

# **Tomb Raider II**

## Mitspielende Personen

- Lara Croft, die Heldin des Abenteuers
- etliche, freundliche gesonnen Mönche
- jede Menge Gegner mit Waffen aller Art

## 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:
  - eine Fackel anzünden
  - 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:
  - eine Fackel anzünden
  - 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. Handelt es sich um eine Kletterwand oder um eine Leiter, kann man anschließend mit den Richtungstasten in die entsprechende Richtung gelangen.
  - 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.
  - Springen mit Drehung: Zusätzlich kann man bei einem Sprung die "Rollen"-Taste drücken und dreht sich so während des Sprungs um 180°.
- 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.
- Fahrzeug besteigen: Dazu stellt man sich neben das Fahrzeug mit Blick zu ihm und drückt die Handlungstaste.
- Fahrzeug verlassen: Hierzu drückt man die Sprungtaste und eine der Richtungstasten "Links" oder "Rechts".
- Fahren: Gesteuert wird ein Fahrzeug einfach mit den Richtungstasten.
- Fahrzeug beschleunigen: Mit der Handlungstaste kann man einige Fahrzeuge wesentlich schneller bewegen.
- Mit einem Fahrzeug schießen: Einige Fahrzeuge haben eingebaute Waffen, die man abfeuern kann, indem man die Handlungstaste drückt. Diese Fahrzeuge lassen sich im Gegenzug dafür nicht beschleunigen.

## 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 nicht viel passieren kann. Das kann sich später nur auszahlen.
- 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. Menschliche Gegner sind dagegen viel härter zu erledigen.
- 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.
- Eine wirklich effektive Waffe gegen die Yetis ist der Granatwerfer: ein einziger Treffer beendet bereits das Leben dieser Kreatur.

# Lösung

## Lara's Haus

Der Trainingslevel zu Tomb Raider II beinhaltet nicht nur einen Parkur, an dem man seine Fertigkeit im Umgang mit Lara üben kann, sondern auch ein Geheimnis und ein nettes Feature: man kann auf die Mauer um Laras Grundstück gelangen und sogar auf die andere Seite in der Nähe des Tores heruntersteigen. Alle anderen Möglichkeiten zur Nutzung dieses Trainingslevels mag sich jeder selbst heraussuchen, sie sind offensichtlich. Zuerst also zum Geheimnis: Die Schatzkammer von Lara.

Den Eingang zu dieser findet man, wenn man von der Eingangshalle aus durch den rechten Durchgang nach hinten ins Musikzimmer geht. Direkt rechts am Anfang des Durchgangs erkennt man eine etwas vorstehende Wand: das ist der Eingang zur Schatzkammer. Um diese zu öffnen, muß man im Garten in das Labyrinth gehen. Vom Eingang zu diesem aus geht man immer an der linken Wand entlang, bis man statt der Hecke ein Mauerstück sieht. Hier geht man bei der ersten Gelegenheit rechts und kommt zu einem Loch im Boden. In dieses springt man hinein und geht unten bis zum Ende des Tunnels. Dort steigt man wieder nach oben und steht nun in einem Teil des Labyrinths, das man nur so erreichen kann. Hier findet man 6 Fackeln und einen Knopf. Wenn man auf diesen Knopf drückt, öffnet sich für kurze Zeit die Tür zur Schatzkammer. Sobald man den Knopf gedrückt hat, macht man sofort einen Salto nach hinten und landet so wieder in dem Loch. Unten macht man direkt eine Rolle und rennt wieder durch den Tunnel zum Ausgag, zieht sich schnell hoch und rennt den gleichen Weg zurück. Dabei darf man nicht an Ecken hängen bleiben, wenn man es schaffen will. Zurück hält man sich natürlich immer an der rechten Wand. Ist man rechtzeitig in die Schatzkammer gekommen, kann man sich dort einige Artefakte aus dem ersten Teil ansehen, dabei wird man die Fackeln aus dem Labyrinth sicher brauchen.

Um auf die Mauer zu gelangen, muß man zunächst auf den Turm klettern, von dem aus man mit der Seilbahn losfahren kann. Hier stellt man sich ganz an den Rand, geht nach ganz rechts in die Ecke und dreht sich schräg (etwa  $45^\circ$ ) zur Mauer hin. Nun springt man solange einfach nach oben, bis man oben auf dem Turm steht (ein netter Bug). Klappt dies nicht, muß man Lara etwas mehr drehen. Von hier aus kann man dann einfach auf die Mauer springen und vorne beim Tor auf der anderen Seite wieder herunter. Zurück geht es dann aber nicht mehr.

Wem der Butler auf die Nerven geht, der hat drei Möglichkeiten, ihn loszuwerden: entweder man geht in die Küche und dort in den Kühlraum, wartet, bis der Butler hinterhergekommen ist, rennt schnell wieder hinaus und schließt die Tür, bevor der Butler wieder heraus ist, oder aber man wartet bei der Treppe in Laras Schatzkammer, bis er hinterherkommt, stellt sich schnell vor den Schalter für die Tür, drückt auf den Knopf und macht schnell zwei Saltos nach rechts, um gerade noch rechtzeitig herauszukommen. Kurzzeitig kann man den gut erzogenen Butler loswerden, wenn man zu Bett geht, allerdings kommt er zurück, wenn man wieder aus dem Bett steigt.

# China

## I. Die große Mauer

Nachdem man den Abhang heruntergerutscht ist, zieht man die Pistolen und rennt zu dem kleinen Tümpel und dort hinein. Dann dreht man sich um und erledigt von dieser sicheren Position aus den wasserscheuen Tiger. Danach geht man weiter in den Tümpel hinein in die hintere linke Ecke, wo man wieder an Land gehen kann. Hier kann man sich auch auf einen Felsen hochziehen. Dort geht es in eine dunkle Ecke und mit einem Sprung nach schräg rechts auf einen einzelnen Felsen. Von dort geht es dann wieder auf ein Felssims, das entlang der Wand läuft. Am Ende kann man sich wieder auf einen Block hochziehen. Oben dreht man sich um und springt mit Anlauf über die Spalte auf die andere Seite. Hier geht es wieder Richtung Felswand, wo man dann weiter unten einen zweiten Tiger herumstreunen hört, den man von hier oben aus gefahrlos erschießen kann. Danach springt man über die Spalte in der Ecke und geht zu dem *Steindrachen* und damit **Geheimnis 1**. Danach geht man wieder zurück, springt wieder über die kleine Spalte und klettert in der Ecke viermal nach oben. Dann geht man auf den Turm zu und dreht sich nach links. Mit Anlauf springt man dann über die Spalte (es geht zunächst noch eine Stufe herunter, erst dann springen). Dort gelandet dreht man sich zum Turm, springt nach oben und zieht sich hoch. Nun steht man in einem Wachturm mit zwei Fenstern, durch die man weitere Teile des Levels sehen kann. Hier kann man nichts weiter machen, als sich durch das Gatter im Boden fallen zu lassen.

So landet man in einem teilweise mit Wasser gefüllten Raum und kann bei einer Steintreppe an Land gehen. Man folgt der Treppe nach oben und springt dann mit Anlauf zu dem Hebel herüber, man muß sich aber zusätzlich hochziehen. Nachdem man den Hebel gezogen hat, ist die Türe am Fuße der Treppe offen und dahin geht es nun zurück (entweder mit einem Sprung wie eben oder durch das Wasser). Bevor man durch die Türe schreitet, sollte man die Pistolen ziehen, denn draußen warten drei Krähen.

Nachdem man diese erledigt hat, rutscht man dort, wo ein Stück der Mauer fehlt, nach unten in das Wasserbecken und taucht rechts in die Höhle, in der man einen *Wachstubenschlüssel* findet. Danach taucht man wieder auf. Draußen läuft inzwischen ein Tiger herum. Man sollte erst dann an Land gehen, wenn er nicht in der Nähe ist, und dann auf ihn schießen; kommt er zu nahe, kann man wieder ins Wasser springen und warten, bis er sich erneut verzogen hat. Sobald er tot ist, klettert man bei dem grünen Erdwall wieder auf die Mauer und öffnet die Türe des zweiten Wachturms mit dem gefundenen Schlüssel.

Drinne warten 3 Spinnen auf einen, also sollte man die Waffen gezogen haben und sich, sobald Lara das erste Mal auf eine zielt, am besten wieder nach draußen verziehen, dann hat man genügend Platz, um alle drei zu erledigen (die Spinnen sind langsam, kommen aber heraus). Drinnen geht man nach links die Treppe hoch und steigt in das Fenster. Dann dreht man sich um und kann auf der gegenüberliegenden Seite auf einem Sims eine vierte Spinne töten. Danach geht man die Treppe wieder hinunter und klettert an der Leiter zu dem Sims hoch, um sich oben den *rostigen Schlüssel* zu holen. Dann klettert man wieder hinunter. Mit dem rostigen Schlüssel kann man die Türe in diesem Wachturm öffnen. Die Spinnennetze im dem Korridor dahinter lassen schon erahnen, was einen hier erwartet. Man geht also mit gezogenen Pistolen in den Gang, macht dann kurz vor dem nächsten Raum mit dem Skelett eine Rolle und erschießt die Spinne, die im Gang aufgetaucht ist. Dann rennt man wieder in die Wachstube, dreht sich erneut um und tötet die 3 Spinnen, die aus dem Raum mit dem Skelett kamen. Sobald alle tot sind, kann man sich bei dem Skelett 2 *Schrotflinten-Patronen* und ein *großes Medipack* holen. Danach zieht man den beweglichen Block vom Ausgang und rutscht die Rampe dahinter nach unten zu dem Wasserbecken. In dieses geht man hinein, aber nicht allzu weit, sonst wird man von Pfeilfallen beschossen. Stattdessen wagt man nach links, hängt sich an die Kante und hangelt sich ganz nach rechts, wo man sich wieder fallen läßt. Dann taucht man auf die andere Seite genau in die Ecke und zieht sich dort an Land (macht man es nicht genau in der Ecke, wird man wieder beschossen).

In dem Gang erkennt man zwar wieder Spinnenweben, aber Spinnen gibt es hier keine. Dafür kommt es noch schlimmer. Daher sollte man hier unbedingt noch einmal abspeichern! Dann rennt man in den Gang hinein und über die zerbrechlichen Platten, die über einer Spießgrube angebracht sind, und durch die Türe, die sich sofort hinter einem schließt. Ohne stehen zu bleiben rennt man nach rechts weiter, denn nun kommen von hinten 2 Felsbrocken, denen man nicht ausweichen kann. Auf der linken Seite der Höhle gibt es einen Tunnel, in dessen Mitte man einige Speere findet. Über diese springt man herüber, da man wegen der Felsbrocken nicht anhalten kann, und landet auf einer Rampe, über die man nach unten rutscht (falls man zu spät über die Speere springt, landet man nicht auf der Rampe, sondern sofort im



nächsten Raum und verletzt sich dabei erheblich, also sollte man nicht zulange mit dem Sprung warten). Unten angekommen hat man leider immer noch keine Ruhe, denn nun kommen von links und rechts zwei mit Speeren bespickte, bewegliche Wände auf einen zu. Man muß also sofort nach links rennen bis zu der Vertiefung im Boden. Hier kann man sich nach rechts oben in Sicherheit ziehen. Wenn man genug Zeit hat, kann man auch noch die 2 *Automatik-Clips* in der Vertiefung nehmen, bevor man nach oben klettert.

Der folgende Gang ist erneut ein Fallensystem, daher sollte man auch hier noch einmal abspeichern. Dann rennt man los über die zerbrechlichen Platten, die wieder einmal über Speergruben liegen. Diesmal muß man aber zusätzlich über drei Klingen springen, die einem die Beine absäbeln wollen. Hinter der dritten Klinge geht es nach links, wo man sich schnell den *Jade-Drachen* und damit **Geheimnis 2** nehmen kann. Allerdings kommen von links und rechts wieder bewegliche Wände mit Speeren auf einen zu, also sollte man dies nur machen, wenn man genügend Zeit hat. Sofort darauf rennt man weiter in den nächsten Tunnel und wieder über zerbrechliche Platten. Man sollte sich ganz rechts halten, denn von links kommen etliche bewegliche Speerwände auf einen zu. Am Ende des Gangs rutscht man dann eine Rampe herunter in einen neuen Raum und auch hier kommt eine Speerwand auf einen zu. Durch die brüchige Platte links kann man sich aber endlich in Sicherheit bringen.

In der nächsten Höhle rollen zwei messerscharfe Räder hin und her. Vor dem ersten liegt ein *kleines Medipack*, man muß allerdings vorsichtig sein, wenn man es aufnimmt, sonst wird man überrollt. Dann richtet man Lara so aus, daß sie Richtung Durchgang blickt, und rennt los, sobald das erste Rad nach rechts an einem vorbeigerollt ist. Eventuell muß man vor dem zweiten Rad noch kurz warten, sollte dies aber nicht zu lange tun, denn das erste Rad kommt wieder zurück.

In der nächsten Höhle warten 4 Spinnen auf einen: eine kommt von der Decke, wenn man in die Ecke links hinten geht, zwei erscheinen nahe dem Griff der Seilbahn und die vierte, wenn man vor dem Abgrund nach rechts geht Richtung Nische. Sobald alle tot sind, läßt man sich bei der Seilbahn rückwärts herunter und hangelt sich soweit es geht nach links; dort kann man sich auf einen Felsen fallen lassen. Hier hängt man sich an die Kante und hangelt sich nach rechts, bis man sich ganz am Ende wieder hochziehen kann. Hinten geht es dann etwas nach unten, dort findet man auch 6 *Fackeln*. Am Ende kann man dann die linke Wand hochklettern, nach rechts steigen und dann den langen Weg nach unten klettern. Man kommt in einer dunklen Höhle aus und hängt noch an der letzten Sprosse der Leiter, kann sich aber gefahrlos fallen lassen. Dann folgt man dem Tunnel und kommt so auf dem Boden der großen Höhle aus, über die die Seilbahn führt. Wenn man in diese Höhle tritt, wird man kurz darauf von einem Tyrannosaurier angegriffen. Man sollte daher schnell eine Rolle machen und in den Tunnel laufen, aus dem man gerade herausgekommen ist. Hierher kann einem der Saurier nicht folgen, d.h. man kann ihn von hier aus gefahrlos erschießen. Sobald er tot ist, geht man ans andere Ende der Höhle (da es recht dunkel ist, kann man eine Fackel anzünden, nötig ist dies aber nicht). Dort sieht man etwas Helles, nämlich **Geheimnis 3**, das aus einem *Golddrachen* besteht. Außerdem findet man hier ein *kleines Medipack*, einen *Granatwerfer* und 4 *Granaten*. Leider ist in der Zwischenzeit ein weiterer Tyrannosaurier aufgetaucht, aber auch diese Höhle ist zu eng, als daß er hinein könnte, und so kann man ihn gefahrlos mit den Pistolen erledigen und wertvolle Munition sparen. Dann geht es wieder zu der Leiter. In der Höhle mit der Leiter gibt es unten eine Stufe, auf die man steigt. Oben dreht man sich direkt um, springt nach oben und zieht sich zur Leiter hoch. Nun geht es wieder nach oben und diesmal ganz nach oben. Durch einen kleinen Tunnel kommt man wieder zur Seilbahn, man muß sich nur noch vorsichtig rückwärts herunterlassen. Hier kann eine Spinne lauern, falls man diese nicht vorher schon erledigt hatte, also Vorsicht.

Dann geht es zur Seilbahn und diesmal mit dieser nach unten. Man sollte sich am anderen Ende der Höhle auf den Vorsprung dort so früh wie möglich fallen lassen, denn unten warten zwei Tiger und man sollte möglichst viel Platz haben, um sie zu erledigen. Sobald beide tot sind, geht es hinten rechts in die nächste Höhle. Dort geht man auf die Türe zu und beendet so den Level.

In einer Zwischensequenz erfährt man, daß die Suche nach dem Dolch von Xian in Venedig weitergeht.

# Italien

## II. Venedig

Man beginnt in Venedig in einer Sackgasse. Will man diese verlassen, so wird man von einem Hund angegriffen, also sollte man die Waffen gezogen haben und sich wieder zurückziehen, während man auf ihn schießt. Sobald er tot ist, geht man wieder Richtung Ausgang der Sackgasse, aber noch nicht heraus. Um die Ecke rechts steht ein Kerl mit einem Gewehr auf einem Balkon, der sofort das Feuer eröffnet, wenn man sich blicken läßt. Um mit ihm recht gefahrlos fertig zu werden, stellt man sich an die linke Wand der Sackgasse, dreht sich nach rechts und springt mit einem Linkssalto aus der Sackgasse heraus. Sofort darauf macht man einen Salto zurück und beginnt zu schießen, während man nun immer Seitwärtssaltos macht, um nicht getroffen zu werden. Dann verläßt man diesen kleinen Hof vorsichtig und mit weiterhin gezogenen Pistolen durch den anderen Ausgang. An dessen Ende warten ein Hund und ein Kerl mit einem Baseballschläger auf einen, aber wenn man langsam nach vorne geht, kommen sie nacheinander und man kann sie leicht erledigen, während man sich jeweils zurückzieht. Sobald der Kerl tot ist, kann man sich bei ihm ein *kleines Medipack* holen.

Dann verläßt man den Hof und springt ins Wasser. Genau gegenüber befindet sich ein Bootshaus, unter dessen Türe man hindurchtauchen kann. Das Boot kann man zwar noch nicht benutzen, wohl aber in der rechten Ecke auf einen Knopf drücken.

Dann geht es zum Kai zurück und dort in die Hütte, in der man auf einem Tisch *6 Fackeln* findet. Außerdem gibt es eine Leiter in diesem Raum. Die Falltüre darüber öffnet man mit dem Knopf neben der Leiter. Dann klettert man hoch in die nächste Etage und drückt auf einen Knopf, um noch weiter nach oben zu kommen (um von der Leiter auf den Boden zu kommen, muß man so weit wie möglich nach rechts klettern und sich dann fallen lassen). Ganz oben klettert man zu dem Fenster hinauf und zerschießt es; das gleiche macht man mit dem Fenster auf der anderen Seite des Gangs. Von links kommt nun ein Dobermann angerannt, der einen beißen will und auch auf das Fenstersims springt, also sollte man ihn schnell erledigen und eventuell wieder rückwärts herunterspringen, denn dort ist man sicher. Sobald er tot ist, geht man zum anderen Fenster und springt von der Kante aus zu der Markise herüber und an deren Ende auf den Balkon, auf dem man zuvor den schießwütigen Kerl getötet hatte. Bei diesem kann man sich einen Bootshausschlüssel holen. Dann geht man wieder zu den beiden Fenstern zurück. Nun geht es durch den kleinen Gang zwischen den Fenstern und kommt so in einen Raum, von dem aus man eine Brücke betreten kann. An deren Ende findet man einen Hebel, mit dem man eine Türe ganz in der Nähe öffnet. Anschließend geht man in den letzten Raum zurück und zerschießt das Fenster dort. Mit Anlauf und Hochziehen geht es dann durch dieses auf die gegenüberliegende Markise. Nach links geht es mit einfachen Sprüngen weiter bis zum Ende, wo man über eine Leiter in eine kleine Kammer mit einem weiteren Hebel kommen kann, der eines der Tore unten im Kanal öffnet.

Von hier aus springt man wieder ins Wasser und taucht erneut ins Bootshaus, dessen Tor sich nun mit dem Schlüssel öffnen läßt. Inzwischen ist in der Hütte ein neuer Wachmann aufgetaucht, den man zuerst erledigen sollte, bevor man mit der Bootsfahrt beginnt. Am besten taucht man zu dem linken Ende des Kais, wählt die Schrotflinte als Standardwaffe und steigt an Land. Oben zieht man schnell die Waffe und rennt zur Hütte, aber nicht um die Ecke. Dann wartet man, bis Lara den Kerl anvisiert und erledigt ihn. Mit etwas Glück kommt er erst gar nicht zum Schuß, allerdings muß man dafür in seiner Nähe sein, damit die Schrotflinte nicht zu sehr streut. Anschließend kann man sich seine *Automatiks* nehmen und mit der Bootsfahrt beginnen.

Sobald man durch das Tor im Gatter gefahren ist, hält man wieder an und zündet eine Fackel an. Dann erkennt man rechts einen Durchgang und darin **Geheimnis 1**: den *Steindrachen*. Außerdem findet man *6 Fackeln*. Am Ende des kleinen Gangs kann man in ein Loch springen, in dem unten Ratten warten. Zu dieser Stelle kommt man später aber sowieso. Also fährt man am besten erst wieder mit dem Boot weiter in den dunklen Kanal hinein. Am Ende geht es nach rechts einen Wasserfall hinunter. Unten angekommen springt man ins Wasser und holt sich auf dem Grund **Geheimnis 2**, einen *Golddrachen*. Danach steigt man wieder ins Boot und folgt dem Kanal weiter bis zu einem Raum mit vielen Säulen. In der Nähe des Eingangs findet man *4 Uzi-Clips* auf dem Grund. Auf der rechten Seite dieses Raums findet man einen Steg mit 2 Ratten, die von rechts kommen, und einer Leiter, die zum ersten Geheimnis hochführt. Dorthin muß man natürlich nicht mehr zurück. Man parkt nun das Boot in der Schleuse hinten links. Auch auf dieser Seite befindet sich ein Steg mit einer dritten Ratte, die meist links wartet (man sollte sich

also rechts hochziehen und sie erledigen). Hier gibt es auch ein Fenster, welches man zerschießt, um dann schnell mit gezogenen Waffen in den Raum dahinter zu rennen. Dort schießt man auf den Kerl, während man Saltos nach links und rechts macht; die Pistolen reichen hier völlig. Sobald er tot ist, kann man bei ihm 2 *Automatik-Clips* aufheben. Im linken Teil des Raums findet man noch 2 *Schrotflinten-Patronen*. Direkt rechts neben dem Eingang gibt es einen Hebel, der die Schleuse draußen schließt, in der man zuvor sein Boot geparkt hatte. Dann geht man wieder heraus und klettert die Leiter links nach oben. Beim Boot springt man ins Wasser und taucht zu dem Hebel, um das andere Tor zu öffnen. Dann kann man mit dem Boot wieder in die Kanäle fahren.

Zuerst sollte man sich nach links wenden und bis zu den Gondeln fahren. Dort steigt man nach rechts auf den Steg und dort auf die höchste Stelle. Vom Rand aus springt man zu der Markise auf der anderen Seite herüber, an der man sich zusätzlich hochziehen muß. Nach rechts geht es zu einer Brücke. Vom Rand der Markise aus springt man zu dieser hinüber, macht aber sofort einen Salto zurück, den von links tauchen plötzlich ein Baseballschläger und ein Dobermann auf, die man von der Markise aus in aller Ruhe erledigen kann. Eventuell muß man den Kerl noch einmal anlocken, indem man erneut herüberspringt. Sobald beide tot sind, kann man sich das *kleine Medipack* des Kerls nehmen. Die eine Seite der Brücke führt zu einem Hof, in dem ein schießwütiger Typ wartet. Er kommt immer von links, läuft aber sehr viel herum. Hier helfen nur viele Seitwärtssaltos. Wenn er einem in den Rücken läuft, sollte man schnell eine Rolle machen und weiter schießen. Dann sollte es nicht zu schwer sein, ihn zu erledigen. Von ihm bekommt man auch einen *stählernen Schlüssel*. Dann geht man erst zur Brücke zurück und sieht in den noch nicht befahrenen Teil des Kanals. Hinten links läuft ein Kerl mit einem Gewehr auf einem Steg herum, den man von hier oben aus (vom rechten Rand der Brücke) erledigen kann. Allerdings schießt er auch zurück, dann sollte man sich kurz zurückziehen (jedenfalls erledigt man ihn so gefahrloser als später unten). Dann geht man wieder in den Hof und steckt den Schlüssel in das Schlüsselloch neben der Türe. In dem Raum dahinter kommt man durch ein Loch im Boden eine Etage tiefer. Dort findet man einen Knopf, der ein Gatter in den Kanälen öffnet. Dann geht es wieder zurück nach oben (auf die Kante der Stufe stellen, umdrehen, nach oben springen und hochziehen). Draußen läuft inzwischen ein weiterer Kerl mit einem Gewehr herum, der auch hereinkommt. Am besten wartet man beim Loch, bis er herein kommt, schießt auf ihn und springt zurück, sobald er seine Waffe in Anschlag bringt. Unten wartet man, bis er sich verzogen hat, und beginnt dann erneut nach oben zu klettern. Auf diese Weise wird man ihn gefahrlos los. Danach springt man von der Brücke ins Wasser und klettert wieder ins Boot.

Mit diesem fährt man dann über die Gondeln (dabei braucht man genügend Schwung, muß also mit einem gewissen Abstand von den Gondeln losfahren) und fährt ohne anzuhalten weiter geradeaus. Man fährt dann auf ein Tor zu, das aber durch Wassermine gesichert ist. Daher springt man kurz vorher aus dem Boot, das dann explodiert, während man selbst unter Wasser nichts abbekommt. Danach ist der Weg zu dem Tor frei, das aber noch verschlossen ist.

Daher geht es erst einmal zu dem anderen Boot hier im Kanal zurück und dort bei dem Typen an Land, den man von der Brücke aus erschossen hat. Bei ihm findet man 4 *M16-Clips*.

Danach steigt man ins Boot und fährt zurück zu der Stelle, bei der man aus der Schleuse gekommen ist, und hier vorsichtig weiter. Wenn man an der linken Wand entlangfährt, kann man direkt am Ende der Wand links auf einen Holzsteg springen und schnell eine Waffe ziehen (am besten die Schrotflinte, wenn man noch Munition für diese hat), um sofort auf den Kerl dort zu schießen, denn der schießt ebenfalls mit einer Schrotflinte zurück. Ist er tot, kann man sich bei ihm 4 *Schrotflinten-Patronen* und ein *großes Medipack* nehmen. Falls man es nicht sofort auf den Steg schafft, muß man das schnell nachholen, denn man wird auch im und unter Wasser beschossen.

Danach steigt man wieder ins Boot und fährt den Kanal weiter bis zum Ende und dort nach rechts (nicht vorher in den Kanal mit der Wäscheleine abbiegen). Am Ende kann man erneut 2 Gondeln überfahren. Dann parkt man das Boot an irgendeinem Ende des Stegs, geht an Land und zieht sofort die Waffen, denn aus der Türe in der Mitte des Steges kommt ein Kerl mit einem Baseballschläger, auf den man schießt. Kommt er zu nahe, springt man wieder ins Wasser und wartet, bis er sich wieder nach drinnen verzogen hat. Dann klettert man erneut auf den Steg und erledigt ihn endgültig. Man braucht hier also keine wertvolle Munition zu verschwenden. Sobald er tot ist, geht man zur Türe und kurz hinein, dann aber sofort wieder heraus, denn von drinnen kommen 2 Ratten heraus. Hat man auch diese erledigt, nimmt man sich das *kleine Medipack* bei dem Kerl und zieht in dem Raum den Hebel, der eine Türe an anderen Stelle öffnet. Nun geht es wieder nach draußen und nach links. Dort kann man sich durch einen Sprung nach oben auf eine Brücke hochziehen, wenn man genau unter ihr steht. Oben zerschießt man

das Fenster und kommt so zu **Geheimnis 3**, dem *Jadedrachen* und *8 Automatik-Clips*.

Man steigt nun wieder ins Boot und fährt zurück, biegt aber sofort in den kleinen Kanal auf der linken Seite und an dessen Ende wieder nach links. So kommt man zu der Türe, die man gerade eben geöffnet hatte. Man verläßt das Boot wieder und geht durch die Türe, die sich sofort hinter einem schließt. Drinnen findet man einen *eisernen Schlüssel*. Da einem der alte Rückweg versperrt ist, muß man durch das Loch in der Decke nach oben klettern. Dies sollte man auf der Seite tun, die rechts vom Eingang liegt. Oben warten nämlich ein Schläger und ein Dobermann. Ist man an der rechten Seite hochgeklettert, kann man sich sofort hochziehen und nach vorne laufen, währenddessen die Schrotflinte oder die Automatik ziehen und am Ende der Wand eine Rolle machen, um dann sofort mit dem Schießen zu beginnen. Auf diese Weise wird man recht problemlos mit beiden fertig. Danach nimmt man sich das *kleine Medipack* von dem Kerl und zieht den Hebel hier oben, der das Tor öffnet. Direkt unter einem wartet ein Kerl mit einer Schrotflinte. Leider kann man ihn von hier oben durch den Spalt zwischen Tor und Wand nur sehr schwer erledigen, also stellt man eine gute Waffe als Standardwaffe ein, springt hinunter, geht schnell wieder an Land und erledigt ihn. Die Gesundheit sollte man eventuell vorher auch noch auffrischen. Ist auch er tot, steigt man wieder ins Boot und fährt zu der Stelle zurück, an dem man das erste Boot zur Explosion gebracht hatte.

Dort geht man an Land und öffnet die Türe mit dem eisernen Schlüssel. Sofort darauf zieht man die Pistolen, dreht sich nach rechts und zieht sich zurück, denn ein Kerl mit einer Waffe kommt heraus und eröffnet das Feuer. Ist auch er tot, gibt es ein *kleines Medipack* bei ihm und einen Hebel in dem Raum dahinter, der ein weiteres Gatter in einem Kanal ganz in der Nähe öffnet.

Nun ist man soweit, den Level zu beenden: man steigt wieder in das Boot. Von hier erkennt man auch einen engen Kanal, bei dem man gerade das Gatter geöffnet hat. Durch diesen schmalen Gang muß man gleich zu dem Tor hinter den ehemaligen Minen (dem Levelausgang) fahren. Zunächst geht es aber zu der Stelle, wo man den letzten Schlüssel gefunden hat und dort weiter durch den Tunnel und nach links um die Ecke. An der rechten Wand erkennt man den Eingang zu einem Bootshaus. Es gibt nun drei Möglichkeiten, den Level zu beenden:

1. Man parkt das Boot draußen mit dem Heck an der kleinen Rampe des Bootshauses (links vom Eingang) und richtet es auf die große Rampe aus. Dann verläßt man das Boot, taucht durch den Eingang (der sich daraufhin schließt) zu dem Steg am Ende und erschießt den Kerl, um sich anschließend seine *2 Automatik-Clips* zu nehmen. Dann drückt man auf den Knopf, der den Levelausgang bei den Minen öffnet. Danach schwimmt man zur Rampe und läuft über diese zum Boot. Auf diese Weise löst man eine Zeitschaltung aus, die den Levelausgang nach kurzer Zeit wieder schließt. Um schnellst möglich dorthin zu gelangen, muß man nun in das Boot, die Rampe beschleunigt hochfahren (zusätzlich die Handlungstatste drücken) und durch das Fenster der Brücke rasen (unten hindert einen ja ein Gatter am Vorwärtskommen). Dann geht es unter einer weiteren Brücke entlang, leicht nach links und durch den engen Tunnel, dessen beide Gatter man ja geöffnet hat. Am Ende geht es nach rechts und durch das Tor. Dieser Weg ist sicherlich der schwierigste.
2. Man fährt mit dem Boot in das Bootshaus und erledigt wie gewohnt den Kerl auf dem Steg und nimmt sich seine Munition. Dort drückt man den Knopf, steigt in das Boot und fährt mit ihm beschleunigt über die kleine Rampe (was die Zeitschaltung startet) und dann die große Rampe und beendet den Level wie unter 1.
3. Wie unter 1. parkt man das Boot draußen, schwimmt in das Bootshaus, erledigt den Kerl und nimmt sich seine Munition. Dann drückt man den Knopf und springt wieder ins Wasser. Statt nun aber über die kleine Rampe zu gehen und die Zeitschaltung für das Tor am Ende des Levels zu aktivieren, taucht man unter der Türe des Bootshauses hindurch und steigt wieder ins Boot. Nun hat man alle Zeit der Welt, um den Level zu beenden. Wem also die ersten beiden Möglichkeiten zu streßig sind, kann es auf diese Weise versuchen, allerdings ist der Kerl mit dem Gewehr im Bootshaus so viel schwerer zu erledigen als unter 2., da man erst viel später das Feuer erwidern kann (man muß ja erst wieder stehen können, und dazu kommt man mit dem Boot schneller).

Hat man es unter 1. oder 2. nicht rechtzeitig geschafft, muß man von vorne beginnen; die Türe zum Bootshaus ist nun wieder offen.

### III. Bartolis Versteck

Mit dem Boot fährt man auf das Gatter zu, das sich automatisch öffnet. Man hält das Boot dann am tiefsten Teil des Stegs links (der etwas vorsteht), steigt aus, zieht sofort die Pistolen und tötet die beiden Ratten. Dann steigt man die Stufen hoch bis um die Ecke und tötet 2 weitere Ratten. Am linken Ende der Treppe gibt es einen Durchgang, hinter dem ein Schläger wartet. Um ihn gefahrlos zu erledigen, geht man auf die letzte Stufe vor dem Durchgang, springt sofort zweimal zurück und richtet Lara so aus, daß sie rückwärts den langen Steg entlang springen kann. Sobald Lara auf den Kerl zielt, beginnt man zu feuern und zieht sich zurück. Ist auch er tot, kann man sich sein *großes Medipack* nehmen und durch den Durchgang gehen. Auf halber Strecke muß man nach oben klettern. Oben warten zwei weitere Ratten, die man schnell erledigen sollte. Oben drückt man dann auf den Knopf, der die Türe unten am Steg öffnet. Aus dieser rennt ein weiterer Schläger auf einen zu. Um ihn ebenfalls gefahrlos abzuservieren, macht man schnell eine Rolle und rennt zu der hohen Stufe, springt aber nicht herunter, sondern wartet, bis man auf den ankommenden Kerl schießen kann. Wenn er hochzuklettern versucht, zieht man sich dann zurück. Die Pistolen sind hier völlig ausreichend. Ist auch er tot, nimmt man sich sein *kleines Medipack* und geht wieder zum Steg hinunter und zur offenen Türe.

Mit gezogenen Pistolen rennt man dann nach rechts in den Raum. Dort erkennt man einen Balkon, auf dem ein Kerl mit einem Gewehr steht. Auf ihm sollte man aber noch nicht schießen, selbst wenn Lara ihn anvisiert. Stattdessen läuft man unter den Balkon, denn dort ist man erstens sicher von dem Kerl oben (er kommt nicht herunter) und zweitens läuft man einem zweiten Typen, der ebenfalls ein Gewehr hat, in die Arme. Mit ihm sollte man schnell fertig werden und dabei ständig in Bewegung bleiben (fällt er einem in den Rücken, macht man schnell eine Rolle). Dabei sollte man immer unter dem Balkon bleiben, damit man dem Kerl oben nicht vor die Flinte läuft. Hat man den Kerl unten erledigt, kann man sich *2 Schrotflinten-Patronen* nehmen. Man erledigt nun den Kerl auf dem Balkon. Dazu stellt man sich mit gezogenen Pistolen rückwärts unter die Kante des Balkons, springt mit einem Salto zurück und schießt dabei, um sofort wieder nach vorne und damit unter den Balkon zu springen. So kommt der oben erst gar nicht zum Schuß und man kann sich seiner schnell entledigen. Am besten springt man dabei nicht Richtung Türe hin und her, sondern senkrecht dazu. Ist auch er tot, geht man in die Ecke zu den 3 Statuen mit den Schwertern. Links davon gibt es zwei Fenster, hinter denen 2 Dobermänner herumstreunen. Wenn Lara einen anvisiert, sollte man zu schießen beginnen und sich dabei zurückziehen, dann schafft man beide ohne Probleme. Anschließend geht man durch das Fenster und nach rechts, wo man *6 Fackeln*, *2 Automatik-Clips* und ein *kleines Medipack* findet. Dann geht man zurück zu den Statuen mit den Schwertern. Man stellt sich ganz rechts beim Durchgang eine Fliese vor die erste Statue. Wenn diese dann das Schwert hebt, rennt man schnell bis zur nächsten und verfährt dort genauso. Man muß aber immer darauf achten, daß man ganz rechts steht, sonst wird man verletzt. Hat man die dritte Statue hinter sich gelassen, zündet man eine Fackel an und zieht an den Hebel in dieser Kammer, der eine Türe an anderer Stelle öffnet. Dann geht es wieder zurück; diesmal muß man sich keine Sorge wegen der Schwerter machen: die Statuen bleiben ruhig. Man muß nun auf den Balkon kommen, auf dem man vorher den Kerl erschossen hatte. Es gibt zwei Möglichkeiten, dorthin zu kommen:

1. Rechts vom Eingang (neben dem Balkon) erkennt man oben an der Wand Sprossen, zu denen man hochspringen kann, um dann nach oben und nach links zu klettern, so daß man sich schließlich auf den Balkon fallen lassen kann (wenn man nicht genau die Stelle unter der Wand findet, an der man sich nach einem Sprung nach oben an die Sprossen hängen kann, springt man kurz vor den Wand immer wieder auf und ab; dann kommt man irgendwann automatisch an die richtige Stelle).
2. In der Mitte des Raums gibt es einen dreieckigen Holzklotz. Man zieht sich auf dessen geradem Ende hoch und springt – während man auf der anderen Seite herunterrutscht – ab und zieht sich auf das Sims hoch. Nach links kommt man zu einem beweglichen Block (der wie ein Stück einer Mauer aussieht), den man zweimal nach hinten drückt. Mit Anlauf kommt man nun zum Balkon herüber, auf dem der tote Kerl liegt.

Bei diesem nimmt man sich die *2 Automatik-Clips*. Dann hängt man sich an die Sprossen und hangelt sich nach rechts zu dem Ausgang auf einen Balkon. Rechts befindet sich ein zweiter Balkon mit einem weiteren Kerl mit einer Waffe, den man aber recht gefahrlos erledigen kann. Eventuell zieht man sich kurz in den Durchgang zurück, wenn der Typ zurückschießt.

Dann dreht man sich zu der Seite des Balkons um, auf der das Geländer fehlt. Mit Anlauf springt man

leicht schräg zu der Markise herüber, an der man sich zusätzlich festhält. Hochziehen bringt nichts, also hangelt man sich nach ganz links, zieht sich hoch und macht sofort einen Rückwärtssalto und landet damit auf einem weiteren Balkon. Mit Anlauf und Hochziehen geht es nun auf den hölzernen Vorsprung und von da aus mit Anlauf auf die Markise auf der anderen Seite. Hier zieht man die Pistolen und *geht* vom Rand der Markise aus einen Schritt zurück. Dann springt man durch den Eingang auf der gegenüberliegenden Seite und erledigt die beiden heranstürmenden Dobermänner. Dabei muß man rechtzeitig kurz mit dem Schießen aufhören, damit Lara den nächsten Köter anvisieren kann.

Danach geht man die Treppe hoch und in den nächsten Raum rechts oben, aus dem einem ein Kerl mit einem Gewehr entgegenkommt. Wenn man zurückspringt und dann nach links und rechts Saltos macht, schafft man ihn aber leicht. Dann geht man in den Raum, aus dem er hervor kam. Direkt links in der Ecke findet man einen schlecht sichtbaren Hebel, der im Treppenhaus direkt rechts hinter der Türe einen Durchgang zu einem Balkon öffnet. Draußen findet man **Geheimnis 1**, den *Steindrachen*. Außerdem hat der Kerl, den man vorher erledigt hatte, 2 *Schrotflinten-Patronen* verloren. Dann geht man wieder zurück in den Raum mit dem Hebel und zerschießt dort das Fenster. Dann stellt man sich fast vor das Fenster (nicht direkt davor), macht mit gezogenen Pistolen einen Salto nach vorne und direkt wieder einen zurück, den draußen läuft ein Kerl mit einer Waffe herum, der sich nun im Fenster blicken läßt und den man umlegen muß. Verschwindet er, lockt man ihn auf die gleiche Weise wieder an. Sobald er tot ist, geht man über den Balkon zum nächsten Fenster und zerschießt es. Nun kommt es hart auf hart. Sobald man in den Raum dahinter geht, wird man von einem Dobermann und einem Schläger angegriffen. Ein zweiter Schläger kommt vom Balkon hinterher. Die beiden Kerle folgen einem auch auf den Balkon, der Hund dagegen nicht. Also sollte man am besten rückwärts in den Raum springen und sofort wieder hinaus und zusehen, daß man links an dem ersten Kerl vorbeikommt. Sobald man etwas Abstand zu ihm hat, macht man eine Rolle und zieht sich sofort zurück, während man auf ihn schießt. Kommt einer der beiden Kerle zu nahe, springt man über ihn und verfährt wie gehabt mit ihnen. Den Hund kann man anschließend vom Fenstersims aus abknallen. Danach geht man zum Kamin und schiebt dessen Rückwand zweimal nach hinten.

Danach klettert man auf den Block und kommt so in einen Gang links, in dem man noch eine Ratte töten muß. Am Ende des Tunnels kommt man zu einer Rampe, die durch zwei Messerfallen gesichert ist. Es gibt zwei Möglichkeiten, ohne Verletzungen nach unten zu kommen: Entweder springt man vom rechten Rand der Rampe schräg ins Wasser und geht dann in der linken Ecke an Land oder man geht an den Rand der Rampe, *läuft* (nicht gehen) einen Schritt zurück, springt aus dem Stand über die erste Messerfalle und sofort über die zweite. Danach steht man vor mehreren Plattformen, die über das Wasser führen und auf denen Flammen brennen. Sobald man den hölzernen Teil betritt, verlöschen die Flammen für kurze Zeit. Man läuft also über die Platte, springt an deren Ende ab und landet so auf der nächsten Plattform. Von hier aus und von der nächsten Plattform springt man jeweils aus dem Stand weiter und rennt am Ende zur Wand, um nicht doch noch gebraten zu werden. Rechts befindet sich eine Türe, die sich automatisch öffnet, wenn man sich ihr nähert.

Dahinter befindet sich etwas tiefer ein Raum, in dem 2 Dobermänner und ein Kerl mit einer Waffe herumlaufen. Da alle unten bleiben und einem nur der Typ mit dem Gewehr gefährlich werden kann, sollte man noch oben bleiben und zuerst den Typen umlegen. Danach widmet man sich den Hunden und springt erst dann nach unten. Unter dem niedrigsten Kronleuchter gibt es einen Block, von dessen höchsten Stelle aus man nach oben springen kann, um sich dann hochzuziehen. Mit Anlauf und Hochziehen geht es dann auf den mittleren Kronleuchter. Ebenfalls mit Anlauf springt man dann nach rechts zu dem Hebel, mit dem man ein Bild in diesem Raum öffnet, hinter dem sich ein Schlüssel befindet. Danach springt man wie gehabt zum mittleren Leuchter zurück. Mit Anlauf und Hochziehen geht es nun auf den höchsten Kronleuchter. Von dessen Rand kommt man nach einem Sprung nach oben auf den Dachboden. Dort zieht man direkt die Pistolen, denn von rechts kommen zwei Ratten heran. Dann geht man dorthin, woher die Ratten kamen, und um die Ecke, bis man sich zu einem großen Querbalken hochziehen kann. Nachdem man sich nach rechts gehangelt hat, kann man sich auch wieder hochziehen. Mit Anlauf springt man dann auf den Dachboden auf der anderen Seite und zieht die Waffen, denn von rechts kommt ein Schläger heran, wenn man sich der Steinmauer nähert. Man muß hier unbedingt darauf achten, nicht herunter zu fallen, wenn man sich zurückzieht, also sollte man eventuell die Schrotflinte als gute Waffe einsetzen. Danach nimmt man sich sein *kleines Medipack* und klettert auf die Steinmauer. Auf dieser geht es nach rechts. Mit einem Sprung vom Rand kommt man auf die andere Seite des Querbalkens, wo man einen Hebel ziehen kann. Dieser vertauscht die Höhe der Kronleuchter. Also geht es wieder zum Fuß der Steinmauer. Vom Holzboden kann man sich vorsichtig rückwärts zum nun höchsten Leuchter herunter lassen. Jeweils vom Rand aus springt man nun bis zum tiefsten Kronleuchter und von dort aus mit Anlauf

und Hochziehen in die Kammer hinter dem Bild. Dort hebt man den *Bibliothek-Schlüssel* auf. Wieder mit Anlauf und Hochziehen geht es zum niedrigsten Kronleuchter zurück (schafft man es nicht und landet auf dem Boden, gibt es unter dem Leuchter wieder einen Block, von dessen höchsten Stelle aus man zum Kronleuchter hochspringen kann). Genauso geht es auf den mittleren Kronleuchter. Von hier aus springt man mit Anlauf schräg zu dem Sims rechts herüber (wenn man Lara genau auf die Kante der Wand ausrichtet und dann springt, sollte es kein Problem geben). Dort zieht man den Hebel, dann zerschießt man das Fenster und geht außen um den Kamin herum, wo man sich dann vorsichtig rückwärts nach unten in ein Wasserloch fallen lassen kann.

Unten angekommen zieht man den Hebel unter Wasser und schwimmt durch die geöffnete Türe in den nächsten Raum, in dem man nun tief Luft holt (zu dieser Stelle wäre man auch gekommen, wenn man in den Raum mit den Kronleuchtern durch eines der Fenster in den Kanal draußen gesprungen und unter Wasser durch das zerbrochene Fenster getaucht wäre; dann hätte man aber wieder über die Leiter außen am Gebäude nach oben klettern müssen). Dann zündet man eine Fackel an und taucht die Treppe nach unten und dort rechts weiter. Nun geht es abwechselnd durch enge Tunnel an der Decke oder am Boden bis zu einem Raum, in dem man in der Ecke hinten links 4 *Granaten* und in der Ecke hinten rechts einen *Golddrachen* findet: **Geheimnis 2**. Ist die Luft zu knapp, um zurück zu tauchen, kann man in der Nähe des Drachenfundortes einen Hebel ziehen, der eine Klappe über einem öffnet. Dann kann man nach oben tauchen und erst einmal Luft holen. Danach taucht man wieder nach unten (Fackel anzünden) und zu der Stelle zurück, an der man nach dem Sprung im Kamin gelandet ist. Über die Treppe geht man an Land und schließt die Türe mit dem Bibliothek-Schlüssel auf.

Zunächst einmal geht man geradeaus, bis ein Schläger auf einen zukommt. Dann zieht man sich schießend zurück, bis er erledigt ist; die Pistolen sind hier völlig ausreichend. Anschließend nimmt man sich sein *kleines Medipack*. Es gibt nun zwei Möglichkeiten, den Level zu beenden:

1. Man geht dahin, woher der Schläger kam und am Ende zwischen die beiden Bücherregale, an denen man nach oben klettern kann. Oben warten zwei Ratten, die es zu erledigen gilt. Gefahrlos kann man das auf der Seite, auf der man zu einem kleinen Sims hochklettert, statt in den eigentlichen Raum. Hier oben gibt es einen Hebel, zu dem man hochklettern muß. Hat man ihn gezogen, öffnet sich unten eine Türe und ein bewaffneter Kerl kommt heraus. Also springt man mit gezogenen Waffen hinunter und läuft in die Eingangshalle der Bibliothek, wo man sich des Kerl mit vielen Seitwärtssaltos entledigt. Danach geht man durch die offene Türe und klettert direkt links das Bücherregal nach oben. Mit Anlauf geht es dann auf die andere Seite, wo man links wieder ein Regal nach oben klettern kann. Dort springt man schräg in das Fenster und zerschießt es. Danach rutscht man die Markise herunter und springt im letzten Moment zum Balkon auf der anderen Seite ab (hat man es nicht geschafft, zerschießt man die Fenster in dem Hof und geht in den Raum dahinter, um erneut nach oben zu klettern). Dort dreht man sich um. Mit Anlauf geht es auf das kleine Vordach und von da mit einem einfachen Sprung auf die Mauer.

Diese geht man ganz nach rechts bis zum höchsten Punkt und springt von da aus mit Anlauf und Hochziehen auf das Dach des Schuppens. Am anderen Ende des Dachs kann man nun schräg in eine Nische springen und dort in ein Wasserbecken. Dort findet man die beiden *Uzis*. An der Seite, an der man hinein gesprungen ist, kann man auch wieder heraus klettern. Dann läßt man sich bei dem Steg herunter; zieht die Schrotflinte und rennt zum Eingang des Schuppens, hinein und dreht sich nach rechts, um den Kerl mit der Schrotflinte ins Jenseits zu befördern. Danach nimmt man sich seine 2 *Automatik-Clips* und den *Sprengschlüssel* auf dem Tisch. Dann verläßt man den Schuppen wieder und zieht eine gute Waffe. Man muß nun in den durch eine Türe verschlossenen Durchgang in der Mauer auf der gegenüberliegenden Seite. Dazu springt man von der Mitte der letzten Stufe des Stegs (nicht vom Rand) in den Durchgang und beginnt sofort zu schießen, denn die Türe öffnet sich automatisch und dahinter wartet ein bewaffneter Typ. Ist man im Wasser gelandet, versucht man es noch einmal. Ist er tot, kann man sich sein *großes Medipack* nehmen. Im Hof zerschießt man die Fenster und geht wieder in die Eingangshalle.

Dort zieht man an dem Hebel, der die zweite Türe öffnet. Sobald man den Raum betritt, kommen zwei bewaffnete Kerle durch das Fenster herein. Am besten stellt man sich in der Eingangshalle der Bibliothek mit dem Rücken zur Eingangstüre auf und zieht die Automatiks. Dann springt man mit Seitwärtssaltos in den Raum hinein und beginnt sofort zu feuern, den beide Kerle schießen scharf zurück. Dabei macht man permanent Seitwärtssaltos. Außerdem muß man kurz mit dem Schießen aufhören, wenn der erste zu Boden geht, damit Lara den zweiten anvisieren kann. Sobald beide tot sind, kann man sich bei ihnen 2 *Schrotflinten-Patronen* und 2 *Uzi-Clips* holen.

Danach geht man hinaus in den Garten, verläßt ihn durch die Türe und springt ins Wasser. Links in der Ecke geht man wieder an Land und erledigt die Ratte dort. Dann klettert man zu der Sprengladung hoch, zündet sie aber noch nicht, sondern klettert auf die Mauer, geht über diese ganz nach links bis zum Ende, klettert dort auf das schräge Dach hoch und zerschießt das Fenster. Dahinter findet man **Geheimnis 3**, den *Jadedrachen* und *8 Schrotflinten-Patronen*. Dann geht es wieder zur Sprengladung, die man nun mit dem Schlüssel zündet. Dadurch sprengt man das Haus, in dem man gerade das Geheimnis gefunden hatte. Durch den Lärm wurde leider auch ein Kerl mit einem Gewehr links oben auf dem Balkon auf einen aufmerksam, also sollte man schnell die Pistolen ziehen und das Feuer erwidern. Dabei sollte man zusätzlich Saltos nach links unter das schützende Dach machen und von da aus immer wieder kleine Vorstöße mit Saltos nach rechts und links, während man schießt. So kann man ihn gefahrlos erledigen. Anschließend klettert man wieder auf die Mauer und geht zu dem zerstörten Haus. Mit einem Sprung kommt man in die Reste der ersten Etage und in der Ecke rechts durch ein Loch in der Decke in die zweite Etage. Dort kann man auf der gegenüberliegenden Seite über ein Loch auf einen Block springen, noch weiter nach oben klettern und schließlich bis auf das Dach hochspringen bzw. sich hochziehen. Mit einem Sprung geht es über das Loch im Dach und dann nach rechts, wo man sich in ein Loch fallen lassen und eine Rampe herunter rutschen kann, um den Level zu beenden.

2. Anstatt sich den Sprengschlüssel zu besorgen, zieht man direkt in der Eingangshalle der Bibliothek den Hebel, der die rechte Türe öffnet. Wie unter 1. beschrieben erledigt man die beiden Gegner im nächsten Raum und nimmt sich ihre Munition. Danach verläßt man den Garten hinter dem Fenster durch das Tor, springt in den Kanal und geht in der linken Ecke wieder an Land, wo man die Ratte erledigt. Dann klettert man links nach oben und steigt auf die Mauer, die man bis zum Ende entlang geht. Dort klettert man auf das schräge Dach und zerschießt das Fenster, um sich das dritte Geheimnis zu nehmen. Anschließend verläßt man die Kammer wieder und geht nach rechts, um sich dort auf das Dach hochzuziehen. Man folgt dem kurzen Gang bis zu einem Loch, in das man sich hineinfallen läßt. Nun rutscht man nur noch die Rampe herunter und der Level ist beendet.

## IV. Das Opernhaus

Am Ende der Rutsche ist man vor einer schwingenden Kiste gelandet, vor der man sich in Acht nehmen sollte, denn man kann sich an ihr erheblich verletzen. Unter einem läuft ein Kerl mit einer Waffe herum, der man zuerst einmal erledigen sollte. Dazu geht man nach links an den Rand des Plattform und dreht sich so um, daß man die Plattform entlangblickt. Mit der Umsehtaste kann man nach unten sehen. Dort erkennt man den Typen, der seine Runden dreht. Man sollte sich merken, wie lange er für eine Runde braucht, und genau dann über die Plattform rennen, wenn er die Hälfte seiner Runde hinter sich hat und wieder auf dem Rückweg ist. Am Ende der Plattform springt man dann ab und landet auf einem kleinen Vorsprung, auf dem man weiter bis in die Ecke geht, um nicht doch noch von unten beschossen zu werden (da einem der Kerl unten beim Sprung den Rücken zugewendet hat, ist man unbemerkt herüber gekommen, andernfalls hätte man bereits einen Treffer abbekommen). Nun zieht man die Pistolen und geht vorsichtig nach vorne, bis Lara den Kerl anvisiert. Am besten schießt man auf ihn, wenn er weit weg seine Runden dreht. Sobald der Kerl zurückschießt, zieht man sich wieder nach hinten zurück – dort ist man sicher – und macht ab da immer nur kurze Vorstöße nach vorne, schießt ein bischen und zieht sich wieder zurück, bis er erledigt ist. Danach springt man in den Kanal und geht bei ihm an Land, um sich seine *2 Automatik-Clips* zu nehmen.

Danach geht es wieder ins Wasser und in die Ecke hinten links. Dort kann man an einer Leiter nach oben klettern, bis es nicht mehr weiter geht und dort nach rechts. Dann läßt man sich fallen, dreht sich um und geht bis an den Rand der Plattform. Hier springt man nach oben und zieht sich hoch. Oben findet man einen Knopf, der in der Nähe eine Luke in einem Dach öffnet. Anschließend springt man wieder zur Leiter und klettert nach ganz oben auf die nächste Plattform. Nun geht man auf die längliche Plattform rechts (rechts mit Blick zum Kanal) und von dort geht es mit Anlauf auf die Plattform auf der anderen Seite. Ebenfalls mit Anlauf und Hochziehen springt man nun zu der Plattform mit der schwingenden Holzkiste herüber; keine Sorge, man wird nicht von ihr getroffen. Nachdem man sich hochgezogen hat, dreht man sich nach rechts und geht zur Wand. Dann dreht man sich nach links und geht ans andere Ende der Plattform. Auch hier dreht man sich nach links und sieht gegenüber das durch den Knopf geöffnete Dach, in welches man nun hineinspringen muß.

Dazu beginnt man mit dem Anlauf, wenn die Kiste ihren höchsten Punkt auf der rechten Seite erreicht



hat, und springt am Ende der Plattform ab. Kaum ist man durch das Dach gefallen, wird man unten auch schon von einem Schläger erwartet. Er kommt immer von links, aber Lara benötigt etwas Zeit, um nach dem Sprung wieder aufzustehen; er wird also auf jeden Fall schon nahe heran sein. Nun gilt es schnell Abstand zu ihm zu gewinnen und ihn schnell zu erledigen. Dabei sollte man die Treppe meiden, denn die ruft nur einen zweiten Schläger auf den Plan. Am besten verwendet man hier die Automatik. Ist der Kerl tot, nimmt man sich den Ornament-Schlüssel vom Tisch und zieht danach die Pistolen. Dann geht man zur Treppe und auf die zweite Stufe. Sofort darauf öffnet sich oben die Türe und ein Schläger kommt heraus, also zieht man sich schießend zurück. Bevor er heran ist, hat man ihn auch schon erledigt und kann sich sein *kleines Medipack* nehmen. Anschließend verläßt man den Raum über die Treppe und geht am Ende links herum um die Säule, wo man wieder an die Leiter springt und ganz nach oben klettert. Wie zuvor auch geht es dann auf die andere Seite des Kanals und zu der Plattform mit der schwingenden Kiste hinüber.

Nachdem man sich hier hochgezogen hat, dreht man sich wieder nach rechts, geht zur Wand, dreht sich nach links und springt mit Anlauf zu dem kleinen Vorsprung am Ende der Plattform herüber, von dem aus man ganz zu Beginn den Typen unten erledigt hatte. Von hier aus springt man schräg nach links in die Einbuchtung des Gebäudes dort. Hier springt man rückwärts zum Kanal hin, hält sich aber an der Kante fest und hangelt sich bis zu dem Fenster, wo man sich fallen läßt, um sich sofort wieder am Fenstersims festzuhalten. Nun zieht man sich hoch und zerschießt das Fenster. Im Raum dahinter liegen jede Menge Scherben, an denen man sich verletzen kann, also *geht* man hier nach links bis zu der Leiter. Ins Wasser muß man hier nicht springen, das bringt außer einem langen Umweg nichts. Man klettert also die Leiter nach oben und schließt in dem dunklen Gang die Türe mit dem Schlüssel auf. Dahinter geht es links weiter und am Ende über eine kleine Leiter noch weiter nach oben.

Vor einem liegt nun ein stark beschädigtes und brüchiges Dach, auf dessen andere Seite man kommen muß. Ein Weg zur anderen Seite enthält mehr brüchige Platten als alle anderen, und vor diesen stellt man sich hin. Mit Anlauf springt man nun auf das Dach und rennt weiter, bis eine Platte fehlt. Über diese springt man dann mit Anlauf weiter und genauso verfährt man, bis man sicher auf der anderen Seite angekommen ist. Nach rechts kann man sich dann auf einen Block hochziehen und von dort aus nach schräg rechts in einen Gang springen. Diesen geht man bis zum Ende durch, dreht sich nach rechts und zieht die Pistolen.

Vor sich sieht man ein Kuppeldach. Auf dem Dach läuft ein Kerl mit einer Waffe herum, den man nun erledigen sollte. Dabei sollte man auf keinen Fall nach unten springen, denn dort warten noch etliche andere Gegner. Es kann allerdings etwas dauern, bis man ihn erledigt hat, weil er sich eventuell zwischenzeitlich verzieht, aber er taucht auch wieder auf. Ist er tot, springt man rückwärts nach unten, hält sich aber fest und zieht sich sofort wieder hoch, denn unten sind ein Schläger und 2 Dobermänner aufgetaucht, die man von hier oben aus in aller Ruhe erledigen kann. Sind auch sie tot, springt man auf die vor einem liegende Ecke des Kuppeldachs (dort rutscht man nicht wie an den Seiten nach unten) und geht vorsichtig und mit weiterhin gezogenen Waffen nach hinten, wo noch zwei weitere Typen mit Schrotflinten warten. Mit vielen Saltos kann man sie recht einfach erledigen, allerdings sollte man oben bleiben, denn sie können nicht auf das Dach klettern. Hat man auch diese beiden geschafft, kann man sich bei den Toten 2 *Schrotflinten-Patronen*, 2 *Automatik-Clips*, ein *kleines Medipack* und ein *großes Medipack* holen. Dann geht man zu der Stelle mit der schwingenden Kiste und steigt in der Ecke auf das Kuppeldach. Man muß nun auf den Vorsprung mit der Kiste, was im Prinzip von der Stelle des Kuppeldachs aus möglich ist, die dem Vorsprung am nächsten ist. Wenn man aber nicht genau im richtigen Moment abspringt, verletzt man sich erheblich und wird zudem noch von der Kiste zurückgestoßen, so daß man keinen Schritt weitergekommen ist (funktionieren tut es trotzdem, wenn man richtig abspringt). Die bessere Variante ist die folgende: mit Blick zur Kiste geht man von der Ecke aus etwas zurück und *geht* dann zur linken Wand, gerade soweit, daß man nicht an der Seite des Dachs herunterrutscht. Dort dreht man sich wieder zur Kiste. Entlang dieser Kante geht man nun soweit wie möglich auf die Kiste zu und dann drei oder mehr Schritte wieder zurück (wenn man entlang der Kante blickt, sieht man gerade links an der Kiste vorbei). Mit Anlauf geht es dann zu dem Vorsprung herüber; im letzten Moment springt man ab und hält sich drüben an der Kante fest, hangelt sich etwas nach links und zieht sich dann nach oben. Danach springt man nach unten und dort nach links, wo man einen Knopf drücken kann. Dann klettert man wieder einmal nach oben, aber nicht ganz hoch, denn draußen läuft inzwischen ein Schläger herum und ein Kerl mit einer Schrotflinte steht auf dem Kuppeldach. Wenn man ganz nach oben klettert, wird man von dem Kerl auf dem Dach beschossen, Lara sucht sich als nächstes Ziel aber in der Regel den Schläger. Also sollte man erst dann nach oben klettern, wenn man den Schläger nicht mehr von hier unten sehen kann und sofort zu schießen beginnen. Sind schließlich beide tot, läßt man sich vorsichtig herunter und

holt sich bei dem Schützen *2 Schrotflinten-Patronen* und *6 Fackeln*.

Danach geht man zu der Stelle, an der sich eine Luke geöffnet hat, und geht nach unten, um dort den Hebel links zu ziehen. Dadurch öffnet sich an der linken Wand ein Gatter und man kann rückwärts herunter springen, hält sich aber an der Kante fest. Dann klettert man die Leiter nach unten und läßt sich fallen. Rechts findet man um die Ecke einen Knopf, der das Gatter oben wieder schließt. Und dorthin geht es nun auch zurück, dabei kommen von oben aber mehrere Felsbrocken auf einen zu. Wenn man aber wieder zu dem Knopf zurück springt, dann rollen sie an einem vorbei. Danach geht man wieder zu der Leiter zurück und springt nach oben (wenn man nicht genau die richtige Stelle findet, springt man etwas vor der Leiter immer wieder auf und ab und kommt dann automatisch zur richtigen Stelle). Oben ist zwar das Gatter geschlossen, aber man kann nach links in einen Durchgang klettern. Hier zieht man die Schrotflinte, springt nach links herunter und läuft bis zu der Ecke, um die ein Kerl mit einer Waffe herum kommt. Ist er tot, kann man sich bei ihm ein *kleines Medipack* nehmen. Dann geht es auf die andere Seite des Raums (wieder an dem Durchgang vorbei, durch den man herein gekommen ist). Dabei sollte man unter dem Sandsack hindurchlaufen, worauf dieser nach unten fällt. Wenn man aber rennt, erwischt er einen nicht. Rennt man weiter auf die Türe am Ende zu, so öffnet sich diese und ein Dobermann und ein Typ mit einer Schrotflinte laufen auf einen zu. Mit der Schrotflinte kann man beide aber recht einfach erledigen, wenn man nahe genug heran ist. In dem Raum hinter der Türe gibt es nichts, also braucht man nicht dorthin. Dann geht man zu der kleinen Ecke mit dem Geländer. Auf der anderen Seite des Saals läuft in einem Zwischendeck ein weiterer Kerl herum. Man kann ihn ziemlich gefahrlos von hier aus erledigen, man darf nur nicht durch das Geländer nach unten fallen. In dieser Ecke gibt es ein Loch im Boden, durch das man eine Etage weiter nach unten springt. Von hier aus geht es noch einmal nach unten, aber nicht ganz nach unten auf den Boden. Von dieser niedrigsten Plattform springt man rückwärts herunter, hält sich aber fest und zieht sich sofort wieder hoch, um die Pistolen zu ziehen, denn unten sind inzwischen zwei Dobermänner und ein Schläger aufgetaucht, die man nun in aller Ruhe erledigen kann. Bei dem Kerl findet man auch ein *großes Medipack*. Danach springt man ganz nach unten. Dorthin, woher die letzten Gegner kamen, braucht man nicht, denn dort warten nur einige heranrollende Felsbrocken auf einen. Es gibt noch eine weitere Schräge hier unten, von der ebenfalls Felsbrocken nach unten rollen, sobald man sich dem Wasserbecken nähert, also sollte man auch hier vorsichtig sein. Wenn man zudem noch am Wasserbecken entlang geht (dort, wo einen die Felsen überrollen wollten), taucht auf der anderen Seite ein Kerl mit einer Waffe auf, den man von der linken Ecke des Wasserbeckens aus gut erledigen kann (dann hat man es später einfacher).

Dann geht es in das Wasserbecken und dort auf der anderen Seite auf den Block im Wasser. Nun zieht man sich auf die Plattform hoch und zieht sofort die Pistolen, um den Köter, der aus dem linken Durchgang herauskommt, zu töten. Auf der anderen Seite des Beckens läuft inzwischen ein weiterer Typ mit Waffe herum. Mit Saltos wird man auf leichte Weise mit ihm fertig. Auf dieser Seite kann man dem Toten *2 Uzi-Clips* abnehmen, der Kerl auf der anderen Seite hat nichts bei sich. Danach geht man durch den Durchgang, aus dem der Hund kam, und drückt auf den Knopf rechts. Dann geht es wieder hinaus. Als man auf diese Plattform gestiegen ist, ist bereits ein Sandsack von der Decke gefallen. Wenn man auf den Durchgang auf der anderen Seite zurennt, fällt ein weiterer von der Decke. Während des Laufens sollte man die Pistolen ziehen, denn in dem Raum dahinter warten 2 Schläger. Man sollte hier nicht die Stufe hinuntersteigen, sonst hat man es in dem Raum nicht nur mit den beiden Schlägern zu tun, sondern auch mit 2 fallenden Sandsäcken. Also springt man statt dessen vor der Stufe wieder zurück und schießt, bis beide tot sind. Einer der beiden trägt ein *großes Medipack* bei sich. Nun geht man in den Raum und läuft einmal die ganze Wand entlang, um zwei Sandsäcke auszulösen., die einem später nicht mehr gefährlich werden können. Dann steigt man wieder die Stufe hoch, dreht sich sofort um und springt nach oben, um sich auf das Zwischendeck hochzuziehen. Dann geht es links an den Scherben vorbei bis zur hochgeklappten Brücke. Von dieser aus geht es mit Anlauf nach links zu dem Spalt in der Wand, an dem man sich bis zum Ende nach links hangelt, um sich dort wieder hochzuziehen. Oben drückt man den Knopf und springt mit Anlauf wieder zur Brücke zurück. Über diese kommt man nun bis zur Wand und von dort wieder mit Anlauf nach links zu der Plattform herüber, an der man sich zusätzlich hochziehen muß. Von dort klettert man in die Nische weiter oben und dreht sich um, um die Ratte auf der gegenüber liegenden Plattform zu erschießen. Dann geht es wieder mit Anlauf und Hochziehen in die Mitte des Raums und dort nach rechts bis zu dem schwingenden Sandsack. Wenn man sich ganz links oder rechts auf den Steg stellt und genau dann auf die andere Seite springt, wenn der Sandsack gerade an einem vorbei geschwungen ist, kommt man gefahrlos auf die andere Seite. An dem zweiten schwingenden Sack kommt man ganz rechts ohne Probleme vorbei, weil der erst gar nicht soweit schwingt. Dann geht es mit einem Sprung zu dem Knopf herüber, den man drückt, worauf sich rechts ein Sandsack löst, der eine Luke

weiter unten im Boden aufschlägt. Zu dieser rutscht man nun hinab und springt im letzten Moment ab, um auch wirklich im Wasser und nicht auf dem Holzboden zu landen.

Im Wasser geht es dann direkt links in den kurzen Gang und erneut nach links, wo man in eine Kammer tauchen kann. Dort zündet man eine Fackel an und drückt auf den Knopf. Dieser öffnet im Opernhaus eine Türe und hinter einem unter Wasser einen Gang, an dessen Ende man **Geheimnis 1**, den *Steindrachen*, findet. Dann geht es wieder zurück zu der Luke, durch die man hineingekommen ist. Von hier aus geht es über eine Treppe in einen weiteren Raum, in dem man in einer Nische mit Leiter ein *Relais* findet. Hat man es eingesteckt, steigt man nach oben und geht rechts auf das Sims, wo man sich vom Rand in der Ecke aus nach einem Sprung nach oben hochziehen kann.

Dort geht es links herum wieder zum Eingang des Saals und weiter nach hinten links in die Ecke, wo es einen nach rechts verlaufenden Gang gibt, in dem zwei Dobermänner auf einen lauern. Man kann sie aber recht leicht mit den Pistolen erledigen, wenn man rechtzeitig zu schießen beginnt und sofort den zweiten Köter anvisiert, wenn der erste tot ist. Bei dem gelben Sicherungskasten setzt man dann das Relais ein und kann nun rechts um die Ecke mit dem Knopf den Fahrstuhl nach unten in Bewegung setzen. Statt aber nun schnell in die Kabine zu laufen, wartet man, bis das Dach der Kabine auf Fußbodenhöhe ist, und springt dann aufs Dach, um rechts die Leiter hochzuklettern. Oben muß man durch die Glasscherben *gehen*, um sich nicht zu verletzen. Man findet hier **Geheimnis 2**, den *Golddrachen*. In der Nische links davon gibt es einen Knopf, der eine Türe in einer benachbarten Nische öffnet. Dort findet man auch *2 Uzi-Clips*. Dann geht es durch die Türe wieder zum Aufzugsschacht zurück (oder durch die Scherben bis zur Leiter, dort rückwärts herunter und so zum Knopf zurück). Man drückt dort den Knopf, wartet, bis der Fahrstuhl oben ist, drückt erneut den Knopf und geht diesmal in die Kabine und fährt nach unten. Dort zieht man die Schrotflinte und geht bis zum nächsten Raum, aber nicht hinein, denn dort warten links und rechts je ein Kerl mit einer Schrotflinte. Da man nicht gleichzeitig nach vorne und hinten (oder links und rechts) schießen kann, zieht man sich besser zurück und erledigt sie von der Kabine aus; da sie nicht beide gleichzeitig auftauchen, ist das nicht so schwer. Dann nimmt man sich ihre *4 Schrotflinten-Patronen* und drückt auf den Knopf, damit der Fahrstuhl wieder nach oben fährt. Unter ihm befindet sich ein Wasserbecken, in das man nun hineinspringt.

Unter Wasser taucht man erst einmal leicht rechts die Treppe hoch und folgt der Treppe weiter nach links, bis man wieder auftauchen kann. Dort findet man im Wasser einen *Schaltkreis*. Dann geht es wieder zurück zu der Stelle, bei der man ins Wasser gesprungen ist. Dort gibt es einen Raum mit Säulen und einem Käfig. Taucht man um diesen herum, findet man einen Hebel, mit dessen Hilfe man eine Türe im Käfig öffnen und so in ihm nach oben tauchen kann. Dort zieht man sich zum Gatter hoch und erschießt sofort die Ratte. Dann dreht man sich um und springt vom Rand aus zur anderen Seite herüber, wo man sich zusätzlich hochziehen muß. Oben dreht man sich sofort um, zieht die Schrotflinte oder die Automatik, springt hoch und erschießt den Kerl weiter oben. Eventuell zieht der sich dabei nach rechts zurück. So oder so springt man vom Rand aus auf die andere Seite hoch und zieht sich auch hier nach oben. Dann zieht man erneut die Waffen, geht kurz in den Gang und sofort wieder zurück, denn nun erscheinen 2 Ratten von links und rechts sowie der Typ mit der Waffe, falls er nicht schon tot ist. Danach folgt man dem Gang nach rechts und tötet noch einen Dobermann, hier sind die Pistolen dann wieder ausreichend. Am Ende des Gangs geht es nach links. Dort zerschießt man die Fenster und springt rückwärts herunter in die Umkleidekabine, hält sich aber kurz fest, um den Fall abzumildern.

Unten drückt man dann den Knopf an der Wand, der die nebenstehende Türe öffnet. Dahinter findet man eine Rutsche zum Belüftungssystem der Oper. Man rutscht also nach unten und springt im letzten Moment ab, um nicht in den Ventilator zu fallen. Auf der anderen Seite nimmt man sich den *Ornament-Schlüssel* und klettert rechts zweimal nach oben. Dort dreht man sich mit dem Rücken zur Wand und geht ganz nach links. Von hier aus geht es mit einem Salto nach links auf die nächste abschüssige Rampe und am Ende erneut mit einem Sprung in den Gang auf der anderen Seite (falls man nicht im Gang gelandet ist, sondern auf der ersten Rampe, muß man sich am Ende mit einem Salto nach rechts vor dem Ventilator retten). Die kurze Zeit später auftauchende Ratte erledigt man mit den Pistolen und folgt dem Gang dann nach links bis an den Rand. Von dort springt man einfach über die nach links und rechts abfallenden Rampen zu dem Ventilator herüber, sollte aber darauf achten, daß man nicht aus Versehen hinein rennt. Drüben dreht man sich um, geht genau an den Rand des Gangs und springt mit einem Rückwärtssalto nach oben. Das gleiche macht man noch einmal, um erneut eine Etage höher zu kommen. Oben dreht man sich um und springt vom Rand aus noch weiter hoch, muß sich diesmal aber zusätzlich hochziehen. Oben findet man **Geheimnis 3**, das aus dem *Jadedrachen* und *8 Uzi-Clips* besteht. Hinter den Fundsachen rotiert aber ein schlecht sichtbarer Ventilator, man sollte also nicht zu weit nach hinten

rennen. Sobald man alles eingesammelt hat, läuft man wieder nach unten und zieht die Kiste nach rechts aus der Ecke, um an den Knopf dahinter zu kommen. Dieser öffnet die Türe in diesem Raum, die in den Umkleideraum zurückführt. Man zieht nun die Kiste von der Wand weg und schiebt sie solange durch die Türe, bis es nicht mehr weiter geht (die Kiste steht dann unter dem mittleren Fenster). Man zerschießt nun das Fenster und klettert in den Raum dahinter. Auch hier gibt es eine Kiste und diese zerrt man auf die erste. Von dem höheren Sockel in der Umkleide kann man dann zum Turm hochspringen und sich nach oben ziehen. Noch etwas weiter oben läuft ein Schläger herum, den man gefahrlos von dem Kistenstapel aus erschießen kann; eventuell muß man hochklettern und ihn anlocken, sollte aber sofort wieder auf die Kisten zurückspringen, denn er folgt einem nicht hierher.

Ist er tot, geht es dahin, woher der Kerl kam und bis zum Ende des Gangs. Dort ist man früher auf der linken Seite nach oben gestiegen. Jetzt springt man hier vom Rand aus noch weiter nach oben und zieht sich hoch. Sollte man ganz am Anfang, als man die Oper betreten hatte, nicht auf den Kerl eine Etage tiefer geschossen haben, hat man es jetzt mit ihm zu tun und man sollte ihn schnell mit einer guten Waffe erledigen. Danach kann man sich seine 4 *Automatik-Clips* nehmen und das Schloß am Ende der Plattform mit dem Ornament-Schlüssel öffnen. Leicht schräg springt man dann nach links durch die geöffnete Türe und dort weiter nach unten, um hier auf den Knopf zu drücken. Dann geht es wieder zu der Leiter, die man ganz zu Beginn schon einmal nach oben geklettert ist, und hier erneut nach oben (falls man wieder nicht die richtige Stelle findet, stellt man sich knapp davor und springt auf und ab, bis man sich an sie hängen kann). Oben setzt man zwischen den beiden Schaltwänden den Schaltkreis ein und zieht an dem rechten Hebel, der die Kulisse unten im Opernhaus hochzieht. Dann geht es über die Leiter wieder nach unten und zu der gerade geöffneten Türe hoch.

Nun läßt man sich rückwärts herunter und geht mit gezogenen Pistolen auf das Wasserbecken zu. Wenn man ganz nahe an oder gerade in das Wasser geht, kommt auf der anderen Seite durch den Durchgang ein Kerl mit einer Schrotflinte heraus, den man mit Seitwärtssaltos und den Pistolen einfach erledigen kann. Ist er tot, geht es wie früher bei der Kiste in der Mitte des Beckens auf die andere Seite. Hier zieht man sich dann auf die Bühne. Wenn man durch den Durchgang will, kommen zwei Kerle mit Baseballschlägern und ein Dobermann von links, zudem wird vor dem Eingang ein weitere Sandsack leicht links ausgelöst. Sobald man die Typen bemerkt, sollte man rückwärts zu Wasser zurückspringen – selbstverständlich schießend. Von dem Block im Wasser aus kann man dann alle drei Gegner in aller Ruhe erschießen; verschwinden sie wieder in ihrem Raum, lockt man sie an, indem man sich kurz hochzieht. Sobald alle tot sind, kann man sich 2 *Schrotflinten-Patronen* und ein *kleines Medipack* nehmen. Danach geht es in den Raum, aus dem sie hervorkamen, und hier bei der zweiten Gelegenheit nach links zwischen die Kisten. Folgt man dem Weg immer nach links, kommt man zu einer etwas helleren Kiste, die man zweimal herauszieht. Dahinter befindet sich eine Kammer mit einem Knopf, der das Bühnenbild wieder senkt. Dann geht es wieder raus aus der Kammer und auf die bewegliche Kiste, von der aus man nach links zu der Deckenleuchte hochklettern kann. Hier findet man einen Durchgang. Nach rechts geht es nun weiter, nicht nach links, denn dort wartet nur ein Sandsack. Nach rechts kommt man aber am Ende zu einem tiefer gelegenen holzgetäfelten Raum und dort über ein Loch im Boden in einen Durchgang, in dem man einen Knopf findet. Diesen drückt man. Dadurch wird unten ein weiterer Schläger aufmerksam, den man am besten direkt unschädlich macht. Dazu springt man entweder von dem getäfelten Raum aus mit der Schrotflinte nach unten oder man versucht es vom getäfelten Raum aus, ohne hinunter zu springen, das dauert dann aber. Danach geht es wieder zum Knopf hoch. Von hier aus springt man schräg nach rechts herüber und rutscht die Rampe herunter. Ist man nicht zu weit gesprungen, landet man vor dem schwingenden Sandsack. Hier geht es vorsichtig in die linke Ecke und schnell nach vorne, sobald der Sandsack nach rechts schwingt.

Nun bekommt man es in Kürze mit dem ersten Zwischen-Endgegner zu tun. Der Kerl läuft unten zwischen den Kisten herum, hat zwei ausgesprochen gute Waffen und hält unglaublich viel aus. Daher sollte man am besten nicht nach unten springen; zusätzlich hätte man es dann nämlich auch noch mit zwei Dobermännern und eventuell einem Typen mit einer Uzi zu tun. Stattdessen springt man rückwärts herunter und zieht sich sofort wieder hoch. Von hier oben aus kann man dann in aller Ruhe auf den Endgegner schießen, während man selbst kaum (oder gar nicht) getroffen wird. Trotzdem sollte man einer bessere Waffe nehmen, sonst dauert es einfach zu lange (der Kerl verschwindet immer wieder hinter den Kisten). Ist er tot, springt man nach unten und wartet auf die beiden Köter, die sich so recht einfach erledigen lassen. Dann macht man sich auf die Suche nach dem noch herumstreunenden Kerl mit den Uzis. Sind alle tot, gibt es als Belohnung 6 *Granaten*, 2 *Uzi-Clips* und ein *kleines Medipack*. Danach geht man in den hinteren Teil des Raums. In der Mitte findet man hier einen Block, auf den man hochsteigen kann. Oben klettert man nach links weiter hoch und geht auf die schwingenden Kisten zu. Ganz links

kann man gefahrlos an ihnen vorbei auf die nächsten Kisten springen. Am Ende geht man ganz nach vorne, vorsichtig nach rechts an der schwingenden Kiste vorbei und springt mit Anlauf zu den Knopf herüber. Dann zieht man die Pistolen und wartet hier oben auf den letzten heranstürmenden Gegner, den man aus dieser besseren Position gefahrlos erledigen kann (eventuell klettert man für einen besseren Überblick noch weiter nach oben). Hat man auch ihn geschafft, nimmt man sich seine 2 *Uzi-Clips* und geht nach hinten rechts zum Ausgang und dort in das wartende Flugzeug hinein.

In einer Zwischensequenz wird man im Flugzeug niedergeschlagen und auf eine Bohrinself gebracht.

# Auf und unter dem Meer

## V. Der Bohrturm

Man wacht benommen in einer Zelle auf dem Bohrturm auf und ist aller Waffen beraubt (zum Glück hat man aber noch alle alten Medipacks und die gesamte aufgesparte Munition). Zuerst muß man einmal aus seinem Gefängnis ausbrechen. Nachdem man wieder zu sich gekommen ist, zieht man die Kiste links von sich ganz zur Wand. Hinter dem ehemaligen Standort der beweglichen Kiste gibt es eine zweite, die man einmal herauszieht und dann ebenfalls zur Wand schiebt. Durch den so frei gewordenen Gang geht man dann. Am Ende gibt es auf der linken Seite einen weiteren beweglichen Block, welchen man zweimal nach hinten zieht. Dann kann man dort, wo er ehemals stand, in einen Gang mit einem Knopf gehen. Wenn man diesen drückt, öffnet sich für kurze Zeit die Türe des Gefängnisses, zu der man durch den freigemachten Gang rennt.

Sobald man durch die Türe rennt, wird ein Alarm ausgelöst. Dieser veranlaßt zwei Wachen, nach dem Rechten zu sehen. Also muß man sich, da man keine Waffen hat, schnell in Sicherheit bringen. Dazu rennt man vom Gefängnis aus nach links (ins Wasser zu springen bringt nicht wirklich etwas) und dort durch die Türe. Dahinter kommen einem schon die Wachen entgegen, einer hat eine Schrotflinte, der andere einen Baseballschläger. Da man sich z.Zt. nicht wehren kann, springt man einfach über sie hinweg. Dabei sollte man nicht die Rampe rechts hinaufrennen, sonst kommen zusätzlich zwei Fässer auf einen zugerollt, und weiteren Ärger kann man wirklich nicht brauchen. Stattdessen springt man also links an ihnen vorbei und rennt hinten nach rechts die Treppe hoch zu dem Fenster. Da es hier im Moment nicht weitergeht, springt man mit Saltos nach links und rechts vor dem Fenster herum und wartet, bis der Kerl mit der Waffe bei dem Versuch, einen zu erschießen, ein Fenster zerschießt. Durch dieses flüchtet man dann nach draußen und läuft sofort nach rechts (nicht ins Wasser springen!) und dort nach unten auf die etwas tiefer liegenden Plattform und springt sofort zurück, denn hier ist man in Sicherheit.

Hier findet man auch einen Knopf, den man nun drückt. Er öffnet eine Luke im unteren Teil des Flugzeugs, zu der man hinabtaucht. Nachdem man sich in das Flugzeug gezogen hat, drückt man dort den Knopf und schaltet so dessen Propeller ab. Danach springt man wieder ins Wasser und taucht zu dem Steg nahe dem Gefängnis. Hier zieht man sich an Land und läuft nach rechts erneut den Wachen entgegen, springt wieder über diese hinweg und rennt noch einmal durch die Scheibe nach rechts unten zu dem Knopf. Von hier aus rennt man auf das Flugzeug zu, springt im letzten Moment vom Steg ab und springt durch den nun nicht mehr gefährlichen Propellor zu der Tragfläche herüber, an der man sich hochzieht. Über den Rumpf des Flugzeugs kommt man dann zu einer Klappe, durch die man in das Innere des Fliegers fällt. Hier findet man endlich seine Pistolen. Über eine Leiter geht es dann wieder nach oben. Wenn man ganz nach vorne auf das Flugzeug geht, kann man auf die beiden Wachen hinter dem Fenster schießen und sie vielleicht sogar erledigen, zumindest aber schon einmal verletzen. Hier sollte man ruhig etwas warten, ob sie sich nicht noch einmal sehen lassen, dann hat man es später einfacher.

Sind beide tot oder lassen sich nicht mehr blicken, springt man wieder ins Wasser und geht erneut beim Gefängnis an Land. Hier kann man die beiden erledigen, falls dies nicht schon geschehen ist. Anschließend nimmt man sich von ihnen die *gelbe Karte* und das *große Medipack*.

Anschließend geht es erneut ins Wasser und dort zu dem Ventilator, dem man sich auf keinen Fall zu sehr nähern darf, sonst zieht er einen zu sich heran und man stirbt. Links von ihm befindet sich ein Hebel, dem man sich vorsichtig von links nähert, um ihn zu ziehen. Der Hebel öffnet ein Gatter auf der andere Seite des Propellers. Man taucht nun wieder nach oben, geht beim Gefängnis an Land und rennt mal wieder zum Fenster. Diesmal geht es aber mit einem Sprung über die Lücke nach links und am Ende des Stegs wieder nach links. So kommt man schließlich zu einem Loch im Boden, das mit Wasser gefüllt ist. Hier springt man hinein und taucht nach ganz unten zu dem Hebel, den man zieht. Anschließend holt man erst einmal wieder Luft. Dann geht es wieder nach unten und durch den langen Tunnel. Sobald dieser nach rechts abbiegt, erkennt man ein Loch im Boden, in das man hinein muß, um zu dem *Jadedrachen* und damit **Geheimnis 1** hinter dem Ventilator zu kommen. Dann geht es wieder zurück. Hat man nicht mehr genug Luft, um den ganzen langen Weg zurückzutauchen, kann man auch statt nach links nach rechts tauchen und kommt so zum Ventilator. Hier muß man aber unbedingt darauf achten, nicht in dessen Einflußbereich zu gelangen, d.h. man muß hinter dem Gatter immer ganz links an der Wand bleiben.

So oder so geht es wieder in den Raum mit den zerschossenen Fensterscheiben. Hier findet man einen Kasten, in den man die gelbe Karte stecken kann (an der rechten Wand mit Blick zum Fenster). Dieser öffnet dann das Tor in diesem Raum. Im Raum dahinter findet man am Ende einen Knopf, der endlich den Alarm abschaltet. Außerdem gibt es hier je eine Treppe nach links und rechts.

Zunächst geht man rechts nach oben und öffnet die Türe mit dem Rad. Sofort darauf macht man eine Rolle, zieht die Pistolen und zieht sich in den Raum zurück, den man gerade geöffnet hat, denn von dort, woher man kam, kommt ein Schläger angerannt, den man nun erledigt. Anschließend kann man sich sein *kleines Medipack* nehmen. Danach geht es in den nächsten Raum. Am oberen Ende der Schräge öffnet sich eine Türe und ein weiterer Schläger kommt herunter, den man aber aufgrund der großen Entfernung erledigen kann, bevor er nahe herankommt. Er hat ein *großes Medipack* bei sich. Leider schließt sich die Türe, aus der er hervorkam, wieder, bevor man hindurch schlüpfen kann. Also geht man zu der Türe mit dem Drehrad und öffnet diese. Dahinter wartet ein dritter Schläger, also zieht man schnell die Waffen, geht kurz nach vorne und zieht sich schnell wieder zurück, da man hier mehr Platz zum Ausweichen hat. Auch er hat ein *großes Medipack* bei sich. Im Raum hinter der Türe findet man *4 Automatik-Clips* und *6 Harpunenpfeile*. Rechts geht es dann weiter zu den Schlafkojen der Bohrtum-Arbeiter. Im unteren Bett hinten links findet man eine Harpune und weitere *3 Pfeile* dafür. Im oberen Bett in der Mitte auf der rechten Seite gibt es die *Automatiks* und *2 Automatik-Clips*. Im oberen Bett vorne links gibt es einen Knopf, der ganz hinten eine Klappe unter der Decke öffnet, die nicht allzu lange offen bleibt. Man springt also schnell wieder nach unten, läuft zu dem Bett ganz hinten rechts, springt hoch, zieht sich nach oben, dreht sich um und springt vom Rand aus in die Luke auf der anderen Seite hoch, in die man sich zusätzlich hochziehen muß.

Dann geht es rechts um die Ecke zur Rampe. An deren Ende geht es ziemlich tief nach unten, also rutscht man rückwärts herunter und hält sich am Ende fest, um dann die Leiter nach unten zu klettern. Links erkennt man zwei bewegliche Blöcke in der Wand, mit deren Hilfe man über die Flammen zu der Leiter rechts gelangen muß. Dazu zieht man den zweiten Block (der weiter entfernt ist von der Leiter, über die man hierher gelangt ist) einmal heraus und dann zweimal nach rechts in die Ecke. Nun zieht man auch die erste Kiste einmal heraus und einmal nach rechts. Danach geht man in den freigewordenen Hohlraum und schiebt die Kiste zum Feuer hin. Schließlich zieht man die zuerst bewegte Kiste zweimal zurück, um anschließend auf sie zu klettern. Mit Anlauf geht es dann Richtung Flammen. Im letzten Moment springt man ab und hält sich an der Leiter fest, die man nun nach oben klettert. Dort angekommen zieht man sofort die Pistolen und rennt drei Schritte nach vorne, springt aber sofort zweimal zurück, denn es kommt ein weiterer Schläger angerannt. Kommt er zu nahe, springt man über ihn, macht eine Rolle und schießt weiter, so braucht man trotz des geringen Platzes nur die Pistolen. Bei dem Toten findet man eine *rote Karte*.

Dann folgt man dem Gang nach rechts und steigt vor den Stufen die Leiter nach oben, um dort den *Steindrachen* und damit **Geheimnis 2** zu finden. Anschließend springt man bei der Leiter wieder rückwärts herunter und klettert nach unten, um über die Treppe nach rechts in einen Raum zu kommen, in dem man in ein Wasserbecken springen kann. Man landet dann in dem Becken, in dem man den Hebel für die Bodenplatte zum ersten Geheimnis gezogen hatte. Man steigt hier wieder an Land und geht durch den Gang zu dem zerschossenen Fenster und hier wieder durch das Tor zu den beiden Treppen, von denen man die rechte schon erkundet hat.

Geht man die Treppe links hoch, so kommt man in einen Raum mit einem Dobermann und einem Kerl mit Uzis. Nähert man sich beiden aber vorsichtig und mit gezogenen Pistolen, so kommt zuerst der Hund, den man leicht erledigt. Von der Ecke aus trifft einen der Kerl auch kaum, und so kann man ihn leicht erledigen und sich seine *2 Uzi-Clips* nehmen, sobald er tot ist. Geht man die Rampe hoch, so kommen etliche Fässer auf einen zu, denen man mit einem Sprung schnell ausweichen sollte. Oben findet man dann eine Türe samt Kasten daneben, in den man die rote Karte stecken muß, um die Türe zu öffnen.

Dann *geht* man einen Schritt nach vorne und erschießt den Kerl mit der Schrotflinte links auf dem Rost, denn man ist hier recht sicher. Allerdings sollte man noch nicht weiter in den Raum gehen, da sonst von vorne und von hinten je ein Schläger auftauchen. Ist der Kerl mit der Flinte tot, muß man aber doch hinein und mit den beiden Schlägern fertig werden, aber jetzt wird man wenigstens nicht beschossen. Anschließend holt man sich bei den Schlägern ein *kleines Medipack* und *6 Fackeln* sowie *2 Schrotflinten-Patronen* bei dem Schützen (zu dem Rost kann man von der Rampe aus springen). Bei dem Schützen gibt es auch eine helle, bewegliche Kiste, die man einmal nach hinten drückt. Dann springt man

nach unten, geht ganz nach links und springt dort auf das Rost, zusätzlich muß man sich hochziehen. Dann zieht man die gerade bewegte Kiste einmal nach hinten und geht wieder herunter. Erneut geht es auf die andere Seite des Rost und hier hinter die Kiste, um sie ein letztes Mal nach vorne zu drücken. Danach geht es wieder nach unten und auf die Plattform auf der anderen Seite. Von hier aus kann man mit Anlauf zu dem gerade bewegten Block springen und sich hochziehen. Über sich erkennt man einen Durchgang unter der Decke. Um dort hinein zu gelangen, geht man in die rechte Ecke, die dem Durchgang am entferntesten ist, springt herüber und zieht sich hoch. Oben zieht man die Pistolen, rennt nach vorne, aber nicht nach rechts, sondern zieht sich wieder zurück, um den heranstürmenden Kerl mit der Schrotflinte zu erledigen. Anschließend nimmt man sich seine 2 *Schrotflinten-Patronen*. Dann folgt man dem Gang bis zum nächsten Raum und zieht an dem Hebel an der linken Wand. Danach geht es wieder zurück und in das mit Wasser gefüllte Becken. Auf der anderen Seite zieht man sich wieder an Land und springt über die Rohre rechts auf den Sockel und von hier aus nach links noch weiter hoch. Mit dem Hebel dort öffnet man eine Falltüre in dem Raum, in dem man den letzten Hebel gezogen hat. Genau wie zuvor geht es also dorthin zurück. Dort springt man in die Luke und rutscht die Rampe herunter.

Hier geht es dann bis zum Ende nach links und mit Anlauf und Hochziehen nach rechts weiter (falls man hier ins Wasser fällt, kann man (vom Eingang aus gesehen) hinten links an einer Leiter nach oben klettern und von da aus weitermachen. Allerdings sollte man dann den Tauchern hier unten mit der Harpune den Garaus machen. Von hier aus geht es dann erneut mit Anlauf und Hochziehen leicht schräg nach links auf das Rost vor der Säule herüber. Hier zieht man die Waffen, dreht sich um und erledigt die beiden Taucher im Wasser. Weiter links an der Wand gibt es ein weiteres Rost, zu dem man von der rechten hinteren Ecke aus herüberspringt. Dann geht man vorsichtig soweit nach links und vorne, daß Lara den Kerl um die Ecke anvisieren kann und erschießt ihn. Von der Säule aus springt man dann leicht schräg zur nächsten kleinen Plattform um die Ecke und von da aus mit Anlauf zu dem Rost auf der anderen Seite herüber. Bei dem Kerl kann man sich die *Schrotflinte* holen und geht dann weiter nach rechts bis zu der Säule und hier vorsichtig weiter, bis Lara weiter links den nächsten Kerl anvisiert. Wenn man halb hinter der Säule bleibt, passiert einem nichts. Ist auch er tot, geht es mit Anlauf auf den nächsten Teil der Rostkonstruktion. Dort rennt man nach rechts, am Ende nach links, bleibt aber nicht bei dem Toten stehen, da gegenüber ein Kerl wartet, er auf einen schießt, den man selber aber kaum treffen kann. Also rennt man an dem Toten vorbei, springt am Ende über den Abgrund zur Wand, rennt dort nach rechts und erschießt den Kerl weiter rechts. Danach geht es wieder zurück zu dem Toten, bei dem man sich 2 *Schrotflinten-Patronen* holen kann. Anschließend geht es wieder mit Anlauf zur Wand herüber und ebenfalls mit Anlauf zu der Säule. Von dort aus kommt man mit einem Sprung von der Ecke aus dahin, wo man den letzten Kerl erledigt hatte. Hier kann man dann auf das Fenster zugehen, es zerschießen und sich die grüne Karte nehmen. Um den Alarm muß man sich diesmal nicht kümmern, er nervt zwar, aber es passiert sonst nichts. Man springt nun ins Wasser und geht bei der Säule wieder an Land, um sich **Geheimnis3** zu nehmen, daß aus dem *Golddrachen*, den 2 *Uzis* und 4 *Uzi-Clips* besteht. Sofort darauf sollte man wieder ins Wasser springen, den von irgendwoher sind 2 Schläger aufgetaucht. Von der benachbarten Säule aus wird man aber leicht mit ihnen fertig, da sie einem hier nichts anhaben können. Sind auch sie tot, kann man sich bei einem der Kerle ein *kleines Medipack* holen. Dann geht es wieder ins Wasser und zu der Leiter in der linken, hinteren Ecke (vom Eingang aus gesehen). Hier steigt man auf die Säule und springt zur Leiter, die man dann nach oben bis zum Rost klettert, um sich darauf fallen zu lassen. Wie gehabt geht es dann wieder Richtung Fensterscheibe mit der grünen Karte. Auf der letzten Plattform an der Außenseite des Raums vor der Plattform mit dem Fenster kann man sich dann in einen Durchgang hochziehen.

Dann geht es über zwei Rampen nach oben zu einem Loch im Boden, in das man mit gezogenen Waffen hineinspringt und während des Fallens bereits schießt, denn unten kommt ein Schläger auf einen zu. Ihm kann man ein *kleines Medipack* abnehmen. Dann geht es dorthin, wo er herkam. Man ist wieder in dem Raum mit dem Hebel, der das Wasser zwischen den Becken hin- und herpumpt. Man zieht erneut an dem Hebel, um das Wasser wieder in das alte Becken zu pumpen und öffnet die Türe in diesem Raum mit der grünen Karte. Dann geht es die Treppe hinunter, ins Becken und dort taucht man durch den langen Tunnel unter Wasser bis zu einem Tor, das man mit dem Hebel links daneben öffnen kann. Am Ende des Tunnels zieht man sich dann aus dem Wasser und beendet so den Level.



## VI. Die Tiefe

Zunächst folgt man der Treppe nach oben bis zum Ende. Man darf hier auf keinen Fall ins Wasser springen, da man dann von einer riesigen Turbine zerfetzt wird. Stattdessen springt man mit Anlauf zu der Leiter herüber und klettert nach oben. Am Ende des Gangs gibt es einen Knopf, mit dem man die Turbine stoppt. Danach springt man ins nun sichere Wasser und taucht hinter die Turbine. Am besten sollte man hier eine Fackel anzünden, denn nun folgt ein Tauchgang durch einen langen, dunklen Tunnel, an dessen Ende man *2 Granaten* findet. Dann taucht man wieder zurück und zieht den Hebel auf der anderen Seite der Turbine unter Wasser. Anschließend geht es bei der kleinen Plattform an Land, wo man die Schrotflinte oder eine andere gute Waffe zieht, denn im nächsten Raum warten ein Dobermann und zwei Schützen auf einen. Am besten läßt man sich nur kurz blicken, zieht sich sofort wieder zurück und erledigt sie von dem Steg aus, da sie dann erst zielen müssen und man sie in der Zwischenzeit erledigen kann. Auf der anderen Seite lauen ebenfalls 2 Kerle herum, die man, wenn man nahe genug an das Becken geht und etwas Zeit mitbringt, schon von hier aus erledigen kann. Von den Toten auf dieser Seite kann man sich *4 Uzi-Clips* und *2 Schrotflinten-Patronen* holen.

Nun gilt es auf die andere Seite zu kommen. Dazu stellt man sich an den Rand des Beckens vor dem rechten Block, über dem ein Kran hin- und herschwingt. Sobald der Kran wieder auf dem Rückweg ist, springt man hinüber und hält sich an dem Block fest (sollte man ins Wasser fallen, kann man links durch einen Tunnel wieder nach oben tauchen). Dann hangelt man sich nach ganz rechts, zieht sich hoch und dreht sich nach links zu dem zweiten Block hin. Von hier aus geht es mit Anlauf auf den Block gegenüber, sobald der Haken auf diesem Block gerade an einem vorbeigerauscht ist. Auf der anderen Seite muß man sich wieder festhalten, kann sich aber gefahrlos hochziehen, solange man sich nicht weiter nach vorne wagt. Man dreht sich hier nach rechts und springt mit Anlauf auf die gegenüberliegende Seite. Den toten Schlägern dort nimmt man *6 Fackeln* und ein *kleines Medipack* ab.

Dann geht es zu der Rampe, in deren Mitte man ein Loch erkennt. Man rutscht hier rückwärts herunter und hält sich beim Loch fest, damit man nicht darüber hinweg rutscht. Nachdem man sich fallengelassen hat, kann man sich **Geheimnis 1**, den *Steindrachen*, nehmen. Dann klettert man auf der anderen Seite des Lochs nach oben, rutscht die Rampe weiter nach unten und springt im letzten Moment ab, um auf der anderen Seite schnell nach hinten zu laufen. Nach links geht es zu einer langen Leiter, die man nach oben klettert. Am Ende geht es nach rechts in einen Raum mit einem Loch im Boden. Bevor es in diesem weiter nach unten geht, sollte man sich hinten im Raum *4 M16-Clips* und *2 Automatik-Clips* nehmen. Dann stellt man sich (vom Eingang aus gesehen) rechts vor das Loch und stellt eine schnell schießende, gute Waffe (Automatik oder Uzi) als Standardwaffe ein. Dann springt man nach unten und rutscht rückwärts eine Rampe herunter, hält sich an deren Ende fest, läßt sich fallen, hält sich sofort wieder fest, zieht sich hoch, zieht die Waffen und erschießt den Kerl (ist man ganz nach unten gefallen und hat den Sturz überlebt, geht es an einer Stelle wieder nach oben zur Leiter (s.u.)). Danach kann man sich seine *4 Automatik-Clips* nehmen. Nun geht man auf die der Türe abgewandten Seite des Laufsteges. Am Ende findet man auf der linken Seite ein Gitter, das in der Mitte beschädigt ist. Durch diesen Spalt springt man zur Wand, rutscht an dieser nach unten und landet so in einer Nische mit einer *blauen Karte*. Dann geht es weiter nach unten und links durch einen Durchgang nach oben zu der langen Leiter. Vom Rand aus springt man zu dieser herüber und dann geht es wie zuvor wieder auf den Laufsteg herunter. Bei der Türe steckt man die Karte in die Box und zieht die Uzis.

Durch die nächste Türe kommt man in einen Rundgang, in dem vier Dobermänner und ein Kerl mit einem Flammenwerfer warten. Zwei Köter warten rechts, die beiden anderen und der Kerl links. Daher sollte man zuerst nach rechts laufen. Hinter der Ecke beginnt man sofort zu schießen und hört kurz auf, wenn der erste Hund erlegt ist. Sind beide tot, macht man eine Rolle und erledigt die anderen, dabei zieht man sich zurück. Schließlich erledigt man aus sicherer Entfernung den Kerl mit dem Flammenwerfer (vor dem muß man sich in Acht nehmen, kommt er zu nahe heran, steckt er einen in Flammen und man verbrennt, da es in der Nähe kein Wasser zum Löschen gibt). Sind alle tot, geht es auf der dem Eingang entgegengesetzten Seite des Rundgangs zu einer Türe mit einem Drehrad, die man öffnen kann.

Am Fuß der Treppe wartet ein Schläger, also sollte man die Pistolen ziehen und sich schnell wieder zurückziehen, sobald er auftaucht, um ihn auf der Treppe zu erledigen. Dann geht es unten im Raum zu dem Wasserbecken. In dieses springt man hinein und taucht sofort wieder zurück nach rechts, wo man sich an Land ziehen kann. Den angelockten Taucher kann man nun in aller Ruhe mit den Pistolen erschießen.

Danach springt man ins Wasser und sucht den Tunnel am Boden, taucht aber noch einmal auf und holt tief Luft, denn nun folgt ein sehr langer Tauchgang und es empfiehlt sich, vorher noch einmal abzuspeichern. Dann taucht man in den Gang, nach rechts bis zum Ende, zieht dort den Hebel, macht schnell eine Rolle, taucht zurück und auf halber Strecke nach rechts durch das nun offene Gatter. Nun geht es immer weiter nach rechts, bis man auf der linken Seite einen Hebel findet, der an anderer Stelle eine Türe öffnet. Danach geht es den Gang weiter entlang (nicht zurücktauchen!) zweimal nach rechts bis zu einem Gatter, das sich automatisch öffnet, und dahinter nach links wieder nach draußen ins Becken. Man steigt an Land und verläßt diesen Raum wieder.

In dem Rundgang hält man sich links und öffnet die nächste Türe, auf die man stößt. Über eine Treppe geht es nun zu einem Hubschrauber-Landeplatz hoch. Sobald man sich oben blicken läßt, wird man von einem Schläger und 2 Schützen angegriffen. Wenn man den ersten sieht, zieht man sich am besten sofort nach hinten und einmal nach links um die Ecke zurück, während man schießt, und erledigt sie dann hier. Eine bessere Waffe schadet hier auch nicht unbedingt. Sind sie tot, kann man sich bei ihnen ein *großes Medipack*, 2 *Schrotflinten-Patronen* und 2 *Automatik-Clips* holen. Dann geht es auf den Landeplatz hoch. Der Hubschrauber fliegt leider weg, sobald man sich ihm nähert, also geht es in den Raum dahinter. Links erkennt man zwei Flammen in einem Gang. Rechts von diesem Gang befindet sich ein Hebel, mit dem man die erste Flamme abschalten kann. Nun läuft man schnell in den Gang, in dessen Mitte sich eine Falltüre öffnet. Durch diese läßt man sich fallen, springt zurück, hebt die *M16* samt 2 *M16-Clips* auf, dreht sich um, zieht sich hoch und rennt schnell wieder nach draußen. Dort wartet man, bis die Flammen wieder angehen. Dann zieht man erneut an dem Hebel rechts, drückt auf den Knopf links von dem Gang (dieser löscht die hintere Flamme für kurze Zeit), rennt in den Gang, springt über das Loch und nimmt sich hinten den *Chip*, macht eine Rolle und rennt zurück (wieder über das Loch springen). Dann geht es zurück in den Raum mit dem Wasserbecken.

Dort gibt es neben der Türe auf der linken Seite einen beweglichen Block, den man einmal von der Türe wegschiebt. In die Schalttafel dahinter steckt man den Chip und öffnet so die Türe. Im Raum dahinter warten links ein Flammenwerfer und gegenüber ein Schläger, den Lara zuerst anvisiert. Sobald dies geschieht, sollte man sofort schießen und sich zurückziehen in die Nähe des Beckens. Ist der Schläger tot, schießt man sich sofort auf dem Flammenwerfer ein. Seinen Feuerstößen muß man durch Seitwärtssaltos ausweichen. Dabei sollte man immer in der Nähe des Beckens bleiben, um sich zu löschen, falls man Feuer gefangen hat. Bessere Waffen als die Pistolen sollten hier auch Pflicht sein. Dem Schläger kann man sein *kleines Medipack* abnehmen. Im linken Teil des Raums, aus dem die beiden hervorkamen, gibt es 6 *Harpunenpfeile*. Dann geht es zu dem orangefarbenen Tank gegenüber dem Eingang. Wenn man neben ihn tritt, öffnet sich eine Geheimtüre. In dem Gang dahinter findet man einen Knopf, der eine Luke auf dem Grund des Beckens in diesem Raum öffnet. Dort findet man **Geheimnis 2**, den *Jadedrachen*.

Nun holt man noch einmal Luft und taucht in den Tunnel unter Wasser und dreht sofort um, wenn man Atemgeräusche von Tauchern hört. Man zieht sich wieder an Land und erschießt die beiden Taucher von hier aus, am besten von der Seite gegenüber dem Eingang. Sind sie tot, springt man wieder ins Wasser, zündet eine Fackel an und folgt dem Tunnel, bis man wieder auftauchen kann. Dort laufen zwei Kerle herum, die aber keine Schußwaffen haben und damit ungefährlich sind. An einer Stelle kann man sich zwischen zwei Mauern an Land ziehen und die beiden Typen von hier aus völlig gefahrlos schon einmal ins Jenseits schicken. Dann zieht man sich hinter sich nach oben und drückt den Knopf. Dieser öffnet eine Türe an anderer Stelle und läßt einen Taucher in dem Becken frei, das man gerade verlassen hat. Also sollte man schnell die Pistolen ziehen, nach unten rennen (aber nicht ins Wasser fallen) und den herantauchenden Kerl erschießen. Danach taucht man zurück und steigt wieder aus dem Becken. Sobald man sich der Türe nähert, kommen einem zwei Kerle entgegen, der eine ist ein Schläger, der andere hat Uzis. Wenn man aber nicht auf sie zuläuft, sondern sie in diesem Raum erledigt, ist das nicht allzu schwer, man muß nur schnell den zweiten aufs Korn nehmen, sobald der erste tot ist. Anschließend kann man sich ein *kleines Medipack* und die 2 *Uzi-Clips* nehmen.

Danach geht es dahin, wo die beiden herkamen und links in die nun offene Türe in die Kabine, wo man einen Hebel zieht. Dieser versetzt den Kran samt Betonplatte über das Becken. Es geht also wieder nach draußen und an den Rand des Beckens, von wo aus man mit einem Sprung und Hochziehen auf die Betonplatte kommt. Mit einem Sprung geht es dann zur anderen Seite, man muß aber aufpassen, nicht in die Kreissäge zu geraten. Die rote Karte kann man sich erst später holen, also geht es erst zu den Kisten in der rechten Ecke, über die man in einen Gang mit einem Knopf klettert. Dieser senkt den Boden des Hubschrauber-Landeplatzes und dahin geht es nun zurück. Am schnellsten kommt man über das Becken, indem man einfach hineinspringt und sich auf der anderen Seite links hochzieht.

Sobald man Richtung Treppe geht, kommt einem vielleicht schon von oben ein weiterer Schütze entgegen. Auf dem weiteren Weg warten noch ein zweiter Schütze und ein Dobermann (in der Regel in dem engen Gang zum Landeplatz), daher sollte man am besten die Automatiks ziehen und schnell mit ihnen fertig werden. Bei den Toten kann man sich *2 Schrotflinten-Patronen* und *2 Uzi-Clips* holen. Dann geht man zu dem Landeplatz und erschießt von oben den Dobermann, bevor man nach unten springt. Hier gibt es einen Tunnel, in den man hineingeht. Am Ende gibt es ein Loch im Boden. Sobald man hineinspringt, wird ein Alarm ausgelöst und ein Schläger und ein Flammenwerfer greifen einen an. Der Schläger ist recht egal, stört aber gewaltig, wenn Lara ihn statt des Flammenwerfers anvisiert, denn man darf mal wieder nicht von ihm getroffen werden, da es kein Wasser zum Löschen gibt. Man sollte daher mit den Uzis nach unten springen und nach vorne laufen, denn dort lauert der Flammenwerfer. Ihn macht man so schnell wie möglich fertig. Seinen Flammenstößen muß man dabei durch Seitwärtssaltos ausweichen, aber soweit sollte es erst gar nicht kommen. Dann widmet man sich dem Schläger, der einen *Chip* bei sich trägt. Danach geht es zu einer der Türen, die sich automatisch öffnen und zu dem Raum mit der Kreissäge zurück.

Wieder geht es über die Betonplatte zur anderen Seite herüber. An der Wand befindet sich ein Sicherungskasten, in den man den Chip steckt, um die Kreissäge auszuschalten. Nun kann man sich die *rote Karte* nehmen und es geht wieder zurück in den mittleren Raum des Rundgangs, in dem man gerade den Flammenwerfer erledigt hat.

Dort setzt man im Mittelteil die rote Karte bei der gleichfarbigen Box ein und geht mit gezogenen Pistolen durch die Türe, springt aber noch nicht herunter, denn unten wartet ein Schütze und den kann man von hier oben aus viel sicherer erledigen. Danach springt man herunter und folgt dem Gang bis zu einem Loch im Boden. Hier springt man rückwärts herunter, hält sich fest und steigt dann die Leiter nach unten. Auch diesem Gang folgt man bis zum Ende, einem Wasserbecken, wo die beiden toten Schläger liegen, die man früher erschossen hatte (wenn man ins Wasser fällt, muß man durch den Tunnel unter Wasser zurücktauchen und erneut den Weg hierher nehmen). Ihnen nimmt man ein *kleines Medipack* und ein *großes Medipack* ab. In der Ecke gibt es auch noch *6 Harpunenpfeile*.

Dann geht es in den Tunnel, den man noch nicht betreten hat, und diesem folgt man durch die beiden Wasserbecken, bis man zu einem tieferliegenden Raum kommt, in dem man auf den Rost tritt. Hier zieht man die Pistolen, rennt in den Raum, dreht sich nach rechts und macht Seitwärtssaltos, während man auf die heranstürmenden Schützen feuert. Bei ihnen gibt es nichts zu holen, aber das dritte Geheimnis fehlt ja noch. Will man dieses nicht versäumen, sollte man auf keinen Fall zu dem verletzten Mönch in der Mitte des Raums gehen, sondern an der Wand entlang zu der offenen Türe. (Falls diese geschlossen ist, hat man wohl in dem Raum mit der roten Box, in die man die Karte stecken mußte, einen Hebel bewegt, und den muß man nun leider noch einmal bewegen, damit die Türe wieder offen ist (so jedenfalls nach einigen anderen Lösungen, ich habe nämlich keinen Hebel gefunden)). Dahinter findet man **Geheimnis 3**, das aus dem *Golddrachen* und *8 Uzis-Clips* besteht. Erst jetzt geht man zu dem Mönch und beendet so den Level.

In einer Zwischensequenz bekommt man von dem Mönch weitere Informationen. Der wird aber von einem plötzlich auftauchenden Fremden erschossen. Daher folgt man dem mit seinem U-Boot auf den Grund des Meeres

## VII. 40 Faden

Da man kein Atemgerät hat, muß man sich schnell nach einer Gelegenheit zum Luftholen umsehen. Dazu dreht man sich nach links, bis man auf dem Meeresgrund Abfall (Fässer und Kisten) sieht. In dieser Richtung taucht man dann, bis man zu einer Wand kommt. Diese ist ein Teil eines schlecht sichtbaren Schiffs. In der Ecke findet man einen Anker und dahinter ein Loch, durch das man nach unten tauchen kann. Dort geht es dann weiter in den nächsten Raum, wo man endlich Luft holen kann.

Die beiden Haie, die man sicherlich schon bemerkt hat, folgen einem kurze Zeit später hierher. Man kann sie mit der Harpune erledigen, allerdings taugt diese Waffe nicht viel, weil man erstens im Eifer des Gefechts gerne mal daneben schießt, was bei der geringen Pfeilzahl mehr als ärgerlich ist, und weil zweitens die Haie einiges aushalten. Wer also keine Lust hat, sich mit diesen Fischen herumzuärgern, taucht einfach, sobald man wieder maximale Luft hat, erneut ab und durch die Öffnung unter Wasser hinten rechts. Im nächsten Raum geht es ganz nach oben zur Decke und dort durch den Durchgang in die

nächste Kammer; hier kann man hinten links durch eine weitere Öffnung in einen neuen Raum tauchen. In diesem findet man in der Ecke hinten links einen Hebel, den man nun zieht. Dadurch öffnet sich hinter einem eine Luke im Boden, durch die es in die nächster Kammer und dort durch ein Loch in der Decke in einen Raum geht, in dem man endlich wieder zu Luft kommt.

Hier hat man seine Ruhe vor den Haien, falls man sie nicht erledigt hat, denn sie folgen einem nicht so weit. Man schwimmt nun um den Kistenstapel herum und taucht dahinter in den Gang. Kurz dahinter kann man wieder auftauchen und sich an Land ziehen. Man folgt dem Gang bis zum Ende und zieht an dem Hebel, der das Wasser ein wenig absinken läßt. Danach geht es wieder zurück zu dem Kistenstapel, der nun im Trockenen liegt. In diesem Raum gibt es gegenüber dem Eingang einen Durchgang unter der Decke und einen hohen Stapel davor, zu dem man nun gelangen muß. Dazu klettert man auf die kleine Kiste ganz in der Nähe, dreht sich zu dem etwas höheren Stapel (rechts mit Blick auf den Durchgang), springt herüber und zieht sich hoch. Von hier aus geht es dann mit Anlauf auf den Stapel unter dem Durchgang, in den man sich nun hochziehen kann.

Im Raum dahinter erkennt man schon das erste Geheimnis, aber auf der rechten Seite wartet ein noch nicht sichtbarer Schütze. Zudem gibt es in der Mitte des Raums eine Falltüre (die etwas dunkleren Bodenfliesen), die automatisch aufklappt, wenn man auf sie tritt. Will man das Geheimnis haben, darf man auf keinen Fall zu früh darauf treten. Man stellt sich also auf die linke Seite des Durchgangs, dreht sich nach rechts, zieht die Pistolen und macht einen Salto nach links in den Raum hinein, wo man sofort zu schießen beginnt und dabei Seitwärtsaltos macht. Ist der Schütze tot, nimmt man sich seine *2 Schrotflinten-Patronen* und danach (wieder die Mitte meiden) den *Steindrachen* und damit **Geheimnis 1**.

Wenn man nicht durch die Falltüre fallen will, sollte man über die Ecke der farblich etwas dunkleren vier Bodenplatten laufen, und zwar gerade so, daß man nur über einen winzigen Teil läuft, sonst fällt man doch herunter. Unten warten ein Schläger und ein Schütze auf einen, die man von hier oben aus in aller Ruhe erledigen kann. Ist man doch durch die Falltüre gefallen, sollte man in Bewegung bleiben, bis beide tot sind, in diesem Fall schaden die Automatiks wahrscheinlich auch nicht. Ist man dagegen oben geblieben, läßt man sich nun an der Seite des Lochs herunter, an der sich der höchste Kistenstapel im Raum darunter befindet. Bei den Toten nimmt man sich ein *kleines Medipack* und *3 Harpunenpfeile*. Danach klettert man auf die kleinere Kiste in der Mitte des Raums direkt hinter der Schräge. Von hier aus geht es mit Anlauf und Hochziehen zu dem hohen Kistenstapel an der Wand und ebenso weiter nach links Richtung Durchgang.

Direkt links an der Wand gibt es einen Hebel, der an anderer Stelle für kurze Zeit eine Türe öffnet, Man macht also sofort nach dem Ziehen eine Rolle, läuft nach vorne, springt jeweils über die Rohre, um nicht daran hängen zu bleiben, rennt am Ende nach links, springt auch hier über das Rohr und zieht sich in die noch offene Türe hoch. Dahinter befindet sich ein mit Wasser gefülltes Loch im Boden, durch das es zu einem weiteren Geheimnis geht. Dieses wird allerdings von 3 Barracudas und einem Hai bewacht. Da man wahrscheinlich nicht mehr viele Harpunenpfeile hat, muß man schneller als die Fische sein. Man springt also ins Wasser, taucht nach rechts in die Höhle, holt sich hinten links den *Steindrachen* und damit **Geheimnis 2** und taucht schnell wieder zurück, um den Raubfischen zu entgehen.

Man sollte sich nun mit den Örtlichkeiten vertraut machen, denn sonst schafft man die folgenden Rätsel nicht. Irgendwo gibt es einen Gang mit vier Flammen. Und ganz in der Nähe befindet sich ein dunkler Gang, in dessen Mitte man sich durch ein Loch in der Decke hochziehen kann. Oben findet man einen Hebel, den man zieht. Dadurch wird anderswo eine Türe geöffnet. Zu dieser findet man, wenn man von den Feuerstellen aus nach rechts dem Gang folgt. Durch die Türe kommt man in einer Kammer mit einem Hebel, der die ersten beiden Flammen für kurze Zeit verlöschen läßt. Also rennt man wieder dorthin, dabei darf man nicht an Wänden oder den Rohren auf dem Boden hängen bleiben. Man kann auch wertvolle Zeit sparen, indem man die Umsehen-Taste drückt, wenn gezeigt wird, was ein Hebel auslöst. Man rennt dann durch die ersten beiden erloschenen Flammen zu dem Hebel, zieht ihn und läuft schnell wieder nach draußen. Der Hebel hat eine weitere Türe geöffnet; diese findet man dort, wo man nach draußen zum zweiten Geheimnis gegangen ist. Im Raum dahinter findet man einen weiteren Hebel. Man zieht den Hebel, der die beiden letzten Flammen abschaltet, rennt zu dem Hebel für die ersten beiden Flammen, zieht auch diesen, rennt zu den Feuerstellen zurück und hastet nach ganz hinten zu der Türe, die man mit dem Hebel daneben öffnen kann. Auch hier sollte man keine Fehler machen und irgendwo hängen bleiben. Hinter der Türe gibt es ein weiteres Becken, in dem ein Barracuda lauert. Mit gezogenen Pistolen springt man in das Becken (nicht zu weit, damit man noch stehen kann), erschießt

den Fisch und speichert ab, denn nun kommt es noch härter.

Man taucht nach unten und durch das Loch in der Decke nach oben. Die Luke schließt sich sofort hinter einem und im Moment gibt es keinen weiteren Ausgang. Also taucht man erst einmal ganz nach oben in die dritte Kammer. Die Luken in den Decken sind jeweils versetzt, also sollte man sich während des Tauchens bereits drehen, so daß man ohne Zeitverzögerung hindurchkommt. Im dritten Raum findet man nahe der Luke auf dem Boden einen Hebel, der ganz unten eine Türe öffnet. Also geht es wieder ganz nach unten und in den nun offenen Gang, an dessen Ende man einen weiteren Hebel findet, der wieder ganz oben eine Luke öffnet. In diesem Tunnel findet man auf halbem Wege in einer Sackgasse auch **Geheimnis 3**, das aus dem *Golddrachen* und *12 Harpunenpfeilen* besteht. Wenn man dieses aufnimmt, werden aber zusätzlich drei Barracudas freigelassen. Zudem ist die Luft wahrscheinlich schon knapp, daher sollte man vorher erst einmal auftauchen und Luft holen, bevor man sich das Geheimnis holt. Auf dem Rückweg nach oben kann man den Barracudas ausweichen, sich schnell an Land ziehen und sie von hier aus mit den Pistolen erschießen.

Dann geht es durch den Gang zu einem Loch im Boden. Durch dieses kommt man zu einer Müllhalde, die man automatisch nach unten rutscht. Nach rechts folgt man dem Weg bis zu einem Loch im Boden, das zu einer weiteren Müllhalde führt. Hier läßt man sich am besten vorsichtig rückwärts herunter, da man sich ansonsten verletzen kann. Wieder rutscht man ohne es verhindern zu können herunter. Unten angekommen erkennt man einen Durchgang unter der Decke und dorthin geht es nun. Links von dem Durchgang erkennt man eine Kiste, die man zwei- oder dreimal herauszieht, um dann hochzuklettern. Nun kann man sich in den Durchgang ziehen und findet dort einen Hebel. Nachdem man ihn gezogen hat, wird aus dem oberen Raum weiterer Müll abgelassen. Nun geht es wieder zurück zu der unteren Müllberg. Auf der rechten Seite kann man auf diesen hochklettern. An der linken Wand erkennt man zwei Leitern und 2 Löcher in der Decke. Zwischen diesen beiden Löchern geht man auf die Wand zu. Kurz vor den Wand springt man nach links zur der Leiter auf den erhöhten Müllteil. Bei der (linken) Leiter dreht man sich um, *geht* an den Rand des Mülls und nach rechts an die höchste Stelle. Dort springt man hoch und zieht sich in den Raum darüber. Oben dreht man sich nach rechts und geht an der Wand vorbei zum Berg, um hier an der Wand entlang zweimal nach oben auf die Schräge zu springen. Dann dreht man sich nach links und geht zweimal nach oben auf die waagerechte Stelle und dreht sich hier nach halb links. Dort gibt es eine weitere waagerechte Stelle, zu der man nun mit Anlauf hinüberspringt. Dann geht es Richtung Loch in der Decke, wo man sich hochziehen kann. Oben zieht man dann an dem Hebel. Dann geht es wieder ganz nach unten und zu dem zweiten Loch auf der linken Seite. Auch hier zieht man sich hoch (wenn man nicht genau die richtige Stelle findet, springt man solange auf und ab, bis es klappt). Oben dreht man sich nach links und springt schräg über das Loch zur Wand. In dem schmalen Gang zwischen Wand und Müllberg springt man von einer erhöhten Stelle zu anderen. Am Ende zieht man sich auf den Block hoch und dann nach links in die Kammer. Wieder findet man einen Hebel, den man zieht, und wieder geht es anschließend ganz nach unten.

Noch weiter nach links geht man an das Ende des Raums, auch hier findet man unter der Decke einen Durchgang, in den man sich hochziehen kann. Durch einen längeren Gang kommt man zu einen mit Wasser gefüllten Raum, in dem ein Taucher herumschwimmt. Wenn man ein bisschen Geduld hat, kann man ihn von Land aus erschießen. Läßt er sich nicht blicken, springt man ins Wasser, taucht zum Loch ganz unten und geht dann wieder an Land. Danach sollte er sich dann sehen lassen. Wenn er tot ist, sollte man seine Gesundheit noch einmal auf das Maximum erhöhten, die Uzis als Standwaffe einstellen und abspeichern. Dann taucht man nach unten und durch den Tunnel am Grund bis zum Ende. Dort steigt man so schnell wie möglich an Land, zieht die Waffen und feuert auf den Schützen und den Schläger. Dabei sollte man ihnen mit Sprüngen ausweichen, aber auf keinen Fall wieder ins Wasser fallen, dann dort wird man weiter beschossen, während man wertvolle Zeit verliert, um wieder an Land zu kommen. Sind beide tot, kann man sich bei ihnen *2 Schrotflinten-Patronen* und ein *großes Medipack* holen. Auf einem Tisch findet man auch *6 Harpunenpfeile*. Nachdem man den Hebel hier gezogen hat, öffnet sich eine Türe und man kann den Level durch diese verlassen.

## VIII. Das Wrack der Maria Doria

Zunächst geht man links um die Ecke und springt dort in das Becken, taucht aber sofort wieder an Land und zieht sich ins Trockene, um den erschienenen Taucher von hier aus zu erschießen. Dann springt man wieder ins kühle Naß und holt sich vom Grund die *6 Harpunenpfeile*. Unter Wasser gibt es auch einen

Tunnel, dem man bis zum Ende durchtaucht, um dort wieder an Land zu steigen. Hier nimmt man sich dann auch das *große Medipack*.

Dann frischt man – falls nötig – seine Gesundheit auf mehr als 50% auf. Anschließend rutscht man die Rampe rückwärts herunter, hält sich kurz an der Kante fest und läßt sich dann auf die zerbrechlichen Platten fallen, durch die man in den Raum darunter stürzt. Dabei verletzt man sich zwangsläufig erheblich. Eventuell sollte man seine Gesundheit wieder auffrischen. Dann zieht man die Pistolen und geht auf den Durchgang auf der entfernten Seite des Raums zu. Aus diesem kommen ein Schläger und ein Schütze auf einen zu. Mit Seitwärtssaltos und eventuell einem Rückwärtssalto sollte man aber leicht mit ihnen fertig werden. Sind sie tot, kann man sich bei ihnen 2 *kleine Medipacks* und 2 *Automatik-Clips* holen. Dann geht man in den Raum, aus dem sie hervorkamen.

Dort geht man nach links zu den umgestoßenen Liegen. In der linken Ecke gibt es ein Loch in der Decke. Dort zieht man sich hoch und macht eine Fackel an. Dann folgt man dem Gang, bis er nach rechts abknickt, zieht die Schrotflinte (oder eine andere gute Waffe), geht kurz um die Ecke und zieht sich sofort zurück, um auf den heranstürmenden Kerl zu warten und ihn ins Jenseits zu befördern. Dann folgt man dem Gang bis zum Ende, springt aber noch nicht in das Loch im Boden, sondern geht nach links um die Ecke, dreht sich um und wartet hier auf den zweiten Schützen, um auch ihn zu erledigen. Dann hüpfte man nach unten und holt sich **Geheimnis 1**, den *Steindrachen*. Anschließend geht es wieder zurück in den Raum mit den Liegen.

Hier findet man einen dunkelgrünen, beweglichen Block, den man einmal herauszieht, von hinten einmal in die gleiche Richtung drückt und anschließend zweimal in den zuvor sichtbaren Gang drückt. Dort, wo man den ersten Block weggezerrt hat, findet man zwei weitere bewegliche Blöcke, die man zu dem ersten Block schiebt und drückt. Danach werden zwei Gänge frei, von denen man zuerst den rechten betritt.

Am Ende muß man in einen tiefergelegenen Gang springen und sollte direkt mit gezogenen Waffen in den Gang leicht links rennen, um dort den Schützen und den Schläger zu töten. Dabei sollte man sich beeilen, denn im Rücken ist ein zweiter Schläger aufgetaucht. Dabei sollte man die Mitte des Raums meiden, den oben läuft auf der Brüstung ein weiterer Schütze herum. Ist man mit den ersten drei fertig geworden, erledigt man auch ihn und macht dabei wie immer Seitwärtssaltos. Vom Eingang aus gesehen geht man nun nach rechts und dort am Ende der Wand in den Gang rechts. Dort findet man Glasscherben auf dem Boden, durch die man hindurch *geht*. Dann springt man rückwärts herunter, hält sich aber fest. Wenn man unter sich einen Durchgang erkennt, läßt man sich fallen und hält sich sofort wieder fest, ansonsten zieht man sich wieder hoch und versucht es an der richtigen Stelle. In dem Gang unten, in den man sich nun hochzieht, findet man einen *Waschraumschlüssel*. Nun geht es zum Anfang des Tunnels zurück. Dort stellt man sich an den Rand, springt nach vorne und zieht sich nach oben. Durch die Scherben *geht* man dann zurück zu der Gabelung der zuvor freigelegten Gänge.

Diesesmal nimmt man den linken Gang. Hinten rechts in dem Raum kann man den gefundenen Schlüssel in einem Schlüsselloch einsetzen. Ganz in der Nähe öffnet sich dann ein Gatter mit einem Knopf dahinter. Dieser öffnet eine Türe im Rücken und läßt leider auch einen Schläger frei, den man schnell erledigen sollte. Dann geht man zu der offenen Türe und drückt auch dort den Knopf. Es bietet sich an, den Knopf hinter dem Gatter erneut zu drücken, dann hat man es später leichter. Anschließend geht es wieder zurück durch den rechten Gang in den Baalsaal. Im rechten hinteren Teil gibt es eine leichte Schräge, von deren Ende aus man sich nach einem Sprung nach oben auf die Ballustrade hochziehen kann. Falls der Tote auf diesem Teil der Ballustrade liegt, kann man sich jetzt seine 2 *Automatik-Clips* nehmen, sonst holt man sie sich gleich. Man folgt der Ballustrade nach links, springt am Ende rückwärts herunter, hält sich aber fest und hangelt sich ganz nach links, um sich auf den anderen Teil der Ballustrade hochzuziehen. Dieser folgt man bis zu der Unterbrechung, über die man mit Anlauf hinweg springt, um sich auf der anderen Seite hochzuziehen. Dabei darf man nicht in die Glasscherben unten fallen. Auf der anderen Seite nimmt man sich den *Unterbrecher*. Dann geht es mit Anlauf und Hochziehen wieder zurück und am Ende springt man erneut rückwärts herunter und hangelt sich nach rechts zurück, zieht sich aber diesmal in der Mitte des Raums zu der offenen Türe hoch.

Durch diese Türe geht es nun in den Gang dahinter und dort am Ende nach links. Hier gibt es einige Türen, von denen 2 Drehräder haben. Nur diese kann man im Moment öffnen. Die erste gibt einen Raum frei, in dem es nichts gibt, die zweite hinten rechts führt in einen tiefer gelegenen Raum. Hier läßt man sich vorsichtig rückwärts herunter. Rechts vom Eingang gibt es eine bewegliche Kiste, die man zweimal

herauszieht, um sie dann von der anderen Seite aus in die Ecke zu schieben. Aus der Ecke heraus bewegt man die Kiste dann unter den Hebel. Dann steigt man hinauf und zieht den Hebel, der weiter oben rechts eine Türe öffnet. Um dorthin zu gelangen, muß man die Kiste rechts aus der Wand ziehen.

Nun zieht man sich hoch und klettert in den Gang dahinter, dem man bis zum nächsten Raum folgt. Dort zieht man die Pistolen und geht auf der anderen Seite wieder hinaus, kurz nach links, zieht sich aber sofort wieder zurück, denn nun kommt ein Schläger angerannt, den man in dem Raum gut erledigen kann. Dann folgt man dem Gang, aus dem er hervorkam, und springt am Ende in den nächsten Raum. Den beweglichen Block rechts hinten in der Ecke bewegt man unter dem Rohr hindurch an der Wand entlang unter den Hebel, damit man ihn ziehen kann. Unter der Kiste befindet sich auch ein *rostiger Schlüssel*, den man aufhebt, bevor man in die nun offene Türe unter der Decke in diesem Raum klettert.

Man steht nun wieder in dem Gang mit den Türen, von denen man inzwischen 3 geöffnet hat. Rechts findet man ein Schlüsselloch, in das der gerade gefundene Schlüssel paßt. Durch diese Türe geht es in einen neuen, tiefer gelegenen Raum, in den man sich vorsichtig rückwärts herunter läßt. Unten findet man einen einzelnen beweglichen Block, den man als Verlängerung der anderen Blöcke psotiert (1x Richtung Eingang ziehen und dann je 1x senkrecht dazu ziehen und schieben). Dann klettert man hoch und zieht den beweglichen Block aus der Wand 2x über die Kisten darunter heraus. Dahinter befindet sich eine zweite Kiste, die man einmal nach hinten drückt. Dann kann man rechts in einen Gang gehen und am Ende nach unten in einen neuen Raum springen.

Dort findet man 4 zerbrechliche Platten, die über einer Grube mit Flammenfallen liegen. Wenn man über diese Platten läuft, fallen sie nicht nur hinunter, sondern auf der anderen Seite kommen von rechts auch 4 Fässer angerollt, unter die man nicht geraten sollte. Entweder läuft man hier diagonal von links nach rechts über die Platten und läuft damit hinter die Fässer, oder man läuft nur kurz auf eine der beiden ersten Platten, springt aber sofort wieder zurück und löst so die Fässer aus. Anschließend kann man dann gefahrlos auf die andere Seite laufen (falls rechts oben noch weitere Fässer liegen, werden diese nicht mehr aktiviert). Nach rechts findet man einen Durchgang unter der Decke. In diesen zieht man sich hoch, springt aber sofort wieder rückwärts herunter und unten nach vorne, um nicht von den neuen Fässern zermalmt zu werden. Danach zieht man sich erneut nach oben und holt sich **Geheimnis 2**, den *Jadedrachen*. Anschließend geht es wieder nach unten und nach rechts, wo man weiter oben einen Schützen herumlaufen sieht, den man von hier unten problemlos erledigen kann, wenn man auf- und abspringt.

Dann klettert man hoch und läßt sich durch das Loch im Boden fallen, so daß man auf dem Boot landet. Unten springt man ins Wasser, zieht den Hebel unter Wasser, klettert schnell wieder auf das Boot, zieht sich nach oben und klettert schleunigst in die nur kurze Zeit offene Türe unter der Decke. Nach rechts folgt man dem Gang bis zu einer Schräge. Diese führt zu einer Falle, die sich öffnet, sobald man herunterrutscht und Lara in tödliche Scherben fallen läßt. Also drückt man während des Rutschens die Sprungtaste und hält diese gedrückt, bis sich die Falltüre wieder schließt. Dann zieht man sich links nach oben zu dem Hebel, den man zieht, um an anderer Stelle eine Türe zu öffnen. Nun geht es wieder zurück, die Rampe springt man einfach nach oben. Falls die Türe nicht offen ist, kann man sie mit dem Hebel daneben öffnen. Wieder unten in dem Raum mit dem Loch im Boden geht es in den Durchgang unter der Decke gegenüber dem Eingang.

Dort zieht man die Pistolen, denn rechts um die Ecke wartet etwas tiefer ein Schütze, den man nun erledigt. Dann geht man in den Raum, in dem er herumlief und erledigt die beiden Kerle weiter unten, sollte aber nicht herunterspringen. Sieht man die beiden nicht, sollte man etwas herumlaufen. Links vom Eingang findet man bei dem heruntergebrochenen Teil der Decke einen Knopf, auf den man drückt, um dann schnell außen herum zur anderen Seite zu laufen und dort durch die heruntergeklappte Bodenplatte schräg eine Etage tiefer zu springen. Die Falltüre ist getimt, also muß man sich beeilen. Unten nimmt man sich den zweiten *Unterbrecher* und von einem der Toten ein *kleines Medipack*. Dann drückt man den Knopf auf dieser Ballustrade und geht wieder zu der Stelle zurück, an der man den Unterbrecher gefunden hat. Wenn man auf die Fliese tritt, wird gegenüber eine Falltüre ausgelöst. Diese ist getimt, daher muß man schnell dorthin rennen und sich nach oben ziehen.

Nun geht es wieder in den Raum mit dem Boot zurück. Mit Hilfe des letzten Knopfs hat man hier das Wasser abgelassen und das Boot liegt nun ziemlich tief, so daß man sich vorsichtig rückwärts herunterlassen und unten eine Rolle machen sollte, um den Sturz abzufangen. Unten öffnet man dann die Türe und folgt dem Gang bis zu einer Abzweigung nach links in einen dunklen Gang. Hier geht es zunächst

geradeaus weiter und dann nach unten, wo man direkt um die Ecke einen Knopf drücken kann. Man ist hier wieder in der Nähe des Baderaums ausgekommen. Hat man früher den Knopf in der kleinen Nische zweimal gedrückt, kann man nun sofort zum dritten *Stromunterbrecher* gehen und sich diesen nehmen, ansonsten versperren zwei Glastüren den Weg. So oder so geht es wieder zu der Abzweigung zurück und in den dunklen Gang hoch und kurze Zeit später nach rechts zu einem Loch im Boden. Hier zieht man eine gute Waffe, springt nach unten und erledigt schnell den Schützen. Kurze Zeit später will einem noch ein Schläger an den Kragen, für den die Pistolen ausreichend sind. Von den Toten holt man sich *6 Harpunenpfeile* und *2 Uzi-Clips*. Hat man den dritten Stromunterbrecher noch nicht, drückt man nun den Knopf in der kleinen Nische, geht durch das Loch in der Decke zu diesem und anschließend hierher zurück.

Nun geht es wieder in den großen Raum mit dem Pool in der rechten hinteren Ecke. Man springt in das Becken und holt sich das *kleine Medipack*, holt noch einmal Luft, stellt die Uzis als Standardwaffe ein und taucht dann in den Gang. Bevor es ganz steil nach oben geht, findet man einen Hebel an der Wand, den man ziehen muß. Dann geht es ganz nach oben, dabei sollte man sich während des Tauchens bereits nach rechts drehen, um sich dann sofort an Land ziehen zu können, denn man wird bereits beschossen. An Land zieht man sofort die Waffen und erledigt den Schläger und die beiden Schützen. Sind sie tot, kann man sich bei ihnen ein *großes Medipack*, *4 Schrotflinten-Patronen* und *2 Uzi-Clips* holen. Rechts vom Eingang sieht man drei Flammen, die man mit den drei Stromunterbrechern jeweils rechts von den Flammen nacheinander abstellen kann. Dann zieht man den beweglichen Block dreimal aus der Ecke unter den Durchgang unter der Decke. Über diesen kann man dann nach oben klettern. Im Durchgang zieht man sofort die Pistolen, geht kurz nach vorne und zieht sich sofort wieder zurück, denn nun kommt ein Schläger heran, den man vom beweglichen Block aus in aller Ruhe durch Sprünge nach oben erschießen kann. Anschließend geht man nach oben und zieht an dem Hebel. Dann geht es wieder zum Ausgang dieser Kammer. Mit Anlauf springt man auf das erste Rohr und dann jeweils mit Anlauf und Hochziehen weiter über die Rohre zur anderen Seite. Dabei darf man nicht zu spät abspringen, sonst landet man wieder auf dem Boden und muß von vorne beginnen.

Auf der anderen Seite springt man in das tiefe Loch im Boden ins Wasser und taucht durch den kurzen Tunnel zur anderen Seite, wo man wieder an Land steigen kann. Hier zieht man die Pistolen und geht ins nächste Becken, in dem man einen Barracuda erschießt. Dann taucht man nach rechts. Dort kann man in einer Nische *6 Harpunenpfeile* finden. Anschließend geht es in den linken Teil des Beckens.

Hier kann man an zwei Stellen (links und rechts) in einen neuen Raum steigen, in dem ein Schläger wartet. Am besten geht man links an Land, denn hier kann man auch im Wasser stehen, und der Schläger ist sehr wasserscheu, so daß man sich hierher zurückziehen kann. Man zieht sich hier kurz an Land, geht nach vorne und zieht sich wieder zurück, während man auf den heranstürmenden Kerl schießt. Ist er tot, kann man sich sein *kleines Medipack* nehmen. In dem Raum gibt es auf der einen Seite ein Fenster, durch das man einen Schlüssel erkennen kann, der von 2 Haien und 3 Barracudas bewacht wird. Auf der anderen Seite findet man in einem Gang *4 Automatik-Clips*. Dann geht es am Fenster entlang zu der Türe mit dem Drehrad. Diese öffnet man und betätigt den Hebel in dem Raum dahinter. Dann geht es wieder hinaus am Fenster entlang zu der gegenüber liegenden, nur noch kurze Zeit offenen Türe. (*ACHTUNG: Hier scheint es einen Bug zu geben, er mehr als ärgerlich ist: Wenn man in den Raum hinter der getimten Türe läuft und nicht auf der ersten Fliese stehen bleibt, schließt sich die Türe nicht mehr und man kann den folgenden Teil und damit der Rest des Levels nicht mehr schaffen. Die Türe läßt sich nämlich nicht mehr schließen, so daß man dann mit dem letzten Spielstand erneut starten muß.*) Also wartet man auf der ersten Fliese in dem Raum, bis sich die Türe geschlossen hat und geht dann nach links zur Wand und dann zu dem beweglichen Block. Hier hebt man die *6 Fackeln* auf und zieht die Kiste einmal nach hinten. Erst jetzt geht man auf das zweite Feld hinter dem Eingang und die Türe öffnet sich wieder. Da, wo die Kiste vorher stand, kann man nun einen Hebel ziehen, der eine Luke an anderer Stelle öffnet. Diese findet man draußen auf der anderen Seite des Steuerraums im linken Bereich in einem langen Gang. Der Schlüssel, den man sich nun holen muß, wird von 5 Fischen bewacht, mit denen man kaum fertig werden kann. Am besten legt man sich erst gar nicht mit dem Fischen an, denn man kann schneller tauchen als sie. Man stellt sich also mit Blick in den langen Gang, springt rückwärts in das Loch und taucht sofort nach vorne. Sobald man nach rechts tauchen kann, tut man das auch und findet dann bei dem Erdhaufen nahe dem Fenster des Steuerraums einen *Kabinenschlüssel*. Dann geht es zurück erneut den Fischen entgegen, denen man wieder ausweicht. Wenn man wieder nach links abbiegen müßte, geht es diesmal nach rechts in eine Höhle und dort im rechten Teil nach oben, wo man sich endlich hochziehen kann. Hier findet man auch **Geheimnis 3**, den *Golddrachen*, den *Granatwerfer* und *4 Granaten*. Dann geht es wieder ins Wasser und zu der Luke, durch die man hineingekommen ist. Man zieht sich wieder



ins Trockene. Danach geht es zu dem Gang nahe dem Wasserbecken, durch das man in den Steuerraum gekommen ist. Dort findet man ein Schlüsselloch, in das der Kabinenschlüssel paßt. Im Raum hinter der sich nun öffnenden Türe findet man einen Knopf, der eine Falltüre im Steuerraum öffnet. Durch diese springt man nach unten und drückt den beweglichen Block einmal nach vorne (falls es nicht funktioniert, ist man auf der falschen Seite des Blocks heruntergesprungen), um dann auf ihn zu klettern. Hier kann man dann ebenfalls einen Hebel ziehen, der in der Kabine eine weitere Falltüre öffnet.

Durch diese steigt man in einen Gang, an dessen Ende man nach links oder rechts herunterspringt. In der Galerie, in der man sich nun befindet, warten unten zwei Schützen, die man von hier oben aus sicher erledigen kann. Durch eines der beiden Löcher in dem Durchgang läßt man sich an der Seite vorsichtig herunter und steigt dann wieder auf den Durchgang etwas höher. Bei den Toten kann man sich nun ein *kleines Medipack* und 2 *M16-Clips* holen. Hier gibt es auch einen Durchgang zu einem weiteren Raum, in dem 6 *M16-Clips* liegen. In dem Pool schwimmen 2 Taucher herum, die man von den tiefergelegenen Ecken aus beschießen kann. Wem das zu lange dauert, der kann auf die mit Glasscherben übersäten Platten herunterrutschen und es von da versuchen oder aber direkt ins Wasser springen und die beiden mit der Harpune erledigen. In beiden Fällen wird man sich mehr oder weniger verletzen.

Nun erhöht man seine Gesundheit eventuell noch einmal und taucht ins Wasser. Auf dem Grund findet man einige Fässer. Dahinter taucht man in eine Höhle und folgt dieser, wobei man sich vor 3 Muränen und 3 Barracudas in Acht nehmen muß. Man folgt der Höhle bis zu dem gelben Bereich und taucht auf diesen zu, um den Level zu beenden.

## IX. Die Quartiere

Zu Beginn taucht man erst einmal durch das Loch in der gelben Wand und direkt dahinter nach links, um dort den Hebel zu ziehen. Der öffnet die Klappe am Ende der Höhle, durch die man sich dann ins Trockene ziehen kann. Hat man den Hebel zu spät bemerkt, muß man gegen eine starke Strömung zu ihm tauchen, das dauert etwas länger, geht aber.

In dem Raum, in dem man nun angekommen ist, zieht man die Pistolen und geht vorsichtig nach links bzw. springt über die Streben in diese Richtung. Irgendwann kommt einem ein Schläger entgegen, den man aber leicht erledigen kann. Danach nimmt man sich sein *kleines Medipack* und geht dahin, wo er herkam.

In diesem Raum geht man ans andere Ende, steigt auf die Stufe und steigt über den Generator rechts. Auf der anderen Seite springt man wieder nach unten und geht in den Gang vor einem. Nach kurzer Zeit kann man nach unten springen. Bevor man das tut, sollte man aber die Schrotflinte oder die Automatiks ziehen.

Unten geht es dann noch eine Stufe tiefer. Hier sollte man stehen bleiben, um die herbeieilenden Kerle zu erschließen. Sie haben 3 *Harpunenpfeile* und 2 *Automatik-Clips* bei sich. Danach geht man nach vorne in den nächsten Gang, springt aber sofort wieder zurück, denn sonst wird man von einigen Fässern überrollt. Außerdem erscheint ein weiterer Schläger, den man unschädlich machen muß. Anschließend geht man die Rampe hoch und blickt nach rechts zu den Feuerstellen und der Kante darüber. Am höchsten Punkt der Rampe springt man mit Anlauf zu der Kante herüber, hält sich daran fest und hangelt sich ganz nach rechts. Dort läßt man sich wieder fallen und zieht an dem Hebel, um die Flammen abzustellen. Links neben dem Hebel kann man sich auch nach oben ziehen. In diesem Raum findet man eine Leiter, über die es noch höher und in einen Gang zu einem Raum mit einem Loch im Boden und einem Hebel geht: Mit dem Hebel verändert man die Höhe der Zylinder im Maschinenraum. Nachdem man ihn gezogen hat, springt man durch das Loch in genau diesen Raum zurück.

Man klettert wieder auf den Generator, über den man auf diese Seite der Halle gekommen ist, und dreht sich nach links. Vom Rand aus springt man Richtung erstem Zylinder und zieht sich hoch. Auf genau die gleiche Weise gelangt man auf den zweiten, höheren Zylinder. Auf den dritten, niedrigeren Zylinder springt man einfach von der Mitte dieses Zylinders aus. Wie bei den ersten beiden Zylindern geht es geht es auf den vierten, der wieder höher liegt. Oben sollte man schnell die Automatiks ziehen und den Kerl gegenüber in dem Durchgang beschießen, der sich aber wahrscheinlich schnell wieder zurückzieht. Läßt er sich nicht mehr blicken (oder ist er tot), springt man mit Anlauf zu der Nische rechts herüber, in der man den *Steindrachen* und damit **Geheimnis 1** findet. Eventuell sollte man sich hier zusätzlich hochziehen,

falls man zu früh abgesprungen ist. Anschließend springt man entlang der rechten Wand (mit Blick in die Halle) mit Anlauf leicht nach rechts auf den kleinen Vorsprung vor dem Durchgang. Dort zieht man schnell eine gute Waffe und erledigt den Schützen, falls man dies noch nicht getan hat. Anschließend nimmt man sich die 2 *Automatik-Clips* des Toten.

Dann folgt man dem Gang bis zum Ende, wo man einen beweglichen Block 3x nach hinten drückt. Nach links geht es um die Ecke zu einem neuen Block, den man einmal nach hinten drückt. Nun springt man aber noch nicht nach unten, sondern erst auf die andere Seite, um den zuerst gedrückten Block wieder 2x herauszuziehen. Dann geht es erneut auf die andere Seite und außen herum zum ersten Block. Hinter diesem findet man 4 *Schrotflinten-Patronen*. Dann springt man durch das Loch nach unten. Nun ist man wieder in dem Raum mit dem Loch im Boden und dem Hebel gelandet, den man nun erneut zieht. Statt nun aber durch das Loch zu springen, zieht man sich wieder nach oben.

Dort geht es wieder zur Maschinenhalle und hier wieder über die Zylinder auf die andere Seite der Halle. Dazu springt man vom Rand des Vorsprungs aus auf den ersten Zylinder. Auf den zweiten springt man vom Rand des ersten aus und zieht sich hoch. Auf den dritten läuft man einfach herunter. Den vierten schließlich erreicht man wieder vom Rand aus, wobei man sich zusätzlich hochziehen muß. Von hier aus springt man mit Anlauf nach rechts zu dem Vorsprung mit dem Hebel herüber und zieht sich hoch. Oben zieht man dann an dem Hebel. Nun muß man wieder auf den Zylinder zurück, von dem aus man hierher gesprungen ist. Dazu geht man aus der Ecke aus zwei Schritte nach rechts und springt dann nach leicht links zu dem Zylinder herüber. Von hier aus geht es nach rechts zu dem Generator nach unten und dann wieder nach rechts zu dem Raum mit den Feuerstellen, der inzwischen mit Wasser gefüllt ist.

Man springt ins Wasser und taucht wieder zu den Feuerstellen. Rechts vom Eingang befindet sich ein Hebel unter der Decke, den man nun ziehen kann. Er öffnet die Türe am oberen Ende der Rampe. Durch diese taucht man in den nächsten Raum und dort durch das Loch im Boden. Unten wird man bereits von einem bewaffneten Taucher erwartet, den man entweder schnell mit der Harpune erledigen sollte oder man taucht schnell nach links zu der Öffnung hoch, zieht sich ins Trockene und erschießt den Taucher durch das Loch. Anschließend taucht man durch die mit Tang behangene Höhle nach links. Dabei sollte man immer an der linken Wand bleiben, denn rechts wartet am Ende eine Muräne. Wenn man aber immer ganz links bleibt, erwischt sie einen nicht. Dann taucht man vorsichtig zu dem Hebel, zieht ihn und taucht genauso vorsichtig wieder nach draußen. In der großen Höhle ist über dem Eingang der mit Tang bewachsenen Höhle eine Klappe aufgegangen, durch die man nun nach oben taucht.

An Land zieht man die Pistolen und geht auf den Steg in der Mitte zu. Weiter oben sieht man dann einen Schützen und sollte ihn schon einmal ins Jenseits befördern. Dann springt man zu dem Steg hoch und geht nach rechts zu dem Hebel, der die Türe auf der anderen Seite des Stegs öffnet. Durch diese Türe kommt man zu einem Raum mit 2 Hebeln. Hier kommt nun eine getimte Aktion, bei der man sich wirklich beeilen sollte, sonst kann man in Scherben landen und sterben. Man zieht also erst den rechten Hebel, dann den linken, macht schnell eine Rolle, springt mit Anlauf zur anderen Seite des Raums herüber, hält sich an der nur kurze Zeit heruntergeklappten Platte fest und hangelt sich nach ganz rechts, um sich am Ende nach oben zu ziehen. Dort zieht man den Hebel, er in der großen Halle mit dem Steg eine Klappe herunterfallen läßt. Dann läßt man sich rückwärts herunter und geht zu der kleinen Schräge gegenüber. Dort springt man nach oben und zieht sich wieder hoch.

Im Raum mit dem Steg geht man nach hinten links zu der heruntergeklappten Platte. Dort stellt man sich mit Blick zu der kleineren Rampe mit dem Rücken vor der höher gelegenen Rampe auf. Dann springt man nach vorne, macht sofort einen Rückwärtssalto, springt erneut sofort nach vorne und hält sich fest, um sich dann hochzuziehen. Mit Anlauf springt man nun auf die andere Seite und folgt dem Rohr bis zu dem beweglichen Block. Diesen zieht man 1x nach rechts, springt wieder zurück auf das Rohr und von da auf die andere Seite der Kiste. Dort springt man rückwärts herunter, hält sich fest und hangelt sich nach links, wo man sich wieder hochzieht. Dann dreht man sich um und springt vom Rand aus in den Tunnel, in den man sich zusätzlich hochzieht. Am Ende rutscht man rechts herunter und läuft wieder nach rechts über das Rohr. Mit Anlauf geht es am Ende zu dem Durchgang und dort die Rampe nach unten. Man sollte hier die Pistolen ziehen, denn im Raum am Fuße der Rampe kommt einem ein Schläger entgegen, den man aber leicht erledigen kann, wenn man sich schießend zurückzieht.

Dann geht man in den ersten Gang (den, aus dem der Kerl herkam) bis zu der Grube, springt aber nicht hinein, sonst stirbt man. Statt dessen stellt man sich an den Rand der Grube, springt nach vorne und zieht sich in die Kammer weiter oben hoch. Dort zündet man eine Fackel an, denn es ist recht

dunkel. In einer Ecke befindet sich eine zerbrechliche Platte, über die man nun läuft. Dann läßt man sich vorsichtig rückwärts herunter und macht unten eine Rolle, um den Aufprall abzufangen. Nun kann man sich endlich **Geheimnis 2**, den *Golddrachen* nehmen. Danach geht man durch die Scherben und zieht sich wieder hoch.

Anschließend geht man in den zweiten Gang und rutscht die Rampe herunter bis zu den zerbrechlichen Platten, läuft aber sofort weiter, sonst landet man in todbringenden Scherben. Unten geht man zu dem Wasserbecken und erschießt den Barracuda. Im Wasser erkennt man eine weitere zerbrechliche Platte, über die man wadet, dann aber schnell an Land geht, um den neu aufgetauchten Barracuda zu erschießen. Dann taucht man durch das Loch zu **Geheimnis 3**, dem *Jadedrachen* und 4 *M16-Clips*. Danach taucht man wieder zurück.

Nun geht es auf die andere Seite des Beckens, dort wieder an Land und am Fenster entlang zu der Schräge. Zwischen diese und den Pfeiler kann man springen und landet so auf einer zerbrechlichen Platte, mit der man ein wenig nach unten fällt. Auf der anderen Seite springt man wieder hinaus. An der Wand befindet sich neben der Schräge eine Erhöhung, auf die man nun klettert. Mit dem Rücken zur Wand geht man bis an den Rand der Erhöhung, drei Schritte von der Schräge weg und macht dann einen Salto nach links auf die Rampe, rutscht diese herunter, um im letzten Moment abzuspringen und sich an der Kante im Pfeiler festzuhalten. Dann hangelt man sich nach rechts und zieht sich wieder hoch. Jetzt kann man den hinteren Teil der Halle betreten.

Rechts hinten befindet sich ein Durchgang, in den man hinein springt. Nach rechts geht es in einen neuen Raum. Rechts befindet sich eine Rampe, über die ein Schütze herunterkommt. Wenn man mit Blick zur Rampe Saltos macht, während man auf ihn schießt, sollte er keine Probleme bereiten. Dann geht es die Rampe hoch und in den nächsten Raum. Direkt links läuft tiefer ein Schütze herum, den man auch schon einmal erledigen sollte. Dann geht man weiter nach hinten durch und zieht den Block um die Ecke einmal heraus. Danach geht man zurück zu dem Geländer und springt über es nach unten. Im hinteren Teil des Raums geht es nach links und dort wartet um die Ecke ein weiterer Schütze. Am besten springt man mit Seitwärtssaltos in diesen Teil des Raums und entgeht so seinen Schüssen. Ist er tot, geht man zu dem Loch im Boden, zieht sich aber wieder zurück, sobald der Schläger daraus herausklettert. Ist schließlich auch er tot, springt man in das Loch und zieht die Kiste in der hinteren, linken Ecke einmal heraus. Sobald man dies gemacht hat, klettert man auf die kleine Erhöhung Richtung Raum, zieht die Pistolen und nimmt den Schützen aufs Korn. Eventuell muß man ihm nachklettern, bevor man ihn erledigen kann. Dann geht man unten zu der gerade verschobenen Kiste zurück und holt sich den *Theater-Schlüssel* dahinter. Mit diesem geht es wieder zum Geländer und dort nach links in den Gang, aus dem man zuvor die Kiste gezogen hatte. Daher kann man nun in den Gang nach links gehen, der kurz darauf nach rechts abbiegt.

Man sollte zuerst ganz zum Ende und hier um die Ecke gehen, um den Schläger dort ins Jenseits zu befördern. Dann geht es zu der Glastüre zurück. In das Schlüsselloch daneben steckt man den Theater-Schlüssel. Am besten folgt man hinter den Türen dem Gang nach links. Im Theater kommt dann von unten ein Schläger auf einen zu, den man aber recht einfach erschießen kann. Dann geht man über die Sitzreihen zu dem Balkon gegenüber und erledigt den Schützen dort. Mit Anlauf springt man nun zum Balkon und zieht sich hoch, springt aber sofort wieder nach unten, da ein Schläger herangestürmt kommt, den man von den Sitzreihen aus gefahrlos erschießen kann. Anschließend geht es wieder auf den Balkon, wo man sich bei dem toten Schützen 2 *Uzi-Clips* holen kann. Außerdem gibt es hier einen Knopf, den man drückt und damit den Vorhang im Theater etwas verrückt. Also geht es wieder nach unten und durch das Loch im Vorhang. Man sollte sich aber schnell wieder zurückziehen, um etwas Platz zwischen sich und den aufgetauchten Schläger zu bringen. Dann geht man hinter den Vorhang und zieht die Kiste am Ende einmal nach vorne, um dann auf sie und nach links noch höher zu steigen. Auf der anderen Seite geht es dann wieder nach unten, wo man eine Fackel anzündet, um etwas zu sehen. Vom Rand aus kann man über die Grube springen. Drüben drückt man den Knopf, der das Becken flutet, in dem man den Theaterschlüssel gefunden hat. Danach geht es wieder über die Grube zurück zu diesem Loch.

Auf dem Weg trifft man außerhalb des Theaters auf einen Schützen, nach dessen Tod man sich seine 2 *Schrotflinten-Patronen* nehmen kann. Anschließend springt man in das Becken, zieht sich auf der anderen Seite an Land und beendet so den Level.

## X. An Deck

Zu Beginn zieht man eine gute Waffe (am besten die Uzis) und geht nach rechts, wo man zuerst einen Schläger und direkt darauf einen Kerl mit einem Flammenwerfer erschießen muß. Da es wieder kein Wasser zum Löschen gibt, darf man nicht von ihm getroffen werden. Bei dem Schläger kann man sich anschließend ein *kleines Medipack* holen. Dann geht man weiter rechts herum, bis man in einer Ecke 4 *Granaten* findet. Danach geht es wieder dahin zurück, wo man diesen Level begonnen hat.

Durch das letzte Fenster springt man nach unten ins Wasser und geht schnell auf der kleinen Platte links an Land, denn im Wasser lauern 2 Barracudas, die man von hier aus erschießen kann. Dann klettert man zu der Schräge hoch und oben geht es noch weiter zur Ecke hin. Im rechten Winkel geht es dann mit einem Sprung weiter und anschließend rutscht man zu dem Schlüssel herunter, zu dem man noch einmal hochklettern muß. Dann kann man sich den *Stern-Schlüssel* nehmen. Danach springt man ins Wasser und taucht in den Tunnel. Unter Wasser geht es zuerst nach rechts, dann nach links und hier findet man ein Loch in der Decke, durch das man wieder an Land steigen kann. Oben zieht man die Pistolen und wartet auf den Schläger, den man dann leicht erledigen kann.

Dann klettert man aus der Nische und geht nach rechts, wo ein zweiter Kerl mit einem Flammenwerfer herumläuft, den man aber diesesmal recht einfach erledigen kann. Dann geht es weiter bis zu dem Kistenstapel: Eine davon steht alleine, und diese schiebt man zu dem höheren Kistenturm. Dann klettert man auf die gerade verschobene Kiste und drückt die höhere einmal nach hinten. Nun zieht man die bewegte Kiste wieder auf ihre alte Stelle und drückt sie dann von der anderen Seite noch einmal. Jetzt kann man die Kiste unter dem Stapel ebenfalls in diese Richtung ziehen und macht so einen Gang frei, in dem man 6 *Fackeln* aufheben kann. In das Schlüsselloch steckt man den Stern-Schlüssel.

Durch die Türe geht es zu einem Wasserbecken, in das man springt und durch den Tunnel taucht, bis es nach rechts um die Ecke geht. Dort findet man hinter der Ecke einen Hebel unter der Decke, den man zieht. Dann geht es wieder zurück und durch die Türe nach draußen. Dort geht man zu der Nische, in der man den Flammenwerfer erschossen hat. Hier läuft inzwischen ein Schütze herum, den man ebenfalls erledigen sollte. Dann klettert man zu ihm hoch und nimmt sich seine 2 *Schrotflinten-Patronen*. Hier oben findet man auch eine andersfarbige Platte, durch die man nach unten stürzt.

Am anderen Ende des Gangs gibt es eine Leiter, über die man zu einem Hebel hochklettern kann. Dieser läßt das Wasser in der Höhle ab, die man durch die Türe mit dem Stern-Schlüssel betreten hat. Dahin geht es nun zurück.

Da das Wasser nun nicht mehr da ist, muß man rechts in dem Loch nach unten springen, dort geht es nicht so tief herunter. Dann geht es weiter nach unten und bis ans Ende der Höhle. Dort findet man eine Kiste, die man 2x herauszieht. Durch den Tunnel dahinter kommt man zu einem Loch in der Decke, durch das man sich nach oben zieht. Man ist nun bei einer abgebrochenen Schiffsschraube angekommen. In der Höhle geht es weiter zu einem See.

In diesem erkennt man hinten ein Schlauchboot, auf das man aber nicht klettern kann. Links und rechts vom Boot warten 2 Taucher, die recht früh mit ihren Harpunen auf einen schießen. Man kann auf der rechten und auf der linken Seite des riesigen Beckens an Land gehen. Die Fläche links ist deutlich größer als die auf der rechten Seite, aber hier wird man auch von einem Schläger erwartet. Trotzdem sollte man sich hier hochziehen. Wenn einem der Kerl zu nahe kommt, springt man über ihn hinweg und macht schnell eine Rolle, während man schießt. Ist er tot, kann man sich hinter den Kisten 4 *Uzi-Clips* holen. Dann erledigt man die beiden Taucher im Wasser; für den zweiten, entfernten Taucher muß man etwas am Rand entlang gehen, bis Lara ihn anvisiert. Sind beide tot, springt man ins Becken und holt sich hinten in der Mitte den *Steindrachen* und damit **Geheimnis 1** vom Grund. Man muß nun in eine Höhle ganz hinten links kommen. Hier gibt es zwei Wege:

1. Entweder taucht man ganz hinten links in dem See durch den kleinen Durchgang am Boden in ein kleines Becken. Dabei weckt man einen Barracuda auf. Wenn man aber ganz hinten links nach oben taucht, kann man sich an Land ziehen und den Fisch erschießen. Vielleicht muß man dabei noch einmal Richtung großes Becken springen.
2. Man geht wieder da an Land, wo man die Munition aufgesammelt hat. Von hier aus geht und springt man immer an der Wand entlang bis zu dem kleinen Becken links.

So oder so kann man nun in die Höhle im Hintergrund gehen. Nachdem man das zweite Mal nach rechts um die Ecke gegangen ist, kommt einem ein Schütze entgegen, den man erledigt. Er hat *2 Schrotflinten-Patronen* bei sich. Man kann sich hier auch von der Ecke aus zurückziehen und auf ihn warten, um ihn dann schnell mit der Schrotflinte ins Jenseits zu befördern. Dann folgt man der Höhle bis ganz nach hinten (biegt also nicht vorher nach links ab). Dort gibt es ein Loch im Boden und ein *großes Medipack* daneben. Man muß seine Gesundheit nun unbedingt auf Maximum bringen, denn der folgenden Sturz ist sehr heftig und kostet fast die gesamte Lebensenergie, ist aber unumgänglich. Man springt hier rückwärts in das Loch, hält sich kurz fest, läßt sich fallen und macht unten eine Rolle. Dann nimmt man sich den *Kabinenschlüssel* und die *6 Harpunenpfeile*. Nun zieht man die Pistolen und tötet die beiden Haie, die inzwischen hier herumschwimmen. Ein dritter Hai befindet sich dort, wo man früher den Barracuda aufgeschreckt hatte. Nun geht es wieder in die Höhle, in der man gerade war und diesmal bei der Abzweigung, die man vorher nicht beachtet hat, nach links. Dort kann man immer weiter nach oben klettern, bis man über dem Deck des Schiffs ankommt.

Hier geht man auf das Deck herunter und ganz außen links herum, bis man auf einen Schützen trifft, den man erledigt. Etwas weiter durch klettert ein Schläger nach oben, den man ebenfalls erschießt und sich anschließend seine *6 Fackeln* nimmt. In der Nische, aus der er hervorkam, findet man auch *4 Granaten*. Man muß nun auf das Dach des Decks kommen, dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Man findet auf einer Seite des Dachs 2 Lüftungsschächte, die zum Dach hin schräg abfallen. Man kann über beide auf das Dach gelangen. Nimmt man z.B. den rechten, so klettert man mit Blick zum Dach ganz links auf die höhere Seite des Lüftungsschachts nach oben und springt während des Herabrutschens leicht schräg nach links auf das Dach zu. Wenn man genau zur richtigen Zeit abgesprungen ist, kann man sich an der Kante festhalten und hochziehen, sonst muß man es noch einmal versuchen. Dieser Weg ist zwar der deutlich kürzere, aber nur für den Moment, denn nun hat man es später schwerer.
2. Man läuft bei den genannten Lüftungsschächten hin und her, bis man weiter unten bei dem Wasserbecken einen Kerl mit einem Flammenwerfer herumlaufen sieht, den man von hier oben aus schon einmal sicher erschießen kann. Dann geht man links die Treppe herunter und geht etwas herum, bis ein Schläger von unten hochklettert, den man ebenfalls ins Jenseits befördert. Auch auf der anderen Seite gibt es eine Treppe nach unten. Wenn man hier noch etwas herumläuft, kommt ein zweiter Schläger nach oben und auch er wird erschossen.

Dann rutscht man ganz links oder rechts nach unten und geht zu dem Becken, in dem man den Barracuda erschießt. Danach springt man in das Becken und taucht kurz vor der helleren Wand herum, steigt aber schnell wieder an Deck, denn die hellere Stelle ist eine Türe, die sich nun geöffnet hat und aus der ein Taucher mit einer Harpune hervorkommt. An Land kann man ihn aber problemlos erledigen. Dann springt man wieder ins kühle Naß und taucht in den Gang hinter der Türe, wo man **Geheimnis 2**, den *Golddrachen*, findet. Links und rechts auf dem Deck gibt es je zwei Nischen, in denen *2 Uzi-Clips* und hinter einem beweglichen Block *4 M16-Clips* liegen. Dann geht es nach vorne links (mit Blick in die Höhle), dort läuft ein Schütze eine Etage tiefer herum, den man von hier oben aus erschießen kann, der aber auch selber ganz gut trifft, also Vorsicht. Hinunterspringen muß man aber nicht, denn es gibt dort nichts zu holen (sollte man es doch getan haben, gibt es hier eine bewegliche Kiste, die man unter dem Dach hervorziehen kann (entlang der Wand), um wieder nach oben zu kommen). Nun geht es auf die rechte Seite des Decks und dort springt man eine Etage tiefer.

Unten geht man soweit wie möglich nach vorne in die rechte vordere Ecke des vorspringenden Decks, richtet Lara genau auf den Block leicht rechts vor ihr aus, springt 2x zurück, nimmt Anlauf und springt herüber. Von hier aus springt man mit Anlauf weiter auf den nächsten Block, an dem man sich zusätzlich hochziehen muß. Rechts erkennt man schon den Jadedrachen, den holt man sich aber erst später (sonst muß man den ganzen langen Weg hierher erneut machen). Statt dessen springt man mit Anlauf auf das rostbraune Dach und geht auf diesem ans andere Ende. Dort springt man rückwärts herunter und hält sich fest. Unter sich erkennt man einen Spalt. Man hangelt sich nach rechts, bis der Spalt beginnt, läßt sich fallen, hält sich aber sofort wieder fest und hangelt sich nach links, bis man wieder nach oben steigen kann. Mit Anlauf geht es dann von hier aus in die Höhle in der gegenüberliegenden Wand, der man bis zu einer großen Höhle mit einer steilen Schräge und Blöcken darin folgt.

Ganz links kann man auf einen niedrigen Block klettern. Oben geht man nach rechts an den Rand und springt von dort auf den etwas höher liegenden Block. Genauso springt man in die gleiche

Richtung noch einmal etwas höher auf den nächsten Block rechts. Nach links folgt nun ein dritter Sprung vom Rand aus auf den Block ganz oben. Dann zieht man die Schrotflinte oder eine andere gute Waffe, springt ganz nach oben und dreht sich sofort nach rechts, um auf die beiden Schläger zu warten, die kurze Zeit später heranstürmen. Während man sich oben zurückzieht (aber nicht nach unten rutschen), kann man sie recht einfach erschießen. Bei einem der Toten kann man sich ein *großes Medipack* nehmen. Dann folgt man der Höhle bis zum Ende, wo man nach leicht rechts auf das oberste Dach des Schiffs springen kann, man muß sich allerdings zusätzlich hochziehen.

Von diesem Dach aus springt man auf das andere gleichhohe Dach und geht zu der Falltüre. Bevor man auf diese tritt, zieht man die Schrotflinte oder eine andere gute Waffe und läßt sich durch die Falltüre nach unten fallen. Sobald man weiter nach unten geht, kommt einem ein Schläger entgegen, den man schnell erledigt. In einer Ecke findet man *4 Automatik-Clips*. Dann folgt man dem Gang bis zu einer Türe, die sich automatisch öffnet. Draußen läuft ein Schütze herum, also sollte man eine gute Waffe in der Hand haben, denn es ist recht eng hier. Dafür kann man sich anschließend seine *4 Automatik-Clips* nehmen. Noch drinnen gibt es rechts neben der Türe eine bewegliche Kiste, die man heraus- und dann entlang der Wand zieht. In der Nische, in der sie stand, gibt es einen Hebel, der draußen eine Türe öffnet.

Also geht es raus in den schmalen Gang nach rechts und am Ende erneut nach rechts bis zu der offenen Türe. Im Raum dahinter kann man links *4 M16-Clips* aufheben. In das Schlüsselloch paßt der Kabinen-Schlüssel. Der Raum dahinter ist fast vollständig mit zerbrechlichen Platten über Glasscherben ausgestattet. Man rennt nun entweder links oder rechts zu der sicheren Platte hinten links und drückt dort den Knopf, dann läuft man auf der anderen Seite mit gezogenen Pistolen zurück und in Richtung Ausgang. Durch diese Türe kommt ein Schläger herein, den man beschießt, während man sich wieder zurück zieht.

Dann geht es zurück zu der Stelle mit der Türe, durch die man dieses Deck betreten hat. Genau gegenüber dieser Türe hat man zuvor mit dem Knopf eine zweite Türe geöffnet. Durch diese geht es eine Treppe nach oben. Noch zweimal muß man sich nach oben ziehen, dann geht es in eine Höhle nach links. Am Ende gibt es eine Stufe, auf die man steigt und nach links geht. Man dreht sich um und springt vom Rand der Stufe aus auf den Block in der Ecke hoch und zieht sich nach oben. Mit Anlauf springt man dann zum höheren Teil der Höhle. Durch das Loch im Boden springt man auf das rostige Dach und nimmt sich den *Lager-Schlüssel*. An der Seite kann man nach unten rutschen, sollte aber darauf achten, auf dem obersten Deck zu landen, sonst fällt man zu tief. Von dort aus springt man nach unten. Man steht nun auf dem Dach mit den Lüftungsschächten. Je nachdem, wie man früher von hier aus auf das höhere Dach gekommen ist, hat man es nun einfacher oder schwerer:

1. Falls man es sich früher einfach gemacht hat, muß man nun doch fast alle Gegner ausschalten. Man läuft bei den genannten Lüftungsschächten hin und her, bis man weiter unten bei dem Wasserbecken einen Kerl mit einem Flammenwerfer herumlaufen sieht, den man von hier oben aus schon einmal sicher erschießen kann. Dann geht man links die Treppe herunter und geht etwas herum, bis ein Schläger von unten hochklettert, den man ebenfalls ins Jenseits befördert. Auch auf der anderen Seite gibt es eine Treppe nach unten. Wenn man hier noch etwas herumläuft, kommt ein zweiter Schläger nach oben und auch er wird erschossen.

Dann rutscht man ganz links oder rechts nach unten und geht zu dem Becken, in dem man den Barracuda erschießt. Danach springt man in das Becken und taucht kurz vor der helleren Wand herum, steigt aber schnell wieder an Deck, den die hellere Stelle ist eine Türe, die sich nun geöffnet hat und aus der ein Taucher mit einer Harpune hervorkommt. An Land kann man ihn aber problemlos erledigen. Dann springt man wieder ins kühle Naß und taucht in den Gang hinter der Türe, wo man **Geheimnis 2**, den *Golddrachen*, findet. Links und rechts auf dem Deck gibt es je zwei Nischen, in denen *2 Uzi-Clips* und hinter einem beweglichen Block *4 M16-Clips* liegen. Dann geht es nach vorne links (mit Blick in die Höhle), dort läuft ein Schütze eine Etage tiefer herum, den man von hier oben aus erschießen kann, der aber auch selber ganz gut trifft, also Vorsicht. Hinunterspringen muß man aber nicht, denn es gibt dort nichts zu holen (sollte man es doch getan haben, gibt es hier eine bewegliche Kiste, die man unter dem Dach hervorziehen kann (entlang der Wand), um wieder nach oben zu kommen). Nun geht es auf die rechte Seite des Decks und dort springt man eine Etage tiefer.

2. Falls man es sich früher schwerer gemacht und den langen Weg genommen hat, springt man nun nach unten und geht nach rechts. Wie zuvor springt man auch hier nach unten.

Unten geht man soweit wie möglich nach vorne in die rechte vordere Ecke des vorspringenden Decks, richtet Lara genau auf den Block leicht rechts vor ihr aus, springt 2x zurück, nimmt Anlauf und springt herüber. Von hier aus springt man mit Anlauf weiter auf den nächsten Block, an dem man sich zusätzlich hochziehen muß. Nun holt man sich das letzte Geheimnis. Mit Anlauf springt man zu der Kante herüber, hält sich fest und hangelt sich nach rechts bis zu den Glasscherben und zieht sich hoch. Durch die Scherben *geht* man dann zu dem *Jadedrachen* und *8 Grananten* und damit **Geheimnis 3**. Danach *geht* man wieder durch den Scherben und springt nach unten. Ganz unten rechts laufen inzwischen zwei Typen mit Flammenwerfern herum, die man unbedingt jetzt von hier oben aus erschießen sollte, denn man muß anschließend zu ihnen herunter, und hier oben hat man es viel leichter. Dann geht man dahin zurück, wo man diesen Level begonnen hat (also auf die andere Seite des Decks). Hier springt man wieder durch eines der beiden hinteren Fenster nach unten ins Wasser und taucht durch die Unterwasserhöhle wieder in die Nische.

Dort angekommen (und falls man die beiden Flammenwerfer schon erledigt hat, sonst Vorsicht) geht man nach rechts und um das mittlere Gebäude herum, bis man an der äußeren Höhlenwand eine Türe sieht. Diese öffnet man mit dem Lager-Schlüssel. Im Raum dahinter findet man einen Seraphen. Sobald man sich diesen genommen hat, ist der Level beendet und man fliegt in einer Zwischensequenz nach Tibet.

# Tibet

## XI. Das tibetanische Hochland

Direkt zu Beginn rutscht man eine schneebedeckte Kuppe herunter. Dabei sollte man bereits die Pistolen ziehen. Unten dreht man sich nach rechts und erschießt den kurze Zeit später auftauchenden Adler. Ist er tot, folgt man der Schlucht nach rechts. Nach kurzer Zeit geht es steil nach unten. Gegenüber erkennt man in der Ferne einige riesige Schneebälle. Sobald man unten ist, kommen diese auf einen zugerollt. Über diese muß man springen, um ihnen zu entweichen. Am besten rennt man auf die linke Wand zu, stellt sich mit dem Gesicht genau vor diese, blickt mit der Umsehen-Taste nach rechts und springt einfach nach oben, wenn der kleine rollende Schneeball recht nahe kommt. Dann rennt man weiter nach oben und in die Nische auf der linken Seite, denn von oben kommen schon wieder einige Schneebrocken auf einen zu. Anschließend geht man wieder zurück. Auf der rechten Seite (früher links) findet man eine brüchige Eiswand, die man zerschießen kann. Drinnen wartet ein Schneeleopard auf Nahrung; er läßt sich aber erst blicken, wenn man in die Höhle geht. Am besten beginnt man sofort zu schießen und zieht sich zurück, wenn die Katze auf einen zurennt. Ist er tot, kann man sich hinten in der Höhle 4 *Automatik-Clips* holen.

Nun geht es in die Höhle, aus der die letzten Schneebälle herauskamen. Dieser folgt man bis zu dem Loch im Boden. Gegenüber erkennt man eine Eiswand. Man nimmt Anlauf und springt auf die Eiswand zu. Diese zerbricht bei dem Aufprall. Man landet dann auf einer abschüssigen Rampe, die man herunterrutscht. Dabei drückt man die Handlungstaste, damit man an der gegenüberliegenden Wand hängenbleibt. Dann klettert man nach ganz rechts, nach oben und wieder nach rechts, bis man über dem Durchgang hängt. Nun läßt man sich fallen und folgt der Höhle weiter bis zum Ende. Hier kreisen zwei weitere Adler herum, die auch in die Höhle kommen können; man sollte sich also beeilen, sie zu töten.

Dann geht man vorsichtig nach draußen, um nicht hinunter zu fallen. Man springt rückwärts herunter, hält sich kurz fest, läßt sich fallen und rutscht kurze Zeit später weiter nach unten. Wieder hält man sich fest und hangelt sich diesmal nach rechts, wo man sich endgültig fallen lassen kann. Dann geht man in die Höhle. (Ist man vorher ins Wasser gestürzt, kann man in der Mitte des Beckens an der Wand, von der man heruntergestürzt ist, auf eine kleine Platte steigen und dort die Wand hochklettern. Oben steigt man hoch und springt rückwärts von der Wand weg herunter, hangelt sich nach links und landet so ebenfalls bei der Höhle.)

Man geht in die Höhle und erkennt auf der anderen Seite des kleinen Wasserbeckens einige Eiszapfen, die von der Decke hängen. Diese sind absolut tödlich, wenn man von ihnen getroffen wird. Am besten springt man hier nicht herüber, sondern in das Wasserbecken. Dann klettert man auf der anderen Seite nach oben und zieht sich einfach hoch, dann fallen alle Zapfen von der Decke, ohne daß man getroffen wird. Über die Eiszapfen springt man weiter in die Höhle und geht am anderen Ende wieder hinaus.

Draußen springt man rechts die Schräge hoch und dann noch einmal die Wand entlang im rechten Winkel zur nächsten Höhle. In dieser kann man sich nach oben ziehen. Direkt darauf kommt man zu einer Abzweigung: nach oben geht es in eine Sackgasse, also springt man nach links unten und rutscht dort die Rampe noch weiter herab. Unten befindet sich ein Wasserbecken mit etlichen Eiszapfen, die an der Decke hängen. Man sollte nie direkt auf diese zugehen, sondern immer seitlich an ihnen vorbei, sonst wird man fast sicher von ihnen schwer verletzt oder getötet. Auf der anderen Seite des Beckens verläßt man die Höhle und zieht die Automatikpistolen.

Dann springt man an der Wand entlang über die Schräge ans Ende und mit Anlauf senkrecht dazu auf den Vorsprung. Ab jetzt kann man von einem Adler angegriffen werden, der oben herumfliegt. Mit einer guten Waffe wird man aber schon hier mit ihm fertig, wenn man sich nur umsieht, damit man weiß, von wo er kommt. Ist er tot (oder will man nicht warten), geht man in die Ecke, die dem Medipack auf der anderen Seite am nächsten liegt, richtet Lara darauf aus, macht einen Sprung zurück, nimmt Anlauf, landet drüben und nimmt sich das *große Medipack*. Von hier springt man nun nach links auf die schneebedeckte Fläche und klettert von dort die Wand entlang immer weiter nach oben. Sobald man sich nach links hochziehen kann, sollte man dies auch tun, oben aber sofort Seitwärtssaltos machen und auf die beiden Kerle bei der Hütte schießen, bis sie tot sind. Bei einem kann man sich ein *großes Medipack* holen. Dann geht es (mit Blick zur Hütte) nach rechts zu dem Gatter, wo man **Geheimnis 1**, den *Steindrachen*, findet. Nun besteigt man das Schneemobil, fährt in die Höhle und überfährt nach der ersten Abbiegung nach rechts den Schützen, hält aber sofort an, um sich die 2 *Automatik-Clips* zu nehmen. Dann fährt



man bis zum Ende der Höhle.

Ab hier sollte man öfters abspeichern, nicht weil man ab jetzt einfach sterben kann, sondern weil es recht schwierig ist, das Schneemobil zu steuern und man bei einem Fehler wieder ganz von vorne beginnen muß. Zuerst fährt man mit dem Schneemobil zu der Rampe in der Mitte des Tals. Mit Beschleunigung (Handlungstaste drücken) springt man über die Rampe quer dazu in die Höhle dahinter. Aus dieser fährt man wieder heraus und nach rechts unten an der Rampe entlang bis zum Ende (nicht vorher abbiegen). Links erkennt man eine weitere Rampe, aber man sollte zuerst absteigen. Direkt am Fuß der Rampe sieht man eine durch Blöcke versperrte Höhle. Diese sollte man schon einmal beseitigen. Dazu geht man die Rampe bis ganz nach oben und stellt sich mit Blick zu dem Durchgang an den Rand der Rampe. Man springt herüber und zieht sich hoch. Der Durchgang führt nach rechts in die Höhle mit den Blöcken, doch dort warten auch 2 Schneeleoparden, die man zuvor erledigen muß. Da es recht eng in dem Gang ist und die Viecher sehr schnell sind, sollte man entweder die Uzis ziehen oder folgendes machen: man rennt nach rechts bis knapp vor den Eingang der Höhle, macht eine Rolle in die Höhle und rennt sofort wieder zurück nach draußen auf die Rampe. Von hier aus schießt man dann auf die Katzen. Lassen sie sich nicht mehr sehen, springt man erneut herüber, zieht sich hoch, zieht die Waffen und wartet auf sie, macht aber einen Rückwärtssalto, sobald sie kommen. Das dauert länger, ist aber völlig ungefährlich. Hat man beide Schneeleoparden getötet, geht man zu den Blöcken, zieht jeden zweimal nach hinten und dann je nach rechts und links. Dann geht es wieder zurück zum Schneemobil. Mit Beschleunigung fährt man die Rampe hoch und springt über diese auf die nächste Rampe, von der man nicht herunterfallen darf. Genauso geht es weiter nach links, diesmal muß man besonders genau auf der Mitte der Rampe fahren. Wieder geht es weiter nach links; nach diesem beschleunigten Sprung muß man stark abbremsen, um nicht auf der anderen Seite der Rampe herunterzufallen. Dann geht es über die letzte Rampe (Fahrzeug wieder genau ausrichten) in die inzwischen freigemachte Höhle, wo man wieder abbremsst.

Man muß nun über den tiefen Abgrund kommen, dazu fährt man mit dem Schneemobil auf der linken Seite der Höhle. Dann folgt man der Höhle, bis sich der Weg nach links und rechts aufgabelt (Vorsicht: in der Mitte dieser Höhle gibt es ein tiefes Loch, in das man nicht hineinfallen darf). Man muß nun zuerst nach rechts; am besten läßt man das Schneemobil stehen und geht zu Fuß. Am Ende des rechten Wegs findet man 4 *Granaten* und eine Wand, an der man nach oben klettern kann. Dort findet man einen Hebel, den man zieht. Man läßt sich vorsichtig herunter, zieht sofort die Pistolen und geht auf den Graben zu, um auf der anderen Seite den Schützen zu erledigen. Dann zieht man am besten die Uzis und rennt zum Schneemobil zurück, bei dem ein weiterer Schütze wartet, dem man aber nicht ausweichen kann (daher die Uzis). Ist er tot, kann man ihm 2 *M16-Clips* abnehmen. Dann steigt man wieder auf das Schneemobil und fährt nach links mit Beschleunigung über den Abgrund. Drüben holt man sich bei dem anderen Toten ein *kleines Medipack*.

Man folgt nun dem Weg, bis man über einen schmalen Eissteg fahren muß; hier muß man besonders aufpassen, nicht vom Weg abzukommen. Immer weiter geht es über den Steg in eine neue Höhle. Auf dem Weg kann man insgesamt 3 Kerle überfahren. Am Ende der Höhle, in die man nun gefahren ist, hält man an und geht nach draußen. Rechts sieht man den *Jadedrachen* und damit **Geheimnis 2**, zu dem man mit Anlauf hinüberspringt. Hat man sich ihn genommen, dreht man sich um, zieht die Pistolen und feuert auf die beiden Schneeleoparden. Wahrscheinlich ziehen sie sich in die Höhle zurück, dann muß man wohl oder übel wieder von dieser sicheren Stelle aus zurück und sie drüben erledigen. Dabei sollte man sich schießend auf die Brücke zurückziehen. Sind beide tot, besteigt man wieder das Schneemobil und rast über die unterbrochene Brücke in die nächste Höhle.

Vor dem Loch mit den Schneebällen darüber steigt man ab und geht soweit wie möglich auf die ersten Schneebälle zu: diese werden dann ausgelöst und rasen an einem vorbei. Dann springt man so auf die Schräge, daß man rückwärts herunterrutscht. So löst man ein zweites Paar Schneebälle aus. Man muß sich beim Herunterrutschen festhalten, um dann nach unten in den Abgrund zu steigen. Auf halber Höhe kommt man zu einer Höhle, hier läßt man sich fallen, hält sich aber sofort wieder fest und zieht sich hoch. In der Höhle nimmt man sich den *Zugbrücken-Schlüssel*. Dann springt man mit gezogenen Pistolen in das Loch. Der kleine Gang ist nach kurzer Zeit zu Ende und rechts um die Ecke wartet hinter einer Eisscheibe ein Kerl mit einer guten Waffe. Also springt man mit Seitwärtssaltos in den Raum und bleibt in Bewegung, bis er tot ist. Dann folgt man der Rampe nach oben und *geht* vorsichtig in den nächsten Raum dahinter, um die Eiszapfen an der Decke auszulösen. Über diese springt man zu dem Hebel und zieht ihn, um das Gatter rechts daneben zu öffnen. Durch diese gelangt man ins Freie und springt in das Tal hinein. Am anderen Ende findet man ein Loch mit 4 *Granaten*. Draußen streunen inzwischen 3 Schneeleoparden herum, die man einfach erschießen kann, wenn man in dem Loch auf- und abspringt.

Bleiben die Katzen außerhalb Laras Reichweite, steigt man nach oben, schießt auf sie und springt wieder nach unten, wenn sie zu nahe kommen. Dann geht es dahin zurück, wo man eben ins Tal gestiegen ist und über die Blöcke zu der Kletterwand hoch, über die man wieder nach oben zu dem Schneemobil kommt. Mit dem braust man nun unter den Schneebällen auf der Schräge in den anderen Teil der Höhle und kommt so in eine neue Höhle ohne Schnee (In dieser gibt es gegenüber dem Eingang in der Ecke ein Gatter, das man mit dem Hebel öffnen kann. Dadurch kommt man in die Höhle, in der man eben war und erkennt weiter unten die Höhle mit dem Schlüssel. Sonst gibt es hier nichts.). Man braust nun bis zu der Höhle mit dem zugefrorenen See.

Bei der Zugbrücke steigt man ab und läßt sie mit dem Zugbrückenschlüssel herunter. Dann fährt man auf die Rampe und über die Zugbrücke bis zu dem Schild mit der Warnung vor Steinschlag. Von hier aus fährt man mit Beschleunigung weiter, um den Schneebällen rechts oben zu entkommen. Dann geht es mit Beschleunigung weiter in die Höhle und über den Abgrund und auf der anderen Seite wieder heraus zu der Höhle mit dem zugefrorenen See, der inzwischen von Geröll aufgebrochen wurde. Hier steigt man ab und nimmt unbedingt eine sehr gute Waffe (Uzis oder M16) in die Hand. Dann geht man zu dem Schlüssel, hebt ihn aber nicht auf, sondern rennt sofort in die Mitte der Höhle und blickt zum Ausgang, aus dem kurze Zeit später ein Kerl auf einem Schneemobil mit eingebauten Maschinengewehren auftaucht. Von diesem wird man nicht nur beschossen, er versucht auch einen zu überfahren, also sollte man ihm immer rechtzeitig mit einem Seitwärtssalto ausweichen und ununterbrochen auf ihn schießen. Ist er tot, nimmt man sich endlich den *Hüttenschlüssel* und steigt wieder auf sein eigenes Schneemobil (das andere kann nicht beschleunigt werden und ist daher nicht zu gebrauchen).

Nun fährt man zur Hütte zurück. In der Höhle, in der man die Eisblöcke verschoben hatte, muß man diesmal auf der linken Seite (als nicht wie auf dem Hinweg auf der rechten Seite) über den Abgrund mit Beschleunigung rasen. Dann geht es weiter bis in die erste Höhle und dort zu der Stufe; hier geht es dann mit dem Schneemobil nicht mehr weiter. Man steigt ab und erledigt von hier unten die beiden Schneeleoparden weiter oben. Eventuell muß man sie kurz anlocken, indem man nach oben klettert, sollte dann aber wieder herunterspringen, denn hier ist man sicher vor ihnen. Sind sie tot, geht man zu Fuß zu der Hütte und öffnet sie mit dem Schlüssel. Drinnen findet man *4 Uzi-Clips*, *2 kleine Medipacks* und *4 M16-Clips*. Erst jetzt sollte man den Hebel ziehen. Sofort darauf drückt man auf die Umsehen-Taste, um Zeit zu sparen, zieht die Uzis oder die M16 und rennt schnell nach draußen, dreht sich dort nach links und schießt auf die 3 aufgetauchten Kerle, während man ihren Schüssen durch Seitwärtssaltos ausweicht. Sind sie tot, nimmt man sich von ihnen die *2 Uzi-Clips*, die *4 Automatik-Clips* und das *große Medipack*.

Dann geht man durch das mit dem Hebel geöffnete Gatter, bis man zu einer tiefer gelegenen Höhle kommt. Wenn man nach unten springt, taucht ein Kerl mit einem Schneemobil auf, auf dem wie schon früher Maschinengewehre montiert sind. Unten läuft man schnell auf den kleinen Felsen und springt von hier aus auf den etwas höheren vor dem Eisblock in der Mitte. Dort bleibt man stehen, da man hier nicht überfahren wird, also ist man wenigstens davor sicher. Mit den Automatik-Pistolen kann man ihn dann schnell erschießen. Ist er tot, steigt man auf das Schneemobil des Toten und fährt nach hinten zum Ausgang der Höhle. Auf der linken Seite kann man links an dem Abgrund vorbeifahren. Alternativ geht man zu dem Abgrund in die linke Ecke, *geht* entlang des Abgrund 3 Schritte zurück, springt dann nach leicht rechts und hält sich an der Kante fest. Man hangelt sich nach rechts, bis man sich wieder fallen lassen kann. Auf der Seite, auf der man nun angekommen ist, hat man sicherlich schon die Kletterwand gesehen, die in das Loch hinunter führt. Also geht man an die linke Ecke des Lochs, springt rückwärts herunter, hält sich fest und klettert nach unten. Ganz unten läßt man sich fallen und springt sofort mit einem Salto nach links, sonst wird man von Schneebällen überrollt, die aus der Höhle kommen. Sind sie vorbeigerollt, kann man sich in der Höhle **Geheimnis 3** holen: den *Golddrachen* und *8 Uzi-Clips*. Dann klettert man wieder nach oben, dazu springt man vor der Höhle solange auf und ab, bis man sich an die Kletterwand hängen kann. Wieder oben geht es an das Ende der Höhle, entweder zu Fuß oder mit dem Schneemobil.

Draußen warten weiter unten 2 Kerle auf Schneemobilen – natürlich mit Maschinengewehren –, die auch nach oben kommen und einen wieder überfahren wollen. Man kann versuchen, es mit dem eigenen bewaffneten Schneemobil zu versuchen. Diese Methode ist aber recht hart und es gibt eine Alternative: Man rennt heraus und sofort nach rechts, um sich dort auf das Sims hochzuziehen. Oben zieht man die Pistolen und beschießt die herumfahrenden Kerle. Eventuell muß man sie noch einmal anlocken, indem man herunter steigt. Dann fährt man mit einem Schneemobil links nach unten zu dem Block in der Wand.

Diesen drückt man 3x nach hinten, macht schnell eine Rolle und rennt zum Schneemobil zurück, mit

dem man nun hineinfährt und die beiden Wachen drinnen erschießt oder überfährt. Eine dritte Wache läuft am Abgrund hinten in der Höhle in einer tiefer gelegenen Höhle herum. Diese kann man von hier oben aus recht sicher erledigen. Dann rast man mit dem Schneemobil beschleunigt über den Abgrund in den tieferliegenden See, dabei darf man nicht schräg hineinfahren, sonst explodiert man auf dem Boden. Unten taucht man wieder auf und geht hinten links an Land und dort in den Tunnel, um den Level zu beenden.

## XII. Das Kloster von Barkhang

*WICHTIG: Solange man nicht auf die Mönche schießt, tun sie einem auch nichts. Ganz im Gegenteil, sie helfen einem sogar oft, Gegner auszuschalten, so daß man erstmals in Tomb Raider unerwartete Hilfe bekommt. Lara visiert aber auch die Mönche an, daher muß man aufpassen, daß man sie nicht verletzt. Hat man einmal auf einen geschossen, hat man alle anderen gegen sich. Da Lara gut erzogen ist, sollte man die freundlichen, aber kampfkraftigen Mönche in Ruhe lassen und sich von ihnen helfen lassen.*

Man geht also zuerst durch den Tunnel nach rechts bis zu dem Hof vor dem Kloster. Dort sieht man 2 Kerle und 2 Mönche miteinander kämpfen, die Gegner werden aber definitiv verlieren, man muß also nicht unterstützend eingreifen. Sind die beiden tot, kommt ein dritter Mönch herein. Bei den Toten kann man sich anschließend 4 *Uzi-Clips*, 2 *Automatik-Clips* und ein *kleines Medipack* holen. Gegenüber dem Fuß der Treppe kann man die Wand nach oben in ein Loch in der Decke klettern. Oben sollte man schnell nach vorne rennen und die Pistolen ziehen, denn man wird von einer Krähe angegriffen und sollte sich nicht von ihr herunterschubsen lassen. Dann springt man über das Loch nach rechts in die Nische und von hier aus vom Rand weiter nach oben, wobei man sich zusätzlich hochziehen muß. Weiter geht es auf das niedergelegene Sims, an dessen Ende man leicht nach rechts auf eine Felswand springen kann. Sobald man diese betritt, greifen einen 2 Krähen an; die erste von hinten, also sollte man sie schnell auf der engen Felswand erschießen, aber nicht aus Versehen die Mönche weiter unten treffen. Sind beide tot, springt man auf das Gebäude zu, man kann auf der Felswand stehen und rutscht nicht ab, allerdings nur auf dem ersten erhöhten Teil, der zweite etwas tiefer liegende ist zu abschüssig. Auf diesen läuft man so, daß man rückwärts herunterrutscht, und hält sich fest. Dann läßt man sich fallen und hält sich sofort wieder in dem Spalt fest, an dem man sich nun nach links hangelt. Sobald es geht, zieht man sich wieder hoch und geht auf das Gebäude zu. Hier zerschießt man eines der beiden Fenster und gelangt so in die Bibliothek des Klosters.

Man verläßt die Bibliothek hinten rechts und geht nicht nach links, sondern geradeaus in den nächsten Raum. Am besten springt man hier mit Seitwärtssaltos hinein und dann nach vorne zum Fenster, das kurze Zeit später zersplittert, denn ein Schütze kommt von draußen herein. Man schießt auf diesen, während man seinen Schüssen mit Saltos ausweicht. Auch hier bekommt man Hilfe von einem Mönch, den man allerdings nicht treffen darf. Dem Toten nimmt man die 2 *Magnum-Clips* ab und geht dann durch das Fenster nach draußen, wo man 2 *Granaten* auf dem Sims findet. Dann geht es nach drinnen und diesmal in die Abzweigung, die man vorher ignoriert hat. Dort gibt es direkt wieder links und rechts je einen Durchgang, den linken nimmt man. In diesem Raum rennen einem zwei Mönche entgegen, die einen neuen Gegner draußen im Gang erledigen. Am besten wartet man einige Zeit, dann sieht man nach. Bei dem neuen Toten (den man suchen muß, eventuell liegt er draußen vor dem Fenster) nimmt man sich 2 *Uzi-Clips* und das *kleine Medipack*. Nun geht man wieder in den Raum, in dem einem die beiden Mönche entgegen kamen, und klettert dort die lange Leiter nach oben.

Man ist dann in einer großen Halle auf einer Ballustrade weiter oben angekommen. Nach rechts kommt man zu einem Podest mit einem *Hallen-Schlüssel*. Dann folgt man der Ballustrade weiter auf die andere Seite der Halle und springt dort in den kleinen Raum hinunter. Hier rennt man an der Rampe vorbei, aber nicht hoch, sonst wird man von einem Steinbrocken überrollt. Dann rennt man die Rampe doch hoch, kurze Zeit später geht es wieder nach unten zu einer Abzweigung. Hier springt man kurz in die Abzweigung und sofort wieder zurück, den auch hier kommt einem ein Felsbrocken entgegen. Danach kann man sich dann die 6 *Fackeln* nehmen. Hier folgt man der Rampe nach oben bis zu einem Wasserbecken.

In diesem herrscht ein starker Strom zu dem Gatter im Boden; wenn man in diesen gerät, ist es fast unmöglich, lebend aus dem Becken zu kommen. Am besten springt man ganz rechts ins Becken und taucht schnell zur gegenüberliegenden Wand und an dieser entlang nach links zu dem Durchgang, in den man taucht, bis man wieder Luft holen kann. Am Ende dieses Gangs kann man in ein tiefes Loch springen und landet unten unverletzt in einem neuen Wasserbecken. Am besten macht man hier unten eine Fackel an,

denn es gibt hier 3 Falltüren, die auf- und zuschlagen und einen zerquetschen. Man sollte sich immer knapp vor die Türen stellen und dann losrennen, wenn sie sich gerade wieder öffnen. Nach der dritten Türe geht es zweimal nach rechts und dann eine Leiter nach oben.

Oben zieht man schnell eine gute, schnell schießende Waffe und geht auf den benachbarten Raum zu. Aus diesem Raum kommen 2 Schützen heraus, die man mit Hilfe des anwesenden Mönchs erledigen sollte. Einer hat ein *kleines Medipack* bei sich. Dann geht man in den Raum und springt nach oben zu der *Gebets-Rolle*. Dadurch werden in diesem Raum etliche Flammenfallen aktiviert, man kann aber zwischen den Flammen wieder nach unten springen. Dann geht man wieder in den anderen Raum und zieht die bewegliche Kiste unter dem Vorsprung 2x heraus, dann kann man auch die andere Kiste ebenfalls zweimal aus der Wand herausziehen. Dahinter kommt man zu einer Leiter, die man nach oben klettert.

Man ist nun da ausgekommen, wo auf dem Hinweg die zweite Steinkugel liegen geblieben ist. Man geht wieder zurück zu der Ballustrade in der großen Halle. Dort läuft ein Schütze herum, also sollte man dem Mönch Gelegenheit geben, ihn fertig zu machen. Dann geht es zu der Leiter zurück und wieder nach unten. Man geht nun zum Haupttor der Halle (in dem Gang mit den beiden Durchgängen links und rechts) und schließt dieses mit dem Hallen-Schlüssel auf. Kaum ist man durch das Tor gegangen, kommen von hinten 3 Schützen herein, aber drinnen warten 3 Mönche und von draußen kommen auch noch welche herein, die spielend mit den Kerlen fertig werden. Man muß also nur aus der Schußlinie der Typen bleiben. Sind sie tot, kann man bei ihnen 2 *Automatik-Clips*, ein *kleines Medipack* und ein *großes Medipack* nehmen.

Dann geht es durch den ersten Gang auf der rechten Seite und im nächsten Raum hinten rechts zu dem Gang. Hier gibt es eine Klingenfalle. Über die erste Klinge springt man mit Anlauf an der rechten Seite der Wand hinüber. Dann geht man in den Raum links und nimmt sich dort den *Kammer-Schlüssel*. Nun geht es wieder zurück Richtung des Raums nahe der Bibliothek (wieder mit Anlauf über die Klinge), in dem früher von draußen ein Kerl durch das Fenster kam. Dort steckt man den Kammer-Schlüssel in das Schlüsselloch und nimmt sich in der Kammer hinter der Türe den *Dach-Schlüssel*. Nun geht man zu dem Raum mit den rollenden Rädern. Wenn das vordere Rad nach rechts an einem vorbeigerollt ist, rennt man nach hinten durch, dann passiert einem nichts. Dort geht man vorsichtig nach links zu der Türe und öffnet diese mit dem Dach-Schlüssel. Nun kann man die Stufen zum Dach hochsteigen.

Zuerst geht es nach rechts zu den beiden Tierstatuen und zwischen diesen beiden durch nach rechts zu einem Raum mit einem Hebel, der die Flammen draußen verlöschen läßt (fast alle anderen Internetlösungen behaupten, daß die Feuerstellen nur für eine gewisse Zeit erloschen bleiben; ich konnte das nicht feststellen, und es ist auch irgendwie sinnlos, da man dann alle folgenden Handlungen in dieser Zeit schaffen müßte, um rechtzeitig wieder vom Dach herunter zu kommen). Dahin geht es dann zurück und jeweils mit einem Sprung aus dem Stand über die Feuerstellen. Dahinter biegt man nach links ab und klettert zügig die Leiter rechts nach oben, denn unten sind inzwischen 2 Schützen aufgetaucht, die aber von 3 Mönchen attackiert werden, man kann sich also heraushalten. Oben findet man 2 *M16-Clips*. Sind die beiden Typen tot, springt man nach unten und nimmt sich ihre 2 *Uzi-Clips* und das *kleine Medipack*. Dann zieht man den Hebel in diesem Hof und öffnet so zwei der drei Gatter im Boden. In eines springt man rückwärts herunter, hält sich kurz fest und läßt sich dann fallen. Unten zerschießt man die Scheiben und nimmt sich die 2 *Edelsteine* in der Kammer dahinter. Dann geht man zu dem Hebel hier unten, der das dritte Gatter öffnet, durch das man über die Leiter wieder nach oben in den Hof steigen kann. Nun geht es wieder zu den Feuerstellen, aber nicht über diese, sondern nach links die Treppe hoch. Zwischen den beiden goldenen Tierstatuen kann man einen der beiden Edelsteine in eine Vertiefung stecken. Dadurch wird der goldene Stern hinter einem in eine Kammer bewegt, die man nun betreten kann. Darin findet man eine Kiste, die man 2x aus der Wand herauszieht. Dann läuft man um den Stern herum zu einer zweiten *Gebets-Rolle*. Anschließend verläßt man das Dach wieder (unten bei den Rädern aufpassen) und geht wieder in die Halle mit der großen Buddha-Statue.

Nun geht man in den zweiten Durchgang auf der rechten Seite und klettert dort die Leiter hoch. Am Ende des Gangs oben springt man mit Anlauf zu der Statue herüber und zieht sich hoch (man sollte vorher abspeichern, da der Sturz sehr tief ist, falls man zu früh abspringt). Dann geht man auf den Kopf der Statue zu und klettert hier auf die Hand der Statue mit der Flamme. Von hier geht man drei Schritte vom Kopf der Statue weg auf die Flammen zu und springt dann mit Anlauf zum Kopf, um sich auch hier hochzuziehen. Mit Anlauf geht es dann vom Kopf auf die andere Hand. Hier geht man weiter auf die Wand zu bis an den Rand der Hand und springt zu der Nische herüber, in die man sich zusätzlich hochziehen muß. Oben kann man den zweiten Edelstein in eine Vertiefung stecken. Dadurch wird unter

der Statue eine Falltüre geöffnet. Aus der Nische läuft man einfach auf die Hand herunter. Dann geht man auf den Kopf zu und so weit wie möglich nach vorne auf die nichtsschräge Fläche. Vorne dreht man sich so, daß man zur Statue blickt, und macht einen Salto nach rechts zu deren Brust, an der man nun nach unten rutscht. An der Kante hält man sich kurz fest, dann läßt man sich nach unten fallen und kommt so unverletzt unten an. Man geht nun hinter die Statue, wo man eine Schräge findet. Diese springt man einfach hoch und dreht sich oben nach rechts zur Statue; hier kann man sich in eine Nische hochziehen und findet dort **Geheimnis 1**, den *Golddrachen*.

Nun verläßt man die Nische nach rechts und folgt der Treppe in den langen Gang. Zunächst geht man in den Durchgang auf der rechten Seite. Dort findet man einen großen Kistenstapel, unter dem Munition verborgen ist. Um diese freizulegen, zieht man die Kiste vorne links (direkt gegenüber dem Eingang) einmal nach links in den Gang hinein. Dann springt man über die Fässer und drückt die Kiste zur Wand neben dem Eingang, Die zweite Kiste in der vorderen Reihe wird nun auf die ursprüngliche Position der zuvor verschobenen Kiste bewegt. Über diese klettert man dann und findet so auf dem Boden *2 Automatik-Clips* an der Stelle, an der früher die zweite Kiste stand. Man zieht nun die erste Kiste vor den Eingang und klettert hinauf. Man kann nun die oben liegende Kiste an der Wand gegenüber einmal von der Wand wegziehen und sich dahinter die *6 Harpunenpfeile* nehmen Nun zieht man die Kiste vom Eingang weg (egal in welche Richtung).

Dann folgt man dem Gang bis zu einem Gatter im Boden. Dieses klappt nach unten, sobald man darauf tritt, also springt man darüber hinweg. Fällt man wider Erwarten doch hinein, drückt man die Handlungstaste, um an der Leiter hängen zu bleiben und nicht so tief zu fallen. Dann geht es nach rechts in den Gang. Von hier gehen 2 Durchgänge nach rechts und einer nach links ab. Letzteren nimmt man. Sobald man die Treppe hochläuft, kommen von hinten 3 Schützen auf einen zu. Da man diesen in dem engen Gang nicht ausweichen kann, rennt man auf das Fenster oben zu, zerschießt es während des Laufens und macht im allerletzten Moment eine Rolle, so daß man sich draußen kurz festhalten kann, bevor man sich in den Hof fallen läßt. So ist der Fall ungefährlich; wenn man einfach so nach unten springt, verletzt man sich etwas. Allerdings darf man sich auch nicht zu früh abrollen, sonst muß man erst noch rückwärts springen, bevor man sich nach unten fallen lassen kann, und dabei wird man bereits von den Typen beschossen. Unten trainieren 3 Mönche Kampftechniken und das sollte man ausnutzen. Man zieht also an dem Hebel, der die Türe öffnet, und läßt die Mönche die Drecksarbeit erledigen. Eventuell muß man hier aber unterstützend eingreifen. Bei den Toten kann man sich ein *kleines Medipack*, ein *großes Medipack* und *2 Schrotflinten-Patronen* holen. Dann geht man nach hinten in den Hof zu der Leiter und klettert nach oben. Auf der ersten Zwischenebene geht es an den Rand der Leiter, so daß man sich auf den Etageboden fallen lassen kann. Genauso geht es immer weiter nach oben, bis man auf einer Kiste die dritte *Gebets-Rolle* nehmen kann. Danach muß man wieder nach unten; am besten läuft man auf die Leitern zu und hängt sich an diese, um sich dann fallen zu lassen, so kommt man am schnellsten nach unten. Danach geht es wieder zurück zu dem Kistenstapel, unter dem man die Munition gefunden hat (wieder über das Gatter springen).

Man betritt wieder den Gang, der zur Buddha-Statue führt, geht aber in die entgegengesetzte Richtung in den Raum ganz am Ende. Am besten zieht man hier die Uzis oder die M16. Es gibt hier links einen Durchgang, wenn man ihn betritt, wird man von hinten von 2 Schützen angegriffen. Also sollte man rückwärts hineinspringen, damit man sofort das Feuer erwidern kann. Auch schadet es nichts, wenn ein paar Mönche in der Nähe sind und unterstützend eingreifen können, die man dann aber nicht treffen darf. Die beiden Toten haben *2 Uzi-Clips* und *2 Granaten* bei sich.

Nun kommt ein extrem schwieriges Fallensystem und man sollte öfters abspeichern. Man geht in dem Gang auf das Feuer zu. Diese erlischt dann für kurze Zeit. Am besten läuft man auf die Flamme zu, bleibt direkt vor der erloschenen Stelle stehen und springt mit einem Kopfsprung aus dem Stand (zusätzlich die Gehen-Taste drücken) an der Seite in das Loch, an der die entsprechende Keule gerade vorne ist. Unten geht man zum Ende des kleinen Tunnels. Oben rollte ein Rad herum, das einen überrollt, wenn man nicht aufpaßt. Man zieht sich hoch, sobald das Rad nach links rollt, rennt auf die Feuerstelle zu, bleibt kurz davor stehen und springt wie eben im richtigen Moment mit einem Kopfsprung nach unten. Wieder am Ende des kleinen Gangs kann man sich nach rechts hochziehen. Wenn das Rad nach links rollt, läuft man ihm hinterher und macht in der ersten Nische links Halt, bis es zurückläuft, dann geht es in die zweite Nische links, aber nicht zu weit, sonst wird man von einer Fallentüre zerquetscht. Sobald sich diese öffnet, rennt man hindurch und verfährt genauso bei der zweiten Fallentüre, hinter der man **Geheimnis 2** findet: den *Golddrachen* und *8 M16-Clips*. Danach geht es wie gehabt durch die Fallentüren und dem Rad hinterher, wenn es gerade wieder zurückholt. In der Mitte des Gangs macht man in der linken oder

rechten Nische Halt und rennt weiter durch in den Raum auf der linken Seite, sobald das Rad wieder zu den Falltüren vorbeigerollt ist. Dort findet man einen *Falltür-Schlüssel*. Nachdem man ihn genommen hat, folgt man dem Gang nach oben, rutscht die Rampe herunter und landet in einem Wasserbecken. In diesem findet man unter dem Steg hinten rechts eine kleine Höhle, in die man tauchen kann, um so **Geheimnis 3**, den *Steindrachen*, zu finden. Dann verläßt man das kühle Naß wieder über den Steg an den Wänden. Durch den Durchgang kommt man in den Gang zurück, der zur Halle mit der Buddha-Statue führt. (Wenn man nicht nach dieser Lösung gespielt hat, kann es sein, daß man das Wasser schon früher abgelassen hat. Dann sollte man die Rampe zum Becken rückwärts herunterrutschen, sich an der Kante festhalten und erst dann fallen lassen, sonst verletzt man sich. Über die Leiter geht es dann nach oben und nun zurück zur großen Halle).

Direkt vor der Statue findet man einen Graben, durch den man in eine Kammer unter der Statue gelangt. Dort springt man durch die offene Luke und folgt dem Gang bis zu einem Raum, in dem man sich hochziehen muß und in dem man das Wasserbecken von vorhin hinter einem Gatter sehen kann. Hier gibt es einen Hebel, der eine Türe ganz in der Nähe öffnet (man darf hier nicht über die Rampe ins Wasser rutschen, sonst muß man den Weg hierher erneut nehmen). Durch die Türe folgt man einem Fluß nach oben. Vor diesen schiebt man die Kiste und bringt ihn so zum Versiegen. Als Folge leert sich unten das Wasserbecken. Man rutscht nun rückwärts die Rampe herunter, hält sich kurz fest und läßt sich dann fallen. Hier unten gibt es auf einem Sims einen beweglichen Block, denn man beiseite schiebt. Dadurch wird eine Nische freigelegt, in der man eine vierte *Gebets-Rolle* findet. Über die Leiter klettert man nach oben und geht wieder zurück in die Halle mit der Buddha-Statue.

Hier geht man auf das Doppelportal zu, durch das man diese Halle erstmals betreten hat. Rechts erkennt man ein Gatter im Boden und in der Nähe ein Schlüsselloch. In dieses paßt der Falltür-Schlüssel. Man kann nun nach unten springen und dem Gang folgen, bis man sich wieder hochziehen kann. Dort findet man auf der einen Seite einen Hebel, den man noch in Ruhe läßt, und auf der anderen Seite einen Durchgang zu einer Schlucht. Durch diese geht es bis zu einer Felssäule. Hier findet man auch einen Durchgang in einer Wand, in den man steigt. Über eine Leiter kommt man noch höher auf ein Sims und darüber geht es auf eine Hängebrücke zu. Bevor man zwischen den Felsen auf diese zugeht, sollte man die Automatik-Pistolen oder die Uzis in die Hand nehmen. Sobald man zwischen die Felsen geht, wird man von hinten von einer Krähe angegriffen, geht man noch weiter auf die Hängebrücke zu, erscheint auf der anderen Seite ein Schütze. Man sollte also zuerst den Vogel töten, ohne sich zur Hängebrücke zurückzuziehen, dann auf diese zugehen und wieder nach hinten springen (denn in dem engen Felsdurchgang hat man keinen Platz für ausweichende Seitwärtssaltos) und dann auf den Kerl gegenüber schießen, während man seinen Schüssen mit Saltos ausweicht. Anschließend kann man sich seine 2 *M16-Clips* holen. Wenn man keinen Ärger mit den Mönchen haben will, sollte man jetzt noch einmal abspeichern. Hinter der Hängebrücke geht es nach rechts in eine enge Schlucht und dahinter in eine Tal mit einem Gebäude, vor dem ein Mönch wacht, leider aber auch 2 Krähen warten. Sobald man einen der Vögel sieht, sollte man sich in die Schlucht zurückziehen und die beiden Tiere hier töten, damit man nicht aus Versehen den Mönch beschießt. Sind schließlich beide tot, geht es wieder in das Tal. Direkt rechts vom Eingang in Tal gibt es einen Hügel, auf den man von hinten klettert oder von vorne springt. Mit Anlauf und Hochziehen geht es die Felswand entlang auf den Vorsprung. Rechts von dem Gebäude an der Felswand gibt es einen schrägen Felsen, auf dem es nun mit Anlauf geht. Von hier aus kann man sich auf das Dach hochziehen. Man springt rückwärts in das Loch im Dach, hält sich kurz fest und läßt sich dann fallen. Unten nimmt man sich die letzte *Gebets-Rolle*. Dann zieht man an dem Hebel, zieht die Pistolen, rennt nach draußen und wartet ab, ob der Mönch mit dem aufgetauchten Schützen fertig wird, wenn nicht, muß man ihn anschließend selbst erledigen. Nun nimmt man sich seine 2 *Schrotflinten-Patronen* und geht wieder zum Kloster zurück. Bei der Leiter nahe der Felssäule springt man vom Rand und der von der Leiter entfernten Ecke nach leicht rechts auf die Leiter zu und hält sich fest, sonst fällt man zu tief. Man sollte nun die Uzis ziehen, denn zurück beim Kloster wird man von 2 Schützen empfangen, leider hilft einem der Mönch hier nicht. Dann geht es an dem Loch im Boden vorbei zu dem Hebel, der die nebenstehende Türe öffnet. Drinnen warten wieder 2 Schützen, aber diesmal werden die Mönche allein mit ihnen fertig, also muß man sich nicht einmischen.

Dann geht es zu der Statue und links an dieser vorbei in eine Kammer, in der man die 5 Gebets-Rollen an die fehlenden Stellen einsetzt. Dadurch öffnet sich das Tor und man kann im nächsten Raum die Rampe hoch gehen, um den Seraphen in die Goldscheibe einzusetzen. Dadurch öffnet sich unten rechts die Türe und man beendet den Level, indem man die Kammer durch diese verläßt.

### XIII. Die Katakomben des Talion

Zu Beginn muß man eine Treppe nach unten gehen, über der Eiszapfen hängen. Entweder *geht* man hier vorsichtig am rechten Rand nach unten, oder aber man springt rechts oder links von der Treppe nach unten, geht zum Fuß der Treppe und steigt dort wieder auf sie, ohne die Eiszapfen ausgelöst zu haben. Durch den Durchgang geht man nach links zu der Kante, springt zu dieser hoch und hangelt sich nach rechts, um sich dort wieder hochzuziehen. In der Kammer dahinter findet man *6 Fackeln* und **Geheimnis 1**, den *Jadedrachen*. Danach hangelt man sich wieder zurück zu dem Sims, über das man hierher gekommen ist und geht auf die Seite gegenüber. Unten hört man sicherlich schon den Yeti, der ein recht unangenehmer Zeitgenosse ist. Ihn muß man nun erledigen. Dazu stellt man am besten den Granatwerfer als Standardwaffe ein (die beste Waffe gegen Yetis, ein Treffer genügt bereits) und geht zu der Leiter nahe dem Eingang. Von der Ecke direkt bei der Leiter *geht* man am Abgrund entlang 3 Schritte zurück. Dann springt man zur Mitte der Leiter, hält sich fest und klettert nach unten, bis man nur noch etwa 3 Sprossen über dem unten schon wartenden Yeti hängt. Dann macht man von der Brücke aus einen Salto rückwärts. Während des Sprungs zieht man den Granatwerfer und tötet den Yeti. Hier unten gibt es ein Gatter mit einem Hebel daneben. Nachdem man diesen gezogen hat, klettert man die Leiter wieder nach oben. Durch den Durchgang auf der anderen Seite kann man vielleicht schon den freigelassenen Schneeleoparden erschießen, wahrscheinlich läßt er sich aber nicht blicken. Um auf die andere Seite zu gelangen, rutscht man rückwärts zum Durchgang herunter, hält sich am Ende fest, zieht sich hoch und macht einen Salto rückwärts.

Auf der anderen Seite dreht man sich sofort nach rechts um und erledigt den heranstürmenden Schneeleoparden. Wenn man über die Treppe nach unten geht, sollte man wieder rechts langsam nach unten *gehen*, sonst wird man von den Eiszapfen erschlagen. Alternativ kann man auch rechts nach unten springen und am Fuß der Treppe wieder auf diese steigen. Nach rechts geht es nun in einen großen Raum mit einem Pool.

Über die Treppe geht es nach unten zum Pool; wenn man die letzten Stufen betritt, erscheinen oben 2 Kerle, die das Feuer eröffnen. Man sollte schnell zum Pool laufen und das Feuer erwidern, während man ihren Schüssen durch Seitwärtssaltos ausweicht. Sind beide tot, kann man sich ihre *4 Uzi-Clips*, *2 Automatik-Clips* und das *große Mediapck* nehmen. Wenn man in den hinteren Teil des Raums geht, wird man von 2 Schneeleoparden angegriffen. Diese lassen sich aber leicht mit den Pistolen erledigen, wenn man sich schießend zurückzieht. Von der Treppe aus kann man auch zu einer Rampe springen, an deren oberen Ende einige riesige Schneebälle warten. Man läuft die Rampe nach oben und springt in dem Moment, in dem man die Lawine auslöst, nach leicht rechts auf den schneebedeckten Vorsprung. Von dort aus geht es dann über die zerbrechlichen Platten zu der Leiter, an die man sich schnell hängen sollte, um nicht nach unten in die Speere zu fallen. Wenn man fast ganz nach oben geklettert ist, macht man einen Salto rückwärts und landet so sicher auf einem höheren Sims mit einem Hebel, den man zieht. Dadurch wird das Gatter bei der Maske angehoben und man kann nun mit Anlauf zu ihr springen. Landet man nicht auf dem Sims mit der Maske, versucht man es von der Rampe aus erneut. Nachdem man sich die *tibetanische Maske* genommen hat, ist auch das Wasser im Pool abelassen worden und der Boden hat sich geöffnet. (Ist man zuvor bei der Schräge auf der Flucht vor der Schneelawine zum Pool heruntergesprungen, versucht man es anschließend ohne Gefahr, erneut überrollt zu werden. Alternativ kann man auch nach hinten rechts gehen, aber Vorsicht: ist man noch nicht über die zerbrechlichen Platten gelaufen und hat die beiden Schneeleoparden noch nicht erledigt, macht man jetzt Bekanntschaft mit ihnen. Allerdings lernt man die beiden nicht kennen, wenn man nicht nach hinten gegangen ist, aber die zerbrechlichen Platten zum Einsturz gebracht hat, die die beiden wohl unter sich begraben haben. Hinten rechts kann man nun auf einen Vorsprung hochklettern und zu der schneebedeckten Plattform herüberspringen. Von hier aus kommt man dann direkt zu den zerbrechlichen Platten.) Nachdem man die Maske hat, springt man noch nicht in den ehemaligen Pool, sondern begibt sich zuerst zu dem Durchgang auf der rechten Seite (vom Eingang aus gesehen) und geht durch diesen zu einem Gatter, das einen Blick auf den Eispalast und damit den nächsten Level bietet. In dieser Kammer gibt es ansonsten aber nur ein *kleines Mediapck* zu holen. Dann geht es zurück zum Pool und nach unten. Ganz nach unten springt man rückwärts, hält sich kurz fest, läßt sich fallen und macht unten eine Rolle, um sich nicht zu sehr zu verletzen.

Unten geht man in einen dunklen Gang; kurz bevor der nach links abbiegt, muß man über eine Grube mit Speeren springen. Am Ende des Gangs findet man ein Gatter, welches man rechts mit der Maske öffnen kann.

Weiter oben warten schon wieder einige Schneebälle auf ihren Einsatz. Am besten läuft man die Rampe

hoch, zieht sich sofort auf der rechten Seite nach oben und zieht die Pistolen, denn man wird in Kürze von 4 Schneeleoparden angegriffen, von denen aber wahrscheinlich zuerst zwei erscheinen. Mit den Pistolen kann man sie aber recht einfach erledigen, eventuell zieht man sich wieder hinter das Gatter zurück, da sie einem nicht hierher folgen. Allerdings muß man aufpassen, nicht von der zweiten Schneelawine überrascht zu werden, dann muß man sich wieder hochziehen. Sind alle 4 Leoparden tot und beide Lawinen ausgelöst, geht man bei der Rampe auf die unterste Stufe auf der linken Seite und springt von der Ecke aus in den Durchgang in der Wand, hält sich fest und zieht sich hoch.

Oben zieht man am besten die Automatik-Pistolen und springt nach unten. Dort geht man vorsichtig auf den gefrorenen See zu und erledigt zügig die beiden auftauchenden Schneeleoparden. Anschließend dreht man sich mit dem Rücken zum See und geht vorsichtig rückwärts zum See, denn man wird nun von vorne links von zwei weiteren Schneeleoparden angegriffen. Ein drittes Paar wartet am Ende des Tunnels, der vom See wegführt, hier kann man ruhig die Pistolen benutzen; man zieht sich dann einfach zurück, wenn sie erscheinen. Danach geht man durch den Tunnel. Auf der linken Seite in der nächsten Höhle kann man in eine Kammer klettern. In dieser findet man ein Wasserbecken, in das man hineinspringt. Unter Wasser findet man eine weitere *tibetanische Maske*. Danach steigt man wieder in die Kammer und stellt die Uzis als Standardwaffe ein. Dann klettert man nach oben und springt in die Höhle, um sofort darauf den Kampf mit 2 Kerlen aufzunehmen. Dabei sollte man sich viel bewegen. Bei den Toten kann man sich anschließend 2 *Uzi-Clips*, 4 *Automatik-Clips* und ein *kleines Medipack* abholen.

Dann geht es zurück in den Raum mit der Schräge und hier nach hinten rechts (vom Eingang aus gesehen) in den Gang zu der Leiter, die man nach oben klettert, um auf den Vorsprung zu gelangen. Dort findet man 4 *Granaten*. Anschließend klettert man wieder nach unten, dazu geht man von der Ecke bei der Leiter 3 Schritte zurück, springt hin und klettert nach unten. Unten geht man zu der Türe in diesem Gang und steckt die Maske in das Schloß daneben. Durch die Türe geht es dann in einen stockdüsternen Raum, in dem man auf jedenfall eine Fackel anzünden sollte. Unten warten 4 Yetis in 2 Käfigen, aber man braucht noch nicht herunter, sondern geht nach links zu dem Gatter und springt über 2 Abgründe zu einem Hebel. Wenn man diesen zieht, öffnen sich die Gatter und die Abgründe werden durch Platten geschlossen, leider werden aber auch die Yetis freigelassen und man sollte schnell nach vorne laufen, den Grantwerfer zücken und die Viecher aufs Korn nehmen. Eventuell läßt sich der ein oder andere Yeti nicht blicken, diese Exemplare warten dann in ihren Käfigen und man muß sie herauslocken, indem man ihre Käfige betritt. Sind alle tot, bekommt man in den Käfigen insgesamt 4 *Granaten*, 2 *große Medipacks* und 4 *Uzi-Clips*. Wieder oben geht es zu den geöffneten Gattern. Rechts davon findet man einen beweglichen Block, den man unter eines der Gatter zerrt (z.B. 3x aus der Ecke und einmal in der rechten Gang). Nun betritt man die Kammer hinter den Gattern; wenn man durch den linken der 4 Gänge geht, kann man dort 2 *Granaten* aufheben. In der Kammer findet man einen Hebel, den man ebenfalls zieht. Dieser würde normalerweise die Gatter schließen und eine Türe an anderer Stelle öffnen, ersteres klappt aber nicht wegen der Kiste, die man unter das Gatter gestellt (hat man das versäumt, betätigt man erneut den Hebel, zerrt den Block an die richtige Stelle und zieht wieder an dem Hebel). Dann kann man endlich diesen ungemütlichen Raum verlassen; draußen warten aber 3 Schützen. Diese kommen aber nicht in den dunklen Raum herein, so daß man hier einigermaßen sicher ist. Am besten springt man in den Eingang, wartet auf sie, schießt und zieht sich sofort zurück. 2 lassen sich auf diese Weise recht einfach ausschalten, für den dritten muß man dann aber doch heraus.

Ist auch er tot, kann man sich bei den Toten 4 *Schrotflinten-Patronen*, 2 *Uzi-Clips*, 4 *Automatik-Clips* und ein *kleines Medipack* holen. Dann geht es wieder dahin zurück, wo man die 6 Schneeleoparden beim Eissee getötet hatte, jetzt aber durch die offene Türe und über die Hängebrücke. Bei der zweiten Brücke geht es schnell nach links, damit die Schneelawine an einem vorbeirollen kann. Dann geht es ganz nach oben und mit einem Spring mit Anlauf zu der Leiter herüber, an der man sich festhält. Diese klettert man ganz nach oben, springt den Hang hinauf und durch das Loch in den See.

Aus diesem sollte man schnell herauskommen, um den beiden Barracudas zu entkommen. An Land kann man sie in aller Ruhe erschießen. Dann taucht man durch den Durchgang und wartet dort, wo man stehen kann, bis man einen dritten Barracuda sieht; auch diesen erschießt man. Dann geht man entweder rechts an Land und folgt dem Steg, muß aber auf die Eiszapfen an der Decke achten (die ersten zwei links umgehen, den dritten rechts) oder aber man taucht die Höhle entlang, bis es nach links in eine neue Höhle geht. Bevor man dorthin taucht, sucht man in dieser Höhle die Leiter, zu der man hochspringt. Wenn man fast ganz oben ist, macht man einen Rückwärtssalto und landet in einer Höhle mit **Geheimnis 2**, dem *Jadedrachen*. Dann springt wieder auf die Leiter und klettert nach unten.



Man taucht nun in die nächste Höhle und dort Richtung Tor am Ende. Gegenüber dem Tor befindet sich ein Felsblock, auf den man klettern kann, um von hier aus mit Anlauf zu der Leiter hinzuspringen. Diese klettert man wieder bis fast ganz nach oben, macht wie schon so oft einen Rückwärtssalto und landet auf einem Felssteg, der zu einem Hebel führt. Dieser öffnet das Tor. Richtung Leiter springt man wieder nach unten ins Wasser und geht mit gezogenen Pistolen auf das Tor zu.

Man betritt kurz den Raum dahinter, zieht sich aber sofort wieder zurück, denn man wird von einem Schneeleoparden angegriffen, der aber wasserscheu ist. Ist er tot, geht man in den Raum und zieht den Hebel an dem Block, der das Tor an der großen Rampe öffnet. Dorthin geht es zurück, dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Entweder geht es so zurück, wie man hierher gekommen ist, dabei läßt man sich nach dem See an der Eiswand rückwärts vorsichtig herunter, oder
2. man geht hinten in den Raum zu dem aufgehängten Kessel mit den Flammen und läuft über die rechte Halterung, an deren Ende man einfach abspringt. So landet man auf einer Schrägen und rutscht wohlbehalten nach unten. Von hier geht es dann zurück zur Rampe.

Über die Rampe geht es nun zur offenen Türe. Direkt hinter dem Tor befindet sich ein Loch zu einer tiefer liegenden Kammer, in der 3 Schneeleoparden warten, aber auch einige Goddies. Die 3 sind allerdings nicht leicht zu erledigen, da sie fast immer von hinten angreifen und man viel springen muß. Die Uzis schaden also hier nicht. Als Belohnung bekommt man ein *großes Medipack*, 2 *Granaten* und 2 *M16-Clips*. Der Hebel hier unten öffnet die Türe der Kammer, läßt aber auch einen vierten Schneeleoparden frei. Man sollte sich daher schnell umdrehen, die Waffen ziehen und auch ihn erschießen.

Danach geht es wieder zurück zur Rampe und mit Anlauf auf die andere Seite, eventuell muß man sich zusätzlich hochziehen. Dort warten einige Schneelawinen auf einen, die es auszulösen gilt. Am besten springt man zu der Lawine gegenüber dem Eingang hoch und macht zwei Saltos nach rechts, um ihr auszuweichen. Das Gleiche macht man anschließend mit der Schneelawine senkrecht dazu. Diese durchschlägt dann das Eis in einem Durchgang, so daß man in einem neuen Raum mit 2 andersfarbigen Bodenplatten kommt.

Zuerst tritt man auf die linke, worauf sich die linke Türe öffnet, durch die man schnell springt, ohne weiterzulaufen, denn dahinter sind etliche Spieße aufgestellt. Nach rechts geht man durch diese an dem anderen Eingang vorbei auf die Wand zu und klettert an dieser nach oben. Auf dem Sims findet man **Geheimnis 3**, den *Golddrachen* samt 4 *Granaten* und 4 *M16-Clips*. Danach klettert man wieder nach unten und geht durch die andere Türe zurück zu dem Raum mit den Bodenfliesen. Hier sollte man abspeichern. Man läuft nun ohne Unterbrechung erst über die Bodenfliese beim Eingang in Richtung zur zweiten, auch über diese, springt dann in die sich öffnende Türe und kurz dahinter nach leicht rechts über die Spieße hinweg zu der nur noch kurze Zeit offenen Türe gegenüber und springt noch zu der Leiter herüber, an der man sich festhält. Anschließend klettert man nach unten. Durch den Gang kommt man dann zum Ende des Levels.

## XIV. Der Eispalast

Im ersten Raum schießt man auf die Glocke, woraufhin sich die Türe links öffnet. Im Raum dahinter erkennt man schon in einem Käfig weiter oben einige Yetis, die einem im Moment aber nicht gefährlich werden können. Überall im Boden sind Sprungplatten eingelassen, die Lara in beachtliche Höhen katalpultieren. Bei der Landung kann Lara sich erheblich verletzen, sogar sterben, man sollte also vorsichtig die Platten umgehen. Man geht zuerst direkt hinter dem Käfig auf dem Boden rechts nach oben auf das erste Zwischendeck. Weiter rechts findet man dort ein *großes Medipack*. Nachdem man es sich genommen hat, geht man wieder nach unten. Gegenüber dem Eingang gibt es eine Doppel-Sprungplatte und rechts daneben eine einzelne Platte. Durch das Loch in der Decke darüber kann man eine Glocke erkennen. Man rennt nun über die Platte Richtung Glocke (rennen, nicht gehen, sonst verletzt man sich) und schießt oben auf die Glocke. Hat man sie nicht getroffen, muß man es noch einmal versuchen, vielleicht sollte man dabei wegen der höheren Feuerrate die Uzis verwenden. Danach rennt man über die Doppelplatte vom Eingang aus und hält während des Sprungs die Handlungstaste gedrückt. So bleibt man ziemlich weit oben an einer Kante hängen und kann sich hochziehen. Dort findet man 4 *Uzi-Clips* und einen Hebel.

Nachdem man ihn gezogen hat, wird der Käfig mit den Yetis herabgelassen und diese sind frei. Also geht man zügig auf das Loch auf der anderen Seite zu (nicht das, durch welches man hochgekommen ist), läßt sich dort vorsichtig rückwärts herunter, zieht unten den Granatwerfer und legt schnell die 3 Yetis um. Dann geht es auf dieser Etage zu der Stelle, an der zuvor der Käfig hing. Durch das Loch im Gatter springt man in den Gang dahinter. Direkt gegenüber diesem Eingang gibt es einen beweglichen Block, den man aus der Wand zieht. Dann schiebt man den Block noch in die Ecke und geht in die Kammer dahinter. Gegenüber sieht man **Geheimnis 1**, den *Golddrachen*. Um dorthin zu gelangen, springt man vom Eingang aus genau in die Richtung des Drachen und landet auf einer unsichtbaren Brücke (Indiana Jones läßt grüßen). Auf dieser *geht* man vorsichtig hinüber, um sich zum Drachen hochzuziehen. Nachdem man sich das Geheimnis genommen hat, geht es genauso zurück. In dem Gang hinter dem Gatter holt man sich dann das *große Medipack*. Mit der Schrotflinte in der Hand geht man an das Ende des Gangs und springt sofort wieder zurück, denn man wird in Kürze von einem Yeti angegriffen, den man aber recht einfach erledigen kann. Danach geht es um die Ecke zu dem Hebel, den man zieht, um ein Gatter hochzuklappen. Nun geht es wieder ganz nach unten und hinter die Doppelplatte auf die Gatter zu, von denen schon eines offen sein muß (sonst muß man noch einmal die erste Glocke durch die Sprungplatte anschießen). Hinter der Doppelplatte gibt es eine weitere. Über diese rennt man zur Wand und wird so nach oben auf das hochgeklappte Gatter katapultiert. Dann geht man zu der Stelle gegenüber der Glocke, springt nach oben und schießt auf sie, bis auch sie ertönt. Dadurch hat sich das zweite Gatter geöffnet. Von dem Sims aus springt man zu der Schräge links herab und rutscht so unverletzt nach unten, wo man durch die Gatter zu einer weiteren Sprungplatte gehen kann.

Wieder läuft man von der Seite über diese auf die Wand zu und hält sich oben an einer Kante fest. Dann zieht man sich hoch und hält die Sprungtaste gedrückt, so daß man immer zwischen den beiden Schrägen hin- und herspringt. Während des Springens zieht man die Pistolen und springt zusätzlich nach rechts bis zu der Glocke in der Nische. Diese bringt man zum Erklingen. Anschließend springt man nach links hin und her, bis man wieder sicher stehen kann. Dort ist durch die Glocke ein Gatter angehoben worden. Die Leiter dahinter klettert man nach oben und geht nach rechts auf das Sims, von dem aus man sich noch weiter hochziehen kann. Mit gezogenen Pistolen und Anlauf springt man nun auf den Steg gegenüber, dreht sich nach links und erschießt den Yeti (die Pistolen reichen, wenn man sofort zu schießen beginnt). Danach holt man sich die *6 Fackeln* von dem Block und klettert in der Durchgang.

Wenn man Glück hat, erscheint hier nach kurzer Zeit ein weißer Tiger, von dem man sich am besten in Sicherheit bringt, indem man sich schnell links nach oben zieht. Nachdem man den Tiger getötet hat (falls er sich hat blicken lassen), geht man auf dieser Seite der Höhle in den schmalen Gang zu dem *kleinen Medipack*. Anschließend geht es auf die andere Seite in den dunklen Gang rechts neben der geschlossenen Türe. Am Ende dieses Gangs springt man einfach die Schräge hoch und nimmt sich **Geheimnis 2**, den *Steindrachen*. Danach geht es wieder zurück in die Höhle.

Mit den Automatik-Pistolen oder den Uzis geht es in die nächste Höhle und sofort wieder zurück, um viel Platz zwischen sich und den einen – oder die beiden – Tiger zu bringen. Sind beide tot, geht es weiter in die Höhle hinein, an deren anderem Ende zwei weitere weiße Tiger warten. Hat man auch sie erledigt, kann man sich die *tibetanische Maske* auf dem Block holen und zurückgehen an den Anfang der Höhle. Die vorher geschlossene Tür links neben dem Gang zum zweiten Geheimnis ist nun offen, und in den Tunnel dahinter geht man nun hinein.

Man ist nun über den Katakomben des letzten Levels angekommen. Wenn man das zweite Mal nach unten springen muß, sollte man die Pistolen oder vielleicht die Automatik-Pistolen in der Hand halten, nach rechts rennen und den Yeti aufs Korn nehmen. Wenn er zu nahe kommt, zieht man sich wieder zurück. Ist er tot, nimmt man sich hinten in der Kammer das *große Medipack*, springt aber noch nicht durch eines der Löcher. Unten hat man sicherlich schon den Yeti gehört, außerdem sind unter allen Löchern ziemlich viele Spieße aufgestellt. Man sollte daher versuchen, den Yeti von hier oben aus zu erschießen, da ausweichende Sprünge dort unten eine eher schlechte Idee sind. Um besser sehen zu können, sollte man eine Fackel herunterwerfen. Auch sollte man, wenn man nicht knapp an Munition ist, eine bessere Waffe nehmen, sonst dauert es recht lange, bis der Yeti tot ist. Anlocken kann man ihn, indem man sich kurz rückwärts herunterläßt, sofort aber wieder nach oben klettert.

Ist auch er tot, geht man zu dem Loch mit der andersfarbigen Musterung am Rand und läßt sich an der dem Eingang entgegengesetzten Seite vorsichtig nach unten. In der Mitte des Lochs kann man sich getrost nach unten fallen lassen, denn nur hier befinden sich keine Spieße. In einer Ecke dieser dunklen Kammer findet man *4 Automatik-Clips*. Außerdem kann man von hier aus zu einem Balkon klettern, auf

dem man ein *kleines Medipack* und ein Loch findet, in das die Maske paßt. Man geht nun wieder in den Raum mit den Speißen, nach rechts und durch die nun offene Türe auf die Hängebrücke.

Wenn man sich direkt zu Beginn nach links umdreht, dann erkennt man die *6 Fackeln*, zu denen man mit Anlauf herüber springt (falls man von der Brücke herunterfällt, kann man auf dieses Sims über die Blöcke davor hochklettern und so zurückkommen). Genauso geht es zur Brücke zurück und nach links in die Höhle mit dem zugefrorenen See.

Nach links springt man zu dem Hebel herüber und zieht ihn, um die Wanne über dem See zu kippen und so Lava in den See fließen zu lassen, der auch sofort aufschmilzt. Rechts vom Hebel befindet sich tiefer ein abgeschrägter Felsen, zu dem man nun mit gezogenen Automatik-Pistolen springt. Unten dreht man sich zu dem Durchgang gegenüber dem See, durch den kurze Zeit später 2 weiße Tiger herein kommen. Nachdem man sie erschossen hat, geht man dahin, woher sie kamen, und findet dort *4 Schrotflinten-Patronen*. Links davon klettert man nun in einen anderen Teil der Höhle und springt ins Wasser: da, wo es im letzten Level die Maske gab, liegen nun *4 Uzis-Clips*. Dann geht es zum aufgetauten See zurück und hinein.

Den Klöppel sollte man sich noch nicht nehmen, denn das ruft 2 Barracudas auf den Plan und man hat in Kürze genug Ärger. Also schwimmt man erst durch den Tunnel in eine neue Höhle. Dort, wo man an Land gehen kann, hängen Eiszapfen an der Decke, man sollte also nur an der Seite an Land gehen. Macht man dies, tauchen 3 Yetis auf, also zieht man sich soweit wie möglich ins Wasser zurück und zieht die Pistolen (anderes wäre Verschwendung, geht aber natürlich auch) und erschießt sie. Kommen sie einem doch zu nahe, zieht man sich weiter zurück. Danach löst man am besten die Eiszapfen aus, indem man am äußersten Rand des Wasserbeckens vorsichtig entlanggeht. Nun kann man sich den *Gong-Hammer* holen und schnell zurücktauchen, um die beiden Barracudas von Land aus zu erledigen. Danach rennt man mit gezogenem Granatwerfer in den linken Teil der Höhle, aus der ein weiterer Yeti hervorkommt. Nachdem auch er erledigt ist, geht es zu den Eiszapfen. Dort klettert man vorsichtig nach oben, um sie auszulösen, ohne verletzt zu werden. Danach geht man nach links in die nächste Höhle und zieht wieder den Granatwerfer. Wenn man auf die helle Eiswand zugeht, erscheint irgendwann ein Yeti, den man wie seine Artgenossen ins Jenseits befördert. Anschließend springt man hinter der Eiswand nach unten und nimmt sich insgesamt *8 Granaten*. Nun geht es zurück in die vorherige Höhle und auf der anderen Seite zu den Stufen aus Eis. Von oben kommt einem ein Yeti entgegen, also sollte man wieder den Granatwerfer parat haben. Bevor man nach oben steigt, nimmt man sich noch das *kleine Medipack*.

Oben geht es nach rechts in eine Höhle mit wirklich vielen Felsen. Wenn man auf das Ende des Tunnels zugeht, rollen die ersten schon los, einen zweiter Teil löst man aus, indem man die Höhle kurz betritt, sofort aber wieder zurückspringt. Spätestens jetzt muß man es aber doch mit dem Rest der immer noch gigantischen Lawine aufnehmen: man rennt also in die Höhle und sofort nach links den Abhang herunter. Während man von der Lawine verfolgt wird, kann man sich gerade noch rechtzeitig unten auf einen Sockel vor dem Höhlenausgang durch einen Sprung in Sicherheit bringen (zum Hochklettern fehlt einem die Zeit).

Durch den Tunnel geht es in eine neue Höhle, die auf beiden Seiten eines extrem tiefen Abgrunds Schrägen enthält. Man rutscht also herunter, springt im letzten Moment ab und hält dann die Sprungtaste gedrückt, um dann zusätzlich nach rechts zu springen, bis man auf sicherem Boden steht. Dort klettert man wieder nach oben und springt vom Rand aus mit gedrückter Handlungstaste zu der Kletterwand auf der anderen Seite über einen erneut sehr tiefen Abgrund. Nach rechts und oben klettert man in einen weiteren Durchgang, dem man vorsichtig bis zum Ende folgt, ohne die Rampe herunter zu rutschen.

Man sollte seine Lebensenergie hier auf mehr als 50% einstellen, den der folgende Sturz ist schmerzhaft. Dann rutscht man rückwärts herunter, hält sich an der Kante fest, läßt sich dann fallen und macht unten eine Rolle, um den Sturz wenigstens etwas abzufangen. Unten schlägt man mit dem Gong-Hammer auf den großen Gong. Nun geht es die Stufen herunter Richtung Höhle und am Ende läuft man nach links herunter und rutscht so unverletzt nach unten. Man geht in der Höhle nach ganz hinten links (Vorsicht, nicht den Abgrund herunterfallen) zu der Leiter und springt vom Rand aus zu dieser herüber, um nach unten zu klettern. Dort zündet man eine Fackel an und läuft nach links (nicht nach rechts, den dort warten nur Speiße) zu dem Hebel. Nachdem man ihn gezogen hat, klettert man wieder nach oben, macht einen Salto rückwärts und geht zu der Hütte rechts vom Gong, um sich in dessen Innern **Geheimnis 3**, den *Jadedrachen* und *8 Granaten* zu holen. Danach geht es wieder nach draußen auf die andere Seite des Gongs. Dort kann man an der Wand entlang zwischen diese und den Gong springen (erst auf den

leicht erhöhten Eisblock und von da aus zwischen beide; diese Kombination sollte man sich merken, denn sie ist später sehr hilfreich!). Nach rechts kann man dann etwas weiter durch in eine Höhle unter dem Gong springen. Darin befindet sich auf einem Podest der Talion. Nachdem man ihn sich genommen hat, sollte man noch einmal abspeichern, denn jetzt kommt ein heftiger Engegner! Sobald man draußen auf die ebene Fläche geht, kommt ein riesiger, flügelloser Adler herein und will einem ans Leder. Entweder man läuft viel herum und erledigt ihn mit dem Granatwerfer oder den Uzis oder man versucht schleunigst wieder in den Spalt zwischen der Wand und dem Gong zu springen (nicht hochklettern, das dauert zu lange, sondern wie oben beschrieben hochspringen). Von dort aus kann man ihn dann völlig gefahrlos mit irgendeiner Waffe erschießen. In der Höhle, aus der der Adler kam, gibt es noch 4 *Uzi-Clips* und ein *großes Medipack*, man sollte sich aber überlegen, ob man die wirklich will, denn in der Höhle ist es sehr eng und die Wahrscheinlichkeit, daß einen der Adler hier beharkt, ist recht groß. Hat man den Adler erledigt, ist der Level beendet.

In der anschließenden Zwischensequenz entkommt Lara ihren Verfolgern in Tibet und reist zurück nach China, um den Tempel des Xian zu betreten.

# China

## XV. Der Tempel des Xian

Anfangs geht man durch die dunklen Räume, bis man zu einem großen Raum kommt. Zu dem Sockel in der Mitte führt ein schmaler Steg, man sollte hier vielleicht eine Fackel anzünden, um nicht daneben zu treten und in den Tod zu stürzen. Wenn man auf den letzten Teil des Stegs kommt, klappt dieser nach unten und es beginnt eine lange Rutschpartie. Das kann man nicht verhindern. Auch macht es keinen Sinn, auf die Platte rechts vom Sockel zu springen, denn auch diese klappt nach unten, führt diesmal aber in den Tod. Während man also herunterrutscht, kommen von hinten einige Felsbrocken heran, die aber nicht schnell genug sind, um einen zu überrollen. Ärgerlicher ist da schon die Klinge, die einem die Beine absäbeln will und über die man einfach hinwegspringt. Kurz darauf landet man in einem Wasserfall. Wenn man diesen vorwärts herunterrutscht, was eigentlich immer der Fall ist, muß man sich nun schnell drehen. Dazu springt man hoch und macht in der Luft eine Rolle. Sofort darauf hält man die Handlungstaste gedrückt und bleibt so am Wasserfall hängen, statt nach unten zu stürzen.

Nun kann man sich nach links hangeln und findet so in einer Nische **Geheimnis 1**, den *Golddrachen*. Danach springt man ins Wasser und läßt sich vom reißenden Fluß in ruhigere Gewässer treiben, in dem links zwei bissige Fische heranschwimmen. Hier gibt es auch ein Gatter unter Wasser und eine Plattform daneben, auf die man steigt, um die lästigen Fische zu erledigen.

Von dieser Höhle aus kann man auch in eine zweite tauchen und dort direkt rechts vom Eingang in einen kleinen Tunnel am Boden zu einem *kleinen Medipack* tauchen. Hier sieht man auch schon einen Schlüssel hinter einem Gatter, den man sich später besorgen muß. Nun geht es aber zuerst zurück in die zweite Höhle und dort ins seichte Wasser. Nach links kann man zu einigen Felsen klettert, auf denen 2 *Schrotflinten-Patronen* liegen. Man springt nun wieder ins Wasser und geht mit gezogenen Pistolen auf der rechten Seite an Land und wendet seinen Blick nach links. Während man auf die Treppe zugeht, erscheint von dort ein Tiger, den man aber problemlos erschießen kann, wenn man sofort auf ihn feuert und sich zurückzieht. Ein zweiter Tiger wartet auf einen, wenn man die 3. Stufe betritt, für ihn sollte man vielleicht die Automatik-Pistolen nehmen. Dann geht es in die hintere, linke Ecke des Tempels, wo man eine Sprungplatte findet. Mit Blick zum Tempel läuft man über diese und wird so auf das Dach katapultiert, über das man auf die andere Seite des Tempels zu einem Hebel läuft. Wenn man ihn gezogen hat, zückt man die Pistolen, geht zum vorderen Teil des Dachs und holt den Adler von der Höhlendecke. Anschließend springt man an der Vorderseite des Dachs rückwärts herunter, hält sich fest und läßt sich an einer der Seiten fallen, um auf einem der Sockel zu landen. Wenn man noch eine Rolle macht, bleibt man dabei unverletzt. Nun taucht man wieder in die erste Höhle und steigt auf die Plattform.

Über die Leiter klettert man nach oben und zieht sofort die Pistolen, um die Spinne zu erledigen. Dann geht es in die nächste Höhle. Direkt gegenüber dem Eingang führt eine Leiter nach unten, zu der man rückwärts herunterspringt, um sich zu einer Nische herunterzuhangeln. Am Ende der Leiter läßt man sich einfach fallen und hält sich dann an der tiefer liegenden Kante fest, um sich dort wieder nach oben zu ziehen. Sicherlich hat man schon das nächste Geheimnis weiter unten gesehen, die Leiter dorthin ist aber eine Falle, da die Nische weiter unten weiter innen liegt und man sich daher nicht an ihrer Kante festhalten kann. Daher springt man wieder rückwärts herunter, hangelt sich nach links, bis man wieder nach oben steigen kann und geht zur nächsten Leiter. Hier geht es erneut nach unten, bis es nicht mehr weitergeht; und diesesmal kann man sich fallen lassen und unten an der Kante festhalten. Man zieht sich wieder hoch, geht nach rechts um die Ecke, springt mal wieder rückwärts herunter und hangelt sich nach rechts zu **Geheimnis 2**, dem *Steindrachen*. Dann geht es zurück und den Steg entlang zu einer Leiter über der Lava. Von hinten wird man von einer Spinne angegriffen, die man aber leicht erledigen kann. Dann springt man vom Rand aus zu der Leiter herüber, hält sich fest und klettert nach oben. Eine weitere Leiter führt in einen Gang, an dessen Ende man in einen Raum mit vielen Spießen kommt.

Hier geht man zu der Kletterwand, klettert zu dem Spalt hoch und ganz nach rechts und macht dort direkt hinter einander einen Salto rückwärts und einen vorwärts. Dann steht man sicher neben weiteren Spießen. Nun *geht* man in die Kammer gegenüber genau in die Mitte, so daß man den Steg aus zerbrechlichen Platten vor sich hat. Über diese läuft man bis zur letzten, bleibt stehen und fällt mit ihr auf einen Sockel in der Lava. Dort kann man 2 *Schrotflinten-Patronen* aufheben. Man muß nun in den Durchgang auf der anderen Seite, der eine Rampe zu einigen unangenehmen Spießen enthält. Um nicht in diese zu stürzen, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Man springt mit Anlauf in den Durchgang und von der Rampe sofort erneut ab, wobei man zusätzlich nach rechts springt und so sicher neben den Spießen landet.
2. Man springt mit Anlauf in den Durchgang, rutscht die Rampe herunter, springt im letzten Moment zu der Schräge gegenüber, rutscht auch diese herunter und springt wieder im letzten Moment zu dem Block auf der anderen Seite der Spieße zu, um sich dort nach oben zu ziehen. Nach rechts läuft man dann auf die tieferliegende Rampe und landet so ebenfalls sicher zwischen den Spießen.

Man nimmt sich die 2 *Granaten* und klettert auf den Block links neben der Rampe, über die man hierher gerutscht ist. Von da aus klettert man auf den nächsten Block, hängt sich an die Kante, hangelt sich nach links und zieht sich zu dem Hebel hoch, der die Eingangstüre des Tempels, vor dem man die Tiger erschossen hat, öffnet. Durch den Gang neben dem Hebel kann man wieder ins Wasser springen und kommt so schnell zum Tempel.

Dort geht man durch die offene Türe an den Terrakotta-Wächtern vorbei, von denen nur die Schwertträger gefährlich werden, wenn man ihnen zu nahe kommt. Man nimmt sich die 2 *M16-Clips* bei der Statue hinten rechts (nicht unter dem Schwert durchgehen), und geht dann durch die Türe und klettert in der Nische nach oben.

Dort sollte man unbedingt noch einmal abspeichern! Dann springt man mit Anlauf zu der Schräge links in der Höhle herüber und rutscht die lange Rampe herunter. An deren Ende springt man ab und landet erneut auf einer Rampe, die man bis zum Ende herabrutscht, um wieder abzuspringen. Nach 2 weiteren Rampen, bei denen man jeweils am Ende abspringt, kann man sich an einem Block hochziehen und nach ganz oben klettern. Mit Anlauf geht es dann an der Wand entlang auf den Block gegenüber, an dem man sich zusätzlich hochziehen muß. Hier sollte man erneut unbedingt abspeichern!

Wenn man auf den Hebel zuläuft, klappt der Boden weg und man rutscht eine Rampe herunter. Sobald man unten angekommen ist, läuft man sofort über den Steg auf den Hebel zu, zieht ihn, macht sofort eine Rolle und rast auf die offene Türe zu in den Gang dahinter, denn von beiden Seiten des Raums kommen mit Spießen bewehrte Wände auf einen zu. Auch das kleine Medipack ist wohl eine Falle, jedenfalls weiß ich nicht, wie man es sich nehmen soll, ohne dabei das Leben zu verlieren.

Im Gang dahinter geht man zu der Rampe und rennt diese hoch. Sobald von oben ein Holzkugel auf einen zukommt, rennt man in die Nische auf der rechten Seite. Danach geht es die Rampe ganz nach oben. Eine zweite Rampe verläuft senkrecht dazu. Man läuft diese hoch und springt nach links herunter, sobald man die nächste Holzkugel bemerkt. Genauso verfährt man auf der dritten und letzten Rampe, zu der man über den Block hochklettern kann. Danach kann man gefahrlos zu der Leiter auf der dritten Rampe hochklettern. Alternativ hangelt man sich an der dritten Rampe seitlich bis zur Leiter entlang, steigt nach oben und löst so die Holzkugel dieser Rampe erst gar nicht aus. Nach einer weiteren Leiter kommt man in einen stockdüsteren Raum.

Man zündet eine Fackel an, stellt die Automatik-Pistolen als Standardwaffe ein und geht zu dem Hebel. Nachdem man ihn gezogen hat, macht man sofort eine Rolle, zieht die Waffen und erledigt den im Rücken aufgetauchten Tiger. Danach klettert man durch die geöffnete Luke in eine Nische, in der ein Tunnel nach unten führt. Dieser ist durch 2 Schwertfallen gesichert, die man aber einfach austricksen kann. Dazu dreht man sich vom Loch weg, geht in die Ecke ganz links, springt zurück, hält sich kurz fest und läßt sich dann fallen, um so unbeschadet nach unten zu fallen.

Dort geht man zu den beiden rollenden Rädern und rennt, sobald diese den Weg freimachen, nach hinten links in den Durchgang. Man ist nun im Dachgebälk über den Terrakotta-Figuren angekommen und wird von 2 Adlern angegriffen, die man aber leicht erschießen kann. Danach springt man mit Anlauf nach links zu dem Knopf herüber. Nachdem man ihn gedrückt hat, macht man sofort eine Rolle, rennt los, springt im letzten Moment zum Balken ab und verfährt so auch bei den anderen Balken und kommt so gerade noch durch die sich schließenden Tore.

Etwas weiter durch muß man über einen Steg, über dem mit Spießen ausgestattete Säcke hin- und herschwingen. Am besten geht man links oder rechts so nahe wie möglich an diese heran (wie nahe man heran kann, erkennt man an den Schatten) und rennt bis zum nächsten, sobald der Sack gerade an einem vorbeigeschwungen ist. Auf der anderen Seite gibt es einen weiteren Gang und 2 Knöpfe. Man stellt sich vor den rechten, drückt ihn, macht einen Salto zum linken, drückt auch diesen und rennt in den Gang, dessen erster Teil nun auch betretbar ist.

Man läuft immer weiter (nicht anhalten) und wird nun auch noch von einer Holzkugel verfolgt. Am Ende des Stegs über die Lava springt man zu der Plattform unter dem Drachenkopf, zu dem man sich zusätzlich hochziehen muß. Dort kann man sich das *Siegel des Drachen* nehmen. Links erkennt man einen Steg, zu dem man von der Ecke, die ihm am entferntesten ist, mit Anlauf springt. Hier kann man hinter den Drachenkopf in einen dunklen Gang klettern, in dem 2 Spinnen auf einen warten. Aber auch einen Hebel und 4 *Automatik-Clips* gibt es hier. Der Hebel verändert einiges im Raum mit dem Drachen, zuerst geht es aber weiter in dem Gang zur anderen Seite des Drachenkopfes, wo man weitere 2 *Automatik-Clips* findet. Danach geht es wieder zurück auf die andere Seite des Drachenkopfes. Man hat nun 2 Möglichkeiten, weiter zu kommen:

1. Man läuft die Stufen bis ganz nach unten, springt zweimal an der Wand entlang mit Anlauf auf die Holzplattformen, stellt sich auf der letzten an der Wand in die Mitte der Platte und rennt zu dem abgeschrägten Block in der Mitte hin und springt auf ihn. Während man herunterrutscht, springt man nach oben und zieht sich an dem höheren, aber immer noch abgeschrägten Block hoch, springt beim Herunterrutschen erneut ab und landet sicher auf einem geraden Block.
2. Von oben springt man Richtung Hinterkopf des Drachen. Vermutlich ist man nicht zwischen den beiden Flügeln gelandet, sondern vor einem. In diesem Fall geht man in die Ecke, die in den Raum zeigt und von dem Flügel entfernt ist, und springt schräg zur Wand zwischen den Flügeln hin. Jetzt sollte man zwischen den Flügeln stehen; wenn nicht, muß man es noch einmal versuchen. Mit Blick zur Wand springt man nun mit gedrückter Handlungstaste rückwärts (keine Salto!) und landet so auf der Plattform unter dem Maul des Drachen (nicht ganz logisch, ist aber so). Von hier aus läuft man ohne zu springen auf den Block weiter unten.

So oder so ist man auf dem geraden Block in der Mitte des Raums gelandet. Mit Anlauf springt man zu dem höheren Block an der Wand und zieht sich hoch. Mit Anlauf geht es nun die Wand entlang zu der tiefer liegenden Plattform vor der Sprungplatte. Man geht auf die der Sprungplatte abgewandten Seite der Plattform und macht einfach einen Sprung nach vorne und landet so auf dem höheren Teil der Konstruktion gegenüber. Leider kommt von oben eine Holzkugel auf einen zugerollt, also springt man zurück, hält sich an der Kante fest, wartet, bis die Kugel über einen hinweggerollt ist, und zieht sich wieder nach oben. Mit Anlauf springt man auf den geraden Block auf der rechten Seite der Rampe und rennt sofort weiter nach rechts oben auf die nächst tiefer liegende Rampe, auf der man sicher stehen kann. Wem das zu stressig ist, der macht auf dem geraden Block sofort einen Salto rückwärts, um der rollenden Kugel auszuweichen, und macht es dann in aller Ruhe. Nun klettert man auf den geraden Block gegenüber (immer weiter nach rechts) und erkennt rechts unten eine Sprungplatte. Auf diese muß man letztlich. Dazu springt man je mit Anlauf auf die waagerechten Blöcke gegenüber und zurück, um immer weiter nach oben zu kommen. Auf dem zweithöchsten Block kommt kurze Zeit später ein Adler, für den man sich zuerst Zeit nehmen sollte. Danach springt man nach rechts oben zu dem letzten Block oberhalb der Rampe zu der Sprungplatte herüber und zieht sich zu diesem hoch, um dann einfach die Rampe herunterzulaufen. Am Ende wird man durch die Sprungplatte auf die Plattform unter der Decke katapultiert. Auf der anderen Seite erkennt man **Geheimnis 3**, zu dem man mit Anlauf springt, um sich drüben hochzuziehen. Dort nimmt man dann den *Jadedrachen* und die 16 *Uzis-Clips*. Anschließend springt man mit Anlauf auf die waagerechte Plattform links an der Wand herunter. Von hier rutscht man etwas tiefer, so daß man nun da steht, wo man von der Sprungplatte unten in der Lava auf diese Konstruktion katapultiert wurde. Nun arbeitet man sich wie eben wieder zur anderen Seite und nach oben auf den höchsten Block ganz rechts oben (in der Mitte der Konstruktion scheint es einen kürzeren Weg nach oben zu geben, aber der funktioniert nicht). Mit Anlauf springt man dann auf gleicher Höhe noch zweimal nach links zum Ausgang und geht in den nächsten Raum.

Dort zieht man den Block mit dem Gesicht zweimal aus der Wand. Dahinter findet man einen Hebel, der eines der Bodengatter öffnet. Durch dieses springt man vom Eingang zu diesem Raum aus nach unten und rennt die Rampe sofort nach unten, denn von hinten kommt eine Holzkugel angerollt. Am Ende des Gangs kann man links gerade noch rechtzeitig durch eine Öffnung schlüpfen, die einen zurück auf das Dachgebälk über den Terrakotta-Figuren bringt.

Unten laufen zwei Tiger herum, die man entweder unten mit einer guten Waffe erledigt (auf die Schwertträger achten!) oder aber von hier oben, was länger dauert, aber sicherer ist. Sieht man die Tiger längere Zeit nicht mehr, lockt man sie an, indem man rückwärts von einem Dachbalken herunterspringt, sich aber wieder hochzieht. Wenn man, egal wann, herunter springt, sollte man dies vorsichtig tun, um sich nicht zu verletzen.

Unten setzt man das Siegel des Drachen neben dem Gatter links ein und geht durch den Gang bis zu der Stelle, an der das Rad hin und her rollt. Wenn es sich gerade wieder wegbewegt, rennt man ihm hinterher und macht in der rechten Nische halt. Rollt das Rad später wieder in die gleiche Richtung an einem vorbei, rennt man in die Nische auf der linken Seite. Wenn das Rad schließlich in die andere Richtung rollt, rennt man in den Gang auf der rechten Seite und rutscht die Rampe in einen neuen Raum herunter.

In diesem kommt die Decke samt Spießen herunter. Man nimmt sich schnell das *kleine Mediapck* und zieht dann alle 3 Hebel, um den Ausgang aus diesem Raum zu öffnen, durch den man dem ansonsten sicheren Tod entkommt. Im nächsten Raum klettert man auf den kleinen Block und springt mit Anlauf und Hochziehen auf den höheren Block, von wo aus man noch höher klettert.

In dem Pool wartet man auf den Fisch und erschießt ihn. Dann springt man ins Wasser und zieht an dem Hebel im Becken, dreht sich um und taucht in den Tunnel, läßt den Hebel links aber in Ruhe und taucht stattdessen rechts in den Tunnel unter der Decke. Am Ende des Tunnels holt man sich schnell das *kleine Mediapck*, macht eine Rolle, taucht in den ersten Tunnel zurück, zieht an dem Hebel und wird durch die starke Strömung wieder in das Becken zurückgerissen. Dort braucht man nur noch aufzutauchen und schafft es so gerade noch, dem Erstickungstod von der Sense zu springen, was ohne die Strömung nicht funktioniert hätte. Man zieht den Hebel in dem Becken erneut, taucht wieder in den ersten Tunnel, erneut in den Gang rechts und zieht auch hier den Hebel. Dann macht man eine Rolle, taucht durch das offene Gatter in den kleinen Tunnel, zieht den Hebel dort, macht wieder eine Rolle und schwimmt blitzschnell zu dem Hebel im ersten Gang, um mit der Strömung wie zuvor zurückgerissen zu werden. Im Becken kann man durch das nun offene Tor in einen weiteren Gang tauchen und auch hier einen Hebel ziehen. Dann geht es wieder ins Becken zurück. Ein drittes Mal zieht man an dem Hebel und taucht in die Öffnung in der Decke über dem Steg in dem gefluteten Pool; dort kann man sich an Land ziehen und ein *großes Mediapck* und 2 *Granaten* einsammeln. Man springt wieder ins Wasser und taucht zur anderen Öffnung in der Decke, wo man sich in einen Durchgang hochziehen kann.

Von hier aus erschießt man den Fisch im nächsten Raum und holt sich dann die 4 *Schrotflinten-Patronen* vom Grund und die 2 *M16-Clips* von dem Block, den man über die Schräge betreten kann.

Dann geht man zum nächsten Raum und läuft sofort nach links, denn die Speerwand rechts setzt sich augenblicklich in Bewegung. Man rennt zu dem Hebel, zieht ihn und rennt weiter nach hinten zu dem Loch im Boden, durch das man zu einer Rampe herspringt. Über diese rutscht man in eine reißende Strömung, die einen zu einem Gatter und einem *goldenen Schlüssel* davor bringt. Das Gatter öffnet sich automatisch. Man taucht den Tunnel hinter dem Gatter weiter bis zum Ende, dort nach links und taucht dort auf. Nun steigt man auf das Podest und steckt den Schlüssel in das Schlüsselloch, um das Gatter direkt neben der Plattform zu öffnen.

Durch dieses taucht man zweimal nach rechts in einen Durchgang neben dem Stein, auf dem ein Gesicht zu sehen ist. Direkt hinter einem schließt sich das Gatter. Man taucht nach hinten zu dem *kleinen Mediapck* und dann zurück zur mittleren Säule, um dort den Hebel zu ziehen. Inzwischen ist auch ein bissiger Fisch aufgetaucht, den man aber später erledigen sollte, denn die Luft wird sicherlich schon knapp. Statt dessen taucht man auf der linken Seite wieder nach draußen und zurück, bis man wieder stehen kann. Dort kann man den Fisch erledigen. Dann taucht man wieder zurück und nach rechts, dort aber nach links und nach oben durch das Gatter in der Decke. In der neuen Höhle taucht man links auf und zieht sich in den Durchgang zwischen den beiden Wasserfällen hoch. Den Fisch, er hier herumschwimmt, kann man auch direkt erledigen.

Nun geht man mit gezogenen Pistolen in den Tunnel und erledigt die beiden Spinnen, die auf einen zukommen. In der nächsten Höhle warten weitere Spinnen auf einen: bei den 6 *Fackeln* lauern direkt 2, diese sollte man erst erledigen, bevor man sich die Fackeln nimmt. Gegenüber hängt ein zweites Netz vor einer Kammer, hier gibt es zwei weitere Spinnen. Nach rechts geht es auf einen hellen Durchgang weiter unten zu, aber langsam, denn unten taucht irgendwann eine gigantische Spinne auf, die man von hier oben aus gefahrlos erschießen kann. Ansonsten sollte man die Uzis nehmen, denn das Vieh hält einiges aus. Unten gibt es dann rechts 2 *Uzi-Clips* und links ein weiteres Netz mit einer Spinne. Dann geht es mit gezogenen Uzis in den Durchgang nach links zur nächsten Höhle. Kurz davor fällt eine weitere Riesenspinne von der Decke und man sollte sich schießend zurückziehen, um Abstand zu ihr zu bekommen.

Ist sie tot, geht es wieder nach vorne in die noch nicht betretene Höhle. Nachdem man einmal nach unten gesprungen ist (aber noch nicht ganz herunter auf den Höhlenboden), erscheint eine weitere giganti-



sche Spinne, die aber nicht zu einem heraufkommen kann, man kann sie also in aller Ruhe mit irgendeiner Waffe erledigen. Dann geht es ganz nach unten und auf die andere Seite, wo man sich rechts auf einen Block hochziehen kann. Inzwischen läuft unten eine weitere Riesenspinne herum, die man wieder mit den Pistolen erledigen kann. Dann springt man mit Anlauf die Wand entlang auf den höheren Block und zieht sich hoch. Oben dreht man sich um und springt vom Rand einfach zu dem Vorsprung weiter oben, zu dem man sich hochzieht. Nun geht man nach vorne rechts in die Ecke, dreht sich nach leicht rechts, so daß Lara zur nächsten Plattform blickt, springt zurück und dann mit Anlauf herüber und geht auch dort in die Ecke gegenüber der nächsten Plattform. Von hier aus springt man einfach herüber und sofort wieder mit einem Salto rückwärts zurück, denn gegenüber ist eine neue Riesenspinne aufgetaucht, die man von hier aus erschießt. Dann springt man wieder herüber und geht an der Wand entlang. Mit Anlauf rennt man dann auf die Säule unter dem Kokon und wieder mit Anlauf auf die nächste Säule, diesmal muß man sich zusätzlich hochziehen. Dann geht man auf den Durchgang gegenüber zu und springt vom Rand aus hinein, wobei man sich wieder zusätzlich hochziehen muß.

Dann geht es durch die Höhle bis zum Ausgang und hier mit Anlauf und Hochziehen zu dem Steinfelsen in der Mitte des Sees. Dann klettert man zu dem *silbernen Schlüssel* hoch und taucht zurück zu dem Tempel, den man ganz zu Beginn betreten hat. Diesmal geht es aber zu dem Tor rechts, das man mit dem Schlüssel öffnen kann. Drinnen geht man zu dem Block und zieht sich an der linken Ecke hoch. Leicht schräg springt man nun zu dem Block weiter oben und zieht sich hoch. Dann kommt von oben eine Holzkugel angerollt. Am besten springt man zurück und hält sich an der Kante des Blocks fest, bis die Kugel an einem hinübergerollt ist. Dann zieht man sich wieder hoch und verfährt genauso mit dem nächsten Block, auch hier kommt eine Kugel von oben. Nun kann man sich da, wo die Kugeln herkamen, *2 Automatik-Clips* holen und dann zu der Hängebrücke hochgehen.

Auf dieser wird man von rechts von einem Adler angegriffen. Weiter durch wartet ein Tiger, den man noch sicher von der Brücke aus erledigen kann. Ein zweiter Tiger wartet in dem Raum, für ihn sollte man die Uzis bereit haben. Dann geht man zu der Blockkonstruktion gegenüber dem Eingang, zieht sich rechts hoch und macht oben einen Salto rückwärts, bevor man abrutscht. Hier dreht man sich um und springt zu der Plattform an der Wand herüber, um sich anschließend links hochzuziehen. Dann geht es zu dem rollenden Rad. Ganz hinten in der Ecke (und nur dort) kann man sich gefahrlos hochziehen. Sobald das Rad nach links läuft, rennt man zur anderen Seite und zieht sich hoch. Wer noch Munition braucht oder alles mitnehmen will, geht jetzt nach links zu der Rampe, die man rückwärts herunterrutscht, um sich an deren Ende an der Kante festzuhalten. Dort klettert man die Leiter so weit wie möglich nach unten und läßt sich dann fallen, um sich etwas tiefer wieder festzuhalten. Man zieht sich hoch und nimmt sich die *2 Uzi-Clips*. Dann geht man bei dem anderen Loch ins Wasser und landet wieder vor dem Tempel. Es geht zurück zu der Stelle mit dem Rad. Dort klettert man hoch in einen neuen Raum mit einem weiteren Rad und nimmt sich das *große Medipack* und die *4 Uzi-Clips* (keine Angst, man wird nicht überrollt). Dann rennt man über die Hängebrücke nach draußen und am Ende nach links zu dem Knopf, sonst wird man jetzt von dem Rad zerstückelt. Nachdem man den Knopf gedrückt hat, zieht man die Pistolen und erledigt den Adler rechts. Dann wartet man, bis das Rad wieder zurückrollt und folgt ihm sofort, um ihm links am Ende auszuweichen, bevor es zurückrollt. Beim ersten Rad geht es wieder ganz nach unten (an einer Seite, wenn es gerade wegrollt). Am Ende der Plattform kann man leicht schräg in eine Nische springen (nicht auf den höheren Block links, der ist eine Sprungplatte). Nun geht man zwischen die Sprungplatte und den schrägen Block gegenüber und stellt sich vor letzteren. Dort macht man einen Salto rückwärts und hält sofort die Handlungstaste und die Vorwärtstaste, um über drei weitere Sprungplatten nach ganz oben zu kommen. Dort kann man sich an eine Kante hängen und hochziehen. Oben zieht man sofort die Pistolen und erledigt den Adler, der durch den Durchgang kommt. Dann geht man in die Ecke bei dem Durchgang, *geht* an der Kante entlang *3 Schritte* zurück und springt dann herüber, um sich hochzuziehen.

Oben kann man in eine riesige Halle gehen. Man springt am Ende des Stegs zu der Platte mit dem Schlüsselloch an der Wand und von hier aus weiter zu der Nische mit der Speerwand, bleibt dort aber nicht stehen, sondern rennt am Rand entlang zu der Leiter herüber, springt auf den Block und rüber zu der Leiter, um schnell nach oben zu klettern, sonst wird man doch noch aufgespießt (zum Hochklettern auf den Block ist keine Zeit, man muß springen). Oben klettert man nach rechts auf das Sims und hier in den Durchgang. Im nächsten Raum rennt man sofort nach rechts auf der Flucht vor einer neuen Speerwand und springt zu der Leiter herüber, die man nach oben klettert (unten wartet nur eine Spießgrube). Oben folgt man dem Gang bis zu einem Hebel. Nachdem man ihn gezogen hat, kann man auf dem Rückweg rechts zu einer Drachensstatue gehen. Links kann man an der Wand entlang mit Anlauf und Hochziehen auf eine weitere Plattform kommen und von hier aus mit einem einfachen Sprung von der Ecke gegenüber der nächsten Plattform auf diese. Hier geht man an den Rand zur Mitte des Raums hin und springt zu

dem Podest mit dem *Kammer-Schlüssel*. Dann rennt man Richtung Drachenkopf nach unten und zu der Mehrfachrutsche, die man zu einer Steintreppe nach unten rutscht. Ganz unten springt man mit Anlauf nach leicht rechts an der Türe vorbei auf den Steg, über den man hier herein gekommen ist. Dann springt man wieder zu der Platte bei der Speerwand und setzt dort den Kammer-Schlüssel ein. Anschließend springt man wieder zurück auf den Steg und zu dem heruntergeklappten Gatter herüber. Hier muß man sich zusätzlich hochziehen. Dann springt man vom Rand zu dem Block vor der Leiter herüber und klettert nach oben, um dort auf den Block rechts zu steigen. Gegenüber sieht man eine weitere Leiter und Spieße darunter. Rechts kann man einen Hebel erkennen, der aber nichts bringt. Also springt man vom Rand zu der Leiter, hält sich fest und klettert nach oben. Oben geht man zum linken Drachenkopf. Nach links springt man mit Anlauf und Hochziehen zu der Platte herüber und von deren Rand aus einfach in die Ecke. Mit Anlauf springt man zu der Schräge und sofort wieder ab, um vor dem Drachenkopf zu landen. Dort klettert man die Leiter nach oben, bis man 3 Sprossen unter dem schwingenden Messer hängt. Hier macht man einen Salto rückwärts und springt auf der Schrägen, auf der man landet, direkt wieder ab und kann sich dann an einer neuen Leiter festhalten, darf hier aber nicht nach unten fallen. Auch hier klettert man bis 3 Sprossen unten das nächsten Messer nach oben und macht auch hier einen Rückwärtssalto. In der Luft macht man eine Rolle und kann sich so an die Leiter auf der gegenüberliegenden Seite hängen. Auch diese klettert man nach oben, bis man rechts in einen Gang steigen kann. Damit beendet man den Level.

In einer Zwischensequenz sieht man, wie sich der Kerl, der einen schon die ganze Zeit verfolgt, den Dolch des Xian ins Herz stößt und von seinen 4 Begleitern herausgetragen wird. Man folgt ihnen in den nächsten Level.

## XVI. Die schwimmenden Inseln

Man geht auf dem Steg ganz nach vorne zum grünen Bereich und zieht die Pistolen, um auf den von rechts heranfliegenden Schwertkrieger zu warten. Der Kerl ist recht kräftig und hält auch einiges aus, jedenfalls sollte man diese Typen, von denen dieser Level nur so wimmelt, nicht zu nahe an sich herankommen lassen. Wenn man am Ende des Stegs aber sofort zu schießen beginnt, sobald Lara ihn anvisiert, kann man ihn mit den Pistolen leicht zum Platzen bringen. Dabei sollte man sich vielleicht auch etwas zurückziehen. Ist er tot, sollte man noch einmal abspeichern, was in diesem Level sowieso angeraten ist, da die Inseln im Nichts schwimmen und jeder Fehltritt tödlich ist. Man geht den Steg nun wieder zurück und nach rechts (mit Blick zum Levelingang) unten zu dem *kleinen Medipack*. Anschließend geht es wieder ganz nach vorne zum grünen Bereich des Stegs. Es gilt nun zwei mystische Plaketten zu bekommen. Das kann man auf zwei Arten erledigen:

1. Man geht an den Rand des Stegs gegenüber der beidseitig abfallenden Rampe senkrecht dazu und macht einen Schritt zurück. Dann springt man leicht rechts nach vorne auf die Schräge (ohne Anlauf und nicht nach leicht links, sonst rutscht man vorwärts herunter), rutscht so rückwärts herunter und hält sich am Ende an der Kante fest. (Falls man hier vorwärts herunter rutscht, landet man weiter unten leicht verletzt auf einem Podest, in diesem Fall hat man sich (unfreiwillig) für die zweite Variante entschieden und macht dort weiter). Dann zieht man sich hoch, macht einen Salto rückwärts und rutscht nun Richtung Käfig gegenüber auf einer weiteren Rampe herunter, auf der man kurz vor dem Ende abspringt. An der unteren Kante des Käfigs kann man sich dann festhalten und hochziehen. (Falls man es nicht geschafft hat, landet man auf einer Rutsche unterhalb des Käfigs. Dann sollte man sofort die Uzis ziehen und sich umdrehen, um den erwachten Krieger schnellst möglich zu erledigen. Dann geht man hier unten zum anderen Ende und klettert bei den Blöcken wieder nach oben auf den Steg, auf dem man begonnen hat. Hier versucht man es dann erneut.)

Im Käfig zieht man den Hebel und geht durch den Tunnel zu einer neuen Rampe. Wenn man diese herunterrutscht, steht man kurze Zeit später im Schlamassel. Man rutscht hier herunter, springt am Ende ab, rutscht eine neue Rampe herunter auf eine größere Insel, auf dem einer von drei Kriegern erwacht (der hintere). Am besten rennt man weiter geradeaus, nach rechts und springt vor der Kante dort ab auf die grüne Insel gegenüber. Hier ist man dann sicher vor Gegnern und kann den ersten Krieger sowie einen zweiten, der aufgewacht ist, als man den Rand der Insel betreten hat, mit den Pistolen erschießen. Will man es nicht auf diese Weise erledigen (denn mit großer Wahrscheinlichkeit springt man an der winzigen, grünen Insel vorbei statt darauf), sollte man die

Uzis vor der Rutsche zur Insel ziehen und sofort den Kampf aufnehmen. Dann aber sollte man doch auf die kleine, grüne Insel springen und den zweiten Krieger zum Platzen bringen. Sind beide tot, springt man zurück zur großen Insel und geht zu der Falltüre, springt hoch und zieht sich nach oben. Findet man nicht die richtige Stelle, um sich hochzuziehen, muß man ein paar Mal hoch und runter springen, dann findet Lara schon eine geeignete Position. Oben findet man eine *mystische Platte*, 4 *Uzis-Clips*, 6 *Fackeln* und ein *großes Medipack*. Inzwischen läuft unten der dritte Krieger herum und man sollte ihn von hier oben aus erschießen, statt herunter zu springen. Dabei sollte man aber eine bessere Waffe nehmen, sonst steht man recht lange hier oben. Läßt sich der Kerl nicht sehen, muß man ihn anlocken. Dabei sollte man sich nicht wie üblich rückwärts herunterlassen und sofort wieder hochziehen, denn der Krieger hackt einem mit seinen Lanzen in die Beine. Statt dessen springt man über das Loch und sofort wieder zurück, dann läßt sich der Krieger unten sehen. Ist er tot, springt man wieder nach unten und geht nach hinten rechts auf den Baum zu (rechts mit Blick auf die Felswand). Dort springt man von der Stufe links vom Baum zu diesem hoch und geht genau in die Ecke, in der er steht, dreht sich dort um und springt zu dem Dach hoch, um sich dort **Geheimnis 1**, den *Jadedrachen*, zu holen. Anschließend läßt man sich wieder vorsichtig rückwärts auf die Insel herunter und geht wieder auf die Seite mit dem Baum, bei dem man gerade nach oben gesprungen ist. Diesmal springt man aber an der Kante der Insel nach unten und hält sich fest. Wenn man unter sich eine gerade Kante sieht, läßt man sich fallen und hält sich dort wieder fest. Sieht man die gerade Kante unter sich nicht, muß man sich dorthin hangeln. Unten kann man sich dann wieder hochziehen und dem Hebel hier ziehen. Dieser öffnet das Gatter gegenüber, zu dem man nun mit Anlauf hinüberspringt.

Ebenfalls mit Anlauf geht es auf die nächste grüne Insel, hier springt man bei der Schrägen nach links einfach nach oben. Mit Anlauf und Hochziehen geht es senkrecht dazu auf die nächste Insel. Dort geht es nach oben (die Schräge einfach wieder nach oben springen) und dann wieder auf der anderen Seite ganz nach unten. Rechts erkennt man eine große, felsige Insel und links eine winzige, grüne Insel, zu der man mit Anlauf hinüberspringt, um sich zusätzlich hochzuziehen. Wieder mit Anlauf und Hochziehen geht es senkrecht dazu weiter. Die Stufen klettert man dann ganz nach oben und springt oben mit Anlauf auf die Insel weiter rechts.

Später kann man von hier aus auf die felsige Insel springen, zunächst geht es aber die Stufen nach oben. Irgendwann einigermaßen weit oben erwacht einer der beiden Kriegerstatuen auf der felsigen Insel hinter einem, man sollte also wieder nach unten laufen, die Pistolen ziehen und sie erledigen. Dann geht es wieder nach oben und sobald man den Käfig betritt, erwacht auch die zweite Statue und es gilt auch sie zum Platzen zu bringen, wieder reichen die Pistolen dafür. Dann geht man auf dem Dach des Käfigs nach vorne zu der Stelle, wo man ihn erstmals betreten hat (als nach rechts und dann nach vorne). In der linken Ecke kann man mit Anlauf auf die Rampe springen, auf die man ganz zu Beginn gesprungen ist, um in den Käfig zu kommen (die direkt gegenüber dem Steg, auf dem man begonnen hat). Wieder rutscht man rückwärts herunter und hält sich fest. Diesmal zieht man sich aber nicht hoch, sondern läßt sich fallen. Von der kleinen Plattform geht es dann mit Anlauf auf die kleine Insel mit der zweiten *mystischen Plakette* und von hier aus weiter mit Anlauf und Hochziehen zu der grünen Insel vor derjenigen, auf der man die erste Plakette gefunden hat. Mit einem einfachen Sprung geht es dann auf diese und hier wie gehabt unten herum und über die vielen grünen Inseln nach ganz oben auf die Insel vor der felsigen Insel, auf der man noch nicht war.

2. Man geht an den Rand des Stegs gegenüber der beidseitig abfallenden Rampe senkrecht dazu und macht einen Schritt zurück. Dann springt man leicht rechts nach vorne auf die Schräge (ohne Anlauf und nicht nach leicht links, sonst rutscht man vorwärts herunter und verletzt sich stärker), rutscht so rückwärts herunter, hält sich am Ende an der Kante fest und läßt sich dann fallen. Von der kleinen Plattform geht es dann mit Anlauf auf die kleine Insel mit der *mystischen Plakette*. Dann springt man wieder mit Anlauf zu der kleinen Plattform zurück. Man geht nun in die linke, vordere Ecke und springt von hier aus nach leicht links Richtung der tiefen Einbuchtung, um so einer Kriegerstatue in den Rücken zu rutschen (vorher abspeichern schadet nicht, falls der Sprung daneben geht). Da die Statue aber ruhig bleibt, kann man sich links an den Blöcken wieder ganz nach oben hocharbeiten. Wieder unter 1. beschrieben holt man sich dann die zweite Plakette und die anderen Goodies und arbeitet sich zu der felsigen Insel mit den beiden Kriegerstatuen hoch.

Mit Anlauf springt man zu der felsigen Insel herüber und zieht sich dort hoch. Links und rechts findet man insgesamt 4 *Uzi-Clips*. Dann setzt man die beiden Plaketten ein (jede hat ihren eigenen Platz, paßt eine nicht, muß man es mit der anderen versuchen). Danach geht man durch die offene Türe und auf die

Brücke zu. Nach kurzer Zeit Zeit erscheint ein fliegender Krieger, den man aber wieder mit den Pistolen erledigen kann, wenn man sich dabei zurückzieht. Mit Blick zur Brücke geht es dann nach rechts, wo man 4 *Automatik-Clips* findet. Hier gibt es auch einen Baum. Dahinter kann man in einen Tunnel springen, der zu **Geheimnis 2**, dem *Steindrachen*, führt. Durch den Tunnel geht es wieder zurück; bei der Schräge bei dem Steindrachen stellt man sich mit Blick in den Tunnel in die Ecke hinten links, dreht sich mit dem Rücken zum Gang weiter oben und macht einen Salto rückwärts dorthin. Beim Baum springt man auf der linken Seite nach draußen. Dort geht man auf die andere Seite zu der Rampe. Von der Seite her kann man zu dieser hochspringen und zu der grünen Kugel hochgehen.

Man springt über sie hinweg, rutscht die Rampe herunter und macht unten einen Sprung zur gegenüberliegenden Rampe, um der Kugel hinter einem zu entkommen. Dummerweise kommt einem auf der neuen Rampe ebenfalls eine Kugel entgegen, also macht man sofort wieder einen Salto zurück. Wenn man will, kann man sich nun ein *Medipack* holen, später kommt man aber eh dort vorbei, also braucht man es jetzt nicht zu erledigen. Falls man es aber doch will, hat man zwei Möglichkeiten dazu:

1. Man springt von der ersten Rampe rückwärts in das Loch zwischen beiden nach unten, hält sich aber an der Kante fest und läßt sich dann fallen. Durch die Kugel kann man nicht weiter nach unten rutschen, also befreit man sich mit einem Rückwärtssalto, aber Vorsicht: am Ende der Rampe muß man sich wieder festhalten, sonst stürzt man ins Bodenlose. Man läßt sich dann fallen, zieht sofort die Pistolen, dreht sich nach links und läuft auf die Plattform, um den heranfliegenden Krieger zu erschießen. Ist er explodiert, kann man sich das *kleine Medipack* nehmen und durch das Loch in der Decke an der Wand nach oben in einen Raum klettern. Hier gibt es einen schrägen, grünen Block, an dessen niedriger Seite man sich hoch zieht. Dann geht man bis zur höchsten Stelle, dreht sich um und springt nach oben und nach vorne und zieht sich auf das Dach. Direkt vor sich sieht man einen Durchgang, in den man sich zieht, um auf der anderen Seite wieder zur Brücke zu gelangen.
2. Auf der ersten Rampe klettert man an der Wand nach oben und kommt so auf ein Dach mit einem Loch darin. Durch dieses springt man in den Raum darunter, springt weiter nach unten und hier durch das Loch auf die Plattform nach unten. Man zieht sofort die Pistolen läuft auf die Plattform nach vorne, um den heranfliegenden Krieger zu erschießen. Ist er explodiert, kann man sich das *kleine Medipack* nehmen und durch das Loch in der Decke an der Wand nach oben in einen Raum klettern. Hier gibt es einen schrägen, grünen Block, an dessen niedriger Seite man sich hoch zieht. Dann geht man bis zur höchsten Stelle, dreht sich um und springt nach oben und nach vorne und zieht sich auf das Dach. Direkt vor sich sieht man einen Durchgang, in den man sich zieht, um auf der anderen Seite wieder zur Brücke zu gelangen.

Danach geht es wieder hoch zu der Rampe, falls man sich das *Medipack* geholt hat, ansonsten steht man ja bereits da. Dann springt man über das Loch auf die zweite Rampe. Dort geht es bis zum ersten waagerechten Stück nach oben und dann nach rechts mit Anlauf auf die nächste Insel.

Von hier aus kann man mit einer Seilbahn nach unten fahren, muß aber über der Brücke abspringen. Dann geht man unten in das Gebäude und zieht mindestens die Automatik-Pistolen ziehen, denn wenn man den Raum betritt, hebt sich links ein Vorhang und bringt 3 Kriegerstatuen zum Vorschein. Die mittlere erwacht zum Leben, aber wenn man sich schießend auf die Brücke zurückzieht, reichen die Automatik-Pistolen. Danach sollte man seine Gesundheit – wenn nötig – unbedingt auffrischen und die Uzis als Standardwaffe einstellen. Dann geht man zu dem Hebel zwischen den beiden anderen Statuen, zieht ihn, macht sofort ein paar Saltos zurück, zieht dabei die Uzis und beschießt beide erwachten Statuen. Kommen sie einem zu nahe, springt man über sie hinweg, rennt zur anderen Seite des Raums und macht eine Rolle. So macht man weiter, bis beide geplatzt sind. Während es Kampfes muß man sich eventuell heilen. Dann geht es zu der Seilbahn in diesem Raum (rechts vom Eingang). Mit dieser fährt man bis zu der Wand und hält sich an dieser fest, sobald man fällt, sonst endet man in einer Lavagrube. Man klettert ganz nach oben und noch eine zweite Kletterwand nach oben, bis man sich mit einem Rückwärtssalto in eine grüne Nische befördern kann. Diese geht man bis zum Ende durch, springt rückwärts herunter, hält sich fest, hangelt sich nach links und läßt sich fallen.

Wenn man sich eben bei den beiden Rampen noch nicht das *Medipack* weiter unten geholt hat, kann man es jetzt tun. Dazu springt man durch das Loch in diesem Raum nach unten, zieht sofort die Pistolen und läuft auf die Plattform nach vorne, um den heranfliegenden Krieger zu erschießen. Ist er explodiert, kann man sich das *kleine Medipack* nehmen und durch das Loch in der Decke an der Wand nach oben in einen Raum klettern. Hier gibt es einen schrägen, grünen Block, an dessen niedriger Seite man sich

hoch zieht. Dann geht man bis zur höchsten Stelle, dreht sich um und springt nach oben und nach vorne und zieht sich auf das Dach. Direkt vor sich sieht man einen Durchgang, in den man sich zieht, um auf der anderen Seite wieder zur Brücke zu gelangen. Dann geht es wieder wie zuvor zu der ersten Seilbahn herüber, die mittlerweile wieder da ist.

Diesmal fährt man bis ganz nach unten, wo man sicher landet. Der Gang nach links und die Spießgrube vorne sind Fallen, also dreht man sich wieder um und blickt in die große Halle. Man geht in der Mitte des Gangs bis an den Rand, dreht sich leicht nach rechts, geht zurück und springt dann mit Anlauf herüber. Dort zieht man die Pistolen, dreht sich nach links und beschießt den fliegenden Krieger, der hinter den Säulen schwebt. Wenn man will, kann man über die Grube springen und auf den Block klettern. Gegenüber in der Lavawand kommt dann ein zweiter fliegender Krieger heran, den man auch erledigen kann, nötig ist das aber nicht. Ist auch er erledigt, geht es wieder über die Grube zurück. Den grünen Block in der Mitte schiebt man unter den Schlitz, aus dem die Scheiben geschossen kommen, und dann nach links oder rechts. Nun klettert man nach oben, springt nach vorne auf die Schräge und macht sofort darauf einen Salto rückwärts, um oben auf eine Plattform mit einem Hebel zu landen, den man zieht. Dann geht es wieder bei dem Block nach unten und dort beim Eingang, durch den man mit der Seilbahn hereingekommen ist, zu der Grube. Hier springt man vorsichtig an der Seite nach unten, um nicht in die Schußlinie zu geraten. Dann geht man an der Wand nach unten und läuft von der untersten Stufe einfach auf die Plattform in der Mitte über der Lava. Rechts findet man einen Hebel, der an anderer Stelle eine Falltüre öffnet. Man geht wieder aus der Nische heraus und nach links an den Rand der Plattform. Mit einem Sprung und Hochziehen geht es wieder nach oben, dabei hält man sich ganz rechts, um nicht getroffen zu werden. Ganz oben zieht man sich rechts hoch und klettert wieder auf den Block, von wo aus man wie zuvor mit einem Doppelsprung auf die Plattform weiter oben kommt. Hier zieht man sich auf die Mauer und nimmt sich die 4 *M16-Clips*. Dann richtet man Lara auf die Falltüre in der Lava aus und springt entweder mit Anlauf und einem Kopfsprung oder aber mit Anlauf und zusätzlich gedrückter Handlungstaste hinein.

So oder so landet man sicher im Wasser. Vom Grund kann man 2 *Schrotflinten-Patronen* aufheben. Im hinteren Teil dieses Raums findet man einen Hebel, den man zieht. Dann kann man wieder im vorderen Teil des Raums links in einen engen Gang tauchen und kommt so zu den schwingenden Säbeln, die man sicher schon gesehen hat. Hier dreht man sich um und erkennt einen Hebel, zu dem man sich hochziehen kann. Er deaktiviert die Säbel, so daß man an einer der beiden Seiten gefahrlos nach oben zu dem Gang mit der Seilbahn hochklettern kann.

Nach rechts geht es wie zuvor wieder in die große Halle zurück. Dort zerrt man den beweglichen Block zur Grube und an dieser entlang zum Ende der Seilbahn, über der sich inzwischen eine Öffnung befindet. Dann klettert man mit Blick zu dem Pfeiler in der Mitte des Blocks nach oben und bleibt dort stehen. Man dreht Lara so, daß ihr Kopf direkt rechts neben dem Pfeiler steht und springt dann mit Anlauf in diese Richtung, wobei man zusätzlich die Handlungstaste drücken muß, damit Lara sich streckt und auch wirklich in der Öffnung landet. Klappt das nicht und Lara fällt nach unten, so sollte man Lara ausrutschen lassen, ohne abzuspringen, damit sie unten sicher auf der Plattform und nicht in der Lava landet. Dann muß man wieder nach oben klettern und es erneut versuchen.

Ist man aber in der Öffnung gelandet, geht man den Gang nach hinten durch bis zu der Spießgrube. Hier geht es ganz nach vorne in die rechte Ecke. Dann dreht man Lara so, daß sie zu der Nische leicht rechts blickt, springt zurück und dann mit Anlauf hinüber, wobei man wie eben zusätzlich die Handlungstaste drückt, um sicher und wohlbehalten bei dem Hebel zu landen. Man zieht ihn und springt genauso zurück.

Dann geht es durch das vorher verschlossene Gatter in einen neuen Raum. In der Mitte des Raums muß man nach unten. Geht man vom Eingang aus an der linken Wand entlang und springt von hier aus in die Mitte des Lochs rückwärts herunter, kann man sich am Ende der Rampe an der Kante festhalten, statt herunter zu rutschen und sich zu verletzen.

Unten ist man in einem Käfig gelandet, der von 4 Ninjas und 4 noch nicht erwachten Kriegerstatuen bewacht wird. Mit dem Hebel hier kann man den Käfig öffnen, dann werfen einen aber alle vier Ninjas mit Wurfmessern. Verläßt man das Areal des Käfigs, weckt man zudem die Kriegerstatuen auf. Entweder bewegt man sich unten also viel und erledigt die Ninjas mit den Uzis, wobei man sich während des Kampfes sicherlich auch heilen muß, oder aber man rennt vom Hebel aus zurück zu der Stelle, an der man heruntergerutscht ist und zieht sich rechts oder links davon nach oben. Hier oben ist man einigermaßen sicher, da man die Säule als Deckung benutzen kann. Trotzdem sollte man auch hier eine gute Waffe

nehmen. Sind alle Ninjas tot, sollte man sich noch nicht ihre Goodies nehmen, sondern es erst mit den Kriegerstatuen aufnehmen. Eine steht direkt hinter dem Hebel zwischen zwei Säulen, 2 rechts von dem Hebel und die vierte links. Man rennt zuerst an dem Hebel vorbei bis knapp hinter das hochgezogene Gatter des Käfigs, was die Statue gegenüber aktiviert. Sofort macht man eine Rolle, rennt zurück und zieht sich wie zuvor hoch, um die Statue in aller Ruhe von hier oben aus zu erledigen, denn hier ist man absolut sicher. Dann geht es wieder nach unten und nach rechts an den Rand des Lavabeckens. Von hier aus springt man zu der Statue herüber, sofort wieder zurück und zieht sich erneut nach oben, denn man hat gleich 2 Statuenkrieger ins Leben gerufen und löscht beide wieder aus. Bleibt noch die eine Statue rechts. Zu dieser muß man ganz nahe heran, bevor sie aktiv wird. Dann macht man schnell eine Rolle, springt über die Lavagrube und klettert schnell wieder nach oben, um auch sie zur Explosion zu bringen. Anschließend holt man sich bei den toten Ninjas *6 Schrotflinten-Patronen*, *6 Uzi-Clips*, ein *kleines Medipack* und ein *großes Medipack*. Dann zieht man die beiden Hebel in den Nischen links und rechts und geht zu dem geöffneten Gatter hier unten, stellt sich aber am besten mit der Schrotflinte neben das Gatter und wartet auf den Ninja, der kurze Zeit später kommt und den man schnell tötet. Dann nimmt man sich sein *großes Medipack* und die *2 Automatik-Clips*.

Man folgt nun der Treppe nach oben und sammelt unterwegs noch die *4 Granaten* ein. Oben gibt es rechts vor dem Gatter einen Hebel. Wenn man diesen zieht, sollte man entweder sofort die Uzis ziehen, hochrennen und den Kampf mit den beiden Kriegerstatuen aufnehmen, oder aber man zieht den Hebel, rennt nach oben und auf das Loch im Boden zu, springt mit Anlauf auf die Rampe darin, rutscht rückwärts herunter und hält sich wie früher an der Kante fest. Dann läßt man sich fallen und klettert links oder rechts nach oben, um hier unten auf die beiden Kerle zu warten. Hat man beide erledigt (der zweite läßt sich nicht immer blicken, dann zieht man die Uzis, springt nach unten und erledigt ihn hier), geht es wieder nach oben und dort nach rechts in einen neuen Raum.

Dort geht man zu der Kletterwand und steigt nach oben. 3 Sprossen unter der Decke springt man von der Wand ab, macht in der Luft eine Rolle und hält sich an der Kletterwand gegenüber fest. Nun klettert man weiter nach oben und nach links, bis man an der rechten Kante eines andersfarbigen Wandstücks hängt. Dort springt man wieder ab, dreht sich in der Luft und hält sich erneut an einer Kletterwand fest. Man sollte hier direkt links neben der Wand hängen, sonst klettert man soweit wie möglich in diese Richtung. Dann klettert man ganz nach oben und zieht sich hoch und macht sofort darauf Saltos vor und zurück, drückt zusätzlich aber die "Links"-Taste und zieht eine gute Waffe, denn von links kommt ein Ninja angerannt und zusätzlich wird man von Scheiben beschossen. Sobald man sicher steht (und das geht schnell, wenn man ganz links hochgeklettert ist), erledigt man den Ninja und geht auf der linken Seite nach vorne, wo man noch weiter links einen beweglichen Block findet. Den zieht man einmal aus der Ecke, steigt über ihn auf die andere Seite und drückt ihn noch einmal unter die Seilbahn, benutzt diese aber nicht.

Statt dessen springt man mit Anlauf auf die Felsen vor der Lavawand links und geht auf das Gebäude zu und dort nach rechts auf den Vorsprung ganz nach vorne in die rechte Ecke. Auf der gegenüberliegenden Seite sieht man leicht rechts eine tiefere Nische, in die man einfach hineinspringt. Man dreht sich wieder um und sieht gegenüber unter dem Vorsprung einen Tunnel in der Felswand und eine Plattform davor. Von der Kante aus springt man einfach zu dem Tunnel herüber und klettert in die Höhle, der man folgt, bis man auf einer Brüstung landet. Hier findet man **Geheimnis 3**, den *Golddrachen* samt *16 Granaten*. Dann geht es wieder zurück zum Anfang der Höhle. Dort springt man mit Anlauf aus der Höhle heraus (nicht von der Plattform davor) auf den schrägen Felsen gegenüber (links von der tieferen Nische). Dort zieht man sich hoch und macht sofort einen Salto rückwärts und landet wieder oben auf dem Vorsprung. Von hier aus kann man dann in das Gebäude springen und den Level beenden.

## XVII. Der Hort des Drachen

Zunächst hebt man das *große Medipack* und die *4 Uzi-Clips* auf. Dann geht man mit gezogenen Uzis auf die Kriegerstatue zu und geht zügig an ihr vorbei in den nächsten Raum.

Dort läuft bereits eine erwachte Kriegerstatue herum. Da der Raum hier recht groß ist, ist es nicht zu schwer, sie zu besiegen: Kommt sie zu nahe, springt man über so, rennt ihn eine Ecke, rollt sich ab und feuert auf sie. So macht man immer weiter, bis sie explodiert ist. Danach zieht man den Hebel dort, wo die Statue einst stand, was den Wächter gegenüber, an dem man sich eben vorbeigezwängt hatte, aufweckt. Ist auch er tot, geht man zu dem Hebel an der Säule links vom Eingang zu diesem Raum.

Dieser aktiviert die beiden letzten Kriegerstatuen. Man sollte schnell das Feuer eröffnen und wieder die Ecken ausnutzen. Eventuell muß man sich zwischendurch heilen, außerdem sollte man bei diesem Kampf unbedingt die Uzis verwenden.

Inzwischen ist eine weitere Türe geöffnet worden, durch die man in einen Raum mit vielen Säulen kommt. Hier warten insgesamt 6 Ninjas auf einen. Wenn man den Raum betritt und sich sofort zurückzieht, folgen einem 2 Ninjas und man kann sie in aller Ruhe in dem großen, übersichtlichen Raum erledigen, wenn man ihren Wurfmessern mit Seitwärtssaltos ausweicht. Im Prinzip muß man hier auch keine Uzi-Munition verschwenden, falls man knapp daran ist, die Automatik-Pistolen sollten reichen. Die 4 anderen Ninjas kann man ruhig in dem Säulenraum erledigen; wenn man nicht zu schnell hineinläuft, trifft man immer nur auf einen oder maximal 2 und kann ihren Messern wie gehabt durch Seitwärtssaltos ausweichen. Sind alle tot, nimmt man sich bei ihnen insgesamt *12 Uzi-Clips*, ein *kleines Mediapck*, ein *großes Medipack* und eine *mystische Plakette*. Letztere setzt man bei dem Gatter ein, bringt die Gesundheit auf Maximum und geht in den Gang.

Am Ende rutscht man in einen großen Raum. In dessen Mitte gibt es ein von vier Säulen umrandetes Podest mit dem Dolch des Xian. Wenn man hier aber zu nahe herangeht, erscheint ein gigantischer Drache, den es zu töten gilt. Der Drache ist zwar langsam, allerdings spuckt er Feuer, tritt nach einem und auch sein Schwanz ist nicht ungefährlich. Um ihn zu besiegen, gibt es eine schwierige und eine leichte Variante:

1. Wenn man knapp an Munition ist, kann man in eines der Wasserlöcher springen und sich unten *20 Uzi-Clips* und *2 große Medipacks* holen. Da der Drache einem aber oben folgt, sollte man dies nur machen, wenn es wirklich nötig ist. Statt dessen sollte man besser sofort mit den Uzis den Kampf aufnehmen. Da der Drache sich nicht schnell um seine Achse drehen kann, sollte man immer um ihn herum springen, während man auf ihn feuert. Den Feuerstößen sollte man dabei immer rechtzeitig (wenn der Drache den Kopf zu einem dreht) durch einen Sprung ausweichen. Wird man trotzdem in Brand gesetzt, muß man schnell in eines der Wasserlöcher. Man sollte dann auch untertauchen und in einem anderen Loch wieder auftauchen, sonst wird man beim Herausklettern direkt wieder gegrillt. Im wesentlichen hilft bei dieser Variante nur viel Bewegung, um den Drachen zu erledigen.
2. Die leichtere Variante geht wie folgt: Vom Eingang aus geht man auf die rechte, vordere Säule zu. Rechts davon sieht man das kleine Wasserbecken und direkt links neben diesem Becken ist der Boden infolge des Schattens der Säule dunkler. Wenn man diese Stelle betritt erscheint der Drache und man sollte schon einmal auf ihn feuern und sich so drehen, daß Laras Rücken zum Wasserloch zeigt. Kommt er einem zu nahe, macht man einen Salto nach rechts und hier steht man absolut sicher, da alle Feuerstöße des Drachen von den Pfeiler aufgehalten werden, während man selbst zwischen den Feuerstößen in aller Ruhe auf den Drachen schießen kann, bis er zu Boden geht.

Liegt der Drache am Boden, ist er aber noch nicht tot, sondern nur für eine gewisse Zeit ausgeschaltet. Läßt man diese ungenutzt verstreichen, erwacht er wieder und der Kampf beginnt von vorne. Daher muß man, wenn er auf dem Boden liegt, schnell zu seinem Bauch und hier zu der roten Stelle laufen. Dort kann man den Dolch herausziehen und dem Drachen so endgültig den Garaus machen. Kurz darauf beginnt ein Erdbeben und einige Steinplatten fallen von der Decke. Wenn man beim Drachen stehen bleibt, passiert einem aber nichts. Dann rennt man nach hinten auf das offene Gatter zu und in den Tunnel hinein. Hier darf man auf keinen Fall stehen bleiben, denn der Tunnel stürzt ein und nur beherztes Rennen bringt einen lebend nach draußen und damit zum Ende des Levels.

Nach einer kurzen Zwischensequenz geht es endlich wieder nach Hause.

# England

## XVIII. Zuhause

Leider hat man immer noch keine Ruhe, den man bekommt Besuch von einer Abordnung nicht ausgelasteter Schläger und Schützen. Sobald man Lara wieder bewegen kann, geht man schnell zu dem Waffenschrank rechts neben dem Bad in diesem Zimmer, schließt ihn auf und klettert in die Ecke hinten links und nimmt sich dort die *Schrotflinte* samt *16 Schrotflinten-Patronen*. Jetzt ist man bewaffnet. Man wartet hier oben neben der Türe darauf, daß zwei Schläger hereingerannt kommen und tötet beide schnell, was recht problemlos geht. Erst dann nimmt man sich weitere *56 Schrotflinten-Patronen*, *12 Fackeln*, ein *kleines Medipack* und *2 große Medipacks*. Im Schlafzimmer laufen vielleicht ein Schütze und ein Dobermann herum, dann sollte man warten, bis sie wieder verschwunden sind. Anschließend geht man ins Schlafzimmer und zur Türe, kurz durch und sofort wieder zurück ins Zimmer, wo man auf die 3 Schützen wartet, die nacheinander kommen. Lassen sich nicht alle blicken, muß man sie auf die gleiche Weise wieder anlocken. Einem der Toten kann man *2 Schrotflinten-Patronen* abnehmen. Danach geht man nach draußen auf die Treppe und erledigt den Dobermann. Anschließend geht man in die Küche und hier zum Ausgang nach draußen, zieht sich aber sofort wieder zurück und erschießt den hereinkommenden Schläger. Danach geht es in die Eingangshalle des Hauses und kurz nach draußen, sofort aber wieder ins Haus und um die Ecke neben die Türe. Nacheinander kommen nun insgesamt 3 Schützen, 2 Dobermänner und ein Schläger herein; einer der Schützen hat auch ein *kleines Medipack* bei sich. Nun muß man nach draußen, dort warten noch ein Dobermann, ein Schütze und der Endgegner mit zwei Waffen. Die letzten beiden warten wahrscheinlich in dem Labyrinth, in dem es so duster ist, daß man unbedingt eine Fackel anzünden muß. Sie lassen sich meistens erst blicken, wenn eine Fackel erloschen ist und man gerade die zweite angemacht hat. Sind alle tot, hat man das Spiel gewonnen.