

# Tomb Raider (2013) Lösung, Guides und Tipps

## Inhalt:

- 1.) Lösung ----- Seite 1
- 2.) Guides ----- Seite 22
- 3.) Tipps ----- Seite 29

## 1.) Lösung

Hinweis: Erstes Durchspielen ohne Spezialfähigkeiten zu Beginn

### Höhle der Plünderer

Ihr startet nach der Entführung, an die Decke geknüpft, in einer Höhle. Schwingt euch an den Sack neben euch hin und her. Nun schwingt, nachdem die Kamera geschwenkt hat, an die brennenden Balken. Ihr fallt das Loch runter auf ein Eisenstück. Zieht es raus und humpelt geradewegs durch die Höhle bis zur hängenden Leiche, nehmt eine Fackel vom Balken und geht weiter. Zündet die Barrikade an und quetscht euch durch die Enge, haltet dahinter die Fackel in die Lampe und klettert links das Regal hoch. Zündet hier die Leinen an, um den Weg freizulegen.

Flüchtet schnell vor dem Angreifer und ihr landet in einer großen Höhle. Lauft über den Steg zu dem Käfig am Flaschenzug. Schaut in den Bach und ihr seht, dass sich die Kisten an einem Gestänge stauen. Zündet die Kisten an und steigt in den Käfig, die Kisten werden hochgefahren und in den oberen Käfig fallen gelassen. Lauft zu diesem hin und stoßt die brennenden Kisten zu den Fässern. Flüchtet nun aus der Höhle in dem ihr über die Abgründe springt. Am Schluss gibt es mit dem Angreifer noch ein paar Quick Time Events. Achtet auf die runterfallenden Felsen beim hoch robben.

### Küstenwald

Folgt dem linearen Weg links hinunter. Zwischendrin kommt ein Klassiker bei dem ihr über den Baumstamm wandern müsst. Wenn ihr am Flugzeugwrack seid, klettert dieses hoch und haltet euch links, hangelt euch über den Flügel bis das kleine Video einschaltet. Lauft weiter den Pass runter und macht am Ende einen Doppelsprung über das Wrackteil. Nach dem Versuch weiter zu springen, fällt ihr wieder hinunter, nach einem weiteren kurzen Weg schlägt Miss Croft ihr erstes Lager auf.

Nach der langen Sequenz möchte Lara nun was zwischen die Zähne, lauft den Weg runter zum alten Bunker und sammelt erst einmal die Pfeile auf. Klettert am Bunker hoch und rechts über den Baumstamm.

Wartet bis die Leiche zu euch geschwungen ist und holt euch den Bogen. Geht nun auf die Jagd, den Fluss runter stehen ein paar Hirsche. Erledigt einen mit Pfeil und Bogen und geht zurück zum Lager, wo ihr eure Skills aufwerten könnt.

Lauft wieder zum Bunker, welcher nun offen ist. Asiatische Musik leitet euch. Lauft durch das Wasser und zündet dahinter links das Gerümpel an, um an die Axt zu kommen. Mit dieser könnt ihr das Schloss der Metalltüren knacken. Lauft zum Ende des Ganges und löscht nun die Fackel, ihr trefft auf eure Freundin Sam, hört euch ihre Geschichtsstunde an. Nach der Sequenz seid ihr wieder alleine, Lara tritt wortwörtlich in die nächste Falle, legt den Bogen an und zieht schon mal einen Pfeil durch. Erschießt die drei angreifenden Wölfe.

## **Waldruinen**

Lauft nach der Sequenz links hinaus, wo ihr den japanischen Bogen an der kleinen Brücke sehen könnt und folgt dem Weg, ihr werdet wieder von Wölfen angegriffen, erledigt sie und dreht euch nach links zur Kiste, sammelt die Gegenstände ein und lauft links weiter die Treppe hoch zum Schrein. Zündet die Fackel an und dann damit das Netz links von der Statue, um an eine weitere Kiste zu kommen. Dreht euch um und ihr seht die Stange, hangelt euch über diese und wieder greifen zwei Wölfe an, lauft nun zum nächsten Bogen und sammelt hier die Kisten auf. Die große Kiste könnt ihr erst mit einer stärkeren Axt öffnen. Dem wird aber schnell Abhilfe geschafft. Nachdem ihr vergeblich versucht das Tor zu öffnen, müsst ihr die Axt aufwerten, setzt euch an das Lagerfeuer und tut dies. Knackt nun die große Kiste und verschafft euch endlich den Zugang zum Tempel.

## **Bergtempel**

Ihr werdet hier von unbekanntem Russen gefangen genommen, nachdem einige der Gefangenen flüchteten hat Lara nun die Chance selber zu fliehen. Geht sofort hinter der Mauer in Deckung bis die Wache vorbei ist. Schleicht den Pfad hoch und wartet wieder ein paar Momente bis die Luft rein ist. Lauft geradewegs hoch unter der Unterführung entlang und an die Mauer links. Wieder kurz warten und rechts die Treppe hoch, nun müsst ihr einfach rechts in den kleinen Verschlag. Lara wird erwischt, folgt den kleinen Quick Time Events und erledigt den Russen. Bei der PC Version sieht man leider nicht die genaue Taste, die man im ersten Event drücken soll, es ist die Taste „F“. Folgt dem Weg und ihr kommt zu eurer ersten Schießerei, sammelt die Gegenstände auf und geht zum Gebäude. Brecht durch das Holz und dreht euch nach rechts, erledigt den Gegner und klettert die Wand hoch. Hier sitzen zwei weitere Gegner und einer kommt noch hinzu, nutzt also den Bogen, welcher still und leise ist. Habt ihr den Perk für das „Pfeile aufsammeln aus Gegnern“, bietet dieser so gut wie unendlich viel Munition.

Nutzt die Leiter, um zum nächsten Lager zu kommen. Lauft zum Wasserfall und findet eine Seite vom Tagebuch eines Verrückten. Neben dem Lager ist eine zerstörte Pagode, geht hinein und nehmt das GPS-Cache auf. Lauft nun über die Brücke und lenkt einen Feind mit einem Pfeil in die Wand ab, erledigt dann beide leise mit dem Bogen. Geht links an der nächsten Pagode vorbei und macht einen Doppelsprung die Mauer hoch, knackt oben die Kiste im Gebäude.

Lauft nun weiter die Treppe hoch und klettert mit einem weiteren Doppelsprung in das nächste Gebäude. Schießt auf die Lampe und schleicht durch das entstandene Loch hindurch. Hier könnt ihr die nächsten beiden Gegner per Stealth-Kill umbringen. Klettert mit einem weiteren Doppelsprung die nächste Wand hoch und wartet, hier stehen recht viele Gegner um den Raum herum. Legt sie alle mit Pfeilen um, da manche euch mit Molotov Cocktails verbrennen wollen und es kaum Ausweichmöglichkeiten gibt. Ihr solltet mit Pfeilen allerdings nicht auffallen.

Wieder draußen, sammelt ihr dort das Buch auf und links von den Treppen die Kiste beim Wasser.

Ihr geht immer noch nicht die Treppe hoch, sondern klettert rechts davon die Mauer hoch und lauft um die Pagode herum, um hineinzugelangen, wo ihr ein Artefakt findet.

Zündet dann noch das Netz an um an die Kiste zu kommen, dann kann es endlich die Treppe aufwärts gehen. Klettert die Felsspalte hoch zur nächsten Sequenz.

## **Bergdorf**

Hier gibt es nun jede Menge aufzusammeln, leider auch vieles, was euch ohne die entsprechenden Fähigkeiten verwehrt bleibt. Zündet erst mal eure Fackel an und lauft nach rechts zum Abgrund, wo ihr eine Lampe anzünden könnt. Zündet dann das Feuer beim Buddha an. Klettert auf das Dach von dem Buddha Häuschen und weiter auf die nächste Hütte. Springt rüber an das große Haus, wo ihr wieder ein GPS-Cache finden könnt. Springt an die Kiste und in die große Pagode. Nehmt das Artefakt mit und geht die Treppe hoch, hier findet ihr ein weiteres Buch. Lauft nun zum Heck des abgestürzten Flugzeugs, neben dem sich eine große Kiste befindet. Auf dem Dach der Hütte, direkt neben dem Bogen mit dem Seil, ist ein Nest mit Eiern, dass ihr plündern könnt. Geht aber zuerst zur weiter entfernten Hütte Richtung Abgrund und holt euch das Artefakt. Ihr solltet die Buddha Statue am Felsen sehen, macht einen Doppelsprung hoch und zündet sie an. Dreht euch nun um und geht die Treppen hoch, hier befindet sich noch ein GPS-Cache. Entzündet die Lampe und lasst sie zur Nächsten schwingen, wiederholt dies an den Netzen, um an die Kisten zu kommen. Lauft nun links hinaus, wo das Flugzeugwrack hängt und klettert durch dieses hindurch. Klettert dahinter die Felsen rauf, dreht euch um und lauft nun wieder über das Flugzeug. Springt an die Wand und klettert zum Pass hoch.

Ihr hört schon das Gerät piepen, zündet die Fackel an und geht in die einladende Höhle mit den ganzen Gebeinen. Lasst euch nicht von den Wölfen erschrecken, bis ihr das Gerät aufgenommen habt, passiert nichts. Ihr werdet einmal per QTE angegriffen. Das war es aber dann auch schon. Lauft über die Brücke, in das Grab links kommt ihr leider noch nicht hinein. So bleibt nur der Sprung rechts hinab wieder zum Lager, um den Verbündeten zu verarzten. Er gibt euch ein Klettergerät mit dem ihr bestimmte Felsen hochklettern könnt, statt mühsam drum herum zu gehen. Vor allem könnt ihr nun das Grab von eben betreten.

Im Grab angekommen müsst ihr erst mal nur durchlaufen und erreicht ein Lager. Hinter dem kleinen Wasserfall erreicht ihr das Grab des Unwürdigen.

Es muss nun schnell gehen, lasst direkt rechts neben dem Eingang den Käfig runterfallen und lauft schnell zu dem Gestänge mit den Leichensäcken.

Springt über dieses auf die Seite gegenüber, wenn ihr unten dranhängt, ward ihr zu langsam. Zündet eure Fackel an und mit dieser dann auch die Leichensäcke, damit das Gestell leichter wird. Stoßt noch mal den Käfig runter und klettert dann das Gestell hoch, was nun nicht mehr runterfallen sollte. Von hier aus könnt ihr die Kletterwand erreichen. Klettert hoch und sammelt den Schatz ein.

Verlasst das Grab wieder und arbeitet euch draußen an der nächsten zentralen Wand weiter hoch. Oben hört ihr schon die Gegner. Wartet bis das Gespräch fertig ist und klettert hoch in Deckung. Lenkt die Gegner ab, damit sie sich aufteilen und erledigt sie dann mit dem Bogen. Bei ihren Leichen in der Nähe sollte ein weiterer GPS-Cache liegen. Klettert direkt neben der Hütte die Wand hoch und zündet die Lampe am Buddha an, dreht euch um und ihr seht schon im 2. Stock der Hütte eine Kiste samt Artefakt. Nehmt es auf und geht über den Schwebebalken. Springt hier rechts auf das Dach zum nächsten GPS-Cache.

Lasst euch hinab und holt euch das Buch aus der Hütte. Klettert wieder hoch und dann links von der Hütte die Wand weiter. An der Brücke müsst ihr aufpassen, sie bricht ein und ihr müsst im letzten Moment springen und euch an der Wand festhacken. Dahinter greifen drei Gegner an von denen einer mit Molotov Cocktails wirft. Geht diesen am besten als erstes an.

## **Bunker**

Nach der Sequenz vergesst nicht das Artefakt direkt vor Ort mitzunehmen bevor ihr weiter durch den Felsenpass geht. Schleicht euch hinter den LKW und erledigt alle Gegner mit dem Bogen, die ihr von hier aus sehen könnt. Schleicht euch weiter und erledigt den letzten auf der rechten Seite. Betretet nun den alten Bunker und macht einen Stealth-Kill am Schweißer. Schleicht die Treppe hoch und nehmt das nächste Artefakt gegenüber der Treppe mit. Geht nun in den Gang mit dem Standgeschütz und erledigt den nächsten per Stealth. Schaut zum Gebäude gegenüber, hier stehen zwei weitere Gegner. Wartet bis einer weggeht und erledigt dann beide mit dem Bogen. Springt rüber und lauft um das Gebäude herum, ihr findet eine Kiste und einen weiteren GPS-Cache. Springt nun per Doppelsprung auf das Dach und lasst euch am Seil hinab in die inneren Bunkeranlagen.

## **Bergbasis**

Nehmt das Buch vom Tisch und dreht das Ventil mit dem Klettergerät. Schleicht durch die zerstörte Wand, zwei Gegner stehen an einem explosiven Fass. Schießt einfach darauf und wartet den dritten ab der anstürmt, um ihn zu erledigen. Geht erst mal gegenüber durch die Tür und zündet eure Fackel an. Lauft nun durch den Gang und biegt links ab, um das Banner zu verbrennen. Lauft weiter, ein Gegner will euch überraschen, was nur seinen Tod bedeutet. Im nächsten Raum müsst ihr eine der Lampen vom Boden nehmen und auf das Stromkabel werfen, damit die Klappe runterfällt. Werft eine weitere an das Banner neben dem No One Leaves Schriftzug.

Klettert durch die Öffnung und dreht am Ventil. Brennt noch das Banner nieder und klettert dann zurück. Hebt eine Lampe auf und bringt das Gas zur Explosion. Geht zum sterbenden Feind und ihr bekommt eine weitere Waffe, ein Sturmgewehr aus der Weltkriegszeit. Im Raum dahinter liegt ein Buch unter dem weißen Symbol. Nun müsst ihr aufpassen, geht die Treppe runter, die Tür hinter euch schließt sich und ihr seid in der Falle. Allerdings geht die Zeitlupe an und ihr könnt fast alle Gegner in Ruhe ausschalten. Geht nach der Zeitlupe in Deckung und erledigt die restlichen Gegner. Sammelt hier noch das GPS-Cache ein, welches rechts an der Wand auf dem Boden liegt. Geht durch die Tür in den Raum mit der Schrift an der Wand und verbrennt ein weiteres Banner. Nun geht es durch die Seitentür, falls ihr keine Fackel entfachen konntet ist hier noch mal die Chance, um die restlichen Banner noch zu verbrennen. Wieder will euch ein Feind überraschen und wieder hat er keine Chance. Brecht die Tür auf und geht tiefer in den Bunker. Verbrennt direkt hinter der Tür das Banner.

## **Basis Außenbereich**

Dreht euch nach der Sequenz um und sammelt das Buch ein. Quetscht euch nun durch den Versorgungsgang. Ihr erreicht den Außenbereich der wunderlicherweise verschneit ist. Nutzt das Lager und geht über die Brücke. Ein QTE setzt ein, lasst euch nicht runter werfen. Dahinter erwarten euch weitere Gegner, erledigt sie mit dem Bogen, klettert am Ende vom Aufgang die Wand hoch, dreht euch um und schießt auf die roten Fässer. Lauft um das Gebäude herum und sammelt das Artefakt ein. Lauft nun zu dem Haus mit den roten Fässern hoch und erledigt weitere Feinde. Klettert in das Stockwerk hinein, wo die Fässer explodierten und sammelt das Buch auf. Springt hinüber auf das nächste Dach, es tauchen einige Gegner auf, die ihr vom Bereich mit den Fässern perfekt mit dem Bogen ausschalten könnt. Lauft nun weiter zum großen Eingang. Eine schwer gepanzerte Einheit will euch ans Leder, geht an sie heran und weicht einfach nach hinten aus, wenn sie zuschlägt und die Deckung öffnet, schießt auf sie, wiederholt dies, bis sie erledigt ist.

## **Forschungsstation**

Klettert die Wand runter und lasst euch am Ende ins Wasser fallen. Nehmt den GPS-Cache auf und watet durch den Gang. Dreht euch um und ihr könnt von hier aus mit dem Granatwerfer auf die Blechmauer direkt neben der Klettermauer schießen. Lauft durch die Öffnung und schießt eine weitere Granate hoch an die nächste Blechwand. Springt per Doppelsprung hoch und sammelt das Artefakt ein. Watet nun bis zum Ende durch das Wasser und klettert die Wand hoch, ihr kommt neben dem Raum mit dem Artefakt raus und könnt euch durch die Wand quetschen.

Erledigt die beiden Gegner und sammelt das Buch vom Schreibtisch auf, aktiviert dann das Lagerfeuer, lauft dann durch den nächsten Gang und drückt den Knopf. Aktiviert im Raum dahinter den Aufzug, der steckenbleibt. Klettert auf die Kiste und reißt das Rad mit dem Klettergerät ab. Steigt auf den Aufzug und klettert durch das Loch auf die Treppe. Lauft diese hoch und sammelt bei den Leichen das Buch ein. Lauft weiter bis in den vierten Stock und drückt hier den Knopf. Nun geht's runter in den dritten und die Leiter hoch wo das Buch lag. Reißt ein weiteres Rad ab und lasst den Aufzug wieder runterfahren.

Es geht wieder in den vierten, drückt den Knopf, ihr müsst gegenüber durch das kleine Loch springen. Wartet bis der Aufzug in der Nähe ist und springt drauf, springt schnell durch das Loch bevor der Aufzug zu weit ist. Reißt das nächste Rad ab.

Wieder geht es in den dritten, drückt den Knopf und geht nach hinten, springt an die Plattform und reißt das letzte Rad ab. Der Aufzug bricht durch den Boden und ihr kommt in den ersten.

Zwei Gegner erwarten euch die ihr leise erledigen könnt. Am Anfang seht ihr durch die Lücke in der Wand noch ein Netz samt Kiste, schießt drauf mit einem Feuerpfeil und die Kiste rutscht die Rampe runter in den Gang. Bei dem Transportwagen könnt ihr links über die Kisten klettern und euch die Karte holen. Davon gegenüber stehen weitere Kisten und Schränke, dahinter ein GPS-Cache. Klettert an den Kisten rechts zwischen Rohr und Wand und kriecht dann zum GPS hin. Lauft nun den Gang runter um zum Grab zu gelangen.

Steigt die Treppe zum toten Samurai hoch für eine Sequenz. Gegnerwellen greifen an, geht Richtung Ausgang und er stürzt ein, dreht euch schnell um und geht in Deckung. Erledigt die Feinde und klettert dann hoch wo sie herkamen. Lauft durch den Gang, am Ende rutscht ihr eine Rampe runter, springt im letzten Moment und hackt euch in die Wand. Klettert sie komplett hoch und ihr findet euch am Strand wieder.

## **Strand mit Schiffswrack**

Erledigt die beiden Gegner auf der Brücke und nutzt dann die Seile um runter zum Schiff zu kommen. Ihr müsst gar nicht mehr kämpfen, eine Sequenz setzt ein und ihr könnt danach das Schiff betreten um zum Schrein zu kommen.

## **Bergpass**

Schießt einen Seilpfeil in die Wand und klettert rüber, wenn ihr oben seid setzt eine weitere Sequenz ein. Danach schaut ihr rechts von der zerstörten Brücke vom Pfosten zur Wand noch weiter rechts. Schießt wieder einen Seilpfeil hin rutscht dann an die Wand und klettert um die Felsnase herum bis ihr euch hochziehen könnt. Betretet den Schrein durch die kleine Öffnung.

## **Festung an der Schlucht**

Lauft den Gang runter und wartet ab bis die Samurai vorbei sind. Schießt einen Feuerpfeil in das Gerümpel zwischen den beiden Toren und kriecht in den Stollen. Lasst euch nicht erschrecken, wenn ihr weiterschleicht werdet ihr nicht gesehen. Schleicht bis zum Treppenabsatz und springt an die Wand zur Kante. Hangelt euch durch den ganzen Raum, nun müsst ihr einfach nur vor den Pfeilen weglaufen, am Ende rutscht ihr in eine Höhle. Hier trifft ihr zum ersten Mal auf Samurai als Gegner. Zur großen Überraschung leben sie und sind keine Untoten. Was lebt mag keine Patronen, zieht die Schrotflinte und macht ihnen den Gar aus.

Aktiviert das Lagerfeuer und verlasst die Höhle, klettert links über das Holzgerümpel und läuft auf die Brücke. Nun müsst ihr euch von Gegnern zu Gegnern arbeiten, an einer Stelle öffnet sich ein Turm voller roter Fässer, schießt drauf um ihn komplett zum explodieren zu bringen.

Zieht zum Schluss das Tor raus und betretet den Schrein.

## **Schrein an der Schlucht**

Aktiviert das Lagerfeuer und nehmt danach das Artefakt vom Tisch. Nehmt noch das Buch neben dem Tor auf und knackt es dann. Betretet die Halle dahinter hebt links im Blut das Artefakt auf und klettert links auf den Balkon, springt an die Leiter und klettert ein Stockwerk höher, knackt hier die große Kiste und nehmt die Karte auf. Springt runter und dreht zuerst an dem rechten Rad um die Klappe zu öffnen, dreht dann links um den Käfig hochfahren zu lassen, neben dem Rad liegt noch ein Buch. Springt nun wieder ein Stockwerk höher und stellt euch in die Mitte, zieht den Käfig mit einem Seilpfeil heran und lasst ihn die Felswand sprengen.

Schließt die Klappe unter dem Käfig wieder und lasst ihn herunter, dass er dadurch nicht ganz runterfällt. Klettert wieder in den zweiten Stock und zieht den nun niedrigeren Käfig heran. Springt auf ihn drauf und im richtigen Moment wenn er rüber geschwungen ist in die Felsspalte.

## **Zikkurat der Königin**

Lauft nach der Sequenz zum eingestürzten Tunnel und sammelt das Buch ein. Nun geht es durch den intakten Tunnel, ihr erreicht das letzte Lagerfeuer als Point Of No Return. Wenn ihr also noch mehr erledigen wollt tut es jetzt, danach ist keine Schnellreise mehr möglich. Knackt nun die Tür und läuft über die Brücke. Lauft nach der Sequenz links durch das den Eingang. Schießt einen Seilpfeil an die Wand gegenüber und klettert sie nach rechts hoch, springt zur nächsten und von dort aus auf den Balkon. Springt durch das Fenster an die Wand und klettert nach linksoben. Springt zur nächsten und an ihr noch weiter nach oben.

Zieht die Glocke Richtung Mitte und sie kracht gegen das Tor. Lauft hindurch und die Treppe hoch, dreht euch um und schießt auf die nächste Glocke, dieses Mal allerdings haut das Seil in den Pfosten damit ihr hochfahren könnt. Die Glocke gibt nach und ihr fallt, haltet euch an dem Balken fest und zieht euch hoch. Springt zum äußeren Balkon, springt weiter bis der Boden wegkracht, hackt euch in die Eiswand und klettert nach oben. Am Gebäude müsst ihr einen Doppelsprung zur Kante machen. Klettert weiter hoch bis ihr rein klettern könnt. Wartet kurz Himikos Zauber ab und schießt dann einen Seilpfeil in die Eiswand rechts von der Lampe. Fahrt am Seil hoch und hackt in euch in die Wand, klettert nach links runter und springt zur Seite. Nun klettert runter Richtung Statue und lasst euch zur unteren Wand fallen. Hackt euch fest und klettert nach rechts oben in den Eingang.

Aktiviert das Lagerfeuer und geht weiter, klettert das Holzgestell hoch und springt rechts an das nächste. Klettert hoch bis zur Wand springt an sie ran hackt euch fest und klettert wieder hoch.

Lasst euch nicht von den Felsen beirren, sie fallen alle an euch vorbei. Klettert die Eiswand weiter bis ihr nach rechts springen müsst. Klettert nun bis ganz nach oben.

Nach der Sequenz müsst ihr euch vorkämpfen, Gegner greifen an erledigt sie schnell und kriecht weiter. Wenn die Statue umfällt müsst ihr rechts per Doppelsprung auf das Gerüst. Kämpft euch weiter vor bis zum Abgrund, springt auf die kleine Säule und an die Wand, springt per Doppelsprung hoch zum Endboss des Spiels. Der große Samurai ist nicht schwer, weicht ihm aus und schießt ihm in den Rücken bis er benommen ist. Dann macht einen Finisher, es kommen noch ein paar Bogenschützen hinzu die der Boss dankbarerweise selber erledigt mit seinen geschwungenen Schlägen, zum Schluss hat er keinen Helm mehr, da könnt ihr einfach auf sein Gesicht zielen. Mit einem QTE erledigt ihr ihn endgültig. Lauft nun zu Himiko, erledigt Mathias in einem letzten QTE und genießt die finale Sequenz.

Betretet das große Gebäude und biegt rechts ab. Knackt den Schrank und zündet die Fackel an. Lauft die Treppe hoch und nehmt die Kiste aus dem Netz. Knackt auf der linken Seite der Galerie die Tür und holt euch ein weiteres Artefakt. Steigt nun auf das Dach zum Lager, hier findet ihr ein weiteres Buch.

Nun geht es zum Sendeturm. Klettert das Seil entlang und dann zur Leiter. Der Aufstieg ist keine Herausforderung, mehr ein optischer Genuss gefolgt von einer längeren Sequenz.

Ihr sollt nun ein Signal zünden. Geht in den Hangar und nehmt den Feuerstein auf, nun könnt ihr die Fackel immer anzünden ohne von einer Feuerquelle abhängig zu sein. Zerstört das Ventil bei den Benzintanks und zündet das ausgeflossene Benzin dann an. Das rettende Flugzeug wird allerdings dank merkwürdiger Wetterumstände durch Blitze abgeschossen, an der Wetterkontrolle Himikos scheint doch mehr dran zu sein. Nun müsst ihr vor dem Wrack des Flugzeugs flüchten. Weicht dem ganzen Schrott aus der beim Rutschen im Weg liegt und springt am Ende links seitlich weg.

## **Klippendorf**

Ihr lernt nun das Banner zu nutzen um euch rüber zu schwingen, in diesem Fall auf das Dach des gegenüberliegenden Hauses. Die Häuser krachen ein, ihr müsst nun eine Reihe getimter Sprünge machen, um nicht in den Abgrund zu stürzen. Ihr erreicht den Piloten leider zu spät, erledigt den Schildgegner wie vorher auch, nur, dass er ohne Rüstung kaum was aushält. Weiter unten ist wieder ein Lager in dem ihr neue Skills lernen könnt. Lauft weiter und ihr tappt mal wieder in eine Falle, erledigt die Gegner kopfüber und schießt dann auf das Scharnier, um euch zu befreien. Ihr bekommt nun ein neues Gadget, mit dem Bogen könnt ihr nun ein Seil schießen. Eine ähnliche Funktion wie der Haken in vorherigen Teilen, könnt ihr alles was mit einem Seil gebunden ist nun ran ziehen, oder das Seil an einen Haken binden, um es als Klettermöglichkeit zu nutzen. Nach dem Kampf reißt ihr die Stützbalken runter, um an den Hütten weiterhochklettern zu können. Wenn ihr an der zerstörten Brücke seid, müsst ihr die zweite Eigenschaft nutzen und das Seil an den Pfosten binden.

Nehmt allerdings nicht die offensichtliche Rute über den Bogen, sondern links hoch in die Hütte zu einer Kiste. Lauft nun weiter durch die Höhle zu eurem Verbündeten.

## **Bergdorf**

Lauft runter und geht in Deckung, erledigt die Feinde leise und klettert erst mal in die Hütte um an ein Artefakt zu kommen. An das Buch kommt man leider noch nicht heran. Lasst euch am Seil herab und sammelt unter der Treppe den GPS-Cache ein. Vergesst nicht die Buddha Statue anzuzünden. Klettert die Hütte hoch und springt hier rüber auf den Vorsprung. Zündet eine weitere Statue an, ihr könntet nur wieder in den Dorfbereich kommen, wo ihr in der Nacht schon wart oder einfach runter klettern zum Flugzeugwrack. Knackt die große Kiste und läuft durch das Wrack, springt rechts zur Lampe und lasst sie per Seilpfeil an das Netz ran schwingen. Nehmt nun weitere Teile auf. Lauft wieder durch das Wrack, springt dieses mal rüber zur Mauer, macht einen Doppelsprung und läuft den Weg hoch. Haltet euch rechts und schießt einen Seilpfeil zu dem Bogen. Klettert hinauf, dann mit dem Klettergerät an der Wand hoch. Seid nun schnell, so könnt ihr beide Gegner mit Stealth-Kills erledigen. Lauft weiter hoch und zündet die nächste Statue links in der Spalte an. Ganz oben wartet ein weiteres Grab.

Geht durch die Höhle bis ihr euch in der Halle des Aufstiegs wiederfindet. Lauft in die große Halle, wo es nun etwas schnell gehen muss. Lauft nach links zum Fenster wo der Wind rein stürmt und schließt es mit dem Klettergerät. Lauft nun schnell in die Mitte zum Flaschenzug und zieht den Aufzug hoch. Klettert schnell an diesem hoch, wenn das Fenster wieder einbricht wird der Wind euch hochwehen. Springt dann per Doppelsprung an den Balken. Hangelt euch nach links über die Balken, bis ihr zum Eingang in eine ruhigere Halle kommt, wo ihr auch schon den Schatz findet. Verlasst das Grab nun wieder auf dem Weg wie ihr hineingekommen seid.

Verlasst das Grab nun wieder, nun geht es zum blauen Signalfeuer. Wenn ihr am Abgrund steht schaut links hinunter zu der kleinen Hütte. Schießt einen Seilpfeil an sie dran und bindet das Seil an den Pfosten. Lasst euch zum Buddha herab und zündet die Statue an. Schießt ein weiteres Mal mit dem Seilpfeil zur Hütte links neben dem Wasserfall und holt euch darin das Buch. Nun geht es zur Hütte im Zentrum, springt per Doppelsprung zu ihr hoch und nehmt auch hier das Buch auf. Schießt nun endlich einen Seilpfeil zum Fallschirm, der Pfosten hält nicht stand und ihr fallt runter, hackt euch schnell mit dem Klettergerät an die Wand und klettert hinauf. Der Captain hat zwar seine Fackel gezündet, ist aber ausgeflogen. Lauft ihm durch den Pass nach.

## **Bergpass**

Hier geht es eigentlich nur geradeaus, auch in den Höhlen ändert sich der Weg nicht. Setzt euch ans Lagerfeuer und folgt weiter dem linearen Weg. Ihr erreicht einen riesigen Tempel, der Captain liegt sterbend auf der Treppe und eine Sequenz beginnt.

## **Kloster an der Schlucht**

Wieder hängt ihr an einem sehr einladenden Ort herum. Wippt hin und her bis Lara die Position wechselt und reißt euch los. Verlasst das Massengrab durch den Spalt in der Wand.

Lauft die Treppe hoch und ihr bekommt ein weiteres Feature welches auch eine Waffe ist. Mit der Schrotflinte könnt ihr nicht nur Gegner erledigen, sondern endlich auch die Holzbarrikaden wegschießen, die euch schon einige Male begegnet sind. Klettert an den Wänden hoch in das Mausoleum, wo Himiko begraben ist. Gerade wo Lara den Zusammenhang der Insel zu verstehen lernt, greifen euch Gegner an, sie sind ein Fall für eure neu erworbene Schrotflinte. Schießt einen Seilpfeil auf die Glocke und zieht sie heran. Mit Schwung sollte sie nun das Tor aufbrechen. Kriecht durch den Stollen und setzt euch ans Lagerfeuer. Schießt nun das Holz weg und geht hinaus. Lauft weiter bis der Boden wegbricht. Auch wenn es dramatisch aussieht, kann hier nichts passieren. Springt am Ende an den gebrochenen Balken hoch und betretet die große Pagode durch das Loch in der Holzwand.

Hier überrascht ihr ein paar Gegner, welche euch erst mal ein Bündnis anbieten, das allerdings nur wenige Sekunden anhält. Erledigt die beiden Nahkämpfer mit der Schrotflinte und kümmert euch dann schnell um den Sturmgewehrschützen. Der Gegner mit dem Schild ist mit einer Schrotsalve getötet, wenn er seine Deckung fallen lässt. Geht links die Rampe hoch und ein weiterer Gegner will sich auf euch stürzen, zieht schnell die Schrotflinte und geht weiter hinauf. Hier gibt es ein kleines Rätsel. Öffnet eines der beiden Fenster mit dem Klettergerät. Zieht nun die kleine Glocke, welche einen der Haltebalken zerstört, wiederholt dies mit dem anderen Fenster. Gegner stürmen nun wieder auf euch zu, erledigt die Welle und öffnet nun beide Fenster.

Zieht die Glocke und die Große dahinter fällt hinunter. Sie reißt alles mit sich, auch Lara. Unten taucht eines der großen Oni auf und macht Jagd auf alles, was sich bewegt. Lauft schnell durch den Korridor, springt im richtigen Moment über die Löcher und brennenden Leuchten. Zielt mit dem letzten Sprung auf die Brücke.

## **Bergdorf**

Nach dem langen Fall landet ihr in einer Höhle, die ihr durch den engen Spalt verlassen könnt. Setzt euch ans Feuer und haltet euch noch vor der Brücke links, geht durch das Wasser zur kleinen Hütte, um eine weitere Buddha Statue zu erreichen. Zündet sie an und schießt nun einen Seilpfeil an den Pfosten und hangelt euch rüber. Von hier aus habt ihr eine viel bessere Position, als wenn ihr den normalen Weg gegangen wäret. Außerdem könnt ihr von hier weiter über den roten Bogen balancieren, um zu einer weiteren Buddha Statue zu kommen. Nehmt euren Bogen und erschießt zuerst den Gegner der am Abgrund steht. Lenkt nun einen der beiden anderen ab, um schön unauffällig das Feld zu säubern.

Lauft noch nicht zu ihren Leichen hin sondern erst zurück zu dem kleinen Bach, biegt links ab wo die beiden Lampen hängen. Hier ist eine große Kiste die ihr knacken könnt. Steigt auf den Holzvorsprung und zündet die vordere Lampe an. Zieht die hintere an die Lampe heran um auch diese zu entzünden. Lasst die hintere dann gegen das Netz schwingen und holt euch die Kiste. Jetzt geht es zu den Leichen, schießt einen Seilpfeil zu der Hütte auf dem Felsen und gleitet hinüber.

Nehmt erst mal den GPS-Cache auf und schießt dann die Barrikade weg. Nach der Sequenz ist man geneigt schnell weiter zu eilen um die Freundin zu retten, aber hier gibt es noch etwas zu entdecken.

Springt auf die Glocke und an den Balken gegenüber. Hier ist Munition und ein weiteres Buch. Des Weiteren könntet ihr noch durch den anderen Eingang wieder zum Dorf zurück und alles holen was ihr ohne die Schrotflinte stehen lassen musstet. Vor allem an das eine Buch nach der Sendestation sollte man sich nicht entgehen lassen.

Wenn ihr alles erledigt habt kehrt wieder zur Hütte zurück und seilt euch ab bis ihr durch das Dach kracht. Wartet ab bis der Gegner wieder aus der Hütte verschwindet und geht in Deckung. Schießt auf die Öllampe, welche das Benzin zur Explosion bringt. Weitere Gegner stürmen heran, die sich allerdings vor eure Flinte schmeißen. Lauft nicht den offensichtlichen Weg entlang, sondern biegt rechts ab durch den Felsspalt. Hier seid ihr nun in viel besserer Position, um die beiden Gegner leise zu erledigen. Lauft über das Dach des Wracks und überlasst auch die nächsten Gegner eurem Bogen.

## **Bergsenke**

Ihr müsst nun in den Wildbach springen und versuchen ihn zu überqueren. Springt von Pfeiler zu Pfeiler, allerdings bricht einer weg und ihr werdet mitgerissen. Weicht dem ganzen Schrott mit den Seitentasten aus und schießt euch durch die Barrikaden. Achtet vor allem auf Propeller und Stangen die euch sofort zerreißen bzw. aufspießen. Am Schluss landet ihr in einem Flugzeugwrack, wo Lara gerade so an einen Fallschirm herankommt. Zieht zweimal die Reißleine und achtet nun auf die Tannen. Lenkt ganz leicht gegen, ansonsten schafft ihr manche Kurven nicht und werdet von den Bäumen aufgespießt.

## **Barackenstadt**

Lara kommt zwar unten an, wird aber schwer verletzt und ihr müsst nun einen Erste-Hilfe Kasten finden. Springt nicht zu viel rum, sonst verletzt sie sich tödlich. Geht den Weg entlang und steigt in das verseuchte Wasser, was für offene Wunden nicht hilfreich sein sollte. Klettert dahinter aus dem Wasser und geht in Deckung, schießt die Wache auf dem Dach mit dem Bogen ab und wartet das Gespräch ab. Lenkt die Gegner ab und erledigt sie still und leise. Bevor ihr euch mit irgendwas anderem aufhaltet, müsst ihr euch erst mal heilen. Lauft den Weg Richtung Helikopter weiter und erledigt die Gegner auf dem Weg dahin. Zieht mit dem Seilpfeil die Holzbalken ab und betretet den Helikopter.

Unkonventionell verarztet kommt es zum ersten Mal zu einer großen Gegnerwelle. Schießt zuerst wie angedacht mit dem Brandpfeil in das Benzin, geht dann rechts hinter das Wellblech in Deckung und zieht die Pistole, ihr könnt viele mit einem Kopfschuss erledigen. Nutzt die Fässer strategisch, heißt wenn drei oder mehr Gegner daneben stehen, schießt schnell drauf. Auch die schmalen Brücken könnt ihr euch zu Nutze machen, da Gegner, die angeschossen werden, runterfallen und sterben. Setzt euch nach dem harten Kampf an das Feuer und rüstet alles auf was möglich ist.

Die Stadt selbst ist extrem verschachtelt, schaut euch erst mal in Ruhe überall um, bevor ihr weiter dem Hauptweg folgt.

Es gibt auch viele interessante Hütten, die mehr als nur Munition beinhalten. Geht runter zum kleinen Platz, wo ihr eben das Benzin angezündet habt. Rechts die Hütte hat mehrere Barrikaden für eure Schrotflinte. Hier findet ihr ein Artefakt direkt rechts nach dem Eingang. Lauft geradeaus durch und schießt euch durch weitere Barrikaden, um an ein Buch zu kommen. Springt zurück zum Platz mit der Grube mit dem verseuchten Wasser. Gegenüber der Treppe mit dem Seilbogen ist eine doppelstöckige Hütte. Im oberen Stockwerk befindet sich ein weiteres Buch. Geht nun die Treppe hoch und klettert die Pagode rauf. Ihr werdet angegriffen, die Gegner sollten dank der Fässer kein Problem darstellen. Klettert bis zum obersten Stock und nehmt das nächste Artefakt auf.

Was natürlich am interessantesten ist, ist das Grab, welches sich in der Nähe eures Startpunktes befindet.

Folgt einfach den Zeichen und ihr seht schon die Hütte mit der aufgeknapften Leiche. Wenn ihr sie betretet, werdet ihr von einer Falle hochgezogen, schießt sofort auf das Scharnier, um den Kampf nicht kopfüber erledigen zu müssen. Zieht danach mit dem Seilpfeil die Balken vom Boden um den Weg zum Grab freizumachen. Springt runter und sammelt den GPS-Cache ein.

Folgt dem engen, aber linearen Gang bis zum Abgrund, lasst euch Rückwärts hinab und hackt euch in die Wand, um sicher runterzukommen. Quetscht euch durch die Spalte und erreicht die Quelle der Tränen. Setzt euch ans Feuer und hebt dann die Kanister auf, um sie auf das schwebende Gitter zu werfen. Wenn es schwer genug ist, fällt es auf den Boden. Springt hinunter und nehmt einen Kanister auf, wenn das Gitter wieder langsam hochgleitet, lauft schnell wieder hoch zum Feuer, springt auf das Gitter und links in den Gang zum Schatz. Verlasst das Grab wieder auf demselben Weg wie ihr hineingekommen seid und geht zum Tor unter der Brücke.

Eine größere Welle von Gegnern greift euch an, die dankbarerweise durch eine Gasse voller Fässer läuft. Nach dem Kampf schießt ihr einen Feuerpfeil auf das weiße Tuch, was das Tor versperrt, und öffnet es mit dem Klettergerät.

Im Kaverneneingang der Barackenstadt aktiviert ihr wieder das Lager und lauft dann den Weg runter. Rutscht nicht ins Dreckwasser, sondern haltet euch links und springt um die Hütte herum, schießt die Barrikade weg und holt euch das Buch. Geht nun durch das Wasser in die große Hütte und pflückt die Gegner mit dem Bogen von der Leiter. Wenn ihr versucht zu Grim zu kommen, greifen euch einige Wellen von Gegnern an, wechselt schnell zwischen Fernkampf- und Nahkampfwaffen.

Klettert nach dem Kampf über die Seile zu der Mühle. Hier erwarten euch weitere Wellen. Geht zuerst Richtung Felsen, wo ein weiteres Grab auf euch wartet. Geht den dunklen Gang entlang bis ihr ausrutscht, haltet euch schnell an der Kante fest und hangelt euch nach rechts weiter und klettert bei den Schädeln rauf. Geht nun durch den Gang und quetscht euch in die Kammer des Urteils. Springt zur großen Statue links an den Vorsprung der sofort wegbricht, dafür erhaltet ihr einen Kanister. Dreht euch um und schießt einen Seilpfeil an das Fahrwerk, zieht daran und lasst es den Vorsprung zerstören für einen weiteren Kanister. Stellt die drei Kanister auf die Rampe und lauft schnell rüber, springt an die Wand und hackt euch fest.

Den letzten Kanister braucht ihr gar nicht mehr, also klettert links weiter und springt in das nächste Stockwerk mit dem Schatz. Verlasst das Grab darauf.

Klettert nun weiter hoch und springt auf einen der Container rauf. Fahrt auf die gegenüberliegende Seite und springt auf den Turm. Springt runter und erledigt alle Gegner. Leider überlebt Grim das ganze trotzdem nicht. Klettert über die Seile weiter, beim letzten schneiden die Gegner es durch, hackt euch in der Wand schnell fest und klettert nach oben. Nach der Sequenz geht es per Doppelsprung weiter, zündet das Lagerfeuer an. Lauft nun über die Brücke ihr bekommt schon mal gesagt, dass gleich ein Schleichpart ansteht. Springt über die Kanten weiter nach oben auf die Hauptbrücke. Springt an die Holzlatten ran und klettert hoch.

Achtet auf die Befehle eures Freundes, ihr werdet allerdings doch erwischt und müsst nun flüchten.

Springt über die Dächer weiter, bis ihr euch in eine Wand hacken könnt. Klettert hoch und betretet den Stollen. Arbeitet euch durch das Wasser bis ihr in den inneren Höhlen angekommen seid.

## **Geothermale Kavernen**

Folgt dem Gang, bis ihr endlich an der Wurzel des Fanatismus ankommt. Nach der Sequenz müsst ihr durch einen Fluss aus Blut gehen. Schießt am Ende mit einem Feuerpfeil auf das Gas und kriecht schnell durch, bevor es wieder ausströmt. Sammelt hier hinter das Buch und alles andere auf, aktiviert das Lagerfeuer und geht dann weiter. Ihr kommt in ein Gefängnis, wo es eine Art Mutprobe gibt, bei der jeder, der aus den Kavernen hinauskommt, zur Familie gehört, die, die es nicht schaffen, seht ihr hier leiden.

Dreht das Ventil und schießt einen Feuerpfeil auf das Gas, wodurch das Tor weggesprengt wird. Nun könnt ihr viel mit Stealth erledigen. Lenkt die Gegner ab und schießt einen nach dem anderen mit Pfeilen ab. Nehmt im Gang dahinter das Buch auf. Lauft die Treppen bis ganz nach oben und holt euch das Artefakt. Dreht am Ventil und schießt wieder auf das Gas. Der Käfig hilft euch über die verschlossene Tür hinweg zu klettern. Auch wenn es verführerisch ist auf das Gas zu schießen, sollte man Alarm vermeiden, da dazu immer zwei der schwer gepanzerten Einheiten kommen, die nur mit Pfeil und Bogen schwerer zu besiegen sind. Klettert am Ende des Ganges über die Käfige hoch.

Hier gibt es wieder eine Zeremonie, erledigt erst die Gegner am Rand und schießt dann mit einem Feuerpfeil auf das Gas, um alle auf einmal zu weg zu sprengen. Sammelt beim Opfer das Buch auf und setzt euren Weg fort. Dreht an einem weiteren Ventil und schießt auf das Gas. Dadurch wird ein Käfig freigesetzt. Schießt mit einem Seilpfeil auf das mit Seil verbundene Gestell und zieht den Käfig Richtung Treppe. Schießt wieder auf das Gas, um den Käfig durch die Tür brechen zu lassen. Nun müsst ihr nur durch die ganzen Explosionen durchlaufen, dahinter müsst ihr schnell durch das Gas, klettert mit einem Doppelsprung aus der tödlichen Höhle.

Geht in Deckung, ihr seht schon eure Freunde. Wartet die Unterhaltung ab und schießt dann alle drei Gegner mit Pfeilen ab.

Dreht am Ventil und schießt drauf, ein Gatter kommt herunter. Lauft die Treppe hoch und springt auf das Gatter, von dort aus auf das Gefängnis eurer Freunde. Schaut nach links zum Käfig. Ihr müsst nun auf das vordere Gas schießen und wenn der Käfig nach hinten schwingt auf das hintere. Klettert nach der Sequenz um das Gefängnis herum und springt zu den beiden Ventilen. Öffnet beide und stellt euch so hin, dass ihr mit einem Pfeil beide Gasleitungen trifft. Eure Freunde sind frei. Springt an die gelben Käfige und hoch in den Gang.

## **Solarii Festung**

Lauft einfach gerade durch und verschwendet keine Munition an den Gegner. Laft weiter bis ihr außen auf den Dächern seid. Klettert am Ende die Wand hoch und springt nach links an die Vorsprünge. Laft weiter bis zur nächsten Sequenz. Der Weg ist kerzengerade.

Nach der langen Sequenz habt ihr eure Waffen wieder und müsst sie auch sofort gebrauchen. Schießt euch durch die Gegnerwellen und verlasst die große Halle dann hinten rechts durch die offene Tür. Auch durch die nächsten Flure müsst ihr euch einfach durchschießen, bis zu einem kleinen Bosskampf.

Der Feind hinter dem Standgeschütz ist nicht normal zu besiegen. Laft durch die Deckungen ihm entgegen und haltet euch dann links. Klettert die Wand hoch, seilt euch zu ihm runter, nach der nächsten Einlage müsst ihr schnell mit dem Granatwerfer hochschießen.

Nun könnt ihr diesen als alternativen Feuermodus eures Sturmgewehrs nutzen. Zerstört damit das große Tor und erledigt die Gegner dahinter. Aktiviert das Lagerfeuer und klettert die Wand hoch. Sprengt am Ende vom Gang die Wand weg und schwingt euch mit dem Seil runter in die Meute. Nun kommt ein reiner Run&Gun Abschnitt. Kämpft euch von Abschnitt zu Abschnitt, bis ihr wieder an eine Szene kommt mit einem Standgeschütz.

Arbeitet euch hier wieder von Deckung zu Deckung achtet dieses Mal aber auf weitere Feinde an den Seiten und in den Gebäuden. Wenn ihr weit unten seid, müsst ihr links auf den Turm. Rutscht rüber und klettert diesen hoch. Nutzt das Seil um weiter ins gegenüberliegende Haus zu kommen. Von hier aus könnt ihr ihn mit dem Granatenwerfer erledigen.

## **Festungsturm**

Klettert am Tor hoch und haltet euch links zum Seil, welches euch in den Turm rutschen lässt. Klettert schnell an den Kanten hoch und springt rechts an die Wand ran, wo ihr euch festhacken könnt. Nach einer kleinen Sequenz müsst ihr ein kleines QTE überstehen, darauf folgen ein paar getimte Sprünge. Ihr dürft keine Zeit verlieren, da sonst alles unter euch einstürzt. Im Gebäude klettert ihr weiter rauf und weiter über die Dächer. Auch hier stürzt alles ein, also keine Zeit um stehen zu bleiben. Klettert am Ende die Wand hoch und springt durch den Raum. Klettert draußen die Wände weiter hoch bis ihr auf dem Dach ankommt.

Nun folgt noch ein beherzter Sprung in den Helikopter und ihr könnt endlich die Höhle des Löwen verlassen.

## **Bergwald**

Dreht euch zum Abgrund und nehmt das Buch auf, setzt euch nun ans Lagerfeuer. Lauft unter dem Bogen durch und biegt rechts in den Wald ein, runter zum Helikopterwrack. Sammelt die Pilze auf und den GPS-Cache am Wasser. Lauft nun den Weg runter bis ihr die Gegner hört. Schleicht hinter die erste Deckung, die Kulisse ist wunderbar für euren Bogen. Erledigt den nächsten Gegner und schleicht euch links in das kleine Waldstück. Schleicht euch zur Brücke und erledigt den nächsten.

Lauft zurück zum Weg und geht nun rechts in den Wald hinein, schleicht euch weit vor und erschießt aus dem Schutz der Dunkelheit raus den einen Gegner.

Wenn ihr erwischt werdet greifen euch zusätzlich noch Wölfe an, vermeidet also ein offenes Gefecht. Lauft nun bis weit hinten durch, wo die Böden an die Bäume gebaut wurden und räumt das Feld von hinten auf, da die Gegner sich sonst ständig über den Weg laufen und die Leichen entdecken, was Alarm und Wölfe bedeutet.

Einzig schwierige Situation ist an der Stelle mit den drei Gegnern, die zusammenstehen. Schießt einen Ablenkungspfeil an die Wand und schießt so schnell es geht allen drei in den Kopf.

Wenn Ruhe im Gebiet ist, aktiviert erst mal das Lagerfeuer in der Nähe das Wrackteils hinten. Geht nun an die Stelle, wo die drei Wachen standen, dreht euch um und reißt mit einem Seilpfeil die Tür von der Hütte, knackt die Kiste darin und holt euch das Buch aus dem Haus gegenüber. Lauft nun wieder zur Brücke zurück und biegt rechts ab zum Licht. Hier befindet sich wieder ein geheimes Grab, das Heiligtum der Sturmwache. Lauft durch die Höhle und aktiviert das Lagerfeuer. Schießt nun mit einem Feuerpfeil auf das Gas, welches das Gerümpel wegsprengt. Schießt nun einen weiteren oben an die Lampe, um sie zu entzünden. Nun lasst das Gas noch mal verbrennen und klettert mit einem Doppelsprung hinauf. Haltet euch links und springt weiter rauf. Entzündet alle Lampen und schießt noch einen Brandpfeil auf das Gerümpel gegenüber. Traut euch rüber zu springen und hackt euch an der Wand fest. Klettert hoch und holt euch den Schatz.

Lauft nun nach hinten zur Hütte am Felsen und reißt den Balken mit einem Seilpfeil runter. Klettert hinein, dreht euch um und springt auf den Felsen zu einem GPS-Cache. Lauft nun zum Flugzeugwrack beim Lagerfeuer. Am Teil des Hecks schießt ihr über der Leiter die Barrikade weg, geht aber noch nicht in den Fels sondern dreht euch davor um. Springt auf die Tragfläche und klettert das Seil hoch. Springt nach links zur Kiste mit dem Artefakt. Geht nun durch den Fels und rutscht die Rampe runter, springt kurz vor dem Sturz ins Wasser ab und hackt euch an die Wand. Klettert hinauf und sammelt einen weiteren GPS-Cache ein.

Geht nun wieder zum Höhleneingang, wo die drei Gegner vorstanden und betretet diese. Dahinter findet ihr ein paar Wolfkäfige, klettert auf sie drauf und schießt einen Seilpfeil an den Hirsch.

Zieht an ihm und er dreht das Gestell, schwingt euch mit Hilfe der Stange rüber und hackt euch an die Wand. Folgt nun der Höhle, bis ihr wieder in der Barackenstadt landet, die nun übel zugerichtet ist.

## **Gondeltransport**

Rutscht und klettert über die Seile zu dem Gondelsystem und springt auf eine drauf. Natürlich könnt ihr nicht bis ganz nach unten fahren. Schießt einen Seilpfeil links an den Turm und hangelt rüber. Auf der Rückseite ist eine Leiter, oben nutzt ihr das Seil, um auf das hängende Schiffwrack zu gelangen. Ihr müsst nun einige Gegnerwellen überstehen, bis irgendwann sich einer an das Standgeschütz setzt und das Wrack fast zum Absturz bringt. Klettert nach rechts an den gelben Stangen entlang und in die Öffnung. Lauft nun einfach gerade durch. Nach der Sequenz müsst ihr euch immer fallen lassen, wenn die Zeitlupe einsetzt.

## **Strand mit Schiffswrack**

Lauft den Weg runter und biegt an den Felsen links auf den Vorsprung, lauft um den Felsen herum und sammelt das Geheimnis aus dem Grab. Lasst euch hinab und sammelt den GPS-Cache an der Wassermine ein. Hier ist auch ein Grab, welches ihr noch nicht betreten könnt. Lauft erst mal zu euren Freunden und aktiviert das Lager. Geht neben dem Lager in das Gebäude und sammelt das Buch ein, knackt gegenüber die Tür um an ein weiteres zu gelangen. Nun geht es endlich zum Schiff.

Schaut euch nach der Sequenz erst einmal ganz in Ruhe um und sammelt alle Kisten rein, die ihr erreichen könnt. Ein kleines Insider Gimmick gibt es am Strand mit der kleinen Krabbe FeeFee aus dem Trailer, für deren Abschuss es auch ein Achievement gibt. Wenn euer Side-Seeing vorbei ist, lauft zum Kran und klettert ihn hoch. Rutscht das Seil runter und klettert die Wand hoch. Hangelt euch zur Seite und klettert in das Wrack, und erledigt die beiden Gegner. Lauft nach draußen und springt per Doppelsprung an die Kante. Hangelt euch nach rechts und springt eine Kante hoch, arbeitet euch weiter zur Seite bis ihr auf das Deck klettern könnt. Schießt auf das Scharnier vom Anker und sammelt es ein. Nehmt die Seile und geht zu euren Freunden.

Ihr bekommt nun einen neuen Bogen mit dem ihr Seile in eine Kletterwand schießen können. Lauft zu den Wrackteilen, die zu Stegen umgebaut wurden auf der anderen Seite des Strandes. Zieht euch auf den ersten Steg und schießt einen Pfeil in die Wand. Hangelt euch rüber und springt mit einem Doppelsprung auf die Kante. Springt weiter bis in das Schiffswrack, geht dort links die Rampe hoch und knackt auf dem Deck die Kiste. Rutscht mit dem Seil runter und lauft nicht zu wild vor, denn Gegner erwarten euch hier. Wartet bis das Gespräch zu Ende ist und erledigt sie mit dem Bogen. Springt über die Holzplatten auf den Turm und klettert ihn an der Seite hoch. Lasst euch mit dem Seil zum Grabeingang runter.

Wartet wieder das Gespräch ab und erledigt sie dann. Knackt die Tür zum Grab und sammelt erst mal das Artefakt auf. Geht die Treppe rauf und biegt zuerst links ab um den Schrank zu knacken.

Springt nun an die Wand und hackt euch fest, schießt oben auf die Barrikade und lauft die Treppen hoch bis zum oberen Teil des Bunkers, sammelt hier ein weiteres Artefakt auf. Knackt noch den Schrank und kriecht bis ihr zu einem schweren Metalltor gelangt.

Ihr habt nun das überflutete Gewölbe gefunden. Aktiviert das Lagerfeuer und geht danach rechts von dem Tor die Treppe hoch, aktiviert den Strom und ihr könnt das Tor öffnen, allerdings solltet ihr das Wasser nicht berühren. Zündet den Balken an der das Floß festhält, dreht euch nun nach rechts und schießt mit der Schrotflinte die Barrikade weg. Lauft an die Stelle wo diese stand und zieht per Seilpfeil das Floß so weit wie möglich zu euch hin. Springt drauf und weiter zu dem Geländer nahe der Energiequelle. Zieht den Träger runter und springt schnell auf die gegenüberliegende Seite. Dreht euch um und zieht das Floß wieder heran, wenn es an der Energiequelle anliegt, zieht sie hoch und zieht schnell das Floß drunter, dass sie nicht mehr ins Wasser fallen kann. Lauft nun durch das Wasser zur Treppe im hinteren Teil des Raumes und holt euch oben den Schatz.

Verlasst das Grab wieder, wenn ihr draußen seid, geht nicht über die Brücke, sondern springt rechts runter, wo ihr einen GPS-Cache finden könnt, lauft rechts um den Felsen herum, macht einen Doppelsprung und nehmt euch des kleinen Grabes an. Lasst euch zur Brücke runter und schießt einen Pfeil in die Wand. Rutscht an dem Seil runter und klettert die Wand hoch. Nehmt das Buch auf und kriecht dahinter durch den Fels.

## **Bunker an der Klippe**

Aktiviert das Lagerfeuer und schießt dann einen Pfeil in die weit entfernte Wand, rutscht rüber und klettert an den Rohren rechts herum bis ihr in den Bunker klettern könnt. Zündet hier das Banner an und kriecht durch den Tunnel. Wartet das Gespräch ab, ihr könnt schon mal den Schweißer links oben abschießen mit dem Bogen. Wenn die Patrouillen wieder unterwegs sind, versucht die Gegner mit den Helmen per Stealth-Kill von hinten zu erledigen während ihr die ohne einfach mit dem Bogen abschießen könnt. Achtet darauf, dass es in keines Gegners Blickfeld geschieht. Nehmt vor dem Ausgang das Buch vom Schreibtisch.

Verlasst den Bereich und geht die Treppe hoch, ihr werdet wieder angegriffen. Fangt das Fass ab bevor es zu euch runter rollt, ein Gegner taucht auch hinter eurem Rücken auf. Geht nun ins nächste Stockwerk hoch und erledigt weitere Feinde. Springt um den Raum herum, über die Stange an die Leiter. Schießt oben über euch sofort auf das Fass, um den Kampf schnell zu beenden. Springt zu der Kiste rüber und dann über das Rohr zu der größeren. Springt auf den Aufzug und hangelt euch rechts herum bis ihr ihn besteigen könnt. Oben genießt ihr den Sonnenuntergang und verbrennt noch das Banner.

Lasst euch zum LKW runter und aktiviert das Lagerfeuer, vergesst das Buch direkt daneben nicht. Hinter den Kisten versteckt sich noch ein GPS-Cache. Nehmt den langen Weg über das Seil um zu dem Schiff zu kommen. Wieder wartet ein kleiner Boss, wartet ab bis alle zur Ruhe kommen. Der Boss ist nicht schwer, weicht wenn er zuschlagen will aus und kontert seinen Angriff, schießt ihm dann, wenn er benommen ist, in den Kopf, zum Schluss erledigt ihr ihn mit einem QTE.

Als Lohn erhaltet ihr eine neue Fähigkeit mit der ihr nun auch schwere Dinge an euch ran ziehen bzw. rausreißen könnt. Versucht es direkt beim Kran hier aus und ihr gelangt nun in den Innenbereich des Schiffes.

Ihr erreicht zuerst Sams Zimmer, hebt das Buch auf, bevor ihr es wieder verlasst. Den Gang weiter runter unterhalten sich zwei Feinde, dass sie Alex gefunden haben. Erledigt die beiden und rutscht am Seil runter. Alex ist eingesperrt und muss befreit werden. Zieht den Seilzug mit einem Seilpfeil, allerdings kommt er nicht an dem Rohr vorbei. Hängt euch an der Seite mit der kaputten Leiter an den Zug, dass er rüber gleitet. Zieht ihn nun mit dem Seilpfeil in die andere Richtung, dass er am Lüftungsschacht hängen bleibt. Nun hängt euch an die Seite mit der noch ganzen Leiter und ihr könnt hochklettern. Tretet das Rohr ab und zieht den Zug nach hinten von der Tür weg. Hängt euch wieder an die kaputte Seite und der Zug sollte nun richtig stehen, dass ihr ihn gegen die Tür krachen lassen könnt. Reißt ihn noch einmal zurück und Alex ist befreit, allerdings war die Rettung leider umsonst. Nutzt den Seilzug um das Schiff schnell zu verlassen. Wieder auf dem Bunker, reißt den Metallpoller runter der den Weg durch den Boden freimacht. Nun müsst ihr den kompletten Weg zurückgehen, bis ihr wieder beim Strand seid.

## **Strand mit Schiffswrack**

Zieht die Barrikade raus und zieht euch das Seil hoch. Erledigt die Gegner und aktiviert das Lagerfeuer. Lasst euch nun zu euren Freunden runter. Danach wird es endlich Zeit das zweite Grab anzugehen.

Reißt den Beton aus dem Eingang und geht hinein. Lauft durch den langen Gang und ihr erreicht den Tempel des Dienstmädchens. Aktiviert das Lagerfeuer und dreht dann am Rad, sodass der Käfig hochkommt, die Boje fährt zum Gestell durch und dreht es. Lauft schnell links hoch und schwingt euch über die Stange. Zieht schnell das nächste Gestell mit dem Seilpfeil, damit die Boje es weiterdrehen kann. Schwingt euch rüber und hackt euch an die Wand. Klettert zum Schatz hoch und verlasst das Grab wieder.

Lauft nun zum riesigen Aufzug Richtung Landinnerem. Reißt die Tür ab und legt mit dem Klettergerät den Hebel um, der Aufzug kracht runter und ist nicht mehr zu gebrauchen. Klettert über die Stangen bis zur Wand und hangelt euch nach links um die Ecke von wo aus ihr auf den Felsen klettern könnt. Knackt oben die große Kiste, und lauft dann zum Pfosten, schießt einen Seilpfeil an die weit entfernte Wand und fährt rüber. Hackt euch in die diese und klettert nach rechts, bis ihr hochklettern könnt. Sammelt hier erst mal das Buch ein und macht dann einen Doppelsprung auf die zerstörte Mauer. Springt nun zum Wasserturm und klettert um ihn herum bis kein Stacheldraht mehr den Aufstieg verhindert. Springt an die Leiter und klettert den Turm hoch.

Zieht die erste Gondel per Seilpfeil heran, springt rein und zieht dann die nächste ran. Nun müsst ihr schnell machen, springt in die zweite Gondel welche allerdings nachgibt, lauft gerade weiter und springt an die Rohre des zentralen Turms. Lasst euch mit dem Seil rüber und springt an die Rohre, hangelt euch nach rechts bis ihr die Leiter erreicht. Klettert hoch und über die Wand weiter bis ganz nach oben um an die Kiste zu kommen. Springt nun links runter zu dem Aufgang.

Wartet das Gespräch ab und erledigt die beiden Gegner leise. Springt links vom Tor an die Rohre und klettert hoch auf den Turm. Schießt einen Seilpfeil geradeaus nach unten und rutscht an dem Seil rüber. Klettert an der Wand nach links weiter um die Ecke. Wagt den Sprung an die nächste Wand und klettert hinauf. Springt an die Leiter und klettert noch weiter hoch, reißt hier den Beton aus der Tür und betretet die Bunkeranlagen. Lauft den Gang weiter bis zum Loch. Springt an die Wand und klettert runter in das neue Gebiet.

## **Forschungsstation**

Klettert die Wand runter und lasst euch am Ende ins Wasser fallen. Nehmt den GPS-Cache auf und wartet durch den Gang. Dreht euch um und ihr könnt von hier aus mit dem Granatwerfer auf die Blechmauer direkt neben der Klettermauer schießen. Lauft durch die Öffnung und schießt eine weitere Granate hoch an die nächste Blechwand. Springt per Doppelsprung hoch und sammelt das Artefakt ein. Wartet nun bis zum Ende durch das Wasser und klettert die Wand hoch, ihr kommt neben dem Raum mit dem Artefakt raus und könnt euch durch die Wand quetschen.

Erledigt die beiden Gegner und sammelt das Buch vom Schreibtisch auf, aktiviert dann das Lagerfeuer, lauft dann durch den nächsten Gang und drückt den Knopf. Aktiviert im Raum dahinter den Aufzug, der steckenbleibt. Klettert auf die Kiste und reißt das Rad mit dem Klettergerät ab. Steigt auf den Aufzug und klettert durch das Loch auf die Treppe. Lauft diese hoch und sammelt bei den Leichen das Buch ein. Lauft weiter bis in den vierten Stock und drückt hier den Knopf. Nun geht's runter in den dritten und die Leiter hoch wo das Buch lag.

Reißt ein weiteres Rad ab und lasst den Aufzug wieder runterfahren. Es geht wieder in den vierten, drückt den Knopf, ihr müsst gegenüber durch das kleine Loch springen. Wartet bis der Aufzug in der Nähe ist und springt drauf, springt schnell durch das Loch bevor der Aufzug zu weit ist. Reißt das nächste Rad ab. Wieder geht es in den dritten, drückt den Knopf und geht nach hinten, springt an die Plattform und reißt das letzte Rad ab. Der Aufzug bricht durch den Boden und ihr kommt in den ersten.

Zwei Gegner erwarten euch die ihr leise erledigen könnt. Am Anfang seht ihr durch die Lücke in der Wand noch ein Netz samt Kiste, schießt drauf mit einem Feuerpfeil und die Kiste rutscht die Rampe runter in den Gang. Bei dem Transportwagen könnt ihr links über die Kisten klettern und euch die Karte holen. Davon gegenüber stehen weitere Kisten und Schränke, dahinter ein GPS-Cache. Klettert an den Kisten rechts zwischen Rohr und Wand und kriecht dann zum GPS hin. Lauft nun den Gang runter um zum Grab zu gelangen.

Steigt die Treppe zum toten Samurai hoch für eine Sequenz. Gegnerwellen greifen an, geht Richtung Ausgang und er stürzt ein, dreht euch schnell um und geht in Deckung. Erledigt die Feinde und klettert dann hoch wo sie herkamen. Lauft durch den Gang, am Ende rutscht ihr eine Rampe runter, springt im letzten Moment und hackt euch in die Wand. Klettert sie komplett hoch und ihr findet euch am Strand wieder.

## **Strand mit Schiffswrack**

Erledigt die beiden Gegner auf der Brücke und nutzt dann die Seile um runter zum Schiff zu kommen. Ihr müsst gar nicht mehr kämpfen, eine Sequenz setzt ein und ihr könnt danach das Schiff betreten um zum Schrein zu kommen.

## **Bergpass**

Schießt einen Seilpfeil in die Wand und klettert rüber, wenn ihr oben seid setzt eine weitere Sequenz ein. Danach schaut ihr rechts von der zerstörten Brücke vom Pfosten zur Wand noch weiter rechts. Schießt wieder einen Seilpfeil hin rutscht dann an die Wand und klettert um die Felsnase herum bis ihr euch hochziehen könnt. Betretet den Schrein durch die kleine Öffnung.

## **Festung an der Schlucht**

Lauft den Gang runter und wartet ab bis die Samurai vorbei sind. Schießt einen Feuerpfeil in das Gerümpel zwischen den beiden Toren und kriecht in den Stollen. Lasst euch nicht erschrecken, wenn ihr weiterschleicht werdet ihr nicht gesehen. Schleicht bis zum Treppenabsatz und springt an die Wand zur Kante. Hängt euch durch den ganzen Raum, nun müsst ihr einfach nur vor den Pfeilen weglaufen, am Ende rutscht ihr in eine Höhle. Hier trifft ihr zum ersten Mal auf Samurai als Gegner. Zur großen Überraschung leben sie und sind keine Untoten. Was lebt mag keine Patronen, zieht die Schrotflinte und macht ihnen den Gar aus.

Aktiviert das Lagerfeuer und verlasst die Höhle, klettert links über das Holzgerümpel und läuft auf die Brücke. Nun müsst ihr euch von Gegnern zu Gegnern arbeiten, an einer Stelle öffnet sich ein Turm voller roter Fässer, schießt drauf um ihn komplett zum explodieren zu bringen. Zieht zum Schluss das Tor raus und betretet den Schrein.

## **Schrein an der Schlucht**

Aktiviert das Lagerfeuer und nehmt danach das Artefakt vom Tisch. Nehmt noch das Buch neben dem Tor auf und knackt es dann. Betretet die Halle dahinter hebt links im Blut das Artefakt auf und klettert links auf den Balkon, springt an die Leiter und klettert ein Stockwerk höher, knackt hier die große Kiste und nehmt die Karte auf. Springt runter und dreht zuerst an dem rechten Rad um die Klappe zu öffnen, dreht dann links um den Käfig hochfahren zu lassen, neben dem Rad liegt noch ein Buch. Springt nun wieder ein Stockwerk höher und stellt euch in die Mitte, zieht den Käfig mit einem Seilpfeil heran und lasst ihn die Felswand sprengen. Schließt die Klappe unter dem Käfig wieder und lasst ihn herunter, dass er dadurch nicht ganz runterfällt. Klettert wieder in den zweiten Stock und zieht den nun niedrigeren Käfig heran. Springt auf ihn drauf und im richtigen Moment wenn er rüber geschwungen ist in die Felsspalte.

## Zikkurat der Königin

Lauft nach der Sequenz zum eingestürzten Tunnel und sammelt das Buch ein. Nun geht es durch den intakten Tunnel, ihr erreicht das letzte Lagerfeuer als Point Of No Return. Wenn ihr also noch mehr erledigen wollt tut es jetzt, danach ist keine Schnellreise mehr möglich. Knackt nun die Tür und lauft über die Brücke. Lauft nach der Sequenz links durch das den Eingang. Schießt einen Seilpfeil an die Wand gegenüber und klettert sie nach rechts hoch, springt zur nächsten und von dort aus auf den Balkon. Springt durch das Fenster an die Wand und klettert nach links oben. Springt zur nächsten und an ihr noch weiter nach oben.

Zieht die Glocke Richtung Mitte und sie kracht gegen das Tor. Lauft hindurch und die Treppe hoch, dreht euch um und schießt auf die nächste Glocke, dieses Mal allerdings haut das Seil in den Pfosten damit ihr hochfahren könnt. Die Glocke gibt nach und ihr fallt, haltet euch an dem Balken fest und zieht euch hoch. Springt zum äußeren Balkon, springt weiter bis der Boden wegkracht, hackt euch in die Eiswand und klettert nach oben. Am Gebäude müsst ihr einen Doppelsprung zur Kante machen. Klettert weiter hoch bis ihr rein klettern könnt. Wartet kurz Himikos Zauber ab und schießt dann einen Seilpfeil in die Eiswand rechts von der Lampe. Fahrt am Seil hoch und hackt in euch in die Wand, klettert nach links runter und springt zur Seite. Nun klettert runter Richtung Statue und lasst euch zur unteren Wand fallen. Hackt euch fest und klettert nach rechts oben in den Eingang.

Aktiviert das Lagerfeuer und geht weiter, klettert das Holzgestell hoch und springt rechts an das nächste. Klettert hoch bis zur Wand springt an sie ran hackt euch fest und klettert wieder hoch. Lasst euch nicht von den Felsen beirren, sie fallen alle an euch vorbei. Klettert die Eiswand weiter bis ihr nach rechts springen müsst. Klettert nun bis ganz nach oben.

Nach der Sequenz müsst ihr euch vorkämpfen, Gegner greifen an erledigt sie schnell und kriecht weiter. Wenn die Statue umfällt müsst ihr rechts per Doppelsprung auf das Gerüst. Kämpft euch weiter vor bis zum Abgrund, springt auf die kleine Säule und an die Wand, springt per Doppelsprung hoch zum Endboss des Spiels. Der große Samurai ist nicht schwer, weicht ihm aus und schießt ihm in den Rücken bis er benommen ist. Dann macht einen Finisher, es kommen noch ein paar Bogenschützen hinzu die der Boss dankbarerweise selber erledigt mit seinen geschwungenen Schlägen, zum Schluss hat er keinen Helm mehr, da könnt ihr einfach auf sein Gesicht zielen. Mit einem QTE erledigt ihr ihn endgültig. Lauft nun zu Himiko, erledigt Mathias in einem letzten QTE und genießt die finale Sequenz.

*Diese Lösung wurde vom 4P-Tipps-Team von **4PLAYERS** erstellt.*

## 2.) Guides

### Geocache Fundorte (Kartenkoordinaten)

Dies ist eine Koordinatenliste sämtlicher Geocaches die auf der Insel verteilt sind. Beachtet dass in manchen Gebieten nicht alle Geocaches beim ersten Betreten erreichbar sind. Das bedeutet dass ihr ein paar Gebiete mehrmals besuchen müsst um sämtliche Geocaches einzusammeln. Manche befinden sich nämlich an Stellen die nur zugänglich werden sobald ihr das nötige Equipment besitzt, welches ihr im Laufe des Spiels erhaltet.

Es empfiehlt sich zudem noch die Fähigkeiten "Orientierung" und "Kartografie" aus dem "Überlebender" Perk Tree freizuschalten. So werden sammelbare Gegenstände auf der Karte angezeigt wenn man seine Überlebensinstinkte in der Nähe wirkt.

### Küstenwald (5 Stk.)

53N 712351 UTM 3416072  
53N 712364 UTM 3416067  
53N 712365 UTM 3416069  
53N 712375 UTM 3416100  
53N 712374 UTM 3416120

### Bergtempel (2 Stk.)

53N 712429 UTM 3416145  
53N 712434 UTM 3416152

### Bergdorf (15 Stk.)

53N 712452 UTM 3416151  
53N 712469 UTM 3416155  
53N 712501 UTM 3416162  
53N 712491 UTM 3416166  
53N 712476 UTM 3416169  
53N 712455 UTM 3416175  
53N 712458 UTM 3416178  
53N 712462 UTM 3416182  
53N 712484 UTM 3416179  
53N 712509 UTM 3416186  
53N 712507 UTM 3416196  
53N 712503 UTM 3416195  
53N 712482 UTM 3416193  
53N 712471 UTM 3416197  
53N 712478 UTM 3416188

### **Zugang zu Basis (2 Stk.)**

53N 712460 UTM 3416224  
53N 712456 UTM 3416248

### **Bergbasis (2 Stk.)**

53N 712453 UTM 3416306  
53N 712436 UTM 3416303

### **Basisaußenbereich (1 Stk.)**

53N 712407 UTM 3416297

### **Barackenstadt (15 Stk.)**

53N 712562 UTM 3416084  
53N 712593 UTM 3416091  
53N 712576 UTM 3416081  
53N 712588 UTM 3416082  
53N 712581 UTM 3416066  
53N 712612 UTM 3416070  
53N 712609 UTM 3416059  
53N 712601 UTM 3416057  
53N 712600 UTM 3416057  
53N 712606 UTM 3416048  
53N 712598 UTM 3416050  
53N 712586 UTM 3416047  
53N 712586 UTM 3416032  
53N 712594 UTM 3416029  
53N 712627 UTM 3416053

### **Geothermale Kavernen (5 Stk.)**

53N 712705 UTM 3416029  
53N 712696 UTM 3416009  
53N 712690 UTM 3416024  
53N 712680 UTM 3416021  
53N 712674 UTM 3416009

### **Bergwald (5 Stk.)**

53N 712656 UTM 3416016  
53N 712638 UTM 3415987  
53N 712636 UTM 3415986

53N 712629 UTM 3415987  
53N 712606 UTM 3416000

### **Strand mit Schiffswrack (15 Stk.)**

53N 712461 UTM 3416012  
53N 712481 UTM 3416008  
53N 712455 UTM 3415994  
53N 712491 UTM 3415990  
53N 712469 UTM 3415978  
53N 712471 UTM 3415971  
53N 712493 UTM 3415973  
53N 712508 UTM 3415980  
53N 712515 UTM 3415977  
53N 712518 UTM 3415963  
53N 712520 UTM 3415957  
53N 712515 UTM 3415947  
53N 712526 UTM 3415954  
53N 712528 UTM 3415953  
53N 712538 UTM 3415951

### **Bunker an der Klippe (5 Stk.)**

53N 712557 UTM 3415935  
53N 712562 UTM 3415926  
53N 712567 UTM 3415931  
53N 712568 UTM 3415925  
53N 712568 UTM 3415914

### **Forschungsbasis (3 Stk.)**

53N 712458 UTM 3416047  
53N 712453 UTM 3416045  
53N 712432 UTM 3416055

## **Dokumente, Reliquien, Schatzkarten und Gräber ? Fundorte (Kartenkoordinaten)**

Dies ist eine Koordinatenliste sämtlicher Dokumente, Reliquien, Schatzkarten und Gräber die auf der Insel verteilt sind. Beachtet dass in manchen Gebieten nicht alle Gegenstände beim ersten Betreten erreichbar sind.

Das bedeutet dass ihr ein paar Gebiete mehrmals besuchen müsst um sämtliche Geocaches einzusammeln. Manche befinden sich nämlich an Stellen die nur zugänglich werden, sobald ihr das nötige Equipment besitzt, welches ihr im Laufe des Spiels erhaltet.

Das erforderliche Werkzeug zum Erreichen aller Fundorte sind: Kletteraxt zum besteigen von Felswänden, Seilpfeile zur Überbrückung (Seilbrücken) von Klippen und Herausreißen von Barrikaden, Schrotflinte zum Zerschneiden von Holzbarrikaden, Granatwerfer zum Zerstören stabilerer Barrikaden, Kompositbogen um Seilpfeile in Fels zu schießen und eine Zugkurbel um mit Seilpfeilen stabilere Barrikaden herauszureißen.

Schaltet zudem noch die Fähigkeiten "Orientierung" und "Kartografie" aus dem "Überlebender" Perk Tree frei, um sammelbare Gegenstände auf der Karte hervorzuheben, wenn man seine Überlebensinstinkte in der Nähe wirkt.

Anmerkung: In einigen Gebieten sind Gräber anstatt Schatzkarten angegeben, trotzdem werden auch Schatzkarten in diesen Gebieten auf der Karte angezeigt. Diese Schatzkarten befinden sich nämlich in den Gräbern selber, am Ende jedes Grabes als Belohnung.

## **Küstenwald**

### **Dokumente (5)**

53N 712353 UTM 3416078

53N 712365 UTM 3416101

53N 712386 UTM 3416100

53N 712364 UTM 3416118

53N 712387 UTM 3416132

### **Reliquien (3)**

53N 712354 UTM 3416089

53N 712383 UTM 3416102

53N 712367 UTM 3416127

### **Schatzkarten (1)**

53N 712382 UTM 3416112

## **Bergtempel**

### **Dokumente (2)**

53N 712434 UTM 3416152

53N 712442 UTM 3416144

### **Reliquien (2)**

53N 712434 UTM 3416148

53N 712435 UTM 3416145

### **Schatzkarten (1)**

53N 712431 UTM 3416148

## **Bergdorf**

### **Dokumente (7)**

53N 712485 UTM 3416151  
53N 712502 UTM 3416159  
53N 712458 UTM 3416172  
53N 712448 UTM 3416180  
53N 712482 UTM 3416192  
53N 712512 UTM 3416189  
53N 712519 UTM 3416199

### **Reliquien (6)**

53N 712458 UTM 3416140  
53N 712463 UTM 3416168  
53N 712457 UTM 3416171  
53N 712445 UTM 3416182  
53N 712469 UTM 3416195  
53N 712498 UTM 3416020

### **Gräber (2)**

53N 712478 UTM 3416187  
53N 712501 UTM 3416206

## **Zugang zur Basis**

### **Reliquien (2)**

53N 712465 UTM 3416226  
53N 712445 UTM 3416260

## **Bergbasis**

### **Dokumente (3)**

53N 712444 UTM 3416269  
53N 712449 UTM 3416309  
53N 712432 UTM 3416285

## **Basisaußenbereich**

### **Dokumente (2)**

53N 712398 UTM 3416298  
53N 712381 UTM 3416288

### **Reliquien (2)**

53N 712396 UTM 3416282  
53N 712381 UTM 3416297

### **Schatzkarten (1)**

53N 712390 UTM 3416290

## **Barackenstadt**

### **Dokumente (5)**

53N 712587 UTM 3416096  
53N 712577 UTM 3416086  
53N 712575 UTM 3416084  
53N 712605 UTM 3416057  
53N 712600 UTM 3416050

### **Reliquien (7)**

53N 712570 UTM 3416093  
53N 712587 UTM 3416097  
53N 712590 UTM 3416081  
53N 712574 UTM 3416074  
53N 712599 UTM 3416061  
53N 712610 UTM 3416060  
53N 712584 UTM 3416038

### **Gräber (2)**

53N 712580 UTM 3416067  
53N 712616 UTM 3416053

## **Geothermale Kavernen**

### **Dokumente (3)**

53N 712691 UTM 3416033  
53N 712704 UTM 3416013  
53N 712673 UTM 3416016

### **Reliquien (3)**

53N 712690 UTM 3416036  
53N 712704 UTM 3416005  
53N 712684 UTM 3416016

### **Schatzkarten (1)**

53N 712709 UTM 3416012

## **Bergwald**

### **Dokumente (2)**

53N 712637 UTM 3416001  
53N 712596 UTM 3415994

### **Reliquien (3)**

53N 712638 UTM 3415989  
53N 712627 UTM 3415999  
53N 712606 UTM 3415996

### **Gräber (1)**

53N 712635 UTM 3416006

## **Strand mit Schiffswrack**

### **Dokumente (4)**

53N 712462 UTM 3416009

53N 712464 UTM 3415981

53N 712469 UTM 3415977

53N 712539 UTM 3415942

### **Reliquien (6)**

53N 712478 UTM 3415934

53N 712516 UTM 3415974

53N 712517 UTM 3415974

53N 712525 UTM 3415965

53N 712523 UTM 3415963

53N 712507 UTM 3415953

### **Gräber (2)**

53N 712485 UTM 3415986

53N 712521 UTM 3415962

## **Bunker an der Klippe**

### **Dokumente (4)**

53N 712568 UTM 3415933

53N 712567 UTM 3415927

53N 712565 UTM 3415925

53N 712554 UTM 3415893

### **Reliquien (3)**

53N 712571 UTM 3415931

53N 712567 UTM 3415929

53N 712559 UTM 3415928

### **Schatzkarten (1)**

53N 712561 UTM 3415928

## **Forschungsbasis**

### **Dokumente (3)**

53N 712438 UTM 3416043

53N 712449 UTM 3416049

53N 712461 UTM 3416051

### **Reliquien (2)**

53N 712442 UTM 3416049

53N 712458 UTM 3416047

### **Schatzkarten (1)**

53N 712432 UTM 3416047

## **Schrein an der Schlucht**

### **Dokumente (3)**

53N 712593 UTM 3416262  
53N 712601 UTM 3416260  
53N 712605 UTM 3416250

### **Reliquien (3)**

53N 712594 UTM 3416266  
53N 712596 UTM 3416263  
53N 712615 UTM 3416245

### **Schatzkarten (1)**

53N 712594 UTM 3416259

*Diese Guides wurden von Slavovitsh erstellt.*

## **3.) Tipps**

### **Seil für den Bogen**

Das Seil für den Bogen bekommt man erst ein wenig später im Spiel, nachdem man ca. 1/3 davon hat. Also wundert euch nicht, dass es schon in vorherigen Lagern Türen und andere Sachen gibt, wo man es braucht. Zum an die Stelle, wo die Wölfe sind und ihr dem Capitän helft, kommt ihr ein wenig später wieder hin und könnt dann die Türen öffnen, und kommt so an die Reliquien.

### **Viel EP sammeln**

Wenn ihr viel EP sammeln wollt, versucht immer Kopfschüsse zu erzielen. Im Fähigkeitenmenü könnt ihr das dann auch noch aufrüsten und erhaltet dann doppelte EP bei Kopfschüssen.

*Diese Tipps wurden von m.a.j.o erstellt.*

### **Tipp Schatzkarten**

Ihr könnt im neuen Tomb Raider 3 verschiedene Collectibles einsammeln: GPS-Codes, Relikte und Dokumente. Es gibt jedoch eine Hilfe, um ihre Position zu erhalten. Findet ihr die Schatzkarten für jeden Bereich, so könnt ihr dort die Positionen einsehen. Darüber hinaus könnt ihr eine Fähigkeit entwickeln, welche euch die Positionen der Karten, sowie versteckte Eingänge anzeigt.

### **Erfahrungspunkte**

Ihr bekommt nicht nur für offensichtliche Handlungen, wie etwa Gegner ausschalten, oder Rätsel lösen Erfahrungspunkte, sondern auch für viele Kleinigkeiten.

Etwa, indem ihr die Gegend erkundet, oder versteckte Items findet. Im Basislager könnt ihr Laras Fähigkeiten und Ausrüstung (z.B. mit Bergungsgut) bei genügend Punkten ausbauen.

## **Laras Tagebuch Nr. 10**

Ihr sammelt verschiedene Collectibles im Spiel. Unter anderem Teile von Laras Tagebuch. Seid ihr kurz vor Ende des Spiels und verzweifelt, weil ihr den letzten Teil nicht findet: Keine Sorge! Ihr erhaltet den 10. Teil nachdem ihr das Spiel geschafft habt.

### **XP nach dem Ende:**

Wenn ihr nach dem Ende noch Gegner für XP oder Erfolge/Trophäen braucht, dann reist einfach zurück zum Strand:

*Diese Tipps wurden vom 4P-Tipps-Team erstellt.*

### **Schnell leveln**

Um euch schnell aufzuleveln gibt es einen Trick im Multiplayer den ihr ausnutzen könnt, dieser aber ohne andere Spieler.

Als erstes beginnt ihr im Multiplayer ein privates Match und nehmt dort als Modi Rettung bzw. Bergung sowie die Karte Beach.

Wählt nun das Survivor Team und dann deren Loadouts.

Nehmt hier die oberste Option und nehmt Second Wind als offensiv Skill.

Geht nun aus dem Loadouts Screen zurück und wählt die Match Optionen, so dass das Zeitlimit bei um die 10 Minuten liegt und die Droprate der Medikits auf dem Maximum ist.

Beginnt jetzt das Match. Das Ziel besteht darin die Medikits, die nach dem Zufallsprinzip auf der Karte verstreut sind, so schnell wie möglich einzusammeln. Dabei wird euch auf der Karte ein weißer Punkt angezeigt, der die Fundorte der Medikits markiert. Lauft nun hin, sammelt diese ein und rennt weiter zum nächsten. Auf den Wegen könnt ihr dann anhalten und Bergungsgut einsammeln. Das könnt ihr dann ständig wiederholen.

*Dieser Tipp wurde von watchmen erstellt.*

### **Es hat Boom gemacht (leichter bekommen)**

Am leichtesten könnt ihr beim Erfolg: „Es hat Boom gemacht“ mit der Shotgun zum Ziel kommen. Sobald ihr seht, dass euer Gegner die Dynamit Stange anzündet (achtet auf den abwurf) wie wild ballern! ERFOLG!  
gruß

linkkatze

*Dieser Tipp wurde von linkkatze erstellt.*

## **Achtung vor Dynamitwerfern**

Die Gegner die Dynamit werfen, sollte man am besten nicht im Nahkampf töten. Nicht selten haben diese noch eine gezündete Stange in der Hand, sodass es einen selbst erwischt.

*Dieser Tipp wurde von ClydeFrosch1983 erstellt.*

## **Freischaltbares**

### **Geheimes Dokument freischalten**

Im späteren Spielverlauf findet man in der Forschungsbasis das Dokument "Geheimnisvolle Befehle" welches sich auf eine Organisation namens Trinity bezieht. Dieses ist Teil der Dokumentreihe "Geocache Geheimnisse", das aus lediglich 2 Dokumenten besteht. Das zweite Dokument erhält man wenn sämtliche Geocaches gefunden wurden. Um die Suche nach den Geocaches ein wenig zu vereinfachen ist es ratsam so früh wie möglich die Fähigkeiten "Orientierung" und "Kartografie" aus dem "Überlebender" Perk Tree freizuschalten. Auf diese Weise werden sämtliche sammelbaren Gegenstände auf der Karte angezeigt sobald man seine Überlebensinstinkte in der Nähe anwendet. Wendet die Überlebensinstinkte an vielen Stellen wie möglich an um alle sammelbaren Sachen auf der Karte hervorzuheben.

Habt ihr alle Geocaches gesammelt, dann erwartet euch zudem noch ein kleines Easter Egg.

*Dieser Tipp wurde von Slavovitsh erstellt.*

Weitere Infos zu Tomb Raider gibt es bei PC Games

<https://www.pcgames.de/Suche/?strSearch=Tomb%20Raider>

Viel Spaß

Roland Philippi