem Rückwärtssprung an die Säule, die man im Screenshot ganz rechts erkennen kann. Wir lassen uns einmal

fallen und hangeln uns ganz nach rechts. Dort ziehen wir uns zu einer kleinen Plattform hoch.



Wir springen an die Wandkante (1) und von dort nach oben (2) und ganz nach links. Von dort beginnen wir mit dem Enterhaken einen Mauerlauf auf die andere Seite. Drüben an der Wandkante angekommen, klettern wir nach links und springen zur nächsten Wandkante. Dort klettern wir genau unter die Pfeilfalle und springen rückwärts an die Säule. Wir umklettern die Säule, so dass wir an die nächste Säule springen können. Dort klettern wir rechts um die Säule herum, so dass wir beim hochklettern nicht von den Pfeilen getroffen werden können und springen bis ganz nach oben. Rechts geht es auf eine kleine Plattform und wir können über die Zeitschwingstange auf die Plattform rechts gelangen (wenn wir schnell genug waren 🏆). Wir untersuchen die Plattform und finden das erste **Artefakt** in diesem Level.



Wir springen wieder über die Schwingstange (1) und die Plattform (2) über die wir gekommen sind und benutzen die andere Schwingstange (3) um auf die andere Seite zu kommen (4). Bei 5 finden wir ein **großes Medipack**. Wir betreten den neu gefunden Gang zwischen den Säulen.

Ein Katzenmumie erwartet uns, der wir mal schnell die Flausen austreiben, uns grundlos anzugreifen. Schräg gegenüber finden wir eine Grube in die wir uns

hinablassen und die wir untersuchen. Wir finden ein **kleines Medipack** und **Schrotmunition**. Über die Leiter in der Grube klettern wir wieder nach oben. Jetzt müssen wir über die Schwingstangen an den Skarabäushebel gelangen. Die Schwingstangen haben aber die gleiche schlechte Eigenschaft wie der Skarabäushebel, sich langsam abzusenken. Man muss also sehr schnell weiterspringen und eben nicht an den Stangen schwingen. Das geht, wenn man sehr schnell die Springentaste drückt. Hat man den Skarabäushebel erreicht springt man natürlich auch gleich wieder nach oben um die Wandkante zu erreichen. Von dort klettern wir nach links und springen auf eine kleine Treppe ab. Wir folgen dem Gang und finden wieder eine der netten Türfallen. Diesmal in doppelter Ausführung. Mit Timing und vielleicht einer Vorwärtsrolle kommen wir schadlos durch.

Die nächste Türfalle zermalmt Lara von oben nach unten, wenn man nicht aufpasst. Auch nicht nett, aber vom Ergebnis her auch nicht anders, wenn man in der Falle zu lange wartet. 🏠 Wir sind bei der Spitze des Obeliskens von Khamoon angekommen. Jetzt geht der Level eigentlich erst los. 🏠

Wir wenden uns nach rechts und gelangen über die Wandkanten an eine Schwingstange und auf eine Plattform. Den Hebel, den wir hier finden, betätigen wir wieder. Eine weitere Brücke fällt und ein Gitter auf der anderen Seite öffnet sich. Wir klettern zur Ausgangsplattform zurück und hangeln uns über die Wandkanten auf der linken Seite (vom Eingang aus betrachtet) zu der Plattform bei der das Gitter aufgegangen ist. Achtung, einige Kantenbereiche sind etwas marode und brechen weg, wenn wir nicht (mit der Aktionstaste) Gas geben. Wir betreten den neuen Gang. Wir kommen an eine Messerfalle, die auch schon seit hunderten von Jahren ihren Dienst tut und friedliebende Archäologen in den Tod befördern soll. Wir ducken uns und können sie gefahrlos passieren. Es folgt eine Grube mit einer Schwingstange und als Bonus eine weitere Messerfalle. Wenn die Messer eingefahren sind, springen wir schnell an die Stange und gleich weiter an die Kante der Grube. Wir ziehen uns hoch und folgen dem Gang.

Wir kommen an eine Kante und können links eine Schräge hinunterrutschen. Unten erwartet uns mal wieder eine Katzenmumie, die wir ins Körbchen der ewigen Jagdgründe schicken. Wir finden ein Päckchen **Schrotmunition**. In den Nischen des Raumes finden wir **2 x ein kleines Medipack** und einen Hebel, den wir auslösen. Bei dem Gitter, das sich geöffnet hat ziehen wir einen Steinblock heraus und finden dahinter ein weiteres **kleines Medipack**. Über den Steinblock erreichen wir die Wandkanten über der Öffnung und klettern nach oben. Von dort kommen wir mit dem Enterhaken und einer Öse auf die andere Seite. Entweder springt man an den Skarabäushebel und schnell hoch zur Kante und dann links zur Plattform oder man springt direkt von der Wand an die Plattform. Beides funktioniert. Wir erkunden die Plattform und finden zwei große Stufen, auf denen **MP-Munition** und ein **kleines Medipack** liegt. Richtung Messerfalle blickend, wenden wir uns der rechten Wand zu und klettern die Wandkanten hinauf.

Jetzt muss es wieder schnell gehen und wir dürfen beim folgenden Mauerlauf möglichst wenig hin- und herschwingen, sonst erwischt uns das Messer. Über den Skarabäushebel klettern wir schnell nach oben an die Wandkante.



Von dort starten wir einen Mauerlauf (1) mit dem Enterhaken, wenn das Messer gerade verschwunden ist. Wir schwingen hin und wieder her und springen an die Wandkante (2), die über unserem Absprungpunkt liegt. Wir klettern nach rechts und springen rückwärts mit dem Enterhaken an die Öse und stoppen unsere Schwingaktion. Wir hängen zwischen den beiden Messerfallen. Wir klettern jetzt am Enterhakenseil soweit nach oben, dass uns die Messer beim Schwingen gerade nicht mehr erwischen und springen mit genügend Schwung rechts an die Kante und klettern nach oben.

Rechts sehen wir eine Öse, die wir mit dem Enterhaken erreichen. Wir schwingen durch und springen wieder ab und betätigen den Enterhaken gleich noch einmal und gelangen an die Öse unterhalb der Plattform. Wir seilen uns ab und schwingen ein bisschen nach rechts und lassen uns fallen. Es macht "Katsching" und wir finden ein Secret 🗝️. Wir haben das nächste **Artefakt** gefunden. Leider müssen wir jetzt die ganze Kletterei noch einmal machen. Diesmal schwingen wir bei der zweiten Öse durch und springen auf die kleine Plattform. Von dort geht es über die Wandkanten nach oben und nach links auf die Plattform über der zweiten Öse. Wir folgen dem Gang und finden einen Hebel, den wir natürlich wieder betätigen. Die dritte Brücke senkt sich und wir befinden uns wieder bei der Spitze des Obeliskens.

Mit einem hollywoodreifen Swandive (Duckentaste und Springentaste) springen wir ins Wasser. Achtung, unten sind auch Brücken und Wege. Ist also besser, wenn man vorher mal schaut, wo man so hinswandived. 🗝️ Seitlich nach links klappt es aber recht gut. Wir klettern bei dem Säulengang wieder aus dem Wasser, wo wir die Leiter nach oben erkennen. Dort klettern wir hoch und springen nach links. Wir sind wieder am Ausgangspunkt des Levels, können jetzt aber zu den neuen Brücken springen und rechts das **Siegel von Anubis** und ein **kleines Medipack** und links den **Ankh von Isis** schnappen. Auch dort gibt es medizinische Versorgung in Form eines **kleinen Medipacks**.

Wir folgen dem Gang beim "Ankh von Isis" und treffen wieder auf eine Messerfalle, die man wieder geduckt meistern kann. Es folgt eine Grube mit einem Pfahl, die wir einfach überspringen. Weiter geht es mit einer dieser gewichtigen Schiebetüren, die man auch noch recht einfach überwinden kann. Es folgt die Steigerung in Form einer Grube mit einem Pfahl, der von einer Klotz-Schiebetür begleitet wird. Die ägyptischen Servicetechniker hatten kein leichtes Leben. Vor allem kein langes. 🗝️ Aber so schwer ist das alles dann doch nicht und wir kommen auf die andere Seite. Dem Gang folgend finden wir wieder einen großen Raum.

Links klettern wir zwei Stufen empor. Den Skarabäushebel, den man hier erreichen könnte, sollte man nicht betätigen, weil er massenhaft Fallen auslöst, die uns das Erreichen der nächsten Artefakte doch sehr erschweren würden.

Von der Stufe lassen wir uns auf einen Block fallen und hängen uns an die Blockkante. Wir lassen uns nochmals fallen und klettern um den Block herum und lassen uns auf eine Plattform fallen. Von hier kann man recht bequem drei Katzenmumien am Boden des Raumes ausschalten. Seitlich können wir von der Plattform abrutschen und landen sanft auf dem Boden des Raumes.



Über 1, 2 und 3 kommen wir in den neuen Gang. Es wartet eine doppelte Messerfalle auf uns, die wir überwinden, wenn wir geschickt Rollen und Sprünge vollführen. Falls es nicht so toll klappt, wir sollten genügend Medipacks haben. 🏪

Die nächste Falle besteht aus einer Grube, drei Pfählen und entsprechenden Klotztüren. Messerfallen sind auch noch dabei. Sobald die erste Tür wieder offen ist, springen wir über die drei Säulen und dann schnell an die Wandkante. Von dort springen wir, wenn das Messer weg ist schnell nach oben an das Ende der Grube und klettern nach oben.

Wir folgen dem Gang und finden wieder einen Hebel, den wir ziehen. Die letzte Brücke senkt sich und wir sind bald fertig mit dem Level.

Wir müssen wieder zurück durch die Fallen, aber die kennen wir ja schon. Mit etwas Übung kommen wir wieder zurück in unseren Ausgangsraum, wo uns die drei Katzenmumien begrüßt hatten. Wir springen rechts auf die kleine Plattform und an die Wandkante. Wir hangeln uns ganz nach links, lassen uns fallen und hangeln weiter in die gleiche Richtung. Dann springen wir wieder hoch und hangeln um die Ecke und hangeln wieder ganz nach links und springen an die untere Wandkante ab. Vorsicht, Lara muss sich meistens mit der Aktionstaste festhalten. Wir klettern um die Ecke und können uns in eine Nische ziehen. Dort finden wir wieder ein **Artefakt**. Wir können uns fallen lassen und klettern wieder dort hinauf, wo die 3 beim Screenshot ist. Dort springen wir wieder nach links auf die kleine Plattform in der Ecke und hangeln uns weiter.



Hier springen wir diesmal nach oben und ziehen uns hoch. Über einen kleinen Block erreichen wir auf der linken Seite eine Wandkante, die wir nach links weiter entlangklettern. Nach links springen wir an die nächste Kante und ziehen uns wieder nach oben. Rechts sehen wir wieder eine Kante und erreichen über diese einen Gang, dem wir nach oben folgen.

Oben angekommen finden wir gleich wieder zwei Kanten, die wir erklimmen. Von der oberen Kante machen wir einen Rückwärtssprung auf eine kleine Plattform. Wir sehen eine Öse und können einen Wandlauf zur anderen Seite durchführen. Auf der Plattform finden wir **Schrotmunition** und ein **großes Medipack**. Wir sehen nach oben und entdecken eine Plattform, die wir nur mit einem der berüchtigten Wandläufe mit Absprung von der Wand erreichen können. Wir hängen uns mit dem Enterhaken wieder an die Öse und verkürzen das Seil etwas, damit wir beim Absprung auch die Plattform treffen.

Rechts von der Plattform ist eine Wandkante über die wir die Schwingstange und die andere Plattform erreichen. Dort finden wir das letzte **Artefakt** und **Munition für die Kal .50**. Wir lassen uns über diverse Vorsprünge und Kanten wieder zu dem Gang herab. Wir folgen dem Gang und reduzieren die Anzahl an Katzenmumien in diesem Spiel um eins. Wir gehen den gesamten Weg wieder zurück bis zu der kleinen Eckplattform. Dort lassen wir uns auf den Boden der Halle fallen und klettern links vom Sarkophag wieder an den Mauerkanten empor. Von dort machen wir mit dem Enterhaken wieder einen Wandlauf nach links auf die Plattform und klettern über einige Wandkanten wieder hoch zum Eingang.

Dem Gang folgen wir wieder und durch die Fallen, die wir schon einmal überstanden haben, kommen wir wieder zurück zum Obelisken von Khamoon.

Links schwingen wir über zwei Stangen zum Säulengang, wo wir ein **kleines Medipack** und **Schrotmunition** finden. Über die Brücke kommen wir an den **Skarabäus des Osiris** und haben damit alle vier Teile für den Obelisken. In einer kurzen Sequenz sehen wir, wie sich ein Gitter unter Wasser öffnet. Da müssen wir jetzt wohl hin. Wir springen also runter ins Wasser und folgen dem Unterwassergang, der sich gerade geöffnet hat, unterhalb des Obelisken. Am anderen Ende tauchen

wir wieder auf und gehen an Land. Wir finden ein **kleines Medipack**, **Munition für die Uzzis** und einen Hebel, den wir natürlich betätigen.

Oben fährt eine der Sphinxen in die Parkposition und gibt uns den Weg frei um über die Leiter hochzuklettern. Oben angekommen wenden wir uns nach rechts und gehen durch den linken Gang und folgen diesem. Wir kommen wieder zum Obelisken. Dort greift uns ein Centaur an, der aber nicht mit den beiden im Grab des Tihocan zu vergleichen ist. Er hält nicht all zuviel aus und wir können beim Obelisken unsere vier Artefakte los werden.

Ein Tor öffnet sich und wir erreichen den nächsten Level.

| Gefundene Schätze | |
|-------------------|-----------|
| 4 / 4 | Artefakte |
| 0 / 0 | Reliquien |

| Freigeschaltete Extras | |
|------------------------|--------------------------------|
| Spezial | --- |
| Filmsequenzen | --- |
| Galerien | Kold |
| Biografien | --- |
| Outfits | Tarnung (TR Angel of Darkness) |
| Reliquien | --- |
| Musik | --- |
| Kommentare | --- |
| Cheats | --- |