古墓奇兵:地城奪寶

動作冒險

首次 發行日2008年11月18日，登陸 PC。除了將繼續使用動作捕捉技術外，還將使用混合動畫系統，動態天氣系統、動態碰撞系統等全新技術，用以營造真實的遊戲世界。蘿拉將與環境產生互動，她身上會被雨水打濕，會在淤泥上留下腳印，穿越一片樹叢時會用手分開樹叢，在積水的地面會更容易滑倒。

敵人的屍體和所有碎片都會保留下來，不再消失。新的近身作戰系統可以使蘿拉在某些情況下直接打擊敵人或通過一些動作迴避襲擊她的人，可以使用雙槍同時射擊兩個不同的目標，也可以用一隻手來抓住一些物體，另一隻手掏槍向敵人射擊，攀爬鉤在固定在物體上之後可以用於懸空並可以伸展或拉緊。

古墓奇兵:光之守護者

動作冒險

首次 發行日2010年8月18日，登陸 Xbox 360。在中美洲的叢林廢墟中，玩家所扮演的蘿拉將與一位具有瑪雅部族血統的托特克共同進行冒險。

故事描述一個具有神祕力量的古老文物引發眾人的爭奪，而蘿拉與托特克發現他們自己不僅正處於這場爭鬥中，還得面對神祕的惡靈、不死族等眾多的挑戰。

古墓奇兵：崛起

動作冒險

首次 發行日2015年11月10日，登陸PS4, Xbox One、Xbox One、PC、Mac OS X。古墓奇兵重啟系列的第二部作品，《古墓奇兵：崛起》的故事發生於蘿拉在超自然的「邪馬台國」的冒險結束後一年。

在島上發現了不死生物後，蘿拉開始在世界各地尋找這個傳說的真相。遊戲將跟隨蘿拉·卡芙特和約拿·邁亞瓦（Jonah Maiava）一起探索位於西伯利亞的古代城市「基特城」，這座城市由弗拉基米爾的大親王喬治二世於13世紀建立，蘿拉認為它隱藏著長生不死背後的秘密。在與神秘組織「聖三一（Trinity）」——他們的目的與蘿拉相同——競爭的過程中，蘿拉必須在敵人、猛獸及惡劣環境的威脅下存活並尋找傳說背後的真相。新增了打造系統，允許玩家使用從惡劣環境中搜尋的動植物材料打造新的物件。

古墓奇兵：暗影

動作冒險

首次 發行日2018年9月14日，登陸PS4, Xbox One、PC。古墓奇兵重啟系列的第三部作品。

本作新增水中探險，此為本作的重點系統及在南美洲的茂密叢林中隱匿作戰。蘿拉必須成功穿越危機四伏的叢林及恐怖的古墓，不向黑暗屈服，並且需拯救世界於馬雅末日危機，成為命定的古墓奇兵。

古墓奇兵:重返禁地

動作冒險

首次 發行日2007年6月1日，登陸 PS2、PC。以前的亞特蘭提斯,因為擁有了一種叫做錫安秘寶的力量，而使其擁有媲美現代的文明制度。

至於錫安共有三片，擁有者依序為:庫亞羅派克、泰侯肯與娜堤拉。(都是統治者)然而娜堤拉濫用這些力量創造一些生物，而後被其他兩位統治者做制裁並封印她。碎片也因此流落它處;文明也消逝了。有一天新墨西哥進行核彈試爆，卻好死不死炸到被封印的娜提拉，因而遭到解放。緊接著娜堤拉為了東山再起，想要重新收集三片錫安來完成其計畫。也就是召集了尋寶獵人來幫她找回各錫安，因此蘿拉就是在這樣的情況下開始冒險。

古墓奇兵:暗黑天使

動作冒險

首次 發行日2003年6月20日，登陸 PlayStation 2、PC、Mac。拉被指控謀殺自己以前的導師維爾納·馮·克羅伊，為了查明事情真相，蘿拉又開始了她的冒險旅程……

追隨維爾納·馮·克羅伊死後留下的蛛絲馬跡，蘿拉發現了一些列恐怖的謀殺案件。巴黎和社會的種種跡象和離奇事件使蘿拉捲入與一名叫埃卡德特的鍊金術士及其強大黑暗勢力的密謀聯盟的衝突中。事件的核心是五幅奧布斯丘拉古畫——鍊金術士在14世紀創造的宗教藝術品。現在埃卡德特正不顧一切的要收回它們，因為傳言這些畫擁有能喚醒沉睡者Nephilim——人類和天使的後代——的能力，蘿拉必須阻止他陰謀得逞！

古墓奇兵:不死傳奇

動作冒險

首次 發行日2006年4月7日，登陸 PS2、PC、Mac。本作從蘿拉對幼年發生在尼泊爾的一次飛機事故的回憶中開始。

幸運的是蘿拉和她的母親並沒有在此次事故中遇難，並找到了一處古蹟，但是年幼的蘿拉出於好奇，觸發了古蹟中的機關打開了一座時空之門，媽媽為了保護蘿拉立刻上前拔出了插在機關中的劍，剎那間所有的一切都在蘿拉的眼前消失了……時空門、劍，以及蘿拉的母親……。若干年後，蘿拉來到了玻利維亞，尋找一座古代石壇。在那裡她遇見了一名男子，在與他的交談中，蘿拉隱約感覺到，在飛機失事的那一天，在自己失去母親的那一天，似乎隱藏了什麼秘密……