

Tomb Raider

Mitspielende Personen

- Cowboy, einer der Handlanger Natlas
- glatzköpfiger Kerl, einer der Handlanger Natlas
- Lara Croft, die Heldin des Abenteuers
- Larson, einer der Handlanger Natlas
- Natla, Jacqueline, Laras Gegnerin
- Pierre, einer der Handlanger Natlas
- Skateboard-Fahrer, einer der Handlanger Natlas

Cheats

Es gibt zwei Cheat-Codes: einen, um Waffen und Munition zu bekommen, mit dem anderen wechselt man den Level.

- Um alle Waffen und Munition zu bekommen:
 - einen Schritt nach vorne gehen
 - einen Schritt nach hinten gehen
 - in eine beliebige Richtung dreimal drehen
 - rückwärts springen

- Um in den nächsten Level zu gelangen:
 - einen Schritt nach vorne gehen
 - einen Schritt nach hinten gehen
 - in eine beliebige Richtung dreimal drehen
 - vorwärts springen

Bewegungen

- Bewegungen an Land:
 - Festhalten: Viele Ziele von Sprüngen sind zu weit entfernt, als daß man sie einfach erreichen könnte. Oft muß man sich zusätzlich mit der Handlungstaste festhalten, um nicht hinunter zu fallen.
 - Hangeln: Wenn man sich an einer Kante in einer Felswand festhält, kann man sich mit den Richtungstasten "Rechts" und "Links" in diesen Richtungen entlang hangeln.
 - Hochziehen: Wenn man sich an einer Kante in einer Felswand festhält, kann man sich mit der Richtungstaste "Hoch" nach oben ziehen.
 - Klettern: Wenn Lara ein Hindernis hinaufklettern kann, drückt man einfach die Handlungstaste, wenn man direkt davor steht.
 - Gehen: Wenn man statt zu laufen geht, kann man nicht Abgründe hinunterfallen, da Lara einfach stehen bleibt, bevor sie hinunterstürzt. Dies kann sehr hilfreich sein, wenn man sich in schwindligen Höhen befindet.
 - Handstand: Wenn man sich an einem Felsen nach oben zieht und dabei die "Gehen"-Taste drückt, macht Lara einen beeindruckenden Handstand. Zwar für das Spiel ziemlich sinnlos, aber nett anzusehen.
 - Laufen: Wenn man nur die Richtungstasten drückt, läßt Lara in diese Richtung, einzige Ausnahme ist die "Rückwärts"-Taste, hier macht man ein Sprung nach hinten.
 - Rolle: Mit dieser Taste macht man eine Rolle vorwärts und dreht sich beim Aufstehen um 180°. Benutzt man diese Taste nach Spüngen, so steht Lara deutlich schneller auf. Außerdem kann man Sprünge, bei denen man sich verletzt, so abmildern.
 - Schritt nach links / rechts: Lara macht hier nur einen Schritt zur Seite.
 - Springen: Drückt man nur die Sprung-Taste, so springt Lara einfach senkrecht nach oben. Bei zusätzlich gedrückter Richtungstaste führt sie einen Salto in dieser Richtung aus. Sprünge kann man mit der Handlungstaste kombinieren, dann streckt sich Lara zusätzlich beim Sprung und hält sich an Kanten fest, statt daran herunterzufallen.
- Bewegungen ins oder unter Wasser:
 - Kopfsprung: Drückt man die "Gehen"-, "Springen"- und "Vorwärts"-Taste gleichzeitig, wenn man ins Wasser springt, so springt Lara mit einem perfekten Kopfsprung ins Wasser.
 - Schwimmen: Mit der Richtungstasten "Links" und "Rechts" kann man beim Schwimmen die Richtung wechseln, mit "Vorwärts" und "Rückwärts" bewegt man sich in diese Richtung.
 - Tauchen: Mit der "Sprung"-Taste und den Richtungstasten bewegt man Lara unter Wasser.
 - Das Becken / den See verlassen: Mit der Handlungstaste kann man Lara am Rand / Ufer aus dem Wasser steigen lassen.
 - Objekte unter Wasser aufnehmen / benutzen: genauso wie an Land, man benutzt einfach die Handlungstaste.
- Sonstiges:
 - Handlungstaste: Mit der Handlungstaste hebt man Gegenstände auf, benutzt Schlüssel mit Schlössern, zieht oder drückt Hebel oder Felsblöcke oder aber man schießt einfach, wenn man eine Waffe in der Hand hält. Auch unter Wasser kann man mit der Handlungstaste Hebel ziehen.
 - Umsehen: Mit der 'Umsehen'-Taste und den Richtungstasten kann man sich vor gewagten Sprüngen die nähere Umgebung noch einmal viel besser ansehen. Auch beim Betreten neuer Räume kann man hiermit schon einmal etwas um die Ecke sehen und vielleicht Gefahr frühzeitig erkennen.
 - Waffe ziehen: Mit dieser Taste zieht Lara die Waffen, die man ihr im Einstellungsring zugewiesen hat.
 - Schießen: Mit der Handlungstaste schießt Lara automatisch auf das Tier / den Menschen, den sie ins Visier genommen hat. Dies ist aber nicht zwangsläufig der nächste Gegner. Da Lara gesichtete Gegner direkt anvisiert, ist dies immer ein Zeichen, das Ärger ins Haus steht.

Allgemeine Tips

- Bevor man mit dem ersten Level beginnt, sollte man unbedingt erst einmal bei Lara zuhause die ganzen Bewegungen und Sprünge üben, weil einem hier nichts passieren kann. Das kann sich später nur auszahlen.
- Viele der Geheimnisse lassen sich nur über sehr schwierige Sprünge erreichen, die, wenn sie nicht richtig ausgeführt werden, auch zum Tod führen können. Häufiges Abspeichern ist also sehr hilfreich.
- Mit der 'Umsehen'-Taste kann man oft in unübersichtlichen Situationen den Weg erkennen oder aber schon einmal in Räume hinein sehen, ohne sie zu betreten, und so eventuell Gefahr schon frühzeitig erkennen. Man sollte von dieser Taste reichlich Gebrauch machen.
- Viele der Tiere können von einer erhöhten und damit sicheren Position aus erschossen werden. Für diese sollte man dann keine wertvolle Munition verschwenden, sondern nur die Pistolen benutzen.
- Wenn man keine solche sichere Stellung finden kann, von der aus man sich des Gegners erledigen kann, dann sollte man während des Schießens rückwärts laufen, dies bringt einem einen oft nötigen Sicherheitsabstand.

Lösung

Peru

I. Die Kavernen

Man folgt erst einmal dem Gang weiter nach hinten durch. Nach kurzer Zeit sieht man einige Schlitze in den Wänden. Hier wird man mit Pfeilen beschossen. Um gefahrlos auf die andere Seite zu kommen, sollte man über den ersten Schlitz springen und die anderen im Laufschrift hinter sich lassen. Danach biegt der Gang dann nach rechts ab und man betritt die Höhle ganz am Ende des Weges. In der Ecke hinten links erkennt man weiter oben einen Durchgang. Um in diesen zu gelangen, muß man sich hinter den Felsklotz vor dem Loch stellen. Dort springt man an der hohen Kante nach oben, zieht sich dann hoch, und springt während des Herunterrutschens in Richtung des Lochs. Hier muß man sich dann an der Kante festhalten und nach oben ziehen. Dann hat man **Geheimnis 1** entdeckt, ein *kleines Medipack*.

Anschließend verläßt man die Höhle wieder und klettert den Durchgang rechts oben hinauf. Direkt oben sollte man die Pistolen zücken, da man in Kürze von drei Fledermäusen angegriffen wird. Oben geht man in die Höhle auf der linken Seite und dort in die Ecke mit dem Loch. Ganz links, dort wo der Schnee liegt, kann man sich nach oben zum **Geheimnis 2** ziehen. Direkt oben wartet eine Fledermaus. Nachdem man diese erledigt hat, kann man sich das *kleine Medipack* nehmen. Dann springt man wieder nach unten und folgt dem Höhlengang weiter nach hinten. Irgendwann kommt man in eine Höhle mit einer Säule und viel Grünzeug auf dem Boden sowie einem Loch darin, durch das man in ein neues Höhlensystem gelangt. Dazu muß man nur den Hebel unten am Fuß der Treppe ziehen und schon öffnet sich die Türe nebenan.

Durch diese kommt man in einen neuen Raum, in dem man direkt von einer Fledermaus angegriffen wird. Durch das Gatter kann man schon den Ausgang des Levels erkennen, leider kommt man hier nicht durch und muß sich deshalb einen anderen Weg suchen. Also verläßt man die Kammer durch das Loch in der Decke und folgt dem Weg bis zu dem Raum mit den Hängebrücken. Unten warten zwei Wölfe auf neues Futter, man sollte also noch nicht nach unten springen. Von hier oben aus kann man die beiden Wölfe problemlos in die ewigen Jagdgründe schicken. Dann folgt man dem Weg über die Hängebrücken und verläßt erst einmal diesen Raum durch den regulären Ausgang – später kommt man noch einmal hierher zurück. (Falls man heruntergefallen sein sollte, kann man sich wieder an der Stelle mit dem Skelett oder an den tiefsten Stellen der Hängebrücken hochziehen.) Im nächsten Raum muß man über eine Spalte springen. Dies sollte man aber noch nicht tun. Unten in der Spalte wartet ein Bär, den man oben vom Rand der Spalte aus erst erschießen sollte, bevor man sich herab läßt (nicht springen). Unten folgt man dem Weg, erledigt unterwegs zwei Fledermäuse und kommt schließlich in einen Raum mit einem *kleinen Medipack* und einer andersfarbigen Bodenplatte. Wenn man auf diese tritt, öffnet sich ein versteckte Türe und man kommt wieder in den Raum mit den Hängebrücken.

Von hier geht man wieder in den Raum mit der Bärenhöhle, nur springt man diesmal über die Spalte. Auf der anderen Seite liegt links ein *kleines Medipack* versteckt. Wenn man sich dieses genommen hat, geht man die Treppe nach unten. Wenn man den neuen Raum betreten hat, wird man von zwei Wölfen angegriffen. Sobald diese erledigt sind, folgt man der Treppe nicht nach rechts, sondern geht weiter geradeaus auf die Plattform und bis ans Ende. Hier stellt man sich rechts an den hintersten Rand und springt auf den kleinen Vorsprung weiter rechts. Dabei muß man sich auch noch daran hochziehen, wenn man nicht auf den Boden fallen will. Hat man es geschafft, kann man durch die Lianen **Geheimnis 3** betreten und sich ein *großes Medipack* nehmen. Nun verläßt man diese Kammer wieder. Es gibt noch ein *kleines Medipack* in einem Unterschlupf aufzusammeln. Nun gilt es die Türe in diesem Raum zu öffnen. Dazu muß man rechts von der Türe den Hebel ziehen und dann schnell den Block herunter herüber zur Türe laufen, dort wieder nach oben klettern und schnell durch die Türe rennen, da sie sich nach einiger Zeit wieder schließt.

Sobald man im nachfolgenden Gang nach rechts abbiegt, warten wieder Pfeilfallen auf einen. Am Ende des Ganges kommt man in einen Raum, in dem links um die Ecke ein weiterer Wolf auf der Lauer liegt. In der Mitte dieses Raumes gibt es zwei Bodenplatten, die brüchig sind und durch die man in den Raum darunter kommt. Man befindet sich nun auf der anderen Seite des Gatters, durch das man vorher den Ausgang dieses Levels gesehen hatte. Hier geht man in den nächsten Raum, und springt über die

kleine Spalte auf die andere Seite. Dann geht man nach links und auf das *große Medipack* zu. Bevor man dieses erreicht, wird man aber von einem Wolf angegriffen, also sollte man rechtzeitig die Waffen ziehen. Anschließend kann man sich das Medipack nehmen und in den Raum gehen, aus dem der Wolf hervorkam. Hier findet man wieder einen Hebel, mit dem man die Türe weiter unten öffnet. Dann verläßt man die kleine Kammer wieder, wendet sich nach rechts und springt nach unten. Endlich kann man hier durch die Türe gehen und den Level beenden.

II. Die Stadt Vilcabamba

Direkt hinter der ersten Türe wird man von vier Wölfen angegriffen, die es erst einmal zu erledigen gilt. Sobald man die Wölfe sieht, sollte man sich durch Rückwärts-Sprünge wieder in die Kammer zurückziehen, aus der man gekommen ist, da die Wölfe einem nicht hierher folgen, so daß man sie von hier aus ganz sicher erledigen kann (eventuell muß man sich noch einmal kurz draußen zeigen). Sobald dies geschehen ist, geht man in den Gang rechts, an dessen Ende man einen weiteren Wolf findet. Dann geht es weiter nach links in den Gang, in dem man von drei Fledermäusen angegriffen wird, die oben von der Decke herabstoßen. Am Ende dieses Ganges wartet noch ein Wolf, der ein *kleines Medipack* hinter dem Farn bewacht. Erneut geht es links weiter. In diesem Gang wird man von fünf Fledermäusen angegriffen, außerdem gibt es auf der rechten Seite eine Türe, für die man einen Schlüssel braucht. Wieder weiter links kommt man zurück zum Startpunkt des Levels. Zwei weitere Fledermäuse warten in den Gängen, die vom äußeren Ring in den Raum in der Mitte führen. Nun geht man in den Raum in der Mitte mit dem Becken. Links und rechts vom Futtertrog gibt es zwei Durchgänge zu einem Stall, in dem ein Bär wartet. Sobald man versucht, diesen Stall zu betreten, kommt der Bär aus dem linken Ausgang heraus und man sollte sich seiner schnell entledigen, wobei viel Bewegung dabei recht hilfreich ist. Im Stall klettert man dann auf das Holzdach und nimmt sich das *kleine Medipack*.

Dann springt man in das Becken und taucht in den Tunnel. Bei der Abzweigung biegt man nach rechts ab und taucht in den kommenden Raum in die Ecke rechts hinten. Dort zieht man den Hebel, worauf sich direkt über einem eine Falltüre in der Decke öffnet. Hier kann man auftauchen und erst einmal wieder Luft holen. Bevor man aus diesem Loch klettert, sollte man erst noch einmal herabtauchen und genau gegenüber in der anderen Ecke den zweiten Hebel ziehen. Dadurch öffnet sich in einem anderen Raum eine Türe. Nun taucht man wieder zu der Falltüre, taucht auf, hieft sich hoch und findet so **Geheimnis 1**, ein *kleines Medipack*. Danach taucht man entweder wieder in das Loch im Boden ein oder man zieht den Hebel und kommt so wieder in den Raum mit dem Bären, wo man erneut in das Becken springt. Ziel ist es, an der Abzweigung diesmal die andere Richtung zu nehmen. Dann kommt man nach kurzer Zeit in einen neuen Raum mit Schlangenköpfen. In diesem hat man durch den Hebel unter Wasser eine Türe geöffnet, also zieht man sich aus dem Wasser und geht dorthin. Dies ist **Geheimnis 2**, es gibt ein *kleines Medipack* und *2 Magnum Clips* abzuholen. Anschließend taucht man wieder in den Raum mit dem Bären zurück.

Ganz in der Nähe des Pools gibt es eine Türe mit einem Hebel direkt daneben, mit dem man diese öffnen kann. Drinnen begibt man sich die Treppe nach oben und springt durch die Öffnung in der Wand auf die andere Seite, wo man sich noch an der Kante hochziehen muß. Etwas weiter unten erkennt man zwei zerbrechliche Platten, die auseinanderfallen, wenn man auf sie tritt. Genau gegenüber befindet sich ein *großes Medipack*. Um an dieses zu gelangen, springt man auf die Platten herunter, läuft schnell weiter und springt dann in die Einbuchtung. Falls man es nicht schnell genug geschafft haben sollte, ist das auch kein Problem. Dann geht man zu dem durch einen Steinquader versperrten Ausgang dieses Raums und zieht in zurück. Danach kann man dann auf den Quader und weiter hoch zum Medipack springen. Anschließend schiebt man den Quader solange durch den Tunnel, bis man einen neuen Raum betreten kann. In diesem wird man sofort von einer Fledermaus angegriffen. Sobald man sich ihrer erledigt hat, geht man in dem Raum nach rechts und nimmt sich den *silbernen Schlüssel*. Auf der anderen Seite findet man ein *goldenes Idol*. Sobald man beide an sich genommen hat, springt man auf den Quader, den man hereingeschoben hat und von dort auf das Holzdach. Oben warten dann mal wieder 2 Fledermäuse. Aber es gibt auch in der dunklen Ecke links neben dem Loch in der Wand ein *kleines Medipack*. Wieder unten geht man in den Gang mit der Türe, für die man einen Schlüssel braucht und steckt hier den silbernen Schlüssel in den Kasten rechts daneben. Dann öffnet sich die Türe.

Direkt dahinter befindet sich eine Pfeilfalle, die man aber einfach überspringen kann. Durch den nächsten Durchgang sollte man noch nicht gehen. Direkt rechts um die Ecke schläft ein Wolf, den man

sich mit gezückten Pistolen zuerst vorknöpfen sollte. Auf der linken Seite liegt ebenfalls ein Wolf, der sich durch die Schüsse nicht hat aufschrecken lassen, so daß auch er kein Problem ist. Schwerer zu erlegen sind dagegen die drei Wölfe im hinteren Bereich der Höhle, man sollte sich ihnen entlang der linken Wand nähern und sich immer in Bewegung halten, wenn sie auftauchen.

Ganz hinten befindet sich ein Tempel mit drei Türen, von denen nur die linke offen ist. Hier geht man durch den Gang bis zum Becken und dort die Treppe nach oben und springt auf den Vorsprung. Um weiter zu kommen, muß man diagonal mit Anlauf zum nächsten Vorsprung hüpfen. Dann folgt man der Treppe weiter und springt oben mit Anlauf auf die andere Seite. Hier gilt es dann auch mal wieder eine Fledermaus zu erschießen. Schließlich kommt man in einen roten Raum, in dem eine weitere Fledermaus wartet. Der Hebel in diesem Raum öffnet die rechte der Türen unten beim Tempel. Nachdem man sich das *kleine Medipack* genommen hat, verläßt man den Raum durch den anderen Durchgang und springt in der linken Ecke nach unten. Dort findet man 2 *Schrotflinten-Patronen*. Anschließend springt man mit gedrückter <Strg>-Taste rückwärts weiter nach unten, so daß man sich herablassen kann. Unten gibt es dann ein weiteres *kleines Medipack*. Danach kann man vom Dach des Tempels herunterspringen und in den rechten Eingang gehen. Auch hier kommt man in einen Raum mit einem Wasserbecken und muß sich wieder nach oben durchkämpfen. Dies kann man auf der linken oder der rechten Seite erledigen. Der rechte Weg führt aber über jede Menge zerbrechliche Platten, so daß hier Frust vorprogrammiert ist. Also wendet man sich besser nach links, um hier weiter durch senkrecht nach oben Springen und anschließendes Hochziehen weiter zu kommen. Wieder wird man unterwegs von einer Fledermaus angegriffen. Ganz oben landet man erneut in einem Raum mit einem Hebel, der die letzte, mittlere Türe des Tempels öffnet. Dann begibt man sich wie auf der anderen Seite vorsichtig über das Dach nach unten, oder aber man springt von oben in das Wasserbecken und verläßt so den Tempel.

Jetzt geht es durch die mittlere Türe. Diese ist durch drei Äxte gesichert. Man sollte bei jeder Axt warten, bis sie gerade durchgeschwungen ist, und dann schnell durchlaufen. Am Ende des Gangs trennt einen ein Gitter vom nächsten Raum. Darin läuft auch ein Bär herum, den man aber nicht von hier aus erledigen kann. Also zieht man den Hebel und fällt prompt durch den Boden in ein Wasserbecken. Durch dieses taucht man bis zum nächsten Becken. Hier wartet der Bär, man sollte sich also nicht heraushiefen. Statt dessen taucht man noch einmal hinab und in den noch nicht durchschwommenen Tunnel hinein, durch den man in einem weiteren Becken landet. Hier verläßt man das kühle Nass und geht nach oben, wo man einen Hebel ziehen kann, der unten beim Bären eine Türe öffnet. Von hier oben kann man auch wunderbar (bis an die Kante gehen) den Bären erschießen, eventuell muß man etwas warten. Dann springt man hinunter und geht auf der anderen Seite die Treppe nach oben. Hier oben findet man einen Hebel, der die Axtfallen deaktiviert, und einen Gang, der zu **Geheimnis 3** führt. In diesem Raum findet man 2 *Uzi Clips*. Sobald man diese aufgehoben hat, springt man wieder nach unten in den Pool und benutzt das goldene Idol in dem Kasten neben der durch den hebel geöffneten Türe. Dann schwingt eine letzte Türe auf und man kann den Level beenden.

III. Das verlorene Tal

Man geht durch den Gang, bis man an einen Fluß kommt. In diesen springt man hinein und läßt sich von der Strömung den Wasserfall hinabschwemmen. Man sollte nicht gegen die Strömung ankämpfen, da man sonst eventuell auf hartem Boden statt im Wasser landen könnte. Hier zieht man sich dann auf die Plattform beim Wasserfall – gegenüber den beiden Wölfen. Diese kann man von hier aus in aller Ruhe erschießen. Alternativ kann man rechts vom Wasserfall über eine Art Steintreppe nach unten gelangen. Sobald man die Wölfe aus halber Höhe erkennen kann, lassen sie sich auch von hier aus abknallen. Gegenüber dem Wasserfall gibt es einen Durchgang, in den man sich hochziehen kann. Sobald man durch ist, sollte man sofort die Pistolen zücken, da auch hier ein Wolf wartet. Im nächsten Raum geht man nach rechts, bis man über eine Schräge nach unten in eine Höhle weiter links laufen müßte. Dort unten hausen drei Wölfe. Um sicher mit diesen fertig zu werden, rutscht man rückwärts herunter, läuft kurz zurück, dann wieder nach vorne und springt mit Schwung wieder nach oben. Inzwischen sind die Wölfe auf einen aufmerksam geworden, sie folgen einem aber nicht nach oben, so daß man sie mal wieder aus sicherer Position erledigen kann. Dann geht man zurück, zu dem Eingang zu dieser Höhle. Diesem genau gegenüber befindet sich ein Block, an dem man sich hochziehen kann. Über mehrere Etagen geht es so weiter bis zu einem Skelett, neben dem ein *großes Medipack* liegt. Auf der anderen Seite geht es wieder nach unten, man läßt sich aber nicht ganz nach unten, sondern bleibt auf den niedrigsten Block stehen.

Hier geht man (mit Sicht zum Tal) ganz nach links und läßt sich dann rückwärts herunter, geht kurz zurück und zieht sich dann schnell wieder nach oben. Kurz darauf erscheint ein Velociraptor, den man von oben ohne Gefahr für das eigene Leben beseitigen kann. Dann springt man wieder nach unten und geht vorsichtig ins Tal hinein, bis man den nächsten Velociraptor sieht. Dann dreht man schnell wieder um, rennt zurück und zieht sich wieder an derselben Stelle nach oben, um mit ihm wie mit seinem Vorgänger zu verfahren. Dann geht es erneut ins Tal. Wenn man in die Nähe des Wasserfalls auf der rechten Seite und der kaputten Hängebrücke kommt, erscheint kurz darauf ein riesiger Tyrannosaurier, der den Boden zum Erbeben bringt. Hier sollte man ebenfalls wie bei den beiden anderen Sauriern vorgehen, nur muß man sich hier wirklich beeilen, da ein Treffen mit diesem Vieh extrem ungesund ist. Wahrscheinlich muß man diesen Saurier auch mehrmals anlocken. Dann geht man erneut zu der zerstörten Hängebrücke und hält sich hier links, während man tiefer in das Tal vordringt. Hier gibt es noch einmal zwei Velociraptoren zu erledigen. Während man auf diese schießt, sollte man zurückspringen, um mehr Bewegungsfreiheit zu haben. Falls diese Biester zu nahe kommen, sollte man ihnen durch eine Salto zur Seite ausweichen.

Dann geht man wieder zur Hängebrücke. Zwischen dieser und dem Wasserfall gibt es einen Durchgang, durch den man zunächst immer weiter nach oben kommt. Wenn es dann wieder nach unten geht, sollte man oben stehen bleiben und warten, bis man den Velociraptor weiter unten sieht und ihn von hier erschießen. Dann kann man diese Höhle wieder verlassen. Nun geht es auf der rechten Seite tiefer ins Tal, bis man in der nordöstlichen Ecke ankommt. Auch hier gibt es eine Höhle, die zu **Geheimnis 1** führt: sie enthält 2 *Schrotflinten-Patronen*. Von hier aus geht es weiter zu den beiden nebeneinander liegenden Wasserfällen. Zwischen diesen beiden kann man sich an einem Block hochziehen. Von hier aus kann man nach rechts schräg herüber springen und sich dort an die Wand hängen. Dann kann man sich nach rechts bis zum Wasserfall durchhangeln und in diesen hineinkriechen. Hinten rechts findet man eine Höhle und damit **Geheimnis 2**: Es gibt hier 2 *Schrotflinten-Patronen* und 2 *Uzi-Clips*. Wenn man die Höhle wieder verläßt, kann man sich den Wasserfall herunterfallen lassen. Unten angekommen taucht man in das Becken ab und taucht bis zu einer Höhle, die von einem Velociraptor bewacht wird. Im Wasser schwimmend kann man sehen, daß links von der Höhle, aus der der Saurier erscheint, ein Steinblock nach oben führt. Wenn der Saurier gerade weggegangen ist, zieht man sich rechts schnell aus dem Wasser, dreht sich nach links um und zieht sich sofort den Block hoch, von wo man den Velociraptor dann problemlos erschießen kann. Dann zieht man sich hier immer weiter nach oben, bis man links in eine Einbuchtung springen kann, um sich dort ein *Zahnrad* zu nehmen. Dann geht es wieder nach unten und man verläßt die Höhle entweder wieder durch das Wasser oder aber durch die Höhle, aus der der Saurier kam.

Dann geht man auf der rechten Seite des Tals Richtung Tempel ganz in den hinteren Bereich. Kurz vor dem Tempel kann man weit oben einige eckige Felsblöcke sehen. Davor befindet sich ein Felsen, der leicht nach rechts abfällt und an dem man sich hochziehen kann. Hier dreht man sich Richtung Tal (von der Wand weg) und geht in die rechte Ecke des Blocks, dann dreht man sich nach rechts und springt zum nächsten Block, wo man sich auch hochziehen muß. Zum nächsten Block kann man einfach diagonal rüberspringen. Hier geht man auf die Ecke vorne links, springt herüber und zieht sich auch hier hoch. Schließlich kann man schräg auf das Dach des Tempels springen. Damit hat man **Geheimnis 3** gefunden und kann ein *großes Medipack*, 2 *Magnum-Clips*, 2 *Uzi-Clips* und 2 *Schrotflinten-Patronen* einsammeln. Auf der anderen Seite des Dachs springt man einfach nach unten: eine Rutsche verhindert hier einen tieferen Sturz. Man betritt nun den Tempel und springt auf der rechten Seite in das Becken. Ganz unten gibt es einen Durchgang zu einer Höhle, in der ein weiteres *Zahnrad* liegt. Sobald man dieses eingesammelt hat, taucht man wieder auf und verläßt den Tempel. Vom Tempel weggehend erkennt man auf der rechten Seite ein Loch in der Felswand, in das man hineinklettern kann. Man folgt dem Tunnel bis zur zerstörten Hängebrücke. Wenn man auf die andere Seite will, muß man einen exakt platzierten Sprung ausführen. Dazu springt man mit Anlauf auf den anderen Teil der Brücke und zieht sich hoch (Wenn man vom Steinblock oben aus Anlauf nimmt, kann man nur schwer erkennen, wann der richtige Zeitpunkt für den Sprung ist, man sollte also erst auf der Brücke damit anfangen, dann sieht man von der Seite auf Lara.) Auf der anderen Seite angekommen nimmt man das letzte *Zahnrad* und läßt sich dann vorsichtig am untersten Teil der Brücke herunter. Dann verläßt man das Tal wieder auf dem gleichen Weg, auf dem man hineingelangt ist.

Man geht wieder in die Höhle mit dem Wasserfall und steigt dort auf der linken Seite nach oben. Dann geht man an dem Eingang, aus dem man ganz zu Anfang gekommen ist, vorbei bis zur Wand. Dort kann man mit Anlauf auf die andere Seite des Flusses springen. Dies muß man mehrere Male wiederholen, bis man auf der anderen Seite einen Tunnel sieht. Hier muß man hinüberspringen und sich zusätzlich noch hochziehen. Dann folgt man dem Tunnel bis zu einer Hängebrücke. Auf der anderen Seite ist eine große Maschine, der an drei Stellen Zahnräder fehlen. An den jeweiligen Stellen setzt man die gefundenen

Exemplare ein, dann zieht man den Hebel links von der Maschine. Dadurch wird der Fluß umgeleitet und die starke Strömung ist verschwunden.

Also springt man hinein und schwimmt erst einmal flußaufwärts. Am Ende steigt man in den Wasserfall und findet **Geheimnis 4**, ein *großes Medipack*. Dann folgt man dem Fluß in die andere Richtung bis zu dem Tor. Etwas links davon steigt man aus dem Wasser und schnappt sich die *Schrotflinte* neben dem Skelett, dann taucht man wieder ins Wasser und folgt dem Tunnel, bis man wieder auftauchen kann. Hier ist **Geheimnis 5**, es gibt 2 *Schrotflinten-Patronen* und ein *kleines Medipack*. Durch den Ausgang aus diesem Raum kommt man wieder in die erste Höhle. Hier geht man nach unten. Dort, wo der Wasserfall früher herunterfiel, ist jetzt ein Höhleneingang zu sehen. In diesen steigt man hinein und beendet diesen Level.

IV. Das Grab des Qualopec

Erst einmal folgt man dem Tunnel bis zum ersten Raum. Dieser hat drei weitere Ausgänge, von denen im Moment noch alle versperrt sind. Trotzdem sollte man schon einmal vorsichtig denjenigen gegenüber dem Eingang betreten. Nach kurzer Zeit fällt weiter oben eine riesige Steinkugel von der Decke und rollt unerbittlich auf einen zu. Hier sollte man sofort eine Rolle durchführen, schnell wieder aus dem Gang laufen und bei der ersten Gelegenheit nach links und rechts zur Seite ausweichen, sonst wird man überrollt. Anschließend kann man aber gefahrlos nach oben gehen und sich durch das Tor das Grabmal des Qualopec sowie einen Teil des Scions darauf ansehen. Da man hier aber nicht weiterkommt, geht man wieder nach unten und betätigt den Hebel links vom Eingang. Sofort darauf muß man die Pistolen ziehen (oder eine schwerere Waffe) und sich umdrehen, da sich die ehemals verschlossene, rechte Türe geöffnet hat und zwei Velociraptoren herausstürmen. Nachdem man diese erledigt hat, betritt man den Gang, aus dem sie hervorgekommen sind, und kommt so abermals in einen Raum mit drei weiteren Ausgängen, über denen sich Tiersymbole befinden. Welchen Gang man nun nimmt, ist egal: hinter jedem Durchgang wartet eine Aufgabe, nach deren Erledigung ein Gatter im ersten Raum aufgeht.

Man geht also z.B. nach rechts in den nächsten Raum. Dort schiebt man den Stein in der Wand weiter durch, bis es nicht mehr geht. Dann wendet man sich nach links und drückt auch diesen Block nach hinten. So kommt man in einen Raum, dessen Bodenplatten aber brüchig sind und unter denen sich Spieße befinden. Erst aber rennt man zu dem Hebel hinüber und zieht ihn, worauf sich das erste Gatter öffnet. Dann geht man vorsichtig an den Rand der Grube, springt hinüber und zieht sich hoch. Dann geht es wieder in den Raum mit den Tiersymbolen über den Ausgängen zurück.

Diesesmal nimmt man den Ausgang mit dem Froschsymbol (den in der Mitte) und geht in Richtung Hebel. Dieser ist aber eine Falle, denn bevor man ihn erreichen kann, bricht man durch den Boden ein. In dem Raum darunter warten drei Wölfe darauf, daß sie neue Nahrung bekommen. Es gibt hier zwei gleichermaßen schlechte Taktiken, um einigermaßen heil aus der Sache herauszukommen. Entweder man springt auf die brüchige Platte und sofort wieder zurück. Dann kann man sich in den Raum darunter herunterlassen. Inzwischen sind die drei Wölfe aber durch den Lärm aufgeschreckt und erwarten einen unten sofort, so daß man direkt von mehreren Seiten angegriffen wird und einige Bißwunden unvermeidbar sind. Oder aber man stellt sich mit gezückten Pistolen rückwärts zum Hebel auf und springt dann nach hinten. Während man durch die Bodenplatte nach unten fällt, beginnt man bereits zu schießen. So kann man sich viel früher auf die Wölfe einschließen, bevor sie heran sind, allerdings verletzt man sich durch den tiefen Sprung (man sollte rückwärts herunterspringen, sonst sieht man auf die Wand statt auf die Wölfe). So oder so sind die Wölfe irgendwann erledigt und man kann die Rampe nach oben gehen. Dort zieht man den Felsblock aus der Wand und schiebt ihn dann an der Wand entlang zur Seite. Durch die nun freiliegende Öffnung kommt man in einen neuen Gang, der nach kurzer Zeit in einer Grube ein *großes Medipack* bereithält. Dann folgt man dem Gang weiter in den Raum mit dem Hebel, der das zweite Gatter öffnet. Hier gibt es auch ein *kleines Medipack*. Durch das zweite Loch in diesem Raum kann man wieder in den Raum mit den Tiersymbolen gelangen.

Nun nimmt man den letzten Gang mit einem Tiersymbol (den mit dem Vogel) und folgt ihm bis zu dem Raum mit dem Hebel. Dieser öffnet leider nicht das letzte Gatter, sondern verschiebt einen Felsblock im Nebenraum. Also bringt man den Hebel erst einmal wieder in die alte Position. Dann springt man durch das Loch in den Nachbarräum und geht unten in den Durchgang, durch den man einer Treppe folgend auf einen Block gelangt. Hier dreht man sich nach rechts um und springt in das Loch, in das man sich noch hochziehen muß. Weiter durch kommt man zu einem zweiten Block, auch hier dreht man sich

nach rechts, springt vom Rand nach oben und zieht sich in den Tunnel. Oben angelangt findet man einen Hebel, der einen der Blöcke verschiebt. Dann verläßt man den Tunnel wieder (vorsichtig herunterlassen) und zieht sich hoch zum ersten Hebel (da, wo die kleine Rampe ist) und zieht diesen erneut. Dadurch wird auch der andere Block verschoben. Rechts neben dem Hebel ist inzwischen ein Wandstück verschwunden und so nimmt man diesen Tunnel, bis man wieder in den Raum mit den Blöcken blickt. Hier geht man vorsichtig bis an den Rand, springt zum ersten Block herüber und zieht sich hoch, geht erneut Richtung zweiter Block zum Rand, springt hinüber und zieht sich auch hier hoch. Dann geht man in die Ecke, die dem Tunnel über den Spießen am nächsten ist, und stellt sich so, daß man die linke Ecke des Durchgangs genau ansieht. Erneut springt man herüber und dann hat man es geschafft. Mit dem Hebel in diesem Raum öffnet man das letzte Gatter. Beim Rückweg sollte man an die Spieße denken. Dann zieht man sich an der kleinen Rampe wieder nach oben. Nun sollte man aber noch nicht in den ersten Raum zurückgehen, da ganz in der Nähe ein Velociraptor wartet. Am besten läuft man, sobald man sich hochgezogen hat, geradeaus zur Wand, dann schnell nach links in den Gang neben dem Hebel und zieht sich die Stufe hoch. Oben zieht man sofort die Waffen, dreht sich um und schießt auf den Saurier. Falls er verschwindet, bevor man ihn erledigt hat, kann man getrost wieder herunter springen und unten auf ihn warten: wenn er wieder zu sehen ist, gibt man ihm den Rest (falls der Saurier erst gar nicht auftaucht, muß man noch einmal herunter und ihn anlocken, sollte sich dann aber wieder schnell nach oben in Sicherheit bringen). Anschließend kann man gefahrlos in den allerersten Raum zurückgehen.

Dort nimmt man den nun offenen Tunnel und folgt dem Gang, bis er rechts abbiegt. Im nächsten Raum gibt es wieder mal Pfeilfallen, deren genaue Standorte man an den Rohren gut erkennen kann. Am besten geht man hier vorsichtig bis nahe an die Rohre und springt dann über diese hinweg. So kann man ohne Blessuren bis zur Treppe kommen. Auf der ersten Stufe befindet sich links die letzte Pfeilfalle, die man wie alle anderen überquert. Anschließend dreht man sich um und stellt sich rechts neben das Rohr. Dann springt man nach oben und zieht sich hoch. An der Statue vorbei kommt man in einen Raum, der abgesehen von der stabilen Platte in der linken, hinteren Ecke nur brüchige Platten enthält. Über diese rennt man zu den *2 Magnum-Clips* und damit zu **Geheimnis 1**. Direkt unter dieser Platte liegt **Geheimnis 2**, weitere *2 Magnum-Clips*. Um nicht von den unzähligen Spießen getötet zu werden, sollte man sich an der oberen Plattform vorsichtig herunterzulassen und nicht springen. Sobald man auch die untere Munition an sich genommen hat, geht man (nicht laufen) zum Ausgang, dann bleibt man unverletzt. Dort zieht man sich nach oben und springt wieder nach unten auf die Treppe (aber nicht in die Pfeilfalle). Dann geht man weiter nach oben direkt in die Grabkammer des Qualopece. Hier nimmt man sich den ersten Teil des *Scion*. Sofort darauf stürzt die Decke ein, wenn man sich aber nicht bewegt, passiert einem nichts. Dann verläßt man die Grabkammer durch den anderen Ausgang (das Tor öffnet sich automatisch) und läuft die Rampe herunter in den ersten Raum, den man ebenfalls rennend überquert. Dabei stürzt auch hier die Decke ein, aber wenn man nicht stehen bleibt, kommt man auch hier mit heiler Haut davon.

An der großen Steinkugel vorbei geht es dann wieder Richtung verlorenes Tal, bis man zum Wasserfall kommt. Hier springt man ins Becken, taucht nach unten rechts und in den kleinen Tunnel hinein, an dessen Ende man zu **Geheimnis 3** kommt: eine Kammer mit einem *kleinen Medipack* und *2 Magnum-Clips*. Bevor man diese Höhle wieder verläßt, sollte man mindestens die Lebensenergie auf die Hälfte aufpeppeln (falls sie nicht sowieso höher liegt), da man sich in Kürze mit Larson (den man ja schon von der Intro-Sequenz her kennt) ein Duell liefern muß. Und der schießt ziemlich scharf. Derart gewappnet taucht man nun zurück, hält sich nach dem Tunnel rechts, klettert so schnell wie möglich aus dem Wasser (Larson hat sich wahrscheinlich schon eingeschossen) und schießt zurück, bis er zu Boden geht.

In der anschließenden Zwischensequenz erfährt man, daß sich Jacqueline Natla durch Larsons Hilfe den Scion unter den Nagel reißen und Lara beseitigen lassen wollte, aber man erfährt auch, wo sie sich befindet: in St. Francis' Folly. Und dahin geht die Reise weiter.

Griechenland

V. St. Francis' Folly

Im ersten Raum rennt man direkt zu Beginn nach links oder rechts und springt dort auf das jeweilige Podest. Oben zückt man die Waffen und wartet auf die beiden Löwen, die kurz darauf erscheinen. Da diese nicht herauf springen können, kann man sie ohne Gefahr für das eigene Leben beseitigen. Sobald die beiden erledigt sind, geht man auf der rechten Seite nach unten und schiebt den Block in der Vertiefung einmal nach hinten. Dadurch öffnet sich weiter hinten eine Türe. Also geht man dorthin und klettert auch hier auf das Podest. In den Raum sollte man aber noch nicht gehen, da dort drinnen zwei Gorillas warten. Diese kann man außen erschießen – falls sie dennoch herauskommen sollten, springt man einfach rückwärts wieder hinunter und feuert von unten auf sie. Sobald man sich ihrer erledigt hat, betritt man den Raum. Dabei schließt sich dann auch sofort die Türe. Hier zieht man den Hebel gegenüber der Türe und läuft dann sofort nach rechts die Treppe nach oben. Dabei zieht man schon einmal die Pistolen, denn auf der anderen Seite ist ein Gorilla erschienen. Da der Abstand zu ihm noch recht groß ist, sollte es möglich sein, ihn zu erschießen, bevor er heran gekommen ist. Anschließend zieht man auch den Hebel, der die Türe wieder öffnet. Draußen streunt Pierre zwischen den Säulen herum. Man muß ihn durch Schüsse vertreiben. Töten allerdings kann man ihn nicht, wenn er genug hat, verzieht er sich erst einmal. Allerdings schießt er zwischendurch auch zurück, was der eigenen Gesundheit schadet. Man muß sich hier entscheiden, ob man ihn mit der Schrotflinte bearbeitet, dann gibt er viel schneller auf und man kommt sicher unbeschadet davon, verbraucht aber wertvolle Munition, oder aber man vertreibt ihn mit den Pistolen, dies spart Munition, erhöht aber die Wahrscheinlichkeit, daß man verwundet wird.

Dann geht man wieder zu dem verschiebbaren Block in der Vertiefung und schiebt ihn auf das andere Ω in Richtung Eingang der Halle und dann wieder ganz zurück in die andere Richtung, bis es nicht mehr weiter geht. Dann klettert man auf den Block und stellt sich an den Rand des Blocks in Richtung auf den nächsten Block in diesem Raum. Dann springt man herüber und zieht sich hoch. Genauso verfährt man mit dem nächsten Block in der gleichen Richtung. Dort oben findet man ein *großes Medipack*. Dann läuft man wieder auf den tiefer gelegenen Block (nicht springen, sonst schießt man über das Ziel hinaus und verletzt sich). Auf dem mittleren Block dreht man sich nach rechts, geht wieder an den Rand, springt auf den nächsten Block zu und zieht sich daran hoch. Auf diesem Block geht man in die rechte hintere Ecke, dreht sich nach links um und läuft in Richtung Vorsprung an der Wand und springt dann hinüber. Oben geht man in die Kammer. Hier gilt es auf den Vorsprung weiter oben zu gelangen. Dazu stellt man sich direkt im Eingang auf der rechten Seite (hinter der Linie auf dem Boden) hin und führt einen seitlichen Sprung nach links aus. Nachdem man von der Rutsche abgeprallt ist, springt man auf der anderen Seite nach vorne und zieht sich auf die Plattform hoch. Dort sieht man links erneut eine Rutsche und rechts eine zweite in größerer Höhe. Hier stellt man sich soweit wie möglich rechts hin, dreht sich zur niedrigeren Rutsche hin, springt auf die Schräge, führt einen Rückwärtssalto aus und springt dann wieder nach vorne. Dann muß man sich nur noch hochziehen und schon ist man oben. Damit hat man **Geheimnis 1** entdeckt und kann zwei *Schrotflinten-Patronen* und ein *großes Medipack* einstecken. Man sollte hier oben aber den brüchigen Boden meiden, wenn man durch diesen fällt, stirbt man. Also läßt man sich da, wo man hoch gekommen ist, vorsichtig wieder herunter und geht wieder nach draußen.

Mit Anlauf springt man nun vom Vorsprung auf den Block gegenüber und dreht sich nach rechts. Hier springt man ebenfalls mit Anlauf auf den tiefergelegenen Block. Um auf den nächsten Block in dieser Richtung zu gelangen, geht man zurück an den Rand, nimmt Anlauf und zieht sich nach dem Sprung nach oben. Schließlich geht es mit Anlauf auf das Dach an der Stirnseite der Halle. Dort hält man sich links und springt in die Ecke hinüber. Nun gilt es in die andere Ecke zu kommen, die Sprünge sind hier immer gleich: man geht an den Rand, springt herüber und zieht sich hoch. Dann dreht man sich wieder nach links, springt auf den nächsten Vorsprung und geht durch die Türe bis zum Loch im Boden. Die folgende Rutsche führt in ein Wasserbecken mit einem Alligator, aber auch zu einem Geheimnis. Dazu rutscht man herunter, bis man auf der rechten Seite den letzten hellen Streifen kurz vor dem Ende der Rutsche sieht. Genau dort springt man nach oben und landet auf einem tieferen Vorsprung, über den man ansonsten geschliddert wäre. Sofort springt man wieder von diesem kleinen Vorsprung nach vorne ab und zieht sich auf der anderen Seite in den Durchgang. So entkommt man erst einmal dem Krokodil und steht außerdem in **Geheimnis 2**, wo man 2 *Schrotflinten-Patronen* und ein *kleines Medipack* aufsammeln kann. Man sollte aber noch nicht in das Loch auf der anderen Seite springen, sondern erst wieder zurück zum Durchgang gehen und mit gezogenen Pistolen versuchen, das Krokodil schon von hier aus zu erledigen.

Wahrscheinlich verzieht es sich aber rechtzeitig. Wenn man es längere Zeit nicht mehr sieht, sollte man rückwärts in das Wasser springen und in den Tunnel tauchen. Auf halber Strecke zum Ende desselben findet man oben in der Decke ein Loch, in das man schnellst möglich steigen sollte, wenn das Krokodil noch hier unten herumschwimmt. Der Raum hier oben ist **Geheimnis 3**, in dem es *2 Schrotflinten-Patronen* gibt. Man kann auch von hier aus das Krokodil endgültig erledigen. Dann springt man wieder ins Wasser, taucht ans Ende des Tunnels und steigt auch hier nach oben. In diesem Raum zieht man den Hebel, wodurch das Wasser in dem Tunnel abgelassen wird. Folgt man diesem Gang wieder zurück an den Anfang, so erkennt man auf der rechten Seite einen Tunnel. Über die Treppe kommt man in einen riesigen Raum mit vielen Treppen und Vorsprüngen.

Hier springt man mit Anlauf zur Mitte und tötet die direkt auftauchenden drei Fledermäuse. Danach geht man in die Ecke (links oder rechts) oder läßt sich eine Etage tiefer herunter. Dort zieht man den Hebel, der das Tor zu THORs Kammer öffnet. Dann dreht man sich zur Wand, wo man ein kleines Podest mit einer anders farbigen Platte in der Mitte erkennt. Diese Platte ist mit einem Geheimnis verknüpft. Mit Blick zur Wand stellt man sich links von dieser Platte auf. Dann rennt man über die Platte und rollt sich noch auf ihr ab. Anschließend springt man sofort rückwärts und hält sich ganz kurz an der Kante fest, bevor man sich herabfallen läßt. Unten macht man sofort wieder eine Rolle, läuft ein kurzes Stück, rollt sich abermals und springt dann wieder rückwärts herunter, hält sich dabei aber wieder kurz fest, dann rennt man über den Vorsprung, zieht die Waffen und schießt auf die beiden Fledermäuse, steckt die Waffen am Ende des Vorsprungs wieder ein, rollt sich, springt rückwärts herunter, rollt sich abermals ab und rennt in die schon wieder zugehende Türe im letzten Moment noch hinein. Diese Bewegungen müssen ohne Pause und sehr flüssig hintereinander ausgeführt werden, sonst kommt man zu spät zur Türe und sie hat sich wieder geschlossen. Der Raum hinter der Türe ist **Geheimnis 4**, man findet hier ein *großes Medipack* und *2 Magnum-Clips*. Dann verläßt man diese Kammer wieder und zieht den Hebel hier unten, er öffnet die Türe zu ATLAS' Kammer. Hier unten sieht man auch schon den Ausgang aus diesem Level, er ist allerdings versperrt und man benötigt vier Schlüssel, um sie zu öffnen. Nun geht man die Treppe nach oben bis ans Ende, springt über das Loch und zieht sich auf der anderen Seite nach oben. Dann geht man wieder bis ans Ende, springt mit gezogenen Waffen schräg herüber und tötet die Fledermaus dort. Dann kann man sich die *2 Magnumclips* holen. Danach geht man wieder zurück, springt wieder über das Loch (hochziehen nicht vergessen) und springt vom Rand des Sims zur Mitte des Raumes hinüber, wobei man sich auch hier hochziehen muß. Im mittleren Block kann man dann auf dieser Ebene einen Hebel ziehen, der NEPTUNEs Türe öffnet. Anschließend geht man in die Ecke hinter dem Hebel und springt zum Treppenabsatz bei DAMOCLES' Tür hinüber. Vor dieser stehend springt man nach oben und zieht sich hoch, oben kann man dann ein *großes Medipack* an sich nehmen. Dann springt man wieder hinunter, geht die Treppe ganz nach oben, springt wieder zur Mitte hin und zieht sich hoch. Hier geht man um den Block herum, springt auf die andere Seite und zieht sich wieder einmal nach oben. Dann wendet man sich nach rechts, springt über das Loch, geht die Treppe hoch und zieht sich an dem Block nach oben. Hier gilt es zwei weitere Fledermäuse zu töten, dann kann man wieder zur Mitte herüberspringen. Über die Treppe dort klettert man auf die andere Seite, tötet hier eine weitere Fledermaus und zieht an dem letzten Hebel, der die Türe zu DAMOCLES' Kammer öffnet. Wenn man zur Wand blickt, erkennt man noch ein *kleines Medipack*, hier muß man nur an den Rand gehen, herüber springen und sich hochziehen, es nehmen und genauso wieder zurück kommen.

Dann geht man in Richtung des Raumes des ATLAS: Darin wartet ein Gorilla, den man ohne allzuweit hinein zu gehen herauslocken kann. Während man die Treppe zurück zur Mitte springt, kann man ihn gefahrlos erschießen. Dann geht man in den Raum und durch das Gatter, welches sofort zufällt, sobald man hindurch ist. Oben auf der Rampe erkennt man eine riesige Steinkugel. Man geht nun vorsichtig rückwärts in ihre Richtung, bis man hört, daß sie herunterrollt, dann rennt man nach vorne in die Gruppe und dort entweder nach hinten in eine der beiden Ecken oder man springt unter zurück, so daß der Felsbrocken über einen hinwegrollt. In der Grube nimmt man noch das *kleine Medipack* an sich, bevor man wieder nach oben klettert. Jetzt ist das Gatter wieder offen, aber man geht die Rampe erst noch nach oben hoch, bis man auf der linken Seite in einen Vorsprung klettern kann, Noch etwas weiter oben kommt man zu einem Schlüssel, den man einsteckt, um den Raum wieder so zu verlassen, wie man hinein gekommen ist.

Wieder auf der Treppe in der Mitte geht man zum obersten Punkt an den Rand, springt nach oben und zieht sich hoch. Oben erledigt man die beiden Fledermäuse. Danach springt man auf die Seite mit der Treppe nach links herüber und zieht sich auf das Sims. Hier wartet eine weitere Fledermaus. Ganz oben springt man wieder zur Mitte und zieht sich hoch. Dort geht man auf die andere Seite, wo man sich noch einmal nach oben zieht. Von ganz oben springt man wieder zur Wand herüber und zieht sich hoch.

So kommt man in NEPTUNES Raum. Dort springt man in das Becken und taucht ganz nach unten. Hier macht der Tunnel einen Knick und man sieht auf ein Gatter, das aber geschlossen ist. Auf halber Strecke zum Gatter befindet sich in der Decke eine Nische, in der ein Hebel zum Öffnen des Gatters befestigt ist. Sobald man ihn gezogen hat und noch genügend Luft hat, schwimmt man zum Gatter, nimmt sich den Schlüssel und taucht wieder auf, ansonsten holt man sich erst einmal Luft und dann den Schlüssel. Anschließend geht man wieder nach draußen.

Hier springt man wieder Richtung Mitte, zieht sich dort hoch und läßt sich die nächsten beiden Plattformen nach unten. In Richtung auf die ATLAS Türe blickend springt man rechts die Treppe hinunter und läßt sich noch weiter nach unten. Hier hört man schon die Löwen weiter unten, die dort inzwischen herumlaufen, um diese kümmert man sich aber später. Jetzt geht es bei THOR hinein. Drinnen geht man bis zum Fuß der Treppe, so daß die Blitze aus der Kugel unter der Decke auf die Metallplatten schlagen. Von diesen sollte man sich noch nicht mal mit voller Gesundheit allzu oft treffen lassen. Um ihnen zu entgehen, geht von rechts oder links von der Treppe an der Wand entlang zur Ecke und von hier bis in die Nähe der Platte weiter hinten im Raum an der Wand. Über diese springt man dann hinweg. Dahinter findet man Thors riesigen Hammer, den man auslösen muß. Dazu stellt man sich auf die andersfarbige Platte und bleibt solange stehen, bis der Hammer zu Boden fällt. Dann sollte man sich aber schleunigst aus dem Staub machen. Mit dem Hammer fällt auch ein Felsblock zu Boden, den man Richtung Vorsprung in diesem Raum schiebt. Dann klettert man daran nach oben und schiebt auch den Block hier oben so in die Ecke, daß man noch weiter nach oben kommt. Oben findet man ein *kleines Medipack*, dreht sich nach links um und springt mit Anlauf auf die andere Seite, wo man sich noch hochzieht. Drüben geht man durch den Durchgang in die Kammer mit Thors Schlüssel, nimmt ihn an sich und verläßt Thors Räumlichkeiten wieder genauso, wie man hinein gelangt ist.

Wieder in der Mitte läßt man sich durch das Loch nach unten und sieht sich um. Ganz unten läuft Pierre herum. Ihn gilt es wieder durch Schüsse zu vertreiben. Da man in der besseren Position ist, muß man seine Schüsse nicht unbedingt fürchten (er kann allerdings schon treffen). Wenn er verschwunden ist, kann man auch die Löwen von hier aus unschädlich machen. Anschließend geht man in DAMOCLES' Raum hinein. Dort hängen Schwerter von der Decke, die aber noch nicht herunter fallen. Erst einmal geht man nach hinten in dem Raum und durch die Türe. Dahinter findet man auf einem Podest den Schlüssel. Von diesem Podest aus kann man nach oben auf den Säulengang springen. Oben findet man ein *kleines Medipack* und 2 *Schrotflinten-Patronen*. Dann geht man wieder nach unten und Richtung Türe. Ab jetzt sollte man nur noch langsam gehen, denn jetzt fallen die Schwerter nach unten, wenn man in ihrer Nähe ist, das erste direkt auf die Ω -Platte bei der Türe. Wenn man aber statt zu laufen die ganze Halle vorsichtig gehend durchquert, schlagen die Schwerter immer schon im Boden ein, bevor man dort angekommen ist, und man kann ohne einen Kratzer wieder nach draußen kommen.

Draußen wartet vielleicht schon wieder Pierre, man sollte also aufpassen und aus sicherer Position von hier oben auf ihn schießen, bis er endgültig verschwindet. Dazu muß man eventuell die Position wechseln (in die Mitte oder an eine andere Stelle an der Wand außen). Anschließend läßt man sich nach unten und benutzt von links nach rechts in den Schlössern die folgenden Schlüssel: Neptunes, Atlas', Damocles' und Thors. Dannach schwingt die Türe auf und man kann den Level beenden.

VI. Das Kolosseum

Zuerst geht man zu dem See und erschießt das Krokodil darin. Nun kann man gefahrlos unter dem Felsen durch auf die andere Seite tauchen. An Land warten zwei Löwen, man sollte hier weit weg von den Löwen an Land gehen, die Pistolen ziehen und auf sie schießen. Wenn sie zu nahe kommen, springt man ruckwärts wieder ins Wasser und wartet, bis sie sich wieder vom Ufer entfernt haben. Der zweite Löwe wartet manchmal links vom Gebäude hinter den Säulen, dann sollte man vorsichtig in diese Richtung gehen und auf ihn schießen, sobald man ihn sieht, während man gleichzeitig immer weiter nach hinten springt. Ein dritter Löwe wartet in dem Gebäude. Hier geht man vorsichtig mit gezogenen Pistolen die linke Treppe nach oben, bis man auf der zweiten Stufe steht. Dann eröffnet man das Feuer (auch wenn der Löwe noch nicht zu sehen ist) und geht gleichzeitig rückwärts. So sollte man ihn erledigen können, ohne gebissen zu werden. Dann geht man links vom Eingang des Kolosseums nach hinten und klettert dort die Felsen nach oben. Oben kann man auf das erste Sims springen, klettert über den Block und geht einmal um das Gebäude herum. Am Ende des Sims findet man ein *kleines Medipack*. Dann geht es wieder zurück zu dem Block auf diesem Sims, über den man auf das nächst höhere Sims gelangen kann,

indem man sich daraufstellt, hochspringt und nach oben zieht. Dann geht man wieder ganz herum und springt von hier schräg herüber auf den Felsen. Hier erkennt man auch schon einen Durchgang, den man aber noch nicht benutzt. Statt dessen geht man an der Klippe Richtung See, bis man an der Schräge herunter rutscht, und dann immer noch weiter, bis man in eine kleine Vertiefung fällt. Hier geht man in die Ecke an der Wand, die vom See am weitesten entfernt ist. Von hier aus kann man links vom See in der Felswand eine Nische erkennen. Auch sieht man fast direkt vor sich eine erhöhte Schräge, die zum Strand hin abfällt. Die senkrechte Begrenzung dieses schrägen Blocks sollte man (<Eingf> benutzen) anvisieren und dann von der Ecke aus Anlauf nehmen und herüber springen. Dann landet man auf einem weiteren Felsen, von dem aus man aber in die Nische springen kann und so **Geheimnis 1** entdeckt und damit *2 Schrotflinten-Patronen*.

Dann springt man wieder zurück zum Loch in der Felswand und betritt die Höhle dahinter. Dort befindet sich eine Höhle mit einer Grube, in der zwei Krokodile auf Nahrung warten. Wenn man sich an den Rand stellt – am besten in eine Ecke –, dann kann man mit etwas Geduld beide Tiere von hier oben aus erschießen. Anschließend läßt man sich nach unten und nimmt sich das *kleine Medipack*. Nun stellt man sich auf den Felsblock hier unten Richtung der Plattform oben, über die man hineingesprungen ist, springt hoch und zieht sich nach oben. Dort dreht man sich nach rechts zur Wand und zieht sich hoch, so daß man an der Kante hängt. Nun geht es hangelnd so lange nach rechts, bis man am tiefsten Punkt der Kante angekommen ist. Dort kann man sich hochziehen und in den Tunnel gehen. Hier findet man dann auch **Geheimnis 2**, *2 Schrotflinten-Patronen*. Dann geht es wieder nach draußen, man springt rückwärts mit gedrückter <Strg>-Taste herunter und hangelt sich weiter nach rechts, bis man über die Grube hinweg ist. Dann läßt man sich fallen und geht die Rampe hoch. So kommt man in einem Tunnel zu einer Treppe und einem Gatter mit einem Hebel daneben. Der Hebel öffnet das Gatter und der Tunnel dahinter führt zum Eingang des Kolosseums am Strand zurück. Also geht man die Treppe hoch und kommt so in das Kolosseum.

Während man noch oben steigt, sollte man schon einmal die Pistolen ziehen und sich oben nach links drehen, aber nicht weiter in diese Richtung gehen. Man erkennt schon im Hintergrund Pierre, der auch bald in die eigene Richtung läuft. Man sollte so früh wie möglich das Feuer auf ihn eröffnen. Er will dahin, wo man gerade hergekommen ist. Entweder läßt man ihn durch, rückwärts springend und feuernd, so daß er verschwindet, oder man weicht nicht zurück, dann zieht er sich nämlich zurück. In diesem Fall sollte man ihm schießend folgen, ihm aber nicht zu nahe kommen, falls er doch noch einmal umdreht. Er verschwindet dann irgendwann hinten rechts in der Ecke in einem Durchgang. Wenn er dort verschwunden ist, hat man erst einmal Ruhe vor ihm. Nun kann man von hier oben aus in aller Ruhe den Gorilla und die beiden Löwen erschießen und sich dann nach unten in die Arena lassen.

Unten erkennt man in einer Ecke der Arena etliche heruntergestürzte Felsbrocken. Zwischen diesen liegt ein Durchgang zu einem Gatter und leider auch zu einem Löwen. Zwar ist das Gatter noch zu, den Löwen kann man aber trotzdem schon einmal loswerden. Dazu geht man vorsichtig in den Durchgang, bis der Löwe, von dem man anfangs nur das Maul sieht, sich bewegt. Dann rollt man sich ab, läuft sofort Richtung Grube mit den Spießen und dann zu dem Felsblock links davon, auf den man flugs heraufklettert. Von hier aus kann man den Löwen dann gefahrlos abschießen. Auf der anderen Seite der Arena gibt es einen Durchgang in der Wand mit einer Rutsche. Dort geht es nun mit gezogenen Waffen hinein, denn unten warten zwei Löwen, die freundlicherweise nacheinander kommen. Der erste erscheint aus dem Käfig hinten rechts. Man sollte unten sofort in diese Richtung schießen, auch wenn der Löwe noch nicht zu sehen ist, und nahe beim Eingang stehen bleiben. Falls er trotzdem zu nahe herankommt, muß man zur Seite wegspringen. Der zweite Löwe kommt aus dem Käfig hinten links, man sollte durch Seitwärtssaltos nach rechts schnell Abstand zu ihm gewinnen, ohne den Blick von ihm zu wenden. Wenn beide erledigt sind, zieht man die beiden Hebel hier unten: der eine öffnet ein Gatter hier unten, der andere eines an der Stelle, an der man zuvor den einzelnen Löwen getötet hat. Durch das Gatter geht es wieder zurück in eine Grube in der Arena. Oben warten vier Löwen, die man aber von hier unten aus gefahrlos erschießen kann. Wenn sie sich nicht blicken lassen, sollte man sich kurz hochziehen, um sie anzulocken, bei Gefahr aber wieder schnell herunterspringen. Sobald auch diese Viecher geschafft sind, geht man wieder zu den Felsen in der Arena und durch das Gatter in den nächsten Raum. Hier gibt es eine zeitlich begrenzte Aufgabe zu lösen. Im oberen Teil des Raums gibt es eine Druckplatte, die die beiden Gatter in diesem Raum öffnet. Sobald man darauf getreten ist, muß man schnell in die linke Kammer laufen, dort den Hebel ziehen, eine Rolle machen, nach draußen in die andere Kammer laufen und dort gerade noch rechtzeitig in die durch den Hebel geöffnete Nische rennen. Auch hier zieht man dann an dem Hebel. Die Zeit ist hier mal wieder sehr eng bemessen. Falls man es nicht schaffen sollte und sich das Gatter zu früh schließt, muß man es noch einmal probieren. Dabei kann man sich mit den Druckplatten in den Kammern wieder befreien. Auf

dem Rückweg aus den Kammern nimmt man sich noch das *kleine Medipack* mit. Mit dem Hebel in der dritten Kammer hat man im Hauptraum eine weitere Türe geöffnet, durch die man nun hindurchgeht.

So kommt man zu der Grube mit den Spießern und links in einen Tunnel, in dem man sich immer weiter nach oben ziehen kann. Oben steht man dann auf den Felsen in der Arena. Man dreht sich nach links, geht die Rampe hoch, zieht sich weiter nach oben und geht dann Richtung Felswand. Dort findet man etwas links 2 *Schrotflinten-Patronen*. Dann geht man wieder zum Ausstieg zurück und springt mit Anlauf diagonal auf die andere Seite Richtung Loge. Auf dem Felsen, auf dem man nun gelandet ist, klettert man soweit hoch, bis man direkt links von sich den Balkon sieht. Zu diesem springt man mit Anlauf hinüber und zieht sich hoch. Oben wird man von 2 Gorillas erwartet, auf die man rechtzeitig schießen sollte, damit sie nicht zu nahe herankommen können. Ansonsten hilft nur viel Bewegung. Im hinteren Teil des Raums gibt es einen bewegbaren Block, den man zweimal heraus ziehen muß, um in den Gang dahinter zu kommen. Dahinter findet man einen Hebel und ein *kleines Medipack*. Mit dem Hebel öffnet man eine Türe an anderer Stelle, also geht es wieder in die Arena. Dabei sollte man nicht den Balkon herunterspringen oder sich herunterlassen, da man sich sonst verletzt. Besser ist es, vom Balkon wieder auf den Felsen zu springen, über den man hochgekommen ist, und dann nach unten zu springen.

Nun geht es Richtung Spießgrube. Dort klettert man in der Ecke links auf den Steinblock und zieht sich in die Zuschauerränge hoch. In dem Raum in dieser Ecke warten zwei Fledermäuse, daher sollte man mit gezogenen Pistolen hineingehen. Dann geht man durch die Türe und das offene Gatter, das sofort hinter einem zufällt. Oben auf der Schräge wartet wieder einmal eine Steinkugel darauf, einen zu zerquetschen, aber wenn man in die Grube springt, rollt sie über einen hinweg. Dann verläßt man die Grube wieder Richtung Eingang, springt über sie hinweg und zieht sich auf der anderen Seite hoch. Nun geht es nach oben, bis zu dem Hebel, mit dem man wieder an anderer Stelle eine Türe öffnet. Anschließend gelangt man mit der Rutsche in diesem Raum wieder nach unten.

Dort verläßt man geradeaus den Raum und zieht die Waffen, da auf der anderen Seite eine Löwe und Pierre warten. Den Löwen kann man leicht loswerden: Dazu steigt man von den Zuschauerrängen nach ganz unten, wartet bis er angerannt kommt und springt dann wieder hoch. Von hier aus kann man ihn gefahrlos erledigen. Dann muß man Pierre wieder vertreiben. Dabei ist es ratsam, ihm nicht zu nahe zu kommen, da er dann entweder gar nicht schießt und wegläuft oder aber zumindest schlecht trifft. Nachdem man Pierre wieder losgeworden ist, geht man in den nächsten Raum mit der offenen Türe und erschießt die hier lauenden beiden Fledermäuse. Durch die offene Türe kommt man in einen Raum mit einem Felsblock und mehreren Säulen. Hier stellt man sich so vor den Felsblock, daß die größte Säule hinter einem steht und man vor der rechten Ecke des Blocks steht. Dann geht man nach hinten, bis man hört, wie sich ein Stein bewegt. Nun springt man schnell auf den Felsblock vor sich, macht einen Salto nach rechts auf die erste Säule, einen Rückwärtssalto, einen Linkssalto, springt nach vorne und läuft in die noch kurze Zeit offene Türe in der Wand. Dahinter findet man 2 *Magnum-Clips*, 2 *Uzi-Clips* und 2 *große Medipacks* und damit **Geheimnis 3**. Dann geht man wieder nach draußen und springt vom Rand der Plattform zum Hebel hinüber. Dabei muß man sich zusätzlich hochziehen. Nachdem man den Hebel gezogen hat, der eine weitere Türe öffnet, springt man wieder auf die andere Plattform (Hochziehen nicht vergessen) und dann jeweils von der Mitte der Säulen (ansonsten springt man vorbei) auf die nächst tiefere. Anschließend verläßt man auch diesen Raum wieder.

Im letzten Raum in der noch nicht besuchten Ecke zieht man sich in den nächsten Raum hoch. Hier kann man den letzten Hebel ziehen, der eine Seite des Doppelportals in der Kaiserloge öffnet. Danach springt man in das Becken neben dem Hebel und taucht bis zum nächsten Raum, wo man sich das *kleine Medipack* nimmt und den Block 2x nach hinten drückt. Dann zieht man den Block noch nach rechts und kann sich in der Nische dahinter einen rostigen Schlüssel nehmen. Nun taucht man zurück und geht wieder in die Arena, in der unten inzwischen ein weiterer Gorilla herumturnt. Diesen kann man wieder von oben aus erschließen. Dann nimmt man den bekannten Weg zur Kaiserloge. Dort geht man durch die nun offene Türe und nimmt sich das *kleine Medipack*. Dann benutzt man den rostigen Schlüssel in dem Schloß neben der Gatter beim Pool. Dadurch werden in der Arena zwei weitere Gorillas freigelassen, die man noch vom Balkon aus erledigen kann. Nötig ist dies aber nicht, da man nicht mehr hinunter muß. Man springt nun ins Becken und taucht geradeaus in den Gang. Von hinten kommt ein Krokodil heran, also sollte man schnell in das Deckenloch in der Mitte des Gangs schwimmen und sich aus dem Wasser hieven. Von hier aus kann man das Krokodil gefahrlos erschließen. Anschließend zieht man den Hebel und springt wieder in das Wasser. Dem Gang folgend kann man durch das nun offene Gatter den Level verlassen.

VII. Der Palast des Midas

Zuerst muß man sich einmal aus dem Pool hieven. Vom Tunnel aus, durch den man hinein gekommen ist, verläßt man das Naß nach rechts und geht in den Gang. Im folgenden Raum warten 2 Gorillas, die man recht einfach erschießen kann, wenn man nicht zu schnell hineinläuft. Weiter hinten durch in diesem Raum gibt es zwei Durchgänge, die zu einem Tempel führen. Auf dem Weg dorthin gilt es 2 weitere Gorillas auszuschalten. Bevor man aber weit in die Durchgänge hineingeht, sollte man sie nur kurz betreten und sofort wieder hinausgehen. Dann erscheinen von dort, wo man den Raum betreten hat, 3 Gorillas, die man in dem großen Raum recht leicht durch viel Bewegung beseitigen kann. Mit etwas Glück kommt dann auch einer der beiden Gorillas aus dem Durchgang – angelockt von dem Lärm – heraus, so daß man ihn auch schon loswerden kann. Der zweite Gorilla beim Tempel am Ende des Durchgangs wartet in der Regel auf der linken Seite. Vor dem Tempel sackt man das *große Medipack* ein und geht dann durch das sich automatisch öffnende Tor. Am Ende des Gangs dahinter kommt man zu einem Hebel, der an anderer Stelle ein Tor öffnet. Dann geht es wieder zurück zum Pool (wenn man zuvor nicht die drei Gorillas erledigt hat, muß man sich jetzt in Acht nehmen).

Am Pool geht es nach links. Um die Ecke wartet ein großer Alligator, man sollte rückwärts springend auf das recht schnelle Tier schießen. Durch den nun freien Gang kommt man zu einer großen Treppe. Zunächst geht man aber unten entlang und kommt in eine Halle mit vielen Kammern. Hier geht man ganz nach rechts und in den letzten schmalen Gang. Dort wartet ein Gorilla, aber auch 4 *Magnum-Clips*. Der Affe ist recht einfach zu erledigen, wenn man einfach in die Ecke geht, sich nach links umdreht und in den Gang feuert. Dann geht man auf die andere Seite, läuft aber direkt auf den Block neben dem Eingang und dreht sich nach rechts. Dann erkennt man 2 Löwen, von denen man zumindest einen von hier oben aus sicher erledigen kann. Eventuell lassen sich auch schon die beiden Gorillas sehen, denen man spätestens beim Rückweg aus diesem Raum begegnet. Auch sie kann man sicher von hier oben aus töten, wobei sie immer wieder kurz verschwinden, so daß man etwas Geduld mitbringen sollte. Falls der zweite Löwe sich nicht aus seiner Ecke rührt, muß man wohl oder übel herunter und sich dann schießend zurückziehen. Da es aber nur noch eine Löwe ist, sollte dies nicht zu schwierig sein. Dann geht man auch hier ganz in die hintere Ecke des Raums und in die Kammern rechts, in denen 4 Feldermäuse lauern. Als Belohnung bekommt man aber ein *kleines Medipack*. Dann geht man wieder zurück zur Treppe und diese hoch.

Am Ende der Treppe kommt man durch einen Tunnel in einen großen Raum mit 3 weiteren Gorillas. Am besten geht man vorsichtig bis zum Anfang des Raums, so daß man die Gorillas erkennt, und zieht sich dann mal wieder feuernd zurück. Rechts hinten in der Ecke in diesem Raum kann man auf eine Säule klettern. Oben geht man dann vorsichtig in die Ecke Richtung nächster Säule, springt hinüber und zieht sich hoch. Dann geht man Richtung Wand, springt auf den Vorsprung, zieht sich auch hier hoch und dreht sich nach rechts. Mit Anlauf und Hochziehen kommt man auf den nächsten Vorsprung, wo es ein *kleines Medipack* und 2 *Magnum-Clips* einzusammeln gibt. Anschließend läßt man sich hinunter und klettert wieder auf die erste Säule, um von da aus wie gehabt auf die nächste Säule zu gelangen. Mit Anlauf geht es auf die dritte, zusätzlich hochziehen muß man sich bei der vierten Säule. Auf die fünfte springt man einfach von der nächstgelegenen Ecke hinüber und mit Anlauf und Hochziehen geht es auf die sechste und letzte Säule. Von hier aus kann man vom Rand einfach auf das Dach in der Mitte springen. Oben läßt man sich in das Loch fallen und geht zu dem Hebel hinunter, der das benachbarte Gatter öffnet, so daß man das nächste Mal die Treppe nach oben steigen kann, statt die Säulen entlang zu springen. Also geht es wieder hoch. Mit den 5 Hebeln oben kann man 4 Türen in diesem Raum öffnen. Über diesen Türen steht eine Folge von 5 Ω - oder Y-Zeichen. Das Ω steht für den Hebel in der oberen Stellung, das Y für den entsprechenden Hebel in der unteren Stellung. Man stellt nun den linken Hebel auf Unten, alle anderen läßt man oben. Dadurch öffnet sich die Türe mit der Zeichenkombination $Y\Omega\Omega\Omega$. Durch diese Türe geht man dann auch.

Hier geht man dann in die rechte Ecke und die Treppe hinunter. Unten kann man dann 3 riesige Wasserraten erschießen. Anschließend geht es wieder hoch. Es gilt nun, über die feuerspeienden Säulen zu springen. Eine Druckplatte vor der ersten Feuersäule läßt diese für kurze Zeit verstummen. In diesem äußerst knapp bemessenen Zeitraum muß man rennend über alle Säulen springen, dabei die Richtung ändern und sich bei der letzten Säule hochziehen, um gerade noch rechtzeitig über die letzte Feuerstelle zu kommen. Dies wird sicherlich etliche Versuche benötigen, aber es gibt keinen anderen Weg. Auf der anderen Seite nimmt man sich den *Eisenbarren* und springt ins Wasser, schwimmt wieder zurück und steigt links an der Treppe wieder nach oben. Dort wartet ein neuer Gorilla auf einen. Wenn man auf der

letzten Stufe immer wieder hochspringt und Richtung Affe schießt, kann man ihn wieder ohne Gefahr für Leib und Seele loswerden. Dann geht man wieder zu den 5 Hebeln und stellt sie auf $\Omega\Omega Y\Omega Y$ ein.

Dann geht man in den Raum mit diesen Zeichen; er ist voller Spieße. Zum rechten Ausgang in diesem Raum führt allerdings ein enger Weg durch die Spieße, den man gehend durchschreiten sollte. Durch den rechten Gang kommt man zu einer Rampe mit einem Block daneben, den man 2x ziehen muß, um den Hebel dahinter freizumachen. Nachdem man ihn gezogen hat, geht man die Rampe weiter nach oben. Der Hebel hat in dem Raum mit den Spießen einige Blöcke nach oben fahren lassen, über die man nun springen muß. Auf den ersten Block springt man mit Anlauf, ebenso auf alle anderen entgegen dem Uhrzeigersinn, bis man zum nächst höheren Eingang in der Wand kommt. Auf dem letzten Block zückt man die Waffen und springt in den Raum, in dem ein Gorilla wartet. Am besten sollte man schnell vom Eingang weg, sonst fällt man eventuell in die Spieße hinunter und stirbt. Nachdem man den Affen erledigt hat, nimmt man sich den *Eisenbarren* und springt wieder mit Anlauf auf den Block draußen. Von dort läuft man (nicht springen) Richtung Ausgang in diesem Raum. Dann geht es wieder zu den Hebeln, bei denen diesmal $\Omega\Omega Y Y\Omega$ eingestellt wird (bei der entsprechenden Türe ist das erste Zeichen durch Schmutz verdeckt).

In dem Raum mit diesen Zeichen geht es bis zum Ende durch und dort wieder hinaus. Sich rechts haltend folgt man der Treppe nach unten bis zum Ende und zieht dort den Block heraus. Dieser löst eine Art Erdbeben aus, das den letzten Raum mit Sand füllt. Man geht wieder zurück und diesmal die Treppe auf der anderen Seite bis ganz nach oben. Wenn man hier nach unten rechts sieht, erkennt man eine Säule (ist dunkler als der Rest). Auf diese muß man kommen. Dazu stellt man sich ganz hinten links in die Ecke und rennt nach rechts herüber (nicht springen), dann landet man gerade auf der Säule. Mit Anlauf und Hochziehen geht es zur mittleren Säule, genauso kommt man auf den Sandblock rechts neben dem Durchgang, auf den man sich zubewegt (man kann auch die letzten beiden Sprünge vereinfachen, indem man jeweils zwischendurch auf die weiter rechts liegenden Sandplattformen springt; das Hochziehen entfällt dann, dafür sind es zwei Sprünge mehr). Dann springt man in den Eingang und klettert dort nach oben, bis man ein Aquädukt sieht. Hier zieht man die Pistolen, geht vorsichtig in den Raum und erschießt die beiden Fledermäuse und die beiden Gorillas. Erst dann sollte man hinüberspringen, da einem die Gorillas nun nicht mehr gefährlich werden können. Im Wasser schwimmen 2 Alligatoren, die man ebenfalls jetzt loswerden sollte. Da sie sich aber wahrscheinlich inzwischen im Raum am Ende des Aquädukts versteckt haben und man dort nur tauchend hinein kommt, sollte man kurz ins Wasser springen, etwas tauchen, dann aber wieder herausgehen und die angelockten Alligatoren dann vom Land aus erledigen. Dann taucht man in den nächsten Raum und steigt bei der kleinen Plattform aus dem Wasser. Hier klettert (läuft) man links herum, bis es nicht mehr weitergeht, dann springt man immer geradeaus bis in die Ecke (nicht so nahe an der Felswand, sondern etwas weiter weg, sonst rutscht man ins Wasser herunter). Von hier geht man dann weiter an der Wand entlang bis zu **Geheimnis 1**, 2 *Magnum-Clips* und einem *kleinen Medipack*. Dann geht es wieder zurück zu der Stelle, an der man das Aquädukt betreten hat. Hier springt man rückwärts herunter, hangelt sich nach ganz rechts und läßt sich fallen. Unten findet man **Geheimnis 2**, ein *kleines Medipack*, 2 *Uzi-Clips* und 2 *Schrotflinten-Patronen*. Dann springt man mit gezogenen Waffen aus der Ecke und erledigt draußen sofort den Gorilla. In einer der Nischen auf dieser Etage findet man ein *kleines Medipack*. An einer der Säulen kann man quer herüber auf einen anderen Steg springen, über den das Aquädukt verläuft. Auf der anderen Seite erscheint direkt ein Gorilla, also sollte man seine Waffen gezogen haben. Dann geht es ganz nach hinten durch, wo ein weiterer Gorilla wartet. Den letzten bekommt man recht gefahrlos, wenn man schon feuernd bis zum Ende läuft, und sofort zurückweicht, wenn er erscheint. Auf der anderen Seite sieht man ein *großes Medipack*. Wenn man mit Anlauf herüberspringt und sich auf der anderen Seite hochzieht, kann man es sich holen (eventuell muß man sich etwas zur Seite hangeln, bevor man sich hochziehen kann). Nun springt man rückwärts herunter, hält sich aber fest und hangelt sich ganz nach links bis zum Ende, wo man sich fallen läßt. Hier kann man auch 2 Feldermäuse hören, also schnell die Waffen gezogen und umgedreht! Dann springt man mit Anlauf hinüber. Dem Tunnel folgt man bis zu einer Höhle mit zerbrechlichen Platten und einem *großen Medipack* in einer Nische rechts. Über die Platten läuft man zum Medipack, nimmt es sich und springt dann der Höhle folgend weiter. Falls man durch die Platte fällt, landet man in dem Wasserbecken bei Geheimnis 1. Man muß dann auf dem erneuten Weg hierher erst in die Nische und dann weiter springen. Nun rutscht man die Rampe herunter und folgt dem Weg wieder zurück in den allerersten Raum, allerdings auf einem erhöhten Rundweg. Am anderen Ende des Raums taucht ein Löwe auf, den man aus der Ferne problemlos erschießen kann. Man folgt dem Weg bis zum Ende, dreht sich nach rechts und springt mit Anlauf zum nächsten Vorsprung hinüber. Durch den Durchgang kommt man zu einer Höhle mit einem mit Wasser gefüllten Loch, in dem ein Alligator schwimmt. Bevor man sich

hineinwagt, sollte man ihn erst erschießen. Durch das Wasser kommt man in eine neue Höhle und von hier aus in den Raum mit dem Tempel. Über dem Dach warten 2 Fledermäuse, die man erschießen sollte, bevor man mit Anlauf auf das Dach springt. Von hier aus kann man weiter unten 2 Löwen erschießen und sich dann den letzten *Eisenbarren* am Ende des Dachs holen. An der tiefsten Stelle des Dachs kann man sich nach unten lassen und anschließend wieder Richtung ersten Raum mit dem Pool gehen. Auf dem Weg dorthin trifft man einen weiteren Löwen, man sollte als aufpassen.

Vom allerersten Raum mit dem Pool geht man in den Gang, den man noch nicht aufgesucht hat, und kommt so in einen Garten. Ursprünglich warteten hier 2 Gorillas, aber mit etwas Glück sind diese schon vorher herausgekommen und man hat sie bereits an anderer Stelle erledigt. Man sollte aber aufpassen. In der rechten hinteren Ecke kann man auf eine Erhöhung klettern und dann auf das Dach springen, wobei man sich zusätzlich hochziehen muß. Oben nimmt man das *große Medipack* an sich und geht durch den Durchgang in einen Raum mit der riesigen Statue des Midas, der eine Hand abgefallen ist, die nun auf dem Boden liegt. Da Midas mit seinen Händen bekanntlich alles zu Gold verwandeln konnte, sollte man es tunlichst vermeiden, auf diese zu springen (obwohl dieses Ende von Lara Croft recht nett anzusehen ist). Aber die Eisenbarren kann man hier zu Gold veredeln, indem man sich vor die Hand stellt und die Barren damit benutzt. Dann geht es wieder zurück zum Garten, man kann einfach vom Dach herunterspringen. Rechts vom Eingang zum Garten ist bei den Bäumen ein Hebel an der Wand versteckt (schwer zu erkennen), der ein Gatter öffnet. Durch dieses kommt man zu **Geheimnis 3**, das aber von 2 scharfzahnigen Türen bewacht wird, die sich immer wieder schließen. Zudem gibt es zwischen den beiden Türen eine brüchige Platte über einer Speergrube, die nicht zum Verweilen einlädt. Man sollte sich hier direkt vor die erste Türe stellen und springen, wenn sie sich gerade öffnet. Im Raum dahinter gibt es als Belohnung 2 *Magnum-Clips*, 2 *Schrotflinten-Patronen* und ein *kleines Medipack*. Auf dem gleichen Weg geht es wieder zurück.

Nun geht es ein letztes Mal in den Raum mit den 5 Hebeln, diesmal wird $Y\Omega\Omega Y$ eingestellt und man geht durch die entsprechende Türe. Kaum hat man den Raum betreten, erscheint ein Löwe, den man sofort beschießen sollte, während man sich wieder rückwärts springend nach draußen zurückzieht. Anschließend geht es wieder hinein und die Treppe ganz nach oben, wo man draußen auf dem Rundweg 2 *Schrotflinten-Patronen* einsacken kann. Dann folgt man der Treppe bis halb nach unten und nimmt den Ausgang dort. In dem Raum dahinter setzt man in die 3 Nischen die 3 Goldbarren ein und kann den Level dann durch das Tor verlassen.

VIII. Die Zisterne

Zu Beginn springt man rückwärts in das Loch vor sich, hält sich aber fest, bevor man sich fallen läßt. Bevor man dies tut, sollte man nach unten blicken. Dort erkennt man eine Riesenratte. Wenn diese gerade vor einem herumläuft, läßt man sich fallen, zieht dabei die Pistolen und erledigt das Vieh. Dann schiebt man den Block 2x vor sich her und im nächsten Raum nach links, steigt hinauf und zieht an dem Hebel. Von hier oben aus kann man dann die beiden Ratten erledigen. Anschließend springt man wieder hinunter und geht durch die offene Türe, um das *große Medipack* einzusammeln. Dann läßt man sich durch die Falltüre im Boden fallen.

Durch den Ausgang kommt man in einen großen Raum mit einem Pool. Von hier oben aus kann man 2 Ratten an Land und 2 Alligatoren im Wasser erledigen. Von dem ersten Brückenteil aus kann man nach rechts auf einen Block springen. Auf der anderen Seite lauert eine Ratte, also sollte man mit Anlauf und gezogenen Pistolen hinüberspringen. Über den Block kommt man zu einer Spalte in der Wand, an der man sich festhalten und nach links bis zu einer kleinen Plattform mit 2 *Schrotflinten-Patronen* hangeln kann. An der anderen Wand gibt es ebenfalls eine Spalte, an der man sich weiter nach links entlang arbeitet, bis man sich nach oben ziehen kann. Von hier kommt man auf einen erhöhten Umlauf zu einem *rostigen Schlüssel*. Dann läuft man den erhöhten Rundweg zurück und springt nach unten auf den U-förmigen Steg. Auf diesem klettert man auf den Block und springt von hier aus auf den Balkon.

Durch den Durchgang hier kommt man in einen Raum, in dem der schießwütige Pierre wartet, den man aber mal wieder nicht töten kann. Sobald man in dem Raum ist, sollte man sich sofort links halten, da hier Pierre steht und man dann nicht in eines der Löcher fallen kann, die einen in einen mit Ratten befallenen Pool stürzen lassen. Pierre kann man nur durch viel Bewegung und viel Munition loswerden. Außerdem sollte man sich hinter ihn bringen, so daß er Richtung Ausgang rennen kann, durch den man gerade hereingekommen ist. Vom Eingang aus gesehen rechts befindet sich ein Block, auf den man klettert,

sobald Pierre verschwunden ist. Von hier aus kommt man auf den Steg links und auf seine höchste Stelle. Hier dreht man sich nach rechts, geht an den Rand, springt senkrecht hoch und zieht sich nach oben. Dort findet man ein *kleines Medipack*. Dann geht man die Schräge hoch und zieht sich in das Loch hoch zu **Geheimnis 1**, von dem aus es noch höher zu *Schrotflinten-Patronen* geht. Die nachfolgende Rampe rutscht man nur wenig hinunter, um durch einen Sprung und Hochziehen auf die kleine Plattform mit den *4 Schrotflinten-Patronen* zu kommen. Dann springt man wieder zur Rutsche und läßt sich ganz nach unten bringen. Dort klettert man auf den Steg und geht auf die höchste Stelle, springt hier mit Anlauf auf den Steg parallel zu diesem und von hier aus Richtung Wand ebenfalls mit Anlauf; diesmal muß man sich zusätzlich hochziehen. Oben findet man ein *großes Medipack* und *2 Schrotflinten-Patronen*. Dann springt man wieder (vom Rand) nach unten und läßt sich hier hinunter.

Nun springt man durch das Bodengatter ins Wasser und taucht in die rechte hintere Ecke und dort durch den Tunnel in den nächsten Raum, ebenfalls in die rechte hintere Ecke, in der man schnell aus dem Wasser steigt, um nicht von der Riesenratte angegriffen zu werden. An Land kann man sie dann erschießen. Dann geht es die Treppe hoch und von oben mit Anlauf und Hochziehen auf die andere Seite. Von der Plattform dort geht es genauso weiter nach links. Hier kann man einen weiteren *rostigen Schlüssel* einsammeln. Nun kann man durch den Durchgang gehen und schießt von hier oben die beiden Ratten ab. Dann springt man rückwärts, hält sich aber fest und hangelt sich nach links. Bei den Ratten läßt man sich dann fallen. Dann geht es über die Rampe weiter herunter.

Unten springt man noch einmal weiter nach unten, um von hier aus vom Rand nach schräg links auf den U-förmigen Steg zu hüpfen, an dem man sich auch noch hochziehen muß. Oben zieht man sich links weiter hoch und klettert rechts auf den obersten Rundweg. Am Ende läßt man sich herunter und steigt die Stufen hoch. Mit Anlauf geht es dann auf die Brücke, von dort aus springt man auf den mittleren Teil derselben. Mit Anlauf geht es dann auf den Vorsprung zu der Türe auf der linken Seite, auch hier muß man sich hochziehen. In dem Schloß benutzt man einen der rostigen Schlüssel, geht durch das nun offene Tor und dreht sich drinnen direkt um, um schnell auf den Vorsprung über der Türe zu klettern. Von hier oben aus kann man in aller Ruhe 2 Gorillas erledigen. Dann springt man mit gezogenen Waffen und Anlauf auf den nächsten Steg und sofort wieder nach unten, da nun Pierre im Eingang erscheint und sofort das Feuer eröffnet. Also so schnell wie möglich zu ihm umdrehen und das Feuer erwidern, bis er verschwindet. Er will tiefer in den Raum, also sollte man ihm Platz machen und sich viel bewegen. Anschließend steigt man wieder über die Türe, springt erneut auf den nächsten Steg und dann mit Anlauf und Hochziehen auf den dritten, höher gelegenen Steg. Oben findet man ein *großes Medipack*. Gegenüber sieht man in einer Nische Munition liegen. In diese zu gelangen ist aber nicht einfach. Dazu geht man auf dem Steg Richtung Nische bis an den Rand, dreht sich um 180° um und *geht* einen Schritt vorwärts. Dann springt man mit einem Rückwärtssalto zur Nische und landet gerade noch auf der Kante. Nun kann man sich die *2 Magnum-Clips* nehmen. Von hier aus läuft man aus der Ecke schräg herüber Richtung Durchgang in der Wand (links), springt ab und zieht sich hoch.

Dann springt man in den nächsten Raum und erledigt den Alligator ganz unten. Nun folgt man den Rampen nach unten. Nachdem man die letzte herunter gerutscht ist, rennt man geradeaus zu dem kleinen Block und zieht sich schnell hoch. Von oben aus kann man dann den zweiten Alligator erledigen. Dann geht es wieder herunter und rechts an der Wand entlang. In einer Nische wartet ein drittes Reptil, dessen Schnauze man schon erkennen kann. Sobald man es anvisiert hat, schießt man und springt zurück. Danach geht es weiter rechts entlang, hier lauert noch eine Ratte. Dafür gibt es ein *großes Medipack* um die Ecke. Anschließend geht es wieder zu dem Block, von dem aus man den Alligator erschossen hat, und von hier aus noch höher. Oben dreht man sich um und springt von der Kante aus zur nächsten Plattform herüber, wobei man sich zusätzlich hochziehen muß. Genauso geht es zu den nächsten beiden Platten auf gleicher Höhe und um die Ecke. Dann hüpfte man auf die Platte weiter unten, hängt sich an die Kante und hangelt sich nach links. Wenn man sich hochziehen kann, steht man vor einer Türe, die mit dem Hebel daneben geöffnet werden kann.

Man geht bis an den Rand der Grube und erschießt die Ratte links unten. Dann läuft man an den Spießen vorbei in den Tunnel herunter und erledigt die zweite Ratte. Am Ende des Tunnels springt man nach unten und erschießt eine weitere Ratte am Boden. Dann läßt man sich ganz herunter.

Im nächsten Raum klettert man auf die Poolumrandung in der Mitte und erledigt noch eine Riesenratte. Von der Umrandung führt eine Art Treppe zur Wand, an deren Ende man sich hochziehen kann. Nach rechts folgend springt man am nächsten Vorsprung hoch, zieht sich hoch und folgt dem Steg bis zum Ende, um dann nach links mit Anlauf herüber zu springen. Am Ende kann man sich wieder hochziehen,

um dann erneut mit Anlauf weiter zu kommen. Um den Hebel zu erreichen, genügt nun ein einfacher Sprung vom Rand aus. Der Hebel öffnet unten ein Tor. Nun geht es wieder zurück, bis man sich nahe dem Wasserloch an einer tieferen Stelle herunterlassen kann (nicht ins Wasserloch springen; man kann hier nicht herausklettern und müßte dann den ganzen Weg hierher erneut zurücklegen). Dann geht man in die Kammer mit dem *Silberschlüssel*. Sofort, nachdem man ihn aufgehoben hat, erscheint mal wieder Pierre und schießt um sich. Da man ihn auch diesmal nicht töten kann, sollte man es erst gar nicht zu einer Konfrontation kommen lassen, sondern schnell Richtung Pooltreppe laufen, sich hochziehen und hinein springen, um unter Wasser durch den Tunnel zu verschwinden.

Unterwegs kann man in einem Raum wieder Luft schnappen, man muß hier aber durch den zweiten Unterwassertunnel zum Pool des Hauptraums kommen. Nachdem man dort kurz Luft geholt hat, geht es unter Wasser in einen der beiden anderen Tunnel, die miteinander verbunden sind. In der Mitte des Tunnels findet man **Geheimnis 2**, 2 *Magnum-Cips* in einer Vertiefung. Wieder geht es danach zu dem U-förmigen Rundweg, diesen kann man im inneren Bereich an den Blöcken nahe der Wand besteigen. Vom Rundweg geht es wie gehabt zum Balkon hoch. In diesem Raum war man zwar schon, aber jetzt erst macht es Sinn, den Hebel in der linken hinteren Ecke zu ziehen (Vorsicht, nicht durch die Löcher im Boden fallen). Außerdem kann man hier durch eines der beiden Löcher im Boden die Riesenratten im Wasser beseitigen. Durch den Hebel füllt sich der Hauptraum mit Wasser, in das man nun hineinspringt.

Nun geht es wieder in den Raum zurück, in dem man nach der letzten Begegnung mit Pierre und dem anschließenden Tauchen einen Zwischenstop gemacht hatte. Auch dieser ist fast ganz mit Wasser gefüllt. Unter einer der Plattformen mit den Ratten ist ein Hebel angebracht, den man zieht. Dadurch öffnet sich weiter unten ein Tor. Bevor man zu dieser schwimmt, steigt man aber auf eine der Plattformen (wenn die Ratte weit weg ist) und erschießt das Vieh sowie dasjenige auf der anderen Seite. Als Belohnung bekommt man dafür ein *kleines Medipack*, ein *großes Medipack* und 2 *Schrotflinten-Patronen*. Nun taucht man wieder ins Wasser und zu dem geöffneten Tor hinunter. Dort kann man sich den zweiten *Silberschlüssel* nehmen und dann durch das sich öffnende andere Tor wieder in den Hauptraum kommen.

Nun geht es zu dem zweiten Raum, bei dem ein rostiger Schlüssel benutzt werden muß, er befindet sich direkt rechts neben demjenigen, bei dem man den ersten genutzt hat. Sobald das Tor geöffnet ist, erkennt man unter sich einen mit Wasser gefüllten Gang mit Spießen. Durch das Wasser kann man sich aber nicht an den Dornen verletzen; man kann sich daher beruhigt hinabgleiten lassen und dem Gang folgen, bis man in eine Kammer mit einem *kleinen Medipack* und einem *goldenen Schlüssel* kommt. Sobald man letzteren aufgesammelt hat, geht ein Tor in der Nähe auf und man kann schnell wieder in den Hauptraum tauchen. Hier sollte man zügig trockenen Boden aufsuchen, denn im Wasser tummelt sich erneut ein Alligator, den man zuerst erledigen sollte.

Dann schwimmt man in Richtung zum zweiten Balkon und klettert nach oben. Links neben der Tür befindet sich ein Block, den man nach hinten schieben kann, um dann rechts in den versteckten Gang und damit **Geheimnis 3** zu gelangen. In dem Raum befindet sich ein Balkon, auf den man kommen muß. Dazu stellt man sich unter der Balkon an der schrägen Wand, dreht sich von dieser schrägen Wand weg, macht einen Rückwärtssalto, dann einen Vorwärtssalto und schon ist man oben. Dort findet man 4 *Magnum-Clips* und ein *großes Medipack*.

Dann geht es wieder zu der Tür draußen auf dem Balkon, wo man den ersten Silberschlüssel einsetzt. Direkt dahinter gilt es den zweiten Silberschlüssel einzusetzen. Drinnen geht es auf den rechten Block (hochziehen) und mit Anlauf auf die Plattform links. Von hier aus kann man dann mit Anlauf auf die Nische über der Tür springen. Dort sollte man sich aber sofort durch einen Rückwärtssprung mit Festhalten vor dem auftauchenden Gorilla in Sicherheit bringen. Wenn man wieder auf den Block und von dort auf die Plattform links springt, kann man ihn problemlos erledigen und dann erneut mit Anlauf hinüberspringen. Dort benutzt man den goldenen Schlüssel mit dem Schloß, worauf unten die Tür geöffnet wird. Dadurch kommen 2 Löwen in diesen Raum. Man springt nun auf den Block in diesem Raum zurück und nimmt die Löwen von hier aus unter Beschuß. Sobald man sie erledigt hat, springt man hinunter und geht in den neuen Raum.

Der mittlere Teil dieses Raums ist abgesenkt, und hier gibt es einige zerbrechliche Platten, die Spieße bedecken. Am Ende des Raums findet man einen Hebel, den man aber nicht betätigen sollte, da er nur drei Löwen frei läßt, die einem ans Leder wollen. Falls man sie aber doch freigelassen hat, sollte man sich schnell auf den größten Block links von dem Hebel hochziehen und die Katzen von hier aus beseitigen. Rechts vom Hebel findet man einen beweglichen Block, den man 2x herauszieht und dann 3x von der

Wand wegzieht, um ihn schließlich in der gleichen Richtung (von der anderen Seite her) einmal zu drücken. Dann klettert man auf den Block und springt hoch zu dem Dach, wobei man sich auch hochziehen muß. Oben findet man ein *großes Medipack* und *4 Magnum-Clips*. Dann geht man ebenfalls hier oben zu dem Durchgang hinten rechts. Bevor man ihn betritt, hört man ein Geräusch hinter sich, dreht sich um und erschießt die beiden Ratten. Nun kann man durch den Durchgang gehen und die drei Löwen unten töten (falls man sie nicht schon vorher mit dem Hebel befreit und erledigt hat). Dann springt man hinunter und öffnet das Tor mit dem Hebel in diesem Raum (man kann natürlich auch von den Dach herunter kommen, wie man hinauf gekommen ist). An der Stelle, an der man den Block neben dem Hebel herausgezogen hat, findet man nun einen Schacht nach unten, in den man hinein springt, um den Level zu beenden.

IX. Das Grab des Tihocan

Man taucht durch den langen Tunnel, bis man über sich ein Loch in der Decke sieht. Hier taucht man aber noch nicht nach oben, sondern in den Tunnel unter sich, der zu einem Hebel führt. Nachdem man diesen gezogen hat, wird weiter oben in dem Raum, in den man nicht getaucht ist, Wasser abgelassen, und man kann hier endlich zu Luft kommen. Man steigt nun aus dem Wasser und zieht an dem Hebel, springt dann aber auf die gegenüberliegende Plattform und stellt sich dem Eingang gegenüber. Hinter der Türe wartet ein Alligator, also springt man mit gezogenen Waffen zur Türe herüber, wartet, bis er hereinkommt, macht eine Salto rückwärts und schießt auf das Vieh. Eventuell muß man das öfters wiederholen, aber so kommt einem der Alligator nicht zu nahe.

Dann geht es in den nächsten Raum und die Treppe nach oben, wo man sich am Ende noch 2x hochziehen muß. Von hier aus sollte man auf keinen Fall auf die mittlere Plattform springen, um zu dem Hebel auf der anderen Seite in der Nische zu kommen, sonst wird man von allen Seiten mit Pfeilen beschossen. Am besten läßt man sich – der Treppe folgend – auf der anderen Seite herunter, springt mit Anlauf auf den Steg links und geht hier an den Rand. Ein Sprung hinüber sowie Hochziehen bringt einen auf die nächste Plattform; von hier geht es mit Anlauf auf den letzten Vorsprung, von dem aus man sich zum Hebel hochziehen kann. Nachdem man ihn gezogen hat, ist der Raum unten teilweise mit Wasser gefüllt, in das man hineinspringt, um sich in einem neuen Tunnel unter dem Hebel ein *kleines Medipack* abzuholen. Dann taucht man wieder auf und klettert auf den Block unter dem Hebel und geht durch den Gang bis zum nächsten Wasserloch.

In dieses springt man hinein und taucht ganz nach unten (also nicht in den langen Tunnel in halber Tiefe), wo man einen Hebel findet. Nachdem man diesen gezogen hat, dreht sich die Strömungsrichtung in dem langen Tunnel um, so daß man erst jetzt durch hindurch tauchen kann. Da er recht lang ist, sollte man eventuell vorher noch einmal Luft holen (da, wo man ins Wasser gesprungen ist) und erst dann in den Raum am Ende des Tunnels tauchen. Dort steigt man aus dem Wasser und erschießt die Ratte.

Man findet in diesem Raum einen beweglichen Block, den man unter dem Vorsprung 1x herauszieht, um dann hochzuklettern und sich oben noch weiter hochzuziehen. Oben erkennt man links noch weiter oben eine Platte, auf die man sich mit einem Vorwärtssprung und Hochziehen befördern kann. Genau in der entgegengesetzten Richtung geht es nun mit Anlauf und hochziehen weiter. Am Ende des Sims, auf dem man nun gelandet ist, erkennt man eine Axt, die zu schwingen beginnt, wenn man sich ihr nähert. Man darf hier nicht ganz an den Rand gehen, sonst wird man von der Axt getroffen. Weiter rechts erkennt man mal wieder Pierre und man kann von hier aus auf ihn schießen. Allerdings läßt er sich immer nur kurz blicken und genau in diesem kurzen Moment muß man einen Treffer landen; und das öfters, bevor er verschwindet. Man muß also Zeit mitbringen. Man kann die Auseinandersetzung aber auch auf später verschieben und erst einmal in die Nische links von der Axt springen, wenn diese sich gerade nach rechts an einem vorbei bewegt hat. Dort findet man *2 Schrotflinten-Patronen*. Dann springt man rückwärts aus der Nische heraus, hält sich aber fest und läßt sich vorsichtig herunterfallen. Unten geht man in die dunkle Ecke und klettert dort bis ganz nach oben auf den einzelnen, höchsten Block. Oben dreht man sich Richtung des rechten Eingangs in der Wand, in dem man vorher schon Pierre gesehen hatte. Er ist auch wieder da und man sollte noch nicht hinüberspringen, da man in dem engen Gang schlechte Karten gegen Pierre hat. Von dem Sockel, auf dem man steht, springt man auf und ab und schießt auf Pierre, sobald man ihn sieht. Das macht man solange, bis er verschwunden ist. So kommt man ohne Gegenwehr weiter.

Vom Rand des Blocks springt man dann Richtung Durchgang in der Wand und zieht sich zusätzlich

hoch. Über die Treppe nach unten kommt man zu einer Stelle mit einer sägeförmigen Türe, die auf- und zuschlägt. Man stellt sich genau vor diese und springt auf die andere Seite, wenn sie gerade zugegangen ist (nach dem zweiten Geräusch beim Zuschlagen), dann verletzt man sich nicht. Nun folgt man dem Gang weiter nach unten bis zum Ende: einem Loch im Boden. Unten wartet ein Krokodil, das man in der Regel aber nicht von hier oben aus erledigen kann. Also springt man mit gezogenen Waffen hinunter, dreht sich nach links und geht vorsichtig die Treppe hinunter, bis man das Tier unter Feuer nehmen kann und zieht sich dann schießend zurück.

Sobald man das Krokodil geschafft hat, kann man in dem Raum unten 4 *Schrotflinten-Patronen* und 2 *Magnum-Clips* einsammeln. In diesem Raum gibt es 3 Steinplatten mit grauen Kanten (gut zu erkennen mit der Umsehen-Taste), auf die man nun alle tritt, um in diesem Raum die Türe zu **Geheimnis 1** aufzumachen. Um an die Sachen weiter oben zu kommen, stellt man sich nahe der Türe in Richtung Ausgang blickend auf, macht einen Seitwärtssalto nach links und hält die Sprungtaste gedrückt, bis man bei einem *großen Medipack* und 2 *Schrotflinten-Patronen* landet. Nachdem man alles eingesammelt hat, läßt man sich vorsichtig herunter und geht wieder in den Raum mit der schwingenden Axt (wieder auf die schwingende Türe achten).

Man läuft aus dem Loch in der Wand wieder auf den Block, von dem aus man ursprünglich hineingesprungen ist. Von hier aus springt man auf das Sims links und am Ende auf den Block weiter unten. Von hier aus geht es wieder mit Anlauf und Hochziehen auf das Sims mit der Axt. Hier stellt man sich an dem von der Axt entfernten Ende des Sims auf und dreht sich genau Richtung des zweiten (linken) Durchgangs in der Wand. Sobald man das Geräusch des Schwingens der Axt gehört hat, rennt man los und springt am Ende des Sims auf die andere Seite, muß sich aber noch zusätzlich hochziehen. So sollte man unverletzt hinübergelangen. Am Ende des kurzen Gangs springt man rückwärts herunter, hält sich aber an der Kante fest und hangelt sich nach rechts, bis man sich wieder hochziehen kann. Am Ende dieses Tunnels befindet sich ein Hebel, der den Raum unter der Hangelkante flutet, so daß man nun hinunter springen kann. Auf der anderen Seite des Wasserlochs (an der Oberfläche) findet man einen Ausgang, in dem eine Ratte wartet. Nachdem man sie erledigt hat, springt man in das Wasserloch auf der anderen Seite.

Am Ende des Wassertunnels steigt man aus dem Wasser, zieht sofort die Pistolen und schießt auf den Löwen, der von halb links kommt. Wenn er zu nahe kommt, springt man ins Wasser zurück, so daß er sich wieder zurückzieht. Das wiederholt man, bis er tot ist. Dann geht man durch den linken oder rechten Durchgang gegenüber den Speißen und drückt den Hebel in dem Gang, der diese Durchgänge verbindet. Dieser öffnet den Zugang zu einer Türe weiter oben über den Speißen. Nun geht man wieder aus dem Gang heraus und klettert zwischen den beiden Durchgängen in den mittleren Gang und hier auf den Block rechts. Von hier aus kann man die 2 Gorillas weiter oben erschießen und anschließend nach oben springen und sich hochziehen. Oben sieht man dann auf der anderen Seite eine Türe, von der man aber durch ein Loch über den Speißen weiter unten getrennt ist. Links von der Türe erkennt man einen Spalt in der Türe. Vom Rand des Lochs springt man zu diesem Spalt herüber, hält sich dort fest und hangelt sich nach rechts bis zu der Türe, wo man sich endlich hochziehen kann. In dem Raum dahinter findet man ein *großes Medipack* und einen *goldenen Schlüssel*.

Dann läuft man wieder aus der Kammer heraus (um nicht in die Speiße zu fallen), springt im anderen Loch nach unten und folgt dem mittleren Gang weiter bis zu dem großen Wasserbecken. Hier muß man auf die andere Seite. Man kann zwar hinüber schwimmen, aber auf der anderen Seite nicht aus dem Wasser steigen. Also benutzt man den goldenen Schlüssel in dem dafür vorgesehenen Schlüsselloch. Dadurch heben sich Blöcke aus dem Wasser, über die man jeweils mit Anlauf herüber springt. Auf der anderen Seite nimmt man sich das *kleine Medipack*. In dem Raum hinter dem Durchgang findet man etliche Türen, 4 mit Zeichen bedeckten Platten und einen verschiebbaren Block. Den zieht man auf die am nächsten liegende Platte. Dann sollte man schnell auf den Block klettern und von hier aus den freigelassenen Gorilla erschießen. Anschließend kann man in den Raum gehen, aus dem er hervorgekommen ist und dort 2 *Schrotflinten-Patronen* und 2 *Magnum-Clips* einsammeln.

Wieder im Hauptraum zieht man den Block in der gleichen Richtung weiter auf die nächste beschriftete Platte. Wieder klettert man auf den Block und erschießt einen neuen Gorilla. Diesmal sind direkt 2 Türen aufgegangen. Sobald man den Gorilla aus sicherer Position erschossen hat, geht man zuerst durch die Türe am Boden. In diesem Raum findet man 2 *Schrotflinten-Patronen*. Dann klettert man wieder auf den Block und springt vom Rand Richtung Türe weiter oben; man muß sich wieder einmal zusätzlich hochziehen. Dann geht es zu der Sägezahltüre und wie schon zuvor springt man genau dann, wenn das

zweite Geräusch des Zuschlagens ertönt ist. Dahinter findet man ein *großes Medipack* und einen *rostigen Schlüssel*. Beim Rausgehen muß man wieder auf die Türe achten.

Unten zieht man den Block auf das nächst gelegene Feld (senkrecht zur bisherigen Richtung) und klettert wie immer nach oben, da diesmal 4 Ratten freigelassen werden. Nachdem man sie erledigt hat, geht man in den Raum, aus dem sie hervorgekommen sind, und nimmt sich das *kleine Medipack*

Dann schiebt man den Block auf die letzte beschriftete Fliese. Diesesmal werden keine Tiere freigelassen. In dem Raum hinter der nun offenen Türe sieht man unten eine Medipack und gegenüber einen zweiten Schlüssel. Sobald man den Raum betritt, werden 2 Felsbrocken losgelassen, also sollte man sich zunächst nicht um das Medipack kümmern, sondern schnell zur anderen Seite rennen und dort hochklettern. Oben nimmt man sich den *rostigen Schlüssel*, jetzt kann man sich auch das *kleine Medipack* gefahrlos nehmen. Dann verläßt man den Raum wieder.

Nun kann man die Türe mit den beiden Schlüsseln aufschließen. Hinter der Türe befindet sich eine Rampe, die man aber nicht herunter rutschen sollte. Statt dessen springt man rechts an der Rutsche vorbei und hält die Sprungtaste gedrückt, bis man auf der linken Seite neben einem Eingang zum Stehen kommt. Dieser führt zu einem Raum mit vielen zerbrechlichen Platten. Hier stellt man sich an dem Rand so auf, daß der rechte Arm in den Raum weist, der linke aber aus dem Raum herausragt und macht dann Saltos in der folgenden Reihenfolge: rechts, vorwärts, rechts, rechts, rückwärts, rechts und landet so in **Geheimnis 2**, einer kleinen Nische mit 2 *Uzi-Clips* und 2 *Magnum-Clips*. Dann läuft man zurück zum Anfang des Raums, zieht sich hoch und rutscht den Rest der Rampe hinunter ins Wasserbecken.

Dort lauert ein Krokodil, also sollte man am anderen Ende schnell wieder trockenen Boden unter die Füße bekommen und es von dort aus erledigen. Hier gibt es auch einen Tunnel, dem man bis zu einem Graben folgt. Auf die andere Seite blickend erkennt man links unten einen Block, auf den man gelangen muß. Dies schafft man, wenn man auf den Felsen links klettert, Richtung Graben rutscht und im letzten Moment abspringt. Auf der anderen Seite zieht man sich hoch und zieht an dem Hebel. Nun springt man entweder in die Grube und taucht aus der Höhle heraus (langer Weg) oder man geht zu dem abschüssigen Felsen auf dieser Seite des Grabens, rutscht herunter, springt wie zuvor im letzten Moment ab und klettert durch den Tunnel zurück zu der kleinen Plattform, von der aus man das Krokodil erschossen hat. Dort springt man ins Wasser und schwimmt nach links. So oder so kommt man zu einem Tempel. Bei diesem ist aber noch die Türe geschlossen. Um sie zu öffnen, taucht man rechts vom Tempel unter denselben und erkennt dort einen kleinen hellen Fleck, unter dem man in einen Gang tauchen kann. Dieser führt zu einer Türe, die man eben mit dem Hebel geöffnet hat, und weiter zu einer Kammer mit einem neuen Hebel, der das Tor beim Temple öffnet. Dann taucht man wieder zurück und steigt vor dem Tempel aus dem Wasser.

Hier sollte man noch einmal speichern, weil es jetzt hart auf hart kommt. Das Tor zum Tempel wird von 2 Statuen bewacht. Wenn man dem Eingang zu nahe kommt, wird die linke zum Leben erweckt und schießt mit Feuerpfeilen auf einen. Man hat hier zwei Möglichkeiten: Entweder rennt man so schnell wie möglich in den Tempel hinein, da einem das Monster dorthinein nicht folgen kann (es ist zu groß) oder man läßt es hier unten nicht länger sein Unwesen treiben. In diesem Fall sollte man mit gezogenen Waffen (die Pistolen reichen aus) diagonal auf die Statue zugehen und sobald sich das Vieh aus seinem Steinpanzer befreit hat ununterbrochen Saltos nach rechts und links machen und dabei permanent schießen. Wenn man genau in seine Richtung gegangen ist, sitzen die Schüsse alle, während man selber durch das stetige Ausweichen nicht getroffen wird. Sobald man die Situation bereinigt hat, geht man in den Tempel und dort nach links zu den Säulen. Dort wartet Pierre, dem es nun endlich ans Leder geht. Mit viel Bewegung und ebenso vielen Schüssen kann man diesen lästigen Burschen ein für alle Mal ins Jenseits schicken und sich dann seine beiden Magnums, einen Schlüssel und ein weiteres Scion nehmen. Von einem der Blöcke in der Mitte kann man auf das höher gelegene Sims springen und sich dort das *große Medipack* nehmen. Dann läßt man sich wieder herunter. Wer noch gegen eine zweite zum Leben erweckte Statue kämpfen möchte, kann noch einmal Richtung Tempelgang gehen. Sie wartet dann schon. Von innen aus kann man sie recht einfach erledigen, indem man vom Eingang aus auf sie schießt, bis sie einen ihrer Brandpfeile abschießt, und dann rechtzeitig einen Seitwärtssalto macht. Anschließend geht man zu der Türe im Tempel, schließt sie mit Pierres Schlüssel auf und geht hinaus, um den Level zu beenden.

Ägypten

X. Die Stadt Khamoon

Man folgt dem Weg durch die Höhle bis zu dem Loch. Hier springt man auf den Block in der rechten Ecke und von dort nach unten. Links erkennt man noch weiter unten eine Türe und darüber eine Nische. In diese springt man schräg hinein und zieht sich hoch. In der Nische findet man einen Hebel, der die Türe weiter unten öffnet. Dann springt man nach unten und zieht den beweglichen Block aus der Türe dreimal heraus. Jetzt kann man in die Kammer dahinter klettern und sich das *kleine Medipack* und die *2 Schrotflinten-Patronen* nehmen. Dann geht es wieder hinaus und man klettert auf den beweglichen Block. Rechts – in einer Nische – befindet sich ein zweiter Block. Den zieht man einmal aus der Ecke und dann über den anderen Block bis zur gegenüber liegenden Wand. Dann kann man über diesen Block und denjenigen weiter links weiter nach oben klettern. Oben klammert man sich an die Kante und hangelt sich nach rechts. Dort zieht man sich nach oben, geht aber nicht weiter in die Höhle, da dort ein schwarzer Panther wartet. Von hier aus kann man ihn sicher erledigen, da er nicht auf das höher gelegene Sims springen kann. Sobald er tot ist, springt man in die Höhle und dreht sich um. Auf der linken Seite kann man auf das Sims über dem Eingang klettern und sich dort ein *kleines Medipack* und *2 Magnum-Clips* besorgen. Wieder unten geht man in Richtung Sphinx, rutscht aber noch nicht zu ihr hinunter, sondern stellt sich an den Rand der Schräge, um von hier oben die Panthermumie weiter unten zu erschießen (vielleicht läßt sie sich anfangs nicht sofort blicken, aber hier oben kann man sie gefahrlos erledigen).

Anschließend rutscht man zur Sphinx hinunter. Rechts sieht man einen Obelisken in einem Wasserbecken. In diesem Pool kann man *4 Magnum-Clips* finden. Sobald man sie hat, verläßt man das Becken bei der grünen Oase und klettert dort auf den kleinen Block, um sich von hier aus auf das Sims weiter oben hochzuziehen. Oben geht man bis zum Obelisken, blickt in seine Richtung, nimmt Anlauf und springt hinüber, wobei man sich zusätzlich hochziehen muß. Oben kann man sich *2 Schrotflintenpatronen* nehmen. Dann springt man ins Wasser und verläßt den Pool wieder Richtung Sphinx.

Zwischen ihren Beinen befindet sich ein beweglicher Block. Auf diesen klettert man und noch weiter nach oben unter den Kopf der Statue. Man geht nun seitwärts bis an den rechten oder linken Rand und von da aus nach hinten (gehen!). Dort kann man hinter den Kopf der Sphinx gehen und einen *Saphir-Schlüssel* und *2 Schrotflinten-Patronen* finden. Dann geht man wieder nach vorne zu den Beinen der Sphinx und zieht den Block heraus, um an die Türe dahinter zu gelangen. Diese kann man mit dem gerade gefundenen Schlüssel öffnen. Im nächsten Raum findet man etliche Statuen und man sollte hier schnell auf einen der ersten Sockel klettern, da hier unten ein Panther herumlungert. Den kann man von hier oben aus aber sicher erledigen. Auf einem der Sockel findet man auch ein *kleines Medipack*. Um den Panther zu sehen muß man von Sockel zu Sockel hüpfen, dies ist mit einem einfachen Sprung von Rand aus möglich. Ganz hinten gibt es rechts einen Ausgang. Wenn man dort hinein springt, sollte man die Schrotflinte oder die Magnums in den Händen halten, denn man wird in dem engen Tunnel von einem Panther angegriffen. Dann folgt man dem Gang bis zur nächsten Höhle, die tiefer liegt und in die man nicht hinabsteigen sollte, bevor man das Krokodil unten erledigt hat.

Dann springt man hinunter. Unten dreht man sich um und geht in den langen Tunnel, an dessen Ende man ein *großes Medipack* findet. Dann geht es wieder zurück und zu der großen Rampe. Wenn man diese hochgeht, fällt weiter oben eine Steinkugel von der Decke, vor der man sich mit einem Seitwärtssalto in Sicherheit bringen sollte. Mehr kann man an der Rampe aber im Moment nicht machen. Ebenfalls in dieser Höhle findet man eine Katzenstatue. Links von ihr findet man in einer kleinen Höhle **Geheimnis 1** mit einem *großen Medipack* und *2 Magnum-Clips*. Dann geht es wieder heraus aus der Ecke und zum Pool in diesem Raum.

In diesen springt man hinein, taucht in den Tunnel und zieht vor der Türe an dem Hebel, der diese dann auch öffnet. So kommt man in ein neues Becken, aus dem man schnellst möglich aussteigen sollte, um dem Krokodil nicht in die Hände zu fallen. Am Rand kann man es dann erledigen. Der Rundgang, auf dem man nun steht, ist an einer Stelle unterbrochen. Hier geht man an den Rand, springt hoch und zieht sich nach oben. Dort erkennt man einen beweglichen Block, den man an die Wand drückt und ihn dann entlang der Wand zum nächst höheren Vorsprung bewegt, um weiter nach oben zu kommen. Dort geht man in den nächsten Raum und hier die Treppe nach oben, dreht sich um und geht an den Rand der obersten Stufe. Dann springt man hoch und zieht sich in den Tunnel hinein, an dessen Ende man einen Hebel findet. Dann geht man wieder in den Raum mit dem beweglichen Block zurück, in dem inzwischen

eine Art Brücke ausgefahren wurde. Nun bewegt man den Block wieder in seine ursprüngliche Stellung. Dann schiebt man ihn Richtung Treppe, bis es nicht mehr weiter geht und bewegt ihn schließlich nach rechts bis ans Ende. Nun klettert man hoch und springt mit Anlauf und Hochziehen auf die Plattform mit dem zweiten beweglichen Block. Diesen drückt man zweimal weiter und macht so einen Durchgang frei. Durch diesen kommt man auf eine Brücke mit einem Hebel, der die goldenen Tore über der gleichfarbigen ausgefahrenen Brücke öffnet. Also geht es wieder zurück auf den Block und mit Anlauf und Hochziehen geht es auf die andere Seite. Am Rand der Brücke kann man sich nach einem Sprung nach oben hochziehen. Man zieht oben den Hebel und läßt so bei der Katzenstauung den Boden aufklappen.

Links vom Gong hier oben kann man auf eine Felsplattform springen. Von hier geht es mit Anlauf und Hochziehen weiter die Wand entlang. Etwas rechts vom Landepunkt (bei der Säule) findet man 2 *Magnum-Clips*. Dann rutscht man die Rampe weiter herunter zu dem *kleinen Medipack*. Von hier aus kann man mit Anlauf auf den Vorsprung in der Raummitte springen und ebenso weiter auf das Dach links über der Katzenstatue. Dort nimmt man sich die 2 *Magnum-Clips* und erschießt das neu aufgetauchte Krokodil weiter unten. Auf dem Dach über der Rampe liegt weitere Munition. Um dorthin zu gelangen, steigt man auf den Block auf dem Dach, der dem Sims am nächsten ist und stellt sich – Richtung Sims blickend – in die rechte untere Ecke. Dann nimmt man Anlauf, springt an der höchsten Stelle ab und landet somit bei **Geheimnis 2**. Hier kann man jetzt die 2 *Uzi-Clips* aufsammeln. Dann springt man rückwärts herunter, hält sich aber an der Kante fest und läßt sich über der Rampe fallen, da man hier ja jetzt nicht mehr von der Kugel überrollt werden kann. Dann geht es zu der Katzenstatue.

Dort sieht man nach unten und erkennt einen höheren Block, auf den man läuft. Von dort läßt man sich herunter. Hier unten gibt es eine Treppe, die – sobald man sie betritt – sich in eine Rutsche verwandelt und einen unversehens in eine Grube mit Spießen befördert. Daher sollte man diesen Bereich meiden! Stattdessen geht man in den anderen Raum hier unten, sammelt die 2 *Magnum-Clips* auf und geht bis zu dem Loch im Boden, um dort hinein zu springen und den Hebel in der Ecke zu betätigen. Dieser öffnet eine Falltüre in der Decke, durch die endlich Licht hereinfällt, so daß man die beiden Panther weiter unten nun nicht nur hören, sondern auch gut sehen kann, und es nun viel einfacher ist, sie zu erledigen. Man springt nun auf den tiefer gelegenen Vorsprung, geht zur Statue und nimmt sich dort die 2 *Magnum-Clips*. Dann springt man rückwärts herunter, hält sich kurz fest und läßt man sich herunter. Dann geht man in die linke Ecke (links in Richtung Wand blickend) und geht dann mit gezückter Schrotflinte (oder den Magnums) in Richtung der Türe auf der rechten Seite. Wenn man sich ihr nähert, geht sie irgendwann automatisch auf und 2 Panther stürmen heraus. Sobald man sich ihrer erledigt hat, kann man in dem Raum, aus dem sie hervorkamen, ein *großes Medipack* holen. Dann geht man wieder in den Raum und klettert auf den grauen Block, springt hier hoch und zieht sich nach oben. Dann geht es zur Hängebrücke. Hier geht man dann zur Mitte und erschießt die beiden gerade freigelassenen Panther unten. Von der Hängebrücke aus geht man links um die Säule herum. Vom Rand aus springt man hinüber und zieht sich hoch. In der Nische findet man **Geheimnis 3: 2 Schrotflinten-Patronen**. Anschließend läßt man sich wieder vorsichtig nach unten und geht in den Gang, aus dem die letzten beiden Panther hervorkamen. Hier findet man ein *kleines Medipack*. Dann klettert man wieder nach oben, nur geht es diesmal nicht über die Hängebrücke, sondern in die entgegengesetzten Richtung. Am Ende dieses engen Tunnels kommt einem eine Panthermumie entgegen, also sollte man frühzeitig die Magnums ziehen. Am besten läuft man an der Mumie vorbei weiter in den Tunnel hinein und in den Raum am Ende, da man hier mehr Bewegungsfreiheit hat. In dem sandigen Raum steigt man in den Durchgang rechts in den nächsten Raum.

Dort klettert man auf den Block und nimmt sich den zweiten *Saphir-Schlüssel*. Dann folgt man dem Hügel nach oben und geht durch die Türe. Etwas weiter durch springt man an der rechten Wand von Vorsprung zu Vorsprung (immer von der Plattenmitte aus) bis zu den 2 *Magnum-Clips*. Dann springt man nach links herüber und klettert zu dem Hebel hoch, um mit ihm einen Erdrutsch zu erzeugen. Anschließend geht es wieder zurück über die Vorsprünge. Wenn man zu dem Loch im Boden kommt, läßt man sich einfach hinein fallen und rutscht so die lange Rampe nach unten. Dort klettert man auf die etwas höher gelegene Sandrampe, folgt ihr nach oben (einmal muß man nach oben springen) und kommt so in einen neuen Raum mit einer Türe, die man mit den beiden Saphir-Schlüssel öffnen kann. Durch sie kommt man in den nächsten Level.

XI. Der Obelisk von Khamoon

Zu Beginn geht man in den nächsten Raum und dort zu der Treppe. Hier klettert man links auf das Sims, an dessen anderem Ende man in einen Tunnel springen kann. Dieser führt in einen Raum mit vier Säulen mit jeweils einen verschiebbaren Block unten. Jeder der Blöcke verdeckt einen Ausgang; die beiden Blöcke der Wand gegenüber dem Eingang sperren je einen Panther ein; sonst gibt es dort außer einem *kleinen Medipack* hinter dem rechten Block nichts zu holen. Man kann es sich also überlegen, ob man dafür seine Gesundheit auf's Spiel setzen will. Falls man es will, sollte man mit gezogener Schrotflinte oder den Magnums in den Tunnel hinter den Blöcken gehen und sich – sobald der Panther erscheint – schießend zurückziehen. Einen der Blöcke kann man auch schon direkt unter das goldene Tor in diesem Raum schieben, um später dort hoch zu kommen. Von den beiden Blöcken an der anderen Wand sollte man zuerst den rechten verschieben und dann mit gezogener Schrotflinte in das Loch springen. Man landet dann auf einem abschüssigen Felsen und rutscht ganz nach unten in einen Raum mit einem weiteren schwarzen Panther, also sollte man schnell zielen und sich ausgiebig bewegen, bis er erledigt ist. Mit dem Hebel in diesem Raum öffnet man weiter oben eine Türe, zu der man am besten links an dem Felsen empor klettert. Unterwegs kann man noch ein *kleines Medipack* einsammeln. Ganz oben springt man vom letzten Block mit Anlauf in die Türe. Hinter der Türe befinden sich *2 Magnum-Clips*, man sollte daher mit Anlauf in die rechte hintere Ecke über das Loch im Boden springen und einmal nachsehen. Dann läßt man sich durch den Boden fallen und geht in den Raum mit den vier Blöcken zurück, um den letzten von dessen Eingang wegzuschieben. Hier kommt man zu einem Wasserbecken, in das man hinein springt, um am anderen Ende schnell wieder aus dem Wasser auf den Rundgang zu steigen, um von hier aus das Krokodil zu erschießen. Dazu muß man eventuell etwas herum laufen. Sobald es tot ist, taucht man in die Mitte des Rundgangs und nimmt sich das *kleine Medipack* ganz unten im tiefsten Loch (dicht am Boden). In je zwei äußeren Ecken des Rundgangs findet man einen *Saphir-Schlüssel* und *2 Magnum-Clips*. Anschließend geht es wieder zurück in den Raum mit den 4 Blöcken.

Auch diesen Raum verläßt man und benutzt den Saphir-Schlüssel neben dem anderen Ausgang. Dann geht man zurück in den Raum mit den Säulen und klettert in die nun offene goldene Türe. Hier sollte man die Magnums ziehen und durch den Gang schnell in den nächsten Raum laufen, da man es nun mit einer Panther-Mumie zu tun bekommt und man für diese viel Bewegungsfreiheit haben sollte. Auch sollte man – wenn möglich – nicht in ihrer Nähe sein, wenn sie gerade explodiert. In diesem Raum gibt es zwei Durchgänge, im linken ist ein Hebel, der eine Brücke herunterläßt, und der rechte führt gerade zu dieser Brücke. An deren Ende kann man sich das *Auge des Horus* nehmen. In einer kurzen Vision erkennt man unter der Brücke eine Türe, die man aber erst später öffnen kann. Daher läßt man sich erst einmal von der Brücke herunter auf den Gang um die Säule und nimmt sich die *2 Schrotflinten-Patronen*. Anschließend taucht man ins Wasser und sammelt die *2 Magnum-Clips* ein. Dann verläßt man den Raum durch eine der Einbuchtungen, die zu einer Rampe führt.

Diese rutscht man hinunter, springt aber erst dann in den tiefer gelegenen Raum, nachdem man die beiden Panther aus der sicheren, erhöhten Position erledigt hat. Dann geht es in den Raum hinunter und dort die kleine Treppe hoch. Auf der obersten Stufe kann man sich durch einen Sprung nach oben und Hochziehen auf den Vorsprung weiter oben befördern, von dem aus es in die andere Richtung mit Anlauf auf den nächsten Vorsprung geht. Wieder in die entgegengesetzte Richtung geht es mit Anlauf und Hochziehen. Von hier aus geht es mit Anlauf auf den Sockel in der Mitte des Raums und ebenfalls mit Anlauf geradeaus weiter, wo man sich ein *großes Medipack* nehmen kann. Hier gibt es auch einen Durchgang zu einer Kammer, in der nur 2 Panther-Mumien warten, sonst gibt es dort nichts zu holen. Wer trotzdem unbedingt auch diese Gegner erledigen will, sollte die Rampe rückwärts herunter rutschen, unten einen Salto nach rechts machen und dann schnell nach vorne auf den Sockel laufen, um sich in den Durchgang hochzuziehen. Von hier aus kann man die Mumien dann in aller Ruhe mit den Pistolen außer Gefecht setzen. Dann läßt man sich auf der anderen Seite des Durchgangs vorsichtig herunter und geht wie zuvor wieder nach oben, nur springt man diesmal nicht zur Mitte hin, sondern geht hier an den Rand, springt hoch und zieht sich nach oben. Mit Anlauf geht es wieder in die entgegengesetzte Richtung. Auf diesem Sims klettert man auf den Block, dreht sich um und springt nach oben, um sich dann hochzuziehen. Wieder mit Anlauf geht es leicht links in die andere Richtung und dann weiter in Richtung der Treppe hier oben. Hier stellt man sich unter das höchste Podest und speichert, da weiter oben eine weitere Panther-Mumie wartet. Dann springt man nach oben, zieht sich hoch und läuft gerade aus zu den Säulen und dort nach links auf das kleine Podest, dreht sich um und schießt auf die Mumie. Wenn sie zu nahe kommt, springt man nach unten (nicht in den Raum mit den vielen Vorsprüngen, sondern auf der anderen Seite herunter) und sammelt das *kleine Medipack* und die *4 Magnum-Clips*

ein. Beim Medipack kann man wieder nach oben klettern, und erneut das Feuer eröffnen, sollte aber immer wieder runterspringen, wenn die Mumie zu nahe kommt. So kann man sich ihrer rechts gefahrlos entledigen. Anschließend klettert man nach oben und zieht an dem Hebel.

Anschließend geht man die Stufen nach oben zu dem Loch im Boden, in das man hineinspringt. Am Ende der Rutsche klettert man in eine der Nischen in der Wand gegenüber den beiden Durchgängen; am besten in die erste, da man von hier aus nicht nur in aller Ruhe der Panther erschießen, sondern auch einen Hebel ziehen kann. Da, wo der Panther herkam, findet man noch 2 *Magnum-Clips*. Die Rampe hat sich inzwischen in eine Treppe verwandelt und so klettert man diese wieder hoch, bis man links auf gleicher Höhe 2 *Schrotflinten-Patronen* erkennt. Hier springt man vom Rand der Treppe hinüber und steckt sie sich ein. Dann geht es zur Treppe zurück, zwei Stufen höher und nach links auf die Plattform, die einen Durchgang zur Säule mit den vier Brücken hat. Hier geht es erst einmal nach rechts die Treppe hoch zu dem *großen Medipack*. Noch weiter oben findet man einen weiteren Hebel, an dem man zieht. Dann geht es die Stufen wieder hinunter und mit Anlauf auf das andere Sims, über das man zu der neu herunter gelassenen Brücke und damit zum *Ankh-Kreuz* kommt. Wieder sieht man die geschlossene Türe unter Wasser. Dann geht es wieder zurück in den Raum, in dem sich die Rutsche in eine Treppe verwandelt hat. Hier hat sich eine zweite Rampe ebenfalls in eine Treppe verwandelt, die man ganz nach oben geht. Mit Anlauf und Hochziehen springt man zu dem Schlitz auf der rechten Seite und hangelt sich solange nach rechts, bis man sich fallen lassen kann. Hier geht man um die Ecke und läßt sich vorsichtig zur Rampe herunter. Unten geht man in die Kammer und betätigt den Hebel, so daß auch diese Rutsche zu Stufen wird und man nach oben klettern kann. Am Ende der Treppe sollte man noch nicht in den Raum noch etwas höher steigen, sondern die Pistolen ziehen, da dort eine Panther-Mumie wartet. Indem man auf- und abspringt und dabei schießt, kann man sie völlig problemlos erledigen und nach oben klettern. Hinter dem Gong hier oben findet man ein *kleines Medipack*. Der Hebel beim Gong läßt die dritte Brücke herunterfallen, der andere öffnet die Türe neben diesem Hebel.

Hinter der Türe geht man die Stufen hinunter und bei den Säulen auf den Vorsprung, der Richtung Säule in der Mitte des Raumes zeigt. Dieser kurze Vorsprung scheint nicht auszureichen, um mit Anlauf in die Mitte zu gelangen (jedenfalls habe ich es nicht geschafft). Am besten geht man hier in die rechte, vordere Ecke des Vorsprungs und von da aus rückwärts, bis man rechts von der Säule steht (also so weit wie möglich zurück). Dann sprintet man los und springt herüber zu **Geheimnis 1**, einem *kleinen Medipack* und 2 *Uzi-Clips*. Weiter unten gibt es einen Gong, hinter dem es nun zu landen gilt. Dazu richtet man Lara so aus, daß sie genau in diese Richtung blickt, geht so weit wie möglich zurück und springt mit Anlauf hinüber. So findet man **Geheimnis 2**, 4 *Uzi-Clips* und ein *großes Medipack*. Anschließend läßt man sich rechts vom Gong herunter, läuft zur Wand, klettert die Treppe hoch und gelangt so zur dritten heruntergelassenen Brücke, bei der man sich das *Siegel des Anulis* nehmen kann und wieder die geschlossene Türe unter Wasser sieht.

Dann geht es zurück Richtung Gong und kurz vorher in den Durchgang, hinter dem man links die Treppe hochgeht. Oben kann man Stufen hinunter klettern. Man folgt nun den Stufen weiter nach unten, klettert von der letzten aber nicht auf den Boden, sondern springt hier rückwärts herunter und klettert sogleich wieder 2 Stufen nach oben, Von hier aus kann man in aller Ruhe die beiden aufgetauchten Panther-Mumien erledigen. Anschließend geht man die Stufen wieder nach oben. Dort hängt man sich an die Kante und hangelt sich solange nach rechts, bis man wieder hochklettern kann. Dort geht man bis fast unter den höheren Vorsprung, springt nach oben und zieht sich hoch. Hinter den beiden Durchgängen liegt **Geheimnis 3**, ein *großes Medipack* und 2 *Magnum-Clips*. Durch den anderen Durchgang kann man jetzt mit Anlauf auf das Sims um den ganzen Raum herum gelangen. Über die Löcher kann man einfach mit Anlauf springen. Am Ende des letzten Sims findet man 2 *Schrotflinten-Patronen*. Dann geht es wieder zurück bis zum zweiten Loch (das einen von einem kleinen Vorsprung trennt). Hier läßt man sich vorsichtig herunter. In die gleiche Richtung geht es weiter nach unten. Hier ist eine neue Hangelkante, an die man sich hängt. Dann geht es nach rechts, bis man sich fallen lassen kann. Unten hängt man sich an die neue Kante und wieder geht es nach rechts bis zu einem kleinen Vorsprung. Von diesem geht es mit Anlauf und Hochziehen an der anderen Wand entlang. Durch den Durchgang kommt man zu einem Hebel, der die letzte Brücke herunterläßt. Dann geht es wieder zurück in den anderen Raum und mit Anlauf auf den kleinen Vorsprung in der Ecke des Raums zurück. Von hier aus kann man sich (falls man die Mumien erledigt bereits hat) entweder herunterlassen und die Treppe, bei der man die Mumien getötet hat, wieder hochklettern, oder man muß den ganzen Hangelpfad zurücknehmen, bis man wieder beim Eingang zu diesem Raum ist, nun kann man sich über die Brücke zur Säule begeben und den *Skarabäus* nehmen.

In der letzten Vision erkennt man, daß sich die Türe unter Wasser geöffnet hat. Also springt man ins Wasser, taucht zur Türe hinein und am Ende des Tunnels in den Gang nach vorne. In der ersten Einbuchtung links findet man 2 *Magnum-Clips*. Dem Gang weiter folgend findet man in der nächsten linken Einbuchtung ein *kleines Medipack* und rechts 2 *Schrotflinten-Patronen*. Dann taucht man den langen Gang weiter bis zum Ende durch und taucht erst einmal auf, bevor man sich das *kleine Medipack*, die 2 *Schrotflinten-Patronen* und die 2 *Magnum-Clips* holt (Wem der Tunnel zu lang ist, wer auf die Goodies aber nicht verzichten will, kann sich diese ja auch erst holen, zurücktauchen und noch einmal Luft holen, bevor es auf den ganz langen Tauchgang geht). Außerhalb des Beckens wartet eine Panther-Mumie, die man aber austricksen kann: An einer Seite des Raums erkennt man in der rechten Ecke einen Ausgang und links davon einen Vorsprung. Man lockt nun die Panther-Mumie in die entgegengesetzte Richtung, indem man dorthin schwimmt (nicht an Land gehen), wartet, bis sie ebenfalls dort herumstreunt, taucht dann schnell auf die andere Seite, steigt aus dem Wasser und klettert den Vorsprung nach oben. Oben nimmt man die 4 *Magnum-Clips* und erschießt die Mumie, die einem nichts anhaben kann. Dann geht es wieder nach unten und zum Ausgang. Dort klettert man nach oben und folgt dem Gang, steigt aber nicht in den nächsten Raum hinab, bevor man von hier oben die letzte Panther-Mumie erledigt hat. Dann springt man in den Raum und geht in die linke hintere Ecke. Dort findet man auf dem Felsen ein *großes Medipack*. Im rechten Teil des Raums klettert man die Stufen empor und kommt so wieder in den Raum mit der Sphinx-Staute des letzten Levels. Hier geht man zum Obelisken und setzt im Uhrzeigersinn beginnend an der Stelle, die man vom Land aus erreichen kann, den Skarabäus, das Siegel des Anubis, das Ankh-Kreuz und das Auge des Horus ein. Dadurch öffnet sich eine neue Türe links von der Sphinx, durch die man diesen Level verlassen kann.

XII. Das Heiligtum des Scion

Zuerst geht es durch die erste Türe, die sich sofort hinter einem schließt. In der rechten und linken Ecke nimmt man sich jeweils 2 *Magnum-Clips* und geht dann langsam die Treppe hoch, wobei man die Magnums gezogen haben sollte. Sobald man die beiden heranstürmenden Panther-Mumien erkennt, eröffnet man das Feuer und zieht sich schießend zurück. So gelingt es, sie zu erledigen, bevor sie nahe genug heran kommen können. Dann geht man die Treppe nach oben und nimmt sich in der rechten hinteren Ecke des Raums die 2 *Magnum-Clips*, bevor man nach oben klettert. In der Felswand gegenüber dem Sphinx-Kopf, aus dem man gerade ausgestiegen ist, gibt es ein Loch, in das man hinein klettert. Hier findet man ein *großes Medipack*. Dann geht man in die Ecke und versucht kurz die Rutsche hochzuspringen, was natürlich nicht klappt. Dadurch wird aber eine Panther-Mumie freigelassen, die mit Feuerbällen um sich schießt. Wenn man rechts von der Rampe auf den Vorsprung springt, sich umdreht und die Pistolen zieht, kann man sie aber problemlos erledigen, da ihre Schüsse an der Felsnadel wirkungslos verpuffen. Anschließend geht man wieder auf den Nacken der Sphinx, rutscht auf der linken Seite herunter und zieht die Magnums. Dann geht man vorsichtig nach vorne zu den Füßen, bis man eine zweite Panther-Mumie erkennt. Sofort macht man Saltos nach links und rechts und feuert ununterbrochen, denn dieses Exemplar verschießt ebenfalls Feuerkugeln.

Gegenüber dem Kopf der Sphinx findet man auf Höhe des linken Fußes einen etwas helleren Felsblock. Rechts davon steigt man auf den kleineren Block und von hier aus auf den hellen. Vom Rand springt man in die entgegengesetzte Richtung und zieht sich hoch. In der gleichen Richtung geht es vom Rand mit einem Sprung weiter. Dann zieht man sich zweimal hoch und springt leicht links auf den nächsten Block. Auch hier klettert man nach oben, hängt sich in den Schlitz und hangelt sich solange nach rechts, bis es nicht mehr weiter geht. Dort läßt man sich fallen und klettert rechts weiter nach oben, wo es nun in die entgegengesetzte Richtung weitergeht. Hier geht es immer auf und ab, bis das erste Mal eine Schräge auftaucht (gegenüber sieht man Munition). Hier springt man mit Anlauf hinüber und nimmt sich die 2 *Magnum-Clips*. Dann geht es weiter, wobei man noch zweimal bei abschüssigen Löchern vom Rand aus herüberspringen muß. Schließlich kommt man zu einem Hebel, der ganz unten beim rechten Arm der Sphinx eine Türe öffnet und leider auch einen fliegenden Dämonen freiläßt. Also zieht man schnell die Schrotflinte (oder die Magnums) und schießt auf das Vieh, bis es explodiert.

Nun geht man in die linke Ecke beim Hebel, macht einen Schritt zurück und dreht sich Richtung des Vorsprungs links, den man nun mit einem einfachen Sprung erreichen kann. Hier nimmt man sich die 2 *Schrotflinten-Patronen* und geht die Schräge nach oben. Am höchsten Punkt dreht man sich um. Genau gegenüber ist ein weiterer Vorsprung mit Munition, zu dem man mit Anlauf hinüberspringt, sich aber zusätzlich hochziehen muß. Dann nimmt man die 2 *Schrotflinten-Patronen*. Nun geht es zurück zu der

Stelle, an der man sich hochgezogen hat und hier in Richtung nächsten Vorsprung. Hier läßt man sich rückwärts vorsichtig herunter fallen. Dann geht es in der gleichen Richtung weiter bis zu einem Loch im Boden, in das man sich hineinfallen läßt, um ganz nach unten auf den Boden zu rutschen.

Dann geht man auf die andere Seite der Sphinx zu den Säulen. Hier steigt man auf die kleinste rechts und springt schräg herüber zur nächst höheren. Von hier aus kann man sich durch einen Sprung nach oben auf den Vorsprung hochziehen. Hier geht es schräg mit Anlauf auf die rechte, hohe Säule, bei der man sich zusätzlich hochziehen muß. Wieder diagonal geht es mit Anlauf auf die letzte Säule, von der aus man sich nach einem Sprung nach oben hoch ziehen kann. Hier gibt es eine Sägezahn-Türe, durch die man wie gewohnt nach dem zweiten Geräusch des Zuschlagens springt. Man kann aber auch einfach auf die andere Seite mit Anlauf zum Sims hinüber springen, um die Türe zu umgehen. So oder so nimmt man sich das *kleine Medipack* hinter der Türe und geht zu dem Hebel, wobei man über das Loch kurz vorher mit Anlauf und Hochziehen kommt. Bevor man den Hebel zieht, sollte man die Schrotflinte als Standardwaffe eingestellt haben, denn mit dem Hebel öffnet man wie zuvor nicht nur eine Türe, sondern man befreit auch einen Dämonen. Mit der Schrotflinte kommt dieser aber nicht zum Zuge. Rechts vom Hebel sieht man tiefer eine *großes Medipack*. Um dieses zu bekommen, geht man an den Rand und springt einfach hinüber. In der gleichen Richtung läßt man sich vorsichtig auf die Rutsche hinunter, an deren Ende man sich erneut festhält, bevor es ganz hinunter geht.

Ganz in der Nähe hat man mit dem ersten Hebel eine Türe geöffnet. Zu dieser kommt man durch den schmalen Gang zwischen dem rechten Sphinxarm und der Wand. Unterwegs kann man noch 2 *Magnum-Clips* einsammeln. Drinnen gibt es eine Rampe und eine Treppe, die beide in den gleichen Pool führen. Hier rutscht man die Rampe rückwärts herunter und hält sich an deren Ende fest, so daß man sich nach links auf die Plattform hangeln kann. Wenn man es nicht geschafft hat, kommt man rechts über die Stufen wieder zur Rampe hoch. Auf der Plattform kann man sich 2 *Magnum-Clips* nehmen und hier ebenfalls Stufen nach oben erklimmen. Zwischendurch kann man links zu einem Pool hinuntersteigen und auf dessen Grund einen *goldenen Schlüssel* aufheben. Dann geht es wieder über die Treppen nach oben und in die andere Richtung zu einer anderen Rampe hoch. Diese rutscht man herunter, springt im letzten Moment ab und zieht sich an der Brücke hoch (falls man es nicht geschafft hat, kann man über die Stufen beim Pool wieder nach oben kommen). Auf der Brücke setzt man den Schlüssel in das Schloß ein, dreht sich um und erkennt hinter der geöffneten Türe einen Zentauren. Diesem sollte man nicht näher kommen, da er ansonsten das Feuer auf einen eröffnet und man auf der Brücke viel zu wenig Bewegungsfreiheit hat. Von ganz hinten kann man ihn aber erledigen, da er nicht aus seiner Kammer heraus kann. Wer zu wenig Munition hat, kann die Pistolen beim Erledigen den Zentauren benutzen, allerdings dauert es dann ziemlich lange; die Magnums sind schon effektiver. Sobald der Zentaur erledigt ist, geht man in die Kammer und nimmt sich das *kleine Medipack* und das *Ankh-Kreuz*. Dann geht es wieder zur Sphinx zurück.

Hier geht man wieder zu dem hellen Block vor dem linken Sphinxarm, an dem man schon früher zum ersten Hebel hochgeklettert ist, und springt über den kleinen Block auf die andere Seite, wobei man sich wie zuvor hochziehen muß. Nun dreht man sich aber um, statt weiter in diese Richtung zu gehen, springt nach vorne und zieht sich auf den Vorsprung hoch. Dann geht es weiter zu den 2 *Magnum-Clips* links. Von dort springt man nach rechts schräg herüber. Dann geht es die Wand entlang bis zum Ende des Weges und hier mit einem Sprung schräg herüber auf den neuen Vorsprung. Dann geht es die Wand weiter entlang bis zu einem Loch im Weg. Hier springt man vom Rand aus hinüber und klettert dann rechts die Wand hoch. Dann geht es wieder die Wand entlang zweimal höher und mit einem Sprung vom Rand über das Loch hinweg. Schließlich folgt man dem Weg weiter um die Ecke bis zum Ende und springt schräg nach rechts in die Nische, wo es weiter nach oben zu der Türe geht. Diese ist die mit dem zweiten Hebel geöffnete.

Hinter der Türe gibt es rechts einen dunklen Gang, in den man hineingeht, um dort den beweglichen Block an der linken Wand in diese hinein zu drücken. Dann geht man in den hellen Gang auf der anderen Seite und klettert über den Block nach oben. Hinter der Türe lauert ein zweiter Zentaur, der aber erst auftaucht, wenn man der Türe recht nahe ist. Hier sollt man dann schnell nach links gehen, so daß man außerhalb seiner Schußweite ist. Sobald er von der Türe verschwunden ist, zieht man sich dann zur hinteren Wand zurück. Wie zuvor schießt man vom der Tür entferntesten Punkt aus auf das Vieh, bis es explodiert (hier muß man aber vorsichtiger sein: einmal hat er Zentaur trotz der großen Entfernung auf mich geschossen, dann rettet ein Seitwärtssalto). Sobald der Zentaur tot ist, holt man sich in der Kammer das *kleine Medipack* und das zweite *Ankh-Kreuz* und geht wieder nach draußen, wo man rechts über die Rampe auf den Rücken der Sphinx zurückrutscht. Da man ja bereits zuvor die Panther-Mumie

erledigt hat, muß man jetzt nicht mehr aufpassen. Ansonsten verfährt man wie oben beschrieben.

Auf dem Rücken der Sphinx gibt es einen Felsblock, von dem aus es mit Anlauf in die Einbuchtung im Hinterkopf geht, an dem man sich zusätzlich hochziehen muß. Dann klettert man vorsichtig bis ganz nach oben, wo man hinten und vorne die beiden Ankh-Kreuze einsetzen kann (hier oben sollte man nur gehen und sich vorsichtig rückwärts herunterlassen, wo es nötig ist, da jeder Fehltritt zu einem langen Sturz und damit zum Tod führt). Danach ist die Türe zwischen den Sphinx-Beinen geöffnet. Man klettert nun rechts von dem zuletzt eingesetzten (vorderen) Ankh-Kreuz nach oben und geht in diese Ecke. Von hier aus sieht man nach unten und erkennt zwei Waffen, die in der Luft schweben (schwer zu erkennen: leicht rechts unten, wenn man vom Kopf zur Wand links von der Blickrichtung der Sphinx herunter sieht). Man stellt sich hier genau auf die Ecke und richtet Lara so aus, das ihr Kopf genau auf die Waffen zeigt (mit der Umsehtaste erkennbar). Dann läuft man 2 Schritte zurück, nimmt Anlauf und springt genau auf der Ecke ab (man darf nicht schon rutschen), um auf einer kleinen, unsichtbaren Plattform zu landen (Dieser Sprung ist ziemlich schwierig, da man nicht wirklich sehen kann, wohin man springen muß, und weil schon kleine Abweichungen von der korrekten Sprungrichtung nicht mehr zur Plattform führen. Dann aber stürzt man in die Tiefe und stirbt. Wem dieser Sprung zu gewagt ist, kann darauf verzichten, den die neuen Waffen gibt es kurz darauf noch einmal an anderer Stelle. Allerdings muß man dann einen der schwersten Kämpfe des ganzen Spiels ohne diese besten Waffen ausfechten!). Die unsichtbare Plattform ist **Geheimnis 1** und das einzige in diesem Level, man kann sich hier 2 *Uzis* sowie 2 *Uzi-Clips* nehmen. Dann sollte man schnell die *Uzis* oder die *Magnums* ziehen und auf die beiden Dämonen warten, die aus der Richtung des Sphinx-Kopfes kommen und sie von hier oben abschießen. Dabei sollte man sich aber nur drehen und keinesfalls zur Seite bewegen, sonst fällt man nach unten und das bekommt Lara nicht. Anschließend springt man Richtung Schulter der Sphinx und landet so unbeschadet in tieferen Regionen. Wie ganz zu Beginn geht es rechts auf dem Rücken der Sphinx nach unten und dann zwischen die Beine, wo man noch 2 *Magnum-Clips* aufsammeln kann. Dann springt man in das Loch hinter der Türe und gelangt so in einem recht großen See mit zwei Statuen unter Wasser.

Bei der rechten taucht man ganz nach unten in den Tunnel zwischen ihren Beinen, an dessen Ende sich eine Türe sowie ein Hebel befinden. Mit letzterem kann man die Türe öffnen. Sofort darauf wird man durch einen starken Sog nach oben befördert und steigt dort aus dem Wasser. Hier klettert man auf den niedrigsten Block. Oben stellt man sich an die Ecke, die der nächsten Säule am nächsten ist, und springt hinüber, um sich an der Säule hochzuziehen. Von hier aus geht es mit Anlauf auf den weit entfernten Block, an dem man sich auch mal wieder hochziehen muß. Dann geht man den Steg herum, rutscht aber noch nicht die Rampe am Ende herunter, sondern erschießt erst den Dämonen dort draußen. Dann rutscht man herunter und geht nach links die kleine und dann die große Stufe hinunter. Dann geht es mit Anlauf zur benachbarten Statue herüber und hier wieder auf den Kopf herauf, wo man beim linken Horn ein *großes Medipack* findet. Dann springt man entweder mit Anlauf über die Schnauze der Statue ins Wasser (man muß am Ende des Kopfes abspringen; gefährlich: wenn man nicht genau in der Mitte des Kopfes springt, schlägt man böse auf) oder man läßt sich auf der anderen Seite des Kopfes vorsichtig herunter, bis man zu einem Hebel kommt (nicht tödlich, aber auf jedenfall gesundheitsschädlich). Falls man ins Wasser gesprungen ist, klettert man auf die Statue zum Hebel. Dieser öffnet eine Türe zwischen den Beinen der anderen Statue, also geht es wieder ins Wasser.

Im Schoß der Statue mit der gerade geöffneten Türe gibt es 2 *Schrotflinten-Patronen*, zwischen den Statuen warten noch 2 *Magnum-Clips* darauf, mitgenommen zu werden. Dann taucht man bei der linken Statue zwischen den Beinen hindurch wieder nach oben, steigt aus dem Wasser und geht die lange Rampe nach oben. Unterwegs gibt es noch 4 *Magnum-Clips*. Ganz oben kommt man zu einem Gatter mit einem Skarabäus davor. Man sollte hier auf jedenfall die *Uzis* im Halfter haben (so man sie denn bereits hat). Sobald man sich den Skarabäus genommen hat, öffnet sich das Tor und 2 Panther-Mumien und ein Zentaur wollen einem ans Leder. Daher zieht man sich schnell zurück, zieht die *Uzis* und schießt was das Zeug hält, sobald die Panther-Mumien in den engen Tunnel kommen. Der Zentaur läuft leider so gut wie nie vor der Türe vorbei, so daß man ihn draußen erledigen muß. Hier hilft eigentlich nur rausrennen, nach rechts umdrehen und Seitwärtssaltos in beide Richtungen machen, während man auf den Zentauren schießt. Man befindet sich nun wieder dort, wo man diesen Level begonnen hat. Auf der anderen Seite des Raums setzt man beim noch geschlossenen Gatter den Skarabäus ein und nimmt sich hinter dem nun offenen Durchgang das *große Medipack* und die 2 *Magnum-Clips*. Dann rutscht man die Rampe herunter und klettert in den Durchgang. Im Raum dahinter wartet Larson, also sollte man eine gute Waffe ziehen, in den Raum springen und sich nach rechts drehen. Mit etwas Bewegung und viel Blei kann man Larson dann recht einfach endgültig loswerden. Anschließend geht man da, wo er herkam, die Treppe nach oben und nimmt sich den letzten Scion. Damit beendet man auch diesen Level.

Beim Verlassen des Höhlensystems wird man von Natla und 3 ihrer Schergen erwartet, die einem alle Waffen (einschließlich der Pistolen) sowie die 3 Scions abnehmen. Bevor man getötet wird, kann man sich aber durch Flucht retten und dann unbemerkt mit Natlas Schiff auf eine Insel gelangen, auf der man den letzten Teil des Abenteuers erlebt.

Atlantis

XIII. Natlas Katakomben

Man taucht den Tunnel entlang bis zum Wasserfall, unter diesem durch und dahinter wieder auf. Hier kann man in einen Tunnel steigen, der in eine Kammer mit einem Hebel führt. Dieser öffnet an anderer Stelle ein Gatter. Daher geht es wieder zurück zum Wasserfall. Dort taucht man unter Wasser und geht auf der anderen Seite beim Boot an Land. Hier kann man rechts von dem Verschlag in eine andere Höhle kommen. In dieser scheint es keinen Ausgag zu geben, allerdings gibt es hinten eine Holzkiste, die man nach links herausziehen kann. Dann kommt man in den Gang dahinter, in dem sich durch Ziehen des ersten Hebels das Gatter geöffnet hat, so daß man an den Hebel dahinter kommen kann. Nachdem man diesen gezogen hat, öffnet sich wieder an anderer Stelle ein weiteres Gatter. Um dieses zu finden, geht man zurück zum Wasserfall, taucht erneut darunter hindurch und klettert in den Raum mit dem Hebel. Hier steigt man in den Durchgang nach oben bis zu einer Höhle, in der man mit Anlauf auf den kleinen Vorsprung mit den Absperrungen links springt. Dort geht es in eine neue Höhle mit einem Gebäude und einer Kabine an einem Seilzug, an die man heran muß. Zunächst aber nimmt man sich das *große Medipack* am Boden und die *2 Magnum-Clips* in dem Gebäude. Hier erkennt man auch, daß drei Sicherungen fehlen, die es im folgenden zu besorgen gilt.

Man verläßt den Bau also wieder und geht in die Nachbarhöhle mit den beiden Hütten und dem Schienenstrang. Hier findet man eine Holzkiste, die man zweimal parallel zur Hütte rechts ziehen muß, um sie genau unter das Loch im Deckengewölbe zu bugsieren. Dann klettert man nach oben und springt mit Anlauf auf das Dach der Hütte. In der hinteren Ecke ist eine brüchige Deckenplatte, durch die man einbricht. So kann man in einem langen Tunnel nach oben folgen, der zu einem Hebel führt. Dieser löst das Boot beim Wasserfall von der Leine, so daß es etwas abtreibt. Dann folgt man dem Weg weiter bis zu einer Rampe und rutscht dort rechts herunter, um sich anschließend vorsichtig durch das Loch herunter zu lassen. Man landet dann auf der Kiste, die man eben verschoben hatte (würde die Kiste dort nicht stehen, würde man sich beim Herablassen leicht verletzen).

Nun geht es Richtung Schienenstrang auf das Gatter dort zu, welches sich automatisch öffnet, sobald man sich ihm nähert. Dummerweise schließt es sich auch wieder, kaum daß man hinein gegangen ist. Drinnen sieht man rechts eine Rampe mit einer Felskugel und über den Schienen sind drei Absperrungen verteilt; die letzte warnt vor einer Lavagrube dahinter. Wenn man auf die erste Absperrung zugeht, sieht man, wie eine andere Felskugel quer zu den Schienen rollt. Man muß hier im Laufschrift über alle Absperrungen springen, wobei man bei der letzten nach rechts auf die Rampe (satt geradeaus in die Lava) springen muß, um gerade noch rechtzeitig in den Durchgang rechts zu kommen, bevor die schon früher losgelöste Felskugel auf der Rampe diesen Durchgang blockiert oder einen sogar überrollt. Falls man es nicht geschafft haben sollte, aber noch am Leben ist, kann man die Rampe hochklettern und so in einen Tunnel gelangen, der zu einem Loch im Boden führt. Durch dieses gelangt man wieder vor das Gatter und muß nun wieder ganz von vorne beginnen; die Felskugeln sind wieder in die alten Positionen gerollt. Diese Sprungfolge über die Barrieren ist ziemlich schwierig, da sie so genau getimed sein muß, aber es gibt zum Glück auch noch eine wesentlich einfachere Methode, um in den Durchgang hinten rechts zu kommen. Dazu geht man auf die erste Absperrung zu, bis die Kugel quer zu den Schienen vorbeierollt. Dann dreht man sich nach rechts und zieht sich auf die Rampe hoch. Eigenartigerweise wird die Felskugel weiter oben nicht ausgelöst, solange man sich dort hochzieht, wo die Rampe noch waagrecht ist, also nicht nach unten hin abfällt. Wenn man oben ist kann man Richtung des Durchgangs gehen, über das Loch muß man natürlich springen. Diese Variante ist an kein Zeitlimit gebunden und völlig ungefährlich, also sicherlich vorzuziehen. Sobald man (wie auch immer) durch den Durchgang gelangt ist, kann man dahinter die erste Sicherung aufheben. Nun muß man diesen Höhlenabschnitt wieder verlassen. Je nachdem wie man bis hier vorgegangen ist, muß man nun verschiedene Wege gehen: Hat man es auf die harte Tour hierhin mit Sprüngen über die Absperrungen geschafft, dann ist der Durchgang ja nun durch den Felsen versperrt. Also folgt man dem Tunnel bis zu einer breiten Schräge. Dort warten oben zwei weitere Felskugeln. Sobald man hört, wie die erste zu rollen beginnt, sollte man sofort zurückspringen. Ebenso verfährt man mit der zweiten Kugel. Dann klettert man weiter nach oben bis zu einem Loch im Boden, durch das man sich nach unten läßt, um so wieder auf den Schienen zu landen. Im anderen Fall, in dem die Felskugel nicht den Durchgang versperrt hat, geht man durch den Durchgang einfach auf die Schienen und geht dann Richtung Gatter. Spätestens jetzt rollt der Felsen dann doch herunter. So oder so klettert man dann auf die Rampe und geht nach ganz oben, um dort in einen Tunnel zu gelangen. An dessen Ende kann man

sich durch ein Loch im Boden auf der anderen Seite des Gatters auch unten fallen lassen.

Nun geht es wieder zurück zum See und in diesem auf das Boot (man kann nur in der Mitte auf das Boot klettern), das man zuvor verschoben hat. Von hier aus geht es mit Anlauf und einem Sprung zur Kiste am Ufer herüber. Über die kleine Kiste links kommt man in eine Höhle mit vielen Kisten, auf denen NATLA steht. Am Ende der Höhle findet man 2 *Magnum-Clips*. Ganz in der Nähe befindet sich eine bewegliche Kiste (sieht beschädigt aus), die man herauszieht und dann in die Ecke schiebt, in der man die Magnum-Clips gefunden hat. Dann zieht man eine zweite Kiste zweimal aus dem Gang und zieht sie dann nach rechts, so daß man endlich in den Gang gehen kann. An dessen Ende findet man einen Hebel, der eine Bohrmaschine aus ihrem Tunnel holt.

Um dorthin zu gelangen, geht man wieder zum See zurück, springt hinein und geht dort wieder an Land, wo das Boot anfangs befestigt war. In der Höhle rechts findet man dann die Bohrmaschine. In dem Gang davor drückt man den beweglichen Block zweimal nach vorne und klettert anschließend auf hinauf. Oben geht es an die dem Eingang gegenüber liegende Kante. Dort springt man nach oben und zieht sich hoch, um in der Nische 2 *Uzi-Clips* und einen Hebel zu finden. Letzterer öffnet – wie schon so oft zuvor auch – an anderer Stelle ein Gatter. Anschließend geht es wieder nach unten und durch den anderen Ausgang aus der Höhle heraus. Durch den Tunnel kommt man in eine große Höhle, an deren Anfang man die zweite Sicherung findet. Man sollte nicht weiter in den Raum gehen, sondern sich nur die Sicherung schnappen, da man ansonsten von einem von Natlas Gehilfen (dem Cowboy) beschossen wird und sich ohne Waffen nicht wehren kann.

Also geht es mit der zweiten Sicherung zurück in den Raum mit den beiden Baracken (hinter der Höhle mit dem Gebäude, in dem die Sicherungen fehlen). Hier gibt es einen Ausgang, den man noch nicht benutzt hat und der zu einem Förderband mit der letzten Sicherung führt. Leider kommt man an diese noch nicht heran. Weiter hinten durch findet man aber das Gatter, welches man gerade geöffnet hat, und dahinter eine Kammer. In dieser gibt es 2 *Uzi-Clips* und einen Hebel, der das Förderband zum Laufen bringt. An dessen Ende kann man sich dann endlich die dritte Sicherung nehmen und alle drei in dem Gebäude mit den Glasscheiben an den entsprechenden Stellen einsetzen. Dadurch senkt sich die Kabine von der Decke. In ihrem Innern findet man endlich die beiden Pistolen, so daß man nicht mehr völlig schutzlos ist.

Wieder draußen klettert man auf das Dach der Kabine (hochspringen und -ziehen). Von dort aus geht es mit Anlauf und Hochziehen in den Durchgang in der Felswand. Bei der ersten Schräge kann man oben nahe der Decke auf der rechten Seite ein Loch erkennen. Zu diesem springt man hoch und zieht sich hinein. Das Gatter weiter durch öffnet sich automatisch, schließt sich aber auch wieder hinter einem. So kommt man zu einer Rampe, die zu einem Holzboden führt. Dieser ist aber eine Falle, er öffnet sich automatisch, wenn man herunter rutscht, so daß man in ein Lavaloch fällt. Um das zu umgehen, geht man vor der Rampe in die rechte Ecke und springt nach links in die Einbuchtung (falls man doch herunterrutschen sollte, muß man versuchen, sich an der Kante festzuhalten und wieder hochzuziehen, dann schließt sich der Holzboden wieder). Dort kommt man in eine Kammer: **Geheimnis 1** mit einem *großen Medipack* und 2 *Uzi-Clips*. Hier befindet sich auch ein Hebel, der das geschlossene Gatter wieder öffnet. Dann geht es genauso wieder zurück in den Tunnel. Statt hier zur Kabine zurückzugehen, folgt man dem Tunnel in die andere Richtung und gelangt so erneut zum See. Hier geht es wieder zu der Höhle mit der Bohrmaschine und in den Tunnel hinein bis zu der großen Höhle, in der man die Sicherung gefunden hatte. Dort zieht man die Pistolen und erledigt den Cowboy. Dieser hat allerdings Magnums, also sollte man ständig in Bewegung bleiben; dabei muß man aber auf die Lavagraben achten. Am besten versucht man ihm so nah wie möglich zu kommen, dann schießt er weniger zurück. Sobald man ihn erschossen hat, kann man sich seine Magnums nehmen.

Dem Eingang gegenüber befindet sich tief unten ein langer Lavafluß. Vor diesem stehend erkennt man links weiter oben einen Hebel. Man geht hier ganz nach rechts und springt rückwärts zum Lavafluß herunter, hält sich aber an der Kante fest. Wenn man sich über der kleinen Plattform dort befindet, läßt man sich fallen. In der gleichen Richtung springt man erneut rückwärts herunter, hält sich wieder fest, läßt sich fallen und drückt sofort wieder die Handlungstaste, um sich an der nächsten Plattform festzuhalten und nicht in die Lava zu fallen. Hier zieht man sich hoch und nimmt sich das *kleine Medipack*. Dann hängt man sich an die Kante und hangelt sich so weit es geht nach rechts, um sich dort fallen zu lassen. Dann geht man um die Ecke zur nächsten Kante, von der aus es weiter nach rechts geht, bis man sich knapp vor dem Ende auf den Boden fallen lassen kann. Hier geht es mit Anlauf und Festhalten auf die andere Seite zur dritten Kante. Wieder hangelt man sich nach rechts bis zu einer Plattform. Durch den

folgenden Tunnel kommt man über eine Rutsche hinunter zum Lavafluß.

Dort springt man auf die Plattform links und geht dort nach links bis an den Rand. Von hier springt man in die große Höhle mit den Feldblöcken in der Lava auf den rechten Block, geht dort in die linke Ecke und springt zur nächsten Plattform in der Mitte herüber, an der man sich auch hochziehen muß. Von hier aus kommt man vom Rand des Blocks aus mit einem Sprung in die Nische in der rechten Felswand, wobei man sich zusätzlich hochziehen muß. Sobald man drüben ist, läuft man auf die Kiste zu und schiebt sie schnell nach hinten, um nicht von der Felskugel, die von links kommt, erschlagen zu werden. Dann geht es in den Raum, der sich hinter der Kiste aufgetan hat, und damit in **Geheimnis 2**. Man zieht die Kiste aus der Ecke und kann sich dann dort, wo sie früher stand, an der Wand hochziehen. Hier oben gibt es ein *großes Mdipack* und *2 Uzi-Clips*. Auf der anderen Seite kommt man in einen Tunnel, an dessen Ende man sich auf Schienen fallen lassen kann. Richtung Felskugel gehend findet man so *2 Uzi-Clips*, ein *großes Medipack* und die Schrotflinte. Anschließend klettert man wieder in den Tunnel hoch und läßt sich am Ende durch das Loch im Boden rechts wieder nach unten fallen. Dann steht man auf der anderen Seite der Felskugel und kann wieder Richtung Höhle mit der Lava gehen. Mit Anlauf geht es auf den Block in der Mitte und dann wieder rechts weiter. Zunächst springt man vom Rand aus auf den Block rechts und zieht sich hoch. Genauso geht es zum nächsten Block in der Mitte. Mit Anlauf springt man dann auf den Block links und schließlich auf die Plattform am Ende der Höhle.

Der Tunnel hier führt zu einer Rutsche mit Lava am unteren Ende. Man kann sich aber getrost der Rampe anvertrauen, da man auf einer kleinen Platte kurz vorher zum Stehen kommt. Von hier aus geht es mit einem Sprung und Hochziehen auf die andere Seite den Vorsprung hoch. So kommt man in einen Raum mit TNT-Kisten, von denen eine in einer Ecke beschädigt aussieht. Diese zerrt man in die Nachbarhöhle unter den Durchgang unter der Decke an der linken Wand. Sobald man nach oben gelangt ist, kommt man zu einer Schräge, an deren Ende man sich rechts hochziehen kann. Man steht dann vor einer Lavagrube. Dort springt man vom Rand aus rechts herüber in die Nische (die linke Seite ist zu steil) und wartet, bis der Felsbrocken in die Lavagrube heruntergerollt ist. Dann springt man mit Anlauf auf die Seite der Grube, aus der der Felsen kam, herüber und folgt dem Tunnel bis zu dem Hebel, den man früher beim Lavafluß gesehen hatte. Vor dem Hebel kann man *2 Magnum-Clips* aufheben. Nachdem man an dem Hebel gezogen hat, geht man durch den Tunnel und über die Lavagrube (jetzt nach links springen und wieder mit Anlauf weiter) zu der Stelle zurück, an der man mit Hilfe der TNT-Kiste nach oben gekommen ist. Dort ist die Felswand links durch den Hebel zerstört worden und genau in dieser Richtung geht es weiter, bis man in einen Raum mit vielen Säulen kommt.

Hier zieht man die Magnums und erledigt den Skateboard-Fahrer, der von rechts kommt und mit Uzis schießt (daher die Magnums). Auch hier ist wieder reichlich Munition angesagt, aber wenn man ihn erledigt hat, bekommt man seine Waffen und ist nun wieder vollständig. Anschließend durchsucht man den Raum nach Munition; man kann insgesamt *6 Uzi-Clips* finden. Auch gibt es neben dem Lavabecken eines mit Wasser. In dieses springt man hinein und taucht bis zu einem Gatter, das sich automatisch öffnet und so **Geheimnis 3** freigibt, welches aus einem *kleinen Medipack*, einem *großen Mediapck* und *2 Uzi-Clips* besteht. Dann verläßt man die Kammer wieder, taucht aber nicht an die Stelle zurück, an der man hineingesprungen ist, sondern auf halbem Wege nach oben und steigt dort an Land. Nach mehrmaligem Hochklettern kommt man wieder in den Raum mit den Säulen.

Dem Eingang gegenüber liegt ein weiterer Ausgang und durch diesen geht es bis zu einer breiten Rampe. Hier geht man vorsichtig nach oben, bis eine Kugel von der Decke fällt. Dann macht man einen Seitwärtssalto, um ihr auszuweichen. Es warten noch zwei weitere Kugeln, die sich von der Decke lösen, sobald man weiter nach oben schreitet, aber auch diesen kann man durch Seitwärtssaltos recht einfach ausweichen. Wem das zu gefährlich erscheint, der kann nach der ersten Kugel auf dem Teil der Rampe nach oben gehen, auf dem die Kugel heruntergerollt ist, hier wird keine weitere Kugel mehr kommen, da jede ihre eigene Spur hat. Fast ganz oben sollte man wieder vorsichtig weiter gehen – vorsichtig, weil von links ein vierter Feldbrocken herangerollt kommt, dem man den Vortritt läßt. Sobald auch dieser durch ist, geht man nach links in den Tunnel und am Ende in die höher gelegene Höhle. Gegenüber der Stelle, durch die man diese Höhle betreten hat, befindet sich ein Felsen, an dem man nach oben klettern kann. Oben springt man an der Wand entlang auf das schräge Stück und zieht sich dort von der Kante aus auf den Vorsprung weiter oben hoch. Von hier aus geht es mit einem Sprung und Hochziehen von der Kante aus auf einen Vorsprung an der gegenüberliegenden Felswand und genauso weiter die Wand entlang auf den nächst höheren Vorsprung. Von da aus kann man sich in eine Kammer hochziehen. Oben drückt man den dunklen, beweglichen Block zweimal nach hinten. Im neuen Raum klettert man rechts nach oben. Dort gibt es wieder einen beweglichen Block, den man ebenfalls zweimal nach hinten drückt. So findet

man einen Raum mit einer goldenen Türe. Zunächst geht es aber durch das Loch im Boden nach unten. Hier zieht man den beweglichen Block einmal heraus und geht dann zurück in den Raum, in dem man den ersten Block bewegt hat. Diesen drückt man noch einmal in die Wand, um einen neuen Durchgang zu finden. Dieser führt zu einer zweiten goldenen Türe, aber auch zu einem Hebel auf der linken Seite, welchen man zieht. So öffnet sich die erste goldene Türe, zu der es nun zurückgeht. Über einige Stufen kommt man zu einem beweglichen Block, den man einmal drückt, um so zu einer dritten goldenen Türe zu gelangen. Diese schließt sich aber zu schnell, als daß man hindurch schlüpfen könnte. Immerhin gibt es hier unten einen Hebel, der die zweite goldene Türe öffnet.

Wenn man durch diese tritt, sollte man seine Magnums oder Uzis gezogen haben, denn draußen wartet der dritte von Natlas Schergen: der Glatzkopf mit einer Schrotflinte. Am besten bleibt man hinter der Türe stehen, feuert und macht Seitwärtssaltos: so ist man hin und wieder durch Felsen vor den Schüssen sicher. Sobald der Kerl tot ist, kann man sich – sofern man sie noch nicht hat – seine Schrotflinte nehmen. Das rechte Gebäude enthält die nun offene dritte goldene Türe, dorthin braucht man also nicht mehr. Also geht man zu der Pyramide und klettert auf das Dach über dem Eingang. Von dort (vom Rand) springt man die Einbuchtungen immer weiter hoch. Von der höchstens macht man ein Seitwärtssalto Richtung Wand und landet so in einer weiteren Einbuchtung nebst Tunnel daneben. An dessen Ende gibt es einen Hebel. Nachdem man ihn gezogen hat, rutscht man die Pyramide wieder nach unten und geht zu dem anderen Gebäude, dessen Türe vorher verschlossen war. Dort gibt es ein *großes Medipack*, 2 *Uzi-Clips* und einen *Schlüssel der Pyramide*. Den benutzt man bei derselben, um durch das Tor den Level beenden zu können.

In einer Zwischenszene sieht man, wie Natla das Scion benutzt und so eine große Pyramide freilegt.

XIV. Atlantis

Zunächst folgt man dem Tunnel bis zu den 2 *Uzi-Clips* und zieht, nachdem man sich diese genommen hat, die Magnums (die oder eine andere bessere Waffe sollten am besten den ganzen Level über die Standardwaffe sein). In der nächsten Höhle, der man sich nur vorsichtig nähern sollte, befinden sich 6 große Kugeln, die die Brutstätten für Aliens sind. Sobald sich die beiden Arme beidseits der Kugeln zu bewegen beginnen, dauert es nicht mehr lange, bis sie schlüpfen und sofort darauf zu schießen beginnen. Die erste Kugel, die sich öffnet, ist die vorne links, man sollte also vorsichtig auf sie zugehen und sofort schießen, wenn die platzt. Auch muß man sich viel bewegen, Seitwärtssaltos sind hier recht effektiv. Die nächste Kugel, die sich öffnet, ist die vorne rechts; hier geht man genauso vor. Die – zumindest für den Moment – letzte platzende Kugel liegt hinten links, die anderen drei bedeuten im Moment keine Gefahr. An der dem Eingang gegenüber liegenden Türe liegen weitere 2 *Uzi-Clips*. Anschließend verläßt man den Raum durch die Türe links, welche sich automatisch öffnet.

Hinter der Türe geht es eine Treppe hoch. So kommt man in die Etage über derjenigen mit den Alien-Eiern. In der linken hinteren Ecke findet man ein *kleines Medipack*. In der Mitte des Raums gibt es eine gläserne Brücke mit 2 *Schrotflinten-Patronen*. Wenn man diese betritt, öffnet sich eines der drei verbliebenen Eier unten und läßt einen Dämonen frei, den es zu erlegen gilt. Nähert man sich dem anderen Ei auf dieser Seite, so wird auch dieser Alien freigelassen. Er ist besonders gefährlich, da er schnell nach oben springt und man dann am besten schon einen recht großen Abstand zu ihm haben sollte. Hier oben gibt es zwei Nischen mit jeweils einem Hebel. Hat man beide gezogen, so wird eine Türe geöffnet und die letzte der sechs Kugeln bewegt ihre Arme. Kommt man ihr zu nahe, wird wieder ein Dämon freigelassen, den man wie immer erledigt. Dann geht man durch den mit den beiden Hebeln geöffneten Ausgang und zieht beim Hinabsteigen noch einen weiteren Hebel, welcher den Ausgang öffnet, vor dem man das zweite Paar Uzi-Clips gefunden hatte.

Mit gezogenen Waffen geht man durch den Tunnel bis zu dem mit Lava gefüllten großen Raum. In diesem wird man von einem fliegenden Dämon angegriffen. Sobald Lara ihn im Visier hat, sollte man zurück in den Tunnel springen und ihn von hier aus erledigen, sobald er wieder zu sehen ist. Anschließend geht es wieder auf den Vorsprung über der Lava. Hier dreht man sich mit dem Rücken zur Lava und springt rückwärts herunter, hält sich aber fest. Dann läßt man sich fallen und hält sich sofort wieder am nächsten Vorsprung fest. Dort zieht man sich in den Tunnel hoch und findet so **Geheimnis 1** mit einem *großen Medipack*, 2 *Magnum-Clips* und 2 *Uzi-Clips*. Wenn man alles an sich genommen hat, folgt man dem Tunnel weiter bis zu einem Loch im Boden und springt hinunter.

Man befindet sich erneut in einem Tunnel; links geht es wieder zu dem Raum mit der Lava. Dahin muß man aber nicht, denn man ist jetzt dort, wo man von dem Vorsprung über dem ersten Geheimraum auch hätte schräg herüberspringen können. Der Vorsprung auf dieser Seite ist auch durch eine Sägezahn­türe gesichert. Falls man also dort durch möchte, sollte man daran denken, daß man erst nach dem zweiten Geräusch des Zuschlagens springen sollte, wenn man unverletzt bleiben will. In der anderen Richtung kommt man zu einer kleinen Höhle, in der eine unterbrochene Brücke zu einer Türe führt und in der unten ein Alien-Ei liegt. Dieses schlüpft im Moment aber noch nicht aus. Rechts von der unterbrochenen Brücke sieht man einen Felsspalt, zu dem man vom Rand aus herüberspringt, um sich daran festzuhalten. Unter sich erkennt man ein Loch in der Felswand. Wenn man sich genau darüber befindet, läßt man sich fallen, hält sich aber wieder fest und zieht sich in den Gang hinein. Dann geht man nach oben. Da, wo der Tunnel einen Knick macht, gibt es einen Hebel, der die Türe am anderen Ende der Brücke öffnet. Dem Tunnel weiter folgend muß man sich am Ende hochziehen. Dort findet man 2 *Uzi-Clips*. Mit einem Sprung geht es wieder auf die Brücke und von hier mit Anlauf und einem kräftigen Sprung am Ende des Lochs zur anderen Seite, an dem man sich noch hochziehen muß. Noch während man dies tut, platzt unten das Ei auf und läßt einen neuen Alien frei. Man sollte sich also schnell hochziehen und in den Gang flüchten, von dem aus man das Vieh sicher erledigen kann (eventuell muß man sich noch einmal in dem Raum mit dem Ei sehen lassen, aber man kann sich immer schnell zurückziehen).

Durch den Gang kommt man zu einem Raum, der mit Wasser gefüllt ist. Mit Anlauf und Hochziehen geht es auf den großen Felsblock. Oben dreht man sich nach links zur Schräge hin. Dort befinden sich einige Einbuchtungen, über die man den Hang entlang springen kann. Richtung Schräge blickend geht man in die linke hintere Ecke und springt mit Anlauf zur nächst gelegenen Einbuchtung und sofort weiter in die nächste rechts, da von oben ein Felsbrocken herangerollt kommt. Von hier aus geht es dann mit einem Sprung parallel zur Wand weiter, so daß man auf eine etwas tiefer gelegene Nische kommt. Wieder muß man schnell weiter auf die etwas höher gelegene hüpfen, um nicht von einer Felskugel überrollt zu werden. (Nimmt man beim vorletzten Sprung Anlauf, dann landet man direkt in der Nische nach dem letzten Sprung und es kommt kein Felsbrocken.) Dann geht es noch etwas weiter hoch in die gleiche Richtung. Nun geht es noch höher, aber in die entgegengesetzte Richtung und noch weiter nach oben in die alte Richtung. Ein letztes Mal geht es in die gleiche Richtung schräg nach oben (daß man dort landen kann, ist nicht so gut zu erkennen, geht aber). Dort kann man sich in eine Nische und damit zu **Geheimnis 2** hochziehen, das aus einem *großen Medipack*, 2 *Magnum-Clips* und 2 *Uzi-Clips* besteht. Dann verläßt man die Nische wieder und rutscht nach unten zu der Türe. Mit Anlauf und Hochziehen geht es die Wand entlang auf die Plattform in der Ecke. Genauso geht es auf den nächst höheren Felsblock mit dem *großen Medipack*. Wieder mit Anlauf und Hochziehen geht es auf den größten Felsen und von dort in die kleine Höhle mit 2 *Uzi-Clips* und einem Hebel, den man betätigt. Dann springt man ins Wasser und taucht zu dem Hebel, um ihn zu ziehen. Nun heißt es so schnell wie möglich vor dem ersten großen Felsen bei der Schräge auf die kleine Plattform steigen, sich dort hochziehen und schnell wieder wie zuvor über die Einbuchtungen zur Türe springen, nur daß man diesmal nicht den Weg hoch zum zweiten Geheimnis nehmen darf. Wenn man alles schnell genug gemacht hat, kommt man noch durch die Türe, ansonsten schließt sie sich wieder vor einem. Allerdings ist dieses Zeiträtsel nicht so eng bemessen wie andere zuvor. Man braucht also die Sprünge nicht zu hektisch zu machen.

Im nächsten Raum geht es mit Anlauf und Hochziehen auf die Rampe gegenüber dem Eingang und an deren Ende, wo man links in den Gang hineinspringt. (Wer in dem Raum mit der Schräge *nicht* die Felsen an der Wand gegenüber der Schräge nach oben gesprungen ist, um an dem Hebel dort zu ziehen, muß hier noch einen kleinen Umweg machen, da man dann noch nicht in den Tunnel links kommen kann. Allerdings ist dann auch noch keine Lava in dem Raum, da die drei Türen rechts noch geschlossen sind. Also spingt man nach unten und geht zu der Mitte der Rampe, um dort an der höchsten Stelle des Bodens nach oben zu klettern und zu dem Hebel zu gehen. Dieser öffnet eine zweite Türe, so daß man in den Raum mit der Schräge zurück kommen kann. Dort kann man dann das Versäumte nachholen.) Dem Tunnel folgt man weiter hoch, man muß aber aufpassen: unterwegs ist ein Loch im Boden, das mit Spießen ausgestattet ist. Noch weiter oben kommt man zu einem Wasserloch, in das man hineinspringt.

In der nächsten Höhle nimmt man sich tauchend die 2 *Schrotflinten-Patronen* und zieht an dem Hebel, welcher das Tor unter Wasser öffnet. In der nächsten Höhle kann man dann wieder auftauchen und sich an Land ziehen. Dort sieht man auf einem Vorsprung Munition. Dieser Vorsprung ist aber durch eine Sägezahn­türe gesichert. Außerdem wartet draußen ein Dämon. Man sollte hier also mit gezogenen Waffen durch die Türe gehen, bis sie zuschlägt und dann erst auf den Dämonen schießen, bevor man sich die 4 *Uzi-Clips* nimmt. Wenn einem der Alien zu nahe kommt, kann man auch rückwärts durch die Türe springen, aber wenn möglich erst nach dem zweiten Geräusch des Zuschlagens. Mit Anlauf geht es dann

nach rechts auf den nächsten Vorsprung, an dem man sich wie gewohnt hochzieht, um dort ebenfalls 4 *Uzi-Clips* aufzuheben. Von dort kommt man wieder zu einem Wasserloch.

Dort springt man hinein und kommt so in einen Raum mit einigen Säulen unter Wasser. Rechts kann man auf dem Boden ein *kleines Medipack* finden. Unter Wasser gibt es noch einen weiteren Ausgang, der aber durch 3 Tore verschlossen ist. Diese gilt es zu öffnen. Also taucht man erst einmal auf und geht an Land. Dort erkennt man fünf Alien-Eier und fünf Hebel. Drei der Hebel öffnen je eines der Gatter unter Wasser und die beiden anderen befreien je einen Alien aus einem Ei. Es gibt 6 Nischen in diesem Raum. Die mittlere auf der linken Seite (links, wenn man vom Unterwassereingang aus direkt auftaucht, ohne sich unterwegs zu drehen) führt zu dem Tunnel mit den 3 Gattern, hier gibt es auch 4 *Uzi-Clips*. Die Nische links von dieser mittleren ist die erste mit einem Hebel, der ein Gatter öffnet. Die beiden anderen Hebel für die Gatter befinden sich auf der gegenüberliegenden Seite: es sind die beiden, die dem Eingang am entferntesten sind. Der mittlere auf dieser Seite versetzt auch die Arme einer der Kugeln gegenüber in Bewegung, so daß dort bald ein Alien ausbricht. Allerdings kann man dies verhindern, indem man dem Ei nicht zu nahe kommt. Wenn man mit den anderen Hebeln die Aliens befreit (was man natürlich nicht machen muß), sollte man darauf achten, nicht ins Wasser zu fallen, da man dann nicht mehr schießen kann, aber immer noch getroffen wird. Hat man diese beiden gezogen, so beginnen anschließend auch die anderen Eier mit ihren Armen zu rudern, sonst nicht. Man kann dann also nacheinander alle Eier zum Platzen bringen und die Aliens eliminieren. Wenn man fertig ist, geht es wieder ins Wasser und durch den nun offenen Tunnel bis ans Ende, wo man wieder aus dem Wasser steigt.

Der Gang hier führt weiter nach oben. An der Stelle, an der er sich teilt, geht man nach rechts und zieht an dem Hebel, um die Türe zu öffnen. Dahinter befinden sich 4 *Uzi-Clips*. Leider ist im hinteren Teil des Raums viel zu schnell eine Felskugel eine Rampe heruntergerollt und versperrt nun den Ausgang. Trotzdem geht man dorthin. Hier erkennt man bei der Rampe einen beweglichen Block, den man von der Wand wegzieht und dann vor die Rampe schiebt. Nun verläßt man den Raum wieder durch den Ausgang nahe beim Eingang, zieht dort erneut an dem Hebel, und diesmal wird die Kugel von dem Block aufgehalten, so daß man den vorher versperrten Ausgang nehmen kann. Dahinter kommt man wieder zu dem hohen Raum, der unten mit Lava gefüllt ist.

Wie üblich wird man hier von einem Dämonen angegriffen, aber wie zuvor sollte es keine großen Probleme geben, wenn man sich etwas in den Tunnel zurückzieht. Dann geht es mit Anlauf nach rechts auf den nächsten Vorsprung. Im Raum dahinter warten erneut zwei Alien-Eier auf Nahrung, also sollte man vorsichtig in den Raum gehen und sich schnell wieder zurückziehen, um von dort aus auf die Dämonen zu schießen. Das linke Ei zerplatzt zuerst. Wenn man beide beseitigt hat, muß man die Rampe zu der Spießgrube herunterrutschen und rechtzeitig zur anderen Seite abspringen. Allerdings sind die steinernen Rampen auf der gegenüberliegenden Seite zu steil, so daß man dort doch zu den Spießen herunterrutschen würde. Also muß man links oder rechts von der mittleren Rampe herunter schliddern, um auf den roten Rampen zu landen. Drüben geht man nach oben und nimmt sich die 4 *Uzi-Clips*, die 2 *Schrotflinten-Patronen* und das *große Medipack*. Anschließend verläßt man den Raum auf dieser Seite.

Hier geht es zunächst nach rechts zu der Art Brücke, bis von der anderen Seite des Raums ein Dämon angreift, den man aber frühzeitig von der Decke holen kann. Am Anfang der Brücke gibt es auch 2 *Uzi-Clips*. Dann geht man zum Eingang zurück und springt in die Einbuchtung links. Hier geht es von der Ecke aus mit einem Sprung auf den kleinen Vorsprung bei dem Ei, da sofort darauf zerplatzt. Man kann sich aber in den Tunnel flüchten und aus der Sicherheit heraus in aller Ruhe den Dämon erschießen. Dann folgt man dem Tunnel nach oben bis zu den 2 *Uzi-Clips*. Anschließend geht es wieder zu der kleinen Plattform, auf der man gelandet ist, als das Ei zerplatzte, und mit Anlauf herüber zu dem Steg in der Mitte, und zwar auf die Stelle leicht links, die felsfarben ist. Dort dreht man sich schnell nach links und erschießt die beiden Aliens, die hinten in der Nische herumlungern und die mit Feuerbällen zurückschießen. Hier muß man allerdings mit ausweichenden Sprüngen vorsichtig sein, da man leicht in der Lava landen kann. Am besten geht man von der gezackten Türe ein wenig weg, da einen die Viecher dann nicht so gut ins Visier bekommen. In der gleichen Richtung, in der man zur Mitte gesprungen ist, geht es nun weiter. Unten in der Lava erkennt man einen leicht erhöhten Steg zur gegenüberliegenden Seite, zu dem man herunterspringt, um sich dann auf der anderen Seite hochzuziehen. Hier zieht man rechts an dem Hebel und sammelt auf halbem Wege die 4 *Uzi-Clips* ein. Dann geht es wieder zurück und mit Anlauf über die Schräge zu dem beweglichen Block herüber. Nachdem man ihn von der Wand weggezogen hat, kommt man durch eine Türe (die der Hebel geöffnet hat) zu der Sägezahn-türe, die man schon vorher gesehen hatte. Wie gehabt springt man nach dem zweiten Geräusch des Zuschlagens hindurch und dreht sich nach rechts. Man muß nun in die Nische dort kommen, in der zuvor die beiden Aliens waren. Dazu springt man

mit Anlauf hinüber. Dann klettert man den Gang nach oben bis zu dem *kleinen Medipack* und den *2 Uzi-Clips*. Anschließend geht es durch den Gang zu dem Vorsprung in der großen Halle mit der Lava ganz unten. Wieder wird ein Dämon freigelassen, also zieht man sich mal wieder in den Tunnel zurück und erledigt ihn von hier. Mit Anlauf geht es dann auf das anderen Sims und hier durch die sich automatisch öffnende Türe.

So kommt man in eine Raum mit Pfeilern in Lava, die man aber alle nicht erreichen kann mit einer einzigen Ausnahme: man geht die Wand entlang bis zum Rand des Sims, springt zur Platte herüber und zieht sich hoch. In der Kammer dort kann man einen Hebel ziehen. Dadurch verschieben sich die Blöcke in der Lava, es geht also wieder zurück. Wieder vom Rand aus springt man zum Sims zurück und zieht sich dort hoch, genauso geht es zum ersten Block beim Eingang herüber. Von der Ecke aus kommt man mit einem einfachen Sprung auf den nächsten Block, ebenso auf den dritten. Von hier aus springt man dann in den Durchgang in der Wand, der erneut zu einem Hebel führt. Dieser verschiebt wie zuvor die Blöcke. Wieder am Eingang des Tunnels springt man vom Rand aus auf den Block links. Mit Anlauf geht es dann auf den etwas höheren Block in der gleichen Richtung (nicht den viel höheren rechts). Von der Ecke dieses Blocks aus springt man nach links auf den höchsten Block und hier wieder von der Ecke aus in die Einbuchtung unter der Decke, wobei man sich diesmal hochziehen muß.

Dann zieht man am besten die Uzis, denn jetzt hat man es gleichzeitig mit drei schießenden Aliens zu tun, und die Bewegungsfreiheit ist nicht allzu groß. Daher sollte man seine Gesundheit auch noch einmal auffrischen. Dann geht es ans Ende des Tunnels bis zu der felsigen Rampe nach oben. Am besten springt man mit einem Seitwärtssalto hinein (zur Steigung blickend), schießt ein bisschen und springt dann schnell in den Tunnel zurück bis ganz an den Anfang. Hier wartet man auf die Biester und begrüßt sie feuernd. Sobald alle drei erledigt sind (Vorsicht: oft bleibt einer hinten und kommt erst bei einem zweiten Versuch), rennt man die Rampe hoch und zweigt kurz vor dem engen Gang am Ende nach rechts in die getimte Türe im Felsen zu **Geheimnis 3**, das ein *großes Medipack*, *2 Schrotflinten-Patronen* und *2 Uzi-Clips* enthält. Falls man es nicht rechtzeitig geschafft haben sollte, in diesen Geheimraum zu gelangen, geht man einfach noch einmal die Rampe nach unten und dort in den Tunnel und versucht es noch einmal. Anschließend geht es oben in den engen Tunnel bis zu einer Türe, die sich automatisch öffnet.

Weiter durch gibt es eine weitere Türe und einen Hebel. Wenn man an diesem Hebel zieht, setzt sich die Lava vor einem in Bewegung, also sollte man die Finger davon lassen. Direkt links hinter der sich automatisch öffnenden Türe kann man sich in einen Gang nach oben ziehen, so kommt man in der großen Halle auf einen neuen Vorsprung mit *4 Uzi-Clips*. Wieder geht es mit einem Sprung von der Ecke aus auf den Vorsprung an der rechten Wand. Dort sammelt man die *4 Uzi-Clips* ein. Im Raum dahinter liegt weitere Munition, die aber von einem Alien bewacht wird. Diesen gilt es mit Saltos und Schüssen zuerst zu erledigen, dann kann man sich die *2 Uzi-Clips* nehmen. Weiter durch erkennt man eine Rampe, die durch drei Pfeilfallen, eine Sägezähntüre und weiter oben eine Felskugel gesichert ist. Eigentlich sollte man hier wohl durch die Pfeilfallen die Rampe bis zur Sägezähntüre hochlaufen und dann gerade noch rechtzeitig, bevor man von dem Felsbrocken überrollt wird, zur Seite springen. Es gibt aber eine einfachere Methode. Man geht einfach links (oder rechts) von der Rampe bis zur Wand (die Pfeilfallen werden dann erst gar nicht ausgelöst) und klettert dort die Rampe hoch, springt aber sofort wieder zurück. So löst man zwar die höchste Pfeilfalle aus, die Pfeile treffen einen in der Ecke aber nicht. Ist der Felsen vorbeigerollt, dann ist auch die Sägezähntüre zur Ruhe gekommen. Man klettert dann erneut die Rampe hoch und geht in den nächsten Raum.

Dort erkennt man drei Throne, auf denen die Buchstaben N, T und Q stehen. Der mit dem N läßt sich zweimal nach hinten drücken, so daß man in den Gang hinter den Sitzgelegenheiten kommt. Dort gibt es eine Türe mit je einem Hebel links und rechts davon. Beide Hebel öffnen jeweils eine Platte, so daß man nach unten stürzt (man kann das zwar durch einen Rückwärtssalto verhindern, runter muß man aber so oder so). Nimmt man den linken Hebel, so stürzt man auf eine Rutsche, die zu einer Spießgrube führt. Bevor man da hineinfällt, muß man sich mit einem Rückwärtssalto auf die andere Seite der Grube retten. Dann geht es den Gang lang nach links und dort in die hintere Ecke, wo man nach oben bis zum Thronsaal klettern kann. Dabei kann man unterwegs einen Hebel ziehen. Nimmt man dagegen den rechten Hebel, führt er einfach nach unten. Vor sich sieht man dann eine Grube und eine Rampe mit einer Felskugel. Vom Rand der Rampe aus springt man herüber, löst dadurch den Felsen aus und macht sofort danach einen Rückwärtssalto. Ist der Felsbrocken in die Grube gefallen, springt man erneut über diese, geht nach oben und hält sich links. Zum Thronsaal kommt man dann wie oben beschrieben. (Bei beiden Hebeln verletzt man sich beim Herabfallen, das ist aber unvermeidlich.)

Beim Thronsaal läßt man sich dann vorsichtig herunter und geht durch die nun offene Türe zwischen den beiden Hebeln. Durch diese kommt man in einen Raum mit drei Alien-Eiern. Links und rechts vom Eingang kann man sich je 4 *Uzi-Clips* nehmen. Dann geht man mit gezogenen Waffen auf das Ei am Boden zu. Wenn man ziemlich nahe heran gekommen ist, platzt es ohne Vorwarnung auf (jedenfalls haben sich bei mir die Arme nicht bewegt) und man muß den Alien vernichten, während man seinen Attacken mit Seitwärtssaltos ausweicht. Dann geht man zu dem Hebel und zieht ihn. Jetzt sind auch die anderen beiden Eier oben aktiviert, und wenn man auf den Ausgang zwischen ihnen zugeht, platzt das erste auf. Dasselbe erreicht man, wenn man an der Wand mit dem Hebel einen Seitwärtssalto macht, dann hat man aber einen größeren Abstand zu dem Vieh und ist damit in einer besseren Position. Während des Kampfes sollte man dem anderen Ei nicht zu nahe kommen, sonst hat man es direkt mit zwei Gegnern zu tun. Auch die letzte Kugel platzt, wenn man sich dem Ausgang nähert, aber jetzt hat man ja genügend Bewegungsfreiheit.

Anschließend rutscht man durch den Durchgang nach unten. Diesmal wird man direkt von zwei Panther-Mumien angegriffen, die man schnell erledigen sollte. Mir hat dabei geholfen, immer wieder die Rampe rückwärts hochzuspringen, die man gerade heruntergerutscht ist. Zwar kommt man so nicht wieder hoch, aber man bleibt gut in Bewegung, während man auf die Biester schießt. Sobald beide tot sind, geht man in den Raum und schießt *NICHT* auf das rote Ebenbild von Lara, denn sie ist (bis auf ihre optischen Qualitäten) das exakte Gegenstück zu ihr: alles, was man macht, macht auch dieser Alien, d.h. er schießt auch zurück, ist selber aber völlig unempfindlich gegen Kugeln. Nichtsdestotrotz muß diese Mißgeburt weg. Der ganze Raum selbst ist symmetrisch aufgebaut und darin liegt der Schlüssel zum Ende von Laras Ebenbild. Man steigt rechts vom Eingang zu dieser Höhle auf die Rampe und klettert den Block hoch. Oben springt man zur benachbarten Säule herüber. Mit Anlauf geht es dann auf den linken Vorsprung der Plattform gegenüber. Hier gibt es eine Türe, die sich öffnet, sobald der Alien tot ist, und einen Hebel, der eine Falltüre über einer Lavagrube öffnet. Diese ist allerdings nur eine begrenzte Zeit offen und in dieser Zeit muß man Laras Ebenbild zu dieser Stelle dirigieren, um sie loszuwerden. D.h. man muß auf die helle Plattform gegenüber, auf der jetzt dieses Monster steht. Dazu sind genau die gleichen Bewegungen nötig wie zuvor, jetzt aber auf der anderen Seite der Höhle (hier gibt es einen ziemlich dummen Bug im Programm: eigentlich würde es sich ja anbieten, zu speichern, bevor man an dem Hebel zieht, um sich den ersten Teil des Kletterns zu ersparen, falls man Laras Ebenbild nicht rechtzeitig zur Lavagrube bewegen konnte. Leider bewegt sich (bei mir) Lara, nicht aber mehr ihre Kopie bei einem geladenen Spielstand. Erst wenn man wieder den Eingang betritt und dann herauskommt, ist auch wieder das Ebenbild auf dem Boden und macht alles nach. Man muß also wohl oder übel alles wiederholen, falls es nicht geklappt haben sollte). Ist Laras Ebenbild in die Grube gefallen, geht es wieder auf die andere Plattform und durch die nun offene Türe.

Kurz dahinter kann man sich hochziehen und 2 *Uzi-Clips* aufsammeln. Dann geht es den Gang weiter bis zum Knick. Hier sollte man sich darauf gefaßt machen, von einem Feuerbälle schießenden Zentauren angegriffen zu werden, sobald man um die Ecke geht. Daher sollte man sich so schnell wie möglich schießend in den Tunnel zurückziehen, damit der Abstand zu ihm nicht zu klein wird. Dann geht es wieder nach vorne. Diesmal wird man von einer Panther-Mumie angegriffen. Dabei ist wieder viel Bewegung angesagt. Anschließend kann man die 2 *Uzi-Clips* um die Ecke aufheben. Dann geht es erst nach links bis zu dem Hebel. Dort hebt man die 2 *Uzi-Clips* auf, zieht aber noch nicht an dem Hebel. Erst geht es auf die rechte Seite zu einem zweiten Hebel. Dieser öffnet die Türe auf der anderen Seite der Lavagrube. Sofort danach läuft man zu dem anderen Hebel auf der linken Seite und zieht ihn. Er hebt eine Brücke zu dieser Türe an. Ebenfalls sofort läuft man nun wieder zur Mitte des Sims und über die Brücke in den nächsten Raum. Beide (Türe und Brücke) sind nur begrenzte Zeit offen bzw. hochgeklappt, also muß man sich wirklich beeilen. Auch muß man zuerst die Türe öffnen (mit dem rechten Hebel), da diese länger aufbleibt, als die Brücke ausgefahren ist. Aus diesem Grund hat man auch zuvor die Munition aufgehoben, später wäre die Zeit zu knapp bemessen gewesen.

Im nächsten Raum kann man sich 4 *Uzi-Clips* nehmen. Hier findet man auch das Scion und dahinter eine große Plattform mit einem gigantischen Ei darüber. Dorthin braucht man aber nicht zu springen, denn das Ei wird erst im nächsten (und letzten) Level ausgebrütet. Falls man es aber doch gemacht haben sollte, gibt es auf der Plattform in einer Ecke einen Ausgang, der sich automatisch öffnet. Von der Ecke aus kann man hineinspringen und dem Gang bis zum rechten Hebel in dem Raum mit der Lava und der herabgelassenen Brücke folgen. Hier muß man wieder beide Hebel ziehen und über die Brücke laufen, um zurück zu kommen.

Nun geht man über die Rampe auf das rotierende Gebilde zu und nimmt sich das Scion. In einer Vision

erfährt man, daß die Herrscher von Atlantis Natlas Pläne nicht unterstützen, ja sie sogar einfrieren, damit zu kein Unheil mehr anrichten kann. Kurz darauf erscheint die Gute aber vor Lara und nach einem Kampf stürzt sie in die Tiefe Richtung Lava, während Lara sich gerade noch an der Plattform festhalten kann.

XV. Die große Pyramide

Direkt zu Beginn platzt das riesige Ei auf und ein gigantisches Monster kommt auf einen zu. Ganz ohne Frage ist dieses Monster der mit Abstand stärkste Gegner. Es ist zwar langsam, hält aber unglaublich viel aus und ist extrem stark. Mit seinen Armen versucht es einen zu greifen, was man tunlichst nicht zulassen sollte. Während man das Vieh also die ganze Zeit (am besten mit den Uzis) beschießt, sollte man ihm immer rechtzeitig ausweichen, wenn es zu nahe kommt. Am besten sucht man sich zwei gegenüberliegende Ecken aus, stellt sich in eine und schießt, bis es nahe heran ist, um dann schnell in die andere Ecke zu rennen und das Spiel hier zu wiederholen. Allerdings sollte man dabei nicht wie Natla in die Tiefe stürzen. Während des Kampfes kann man sich natürlich auch mit den Medipacks heilen. Sobald man das Monster erledigt hat, kann man sich die *12 Uzi-Clips* in den Ecken aufheben, während des Kampfes sollte man dieser aber nicht tun, dann verliert man nämlich zuviel Zeit. Nur wenn man sehr knapp an Munition ist, bietet es sich an, diese aufzusammeln.

Dann verläßt man die Plattform durch die Türe und rutscht am Ende des Gangs die Rampe herunter. Unten erkennt man einen beweglichen Block, aber erst einmal muß man noch weiter herunter laufen. Dort drückt man den nächsten beweglichen Block dreimal in den Gang hinein. So kommt man zu einer Rampe, die man noch oben zum ersten beweglichen Block läuft; diesen drückt man dann einmal nach vorne und steigt dann auf ihn hinauf. Oben springt man vom Rand in den Durchgang und zieht sich dort hoch. Hier erkennt man eine Sägezahnüre mit einer zerbrechlichen Bodenplatte davor. Am besten stellt man sich kurz vor die Platte (Vorsicht: auch wenn man geht, hält Lara nicht vor der Platte an). Wenn man das erste Geräusch des Zuschlagens (diesmal nicht das zweite) hört, rennt man los und kommt so unbeschadet durch. Kurz darauf teilt sich der Gang und man folgt dem rechten. Dort drückt man am Ende einen Block nach vorne und läuft dann wieder zurück in den linken Gang. Hier klettert man über den Block und schiebt ihn von der anderen Seite zweimal Richtung Rampe. Dann geht es über den rechten, nun freien Gang erneut in den linken und auf den beweglichen Block. Hier kann man nun einen Hebel ziehen, der das Tor im Rücken öffnet. Durch dieses gelangt man in den nächsten Raum.

Dort dreht man sich nach rechts und erkennt links und rechts von dem Lavafluß je eine Schräge mit dunklen Einbuchtungen, die nicht so steil sind, daß man von dort aus in die Lava rutschen würde. Mit einem einfach Sprung kommt man nach leicht links in die erste Einbuchtung, genauso in die nächste (falls man daneben springt und auf einem der helleren, zu schrägen Teile landet, kann man sich mit einem Seitwärtssalto auf die anderen Seite retten). Mit Anlauf und einen Sprung landet man in der dritten Einbuchtung auf dieser Seite (man sollte sich vor den emporsteigenden Lavablasen in Acht nehmen, an diesen kann man sich recht leicht verletzen). Dort dreht man sich um und erkennt, daß am Anfang des Raums eine Brücke ausgefahren wurde. Diese ist getimt, also sollte man sich nicht zuviel Zeit lassen, um auf dem gleichen Wege dorthin zu kommen, wie man bisher gesprungen ist. Über die Brücke kommt man dann zu **Geheimnis 1**, einer Höhle mit einem *kleinen Medipack*, *2 Schrotflinten-Patronen* und *2 Magnum-Clips*. Mit dem Hebel (zweimal bewegen) kann man einen Teil der Brücke wieder ausfahren und dann mit Anlauf zum Eingang zurück springen. Dann geht es wie gehabt wieder über die Schrägen zu anderen Seite des Raums bis zu der Stelle, an der man sich umgedreht hat. Mit Anlauf geht es nun über den Fluß in die linke hintere Ecke und dort in den Ausgang.

Nun kommt man zu einer Rampe mit einer Felskugel am oberen Ende. Es gibt zwei Möglichkeiten, nicht von dieser überrollt zu werden: entweder läuft man hoch, bis sie zu rollen beginnt, macht eine Rolle und läuft wieder zum Ausgang, oder man springt rückwärts die Rampe hoch bis man hört, daß sich der Felsen in Bewegung setzt, und rennt dann heraus. Etwas weiter oben wiederholt sich das Spiel. Anschließend folgt man dem Tunnel bis zum Ende: einer brüchigen Platte. Auf diese springt man drauf und sofort wieder zurück. Dann springt man rückwärts in das Loch, hält sich aber kurz am Rand fest bevor es nach unten geht. So verletzt man sich nicht allzu sehr. Unten zerschießt man das Scion. Dadurch löst man ein schweres Erdbeben aus, das den Rest des Levels mehr oder minder stark anhält. Es wird also Zeit, diesen ungastlichen Ort zu verlassen.

Daher geht es durch die ehemalige Eingangstüre heraus. Draußen warten allerdings drei Panther-Mumien. Um sie recht einfach zu überwältigen, sollte man einfach mit gezogenen Uzis oder Magnums

auf die Brücke laufen und von dort direkt auf die erkaltete Lava rechts herunter springen. Von hier aus erledigt man dann den ersten Gegner rechts (man hat unten viel mehr Bewegungsfreiheit als oben auf der Brücke, muß aber trotzdem auf die Lavaresten aufpassen). Dann erschießt man die zweite Mumie auf der anderen Seite der Höhle. Die dritte Panther-Mumie zeigt sich nicht; erst wenn man wieder auf die Brücke klettert (an der höchsten Stelle der erkalteten Lava nach oben springen und sich hochziehen) und Richtung Ausgang der Höhle geht, kommt sie angerannt. Wer will, kann sie also meiden. Falls man sich mit ihr anlegen will, sollte man sich, sobald man sie hört, wieder nach unten zurückziehen. Sobald alle Gegner erledigt sind, geht man zu dem kleinen Loch in der erkalteten Lava, springt rückwärts hinein, hält sich kurz fest und läßt sich dann nach unten fallen.

Unten gibt es viel Lava und etliche Pfeilfallen, aber auch eine Spalte in der Wand auf einer Seite. Zu dieser springt man mit Anlauf hinüber und hält sich daran fest. Dann hangelt man sich nach rechts (den Pfeilen kann man nicht wirklich ausweichen, also einfach durch). Am Ende läßt man sich fallen und macht einen Rückwärtssalto, um nicht in die Lava zu rutschen. Sofort geht es dann weiter, da auch hier eine Pfeilfalle schießt. Jetzt sollte man sich erst einmal ein wenig heilen.

Im nächsten Raum erkennt man unten eine Lavagrube mit einer schwingenden Axt und jede Menge Spieße auf der anderen Seite. Man geht hier rechts herunter, dann rollt links eine Felskugel herunter, die einen sonst überrollt hätte, wenn man direkt auf die Axt zugegangen wäre. Dann stellt man sich vor sie und springt auf die andere Seite, sobald sie gerade an einem vorbei ist. Dann *geht* man durch die Spieße nach rechts zu dem Loch in der Lava, aus dem plötzlich Lavablasen empor spritzen. Also geht es schnell mit einem Sprung über das Loch und auf der anderen Seite um die Spieße herum zu der Brücke aus zerbrechlichen Platten. Hier klettert man bei der kleinen Schräge auf die rechte, höchste Stelle, macht einen Sprung auf die mittlere Platte und sofort einen neuen Sprung in den Durchgang in gleicher Richtung.

In der nächsten Höhle sieht man gegenüber in weiter Ferne zwei Medipacks. Zu diesen gelangt man aber nicht über die abschüssige, unterbrochene Rampe, sondern über eine eigentlich völlig unsichtbare Spalte an der linken Wand. Sie beginnt im roten Abschnitt direkt neben dem Sims, auf dem man steht. Man sollte einfach zur Wand springen und sich festhalten, der Spalt ist wirklich da. Dann hangelt man sich nach rechts, bis man sich fallen lassen kann, und findet so **Geheimnis 2**. Dort nimmt sich die *2 großen Medipacks* und die *2 Uzi-Clips*. Dann geht man an den Rand und springt rückwärts zu dem schrägen Block herunter, hält die Sprungtaste aber gedrückt, so daß man auf einem neuen Felsblock landet. Dort geht man schnell an den Rand und springt zu der Spalte herüber, um nicht von der aufspritzenden Lava verletzt zu werden. Dann hangelt man sich nach rechts, bis man festen Boden unter den Füßen hat und läßt sich dort fallen.

Man muß nun schnell über die zerbrechlichen Platten und schnell, bevor die Felskugel einen überrollt, in den durch die schwingende Axt bewachten Durchgang laufen (am besten springt man über die Axt). Dahinter läuft man die Rampe herunter und hebt das Medipack noch nicht auf, sondern läuft nach rechts, denn kurz darauf rollt erneut ein Felsbrocken auf einen zu. Sobald er unten ist, springt man über ihn hinweg und nimmt sich das *kleine Medipack*. Dann springt man erneut über ihn hinweg. Nun gilt es eine Rampe herunterzurutschen, während man von einem Felsbrocken verfolgt wird, durch eine schwingende Axt zu kommen und am Ende mit einem Sprung auf eine Plattform zu gelangen, um nicht in das gleiche Loch wie der Felsbrocken zu fallen. Man sollte mit der Rutschpartie beginnen, wenn die Axt ihren höchsten Ausschlag hat. Auf dem neuen Vorsprung springt man links herunter und geht bis zum nächsten Raum, aber nicht hinein.

Sobald man ihn betritt, kommen von links und rechts Lavaströme auf einen zu, also sollte man schnell zu dem *kleinen Medipack* rennen, aber nicht weiter. Dann kann man es aufheben. Nun geht es seitwärts bis in die Mitte des Gangs, aber nicht weiter nach links, da sonst schon Lavaströme zwischen einem und der Türe ausgelöst werden und man dann nicht mehr herauskommt. Von der Mitte aus geht es dann schnell (eventuell mit einem Sprung, um der zweiten Lavawelle auszuweichen) zur Mitte der anderen Wand und von hier aus zur Türe, die man mit einem Hebel öffnen kann.

Hinter der Türe geht man nach rechts. Am Ende des Tunnels kann man *2 Uzi-Clips* aufheben. Dann geht man in den Gang zurück, bis man über sich eine Felskugel sieht. Man muß bis zu dem Loch, um die Kugel auszulösen, sollte aber noch nicht herüberspringen. Vom Rand des Lochs springt man zur anderen Seite und hält sich an der Kante fest, bis der nächste Felsbrocken über einen hinweggerollt ist. Dann zieht man sich hoch und geht zum nächsten Raum. Hier muß man auf die andere Seite über die brennenden

Felsen. Man sollte hier am Rand (links oder rechts) über die Felsen springen, dann fängt man kein Feuer, sondern verbrennt sich nur leicht. Vor dem ersten Feuer geht man bis an den Rand der Schräge und springt oben (wie gesagt vom linken oder rechten Rand) auf den Block mit dem Feuer und sofort weiter auf den nächsten Block. Sollte man Feuer gefangen haben, muß man schnell ins Wasser springen und links wieder an Land steigen, um es neu zu versuchen. Auf dem mittleren Felsen ist nun auch eine Flamme angegangen. Über diese springt man hinweg, geht erneut an den Rand des Felsens und springt zum dritten Feuer herüber (wieder links oder rechts) und sofort weiter auf den letzten Felsen. (In der PC-Version gibt es einen netten Bug: vor dem ersten Sprung speichert man ab und lädt den Spielstand erneut, dann sind die Feuer 1 und 3 aus und alles ist viel einfacher.)

Im nächsten Raum geht man auf die schwingende Axt zu bis an den Rand und springt zu der brüchigen Platte herüber, an der man sich festhält, hochzieht, darüber läuft und am Ende in den Gang springt. Die Kammer dahinter ist **Geheimnis 3** (allerdings hört man hier nicht das typische Geräusch des Auffindens eines Geheimnisses, und es wird auch nicht in der Endabrechnung mitgezählt, soll aber ein solches sein (zumindest laut diverser Internet-Lösungen)). Dort gibt es *4 Uzi-Clips* und ein *großes Medipack*. Vom Rand der Kammer aus springt man dann in das kleine Wasserloch ganz unten.

Unter Wasser nimmt man sich die *2 Uzi-Clips* und taucht dann in den Tunnel, um am anderen Ende an Land zu steigen. Dort gibt es *8 Uzi-Clips*. Man sollte nun seine Gesundheit auf den vollen Stand bringen und mit gezogenen Uzis in die Höhle laufen. Von links kommt Natla, die inzwischen Dämonenflügel bekommen hat, von der Decke geflogen und beschießt einen mit Feuerbällen. Also holt man sie mit Dauerfeuer und reichlich Seitwärtssaltos von der Decke. Zwischendurch muß man sich eventuell heilen. Sobald man sie abgeschossen hat, geht man auf sie zu, denn nach kurzer Zeit steht sie wieder auf. Also gibt man ihr noch einmal Saures. Sobald sie wieder zu Boden geht, ist sie diesmal wirklich erledigt. Falls man sehr knapp an Munition ist, kann man direkt vor dem ersten Abschuß in die Höhle laufen und rechts in den Durchgang rennen, dort findet man *6 Uzi-Clips*. Folgt man dem Gang weiter, so kann man wieder in die Höhle springen und den Kampf aufnehmen. Auf der anderen Seite gibt es kurz vor der Wand auf der linken Seite eine Art Rampe zu einem weiteren Durchgang in der Wand. Dort muß man hinein. Dem Gang folgend kann man am Ende vom Rand aus auf einen Felsblock springen, wobei man sich zusätzlich hochziehen muß. Genauso geht es von der Ecke aus auf den nächsten Block hinüber. Mit einem einfachen Sprung (ebenfalls von der Ecke aus) geht es dann auf den dritten Block. Von hier aus kann man sich in einen Gang hochziehen und dort immer weiter nach oben bis ans Ende klettern. Dort läßt man sich fallen und springt mit Anlauf auf den nächsten Block Richtung andere Seite der Höhle. Von der Ecke aus geht es in die gleiche Richtung weiter, wobei man sich zusätzlich hochziehen muß. Mit Anlauf und Hochziehen geht es dann auf den Block herüber. Hier springt man an der Wand nach oben und zieht sich in den nächsten Gang hoch, dem man bis zum Ende folgt. Hier springt man rückwärts herunter, hält sich fest und läßt sich dann fallen. Mit Anlauf geht es nun zu dem Vorsprung und dort weiter nach oben in die Nische hinein. Dort geht es bis ans Ende und die Rampe herunter, womit man den Level und das Spiel beendet.