



präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level:

Flucht mit der Iris

12. Level: Flucht mit der Iris

Geh den Gang entlang und links um die Ecke, dein Ohrwurm flüstert dir zu, dass du deine Waffe ablegen sollst. Geh links an die Wand wo eine Ablage ist. Es folgt eine Videosequenz und Lara legt die Waffe ab. Jetzt gehst du durch den Röntgenraum und kannst mal Laras Knochen betrachten. Auf dem Boden liegen zwei Kisten. Beim näheren hinsehen, stellst du fest, dass in der ersten eine Bombe ist. Wenn du es nicht glaubst, dann mach die Kiste halt auf. Dann kannst du den Spielstand neu laden. In der zweiten Kiste ist ein Medipack. Geh weiter nach vorne und dann nach rechts, bis du auf dem Boden die Munition aufheben kannst. In dieser Richtung weiterzugehen, wäre tödlich. Benutze mal das Headset und drück die Actiontaste. Dann siehst du die Laserbarriere. Also dreh dich um und geh zurück und dann rechts den Flur entlang. Wenn du geradeaus weitergehst, dann geht eine Tür auf. Geh in das Büro, links ist ein Schrank, da ist aber nichts drin. Rechts in der Vitrine bekommst du noch mal eine Flasche Chloroform. Geh wieder raus aus dem Büro und halte dich rechts. Im nächsten Büro rechts ist im Schrank ein Tuch, jetzt kannst du das auch mal mit dem Chloroform kombinieren.. Und ach ja, speicher mal wieder. Geh da auch wieder raus und geh in das dritte Büro. Dort ist im Schrank ein kleines Medipack. Und ich hab gehen gesagt, nicht rennen. Da ist nämlich ein Typ den du vorher in der Videosequenz gesehen hast, der hört dich sonst. Du schleichst dich von hinten an und benutzt das Chloroformtuch. Jetzt kannst du in aller Ruhe die anderen Büros durchsuchen. Du findest noch eine Flasche Chloroform und die WC-Keycard. Da dürfen nämlich nur autorisierte Leute ihr Geschäft verrichten. Geh den Weg wieder zurück bis zum ersten Büro, geradeaus ist das WC. Gib die Zahlenkombination 8526 ein und geh erst mal ins Damenklo. Lara weiß schließlich was sich gehört. In der mittleren Kabine ist ein großes Medipack. Jetzt mal wieder dreimal hüpfen, sonst wirst du noch ganz steif.

Geh jetzt ins Herrenklo. Trete die erste Tür ein und spring in die Höhe und halte dich fest. Wenn du es richtig gemacht hast, dann geht eine Klappe auf. Wenn nicht, dann üb mal das hüpfen besser. Dreh dich nach rechts und zieh dich hoch in den Schacht. Geh vor bis zur Kante und dreh dich um, nach hinten springen und festhalten, erst dann loslassen, dann tut's nicht so weh. Krabbele nach vorne, dreh dich um und

klettere die Wand runter, bis Laras Beine in der Luft baumeln. Dann zieh sie wieder ein Stück hoch und du landest in einem Raum mit einer **Rose**.

Geh zurück und spring auf das Podest mit der Kette. Klettere die Kette hoch und schimpf nicht, dass du gerade erst die Wand runterbist, ich hab das Spiel nicht programmiert. Wenn du oben bist, mach einen Rücksprung und du landest auf einem Podest. Mach eine viertel Drehung nach rechts und hüpf ganz an die Wand zurück. Jetzt siehst du oben eine Querstange, an die springst du und hüpfst weiter auf die andere Seite. Speicher aber vorher, wenn du nicht so gut im springen bist. OK?

Spring auf den Aufzug und öffne die Klappe und spring in den Aufzug. Drück auf den Knopf. Im anderen Stock gehst du langsam raus, sonst bekommst du von einem Typ Löcher in den Pelz gebrannt den du nicht einschläfern kannst. Halt dich links und drücke auf den Knopf auf dass der zweite Aufzug aufgeht. Dort drin drückst du wieder den Knopf und du landest in einem Stockwerk, wo du böse Zunder kriegst. Also gleich wieder den Knopf drücken und es geht abwärts. Nach der Videosequenz sofort wieder den Knopf drücken, sonst setzten die Bremsen nicht ein. Der Aufprall wird trotzdem hart.

An der linken Wand, vorne, kannst du aus dem Aufzug klettern. Jetzt kannst du eine Weile um den Aufzug rumrennen und hüpfen, aber so richtig vorwärts bringt dich das nicht. Klette wieder auf den Aufzug und geh vor an die Kante, bis du die Querstange siehst. Ohne Anlauf auf die Stange springen und auf das gegenüberliegende Podest. Vorher speichern, du weißt doch, dass das oft schief geht bei dir. Dann klettere rechts die Wand hoch. Ich kann auch nichts für das ganze auf und ab, also jammer nicht, du hast es nicht anders gewollt. Oder hab ich dir gesagt, du sollt Tomb Raider spielen? Und dann auch noch mit Lösungsbuch, also so was.

Klettere soweit, bis links ein Gitter kommt und mach dann einen Rücksprung. Du landest auf einem Podest von wo aus du ich über eine Querstange auf die andere Seite katapultieren kannst. Dort ist eine Nische in der Wand und du kannst dich in einen Schacht reinziehen. Geh ganz vor, bis zur Schräge und speicher erst mal.

Jetzt hüpf in die Schräge und rutsch nach unten, es folgt eine zweite Schräge und jetzt solltest du gleich die Sprungtaste drücken. Das ist jetzt ein bisschen schwer und vielleicht musst du das ganz ein paar mal wiederholen, bis du die erste Stange zu

fassen bekommst. Du siehst, Lösungsbuch allein hilft auch nicht, du musst dich schon ein bisschen geschickt anstellen. Wenn du an der ersten Stange hängst, dann auf die zweite rüberspringen und solange warten, bis das Feuer gegenüber kurz ausgeht, dann auf die Plattform springen und sofort einen Satz zurückmachen, sonst war alles umsonst.

Geh an der Plattform ganz vor ans Eck und spring in die Öffnung und balanciere über das Seil. Dort kannst du eine Flasche Chloroform aufnehmen, wenn du auf das Zeug stehst, brauchen tust es aber nicht. Rutsch die Schräge ganz nach unten und speicher mal wieder.

Krieche aus dem Schacht und nach rechts. Du siehst einen Wächter vor einem grünen Glas, das ist so ne Art Aquarium ohne Fische. Renn dahin und hampel vor dem Glas ein bisschen herum, der Wächter zerschießt die Scheibe und du kannst rein in das Aquarium und dir unter Beschuss eine **Rose** holen. Hau schnell wieder ab und renne rechts die Treppen hoch. In der Halle, gleich links auf die Wand zusteuern, denn eine Heckenschütze hat es auf dich abgesehen. Geh an der Wand lang, nach links, bis eine Türe kommt an der rechts und links Streben sind. Klettere die linke Stiege hoch. Oben gehst du rechts herum bis zu einem Schalter. Von dort aus machst du eine Seitenrolle nach rechts und wieder zurück, solange, bis der Heckenschütze den Feuerlöscher getroffen hat. Dann kannst du dir wieder eine **Rose** holen. Geh zurück zum Schalter und drück ihn. Unten gehen jetzt die Laserstreifen aus und du kannst unten in den Gang rein. Renne sofort nach vorne, bis ein kleiner Absatz kommt. Wenn du dort den Boden berührst ist es mal wieder vorbei mit dir und du ärgerst dich schwarz, weil du schon wieder vergessen hast zu speichern und du wieder meilenweit laufen musst, um wieder hier her zu kommen. Also mach gleich einen großen Sprung in Richtung Aquarium. Ja, hier steht auch eins zum zerschießen, den Programmierern gingen zum Schluss die Phantasie flöten. Auf jeden Fall fließt Wasser auf den Boden, der dann komischerweise nicht mehr elektrisch ist und du kannst rechts mit einem Schalter eine Tür öffnen. Denk jetzt nicht über Logik nach, das ist eh nicht dein Ding. Wenn du noch schar auf ein großes Medipack bist, dann holst du es dir links vom Aquarium.

Geh in den Gang und dann links in den Raum mit den Sitzgruppen. Dort läuft eine Videosequenz und dein Ohrwurm sagt dir, dass du langsam gehen sollst. Also halte

dich daran. An einem Durchgang sind links und rechts Schalter, die drückst du und gehst durch. Links ging eine Tür auf, da rein und geradeaus, bis weiter hinten, rechts eine Türe kommt. Jetzt hast du auch ein wenig Ruhe vor dem Hulk, wenn er schon hinter dir her war. Geh in den Raum und halte dich links, bis ein Durchgang kommt. Geh in den Raum wo die Kisten liegen, die mittlere, hinten ist ungefährlich, alle anderen sind scharf. Aus der ungefährlichen holst du die Teleporter Disk und gehst zurück zur Tür, dort steht eine Terminal. Du weißt was du zu tun hast? Ja, genau, du steckst die Disk da rein. Gut gemacht. Jetzt gehst du in die Mitte des Raumes, wo das weiße X auf dem Boden ist und benutzt das Iris Artefakt. Der Raum verändert sich jetzt und wird so komisch rot und ein Loch im Boden tut sich auf. Stürz dich hinein und folge dem Gang, bis du einen Wärter durch ein Gitter siehst. Setzt dein Headset auf und schau zu welchen Code er eingibt. Dann gehst du den Gang weiter entlang und kriechst raus in den Flur. Du kannst die wieder eine Pulle Chloroform holen, wenn du unbedingt magst. Gib jetzt aber den Code 1672 ein und die Tür öffnet sich. Geh da rein und renn an dem Wächter vorbei und spring dann gleich rechts auf einen Block, dahinter gibt es noch mal ein große Medipack. Komm da wieder raus und halte dich gleich wieder rechts und drück einen Schalter. Dann eine viertel Drehung nach rechts und rennen, bücken und in den Schacht kriechen. Folge dem Schacht und du kommst da raus, wo du mal deine Waffe abgelegt hast. Nimm dir die Waffe, denn jetzt wird's ernst. Geh durch den Röntgenraum und lass um Himmelswillen die Finger von der ersten Kiste. Oder willst du schon wieder in die Luft fliegen. Geh raus auf den Flur, links hängt ein Feuerlöscher, auf den kannst du schießen, nur so zum Spaß. Aber weiter geht's, wenn du den Feuerlöscher an der Tür ermorderst. *ggg*

Geh raus ins Treppenhaus und du bist im nächsten Level

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