







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Croft Manor

Farblegende
Goldschätze
Silberschätze
Bronzeschätze

Tastenbelegung für PC und Playstation 2		
Funktion	PC	PS2
Aktion / Interaktion	E	
Springen	Leertaste / RMT	
Magnethaken	Q	
Ducken	F	
Schießen	H / LMT	R1
Granate/Fackel werfen	K	R2
Medipack	POS1	Richtungstaste oben
Licht	ENTF	Richtungstaste links
Waffe wechseln	ENDE	Richtungstaste unten
Fernglas	Bild unten	Richtungstaste rechts
Zielen	Y	R3 (Druck auf r. Analogstick)
Waffe ziehen	G	L1
PDA	TAB	SELECT

Croft Manor

In Croft Manor ist es Laras Ziel, ihre sämtlichen Ausrüstungsgegenstände zu finden und natürlich auch alle versteckten Schätze.

Croft Manor lässt sich erst richtig spielen, wenn wenigstens ein Level abgeschlossen wurde. Bevor das der Fall ist, kann man in Croft Manor nur herumlaufen aber keine Schätze finden oder Aufgaben erledigen. Bolivien muss also wenigstens erledigt sein. Ob Du in Bolivien alle Schätze gefunden hast, spielt keine Rolle.

Gehen wir erst einmal nach links. Dort sehen wir an einer Tür, die wir nicht öffnen können den ersten **Bronzeschild**. Den nehmen wir mal mit. Aktionstaste.

Jetzt begeben wir uns mit der Dame zu ihrem Mitarbeiter Zip im Tech-Lab. Das ist genau gegenüber der Haupttreppe. Auf dem Boden liegt ein Notebook herum, welches wir mit der Aktionstaste aktivieren. Hinten an der Wand öffnet sich ein kleiner Safe und wir nehmen den **Magnethaken** an uns. Das geht natürlich wieder mit der Aktionstaste. Wir suchen uns jetzt erst einmal die wichtigsten Teile der Ausrüstung zusammen, weil man manche Schätze nur damit erreichen kann.

Gehen wir also gleich mal in den ersten Stock und wenden uns nach links. Dort gehen wir gleich durch die erste Türe, folgen dem Gang und gehen durch die Tür zur Bibliothek. Dort finden wir Alister, der über seinen Büchern brütet. Auf seinem Schreibtisch liegt unser **PLS** (Personal Light System). Rechts bei der Treppe sehen wir über der Tür ein blinkendes Licht. Das ist ein sicheres Zeichen, dass man hier etwas holen kann. Wir stellen uns davor und betätigen unseren neuen Magnethaken. Jetzt ist das Seil befestigt und wir können den Gegenstand mit der Aktionstaste heranziehen. Es fällt ein kleines Bücherregal zu Boden, welches wir mit der Aktionstaste auf die helle Bodenplatte links davon schieben. Man muss das Regal gerade auf die Bodenplatte stellen, dann senkt sie sich ein wenig. Ein weiterer Druck auf die Aktionstaste und Lara lässt das Regal los.

Wir verlassen die Bibliothek, folgen dem Gang und betreten wieder die Haupthalle. Wenden wir uns nach rechts und benutzen die nächste Türe. Wieder folgt ein kleiner Gang in dem wir schon einmal etwas rumturnen können. Beim Rennen einfach mal

öfter die Duckentaste drücken. Lara macht ein paar Flicflacs und ähnliche Späße, bis sie an der Tür zu ihren persönlichen Gemächern angekommen ist. Wir betreten den Raum und sehen linker Hand einen goldenen Schild an der Wand, der von zwei Dolchen flankiert wird. Die Dolche sind Schalter, die wir beide betätigen. Der Schild öffnet sich und wir sind im Besitz unserer **Pistolen**. Im nächsten Raum (Laras Schlafzimmer) finden wir hinter dem Bett einen weiteren Schatz. Es ist ein **Bronzeschild**. Verlassen wir das Schlafzimmer wieder. Gegenüber ist Laras Ankleidezimmer. Wenn man schon mehrere Kostüme freigespielt hat, kann sich Lara dort ganz hinten am Kleiderschrank umziehen. Dies tut sie in einer heißen Zwischensequenz, in der sie nicht mit Reizen geizt. Nee, war nur Spaß. Wir sind natürlich "very British" und das bedeutet nun mal: Nuderaiderfreie Zone. 🇬🇧

Wir verlassen Laras Wohnbereich und laufen wieder Richtung Bibliothek. Am Ende des Ganges in der Haupthalle fällt uns oben an der Wand ein silbernes Sonnensymbol auf. Das wollen wir uns einmal näher ansehen. Es blinkt schon wieder so seltsam. Versuchen wir es mit dem Magnethaken und "Bingo!", das Seil hängt an dem Symbol. Mit der Aktionstaste ziehen und mit der Magnethakentaste das Seil wieder lösen. Unter dem Symbol hat sich eine Nische geöffnet und wir besitzen nun unseren ersten **Silberschild**. Statten wir Alister in der Bibliothek noch einen weiteren Besuch ab. Direkt rechts neben dem Eingang der Bibliothek befindet sich ein Bretterverhau, den man mit den Pistolen zu Sägemehl verarbeitet. Davon, dass man in einer Bibliothek keinen Krach machen soll, hat Miss Croft wohl noch nichts gehört. Wir finden wieder so ein kleines Bücherregal und unseren zweiten **Silberschild**. Das Bücherregal ziehen und schieben wir auf die zweite Bodenplatte links von Alisters Schreibtisch. Es folgt eine kurze Sequenz und bei der Treppe öffnet sich ein Geheimgang zum Keller. Wir gehen durch den Geheimgang in den Keller und finden wieder einen **Bronzeschild**. Uups, ist es hier dunkel. Probieren wir doch mal unser PLS mit der Lichttaste aus. Das PLS entlädt sich mit der Zeit und geht dann einfach aus, um sich wieder zu regenerieren. Das dauert nicht lange und man kann es wieder aktivieren.

Wir folgen dem Gang und pulverisieren den Kistenstapel mit unseren Pistolen. Dahinter befindet sich eine Fratze, die uns die Zunge herausstreckt. Frechheit! Also ziehen wir doch mal an dem "Waschlappen". Links davon dreht sich nun eine

Steintafel um. Mit der Aktionstaste kann man sich den Text vorlesen lassen. Er lautet:

*Über den Wassern wenden sich
zwei Schwestern den Rücken zu,
auf das der Pfad unbewacht bleibe.*

Na ja, das merken wir uns mal lieber, könnte wichtig sein. Im weiteren Verlauf des Ganges liegen noch ein paar Kisten. Die brauchen wir nicht mehr, also entsorgen wir sie mit den Pistolen. Wir finden dabei doch noch etwas Nützliches, nämlich **Bronzeschild** Nummer vier. Am Ende des Ganges ist wieder so ein Fratzen Gesicht und wir ziehen es freundlich an der Zunge. Eine Tür öffnet sich und wir befinden uns wieder in Laras Gemächern. Wir gehen zurück in die Haupthalle. Sobald wir die Haupthalle betreten, fallen uns drei Speere auf, die oben am Tech-Lab senkrecht in die Luft ragen. Mit dem Magnethaken kann man sie in die Horizontale bewegen und als Hangelgestell verwenden. Wer möchte, kann an den Speeren auf die andere Seite hangeln. Man kann aber auch vorne bei der Bibliothek die Treppe benutzen um auf die andere Seite des ersten Stockes zu gelangen. Genau an der gleichen Stelle, wo wir bei der Bibliothekstür das silberne Sonnensymbol gesehen haben, befindet sich dort ein goldenes Sonnensymbol. Mit dem Magnethaken geht hier nichts. Probieren wir es einmal mit dem Zielmodus der Pistolen. Ein bisschen Rumballern und es öffnet sich eine Nische. Wir finden wieder einen **Silberschild**.

So, jetzt wird es langsam Zeit, dass wir uns einmal die Räumlichkeiten im Erdgeschoß näher betrachten. Wir gehen die Haupttreppe hinab und danach durch die Tür ganz links vorne beim Tech-Lab. Dort geht es zum Swimmingpool. Wenn wir die Halle mit dem Swimmingpool betreten, wenden wir uns gleich nach links. Dort sehen wir eine Statue mit einem Schild und einer Lanze. Mit dem Magnethaken ziehen wir die Lanze heraus, das sieht ja sonst aus, als ob es sich nur um ein Taschenmesser handelt.

Wir gehen an der Statue vorbei und finden auf dem Boden einige Schleifspuren und in der Wand eine Fischskulptur. An dieser Skulptur befinden sich Griffe, die das Ding zwar nicht schöner machen, es aber ungemein vereinfachen das Teil bis an den Poolrand zu ziehen. Dabei landet Lara im Wasser. Na ja, wenn wir schon mal nass

sind, können wir doch mal mit der Duckentaste etwas umhertauchen. Wir finden am Grunde des Pools einen weiteren **Bronzeschild** und einen goldenen Schalter, den wir betätigen. Es öffnet sich ein Gang unter Wasser aber leider nur zur Hälfte. Damit Lara die Luft nicht ausgeht, kann man natürlich zwischendurch mal mit der Springentaste auftauchen. Bei der Fischskulptur gehen wir wieder an Land und holen uns aus der Nische, aus der wir sie hervorgezogen haben, wieder einen **Bronzeschild**. Wir laufen weiter auf dieser Seite des Pools und finden vorne in der Nische mit den beiden Liegestühlen noch einen **Bronzeschild**. Kleiner Zwischenstand: Wir besitzen nun drei Silberschilde und sieben Bronzeschilde.

Jetzt geht es auf die andere Seite des Pools. Wir finden wieder zwei Fischskulpturen, die wir beide etwas herausziehen. Eine der beiden Skulpturen ist etwas niedriger und Lara kann sie mit der Springentaste erklettern. Von dort können wir an die Lanze einer Statue springen und ein wenig herum schwingen. Sobald wir abspringen hält sich Lara an dem kleinen Balkon fest. Mit den Richtungstasten kann sie jetzt um den Balkon herumhangeln und auf die zweite Fischskulptur springen und dann zur zweiten Lanze springen. Von da aus können wir uns auf die Terrasse über dem Eingang des Swimmingpools schwingen. Uff, die erste halbwegs anspruchsvolle Klettereinlage. Auf der Terrasse finden wir zwei Statuen, die Lanzen in den Händen halten. Na, wenn das nicht unsere zwei "Schwestern über dem Wasser" sind. Auf dem Boden sind zwei überkreuzte Lanzen abgebildet. Also drehen wir mal beide Statuen so, dass sich die Lanzen überkreuzen. Der Steinquader in der Nische dreht sich und uns streckt schon wieder so ein kleiner "Drecksack" die Zunge raus. Die ziehen wir ihm wieder lang und unten im Pool geht die zweite Hälfte der Tür zum Unterwassergang auf.

Wenn wir schon einmal hier sind, können wir die Schwestern auch gleich noch so drehen, dass sie Rücken an Rücken stehen also die Lanzen nach außen zeigen. Vielleicht haben sie sich ja gestritten. Jedenfalls dreht sich der Steinquader in der Nische noch mal und wir können mit der Aktionstaste folgende Inschrift auf uns wirken lassen.

*In der Halle des Wissens enthüllen
nacheinander Coelin, Topas, Viridian
und Karmesin ihr Arkanum.*

Hmm, Bahnhof? Na ja, dazu später mehr.

Hier oben befindet sich noch ein **Bronzeschild** auf dem kleinen Sprungbrett. Mitnehmen, aber noch nicht in den Pool springen. Vom Sprungbrett Richtung Schwestern blickend, gehen wir auf die rechte Seite der Terrasse. Dort kann man wieder an eine Lanze springen. Der Sprung zur zweiten Lanze ist aber zu weit, möchte man meinen, aber Lara hat schon noch ein paar Tricks drauf. Also, an die erste Lanze springen und schwingen, dann abspringen und die Springentaste gleich wieder drücken. Der Magnethaken löst aus und wir können uns zur zweiten Lanze und zur zweiten Terrasse schwingen. Hier finden wir in der Mitte eine Skulptur mit einem Pferd. Ach, da haben wir das **Fernglas** hin verlegt. Miss Croft ist nicht gerade die ordentlichste, was man ja auch schon in ihrem Ankleidezimmer bemerken konnte. Dort sah es aus, wie nach einem Bombenangriff. 🚫

So, weiter im Text. Hier oben auf der zweiten Terrasse befindet sich eine Bodenplatte, die etwas konkav gewölbt ist. Außerdem sehen wir eine Fischskulptur mit einer bläulichen Kugel oben drauf. Mit dem Magnethaken angeln wir uns das Ding und befördern es in die Bodenplatte. Daraufhin fährt die Blumenampel über der Poolmitte ein Stück nach unten. Aha, so kommt man da also hin, wenn die Primeln mal Wasser brauchen. Na, ob Winston mit der Gießkanne da rüberhechten kann? Hinter der zweiten Fischskulptur auf dieser Terrasse finden wir einen weiteren **Silberschild**.

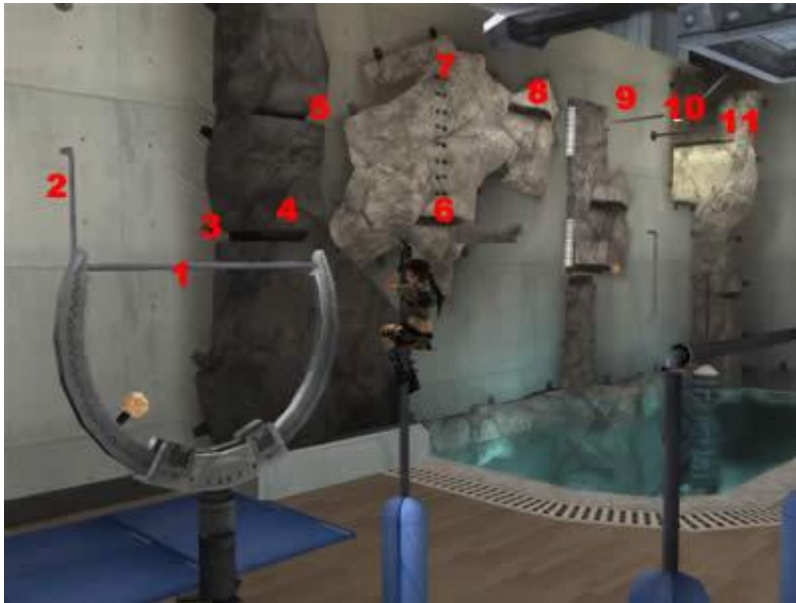
Wir betreten das Sprungbrett und machen einen Flachkörper (auch Swandive genannt) in das kühle Nass. Wer das nicht versteht: SPRING IN DEN POOL. 🏊‍♀️ Im Pool schwimmen wir mal ein paar Runden. Wenn Lara dabei die Aktionstaste mehrfach drückt, schwimmt sie schneller. Beim Tauchen klappt das übrigens auch. Bei unserer Fischskulptur am Rande des Pools verlassen wir denselben und klettern auf die Fischskulptur. Mit dem Magnethaken können wir uns die Blumenampel schnappen und in Schwingung versetzen. Noch mal auf die Magnethakentaste drücken um die Leine zu lösen und dann mit einem Sprung auf die Blumenampel. Danach mit dem Magnethaken den Balkon anvisieren, wo wir schon einen weiteren **Silberschild** blinken sehen. Sich an den Balkon heranziehen, rüberspringen und den **Silberschild** "einsacken". So, das war es im Poolbereich. Also gut, einmal hüpfen wir noch rein und tauchen unseren Unterwassergang entlang. Kann nicht schaden,

wenn man etwas mit der Aktionstaste Gas gibt, sonst läuft Lara etwas bläulich an. Wir finden in dem Gang noch einen **Silberschild** und tauchen weiter bis zu einem Gitter, das sich automatisch öffnet. Wir tauchen auf und finden uns in der Turnhalle wieder. Klettern wir erstmal aus dem Minipool.

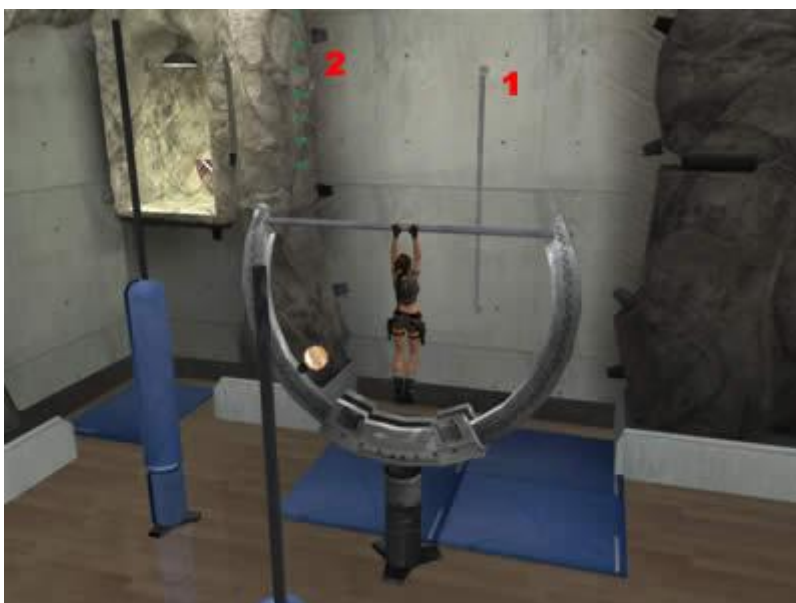
In der Turnhalle ist es etwas schwierig zu beschreiben, wo es lang geht. Darum werden hier ein paar Screenshots zur Unterstützung eingeblendet. Der Anfang geht aber noch ohne. Im Pool sehen wir ein kleines Podest mit einem Schatz. Den Sprung vom Poolrand auf das Podest muss man etwas genauer ausführen, sonst landet Lara im Wasser. Der Sprung ist aber machbar und wir haben einen weiteren **Silberschild**. So, wieder rein in den Pool und wieder raus aus dem Pool.



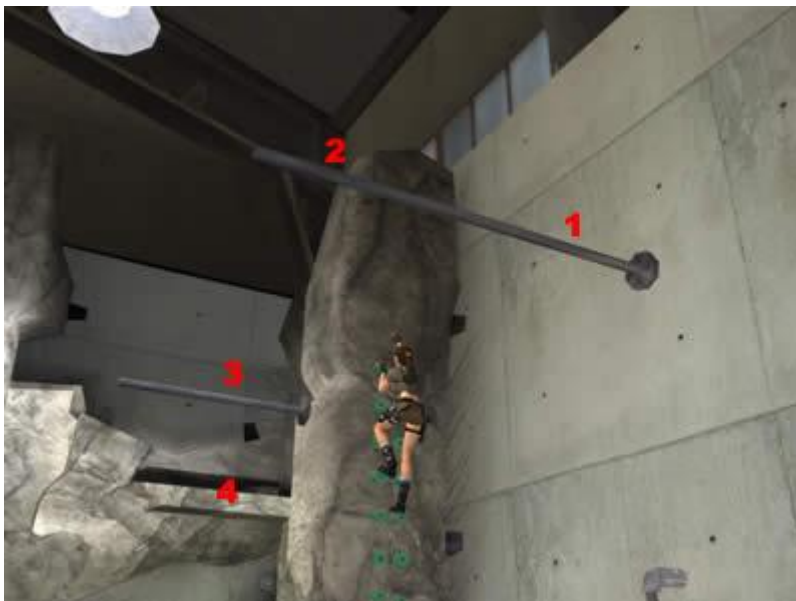
Jetzt mal an die markierte Kante springen und rückwärts an das Reck springen. Dann an die Kletterstange, die man rechts im Bild noch sehen kann. Natürlich auch mit einem Sprung.



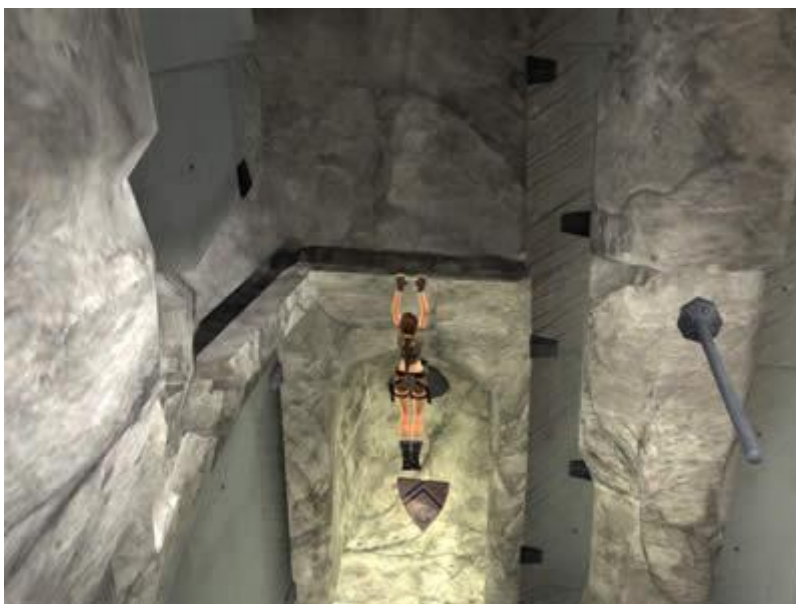
Jetzt muss man an das halbkreisförmige Reck springen (1) und dann an die senkrechte Stange an der Wand (2). Von da aus an die Kante am Felsen springen (3) und um die Ecke hangeln (4). Dann springt man eine Stufe höher und hangelt wieder um die Ecke (5). Mit einem Rückwärtssprung erreicht man die Kante bei (6) und kann an den Klettergriffen nach oben klettern (7). Mit einem Seitwärtssprung geht es weiter an die nächste Kante (8) und rüber zu den beiden Schwingstangen (9 und 10) um endlich die Kante (11) zu erreichen. In der Nische finden wir einen **Bronzeschild** und können uns einfach in den Pool fallen lassen.



Jetzt nehmen wir uns die andere Seite vor. Erst einmal wieder an das halbkreisförmige Reck. Rüber zur Kletterstange (1) springen und seitwärts weiter an die Klettergriffe (2) springen und ganz nach oben klettern.

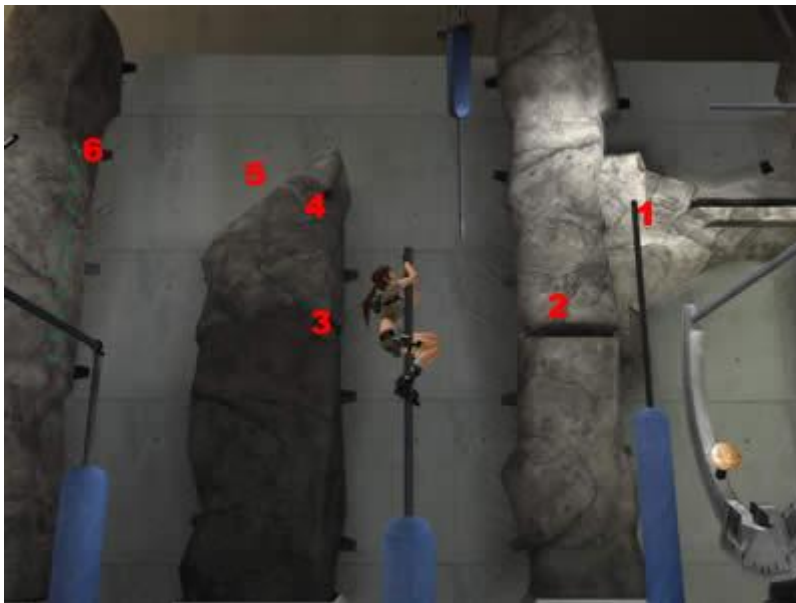


Oben angekommen einfach die Springentaste drücken (keine der Richtungstasten). Dann an der langen Stange (1) sich zu Punkt (2) vorhängeln und zur kürzeren Stange springen (3). Von dort springen wir an die Kante (4).

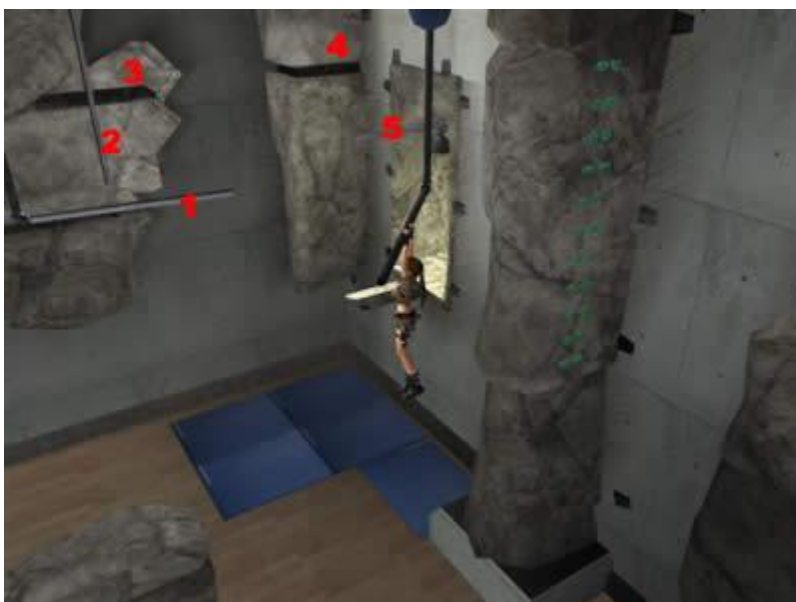


Wir hängeln rechts um die Ecke und lassen uns mit der Duckentaste einmal fallen. In die Nische geklettert und wieder einen **Bronzeschild** eingesackt. Aus der Nische

können wir uns auch einfach wieder fallenlassen. Puh, ganz schön anstrengend.
Nee, nicht die Schätze zu suchen, sondern Lösungen zu schreiben. 🤖



Wir springen wieder von unserem Ausgangsfelsen am Boden zur ersten kurzen Kletterstange und klettern daran ganz nach oben. Lara kann direkt an die höhere Kletterstange springen (1) und ganz hochklettern und an die Felskante (2) springen . Von dort springen wir über die weiteren Felskanten (3 und 4) weiter auf die Schräge (5). Dort muss Lara gleich noch einmal abspringen um die Klettergriffe (6) zu erreichen. Wieder ganz nach oben klettern.



Von den Klettergriffen springen wir seitwärts an die schräge Schwingstange, an der Lara in dem Screenshot schon hängt. Von dort geht es über die Schwingstange (1) an die Kletterstange (2) und weiter an die Felskante (3). Mit einem Seitwärtssprung erreichen wir die nächste Felskante (4) und können rückwärts an die kurze Schwingstange (5) über der Nische springen. An der Stange drehen wir Lara um, so dass sie wieder Richtung Felskante (4) schaut. Dann lassen wir sie fallen und wir können die Nische erreichen, wo ein weiterer **Bronzeschild** auf uns wartet. Aus der Nische lassen wir uns wieder fallen. Wir haben nun 7/10 Silberschilde und 11/16 Bronzeschilde, was man im PDA kontrollieren kann.

Wir springen jetzt wieder an die Felskante (3). Dazu benutzen wir denselben Weg der letzten beiden Screenshots.



Wenn wir die Felskante bei (3) erreicht haben, geht es mit Seitwärtssprüngen über die Leiter (4) und die Kletterstange (5) bis in die Nische (6). Dort finden wir wieder einmal einen **Bronzeschild**. Same procedure as every year... wieder aus der Nische fallen lassen. Man bleibt an der Kletterstange kleben und lässt sich nochmals fallen.

So, jetzt könnte man die Turnhalle doch mal ein wenig umgestalten, oder?



Wir ziehen mal mit dem Magnethaken an dem gelben Klops an der Leiter. Die klappt dann um 90° heraus.



Die Schwingstange drehen wir mit dem Magnethaken in diese Position...

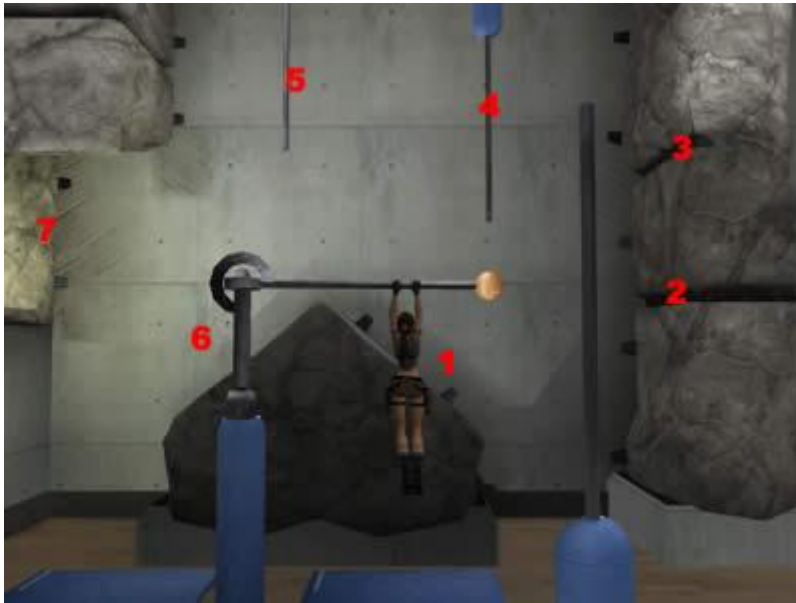


...und die Kletterwand über dem Pool wird so ausgerichtet. Auf geht's, die letzten Schätze der Turnhalle warten.

Unsere neue Ausgangsbasis für unsere Kletteraktionen ist diesmal das Reck im vorderen Teil der Turnhalle neben dem Minipool. Apropos Minipool, jetzt holen wir aber endlich mal den einsamen **Bronzeschild** vom Poolgrund, den habe ich nämlich vergessen. 🚫

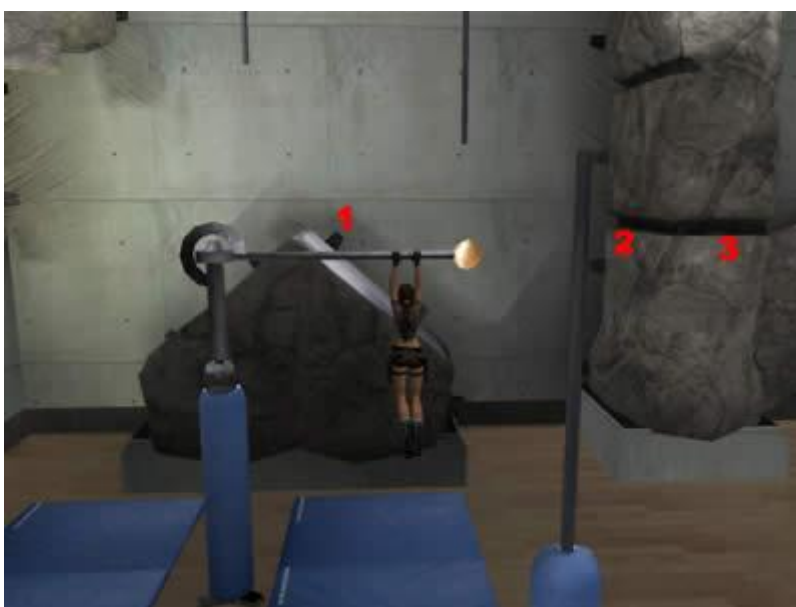


Springen wir doch mal an dieses Reck und dann gleich an die Kletterstange danach. Wir holen uns jetzt den Schatz, den man im Screenshot schon oben rechts erkennen kann.



Von der Kletterstange sind wir schon an die Schwingstange gesprungen. Von dort geht es auf die Schräge (1) und mit einem sofortigen Sprung an die Felskante (2). Noch einmal höher springen (3) und mit einem Rückwärtssprung an die Kletterstange (4). Ein weiterer Sprung bringt uns zur nächsten Kletterstange (5). Von dieser lässt man sich auf die Schräge (6) fallen und springt gleich weiter in die Nische (7). Die Belohnung ist ein neues **Bronzeschild**. Jetzt wollen wir aber endlich mal wieder silberne Belohnungen, oder? O.K., machen wir.

Es geht wieder genauso los, wie gerade.



Wir springen also wieder auf die Schräge (1) und an die Felskante (2). Diesmal hangeln wir aber rechts um die Ecke (3).



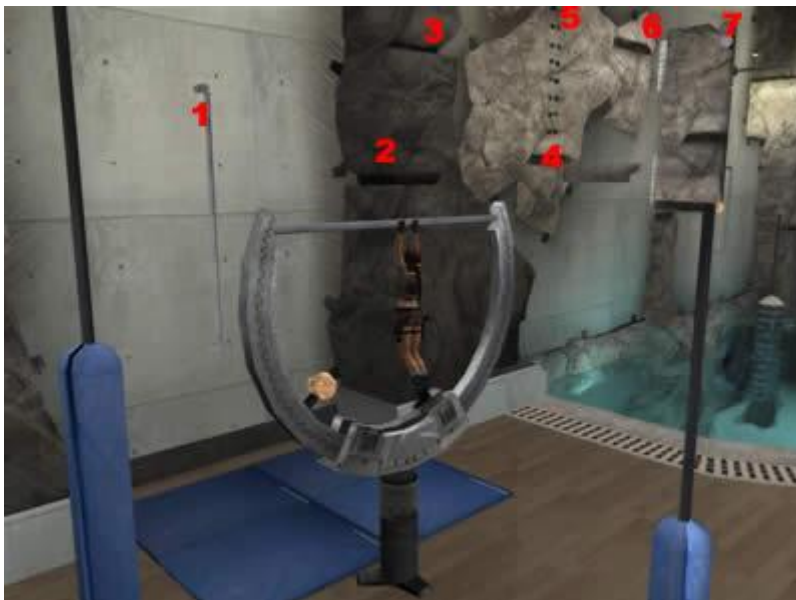
Von dort springen wir seitwärts an die Kletterstange (1) und danach über die Kletterstange an der Wand (2) und die Felskante (3) an die Leiter (4) und klettern ganz nach oben. Von der Leiter springen wir seitwärts nach rechts ab und landen auf einer Plattform. Diese setzt sich in Bewegung und bringt uns in die Nähe der nächsten Plattform.



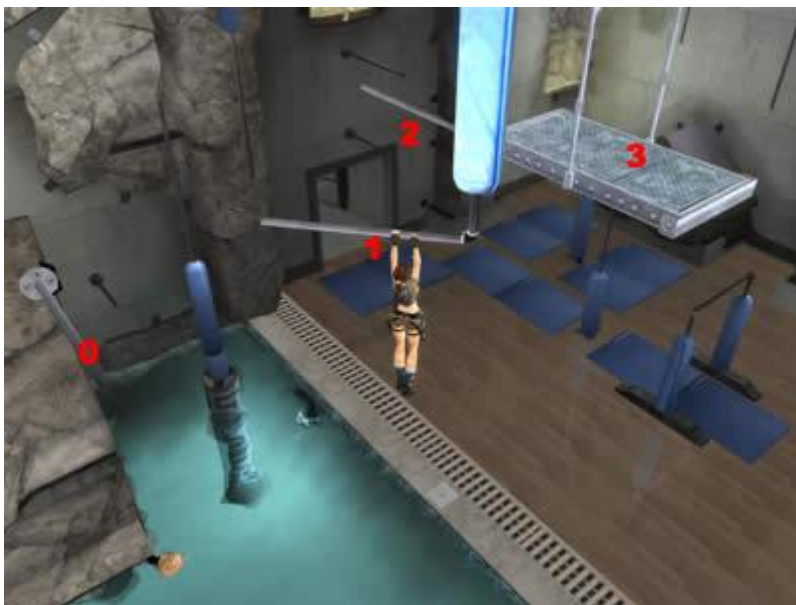
Wir springen zu der Plattform rüber und holen uns den **Silberschild** (1).



Für den letzten Schatz in der Turnhalle, benutzen wir wieder unsere erste Startbasis. Also wieder über Felskante (1), zum Reck (2), über die Kletterstange (3), zum halbkreisförmigen Reck (4).



Der nächste Weg ist auch schon größtenteils bekannt. Es geht über die folgenden Stationen: Kletterstange (1), Felskante (2), um die Ecke hangeln und zur Felskante (3) hochspringen. Dann seitwärts zur Felskante (4) springen und über die Klettergriffe (5) ganz nach oben. Dort zur Felskante (6) seitwärts springen und rückwärts an die Schwingstange (7).



Wir springen jetzt von der Schwingstange (0) an die schräge Schwingstange (1) an der Lara im Screenshot hängt. Dann geht es weiter zur Schwingstange (2) und auf die Plattform (3). Gleich ist es geschafft.



Wir benutzen den Magnethaken, um uns an die Nische heranzuziehen und holen uns mit einem Sprung den letzten **Silberschild** der Turnhalle.

Zeit mal wieder in der "Halle des Wissens", sprich der Bibliothek, vorbei zu schauen. Lara verlässt die Nische indem sie sich mehrfach fallen lässt und dann durch den Ausgang der Turnhalle wieder in die Haupthalle von Croft Manor geht. Ab in den ersten Stock zur Bibliothek. Die war die Treppe rauf, dann links und gleich die erste

Türe rechts. Gang entlang und Alister etwas nerven. 🚪 Wir hatten da doch so einen Spruch:

*In der Halle des Wissens enthüllen
nacheinander Coelin, Topas, Viridian
und Karmesin ihr Arkanum.*

Dabei geht es um die Bücher, die in der Bibliothek aus den Regalen schauen und deren Farbe. Das blaue Buch bei Alister rechts vom Eingang (wenn man die Bibliothek betritt) macht den Anfang (Coelin = Blau). Danach geht man die Treppe rauf und betritt die eigentliche Bibliothek. In einer Ecke finden wir einen weiteren **Bronzeschild** und in einer anderen, einen Dolchscharter. Den legen wir um und finden noch einen **Bronzeschild** hinter einer verborgenen Regalwand, die durch den Schalter verschoben wurde. In einem Regal steckt das gelbe Buch, das in seiner Farbe dem Topas entspricht. Also schieben wir das mal zurück ins Regal. Wir verlassen den Raum wieder und finden ein grünes Buch (Viridian), das weit aus dem Regal ragt. Rein damit und wieder die Treppe runter. Wir schauen uns die Regale an und finden ein rotes Buch (Karmesin), das wir als letztes ins Regal zurück schieben. Es rumpelt ein wenig und wieder öffnet sich eine Regalwand. Wir finden den letzten **Silberschild** und eine weitere Inschrift.

*Über der Feuerstelle
lassen die enthüllten Fratzen,
berührt in eiliger Hast,
erstehen, was erstehen soll.*

Klingt nach Hektik. 🚪 Also raus aus der Bibliothek und wieder in die Haupthalle, aber nicht die Treppe runterlaufen, sondern im ersten Stock bleiben. Dort wo wir die Speere am Anfang mit dem Magnethaken zu Schwingstangen umfunktioniert haben, hat sich etwas getan. Wir sehen an der Wand so einen Lauser mit Zunge, wie wir ihn ja schon öfter gesehen haben. Das muss jetzt zügig gehen, also nicht trödeln.

Es geht so: Lauser (Fratze) an der Zunge ziehen und schnell über die drei Speere auf die andere Seite schwingen (schnell bedeutet hier: maximal eine Umdrehung an den Schwingstangen). Dort den anderen Fratzenfritz auch an der Zunge packen.

Wenn es klappt, rappelt es wieder ein wenig und wir finden wieder eine neue Inschrift.

*Die aufgestiegene Athene
wendet sich der Sonne zu,
auf dass deren Last ihren
goldenen Lorbeer enthülle.*

Na dann schauen wir uns das Mädels im Erdgeschoss mal genauer an. Die Treppe runter und Athene mal in Richtung der Bodenplatte mit dem Sonnensymbol drehen. Dann muss sich Lara selbst auf das Sonnensymbol vor der Treppe stellen. Tante Athene macht sich wieder vom Acker und hinter ihr steigt ein Podest mit einem goldenen Schild auf. Den erreicht man aber nur, wenn man wieder die Treppen raufhechtelt und hinten bei den Speeren bis zum mittleren Speer schwingt und sich dann bis ganz an dessen Spitze begibt. Dort lässt man Lara fallen und kann den **Goldschild** aufnehmen.

Wir sind komplett fertig mit Croft Manor und haben alles gefunden. Wer möchte, kann noch etwas herumklettern, aber neue Sachen wird man nicht mehr finden.

Gefundene Schätze	
1 / 1	Goldschatz
10 / 10	Silberschätze
16 / 16	Bronzeschätze

Freigeschaltete Extras	
Zwischensequenzen	10 / 60
Charakterprofile	Zip, Anaya Imanu
Schauplatzkonzepte	Spezial
Objektmodelle	Croft Manor (alle)
Kostüme	Legend schwarz, Anzug, Anzug Creme
Pistolenupgrades	Größeres Magazin
Spezial	---