



präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level:

13. Stock

11. Level: 13. Stock

Du kommst an durch eine Röhre gerutscht und musst dir erst mal anhören, was der Typ dir ins Ohr flüstert. Geh dann nach links und zerschiesse das Gitter und hol dir im Krabbelmodus das **große Medi**, du wirst es brauchen. Krabbele weiter, dann kommt eine Videosequenz, danach solltest du speichern, damit du dir das nicht alles noch mal reinziehen musst, wenn du deine Lara kurz danach umbringst. Krabbele weiter und jetzt wird's gefährlich. Bieg rechts ab und bleib unten, denn über dir fährt ein Laserstrahl hin und her. Schnapp dir das Medipack und dreh dich um und krabbele weiter. Bei der Feuergrube wartest du bis der Laser über dir nach hinten wegfährt. Jetzt schnell aufstehen und springen und gleich wieder runter.

Krabbele nach rechts weiter bis du in den Lagerraum kommst.

Durchsuche alle Regale, dann erhältst du ein kleines Medipack, ein Hämmerchen und Munition. Aber das Medipack wird das wichtigste sein. In der Ecke steht eine Schaufel, die kannst du stehen lassen, den Lara hat keinen Bock auf graben. Geh auf den Block in der Mitte und lass Lara zweimal hochspringen. Das ist zwar nicht wichtig für das Spiel, aber es lockert auf. *ggg*

Spring wieder in den Lüftungsschacht und krabbele unter den Ventilator. Dort zerschießt du wieder ein Gitter und krabbelst da rein. Vorsicht, speichern. Du kommst wieder in einen Gang mit so einem komischen Laserdingens. Beobachte genau, wann der Laser kommt und lass dich im geeigneten Moment nach unten. Sofort ducken und weiter auf die Schräge zukrabbeln. Dann wieder im richtigen Moment, beherzt aufstehen und mit einem kühnen Sprung vorwärt. Dann wieder ducken und nach links in den Schacht krabbeln. Du kommst in einen Raum, und kannst dir die **Rose** schnappen. Dort kannst du jetzt ein bisschen rumrennen und Salto rückwärts machen, aber das bringt alles nix. In dem Raum geht sonst gar nix mehr. Also zurück das ganze, dahin, wo du hergekommen bist. Das beschreibe ich jetzt nicht näher, weil du das jetzt alleine kannst, alles klar? Obwohl ich mich doch wundere, warum du überhaupt Lara spielst und dir dann dieses Lösungsbuch anschauen musst. Aber na ja. Bist du jetzt wieder dort wo du herkamst? OK, dann geht's weiter:

Mittlerweile haben die bösen Jungs in den Gang zwei von den Laserdingern installiert und jetzt weißt du auch, warum du dauernd Medipacks brauchst. Renn dem unteren Laser hinterher und duck dich wenn der obere kommt. Dann mit einem Sprung über den unteren. Wenn das nicht so recht klappt, dann zieh dir halt ein Medipack rein. Jetzt kletterst du links an der Wand hoch. Geh den Gang entlang und es kommt wieder eine Videosequenz und dein Ohrwurm erzählt dir wieder was. Am Ende des Ganges gibt es wieder Munition. Jetzt kommst du an eine Türe, die du mit dem Hämmerchen aufmachen kannst. Es gibt auch noch eine andere Variante, du kannst die Tür aufschließen, aber dann bricht der Schacht runter und du musst die auf ein Duell mit einem schwer gepanzerten Laserkiller einlassen. Aber da du ein Lösungsbuch-Typ bist, empfehle ich dir den sicheren Weg mit dem Hämmerchen. So kommst du in einen Raum, in dem du in der Mitte an einer Leiter hochklettern kannst. Pass auf den Laser auf und warte den geeigneten Moment ab, du musst sparsam mit deinen Medipacks umgehen. Wenn du oben bist, dann dreh dich um und schau nach unten, ja, da bist du hergekommen. *ggg*

Links oben ist ein Blech, dass du zerschließen kannst. Und jetzt ist wieder Zeit zum speichern, hast du? OK! Klettere in den Schacht und geh nach links, da liegt Munition. Dann springst du hurtig den Gang entlang, drehst dich um, bückst dich und lässt dich in einen Raum runter. Dabei heizt dir eine Selbstschussanlage ein, gegen die du rein gar nichts machen kannst. Und es wird in dem anderen Raum auch nicht gleich besser, denn da schießt ein Typ auf dich. Niet ihn um. Jetzt bist du in dem berühmten Raum mit dem Colaautomaten, aber der gibt nichts her. Aber du wirst später noch viel Spaß in dem Raum haben. Gegenüber von dem Automaten ist unten ein Gitter. Draufschießen und reinkriechen. Rechts um die Ecke und aufstehen. Nächstes Gitter zerschließen. Speicher mal wieder, ist sicherer. Krabbele in den nächsten Raum und gehe langsam zu dem Typ hinter der Glasscheibe. Vorher kommt noch eine Videosequenz. Wenn du hinter dem Typ bist, knall ihm von hinten in die Birne. Ist zwar nicht fair, aber wirksam. Auf dem Tisch schnappst du dir die High Level Keycard. Jetzt suchst du an der Wand einen Schlitz und benutzt die Karte. Die Tür zu einem Lagerraum geht auf und du durchsuchst die Regale. Du bekommst Munition und eine kleine Medipack, dass du dir eigentlich nicht verdient hast, weil du immer noch hier rumliest.

Geh wieder raus aus dem Lagerraum und zum Aufzug, der ist neben dem Schacht aus dem du gekommen bist. Drück auf den Knopf und geh in den Aufzug und drück dort auch auf den Knopf. Speicher mal wieder. Es kommt eine Videosequenz. Geh nach rechts und nimm die drei Gesellen um. Dreh dich wieder um und geh an das Ende von dem Gang bis links wieder ein Schlitz für die ID-Karte kommt. Benutze die Karte. Geh durch die dreieckige Türe und lass die Waffe stecken. Die zwei Typen sind harmlos. Mitten im Raum ist eine Maschine, da kannst du auf einen Knopf drücken. Verlasse den Raum und folge dem Gang, bis links eine Tür kommt. Da gehst du durch bis du in einen Raum kommst, wo Anzüge im Schrank hängen. Den Typ kannst du in Ruhe lassen, der tut dir nix. Hinten links ist ein Schrank mit einem Schalter, wenn du draufdrückst, kommt der Anzug heraus und eine Diskette fällt heraus. Nimm sie und geh zurück zum Aufzug. Fahr wieder in den 13. Stock und geh in den Raum mit dem Colaautomaten. Ganz hinten links ist ein Computerterminal. Benutze die Zugangscodes Disk und eine Klappe daneben geht auf. Speicher wieder, ist besser so, glaub mir. Sobald du in dem Schacht ankommst, gehen höllische Explosionen hoch. Du drehst dich nach rechts und siehst eine Stange, warte ab, bis die Explosionen schwächer werden und hüpf an die Stange. Wenn du die Nerven behältst kannst du dir eine **Rose** angeln, wenn du auf halber Höhe beim runterrutschen eine Rolle rückwärts machst. Ist aber nix für Warmduscher. Danach krabbelst du wieder durch einen engen Schacht und gehst dann den Steg entlang, bis eine Videosequenz kommt, dann mal wieder speichern. Weiter links um die Ecke und dann zuerst rechts in einen dunklen Lagerraum. Du stöberst wieder in den Regalen rum und findest ein Tuch und ein kleines Medipack. Aus dem Raum raus, nach rechts und dann nach links. Geh bis ganz nach vorne, bis du auf den Hulk runterschauen kannst. Gib ein gezielten Schuss auf ihn ab und renne wieder zurück und stell dich am Ende des Stegs auf die Plattform vor der Wand. Von dort hast du einen guten Überblick über den Raum. Der Hulk ist jetzt ein bisschen sauer und latscht wütend in der Gegend rum. Visiere ihn an, und baller ihm gezielt ins Gesicht. Dann isser wech.

Jetzt gehst du runter und durchquerst den Raum. Geh noch nicht durch die Glastüre in der Mitte, sondern erst links in einen Raum in dem zwei Schränke stehen. In einem findest du ein kleines Medipack im anderen ein großes und eine Falsche Chloroform. Ach ja, die Kartoffelkäfer sind lästig, geh einfach aus dem Raum raus und warte eine Weile bis sie verschwunden sind. Erst dann suchst du weiter in den Schränken.

Speicher mal wieder, denn wenn du raus kommst, wartet schon wieder ein Hulk auf dich. Ballere ihm einfach auch in die Fresse und du hast deine Ruhe. Jetzt gehst du durch die Glastür und speicherst mal wieder. Es kommt dir wieder ein Hulk entgegen, erledige ihn wie gehabt und hebe die Disk auf, die er verliert. Am Ende des Ganges ist rechts wieder ein Terminal in das du die Disk reinsteckst. Jetzt kommst du ins Labor. Am besten ist, du joggst da jetzt schnell durch den Gang und ignorierst den Burschen der auf dich ballert. Denn eine Selbstschussanlage geht dir auch auf die Gesundheit. Renn einfach um das U bis die Selbstschussanlage dich nicht mehr sieht. Dreh dich um und warte auf den Typ und erledige ihn. Dreh dich wieder um und geh in den Raum wo ein harmloser Knilch arbeitet. Beachte die Videosequenz, der Tipp, den Kerl nicht umzubringen ist nämlich echt gut. Zumindest für Warmduscher und Lösungsbuchleser. Wenn du dich traust, gehen wir nachher einen anderen Weg. Aber jetzt erst die Warmduschervariante. Ist vielleicht gut, an dieser Stelle den Spielstand unter einem anderen Slot zu speichern.

Bedrohe den Burschen nur mit der Waffe und gehe auf ihn zu. Es kommt wieder eine Videofrequenz und du kommst in eine Art Treppenhaus. Geh nach oben in den Raum, von dort aus kannst du die Iris sehen. Gleich rechts an der Tür ist ein Schalter. Drück ihn und flitzt so schnell du kannst nach unten. Renn am besten immer links rum, auch wenn du mal nichts sehen kannst, wegen der bescheuerten Kameraperspektive. Du kommst in den Raum mit der Iris und wenn du schnell genug warst, kannst du sie nehmen, wenn nicht verbrutzelst du. Du hast doch vorher gespeichert, oder? Wenn du die Iris hast, dann kannst du auf der anderen Seite des Raumes durch eine Tür und bist im nächsten Level.

Aber ich lobe dich jetzt nicht, mit der Anleitung war es ja wohl auch einfach. Und du hast somit auch die dritte Rose nicht bekommen.

Der andere Weg ist härter. Du knallst den harmlosen Knilch einfach ab. Jetzt jammer nicht rum, Lara ist nicht Mutter Theresa. Natürlich kann dir ein Toter nicht helfen eine Türe zu öffnen, also stehst du jetzt ganz schön belämmert da. Spring dreimal in die Höhe, nur zur Auflockerung. Dann gehst wieder zurück. Rennst um das „U“ mit dem beknackten Schießstand und gleich wieder links. Da warten ein paar Kerle auf dich und du musst schon sehr gesund sein, um das durchzustehen. Entweder du killst die Jungs oder du rennst einfach durch. Wenn du um den Schießstand rum kommst, ist

jetzt links eine Türe offen, da rein und dem Gang entlang, bis wieder so ein Laser hin und herdüst. Duck dich und krabbele nach links, hinten kannst du aufstehen und dir die dritte **Rose** nehmen. Dreh dich um und krabbele geradeaus unter dem Laser durch. Du kommst dann im unteren Stock des Treppenhauses raus und von da ab geht es weiter wie in der Warmduschervariante. Nach oben, Schalter drücken, blitzschnell nach unten und die Iris schnappen. Alles klar?

LEVEL ENDE!!!!!!!!!!!!!!!