







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Natlas Minen

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

Verlorene Insel - Natlas Minen

Wir schwimmen erst einmal geradeaus und dann in Richtung des Wasserfalles zu unserer Rechten. Durch den Wasserfall schwimmen und aus dem Wasser steigen. Dem Gang folgen und den kleinen Vorsprung erklimmen. Dem Gang weiter folgen und am Ende an die Schwingstange springen. Schwingen und an die Kante gegenüber springen. Nach links hangeln und dann nach links an die nächste Kante springen. Mit einem Rückwärtssprung an das Halteseil der Kiste springen und loslassen. Auf die nächste Kiste am Seil springen und dann rechts auf den Kistenstapel, um das **große Medipack** einzustecken. Wieder zurück auf die Kiste am Seil springen und von dort an das Seil, das von der Decke herunter hängt. Unser Ziel ist die Kante links vom Wasserfall. Schwingen und an die Kante springen. Rechts herum klettern und dann mit einem Rückwärtssprung auf die andere Seite springen. Wir folgen dem Gang.

Wir sind in den Minen angekommen. Rechts von uns sehen wir unsere Waffen in einem kleinen Häuschen liegen. Darum kümmern wir uns später. Links oben ist das Kontrollzentrum. Wir folgen den Schienen erst mal nach links.

Achtung! Da wir im Moment noch unbewaffnet sind, müssen wir den beiden Ratten, die uns am Ende der Schienen erwarten, ausweichen. Oben auf der Lore liegt eine **rote Sicherung**. Wir erklimmen die Lore und heben sie auf. Wir laufen wieder zurück zur großen Halle und in das Kontrollzentrum. Wir setzen die Sicherung ein und drücken den Knopf. Der Kran auf der gegenüberliegenden Seite fährt die Kiste zur Seite und gibt einen Gang frei.

Wir verlassen das Kontrollzentrum wieder - an die Ratten denken! - und laufen zu der gelben Kiste, die neben der Hütte mit den Waffen steht. Die Kiste an die Wand der Hütte schieben und hinauf klettern. Von hieraus auf das Dach der Hütte. Einmal über das Dach laufen. Auf der anderen Seite sehen wir zwei Pfähle im Boden stecken. Auf den ersten Pfahl springen und von dort zum zweiten. An die Kante springen und dann nach links klettern und am Ende der Kante nach links springen. Einmal nach oben und dann mit einem Rückwärtssprung an die Schwingstange. Schwung holen, loslassen und auf der Schräge runter rutschen. Zum richtigen Zeitpunkt abspringen, hochziehen und dann das **Artefakt** aufnehmen. Und wir lassen uns runter auf den Boden.

Wieder zur Hütte laufen und auf das Dach steigen. Hinter der Kiste, die am Kran hängt, in die Öffnung springen. Dem Gang folgen und die Lücke überspringen. Am Ende des Ganges an die Kante runter lassen und loslassen. Wir folgen dem Steg und schieben die Kiste, die uns den Weg versperrt, runter. Sollte wir jetzt irgendwo auf diesem Weg runter fallen, so können wir an dieser Stelle dann wieder hochklettern.

Dem Steg weiter folgen. Die erste Möglich rechts von uns nutzen und mit einem weiten Sprung (gefolgt von einem Druck auf die Aktions-Taste, damit Lara nicht abstürzt) an die Kante gegenüber springen. Nach links klettern und mit einem Seitwärtssprung weiter nach links. Einmal nach oben und weiter nach links. Am Ende der Kante wieder mit einem weiten Sprung an den Steg springen - eventuell wieder mit der Aktions-Taste einen Absturz verhindern.

Auf dem Steg weiter laufen und am Ende abspringen, um auf einer Schräge zu landen. Diese hinunter rutschen und im richtigen Moment abspringen. Hochziehen und weiter dem Steg folgen. Am Ende nach rechts auf den nächsten Steg springen. Am Ende des Steges auf den grauen Kasten rechts (unter uns) springen und von da nach unten. Die **grüne Sicherung** aufnehmen.

Wir stellen uns an die Kante und springen ab, um dann gleich den Kletterhaken zu werfen. Wir schwingen auf die andere Seite. Wenn Lara sich wendet nach links abspringen und die Kante greifen. Mit der Aktions-Taste wieder einen Absturz verhindern. Nach rechts klettern und dann nach rechts springen. Hochziehen und die Leiter hochklettern. Am Ende nach links über den Zaun springen und loslassen. Dem Gang zurück zum Kontrollzentrum folgen. An die Ratten denken!

Im Kontrollraum die Sicherung in die entsprechende Halterung einsetzen und den Knopf betätigen. Die Kiste am Kran schwenkt nun in den Raum rein. Dann den Knopf bei der roten Sicherung drücken. Die Kiste wird ein Stück vorgefahren. Das passt für uns!

Wir verlassen den Kontrollraum wieder. Ratten! (Die können was erleben, wenn wir unsere Waffen wieder haben! 🐀) Auf den Kistenstapel klettern, der dichter an dem Kistenstapel mit den abgedeckten großen Kisten steht. Von hieraus auf die abgedeckten Kisten hinüber springen. Hochspringen und auf die nächste Kisten raufklettern. Das **große Medipack** aufnehmen und an die von uns dort hin geschwenkte Kiste springen. Nach links klettern bis Lara unter dem mittleren Rohr hängt. Von dort mit einem Rückwärtssprung auf den Steg hinter uns springen. Dem Steg folgen und durch die Öffnung links laufen.

Nach ein paar Schritten nach rechts abbiegen und dem Gang weiter folgen. Die Leiter runter, dem Gang weiter folgen und die nächste Leiter runter. Dem Gang wieder folgen und an dessen Ende mit Anlauf auf die andere Seite an die Kante springen - mit der Aktions-Taste abfangen. Je nach dem an welcher Kante wir gelandet sind einmal oder zweimal loslassen. Ganz nach rechts klettern und einen Rückwärtssprung machen. Wir landen auf einer Schräge und rutschen hinunter in den Raum. La ratta auf dem Boden ignorieren und zum anderen Ende des Raumes laufen. Die **blaue Sicherung** aufheben und auf den Generator direkt vor uns klettern und umdrehen.

Some like it hot!

Die Rohre beobachten und sich die Intervalle der Dampfausstöße merken. An das erste Rohr springen und zügig an das nächste weiter springen. An diesem ganz nach oben klettern und mit einem Rückwärtssprung an die Plattform springen. Auf die Plattform hochziehen. Vor uns sehen wir eine Konstruktion, die sich dreht. Wenn uns die glatte Seite zugewandt ist abspringen. An den rechten Rand klettern und mit den ganzen Teil herumfahren, bis wir die Kante der Schütte am nächsten sind. An die Kante springen und schnell nach rechts klettern, da die Schütte sich nach unten bewegt. An die nächste Schütte springen und weiter nach rechts. Diese fängt nun auch an nach unten zu gehen. Also auch hier zügig bis ans Ende klettern und mit einem Rückwärtssprung an die Kante hinter uns springen.

Nach rechts um die Ecke hangeln. Wieder ein Dampfrohr. Abwarten, bis der Dampf weg ist und dann ans Rohr springen, nach oben klettern - VORSICHT: da ist noch eine undichte Stelle - und am Ende mit einem Rückwärtssprung an die Kante hinter uns springen. Nach links um die Ecke klettern bis ans Ende. Wieder mit einem Rückwärtssprung an die Kante hinter uns springen. Ganz nach rechts klettern und dreimal nach oben und in die keine Nische klettern. Anlauf nehmen und mit einem weiten Sprung (den wir wieder mit der Aktions-Taste korrigieren müssen) an die Kante gegenüber springen. Die Leiter raufklettern und dem Gang zur nächsten Leiter folgen. Diese ebenfalls raufklettern und dem Gang folgen. Am Ende links abbiegen, geradeaus laufen und in der Höhle angekommen wieder zum Kontrollraum laufen.

Die blaue Sicherung einsetzen. Den Knopf bei der grünen Sicherung drücken. Die Kiste schwingt zurück an die hintere Höhlenwand. Den Knopf bei der roten Sicherung drücken. Die Kiste fährt am Kran über die Hütte. Den Knopf bei der blauen Sicherung drücken. Die Kiste wird herabgelassen. Keine solide Konstruktion. Gut für uns!

Wir verlassen den Kontrollraum wieder und laufen zur Hütte rüber. Über die gelbe Kiste, die noch an der einen Wand der Hütte (jetzt ohne Dach 🏠) steht klettern wir nach oben. Hochziehen und in die Hütte springen. Die **zwei Pistolen** aufnehmen und auf die Glasscheiben der Hütte schießen.

Kommen wir auf unsere "Freunde", die Ratten zurück...

Nachdem wir unsere Rachegefühle befriedigt haben, begeben wir uns wieder zum Anfang des Level's. Von der Hütte aus gesehen (mit dem Rücken zu ihr stehend) geht es nach links wieder raus. Dem Gang folgen, bis wir wieder am Wasserfall angekommen sind. Ins Wasser springen und ans Ufer schwimmen.

Wir klettern auf die Kisten und drehen uns um. Auf das Seil der Kiste schießen, die näher an der Schwingstange hängt. Die Kiste fällt zu Boden und geht auf. Wir steigen von dem Stapel runter und laufen zu der offenen Kiste um den **Kelch der Qualen** aufzunehmen.

Danach wenden wir uns dem Schlauchboot zu. Auf das Seil schießen und auf das Schlauchboot klettern. Es treibt in Richtung Meer. An die linke Seite stellen und dann an die linke Kante springen.

ACHTUNG! Wer den richtigen Moment verpasst, muss das Spiel einmal verlassen und am letzten Kontrollpunkt neu anfangen. Es gibt keine Möglichkeit, um das Schlauchboot wieder aus der Höhle zu bekommen. Aber, so langsam wie es dreht, sollte es eigentlich kein Problem sein, an die Kante zu gelangen.

Wir klettern nach rechts und springen zur nächsten Kante. Von dort nach oben und mit einem Rückwärtssprung an die andere Seite. Der Kante bis zum Ende folgen und dann mit einem Seitwärtssprung an die nächste Kante. An dieser auch wieder bis zum Ende klettern und loslassen. Um die Kisten herum laufen und das **Artefakt** vom Boden aufnehmen.

Ins Wasser springen und zum Wasserfall schwimmen, um hinter ihm wieder aus dem Wasser zu steigen. Dem Gang folgen und am Ende an die Schwingstange springen. Von dort an die Kante. Nach links klettern und an die nächste Kante springen. Von dort mit einem Rückwärtssprung an das Seil springen. Wer möchte, kann es versuchen von Seil zu Seil zuspringen - viel Glück! Wer das nicht versuchen möchte, dreht sich in Richtung Kiste am Seil. Schwingen und auf die Kiste springen von dort an das nächste Seil und in Richtung Kante links neben dem Wasserfall schwingen. Loslassen und an der Kante hängend nach rechts hangeln. Am Ende mit einem Rückwärtssprung auf die andere Seite springen und dem Gang wieder in die große Höhle folgen.

Wir laufen nach links weiter, bis wir zu der Lore und dem daneben stehenden Bohrer kommen. Auf die Scheiben des Kontrollraum's schießen. Auf die Kiste rechts vom Kontrollraum klettern und von dort an die Kante. Nach links hangeln bis wir uns hochziehen können. Im Kontrollraum den Knopf an der Stirnwand drücken. Die Lore und der Bohrer setzen sich in Bewegung. Der Bohrer steht jetzt abfahrbereit auf den Schienen. An die Kante des Kontrollraum's stellen und an die Kante hängen. Loslassen, zum Bohrer laufen und ihn in Gang setzen.

Es folgt eine kurze Fahrt zurück in die große Höhle. Wir sehen, dass die Kiste vom Kran die Gleise blockiert. Larson taucht auf und hält die blaue Sicherung hoch. Die beiden beginnen ein Gespräch. Larson erklärt Lara, dass er sie nicht vorbei lassen kann. Er würde ja nur seinen Job tun. Und er kenne Lara und weiß, dass sie ihn nicht erschießen würde - das sei nicht ihr Stil. Mag sein - in diesem Fall aber irrt er.

Leider müssen wir an dieser Stelle mithelfen. Wenn Larson seine Waffe zieht müssen wir die entsprechende Taste für den Pfeil, der auf dem Bildschirm erscheint, drücken (Taste für "oben") und das dreimal hinter einander. Larson stirbt und Lara nimmt die blaue Sicherung an sich. Sie betrachtet ihre Hände, die wohl voll Blut sein sollen. Das sehen wir aber nicht, da das Spiel ja ab 12 Jahren ist. Sie wischt sich das Blut von den Händen und wir erhalten die Kontrolle zurück.

Wir nehmen noch die Schrotflinte auf, die neben Larson liegt und begeben uns zum Kontrollraum. Wir setzen die Sicherung wieder ein und drücken auf den Knopf daneben.

Die Kiste wird wieder hochgezogen und gibt den Weg frei. Wir laufen zurück zum Bohrer und setzen die Fahrt fort. Der Bohrer durchbricht den mit Brettern versperrt Durchgang und wir steigen von unserem Gefährt ab. Wir laufen zum Ende der Gleise.

Some like it hotter!

Wir springen auf die Plattform links von uns und hängen uns so an die Kante:



Wir lassen uns einmal fallen und klettern dann nach links. Mit einem Seitwärtssprung auf den Metallträger springen, der aus der Lava ragt. Und weiter auf die kleine Plattform. Wir nehmen die **zwei Pistolen Kal. 50** vom Boden auf. Wir drehen uns um und springen über den Metallträger wieder zurück an die erste Plattform. Der Kante folgen, bis wir soweit herum geklettert sind, dass wir das Metallrohr in unserem Rücken haben. Mit einem Rückwärtssprung an das Rohr springen und hochklettern.

So drehen, dass wir mit einem Rückwärtssprung den Metallträger rechts von der Schrägen erreichten. Von dort geradeaus an die Kante springen. Nach links um die Ecke klettern. Einmal nach oben und mit einem Rückwärtssprung auf die Plattform.

Geradeaus laufen und den Kletterhaken werfen. Das Seil schön lang machen - so lang, wie die Lava unter uns es zuläßt. Lara möglichst gerade ausrichten - parallel zur rechten Wand. Schwung holen und loslassen. Lara müßte jetzt über die Schräge auf den Metallträger fliegen. Mit der Aktions-Taste korrigieren und auf den nächsten Träger springen von dort auf die Plattform. Das **kleine Medipack** und das **Artefakt** aufnehmen. Über die Metallträger wieder zurück in Richtung der Schrägen springen. Immer mit Hilfe der Aktions-Taste kleine Wackler korrigieren. Vom zweiten Metallträger auf die Schräge springen. Diese runter rutschen und an die Schwingstange springen. Diese schwing herum. Wieder Schwung holen und auf die nächste Schräge springen. Etwas rutschen und an die Kante gegenüber springen.

Zweimal nach oben und auf die Plattform klettern. Umdrehen. Auf einer Plattform gegenüber sehen wir noch Munition liegen. Abspringen und den Kletterhaken werfen und auf die andere Seite schwingen. Die **Munition für Mini-MP** (2 x) und das **große Medipack** aufnehmen.

Via Kletterhaken wieder auf die Plattform zurück, von dort in Richtung Ausgang springen und dem Gang folgen.



Es geht rechts weiter. Auf die Schräge (1) laufen und von dort an die Kante (2) springen.

Hochziehen und an die nächste Kante springen. Wieder hochziehen und nach rechts wenden. Wieder hochspringen und hochziehen. Geradeaus auf die gegenüberliegende Platte springen. Nach links wenden und hochspringen. Auf die Plattform ziehen und nach links auf die Schräge springen. Rutschen und springen. Es folgt wieder eine kurze Sequenz.

Wir treffen auf Kold und Kid. Das Gespräch ist nicht weiter von Interesse. Bei der interaktiven Sequenz müssen wir runter, hoch und noch mal hoch drücken.

Wir laufen zu Kid und nehmen die **zwei Mini-MP's** auf.

Machen wir uns daran die Pyramide zu öffnen... ähm, ja... wo ist der Schlüssel? Wenn es denn so einfach wäre. Aber der Reihe nach.

Wir schieben erst mal die Kiste links von uns geradeaus unter den Vorsprung. Auf die Kiste steigen und an die Kante springen. Nach rechts drehen und an die nächsten Kante springen. Hochspringen und hochziehen. Geradeaus an die nächste Kante springen und nach rechts um die Ecke klettern. Am Ende mit einem Seitwärtssprung auf den Vorsprung rechts von uns springen. Zur Wand drehen, zwei Mal nach oben springen und hochziehen. Wir wenden uns der Pyramidenwand zu.

Unter uns befindet sich eine Nische mit einigen Gegenständen. Wir stellen uns so hin, dass wir mit einem Sprung geradeaus auf der schrägen Pyramidenwand landen.

Sofort wieder die Sprungtaste für einen langen Sprung betätigen und mit der Aktions-Taste korrigieren. In die Nische klettern und ein **großes Medipack** und zwei mal **Munition für Mini-MP** aufnehmen. Wieder geradeaus springen und die Pyramidenwand runter rutschen. Oder einfach an die Kante der Nische hängen und loslassen. Unten angekommen dem Weg folgen und am Ende an die Kante springen. Einmal nach oben und wieder nach rechts. Von dort zweimal nach oben und auf die Plattform hoch. Wir wenden uns wieder der Pyramidenwand zu.

Um die Pyramide zu öffnen, müssen wir auf alle Pfeiler, die Symbole tragen, einmal rauf springen. Falls Lara ins Wanken gerät, immer mit der Aktions-Taste korrigieren. Falls man daneben springt, die Wand runter rutschen und bei der entsprechenden Nummer weiter machen.

Wir beginnen mit dem Pfeiler direkt vor uns (1).



Von dort springen wir geradeaus auf den nächsten Pfeiler (2). Schräg nach oben (3). Einmal nach links wenden (4) und auf den ersten Symbolpfeiler (5) springen. Es folgt eine kurze Sequenz. Am Tor leuchte das erste Symbol auf. In Richtung Boden drehen und auf den Startpfeiler springen (6). Wieder drehen und geradeaus springen (7). Von hieraus auf den nächsten Symbolpfeiler (8). Wieder zurück auf den Pfeiler von dem wir gekommen sind (9). Geradeaus (10). Nach schräg unten (11). Nach schräg oben (12). Geradeaus auf den nächsten Symbolpfeiler (13). Und weiter nach schräg unten (14).



Wieder schräg nach oben springen (15). Auf den nächsten Symbolpfeiler springen (16) und sofort weiter zur Kante (17). Nach rechts um die Ecke klettern. Mit einem Seitwärtssprung auf die Plattform. Umdrehen und auf den kleinen Steinquader steigen. Hochspringen und hochziehen. Oben auf der Plattform das letzte **Artefakt** aufnehmen.

Umdrehen und wieder runter klettern. Nach rechts wenden und runter springen. Geradeaus laufen und dann den Vorsprung rechts von uns erklimmen. Das **große Medipack** aufnehmen. Die Pyramidenwand bis ganz runter rutschen. Wir nehmen bei Punkt 15 unseren Weg wieder auf.



Wir springen nach rechts (18). Dann nach schräg links (19). Runter auf den nächsten Symbolpfeiler (20). Zurück (21) und von dort geradeaus (22) und weiter geradeaus (23).



Mit einem weiten Sprung in die Öffnung springen (24). Vor dort zum nächsten Pfeiler (25). Auf den letzten Symbolpfeiler springen (26). Wieder zurück springen (27) und wieder in die Öffnung (28). Zum Hebel laufen und diesen ziehen. Der Pyramideneingang öffnet sich und wir sind mit diesem Level fertig.

Gefundene Schätze	
4 / 4	Artefakte
1 / 1	Reliquien

Freigeschaltete Extras	
Spezial	---
Filmsequenzen	Ankunft auf der Insel, Das Ende der Fahnenstange, Larson stirbt, Kold und Kid
Galerien	Vergessene Insel
Biografien	---
Outfits	Neoprenanzug (Tomb Raider 2)
Reliquien	Kelch der Qualen
Musik	---
Kommentare	---
Cheats	---