







präsentiert:

Die Komplettlösung für




Level Scion Heiligtum

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 - Scion Heiligtum

Wir laufen die Treppe hoch und treffen gleich auf zwei unserer ganz besonderen Freunde, Katzenmumien. Es ist genug Platz also haben die lästigen Viecher keine echte Chance.

Wir kommen in einen Raum mit vier im Quadrat angeordneten Säulen und finden ein **kleines Medipack** und **Schrotmunition**. Die Säulen stellen ein kniffliges Rätsel dar. Aber wenn man es mal verstanden hat, ist die Lösung eigentlich ganz einfach und Lösungsleser wollen ja nur, dass es schnell weitergeht, oder?  Die vordere rechte Säule und die hintere linke Säule werden beide zweimal gedreht. Rätsel gelöst und schon erhebt sich in der Mitte ein Quader. Wir klettern an seinen Wandkanten nach oben und erreichen über weitere Wandkanten eine Leiter, die ganz nach oben führt. Wir folgen dem Gang und kommen an eine Klotztür-Falle. Wenn die erste Tür offen ist, springen wir über die kleine Plattform auf der linken Seite an die Wandkante links nach der Tür und klettern weiter nach oben. Von dort springen wir nach rechts an den Skarabäushebel und dann schnell mit einem Rückwärtssprung an die gegenüberliegende Wandkante. Wenn wir diese nicht erreichen sondern nur den zweiten Skarabäushebel, müssen wir nochmal schnell nach oben springen. Sind wir oben, können wir, wenn die zweite Klotztür offen ist, links an die nächste Wandkante springen und mit einem Rückwärtssprung auf die sichere Plattform gelangen. Der Gang führt uns in einen großen Raum mit einer riesigen Sphinxstatue. Wir befinden uns genau hinter dem Kopf der Sphinx. Hier oben können wir noch nichts machen, weil die Treppen erst noch vervollständigt werden müssen. Links klettern wir also eine Leiter hinunter. Wir finden eine weitere Leiter hinunter und sind jetzt auf dem Boden der Halle. Rechts in der Ecke finden wir **Schrotmunition** und **Munition**

für die Kal .50. Wir drehen uns um und laufen auf der linken Seite weiter. Eine Ratte begegnet uns und wir finden in einer dunklen Ecke ein **großes Medipack**. Wir erkunden das ganze Areal und finden vielleicht noch eine zweite Ratte oben bei der Sphinx. Aber ansonsten gibt es hier wenig zu finden. Wir erklimmen die Stufen gegenüber der Sphinx und klettern die Leiter nach oben. Oben springen wir nach links an die Felskante und von dort ganz links auf das Treppenfragment. Von dort springen wir weiter auf den Rest der Treppe und laufen sie nach oben.



Über den kleinen Block (1) kommen wir über 2 und 3 auf die Schräge (4). Wir lassen uns herunterrutschen und springen im letzten Moment ab und erreichen die gegenüberliegende Wandkante. Wir klettern nach oben und folgen dem Gang bis zum Abgrund.

Der Sprung ist zu weit, aber links finden wir einen Spalt in einer Säule. Da springen wir hin und springen gleich eine Stufe nach oben. Wir klettern links um die Säule und springen noch eine Stufe nach oben. Jetzt klettern wir so um die Säule, dass wir die zweite Säule mit einem Rückwärtssprung erreichen. Wir klettern um die Säule herum und springen an die dritte Säule. Wir klettern wieder nach links und ebenfalls ganz nach oben und springen an die Wandkante. Dazu muss man mit der Kamera etwas probieren, damit man die richtige Richtung trifft. An der Wandkante springen wir ganz nach oben und erreichen die Plattform mit einem Rückwärtssprung und ziehen uns hoch.

Oben warten zwei Harpyien auf uns. Sobald sie kommen, kann man versuchen, die Wandkanten wieder hinunterzukommen. Unten lassen sich die Biester etwas einfacher abmurksen, aber zur Not klappt es auch oben, was uns die nochmalige Säulenklettereie ersparen würde.

Sind die Viecher erledigt, finden wir zwei Schwingstangen, über die wir an eine Wandkante kommen. Wir klettern komplett links herum und erreichen mit einem Rückwärtssprung einen kleinen Plattformgang, dem wir folgen. Wir können hier wieder an eine Wandkante springen (Vorsicht, Lara muss sich meistens mit der Aktionstaste nochmals festhalten) und uns zu einem Schalter fallen lassen, der eine der beiden Sphinxstufen vervollständigt. Hinter dem Schalter finden wir nun einen Gang, den wir betreten. Wir kommen an eine recht einfache Klotztür, die wir einfach mit einem Sprung meistern. Danach folgt eine sehr breite Klotztür, die einen Trick erfordert. Die Tür kann man auf drei Etappen überwinden, wenn man sich auf den

einzelnen Etappen duckt. In einem Rutsch geht es auch, aber nur, wenn man das ganze sehr genau timed. Die Methode mit dem Ducken führt schneller zum Erfolg. 🏆 Wenn wir durch die Falle sind, finden wir einen Raum mit mehreren Obelisken, die man mit einem Schalter aktivieren könnte, wenn sie schon ausgefahren wären. 🏆 Es gibt mehrere Wege, die Obelisken nach oben zu befördern. Wir versuchen hier den einfachsten Weg, der aber erstmal etwas schwierig beginnt. Wir wenden uns nach links und springen an eine Wandkante. Gleich weiter an die nächste und dann an einen Leiter. Wir klettern nach unten und springen nach links auf eine andere Leiter. Wir klettern wieder ganz nach unten und wieder nach rechts an die nächste Leiter. Wir klettern nicht bis ganz nach unten, sondern springen schnell an die erste Schwingstange, die wir links sehen können. Über alle Schwingstangen müssen wir sehr schnell weiter springen, um an die Wandkante zu kommen. Wir lassen uns einmal fallen und können nach links zum ersten Obeliskenmechanismus springen. Dort springen wir soweit nach oben, wie wir können und warten darauf, dass der Obelisk an seinem Platz ist.

Mit einem Rückwärtssprung gelangen wir an den Obelisken und können nach oben springen. Oben geht es mit einem Rückwärtssprung an eine kleine Plattform und nach rechts wieder an die Mauerkanten. Wir klettern wieder ganz nach oben und überwinden die Schwingstangen wieder sehr schnell. Auf der anderen Seite landen wir wieder an der Leiter, die wir diesmal ganz nach unten klettern. Mit einem einfachen Sprung (nur Springentaste) gelangen wir an eine weitere Wandkante. Von dort können wir nach rechts auf den nächsten Obeliskenmechanismus springen und nach oben springen. Wenn der Obelisk arretiert ist, springen wir wieder rückwärts daran und lassen uns fallen.

Wir springen ins Wasser und suchen den Pool ab. Wir finden ein **kleines Medipack** und steigen dort, wo wir ins Wasser gesprungen sind, wieder an Land. Wir erklettern unseren zweiten Obelisken und springen wieder rückwärts an eine kleine Plattform. Von dort geht es rechts weiter an eine Wandkante und an den Mechanismus des dritten Obelisken. Wir springen wieder ganz nach oben und warten, bis der Obelisk in seiner vollen Höhe ausgefahren ist. Per Rückwärtssprung geht es wieder an den neuen Obelisken und wir klettern nach oben. Oben klettern wir um den Obelisken herum und springen auf die Brücke, die durch unsere letzten Aktionen immer länger geworden ist.

Auf der linken Seite der Brücke können wir mit dem Enterhaken und einer Wandöse auf die andere Seite an eine Wandkante gelangen. Von dort erreichen wir den vierten Mechanismus und fahren den letzten Obelisken aus. Eine Filmsequenz zeigt uns, dass wir jetzt wohl etwas mit dem Schalter beim Eingang der Halle erreichen können.

Wir springen rückwärts an den vierten Obelisken und klettern nach oben und um ihn herum. Wir springen auf die Brücke und laufen nach links zu den Schwingstangen. Über die beiden rechten Schwingstangen gelangen wir wieder an die Leiter, wenn wir uns beeilen. Über die Leitern kommen wir wieder nach oben. Dort kommen wir über die beiden Wandkanten wieder zurück auf die Plattform. Dort laufen wir die Treppe hinunter und können den Hebel ziehen. Ein weiterer Obelisk fährt aus der Decke und aktiviert ein Tor bei der Brücke.

Wir müssen also nochmal über die Wandkanten, Leitern und Schwingstangen auf die Brücke und diesen Raum betreten. Dort wartet schon wieder eine Katzenmumie auf uns, die wir nun endgültig entsorgen. Wir finden auf einem kleinen Podest in der Mitte des Raumes den ersten **Ankh-Schlüssel** für die Sphinx. Es geht wieder über den gleichen Weg, über den wir gekommen sind, zurück. Also wieder hoch zum Eingang und durch die Klotztüren zurück in die Haupthalle. Oder man springt ins

Wasser, taucht wieder auf und geht den Gang entlang, dessen Gitter sich gerade geöffnet hat.

In der Haupthalle treffen wir auf einen Centauren, den wir gut mit Blei versorgen. Wir müssen wieder hoch zu der Leiter gegenüber der Sphinx und uns noch um den rechten Teil der Halle kümmern. Wir klettern die Leiter nach oben und springen über die beiden Schwingstangen zu der Plattform auf der rechten Seite. In der Ecke führt eine Leiter nach oben. Diese klettern wir hinauf. Links von der Leiter klettern wir auf eine Plattform und finden **Schrotmunition**. Eine Plattform weiter liegt auch noch ein **großes Medipack** herum. Wir klettern wieder auf die Plattform mit der Leiter zurück und laufen auf der rechten Seite zu der kleinen Rampe.



Dort sehen wir schon wieder zwei Wandkanten (1+2), über die wir die nächste Plattform (3) erreichen. Von dort springen wir an die Säule (4) und springen über die Spalten 5 und 6 ganz nach oben. Dort erwarten uns wieder zwei Harpyien, die uns von hier vertreiben wollen. Mit etwas Geschick machen wir die Plagegeister platt. Gelingt uns das nicht, kann man versuchen, die Säule wieder hinunterzuklettern und die Biester von unten zu killen.

Sind die Monster erledigt, begeben wir uns wieder nach oben. Auf dem Kopf der Sphinx liegt etwas und wir finden eine Öse an der Decke, mit der wir uns zusammen mit dem Enterhaken dorthin schwingen können. Der Secretsound ertönt und wir finden unsere **Uzis**. Über die Öse kommen wir wieder zurück. Rechts sehen wir eine Schwingstange, über die wir mal wieder eine Plattform erreichen. Wir laufen die Plattform an der Wand entlang und springen nach unten an die Wandkanten. Dort können wir uns fallen lassen und wieder einen Schalter betätigen, der die zweite Treppe in Ordnung bringt. Links vom Schalter geht es in einen ähnlichen Gang wie auf der anderen Seite. Wir betreten ihn.

Wir treffen wieder auf eine Falle. Diesmal sind es zwei Klotztüren mit Schwingstangen dazwischen. Die erste der Schwingstangen haut auch immer wieder in die Wand ab. Ok, wir hatten ja schon festgestellt, dass Servicetechniker in Ägypten fit sein müssen. 🤖 Die Falle ist zwar ein bisschen nervig, aber durchaus ohne besondere Tricks zu schaffen.

Wir kommen in einen Raum, der unserem ersten Obelisken Raum sehr ähnlich sieht und lernen daraus, dass der Leveleditor der Firma Crystal Dynamics durchaus die Funktionen "Copy" und "Paste" unterstützt. 🤖

Wieder hat es keinen Sinn, schon jetzt den Schalter zu betätigen. Erst müssen wieder die vier Obelisken ausgefahren werden. Wir laufen nach rechts und springen über die beiden Wandkanten an die Leiter. Wir klettern nach unten und wechseln zur Leiter auf der rechten Seite. Wir klettern weiter nach unten und springen an die Wandkante auf der linken Seite. Wir lassen uns einmal an die untere Wandkante fallen und können den ersten Mechanismus für einen Obelisken links erreichen. Falls wir nicht ganz oben gelandet sind, klettern wir ganz nach oben und warten, bis das Teil einrastet.

Wir springen wieder zurück an den Obelisken und klettern nach oben. Dort springen wir rückwärts an die kleine Plattform. Von dort springen wir nach rechts an die Wandkante und dann noch eine Kante höher. Hier springen wir jetzt rückwärts an die Schwingstange und sehr schnell weiter (ohne zu schwingen) zur gegenüberliegenden Wandkante. Von dieser Wandkante gelangen wir nach rechts an den Mechanismus des zweiten Obelisken und klettern nach oben, soweit es eben geht. Wir warten wieder bis er einrastet und springen diesmal ins Wasser.

Bei der Gittertür ist eine Plattform, an der wir an Land gehen können. Links davon können wir auf eine Säulenspitze springen und die Wandkanten erreichen. Wir klettern nach oben und springen nach links, um den dritten Mechanismus auszulösen. Wir müssen wieder ganz nach oben klettern und warten bis der Obelisk einrastet. Mit einem Rückwärtssprung gelangen wir wieder an den Obelisken und klettern ganz nach oben. Oben klettern wir um die Spitze herum und springen hinüber zur Brücke.

Links auf der Brücke müssen wir diesmal keinen Wandlauf absolvieren, sondern nur über eine Schwingstange an eine Wandkante springen. Von dort erreichen wir rechts den vierten Mechanismus, klettern nach oben und können uns schon denken, wie es weiter geht. 🏠

Richtig, die Brücke ist vollständig ausgefahren und wir können oben den Schalter betätigen. Dazu springen wir rückwärts an den Obelisken und wieder ganz nach oben. Wir hangeln um die Spitze herum und springen auf die Brücke. Wir laufen auf die Seite der Brücke, wo man die Schwingstangen sieht und springen über die beiden linken Schwingstangen sehr schnell an die Wandkante. Dort springen wir noch zweimal nach oben und klettern ganz nach rechts. Wir springen rückwärts an die Leiter und direkt rechts weiter an die Kante über dem Tor. Wir hangeln uns um die Kante und finden das erste **Artefakt**.


Zurück geht es wieder über die Kante. Wenn wir die Brücke unter uns sehen, lassen wir uns fallen und schwingen über die linken beiden Stangen wieder an die Wandkante. Wir klettern wieder nach oben und nach links und rückwärts an die Leiter. Diesmal klettern wir alle Leitern wieder nach oben und erreichen wieder die Plattform von der wir gekommen sind. Es geht die kleine Treppe hinunter und der Schalter wird betätigt.

Erneut fährt ein Obelisk nach unten und öffnet ein Tor bei der Brücke dieses Raumes. Über den bekannten Weg gehen wir also wieder dorthin und betreten den neu gefundenen Raum. Wieder greift uns eine Katzenmumie an und wir finden einen weiteren **Ankh-Schlüssel**, nachdem wir sie erledigt haben. Auch eine Gittertür, weiter unten, beim Wasser öffnet sich. In diesem Level ist wirklich alles kopiert. 🏠


Von der Brücke springen wir also ins Wasser und erreichen wieder die Haupthalle der Sphinx. Diesmal erwarten uns sogar zwei Centauren. Nicht wirklich schwierig, weil man sich auch immer wieder in dem Gang verstecken kann, aus dem man kam.

Wir können nun das Tor der Sphinx öffnen, weil wir beide Ankh-Schlüssel haben. Wir gehen also die Treppe zur Sphinx hinauf und setzen die beiden Ankh-Schlüssel in die entsprechenden Schlösser ein.

Das Tor öffnet sich und offenbart uns eine Kullerkugel, die uns mal ausnahmsweise nicht das Leben schwermacht... Wir können die Kugel nutzen, um ein paar Ratten weiter unten plattzumachen; das ist allerdings viel zu umständlich. Am besten Kugel einfach Kugel sein lassen, dem Gang folgen und mit ein paar Pistolenkugeln die Nager ins Jenseits befördern.


Erfreuen wir uns an der aufmunternden Musik  während des "Spaziergangs" und übersehen die **Schrotmunition** an einer Abbiegung nicht.

Noch ein paar Schritte weiter und wir gelangen zu einem Wasserbecken mit zwei imposanten Statuen. Es handelt sich dabei um Anubis (links) und Horus (rechts). Gehen wir erst mal nach links und schnappen uns das **kleine Medipack**. Danach können wir einen sensationellen Swandive (Anlauf, Sprungtaste + sofort Rollentaste) zum Besten geben und so bei den beiden Gottheiten im Wasser landen...

Tauchen wir ganz nach unten in den Gang zwischen den Statuen und legen den Hebel an der Wand um, damit der Wasserspiegel sinkt. (Keine Angst, Lara wird während der langen Filmsequenz nicht "absaufen". )

Tauchen wir danach auf, schwimmen den Gang zurück und klettern nach rechts zu Anubis' Fuß hinauf. Gehen wir zu seinem anderen Fuß und klettern dort auf einen Vorsprung. Springen wir hoch an eine Kante, noch höher zu nächsten und drehen uns dann um. Hüpfen wir an die Stange und gleich weiter (keine Umdrehung!). Wir bekommen so den Vorsprung um Anubis' Bein zu greifen. Hangeln wir nun nach rechts bis zum Ende. Jetzt springen wir nach rechts an die Mauerwand, schleudern den Wurfhaken und vollführen einen Mauerlauf zur anderen Seite. Springen wir am Ende ab und ziehen uns hoch zu einer Leiter.

Steigen wir die Sprossen nach oben. Jetzt kommt ein Sprung, der manchen Spielern Probleme bereitet. Wir müssen die Kante links hinter uns erreichen. Dazu müssen wir beim Absprung seltsamerweise nach oben lenken. Springen wir dann von der Kante aus weiter nach oben, hangeln nach links, hüpfen abermals nach links und nochmals nach oben.

Hangeln wir nach links und lassen uns zu einem der einfachsten Rätsel der Tomb-Raider-Saga fallen...  Die Skarabäen an der Wand müssen mit denen am Boden übereinstimmen. Schießen wir einfach auf diejenigen an der Wand, bis sie in die jeweilige Richtung zeigen.

(Linker oberer Skarabäus: nach links / rechter oberer Skarabäus: nach unten / linker unterer Skarabäus: nach oben / rechter unterer Skarabäus: nach rechts)

Jetzt gelangen wir zum Hebel oberhalb der Skarabäen und können diesen betätigen. Der Wasserspiegel steigt dadurch wieder etwas an. Steigen wir nun die Leiter ganz nach oben, springen nach rechts an die Kante und hangeln nach rechts. Hüpfen wir nach oben und springen dann zwei mal nach rechts über die Lücken, bis wir ganz nach rechts zum Ende hangeln können.

Springen wir rückwärts ab und schwingen uns über die (ausnahmsweise mal stabile) Stange an eine Kante auf der anderen Seite. Hangeln wir nach rechts und springen an einen Hebel. Achtung: Dieser aktiviert eine Zeittür oberhalb von Horus' Füßen! Wir haben ca. 10 Sekunden Zeit - lassen wir uns nach der Sequenz sogleich ins Wasser fallen, tauchen den Gang entlang, nach links um die Ecke und in die geöffnete quadratische Kammer.

Hier tauchen wir auf und klettern über die Stufen nach oben. Lösen wir das Horus-Rätsel noch nicht, wenn wir auf die Reliquie aus sind! Lassen wir uns stattdessen nach unten zu einem Block fallen und schieben ihn schräg über die Kante ins Wasser.

Tauchen wir anschließend wieder zum ersten Hebel zwischen den beiden Statuen hinab und betätigen ihn ein weiteres Mal. Jetzt müssen wir uns wieder zu dem Hebel begeben, der die Zeittür aktiviert hat. (Dazu wieder den gleichen Weg wie zuvor gehen. Also über Anubis zu Horus gelangen, ohne jedoch den Hebel beim Anubis-Hebel zu betätigen!)

Wenn wir vom Zeittür-Hebel baumeln, so bald wie möglich fallen lassen, den Gang entlangtauchen, noch vor dessen Ende links nach oben klettern, über Horus Fuß rennen und vom Block aus in die quadratische Kammer springen. Wenn wir dies nicht beim ersten Durchgang schaffen, müssen wir eventuell den Block etwas näher an den Durchgang schieben, wieder den Zeittür-Hebel betätigen und es eben nochmal versuchen...


Arbeiten wir uns in der Kammer über die Kanten wieder nach oben, springen nach rechts und klettern hoch zum zweiten Skarabäus-Rätsel. Auch jetzt lösen wir dies jedoch noch nicht, sondern lassen uns auf den Vorsprung zwischen den beiden Händen fallen. Hängen wir uns an die untere Kante, hangeln ganz nach rechts und lassen uns fallen, um so den runden Vorsprung um Horus' Bein zu fassen zu bekommen. Hangeln wir soweit nach rechts wie möglich und springen nach rechts an den Wandschalter. Damit haben wir eine Geheimkammer freigelegt!

Anschließend müssen wir wieder den bereits wohlbekanntem Weg zum ersten Skarabäusrätsel bei Anubis einschlagen. Diesmal legen wir - wichtig! dort den Hebel um, damit der Wasserspiegel wieder ansteigt. Begeben wir uns danach über die Zeittür (diesmal wieder unter Wasser) abermal zu Horus zurück, um dort das zweite Rätsel zu lösen.

Diesmal ist die Lösung nicht so offensichtlich... Wer schnell weiterkommen will, liest einfach die folgenden Zeilen: 🕹️ Linker oberer Skarabäus: nach oben / rechter oberer Skarabäus: nach links / linker unterer Skarabäus: nach rechts / rechter unterer Skarabäus: nach unten.

Legen wir den Hebel in der freigelegten Nische um, wodurch der Wasserspiegel weiter ansteigt. Schwimmen wir danach zurück zu Anubis und tauchen zum Hebel des ersten Rätsels. Hier können wir nun nach oben auftauchen und in einen neuen Gang klettern. Wenden wir uns nach rechts, springen an den Skarabäushebel und sofort weiter nach oben an die Kante. Drehen wir uns um und springen schnell über zwei "instabile" Stangen an den Vorsprung der anderen Seite. Hangeln wir hier nach links und ziehen uns nach oben.

Springen wir jetzt an der Vorsprung rechts, noch zwei mal nach oben, hangeln nach rechts und klettern auf die Plattform von Anubis Kopf. Hier können wir erstmal die tolle Aussicht bewundern...

Gehen wir weiter, bis wir links einen Wandschalter sehen. Wer sich das Relikt entgehen lassen will, kann jetzt gleich daran springen und so den Raum verlassen. Wäre aber schade, nach den ganzen Umwegen... 

Überspringen wir also die Lücke und laufen geradeaus weiter, bis wir an einen Vorsprung an der gegenüberliegenden Wand hüpfen können. Lassen wir uns hier zwei mal nach unten und wenden uns nach links. Hier ist nun der Durchgang geöffnet, und wir können uns in die Geheimkammer hinabbegeben. Klingeling - der **Götze von Horus** ist unser!

Kehren wir danach wieder nach oben zurück und springen schräg an den Wandschalter. Der Wasserspiegel steigt noch weiter an, sodass wir uns auf eine neue Plattform ziehen und den Statuenbereich verlassen können. Anmerkung: Sollte der Wasserspiegel hier nicht ansteigen, wurde der Hebel beim ersten oder zweiten Skarabäus-Rätsel nicht betätigt.

Laufen wir den Gang entlang und greifen vor der Säulenhalle gleich mal zu einer überzeugenden Waffe. OK, zwei Katzenmumien und zwei Zentauren wollen jetzt ihr Mütchen an uns kühlen... Wir können in den Gang zurückweichen; in der Halle haben wir jedoch mehr Raum für Ausweichmanöver. Mit Seitwärtssaltos und gleichzeitigem Feuern, eventuell auch Adrenalin-Moves sowie Medipack-Einwurf müssten wir dieses Gemetzel relativ unbeschadet überstehen.

In der noch verschlossenen Kammer gegenüber wartet der dritte Scienteil auf uns. Um das Tor zu öffnen, müssen wir die Nischen links und rechts des Ausganges erreichen. Gehen wir erst mal auf die - vom Eingang aus gesehen - erste innere Säule auf der rechten Seite zu und hüpfen an ihren unteren Riss. Hangeln wir nach links, springen drei mal nach oben, hangeln soweit wie möglich nach links und lassen uns fallen. Positionieren wir Lara nun so, dass sie rückwärts abspringen und die zweite innere Säule auf der rechten Seite erreichen kann.

Hüpfen wir hier ein mal nach oben, hangeln nach rechts und und springen rückwärts zur zweiten äußeren Säule auf der rechten Seite. Hüpfen wir nach oben und hangeln soweit wie möglich nach rechts. Steuern wir Lara weiterhin nach rechts, bis sie die Hand ausstreckt und wir einen Mauerlauf vollführen können. Springen wir also ab, schleudern den Wurfhaken und rennen an der Wand entlang. Wir brauchen jetzt erst etwas Schwung - lassen wir Lara also wieder zurücklaufen, dann nochmal nach links und springen am Ende nach links an die Spalte der vierten äußeren Säule.

Hangeln wir etwas nach links, hüpfen nach oben, hangeln noch weiter nach links und springen wiederum nach oben. Positionieren wir Lara nun so, dass sie nach einem Rückwärtssprung die fünfte äußere Säule erreicht. Hier hangeln wir nach rechts, springen nach oben, hangeln weiter nach rechts und hüpfen abermals nach oben.

Hangeln wir nach rechts, bis Lara die Hand ausstreckt, und springen dann mutig an den fünften inneren Pfeiler. Wir erreichen dessen unterste Spalte und wenden gleich mal den Rettungsgreif an. Hangeln wir hier etwas nach links, springen zwei mal nach oben, hangeln nach links, lassen uns fallen und hangeln abermal nach links, bis wir rückwärts an die Kante der Nische hüpfen können. Ziehen wir uns hoch und setzen Tihocans Scion in die Fassung ein. Ein Teil der Balken wurde nun vom Ausgang entfernt.

Lassen wir uns fallen, laufen zum Eingang zurück und drehen uns um. Wählen wir jetzt nochmals den Beginn des "Aufstiegs" wie zuvor und hängen uns an den Riss der ersten inneren Säule der rechten Seite. Hangeln wir nach links, bis wir nach oben hüpfen können, und springen dann noch zwei mal nach oben. Hangeln wir nach links, lassen uns fallen, hangeln abermals etwas nach links und springen rückwärts an die zweite innere Säule.

Springen wir nach oben und hangeln ganz nach rechts, bis Lara die Hand ausstreckt. Oben an der Decke des Mittelganges befindet sich ein Ring. Wir können jetzt abspringen und unseren Wurfhaken daran schleudern. Schwingen wir nun über den Gang zur vierten inneren Säule auf der linken Seite (vom Eingang aus gesehen).

Hangeln wir nach links, springen rückwärts zur fünften inneren Säule auf der linken Seite, hangeln nach links und springen zwei mal nach oben. Positionieren wir Lara nun so, dass sie mit einem Rückwärtssprung die fünfte äußere Säule auf der linken Seite erreicht. Hangeln wir an dieser nach links, hüpfen zwei mal nach oben und springen dann rückwärts in die Wandnische zum zweiten **Artefakt** dieses Levels!

Hüpfen wir wieder zur letzten Säule zurück, hangeln nach links und springen rückwärts zur fünften inneren Säule auf der linken Seite. Hangeln wir hier nach rechts, springen nach oben und hangeln abermals nach rechts, bis Lara die Hand ausstreckt. Nun können wir zur Nische mit der zweiten Fassung springen. Setzen wir hier Qualopecs Scion ein - endlich öffnet sich das Ausgangstor!

Passieren wir dieses und gehen feierlichen Schrittes auf das Podest mit dem Artefakt zu. Beobachten wir aufmerksam die folgenden Szenen und bereiten uns auf die nächste interaktive Sequenz vor. Nach der Rückblende müssen wir uns gegen Natlas Handlanger zur Wehr setzen. Mit der folgenden Tastenkombination entkommen wir ihren Gemeinheiten: Aktionstaste - Sprungtaste - Rollentaste.

Jetzt können wir uns erst mal zurücklehnen und Laras Verfolgungsjagd genießen. Die "vergessene Insel" Atlantis ist nun die letzte Station unserer Reise....

Gefundene Schätze	
2 / 2	Artefakte
1 / 1	Reliquien

Freigeschaltete Extras	
Spezial	---
Filmsequenzen	Das Scion wiederbeschaffen, Die Verbannung von Natla, Hinterhalt!, Motorradverfolgungsjagd
Galerien	Ägypten, TR1 vergl. mit TR Anniversary: Ägypten-Bilder
Biografien	Natla
Outfits	Hosenanzug (Tomb Raider 4)
Reliquien	Götze von Horus
Musik	Ägypten-Musikstücke
Kommentare	Ägypten
Cheats	Unbegrenzte Gesundheit, Unbegrenzte Maschinenpistolenmunition (Voraussetzungen: Zeitdruck-Modi im Kapitel Ägypten beenden, Spiel beenden)