



präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level:

Roter Alarm

13. Level: Roter Alarm

Na ja, nachdem du dich bis hier her durchgeschummelt hast, bring ich dich auch noch zum Ende. Aber zieh dich warm an und hoffentlich hast du genügend Medipacks.

Du stehst jetzt auf der Treppe, erledige den Typ oben auf dem Absatz mit einen gezielten Schuss vor den Latz. Das ist noch der einfachste Teil. Jetzt hüpfst du wieder dreimal auf und ab, nur zur Lockerung der verspannten Muskulatur, denn jetzt wird's akrobatisch. Geh die Treppe rauf und spring mit Anlauf und festhalten auf den nächsten Absatz. Mach jetzt schnell und renne die Treppe rauf, wenn es rechts um die Ecke geht, folgt eine Explosion, mach einen Sprung und du landest auf dem oberen Absatz. Wenn es nicht geklappt hat, auch nicht schlimm. Dann bist du wieder unten und darfst den Weg noch mal machen. Auf jeden Fall, die herabhängende Treppe herunterklettern und rechts in die Öffnung hangeln und hinter dem Feuer die **Rose** schnappen. Dann wieder zurück auf den Treppenabsatz. Weiter rauf und über das Loch springen. Auf dem nächsten Absatz mit Anlauf auf die andere Seite hüpfen. Beim nächsten Treppenstück die Hälfte rennen und dann springen. Du landest auf einem Podest mit einem Feuer. Den Schacht an der Wand kannst du eintreten. Einfach STRG drücken. Dann kriech in den Schacht rein und krabbele los. Du kommst in einem Raum raus, in dem nur eine Kameraperspektive ist, das ist schlecht, denn du kannst dich nicht umsehen. Folge daher genau meinen Anweisungen, sonst hüpfst du darin ewig umeinander. Stell dich an die Wand vor das Gitter, ziemlich in die Mitte. Gesicht zur Wand, mach eine Rolle rückwärts und dann nach oben springen und festhalten. Jetzt geht eine Klappe auf, aber nur wenn du keinen Mist gemacht hast. Oben stiefelt ein Typ rum und ballert auf dich. Du weißt was du zu tun hast? Genau, Lara ist nicht Mutter Theresa, ich sehe schon, du hast was gelernt. Natürlich ist so ein Zweikampf besser, wenn man Bewegungsspielraum hat. Also zuerst raus aus dem Raum. Wenn du fertig bist, mit dem armen Würstchen spring auf den halben Block und hol dir die **Fanghakenmunition**. Dann geh hoch auf den großen Block und schnapp dir die Munition.

Bleib auf dem Block, ich zeig dir was. Geh in die Hocke und kriech an die Kante, Kriechtaste gedrückt halten. Jetzt drück die Sprungtaste. Lara macht jetzt einen

eleganten Salto vorwärts und landet auf dem Boden. Jetzt hast du einen neuen Move von Lara gelernt, mit dem du bei deinen Freunden angeben kannst. Sicher wirst du so tun als wütest du, wo der Frosch die Locken hat, das mit dem Lösungsbuch verschweigst du natürlich. Keiner gibt zu, dass er so was braucht und ich frage mich, warum ich überhaupt daran mitschreibe. Aber ich weiß, dass ich dich damit glücklich mache, also schreibe ich halt weiter.

So, jetzt beweg dich mal in Richtung Gang, da wo links oben ein Dampfrohr entlang läuft. Geh da aber noch nicht rein. Speicher erst mal und geh die Sache gelassen an. Wenn du da nämlich durchrennst, kannst du dich gleich auf den Grill legen. Nimm mal dein Headset und mach mal kuck mal. Wenn du STRG drückst, dann siehst du die Laserstreifen. Das blöde ist nur, dass man mit Headset nicht laufen kann. Tja, ohne Lösungsbuch würdest du jetzt wieder verzweifelt in allen Foren des Internet herumheulen, ob jemand einen Tipp hat. Aber ich bin ja bei dir. Nimm dein Gewehr und ziele auf das Ventil am Dampfrohr. Wenn du es triffst, dann strömt Dampf aus und du kannst die Laserstrahlen auch so sehen. Genial, gell????

Beobachte genau die Strahlen, die sind nämlich immer mal für einen kurzen Augenblick weg. Dann kannst du Abschnitt für Abschnitt durchgehen. GEHEN. Am besten du speicherst immer dazwischen, sonst dauert das ja ewig. Wenn du durch bist, dann geh nach links zu den Blöcken, spring rauf und hol dir das große Medipack. Jetzt übe noch mal Laras neuen Move. Du willst dich doch vor deinen Freunden nicht blamieren.

Jetzt geh vor zum Aufzug und mach das Kerlchen kalt, dass dir entgegen kommt. Drück auf den Knopf und bleib nicht dusselig vor der Aufzugtür stehen. Dreh dich um, die Türe ist auf der anderen Seite aufgegangen. Geh jetzt vor und geh durch die linke Türe zum Schießstand. Vorher holst du dir rechts die Munition.

Dann drückst du auf den Knopf und knallst die Scheiben ab, wenn du alle triffst, bevor sie die Markierung erreicht haben, dann öffnet sich die rechte Türe, die vorher verschlossen war. Aber ich glaube, dass musst du eine Weile üben, das ist nämlich nicht so einfach. Wenn du es geschafft hast, dann unbedingt speichern und in den anderen Schießstand gehen.

Hier das gleich Spiel, nur mit tödlichem Ausgang. Wenn du nicht rechtzeitig alle Scheiben erwischst, dann strömt Gas aus. Aber du hast ja vorher gespeichert, oder? Wenn du es geschafft hast, öffnet sich am Ende des Korridors die linke Türe und du bekommst Munition und eine **Rose**.

Geh dann in durch die rechte Tür am ende des Ganges und hol aus dem Schrank mit dem grünen Laserlicht, das ist nämlich harmlos, den **Fanghakenwerfer**. Lass die Finger von den Schränken mit dem roten Laser, dass solltest du ja langsam wissen, dass das deine Lara nicht verträgt. Auf dem Boden liegt noch Munition rum und ein Typ erscheint auch noch. Du weißt was du zu tun hast. Auf einer Kiste an der Tür liegt noch ein Fanghaken. Geh in den Raum mit den Blöcken und mach auch dort den Kerl kalt. Stell dich auf den ersten Block und rüste deinen Fanghakenwerfer mit der Munition aus. Ziel an der Decke auf die Mitte von dem Gitter und steck den Fanghakenwerfer weg und spring an das Seil. Versuch erst gar nicht, direkt auf das Loch in der Wand zu schwingen, sonder nimm die Wand links daneben, da kannst du dich festhalten. Hangele dich rüber zum Schacht und zieh dich hoch. Speicher lieber mal wieder und rüste dich mit dem Gewehr aus, du bekommst gleich wieder zwei Gegner, und zwar Hulks. Also jetzt die Schräge runter und die Visagen von den Hulks anvisieren um bumm. Benutze wieder den Aufzug und leg den Kerl bei den Kisten um. Dann gehst du wieder durch den Gang mit den Laserschranken, du weißt ja wie. Wenn du durch bist, dann nimm dir noch mal den Fanghaken, auf dem Block links, der sich auf wundersame weise reinkarniert hat. Dann geh einfach wieder zurück ins zerfledderte Treppenhaus auf das Podest mit dem niedlichen kleinen Feuerchen. Das Feuer ist übrigens nicht echt, du kannst da ruhig eine Weile reinstehen und dir die Füße wärmen. *ggg

Nimm den Fanghakenwerfer und schieß noch oben auf so ein Treppenteil in der Mitte, dann schwing dich auf die andere Seite. Vorher solltest du vielleicht speichern, könnte sein, dass du jetzt geröstet wirst, denn das nächste Feuer ist echt. Du landest nämlich auf einer Schräge und musst im richtigen Augenblick springen und dich dann an einer Kante festhalten und hochziehen. Geschafft? Gut, dann folge mir. Kriech durch den Gang und am Ende drehst du dich herum und lässt dich herabhängen, dann lässt du los, und ziehst gleich das Gewehr. Das GEWEHR, nicht den Fanghakenwerfer. *kopfschüttel*

Mach den Typ nieder und verschwinde hinter dem Block, demgegenüber ein Schalter ist. Die Selbstschussanlage brennt dir sonst ständig auf den Pelz. Jetzt schnell den Schalter drücken und raus aus dem Raum. Ja, ich weiß, gesund war das nicht, aber warum um alles, erzähl ich dir dauernd, wo die Medipacks liegen? Genau an der Tür war auch eins.

Jetzt bist du in einem Gang mit wunderschönem Panorama, genieße den Ausblick eine Weile und entspann dich. Speicher einfach mal wieder und mach Lockerungsübungen. Mach ein paar Rollen rückwärts und seitwärts und was dir so alles einfällt, was du schon immer mal tun wolltest, aber geh nicht mehr in den Raum aus dem du gerade rausgekommen bist.

Wenn du dich fit fühlst, dann komm in den Aufzug. Fahr nach unten und zieh gleich die Waffe. Zwei Typen seilen sich von der Decke ab, mach sie alle. Dann durchquere den Raum, bis zur Tür zum Hubschrauberlandeplatz. Neben der Tür ist ein V-förmiger Kasten, stell dich mit dem Rücken dazu davor. Anlauf und Sprung und du hängst am Seil und kannst auf den Block schwingen. Wenn du aufkommst, gleich Waffe ziehen und tu, was du tun musst. Folge jetzt einfach dem Gang bis du zu einer Tür kommst, die vor dir aufgeht und du in einen Raum runterschauen kannst. Speichern! Spring auf den Block rechts unten und nimm die Munition auf. Zieh die Waffe und schieß auf das rote Rad am Wasserrohr. Das Wasser strömt jetzt aus und du sollst jetzt unbedingt oben bleiben. Schieß solange auf den Cyborg, bis du sein Anzug so zerfetzt hast, dass er einen Stromschlag bekommt. Dir würde das Wasser auch nicht bekommen, glaub mir.

Jetzt wird's kompliziert, hör also genau zu, sonst kommst du nie an den Schalter um das Wasser abzulassen. Und dass musst du, denn du brauchst das erste Schlüsselteil, das der Cyborg verloren hat. Und ich weiß, dass du gierig auf das große Medipack da unten bist und ich verspreche dir, bei allem was mir heilig ist, du wirst es noch dringend brauchen. Also pass jetzt auf:

Steck die Waffe weg und dreh dich so, dass du die Schrägen siehst, am besten gehst du dazu ganz vor an die Ecke von dem Block auf dem du stehst. Spring kurz zurück und dann mit Anlauf auf die linke Schräge. Festhalten. Hochziehen und Rücksprung mit Drehung und an der nächsten Schräge festhalten. Hochziehen, Sprung und von der obersten Schräge wieder Sprung nach vorne und links. LINKS,

ja. Da ist ein Podest. Wenn du dort bist, nimm noch den Fanghaken mit, dann klettere auf den Schacht, aus dem du gekommen bist und schieß den Fanghaken in die Mitte der Decke. Schwing dich rüber und drück den Schalter.

Jetzt läuft das Wasser ab und du kannst wieder nach unten, und jetzt darfst du dir das große Medipack hohlen und das erste **Schlüsselteil**.

Geh wieder rauf, ja, ja mit all den komplizierten Sprüngen, ich kann auch nichts dafür, und drück den Schalter noch mal, damit die Tür des Schachtes wieder aufgeht. Da gehst du dann rein und gehst den Weg zurück. Die eine Laserschranke ist nun weg und du hast noch mal Zeit zum speichern und für Lockerungsübungen. Und ich rate dir, ruh dich aus. Denn was jetzt kommt ist nicht sehr gesund. Wieviel Medipacks hast du??? Wenn du nur noch zwei hast, dann mach die Kiste jetzt aus und vergiss den Rest. Oder fang von vorne an und sei sparsamer. Aber Lösungsbuchtypen wie du, haben wahrscheinlich den Mogelcheat und Lara ist unverwundbar. Dann werde ich aber sauer, dann hätte ich dir nicht dauernd sagen müssen, wo die blöden Dinger rumliegen. *grummel*

Also, hol noch mal Luft und dann legen wir los. Du rennst jetzt, so schnell du kannst geradeaus bis ganz nach hinten wo es links in die Bar geht. Wenn du halbwegs heil dort angekommen bist, dann speicher dort im Raum in der Ecke noch mal ab. Dann düst du in die Bar hinter die Theke bis vor zum Schalter, den du drückst. Wenn du nicht zuviel Blut verloren hast, dann speicher dort wieder. Die Tür die der Schalter öffnen soll funktioniert nicht, also halt dich nicht lange damit auf. Denn der Helikopter ist stinkwütend auf dich, wie du schon gemerkt hast. Sause wieder in den Raum an der Ecke, dort wartet ein Cyborg auf dich. Versuch erst gar nicht auf ihn zu ballern. So bekommst du den Kerl nicht klein. Renn einfach so schnell du kannst zurück. Der Cyborg wird dir folgen. Rechts kommt ein Gang und eine Schräge nach oben, da rennst du weiter und dann links und dann wieder links bis zu einem Schalter. Über dir ist ein Gitter und wenn du den Cyborg in den Raum latschen siehst, dann drück den Schalter. Er sollte dann in dem Raum schräg über dir eingesperrt sein. Wenn er schon neben dir ist, dann lock ihn wieder in die Bar und wiederhol das Spielchen, bis du ihn eingesperrt hast. Aber besser ist du lädst neu. Wenn der Cyborg in ein Loch fällt und nicht wieder raus will, hast du ein Problem. Versuchs mal mit ballern, das mag er nicht so. Kann aber auch sein, dass du ihn gar nicht aus dem Loch

bekommst, dann musst du dir den Spielstand laden, wo der Knabe schon eingesperrt ist.

Jetzt gehst du nach links in die Gaskammer. Dort den Gang entlang, aber schnell, denn Lara hält die Luft an, bis es nicht mehr weitergeht, dann links bis du auf eine Schalter triffst. In dem Raum ist auch eine Nische mit einer **Rose** und dort kannst du auch wieder Luft holen. Drück dann den Schalter und renn den Weg zurück, bis Lara wieder Luft holen kann. Es tauchen noch zwei Typen auf, mach sie fertig, wenn dir die Zeit reicht. Dann gehst du wieder in die Gaskammer, aber gleich die erste Tür links rein. Drück den Schalter und das Gas aus diesem Raum wird umgeleitet in den Raum wo der Cyborg seine Runden dreht. Schau ihm zu, wie er eingeht, so was gefällt dir doch, stimmt's? Wenn du dich genug an dem Anblick geweidet hast, dann geh, drück noch mal den Schalter damit die Tür aufgeht. Geh raus aus der Gaskammer und drück wieder den Schalter unter dem Gitter. Geh in den Raum, indem du den Cyborg vergast hast und hohl dir das zweite **Schlüsselteil**.

Jetzt zurück zum Heli, der ärgert dich aber nicht mehr lange. Gleich wieder rechts und dann links und den Weg entlang, den du gekommen bist, bis zur Halle, wo sich die Typen von der Decke gelassen haben. Dort an der Tür mit dem V-förmigen Kasten, die beiden Schlüsselteile kombinieren und einsetzen. Geh durch die Tür und auf das Dach. Video läuft.

Du hast es geschafft!!!

Na ja, mit Lösungsbuch halt. Tomb Raider für Warmduscher

SPIELEND!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!