



präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level:

Die alte Mühle

10. Level: Die alte Mühle

Bei Beginn des Levels sieht Lara in Richtung einer dunklen Bodenfliese. Sobald man über diese geht, kommt jedes Mal eine Videosequenz mit einem fiesen Reiter. Also vergessen wir erst mal diesen Weg! Nach links drehen und dem Gang folgen. An der Abzweigung links nach unten gehen (Fledermäuse), den nächsten Abzweig nach rechts (**kleines Medi**). Den gleichen Weg zurück und dann geradeaus ins Freie gehen (Sequenz). Jetzt wird man von den Gnomen mit Steinen beschmissen. Geradeaus an das Seil springen und dort nach links drehen, bis man über den Gnomen einen Vorsprung mit einem Gitter an der Wand sieht. Dort hinschwingen und bei dem Gitter das dunklere Stück abbrechen (**Brechstange**). An dem Gitter umdrehen, ganz rechts an die Wand stellen und nach vorn springen. Man landet wieder vor dem Gang, aus dem man kam. Wieder an das Seil springen und rechts herum drehen, bis man den Gang sieht, aus dem man gerade an das Seil gesprungen ist. Über dem Gang sieht man links oben eine Nische mit einer **Fackel**. Dort nun hinschwingen, abspringen und Fackel nehmen. Rechts herum drehen, die Schräge hinab rutschen und sofort wieder in den Gang verschwinden, damit die Gnome einem nicht die ganze Energie klauen. Den Gang wieder nach unten gehen und die Fackel anzünden. Mit der brennenden Fackel wieder zu den Gnomen gehen. Sobald man draußen ist, links abbiegen bis zur Schrägen gehen und dort die Fackel in Richtung der schmeißenden Gnome werfen. Wenn die Fackel nicht in den Abgrund fällt, sondern auf dem Vorsprung liegen bleibt, dann hören die Gnome auf zu werfen und laufen nur noch dumm in der Gegend rum. Damit haben wir dann dieses Problem auch gelöst.

Jetzt wieder an das Seil springen und geradeaus in die schmale Öffnung zwischen den Felsen springen. Lara verliert bei dieser Aktion etwas Energie. Hinter der Felsöffnung runter lassen und in die linke kleine Gasse laufen (**großes Medi**). Zurück gehen und an den Block mit der Schrägen links in die Ecke stellen. An die Kante hängen, nach links hangeln, hochziehen und dann mit einem Rückwärtssprung auf die Schräge hinter Lara springen. Dort gleich wieder vorwärts abspringen und an die nächste Felskante hängen. Von da aus hochziehen, die Schräge etwas runter rutschen und rechtzeitig auf die gegenüberliegende Schräge springen. Auch hier etwas rutschen, aber rechtzeitig wieder abspringen und an die Nische auf der

anderen Seite springen und dort festhalten. (Diese Sprungdohle hat es echt in sich). Wenn die Springerei geschafft ist und man hängt an der Nische, in diese hinein kriechen und dem Weg folgen, bis man nicht mehr kriechen kann. Dann an der Kante hängen lassen und nach links hangeln, bis Lara sich wieder hochziehen kann. Den Gang hindurchkriechen, am Ende herab lassen (**großes Medi**). Jetzt mit der Brechstange **Kreide** aus dem runden Stein brechen. Zurück bei den rumlaufenden Gnomen auf den Vorsprung runter lassen. Mit Blickrichtung auf die Wand befindet sich links ein Tunnel, durch den man kriechen kann. Dort befindet sich die erste **ROSE** des Levels. Dann stellt man sich bei den Gnomen wieder an den Abgrund und springt von dort aus auf die gegenüberliegende Seite und zieht sich nach oben zu dem gut bekannten Gang. Den Gang wieder zurück bis draußen zur dunklen Fliese im Boden laufen. Dort die Kreide benutzen (lange Videosequenz).

Jetzt befindet sich Lara vor einem neuen Gang. Diesen herab rutschen und dem Weg nach draußen folgen (weiteres sehr langes Video). Mit Blick auf die Scheune leicht nach rechts drehen und zwischen Scheune und Wassermühle hindurch gehen. Über den fließenden Bach springen und dem Weg bis zur Windmühle folgen. Nach links gehen. Dort sieht man eine große Öffnung im Felsen, die wir aber nicht weiter beachten. Weiter nach rechts laufen bis eine weitere Höhle im Felsen erscheint. Im Dunkel erkennt man die Höhle, in die man wieder kriechen muss. Den Weg entlang kriechen, bis man wieder stehen kann. Mittlerweile sind auch Feuer angegangen, damit es nicht so kalt ist. Vor dem Feuer findet man noch ein **großes Medi** und dann heißt es „lass brennen“. Der schnellste und schmerzhafteste Weg ist Lara schnell durch das Feuer laufen zu lassen und links hinter dem Feuer in das Wasserbecken zu springen (volle Energie ist hier ratsam). Dann aus dem Becken in Richtung Feuer aussteigen und die zweite **ROSE** des Levels holen. Zurück ins Becken und an der hohen Kante aussteigen (hier geht das). Ins nächste Wasserbecken springen und auf der anderen Seite aussteigen. Nun befinden wir uns wieder an der Windmühle. Links von der Windmühle in das Wasser springen und ebenfalls links durch den kleinen Gang nach ganz unten tauchen. Dort trifft man auf eine Wasserhexe. Warten bis diese nach rechts in eine Nische verschwindet und dann schnell zur hellgelben Stelle tauchen, wo die **Münze** schnell genommen werden muss (Sequenz: Prügelei mit Wasserhexe). Dann schnell auftauchen zum Luft holen und sofort zum Käfig vorn bei der Windmühle tauchen. Dort die Münze benutzen (kurze Sequenz: Hexe stirbt!). Jetzt links von der Windmühle zur Stelle mit der Münze zurück tauchen und dort

rechts in die Nische (wo die Hexe war) den Gang entlang bis in die Windmühle hinein tauchen. Dort hinaus steigen und dem Weg bis zum Wasserbecken folgen. Links die Treppe hoch steigen und oben das Rad genau drei mal drehen (Achtung: Zeitfalle). Nun schnell links vom Rad auf den Vorsprung stellen und schnell an die Stange in der Wand springen. Für Laras akrobatischen Fähigkeiten haben wir hier leider keine Zeit. Also wenn Lara an der Stange ihre Umdrehungen macht einfach die Aktionstaste loslassen und sie fällt auf den Vorsprung der anderen Seite. Von da aus gleich umdrehen und links auf den Vorsprung springen. Jetzt schnell durch die sich schließende Öffnung links an der Wand kriechen. In den Gang gehen und an die Schräge stellen. Nach oben an die Kante springen und hoch ziehen. An den Schalter an der gegenüberliegenden Wand springen (Sequenz). Dann die Schräge hinab rutschen und zurück ins Wasser springen. Durch den nun geöffneten Gang ins Freie tauchen. Jetzt zurück zur Wassermühle gehen. Um die Scheune gehen, bis man auf eine Art Wall trifft. Links vom Wall kann man in den nun ruhigen Bach steigen und diesen entlang gehen, bis Lara anfängt zu schwimmen. Dann den Gang entlang tauchen, bis eine Nische auf der linken Seite erscheint. In diese Nische hinein tauchen und am Ende des Ganges aus dem Wasser ziehen und die letzte und dritte **ROSE** des Levels schnappen. Jetzt zurück hinter dem Wall an der Scheune tauchen und rechts in die Öffnung steigen. Dort in die Nische nach oben ziehen und dem Gang folgen, bis man wieder im Freien ist. Nach rechts wenden und auf das Podest klettern. Nun nach links drehen und auf den gegenüberliegenden Stein springen. Von dort aus auf das Dach der Scheune springen (man erkennt ein Quadrat, das sich vom sonstigen Dach unterscheidet). Von da aus auf das Vordach der Scheune springen und dann wieder auf die linke Seite des Scheunendachs springen. Jetzt mit einem langen Sprung (Swandive) auf das Dach der Wassermühle springen und rückwärts durch die Öffnung hinab lassen. Im Inneren der Mühle das Rad betätigen (lange Sequenz + lange Rendersequenz).

LEVEL ENDE!!!!!!!