







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Endkampf

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

### Verlorene Insel - Endkampf

Endlich ist es soweit! In schwindelerregender Höhe befindet sich das Scion nun in unmittelbarer Reichweite. Doch natürlich ist Natla nicht weit von der Stelle... Sehen und hören wir uns die folgenden dramatischen Szenen an. Lara bleibt standhaft und zerstört das Scion mit einer Kugel. Die beiden Kontrahentinnen stürzen nach Natlas Attacke in den riesigen Schacht. Jacqueline versinkt in der Lava, Lara kann sich in letzter Sekunde auf einer Plattform in Sicherheit bringen. Doch ihr bleibt keine Zeit zum Verschnaufen - Natlas grässlichste Schöpfung ist bereits am Schlüpfen...

### Bossfight Scheußlichkeit

Achtung: Das Vieh schlägt mit seinen wuchtigen Vorderarmen (große Reichweite!) nach Lara und donnert sein gewichtiges Hinterteil derart in den Boden, dass Miss Crofts Gesundheit Schaden dabei nimmt. Mit diesen Taktiken kann es sie sogar von der Kante fegen! Das Ungetüm besitzt jedoch zum Glück keine Beine und ist relativ schwerfällig - mit Seitwärtssaltos lässt sich seinen Attacken sehr gut ausweichen. Sollte es Lara dennoch in seine Klaue bekommen und herunterwürgen, kein Grund zur Panik! 🤖 Mit ein paar Pistolenschüssen kann sich Lara recht schnell wieder aus seinem durchsichtigen Magen freischießen...

Jetzt geht es darum, das Monster seiner Schöpferin hinterherzuschicken. Dazu müssen wir es irgendwie von der Plattform befördern. (Bei diesem Kampf reichen übrigens die Pistolen völlig aus.)

Taktik 1: Schießen wir erst mal auf die Scheußlichkeit, bis sie wütend wird. Führen wir danach den Adrenalin-Move aus. Dazu halten wir uns mit gezogenen Pistolen in der Nähe der Kante auf, weichen seitwärts aus und feuern beim Erscheinen des roten Fadenkreuzes. Wir müssen dies so meistern, dass der Schwung der Kreatur diese über die Plattform segeln lässt, wir selbst aber nicht hinterherfliegen. Das Monster wird sich nun mit einer Hand an der Kante festkrallen - jetzt müssen wir sofort auf diese feuern, eventuell auch mit schwererem Geschütz! (Munition dafür ist auf der "Kampfarena" vorhanden.) Wenn das Biest wieder nach oben schnell, sofort zurückweichen!

Wiederholen wir diese Taktik, bis irgendwann der Arm des Monsters explodiert!

Taktik 2 (funktioniert erst, nachdem Taktik 1 zuvor angewendet wurde): Eine weitere Alternative besteht darin, einen konzentrierten Angriff auszuüben, wenn Lara von der Kante wegläuft. Das Biest verfängt sich nach seiner "Rolle" in der Plattform. Lara hat nun ein paar Sekunden, auf die Hand zu feuern. Sollte Miss Croft auf den Kopf zielen, schnell das Ziel wechseln! Während dieser Aktion nicht auf die Erschütterungen achten, die von der tobenden Kreatur ausgehen, sondern einfach weiterballern. Setzen wir diese Attacke fort, bis der Arm der Kreatur explodiert.

Wenn der Mutant nur noch einen Arm zur Verfügung hat und seine Gesundheitsanzeige etwa um die Hälfte reduziert ist, wenden wir nur noch die erste Methode an und lassen ihn wieder von der Plattform kullern. Jetzt ohne Pause auf die Kralle feuern, bis sich diese von der Kante löst und die Bestie mit großem Getöse in die Lavagrube stürzt...

Sammeln wir anschließend (falls wir dies während des Kampfes noch nicht getan haben) die **großen Medipacks** (2x), die **Maschinenpistolenmunition** (2 x) sowie die **Schrotflintenmunition** ein.

Passieren wir jetzt den Ausgang und springen am Ende des Weges auf den Stein im Lavastrom. Wenden wir uns nach rechts, springen zum nächsten Felsen und nehmen das **große Medipack** an uns. Richten wir Lara nach dem Pfahl weiter unten aus und springen mutig darauf (eventuell mit der Aktionstaste ausbalancieren). Hüpfen wir zum nächsten Pfahl, springen an die Plattform und ziehen uns sofort nach oben! War ja klar - gegenüber erwacht ein Flugdämon zum Leben. Jetzt schnell zur Schrotflinte greifen und ihn zu Boden befördern!

Nachdem Lara den Hebel rechts gezogen hat, fährt ihr Untergrund langsam ein und die Plattform auf der linken Seite langsam aus. Lara sollte etwas warten, bis sie den Sprung dorthin wagt. Danach geht es nach rechts weiter, wo schon **Schrotmunition** auf sie wartet.

Nun muss Lara einfach den Gang entlanglaufen. In einer höhergelegenen Nische sieht sie irgendwann ein Artefakt, das sie jedoch noch nicht erreichen kann. In der Halle zu ihrer Linken lauert ein Zentaurer, der jedoch recht schnell ausgeschaltet werden kann. In der Halle entdeckt Lara vor dem Tor ein **großes Medipack** sowie **Schrotmunition**. Der Hebel am Ende des Steges öffnet den nächsten Raum, ruft jedoch auch den nächsten Flugdämonen auf den Plan.

Betreten wir den soeben geöffneten Raum mit dem Wasserbecken und schalten eine Katzenmumie sowie einen Flugdämonen aus. Suchen wir die Kammer daraufhin nach der **Kaliber.50-Pistolenmunition** und der **Schrotmunition** ab.

Nun werden die beiden Gebilde in den Ecken gegenüber des Eingangs inspiziert. Wenden wir uns zuerst dem linken zu, springen an den Hebel und drücken ihn dadurch nach unten. Springen wir dann zurück, drehen uns rasch um und schießen mit den Pistolen auf den freigelegten Wandschalter oben. Dazu müssen wir die Kamera etwas nach oben richten. Waren wir erfolgreich, wird ein Unterwassergitter freigelegt, was ein weiteres Federtier ziemlich erbost. Nachdem wir dieses vom Himmel geholt haben, gehen wir zu dem anderen Hebel. Hier müssen wir über die Lavagrube hüpfen und dann das gleiche Spielchen wiederholen. Das zweite Unterwassergitter gleitet beiseite und das nächste Fliegerwesen macht die Gegend unsicher.

Hüpfen wir nun ins Becken und tauchen zu einem Unterwasserhebel, den wir sogleich umlegen. Begeben wir uns ans Trockene zurück und ziehen uns auf die neue Plattform, die wir soeben aktiviert haben. Weiter unten streunt nun eine Katzenmumie herum. Betreten wir den dunklen Schacht und schnappen uns das **große Medipack**. Ziehen wir uns in die Nische vor dem Gitterklotz und drehen uns um. Mit einem Sprung erreichen wir von hier aus das **Artefakt** in der Wandnische gegenüber.

Schieben wir anschließend den Gitterquader, damit er in einen bekannten Raum fällt und hüpfen hinterher. Wer die Katzenmumie zuvor noch verschont hat, kann sie nun vom Boden oder vom Klotz aus ins Jenseits befördern. Ziehen wir danach den Quader zu dem Felsen links neben dem Tor und klettern auf diesen. Schalten wir zuerst den Flugdämonen aus (Schrotflinte!) und nehmen dann das **kleine Medipack** an uns.

Wenden wir uns nach rechts, springen zur Kante der Plattform, ziehen uns nach oben und legen hier den Hebel um. Hüpfen wir wieder nach unten und schieben den Quader durch das geöffnete Tor bis unter die Nische links. Nun können wir vom Block aus ganz leicht an das nächste **Artefakt** gelangen.

Befördern wir daraufhin den Quader zurück zum Felsen, klettern abermals darauf und springen zur Metallkante gegenüber an der Wand. Hangeln wir jetzt flugs nach links und springen zur nächsten, da den Lücken Lavadampf entstömt! Und weiter geht's, bis wir mit einem Sprung die Säule in der Ecke erreichen. Hier hangeln wir nach links, drehen uns um, springen ab und werfen den Kletterhaken ab. Vollführen wir einen Mauerlauf zur anderen Seite und springen ab, um nach einem weiten Flug eine Felsenkante etwas weiter unten zu packen.

Wenn wir hier nach links hangeln, können wir nach oben in einen Durchgang springen, in der sich **Maschinenpistolenmunition** befindet. Folgen wir dem Weg, lassen uns zu **Schrotmunition** fallen und hüpfen schließlich in die Felsenkammer hinab. Dort befindet sich der dritte Wandschalter. Aktivieren wir auch diesen nach derselben Methode wie bei den zwei anderen, klettern dann über die Felsen in den Wasserbeckenraum und springen ins kühle Nass.

Im Schacht haben wir nun alle drei Unterwassergitter entfernt. Tauchen wir ihn einfach entlang, übersehen das **kleine Medipack** am Grund nicht und ziehen uns am Ende hoch zu **Kal.50-Pistolenmunition**.

Die letzte Lavapassage steht uns nun bevor. Überspringen wir den Strom zwei mal auf der rechten Seite und hüpfen dann nach links hinüber. Gehen wir ein paar Schritte weiter und springen dann über den glühendheißen Fluss nach rechts an die Leiter. Steigen wir die Sprossen nach oben, springen nach links und hüpfen dann schnell zwei mal über die tückischen Metallsimse nach oben. Nun nach links hangeln und zur Mauerkante springen.

Hangeln wir abermals nach links, bis Lara den Arm ausstreckt, springen über den Strom zu einer weiteren Kante und lassen uns zu einem Vorsprung mit einem **großen Medipack** fallen. Begeben wir uns danach auf das nächstniedrige Sims, drehen uns um uns springen an eine Kante links neben den beiden Lavafällen. Lassen wir uns auch hier wieder nach unten fallen und landen auf einem Felsen.

Im Strom sehen wir zwei braune Trittsteine, doch Achtung: Wenn Lara auf diesen landet, versinken sie innerhalb weniger Sekunden! Springen wir schnell auf den ersten der beiden Steine, dann auf den nächsten, drehen uns sofort nach rechts und springen auf einen weiteren Stein. Von dort aus geht es flugs in eine geheime Nische hinter dem Lavafall, in der sich das **Artefakt** befindet. Zurück geht es auf demselben Weg; die Steine sind inzwischen wieder aus der Versenkung aufgetaucht... 🏠

Springen wir diesmal direkt an die Mauerkante vor uns, hüpfen weiter nach oben und hangeln nach links um die Ecke, jedoch nicht zu weit. Drehen wir uns um und springen auf den ersten der beiden Pfähle. Achtung: Jetzt nicht gleich zum nächsten hüpfen, sondern eventuell Gleichgewicht wiederherstellen und erst mal den Feuerstoß abwarten! Danach zum nächsten Pfahl springen und weiter zu einer Schwingstange. Schnell den Rettungsgriff anwenden, falls Lara ungünstig landet! Schwingen wir uns zur nächsten tückischen Insel und hüpfen weiter auf eine Plattform. Fast geschafft! Jetzt müssen wir uns nach links wenden, zum letzten instabilen Stein springen und gleich weiter an die Leiter.

Steigen wir die Sprossen nach oben und drehen uns um, wenn wir auch das vierte Artefakt dieses Spiels ergattern wollen. Über die Grube gelangen wir mit dem Kletterhaken auf die Plattform gegenüber. (Die Umsichtigen gehen besser noch ein kleines Stück Richtung Halle, bis der nächste Speicherpunkt aktiviert ist, und kehren dann erst wieder um. Falls wir den letzten Sprung vermasseln sollten, kommen wir ansonsten nochmal in den "Genuss" der gesamten Lavapassage. 🏠)

Schwingen wir uns also zur anderen Seite, achten auf den Feuerstoß und schnappen uns das **große Medipack**. Drehen wir uns nach rechts, gehen an der Wand entlang und springen zur Plattform mit dem nächsten **großen Medipack**. (Irgendwann werden wir die wohl noch brauchen können... 🏠) Jetzt nur noch ein kleiner Hüpfen nach rechts, und wir können uns über das letzte **Artefakt** dieses Spiels freuen. Kehren wir anschließend auf gleichem Wege zurück und begeben uns in die feierliche Halle. Es handelt sich dabei um eine Zeremonienkammer auf der Spitze der Pyramide...

## Bossfight Natla

Der Endkampf von Anniversary ist - wie im Original - nicht sonderlich schwer. Eventuell zieht er sich nur etwas länger hin.

Luftattacke: Natla schwirrt zuerst als absonderlicher Schmetterling in der Luft herum und attackiert mit Feuerbällen und Flügelschlägen. Hier hilft nur drauflosballern und in Bewegung bleiben. Auch die vier Säulen bieten manchmal etwas Deckung. Vorsicht: Natla verschwindet immer wieder blitzschnell, um an einer völlig anderen Stelle wiederaufzutauchen! Auch dieser Kampf ist gut mit den Pistolen zu bewältigen; wer lieber zu einer schwereren Waffe greift, findet in der Halle **Schrotmunition** und **Maschinenpistolenmunition** (3x).

Bodenattacke: Sobald Natla mit einer gewissen Menge an Blei vollgepumpt ist, setzt eine Sequenz ein, in der sie zu Boden geht, jedoch wenig später Lara am Genick packt und durch die Kammer schleudert. Ab jetzt ist unsere Endgegnerin flugunfähig und setzt ihre Attacken vom Boden aus fort.

Nähern wir uns Natla, wobei wir mit Seitwärtssaltos ihren Geschossen ausweichen, und nehmen sie unter Dauerbeschuss. Hinter den Säulen in Deckung zu gehen, ist natürlich auch möglich, verlängert aber den Kampf nur unnötig. Bei der "direkten" Methode gerät sie ziemlich schnell in Wut, und wir können wieder ein paar Adrenalin-Moves zum Besten geben. (Wenn sie auf uns zurennt, Waffe gezogen lassen, zur Seite rollen, bei rotem Fadenkreuz feuern.)

Das richtige Timing ist hier manchmal etwas schwer. Setzen wir die konzentrierten Attacken einfach sooft fort, bis Natla für kurze Zeit bewegungsunfähig ist. Jetzt setzen wir ihr kräftig (eventuell auch mit schwererer Muniton) zu und ziehen uns dann schnell wieder zurück.

Ist Natlas Energie vollständig verbraucht, setzt eine interaktive Sequenz ein: Drücken wir hier rasch die folgende Tastenkombination: Sprungtaste - Rollentaste - Rollentaste - Schießentaste - Enterhaketaste. Natla sollte somit unter eine Säule geraten und auf ewig verstummen...

Gratuliere, Du hast es wieder einmal geschafft!

Genießen wir jetzt noch die dramatische Schlussequenz, in der Lara von der untergehenden Insel flieht und in ihrem Boot davonfährt...

Gefundene Schätze	
4 / 4	Artefakte
0 / 0	Reliquien

Freigeschaltete Extras	
Spezial	Stilelemente, Video von Super Action Death
Filmsequenzen	Eine schwere Entscheidung, Zeit zu verschwinden, Finale Auseinandersetzung, Am Boden, aber nicht erledigt, Flucht von der Insel
Galerien	Doppelgänger, Natla, Kreaturen von Atlantis, Gegenstände und Artefakte, Andere Charaktere, TR 1 vergl. mit TR Anniversary: Vergessene Insel-Bilder
Biografien	---
Outfits	Angesengte Natla
Reliquien	---
Musik	Vergessene Insel-Musikstücke
Kommentare	Vergessene Insel
Cheats	Goldene Schrotflinte, Silberne Maschinenpistolen (Voraussetzungen: Zeitdruck-Modi im Kapitel Vergessene Insel beenden, Spiel beenden) Sonnenbrille, Texturlos-Modus, Unterwasseratmung (Voraussetzung: Spiel beenden)

\*\*\*SPIELENDÉ\*\*\*

## Mitwirkende

Autoren der Level

Puma

Romi

Shannon\_

Tr\_fee\_16

Masterle

Savegame-Producer

Stiemtzer

Danksagung

Vielen Dank an die genannten  
aber auch die vielen ungenannten Helfer,  
die auf unserem Forum Tipps gegeben  
und damit anderen beim Spiel geholfen haben und  
natürlich auch uns damit behilflich waren,  
diese Lösung zu schreiben.