







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Tihocans Grab

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


Griechenland - Tihocans Grab

Wir springen in den Pool im Midaspalast und tauchen ab. Wir drehen uns um 180° und tauchen den Gang entlang. An der Gabelung halten wir uns rechts und folgen dem Gang. An der nächsten Gabelung tauchen wir nach rechts und tauchen auf, dort wo es heller wird. Lara holt Luft und wir tauchen wieder unter. Wir tauchen den Gang geradeaus und folgen wieder dem Gang. Und schon wieder wird es heller und wir können auftauchen.

Wir sind in Tihocans Grab.

Wir klettern aus dem Pool und sehen vor uns eine Kiste in einem Durchgang. Es quiekt sehr verdächtig, als ob sich hier ein paar Nagetiere verbergen.

Wir schieben die Kiste durch den Durchgang und klettern gleich darauf. Die Ratte, die hier herumschleicht, lässt sich so bequem erledigen. Schieben wir nun die Kiste unter den Schalter auf der linken Seite und betätigen ihn, indem wir auf die Kiste klettern. Eine Bodenluke öffnet sich. Lassen wir uns durch diese Luke fallen. Es erwarten uns zwei Ratten, die wir mit den Pistolen entsorgen.

Wir kommen in eine riesige Halle. Hier werden wir für einige Zeit beschäftigt sein.  Rechts sehen wir eine Schwingstange. An die springen wir mal dran und springen wieder von ihr ab. Wir lösen den Enterhaken aus und beginnen mal wieder einen Mauerlauf. Mit ein wenig Geschick erreichen wir eine Felskante und klettern um sie herum. Mit einem Rückwärtssprung gelangen wir in eine Nische und können uns zu einem Munitionspäckchen für die Kal .50 herunterlassen. Falls wir nicht schon genug Munition für diese Waffe haben, können wir die **Munition für die Kal .50** aufheben. Geradeaus erreichen wir wieder eine Felskante und können nach rechts an den Pfeiler springen. Wir klettern hoch und finden **Munition für die Mini-MP**. Wir

springen von dem Pfeiler wieder zurück an die Felskante und klettern nach links um sie herum. Mit einem Rückwärtssprung kommen wir an die Kante, über die wir auch die Munition erreicht haben und klettern weiter nach links. Jetzt müssen wir wieder einen Sprung mit dem Enterhaken machen. Wir springen also von der Kante nach links weg und lösen den Haken aus. Anschließend springen wir links auf die Plattform. Ist nicht ganz einfach, aber leichter als der Rest vom Spiel. 🕹

Wir springen zur nächsten Plattform und folgen dem Weg. Es gibt noch zwei weitere Abgründe, die übersprungen werden müssen. Keine große Sache. Wir finden **Munition für die Schrotflinte**. Über zwei Schwingstangen kommen wir auf eine Plattform mit einer Kiste. Diese schieben wir nach unten.

An dieser Stelle können wir an eine Felskante an der Wand springen und dann gleich noch eine Stufe höher. Nach links geht es an eine Schwingstange. Von dort schwingen wir uns auf eine Plattform und sehen schon, dass wir wieder eine Felskante erreichen können. Wir springen an die Kante und klettern nach links um sie herum. Von dort geht es über zwei Schwingstangen an eine weitere Kante. Wieder nach links herumklettern und mit einem Rückwärtssprung erreichen wir eine weitere Plattform mit einer Holzkiste. Auch die schieben wir nach unten.

So wie wir gekommen sind, verlassen wir diesen Bereich wieder. Wir können uns auf eine Plattform fallen lassen und erreichen die Etage unter uns halbwegs schmerzfrei. Wir finden die Kiste, die wir zuletzt herunter geworfen haben und können sie ins Wasser schieben.

Wir suchen den Bereich ab und finden ein **kleines Medipack**.

Wir laufen jetzt weiter gegen den Uhrzeigersinn um den Pool.



Wir finden eine Schräge (1) und eine Felskante (2) über die wir klettern können. Auf der anderen Seite finden wir einen Drehhebel, den man drehen kann (daher der Name 🕹). Also drehen wir mal und alles Wasser ist verschwunden. Wir durchsuchen den Bereich und finden ein **großes Medipack**. Jetzt kann man die Krokodile auf dem Poolgrund bequem erschießen. Geht auch anders, aber in dieser Lösung machen wir es eben so.

Dazu läßt man sich auf einige Plattformen fallen, die wir hier direkt am Poolrand finden. Wenn die Krokos erledigt sind, klettern wir wieder nach oben und begeben uns wieder auf unseren "Rundkurs" um den Pool (gegen den Uhrzeigersinn). Wir finden wieder einen Block und eine Kante und kommen in die nächste Sektion. Diese durchqueren wir und finden wieder einen etwas erhöhten Übergang. Auf der anderen

Seite döst ein Krokodil vor sich hin. Es kann uns nicht angreifen, weil es nicht klettern kann. 🐊 Aber wir können es bequem platt machen.



Wir betreten den Bereich und finden unsere zweite Kiste, die wir auch in den Pool schieben. Wir laufen weiter, bis wir wieder beim Drehhebel sind. Wir klettern dort vorsichtig in den Pool und ziehen unsere beiden Kisten auf die Druckplatten im Boden. Dadurch öffnen sich zwei Gitter. Eins im Boden und das andere im ersten Stock bei den Minipools. In einer Ecke mit etwas Bauschutt finden wir ein **kleines Medipack**.



Über ein paar Felstrümmer mit einer Schräge können wir mit dem Haken einen Mauerlauf starten und uns (links herum) um den ganzen Pool herum wieder nach oben arbeiten. Wir drehen den Drehschalter wieder und lassen damit wieder Wasser in den Pool. Das Holzfluss schwimmt jetzt an der Oberfläche. Segensreiche Physik, sei Dank.

Wir laufen wieder weiter links herum bis zu dem Kanal, wo die eine Kiste das Gitter geöffnet hat. Von dort aus können wir das Holzfluss mit dem Enterhaken zu uns ziehen. Dazu müssen wir uns der Mauervorsprünge, die es in diesem Bereich gibt, bedienen. Das Holzfluss muss in einen der beiden Minipools gezogen werden (siehe Screenshot).



Jetzt müssen wir wieder ganz nach oben. Immer an der Wand lang (links herum, was sonst?) finden wir eine Säule mit einem schrägen Aufgang. Dort kommen wir wieder nach oben.



Über 1 können wir 2 und 3 erreichen. Wir klettern um die Ecke und springen nach oben an die Schwingstange (4). Von dort springen wir nach links auf eine kleine Plattform ab. Wir sehen schon wieder Felskanten, die wir benutzen um noch höher zu kommen.



Wir springen wieder an den Pfeiler (1). Achtung, meist muss sich hier Lara nochmals mit der Aktionstaste festhalten. Wir ziehen uns hoch und springen an die nächste Kante (2). Wir klettern komplett nach links herum und können bis nach ganz oben kommen. Hinter Lara befindet sich der Drehhebel für den zweiten Stock, den wir jetzt drehen. Jetzt ist der ganze Raum unter Wasser und unser Holzfluss fast schon dort, wo wir es brauchen.

Wir springen ins Wasser und finden direkt unter dem Drehhebel ein defektes rundes Gitter. Wir tauchen durch und holen uns ein **großes Medipack**. Wir schwimmen zur anderen Seite und finden links in der Ecke wieder ein defektes Gitter. Dort holen wir uns ein **kleines Medipack**. Wir tauchen wieder auf. Auf der rechten Seite ist auch noch ein Gitter marode und wir finden **Munition für die Schrotflinte**.

Dort wo wir unser Holzfluss geparkt haben müssen wir nochmals tauchen und die Pfeiler nach einem Unterwasserschalter absuchen. Wenn wir ihn gefunden haben, betätigen wir ihn natürlich. Dadurch öffnet sich ganz am Grund des Pools bei den Kisten ein weiteres Gitter. Wir holen noch mal tief Luft und holen uns unser erstes **Artefakt** in diesem Level. Außerdem finden wir noch ein Päckchen **Munition für die Kal .50**.

Über unser Holzfluss können wir auf einen der Wege springen und das Floss mit dem Haken so positionieren, dass wir den Raum mit den Wasserspeiern erreichen können. Wir springen in den Minipool und tauchen ab. Die Strömung zieht uns in einen neuen Bereich. Wir klettern an Land und finden wieder **Schrotmunition**, wenn wir sie noch tragen können. 🏠

Wir springen wieder ins Wasser und finden einen Tunnel, durch den wir tauchen können. Sobald es geht, tauchen wir wieder auf und sehen einen Tempel. Wir schwimmen nach links und erreichen einen kleinen Strand mit ein paar Goodies. **Schrotflintenmunition** und **Kal .50-Munition** liegt dort herum.

Wir müssen schon wieder ins Wasser und schwimmen weiter auf die linke Seite des Tempels. Dort tauchen wir und finden einen Tunnel und das zweite **Artefakt**. Schnell wieder auftauchen und wieder an die Frontseite der Tempelinsel schwimmen (man sieht also den Tempeleingang). Wieder tauchen und geradeaus in einen Tunnel tauchen. Wir tauchen auf und gehen an Land. Dort finden wir einen Hebel, den wir betätigen. Dadurch öffnet sich der Tempeleingang. Wir schwimmen zurück und betreten die Insel mit dem Tempel. Wir laufen zum Eingang und gehen hinein.

Lara findet den **zweiten Teil des Scion**. Allerdings ist Pierre schon vor ihr da gewesen und nimmt ihr beide Teile ab. Aber nicht für lange. 🤖 In einer schönen Zwischensequenz (mit einer kurzen Actionsequenz) werden wir auf den nächsten Bossfight vorbereitet. Lara muss gegen die zwei Centauren vor dem Tempel antreten. In der Actionsequenz drückt man natürlich wieder die Tasten, die eingeblendet werden. Diesmal sind es nur zwei.

Pierre überlebt die Sache leider nicht obwohl er die Scionteile wieder an Lara zurückgibt.

Der Bossfight gegen die Centauren geht folgendermaßen. Lara muss einen der Centauren auf's Korn nehmen und "wütend" schießen. Sobald der Centaur richtig in Rage ist, schwimmt das Bild und man kann einen Headshot probieren. Das geht mit einer Richtungstaste und dem gleichzeitigen Drücken der Duckentaste. Gelingt der Move, erscheinen zwei graue Kreise, die zusammenlaufen. Sobald es nur noch ein roter Kreis ist, feuert man. Der Centaur bleibt stehen und zeigt die Rückseite seines Schildes. Jetzt nimmt man ihm schnell mit dem Haken den Schild ab (Hakentaste und Aktionstaste drücken). Der Schild liegt nun auf dem Boden. Das Gleiche macht man mit dem zweiten Centaur.

Sind beide "schildlos" können sie Lara nur noch versteinern. Sobald einer der Centauren dies versucht, muss Lara einen der Schilde mit der Aktionstaste aufnehmen und den Strahl reflektieren. Wenn das gelingt, ist der Centaur versteinert und man kann ihm mit den Waffen einiges verpassen. Man versteinert beide Centauren solange und beschießt sie danach, bis sie zerbröseln.

Wird Lara im Kampf versteinert, muss sie sehr schnell die Richtungstasten "links" und "rechts" drücken, damit sie sich wieder befreien kann. Das Versteinern kann man verhindern, wenn man die Waffen rechtzeitig wegsteckt.

Wenn alles klappt: CHECKPOINT und der Level ist erledigt. Lara begibt sich nun nach Ägypten.

Gefundene Schätze	
2 / 2	Artefakte
0 / 0	Reliquien

Freigeschaltete Extras	
Spezial	---
Filmsequenzen	Das Grab des Tihocan, Pierres Ableben, Schattengestalten
Galerien	Griechenland, Griechenland, TR 1 vergl. mit TR Anniversary: Griechenland-Bilder
Biografien	Pierre
Outfits	---
Reliquien	---
Musik	Griechenland-Musikstücke
Kommentare	Griechenland
Cheats	Alle Waffen, Unbegrenzte Schrotflintenmunition (Voraussetzungen: Zeitdruck-Modi im Kapitel Griechenland beenden, Spiel beenden)