

STRATEGIE UND TAKTIK

FITNESSTIPPS

GESUND BLEIBEN

Der Gesundheitszustand wird links oben auf dem Bildschirm in Form einer Silhouette von Lara wiedergegeben – zusammen mit einer weniger attraktiven, aber doch sehr nützlichen Leiste links neben Laras Umriss. Die Leiste leert sich, wenn Lara Schaden nimmt. Gleichzeitig zeigt die Silhouette ebenfalls ihren aktuellen Gesundheitszustand an. Wenn der Umriss grün ist, dann ist Lara garantiert in Topform. Ist er rot, geht es mit ihr zu Ende und Sie müssen schnell handeln. Die effektivste Maßnahme ist ein Medipack. Allerdings sollten Sie das möglichst nur dann verabreichen, wenn Laras Lebensenergie sehr niedrig ist. Wenn Sie ein Medipack benutzen, während Lara noch bei ordentlicher Gesundheit ist, verschwenden Sie Ressourcen, die Ihnen später fehlen könnten.



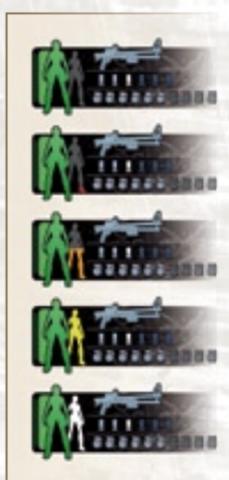
Wenn Laras Lebensenergie sehr niedrig ist, aber keine unmittelbare Gefahr droht, dann können Sie auch einfach abwarten. Sie wird sich zwar nicht vollständig heilen, aber in geringem Umfang wird sich die Gesundheit im Laufe der Zeit regenerieren. Gehen Sie in dieser Zeit auf Nummer sicher und meiden Sie Gegnerkontakt oder riskante Sprünge.

Das goldene Relikt, das Sie in fast jeder Mission finden können, ist besonders nützlich. Damit regeneriert sich Lara sofort, außerdem wird ihr Lebensenergie-Maximum erhöht. Dadurch gestalten sich die schwereren Missionen gegen Ende des Spiels etwas einfacher. Im Laufe des Lösungswegs verraten wir Ihnen die Fundorte der goldenen Schätze.



ADRENALIN-RAUSCH

Wenn Lara Gegner verwundet, füllt sich ihre Adrenalin-Anzeige. Sie muss schnell ausreichend Schaden in Folge zufügen, damit sich die Anzeige komplett füllt, sonst leert sie sich wieder. Sie haben zwei Möglichkeiten, den Adrenalin-Zustand herbeizuführen, während dem das Spiel in Zeitlupe abläuft und Laras Sinne geschärft sind. Die erste Möglichkeit ist das Schnellfeuer. Halten Sie die Zielerfassungstaste und drücken Sie gleichzeitig die Präzisionszieltaste. Dann kann Lara weiterfeuern und 25 % mehr Schaden zufügen, während ihre Gegner deutlich langsamer sind. Bei einem erfolgreichen Treffer werden die Gegner stärker zurückgeschleudert. Die zweite Möglichkeit lautet: Halten Sie die Zielerfassungstaste und drücken Sie die Hakentaste, wenn ein Adrenalin-Schuss möglich ist. Treffen Sie innerhalb des Zeitlimits mit dem kleineren roten Fadenkreuz das graue Ziel, geht der Gegner garantiert sofort zu Boden.



Gelegentlich erlebt Lara vorbestimmte Adrenalin-Situationen. Mehr darüber erfahren Sie auf der vorigen Seite.

TIEF DURCHATMEN

Manchmal geht Lara ohne ihre Taucherausrüstung schwimmen. In diesem Fall erscheint neben der Gesundheitsanzeige eine weitere kleine blaue Silhouette – ihre Atemluftanzeige. Diese Anzeige leert



sich, solange Lara unter Wasser bleibt. Je mehr Lara sich bewegt, desto mehr Sauerstoff verbrennt sie. Falls Sie mit der Sprinttaste schneller schwimmen, wird am meisten Sauerstoff verbraucht. Wenn Lara kaum noch Luft hat, müssen Sie so schnell wie möglich an die Oberfläche – sobald die Anzeige auf null ist, bleiben Ihnen noch zehn Sekunden, um den Erstickungstod zu vermeiden.

DAS EINMALEINS FÜR ABENTEUERER

MULTITASKING

Wenn Sie es erfolgreich ans Ende des Spiels schaffen wollen, sollten Sie sich im Laufe der Zeit zu einem echten Multitasking-Experten entwickeln. Wenn Lara überleben will, muss sie oft diverse Dinge auf einmal erledigen, und das blitzschnell. Aber keine Sorge, denn die Steuerung von *Tomb Raider: Underworld* ist so intuitiv, dass Sie schon bald alle Aktionen beherrschen werden, ohne bewusst darüber nachzudenken. Schnell werden Sie mit beeindruckender Eleganz zielen, schießen und dabei Salti schlagen. Falls dies Ihr erstes Tomb-Raider-Abenteuer ist und Sie Schwierigkeiten mit dem ganzen Rennen, Springen, Zielen und Ausweichen haben, trainieren Sie einfach ausgiebig in der ersten Mission, wo Ihnen die grundlegenden Bewegungen vorgestellt werden. Wenn Sie die Grundlagen erst einmal verinnerlicht haben, werden Sie im Laufe der Zeit auch die Spezialaktionen lernen, die nötig sind, um durch das Spiel zu kommen.

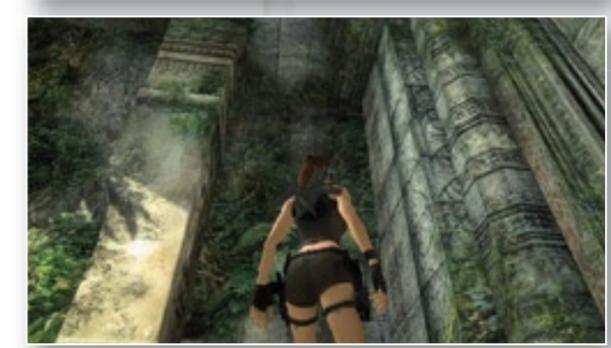


KREATIVES DENKEN

Bei *Tomb Raider: Underworld* ist die aufmerksame Beobachtung der Umgebung entscheidend. Wenn Sie einmal nicht weiterwissen, liegt die Lösung möglicherweise direkt vor Ihnen. Vielleicht müssen Sie nur etwas genauer hinschauen und ein wenig um die Ecke denken. Wenn Sie sich in einem Raum wiederfinden, aus dem es scheinbar keinen Ausweg gibt, schauen Sie sich die Oberflächen der Wände an oder springen Sie die Wand hoch, um zu prüfen, ob Sie sich nicht doch irgendwo hochziehen können. Wenn an der Felswand etwas Grünzeug wächst, kann es sein, dass Lara mit der neuen Freeclimbing-Fähigkeit daran hochklettern kann. Oft ist auch der neue Wandsprung der Weg aus einer Sackgasse. Schalten Sie Laras Lampe an, um dunkle Winkel zu inspizieren, in denen sich möglicherweise der Startpunkt einer Wandsprung-Passage versteckt.



Der entscheidende Tipp kann überall herkommen: Durch eine Kamerafahrt in einer Zwischensequenz, oder Sie entdecken auf der Sonarkarte neue Gebiete. Achten Sie auch auf Laras Körpersprache, die viele Hinweise gibt. Beobachten Sie, wie Lara auf ihre Umgebung reagiert. Wenn sie zur Seite schaut, hat sie etwas Interessantes entdeckt – vielleicht ein Artefakt, ein nützliches Objekt oder einen Schalter.



EINLEITUNG

Die Tomb-Raider-Serie begeistert seit jeher die unterschiedlichsten Spieler, von Hobbyforschern bis hin zu gestandenen Abenteurern. Dieser Lösungsweg richtet sich an alle Spieler – unabhängig davon, wie viel Erfahrung sie mitbringen. Wenn dies Ihr erstes Tomb-Raider-Spiel ist, können Sie sich Schritt für Schritt durch das gesamte Abenteuer führen lassen. Erfahrene Veteranen hingegen, die Lara Croft bereits auf vielen Expeditionen begleitet haben, möchten sich den Gefahren vielleicht erst einmal allein stellen, und ziehen eine Karte nur gelegentlich als Orientierungshilfe zurate oder wenn sie auf der Suche nach einem gut versteckten Schatz sind. Es liegt ganz bei Ihnen, auf welche Weise Sie dieses Buch nutzen wollen.

Das folgende Beispiel zeigt Ihnen, wie der Lösungsweg strukturiert ist. Die ersten Seiten eines Levels vermitteln Ihnen einen Überblick über das Gebiet, das in einzelne Sektionen unterteilt wird, die auf den folgenden Seiten im Detail behandelt werden. Wenn Sie nach einer bestimmten Problemlösung suchen, können Sie auf der Übersichtsseite schnell die Position ausfindig machen und dann im entsprechenden Abschnitt gezielt die gewünschte Information nachschlagen.

1 ÜBERSICHTSKARTE

Die Übersichtskarte zeigt Ihnen eine Draufsicht des kompletten Levels. Die Karte ist in einzelne Abschnitte unterteilt, die mit römischen Ziffern nummeriert sind. Diese Ziffern verweisen auf eine der folgenden Doppelseiten, auf der dieser Abschnitt des Lösungsweges im Detail beschrieben wird. Die Karte erleichtert auch Ihre Navigation im Spiel, denn hier können Sie genau sehen, wie die einzelnen Abschnitte zusammenhängen.

2 DETAILLIERTER KARTENAUSSCHNITT

Auf der linken Seite sind immer die Ausschnittsvergrößerungen der Übersichtskarte abgebildet. Symbole zeigen Ihnen die Positionen aller Fundsachen sowie von wichtigen Objekten, mit denen Sie interagieren können. Buchstaben verweisen auf die erläuternden Textpassagen auf der rechten Seite. So finden Sie schnell alle nötigen Informationen, auch wenn Sie versuchen, das Spiel weitestgehend allein zu meistern.

3 SCHLÜSSELSZENEN

Diese chronologische Abfolge von Bildschirmfotos vermittelt Ihnen eine schnelle optische Hilfestellung für entscheidende oder besonders schwierige Situationen im jeweiligen Teil des Spiels. Ein Pfeil führt zum Ort des Geschehens auf der Karte.

4 SCHRITT-FÜR-SCHRITT-LÖSUNGSWEG

Die rechte Seite enthält detaillierte Anweisungen, die Sie Schritt für Schritt durch das gesamte Spiel führen. Jeder Abschnitt ist durch einen Buchstaben gekennzeichnet. Der entsprechende Buchstabe auf der Detailkarte zeigt Ihnen, an welcher Stelle die Textpassage beginnt. Entscheidende Momente enthalten außerdem einen Bildverweis auf einen Screenshot, der die Szene zusätzlich illustriert.

5 GEHEIM: VERBORGENE SCHÄTZE

Hier werden die Fundorte der Schätze beschrieben, die Sie in dem Abschnitt einsammeln können. Die nummerierten Symbole verweisen direkt auf die Position auf der Karte. Jeder einzelne Schatz wird auf einem Screenshot gezeigt. Durch diese Kombination aus Karte, Beschreibung und Bild bleiben Ihnen selbst die besonders gut versteckten goldenen Relikte (auch Reliquien genannt) nicht verborgen.

6 TIPPS

Wenn Lara einen neuen Ausrüstungsgegenstand bekommt oder auf bis dato unbekannte Gefahren stößt, liefert Ihnen ein solcher Kasten spezifische Ratschläge und Informationen. Dazu gehören auch Kampftipps, Hintergrundwissen, Schwachpunkte von Gegnern und besondere Tricks.

MITTELMEER LEVEL 1

1 ÜBERSICHTSKARTE

2 DETAILLIERTER KARTENAUSSCHNITT

3 SCHLÜSSELSZENEN

4 SCHRITT-FÜR-SCHRITT-LÖSUNGSWEG

5 GEHEIM: VERBORGENE SCHÄTZE

6 TIPPS

LEGENDE FÜR DIE DETAILKARTEN

- Hebel
- Schlüsselobjekt
- Schatz
- Relikt
- Medipack

DAS RÄTSELTOR AM MEERESGRUND

A Springen Sie vom Heck des Bootes ins Wasser und tauchen Sie dann geradewegs nach unten, bis Sie die Ruinen am Meeresgrund sehen können. Dank Lara Taucherausrüstung können Sie so lange unter Wasser bleiben, wie Sie wollen. Zwischen den abgedeckten Felsen erblicken Sie einen Hauptraum, in dem sich das „Rätselbrot“ befindet. Ein Weg aus Steinplatten führt vom Hauptgang weg, entlang dem erheben sich weitere „Wandern“.

Sobald Sie den Meeresboden erreicht haben, können Sie sich an das erste Rätsel machen (siehe „Das Rätselbrot am Meeresgrund“), das auf Ihrem Weg liegt.

Wenn Sie alle Schätze entdecken wollen, die im Spiel verteilt sind, folgen Sie unseren Tipps unter „Geheim: Verborgene Schätze“, um zu erfahren, wo sie zu finden sind. Um die letzten Schätze können Sie sich auch später kümmern, da Sie am Ende des Levels noch einmal hierher zurückkehren werden.

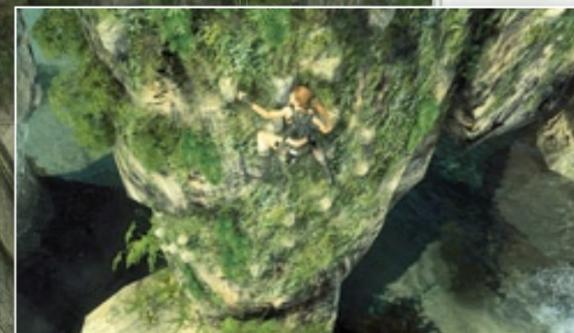
HARPUNE

Zu Beginn dieses Levels ist Lara mit einer Harpune als Zwischstufe ausgerüstet. Mit dieser Waffe können Sie sich am besten gegen Haie wehren. Verstecken Sie das Ziel an und führen Sie ein Ausweichmanöver aus, sobald der Hai angreift. Sie zu umhertreiben, und auf Sie zuzuschauen. Am besten treffen Sie ihn bevor er oder nach dem Ausweichen.

GEHEIM: VERBORGENE SCHÄTZE

- Wenn Sie vor dem Rätselbrot stehen, nach oben zu blicken, erblicken Sie einen Schatz, der nach draußen führt. Kaufen Sie diesen! Nebenrangung liegt ein Schatz auf einem Stein.
- Wird Hauptraum erreicht, auf die Steinplatte, die wenig an ein Gesicht oder einen Helm erinnert. Schwimmen Sie etwas links vom Hauptgang (Mund) nach oben und suchen Sie in der Nische der linken „Augen“ nach einem Schatz.
- Wenn Sie nach oben auf den Sockel zu und blicken Sie kurz darauf, zwischen den Trümmern hin und her zu blicken. Suchen Sie auf dem rechten Seite am Boden nach dem Schatz.
- Der Eingang in diese Höhle ist ein breiter, aber in der Mitte ist er durch einen Steinblock versperrt. Wenn Sie sich vor dem Hauptgang in eine der äußeren Schichten, neben dem zweiten Schließel vom Sockel direkt vor der Tür und orten Sie das in die andere Schicht ein (in der mittleren rechten Seite). Ziehen Sie den Schlüssel von der Schicht zu drüben, bis sich alle drei offenen Augen auf der mittleren Schicht befinden.
- Wenn Sie auf den Hauptgang zurückkommen, wird Lara nach unten gedrückt. Bewachen Sie zu einem Anwesenheit von großen Steinblöcken, unter denen sich eine kleine Höhle befindet. Einer der Quallen liegt der Schatz.
- Schwimmen Sie vom Hauptgang aus an die Höhle mit dem überdimensionalen Eingangswort. Bis hin zu einem Haufen Steinblöcke. Auf der vom Hauptgang abgewandten Seite ist ein gut versteckter Eingang in eine Höhle. Drinnen sind auf der rechten Seite ein Schatz unter einer Steinplatte.

THAILAND I



01



02

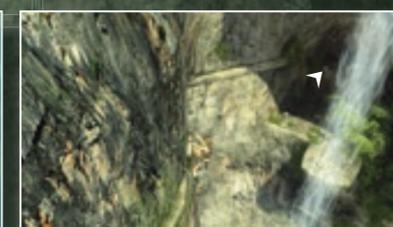
A Schwimmen Sie vom Boot zu dem Vorsprung am Fuße der natürlichen Felsssäule, die zuvor in der Zwischensequenz gezeigt wurde. (Lara schaut zu Beginn schon in die richtige Richtung.) Klettern Sie aus dem Wasser und dann direkt an der pflanzenüberwucherten Wand hinauf, erst schräg rechts nach oben, danach links um den Felsen herum (Bild 1), bis zu dem Mauerwerk, an dem Sie an der Kante entlanghängeln. Von dort geht es mit einem Rückwärtssprung weiter (siehe „Sprünge in den Wolken“). Wenn Sie schließlich bei der Treppe angekommen sind, folgen Sie dem Pfad. Nehmen Sie an der Stelle, wo er nach rechts abknickt, das Medipack mit.

B Rutschen Sie am Abgrund die kurze Schräge hinunter und springen Sie an die Stange, die aus der Wand ragt. (Wenn Sie das nicht tun, wird sich Lara am unteren Rand der Schräge festhalten; von dort können Sie dann an einen Vorsprung unter der Stange springen.) Schwingen Sie an der Stange, um an den Sims an der gegenüberliegenden Wand zu springen, dann ziehen Sie sich am rechten Rand hoch zur Treppe. Folgen Sie dem Gang. Wenn Sie wieder nach draußen kommen, wenden Sie sich nach links und springen an den Vorsprung an der Mauer. Ziehen Sie sich so nach oben, dass sich Lara mit dem Rücken zur Wand aufrichtet. Springen Sie an die Wand gegenüber und ziehen Sie sich nach oben. Dort folgen Sie dem Pfad nach rechts, in den Dschungel hinein. Schließlich erreichen Sie eine Grube mit einem Hakenring darüber. Schwingen Sie über die Grube (Bild 2) und folgen Sie dem Weg, bis er von Trümmern blockiert ist. Kriechen oder rollen Sie durch die Öffnung, und Sie erreichen eine Lichtung mit einem Tempel.

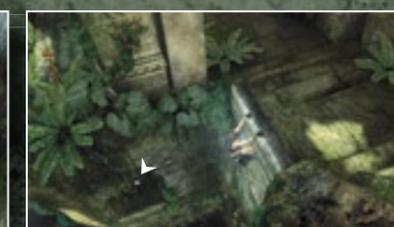
GEHEIM: VERBORGENE SCHÄTZE



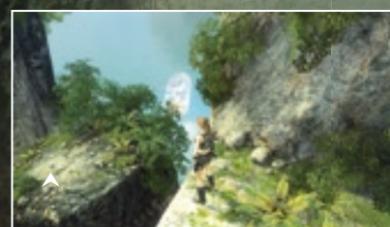
1 Schwimmen Sie zu der kleinen Einbuchtung links neben dem Wasserfall. Sie finden einen Schatz am linken Rand auf dem Meeresboden.



2 Klettern Sie aus dem Wasser und den ersten Felsen hinauf. Statt ihn links herum zu umrunden, springen Sie über eine Lücke nach rechts und nach oben an das Mauerwerk. Nach rechts können Sie zu einer kleinen Höhle hinter dem Wasserfall springen, in der ein Schatz und ein Medipack liegen.

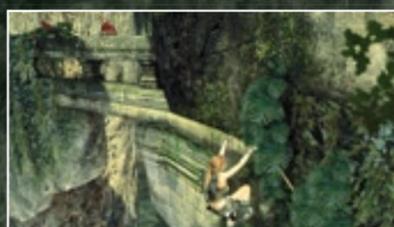


3 Nachdem Sie an der Stange über den Abgrund geschwungen sind, gehen Sie die erste Treppe hoch und rechts um die Ecke. Dort lassen Sie sich rechts über die Kante nach unten fallen. Klettern Sie an der Wand hinab. Unten links springen Sie nach hinten an die Kante einer kleinen Höhle, die sich links hinter Ihnen befindet.

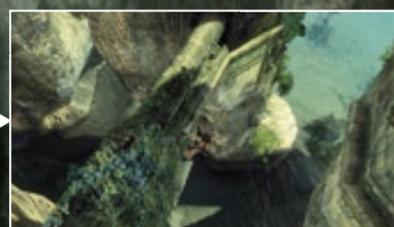


4 Wenn Sie es zur Spitze der Steilküste geschafft haben, drehen Sie sich an der Stelle, wo der Pfad nach rechts in den Dschungel führt, nach links. Rechts unten sehen Sie eine flache Fels Spitze, auf der der Schatz liegt. Der Sprung ist sehr tief, sodass sich Lara beim Aufkommen verletzen wird. Es sei denn, Sie drücken bei ihrer Landung die Duckentaste, damit sie sich abrollt. Von hier können Sie dann in Richtung Wasserfall auf die Plattform weiter unten springen.

SPRÜNGE IN DEN WOLKEN



Hängen Sie sich an den linken oder rechten Rand der Balustrade. Direkt hinter Ihnen geht es weiter.



Ziehen Sie den Stick nach hinten. Wenn Lara einen Arm sinken lässt, kann sie an den Vorsprung der Mauer hinter sich springen.

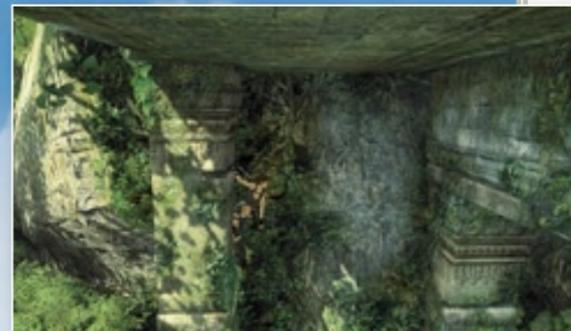
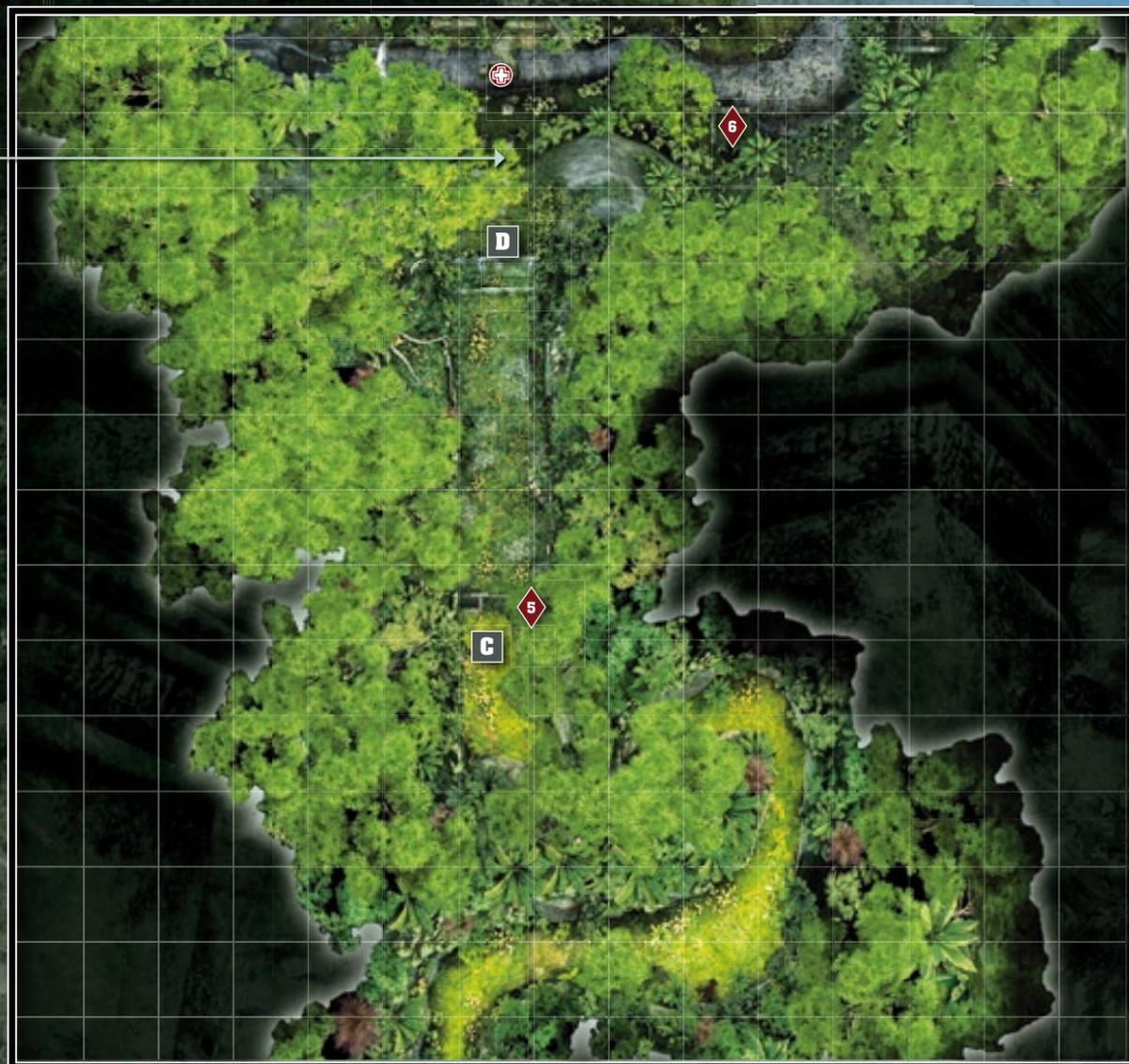


Ziehen Sie Lara hoch auf den Vorsprung. Mit dem Rücken zur Wand schieben Sie sie nun um die Ecke, von wo sie vorwärts über den Abgrund in Richtung einer Treppe springen kann.

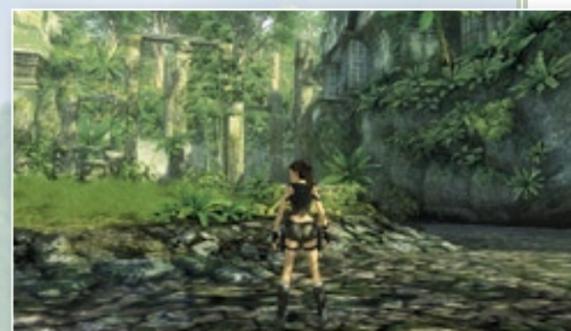


- SO SPIELEN SIE
- LÖSUNGSWEG
- LETZTES
- GALERIE
- MEHR INSTRUCTION
- PROLOGUE
- LEVEL 1
- LEVEL 2
- LEVEL 3
- LEVEL 4
- LEVEL 5
- LEVEL 6
- LEVEL 7

THAILAND II



03



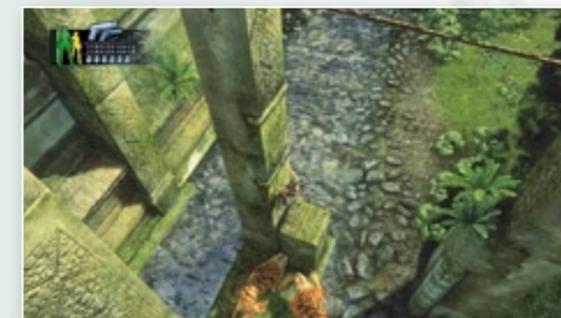
04

C Der Tempel hat keinen Eingang, daher muss Lara irgendwie nach oben gelangen. Das schafft sie mit Wandsprüngen von der erhöhten Stelle in der linken Ecke aus. Springen Sie zwischen dem Pfeiler und der Mauer hin und her bis an die Kante oben am Pfeiler. Klettern Sie um den Pfeiler herum und springen Sie an den nächsten Pfeiler, dann weiter an ihm hinauf und schließlich an die Kante oberhalb des ersten Pfeilers (Bild 3). Hangeln Sie sich ganz nach rechts hinüber. Springen Sie dort rückwärts an den vorderen Pfeiler, klettern Sie ganz darum herum und springen Sie weiter nach oben. Springen und hangeln Sie am vorderen Rand des Mauerwerks bis zum linken Pfeiler hinüber. Wenn Sie dort hochklettern, erreichen Sie schließlich den Pfad, über den Sie zum Tempel kommen.

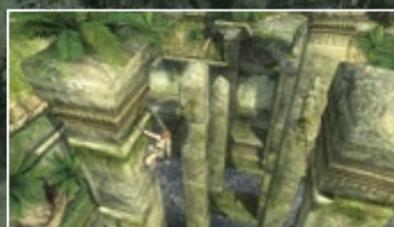
D Wie genau Sie vom Pfad aus hinunter zum Bach und dann weiter zum Tempel gelangen, können Sie unter „Auf dem Weg zum Tempel“ nachlesen. Unten angekommen, folgen Sie dem Bach nach rechts, schalten die drei Tiger aus und gehen weiter zu den Säulen (Bild 4).

ÜBERLEGENE POSITION

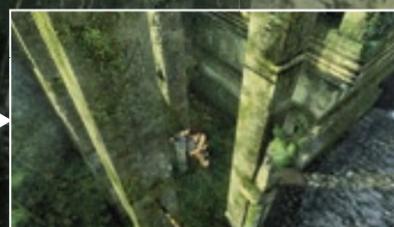
Sie können den Kampf mit den drei Tigern ganz einfach gestalten, wenn Sie es auf einen sicheren Vorsprung, eine erhöhte Plattform oder horizontale Strebe schaffen, wo die Tiger Lara nicht erreichen. Aus dieser sicheren Position schalten Sie die Biester leicht aus. Oder Sie lassen es auf eine direkte Konfrontation ankommen und vertrauen dabei auf die Ausweichmanöver und den Gegnersprung. Laufen Sie mit gedrückter Zielerfassungstaste auf einen Tiger zu und drücken Sie in der Nähe die Sprungtaste, um vom Kopf des Gegners abzuspringen. Effektiv lässt sich die Aktion aber nur einsetzen, wenn die Kreatur gerade verharrt, denn ein Prankenhieb oder ein Sprungangriff wird Ihr Manöver unterbrechen. Wenn Lara zu Boden geschlagen wurde, kommt sie durch Drücken der Sprung- oder Duckentaste schneller wieder auf die Beine.



AUF DEM WEG ZUM TEMPEL



Springen Sie an der linken Säule hoch und hangeln Sie nach rechts um die Ecke. Springen Sie rückwärts an die rechte Säule (siehe Bild). Hangeln Sie nach links um die Ecke und lassen Sie sich zur Stange hinabfallen.

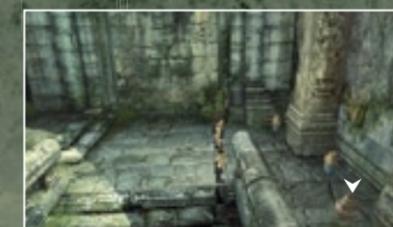


Schwingen Sie an die nächste Stange und von dort weiter an den Sims an der Wand. Hangeln Sie bis an den rechten Rand und springen Sie rückwärts an die Säule. Hangeln Sie nach links um die Ecke, lassen Sie sich eine Ebene nach unten fallen und springen Sie nach links an die horizontale Stange.

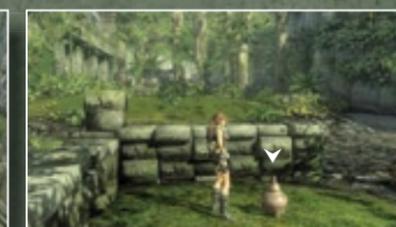


Balancieren Sie ans andere Ende der Stange und lassen Sie sich von einem Vorsprung der Säule zum nächsten bis ganz nach unten fallen.

GEHEIM: VERBORGENE SCHÄTZE



5 Vor dem zugemauerten Eingang stehen rechter Hand drei Gefäße. In einem ist ein Schatz verborgen.



6 Rechts vom Bach befindet sich hinter einem flachen Mauerchen ein Gefäß mit einem Schatz.

- SO SPIELEN SIE
- LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- GALERIE
- EINLEITUNG
- PROLOG
- LEVEL 1
- LEVEL 2
- LEVEL 3
- LEVEL 4
- LEVEL 5
- LEVEL 6
- LEVEL 7

SCHATZSUCHE

SCHATZSUCHER-MODUS

Wenn Sie *Tomb Raider: Underworld* erfolgreich beendet haben, wird die normale Spiel-fortsetzen-Option im Hauptmenü durch eine neue Funktion ersetzt: die Schatzsuche. Sie können diesen Modus auch starten, indem Sie einen gespeicherten Schatzsuche-Spielstand laden, den Sie nach dem Abspann des Spiels angelegt haben. Dadurch wird es möglich, alle Orte erneut aufzusuchen, in denen Lara noch nicht sämtliche Schätze und Relikte aufgestöbert hat. Das Einsammeln dieser Gegenstände ist eine Voraussetzung zur Aktivierung bestimmter Geheimnisse (siehe Seite 144) und Erfolge der Xbox-360-Version (siehe Seite 154).

Im Schatzsucher-Modus können Sie mit der PDA-Menüoption „Schauplatz erneut besuchen“ zwischen den verschiedenen Orten wechseln. Sie werden dann jeden Level so vorfinden, wie Sie ihn verlassen haben. Das bedeutet, Rätsel sind erfolgreich gelöst, Türen geöffnet und zerschlagene Gefäße nicht mehr da. Und die einzigen Gegner, die Ihnen das Leben schwer machen werden, sind jene, die Sie zuvor noch nicht erlegt hatten. Natürlich fallen Objekte, die zum erfolgreichen Beenden eines Levels notwendig sind, nicht unter diese Regel: Bewegliche Plattformen und Brücken sind wieder in ihrer Ausgangsposition, damit es auch wirklich möglich ist, dass Sie alles vollständig einsammeln.

RELIKTE & LEBENSENERGIE

Sie können Laras maximale Lebensenergie verdoppeln, wenn Sie alle sechs goldenen Relikte finden, die in *Tomb Raider: Underworld* versteckt sind. Jedes einzelne Relikt, das Sie einsammeln, steigert den Anfangswert um etwa ein Sechstel. Das ist besonders hilfreich, wenn Sie den Schwierigkeitsgrad Überlebenskünstler in Angriff nehmen, wo Laras Gegner stärker sind, während ihre eigene Widerstandskraft gegenüber Verletzungen geringer ist. Daher lohnen Relikte immer einen Umweg, selbst wenn Sie sich bei Ihrem aktuellen Spieldurchgang nicht um die normalen Schätze kümmern. Außerdem wird Laras Lebensenergie bis zum neuen Maximalwert regeneriert, wenn Sie ein Relikt zum ersten Mal aufsammeln.

SCHÄTZE & RELIKTE (CHECKLISTE)

MITTELMEER

◆	ORT	SEITE	◆	ORT	SEITE	◆	ORT	SEITE	◆	ORT	SEITE
1	Meeresgrund	39	8	Niflheim	41	15	Krakenraum	43	22	Vor dem Säulenraum	47
2	Meeresgrund	39	9	Niflheim	41	16	Krakenraum	43	23	Säulenraum	47
3	Meeresgrund	39	10	Niflheim	41	17	Krakenraum	43	24	Hinter dem Säulenraum	47
4	Meeresgrund	39	11	Niflheim	41	18	Krakenraum	43	25	Krakenraum (oben)	47
5	Meeresgrund	39	12	Niflheim	41	19	Krakenraum	43	26	Krakenraum (oben)	47
6	Meeresgrund	39	13	Krakenraum	43	20	Handschuhkammer	45	27	Krakenraum (oben)	47
7	Unterwassertunnel	41	14	Krakenraum	43	21	Handschuhkammer Nebenraum	45			



WAFFENANALYSE

In Ihrem ersten Spieldurchgang haben Sie vermutlich bereits eine Vorliebe für bestimmte Waffen entwickelt, aber der Schwierigkeitsgrad Überlebenskünstler stellt ganz neue Anforderungen. In der folgenden Tabelle finden Sie wertvolle Informationen und Tipps für alle Angriffsarten, die Lara zur Verfügung stehen.

Waffen	Kapazität				
	SPS (nah)	SPS (fern)	HF	TR	ÜK
Pistolen	87,77	63	∞	∞	∞
Maschinenpistolen	117,52	53,08	400	240	160
Schrotflinte	168	entfällt	90	72	42
Sturmgewehr	104,76	81	300	210	120
Betäubungswaffe	entfällt	entfällt	25	15	10
Harpune	125,99	57,41	40	25	15

SPS = Schaden pro Sekunde HF = Hobbyforscher TR = Tomb Raider ÜK = Überlebenskünstler

Waffen	Kapazität				
	SPS (nah)	SPS (fern)	HF	TR	ÜK
Granaten	1.000 (max)	300 (min)	10	6	4
Thors Hammer	1.000	1.000	∞	∞	∞
Nahkampfattacken	60	entfällt	entfällt	entfällt	entfällt
Tragbare Objekte	100	entfällt	entfällt	entfällt	entfällt
Motorrad	variabel	entfällt	entfällt	entfällt	entfällt

SPS = Schaden pro Sekunde HF = Hobbyforscher TR = Tomb Raider ÜK = Überlebenskünstler

PISTOLEN



- Die Pistolen sind zwar nicht so effektiv wie andere Waffen, aber Lara kann sich immer auf sie verlassen, wenn Letzteren schon längst die Munition ausgegangen ist.
- Unbegrenzte Munition bedeutet: Wenn Ihnen bei einer anderen Waffe die Munition ausgeht, können Sie sofort auf die Pistolen wechseln, um einem verwundeten Gegner den Rest zu geben.
- Hervorragend geeignet, um Fledermäuse und Spinnen rasch zu beseitigen.
- Beim Schwierigkeitsgrad Überlebenskünstler kommt es oft darauf an, bestimmte Gegner schnell und gezielt zu erledigen. Wenn mehrere Feinde auftauchen, sind die Pistolen dafür weniger geeignet. Da Lara dann zwei Gegner gleichzeitig anvisiert, wird das Primärziel länger überleben.

MASCHINENPISTOLEN



- Durch ihre hohe Feuerfrequenz auf kurze Distanzen sind sie den normalen Pistolen deutlich überlegen. Die Genauigkeit sinkt rapide bei zunehmender Entfernung.
- Lara kann auch diese Waffe beim Klettern mit einer Hand abfeuern.
- Laras Neigung, zwei Ziele gleichzeitig anzuvisieren, kann die Wirkung auf dem Überlebenskünstler-Schwierigkeitsgrad minimieren.

SCHROTLINTE



- Überragende Durchschlagskraft auf kurze Distanz; hohe Wahrscheinlichkeit, den Gegner dabei von den Füßen zu reißen.
- Geringe Schussfrequenz und lange Nachladezeiten.
- Aus größeren Entfernungen verursachen Sie vermutlich mehr Schaden, wenn Sie Ihrem Gegner ein paar Schimpfworte an den Kopf werfen.

STURMGEWehr



- Durch das große Magazin und die überragende Reichweite ist das Sturmgewehr immer eine gute Wahl.
- Die große Reichweite ermöglicht es Lara, Feinde ins Visier zu nehmen, bevor diese auf sie schießen können.
- Geringere Wirkung gegen Kreaturen mit hoher Widerstandsfähigkeit wie z. B. Schergen.

BETÄUBUNGSWAFFE



- Betäubungspfeile brauchen etwas Zeit, bis die Wirkung eintritt. Menschen werden 67 und Tiere 60 Sekunden lang betäubt.
- Keine Wirkung gegen übernatürliche Wesen (außer einem Rückstoß). Kleine Spinnen und Fledermäuse werden sofort getötet.
- Diese Waffe ist sehr langsam und ungenau. Es empfiehlt sich daher, Pfeile aus kurzer Entfernung auf ein unbewegliches Ziel zu feuern.
- Bei Gegnergruppen ist diese Waffe sehr nützlich. Indem Sie die Anzahl der aktiven Gegner reduzieren, kann Lara leichter und effektiver mit dem Rest fertig werden.
- Der Vollständigkeit halber sei erwähnt: Es ist möglich, Gegner zu betäuben und dann zu erschießen, sobald sie fest schlafen. Unsportlich? Sicher. Effizient? Ausprobieren!

HARPUNE



- Die Harpune wurde für Auseinandersetzungen unter Wasser entwickelt, aber auch an Land kann sie nützlich sein. Sie verursacht hohen Schaden auf kurze Entfernungen, betäubt die meisten Gegner kurz und stößt sie zurück.
- Jeder Speer muss einzeln nachgeladen werden, was Lara zwischen den Schüssen angreifbar macht.
- Die Anzahl der Speere ist sehr begrenzt.

GRANATEN



- Durch seine Haftfähigkeit ist dieser Sprengstoff absolut tödlich. Abgesehen von Yeti-Schergen haut eine einzelne Granate jeden Gegner sofort um.
- Der enorme Explosionsradius sorgt dafür, dass Sie Granaten auch an Wände oder Böden kleben können, um Gegnergruppen einen warmen Empfang zu bereiten.
- Eine Technik für Experten: Sie können Granaten durch Patronen vorzeitig zur Explosion bringen. Wirklich explosive Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie die Zielerfassung nach dem Wurf gedrückt halten. Der nächste Schuss wird dann die angeheftete Granate treffen und sofort eine Detonation auslösen.

THORS HAMMER



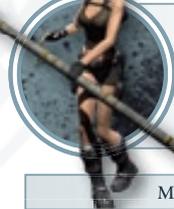
- Nur Yeti-Schergen (und natürlich Natla) können einem direkten Treffer des Hammers standhalten.
- Die einzige Schwäche des Hammers ist die niedrige Angriffsrate, die Feinden die Gelegenheit bietet, zu schießen oder auf Tuchfühlung zu kommen. Nutzen Sie die überragende Reichweite zu Ihrem Vorteil.
- Jeder kann Söldner und Schergen mit dem Hammer verdreschen – es ist eine Frage des Stils. Nur weil Lara die Welt retten muss, sollten Sie deshalb noch lange nicht die Form vernachlässigen. Wenn Sie Ihre Gegner mit dem Hammer bislang nicht sonderlich spektakulär aus dem Weg räumen, dann sollten Sie es mal bewusst darauf anlegen ...

NAHKAMPEATTACKEN



- Obwohl Lara auf kurze Entfernung verwundbar ist, können Sie Gegner mit Nahkampfattacken schnell erledigen – vor allem, wenn Sie die Aktionen mit Pistolen oder der Schrotflinte kombinieren.
- Wenn Sie einzelne Feinde in die Ecke treiben, beseitigen Sie sie durch den kurzen Betäubungseffekt der Attacken ohne Risiko – nur bei Yeti-Schergen ist es ratsam, das nicht zu versuchen.

TRAGBARE OBJEKTE



- Alles, was Lara aufheben und tragen kann (zum Beispiel Steine und Stangen), kann sie auch als Schlagwaffe einsetzen ...
- ... was aber nicht unbedingt bedeutet, dass Sie das auch tun sollten. Denn wenn Lara Dinge herumschleppt, ist sie langsam und behäbig, wodurch ihr größter Vorteil, die Beweglichkeit, verloren geht.

MOTORRAD

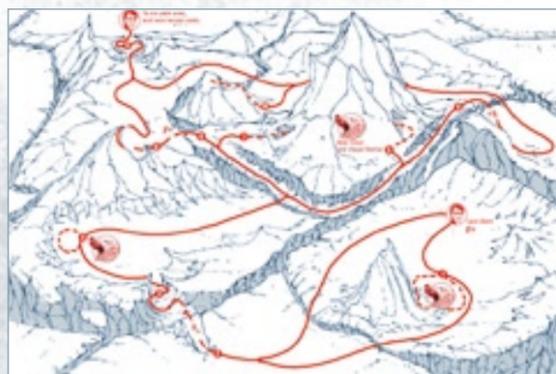


- In Mexiko und auf der Insel Jan Mayen ist das Motorrad oft Laras mächtigste Waffe. Ein direkter Aufprall bei Höchstgeschwindigkeit erledigt normalerweise auf der Stelle jeden Gegner.
- Donuts und Powerslides verursachen auch Schaden, sind aber nicht so effektiv wie ein Aufprall bei hohem Tempo.

DER PACKEIS-LEVEL



Eric Lindstrom verrät uns, dass eine frühere Version der Story von *Tomb Raider: Underworld* einen Schauplatz enthielt, der dann der Schere zum Opfer fiel.



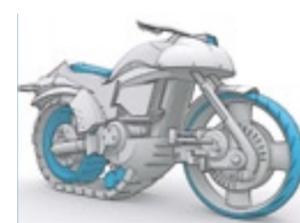
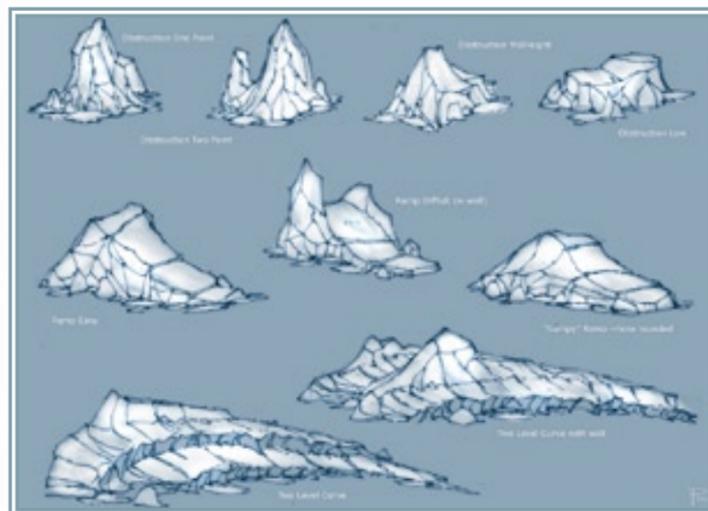
„Ursprünglich sollte der Eingang nach Walhall auf der Insel Jan Mayen sein, und das Eis, in das Lara am Anfang des Nordmeer-Levels ein Loch sprengt, war im selben Gebiet, eine kurze Motorradfahrt entfernt. Die Idee war: Wenn man an der Küste von Jan Mayen landete, sollte man eine Art Labyrinth aus Gletscherspalten durchfahren, um dann den Zugang zu Walgrind zu erreichen – wo Lara nun im Zuge der Zwischensequenz ankommt. Und später, wenn man von Natla die Koordinaten von Helheim erhalten hat, sollte man an derselben Stelle landen, um dann auf einem anderen Weg durch das Labyrinth zu dem neuen Ziel zu fahren.“

Es ist uns besonders schwer gefallen, die Treibeis-Sektion zu schneiden, weil sie zwei verschiedene Levels auf interessante Weise verbunden hätte – und weil das Geländemotorrad dann von größerer Bedeutung gewesen wäre. Wir haben auch Eisbären gestaltet, die man dort bekämpft hätte. Auch die fielen leider komplett raus, denn es gab keinen anderen Ort im Spiel, an dem wir sie sinnvoll hätten unterbringen können. Die relativ geringe Spielzeit, die man in diesem Abschnitt verbracht hätte, stand einfach in keinem Verhältnis zu dem Aufwand, den die Herstellung erfordert hätte. Aber es gab auch inhaltliche Probleme, denn wie sollte man die Gegend so gestalten, dass der Spieler nicht unendlich viel Zeit mit der kompletten Erkundung verbringt, wofür er dann gar keine Belohnungen erhalten hätte. Und man kann solche Eisflächen einfach nicht unterschiedlich genug gestalten. Der Spieler hätte sich die ganze Zeit total verirrt. Selbst wir Designer, die wir die Karte kannten, haben regelmäßig die Orientierung verloren.

Das Geländemotorrad war bei den ersten Designentwürfen noch eine Art straßentaugliches Snowmobil mit einem Kettenantrieb anstelle des Hinterrades. Wir haben zahlreiche Varianten auf Basis dieses Konzepts entwickelt, aber als die Packeis-Sektion schließlich wegfiel, gab es praktisch keinen Verwendungszweck mehr für so ein Halbkettenfahrzeug – mit dessen Aussehen wir bis dahin in keiner Variante so richtig zufrieden waren.

Ursprünglich wollten wir auch, dass Lara das Lenkerbauteil abkoppeln und als Tauchscooter verwenden kann. Dann mussten wir aber feststellen, dass die Bedienung eines solchen Gerätes in unseren Unterwasserabschnitten einfach zu schwierig war. Und da es auch keine Notwendigkeit dafür gab, haben wir uns schließlich dagegen entschieden.“

Eric Lindstrom, Creative Director



- SO SPIELN SIE
- LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- GALERIE
- SCHATZSUCHE
- GEHEIMNISSE & ANALYSE
- GESCHICHTE & PERSONEN
- HINTER DEN KULISSEN

SÜDLICHES MEXIKO

