

Tomb Raider II
The Golden Mask

Mitspielende Personen

- Lara Croft, die Heldin des Abenteuers
- einige freundliche gesonnen Mönche und Kristallwesen
- 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

- 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.

Lösung

I. Der kalte Krieg

Zu Beginn dieses Levels wird man aus einem Hubschrauber in einen Eisseewasser geworfen. Hier taucht man am besten geradeaus zu der leicht nach oben ansteigenden Rampe unter Wasser mit den Fässern und Kisten links daneben, am Ende der Rampe nach rechts durch den schmalen Durchgang und hier direkt wieder nach links. Dort taucht man zügig auf, dreht sich nach links und klettert auf die kleine Eisplatte mit den *6 Fackeln*. Von hier aus kann man in aller Ruhe den Hai im Wasser und den Schneetiger in der Höhle erschießen. Läßt der Hai sich nicht blicken, muß man wieder ins Wasser zurück und ihn anlocken, indem man ein wenig herumschwimmt. Ist der Hai tot, kann man sich im Wasser eine *Harpune* und *8 Harpunenpfeilen* und weitere *10 Harpunenpfeile* auf dem Grund des Sees holen. Außerdem findet man hier einen Tunnel unter Wasser, an dessen einen Ende 2 Fässer liegen. Rechts von diesem Ende des Tunnels gibt es eine kleine Höhle mit **Geheimnis 1**, einigen *Goldmünzen*. Nun steigt man wieder auf die kleine Eisfläche und springt zur Höhle hinüber.

Dort geht man vorsichtig mit gezogenen Pistolen in die erste Höhle rechts. Sobald man einen Schneetiger sieht, schießt man auf ihn und zieht sich dabei zurück. Ist er tot, holt man sich aus der Höhle, aus der er kam, die *2 Schrotflinten-Patronen*. Auch im vorderen Bereich gibt es *4 Schrotflinten-Patronen*; wenn man sich die hinteren 2 nimmt, kommt kurze Zeit später aber eine Schneelawine, der man rechtzeitig durch einen Sprung zurück ausweichen sollte. Unter der Kiste hier findet man ein *kleines Medipack*. Dann steigt man auf den Felssteg und erschießt den Schneetiger gegenüber, der sich kurze Zeit später blicken läßt, springt aber noch nicht herunter. Stattdessen geht man in die andere Höhle auf der rechten Seite und dort nach links zu der Munition herunter. Bevor man sie sich nimmt, dreht man sich nach links, wo man im Hintergrund weitere Munition liegen sieht. In diese Richtung geht man mit gezogenen Pistolen, bis man den Schneetiger erkennt. Dann zieht man sich schießend zurück und erledigt ihn. Anschließend kann man sich die insgesamt *4 Schrotflinten-Patronen* holen. Jetzt heißt es wieder vorsichtig sein. Von dem erhöhten Felssteg aus, von dem aus man den Schneetiger erschossen hatte, hat man sicherlich schon links den Durchgang und rechts die Fackeln gesehen. Letztere werden durch eine Schneelawine gesichert, die aus dem Durchgang kommt. Man sollte daher kurz vor dem Durchgang nach vorne springen (der jetzt auf dem Rückweg natürlich rechts liegt) und sofort wieder zurückspringen. Wenn die Schneelawine durch ist, holt man sich die *6 Fackeln* und geht auf der linken Seite des Durchgangs nach oben.

So fällt man nicht in das Loch; man sollte hier aber eine Fackel anmachen. Ist man doch nach unten gestürzt, so kann man in der Ecke hinten links wieder nach oben klettern. Bei der Kreuzung rennt man auf der linken Seite weiter geradeaus, um zwei weiteren Lawinen zu entgehen, und holt sich in der Höhle ganz oben *2 Schrotflinten-Patronen*. Dann geht es wieder zurück und auf halbem Wege bei der Kreuzung nach links in eine neue Höhle. Genau gegenüber dem Eingang kann man die Eiswand nach oben klettern.

Oben zieht man sofort die Schrotflinte und geht zu der Säule rechts herüber, wo man auf den auftauchenden Schützen wartet, um ihn ins Jenseits zu befördern. Dann nimmt man sich seine *2 M16-Clips* und das *große Medipack*. Weiter oben wartet hinter der geöffneten Türe ein zweiter Schütze. Entweder rennt man mit gezogenen Pistolen zu ihm hoch und weicht seinen Schüssen mit Seitwärtssaltos aus, während man auf ihn schießt, oder man klettert unten zwischen den Säulen nach oben, woraufhin er nach unten gestürzt kommt. Hier erledigt man ihn wie zuvor seinen Kameraden mit der Schrotflinte. Bei dem Toten kann man sich ebenfalls *2 M16-Clips* holen. Dann geht es nach oben und durch die Türe.

An der tiefsten Stelle kann man mit Anlauf über den Schneehügel springen. Drüben zieht man die Kiste heraus und drückt sie noch einmal von der anderen Seite. Nun kann man auch die dahinter liegende Kiste einmal herausziehen und dann über sie in die Höhle dahinter klettern, wo man *2 Schrotflinten-Patronen* und ein *kleines Medipack* findet. Dann geht es zur ersten Kiste zurück, auf die man klettert. Dort kann man durch das Loch nach oben auf ein Felssims mit einer Seilbahn klettern.

Bevor man diese benutzt, sollte man sich die *6 Fackeln* vorne im Durchgang und das *kleine Medipack* in einer Ecke hinten holen. Außerdem sollte man schon jetzt den Adler, der weiter vorne herumfliegt, erschießen. Dann fährt man mit der Seilbahn nach unten, bis man in einen Graben rutscht.

Sofort zieht man die Pistolen und erschießt die beiden aufgetauchten Adler. Dann geht man auf den Eisblock mit dem Fenster darüber zu, dreht sich nach rechts und erschießt den Schneetiger. Anschließend

klettert man auf den Block zu dem Fenster hoch und dreht sich um. Rechts erkennt man einen Durchgang in der Eiswand. Von der Ecke, die dem Durchgang am nächsten liegt, *geht* man am Rand entlang 2 Schritte zurück und springt dann in den Durchgang. An der rechten Wand entlang geht es weiter, bis es nach links abbiegt. Hier läuft man kurz nach vorne, macht aber sofort wieder einen Rückwärtssalto, um der Schneelawine zu entkommen. Dann folgt man dem Weg nach unten bis zur *M16*. Danach geht es wieder nach oben und in den Graben, in dem man zuerst gelandet ist. Vom Fenster geht man weg in die andere Richtung, um fast am Ende nach links mit einem Sprung zu den *2 Schrotflinten-Patronen* zu gelangen. Dann geht es nach vorne zu der tiefen Schlucht. Ganz vorne an der tiefsten Stelle läßt man sich rückwärts herunter und klettert bis ganz nach unten.

Dann geht es mit gezogenen Pistolen in den Durchgang, in dem am Ende ein Schneetiger wartet, welchen man – sich zurückziehend – erschießt. Anschließend geht es am Ende nach oben zu *6 Schrotflinten-Patronen* und **Geheimnis 2**, einigen *Goldbarren*. Um zurückzukommen, hat man 2 Möglichkeiten:

1. Man springt weiter nach unten in eine neue Höhle und geht hier bei der ersten Gelegenheit nach links, um wieder zur Seilbahn zu kommen. Diesmal rutscht man mit der Seilbahn bis ganz ans Ende zur *M16*, muß aber daran denken, daß von links noch die Schneelawine kommt, wenn man sich die Waffe noch nicht geholt hat. Dieser sollte man dann durch einen Rückwärtssalto ausweichen.
2. Man geht in die Schlucht zurück und klettert wieder nach oben.

Rechts vom Gebäude mit den beiden Fenstern kann man in einen Gang hinunterspringen. Dort geht man mit gezogener Schrotflinte nach vorne bis um die Ecke, zieht sich aber sofort wieder zurück und wartet auf den Schützen, den man dann erledigt. Alternativ kann man ihm natürlich auch entgegenlaufen, sollte dann aber die Pistolen verwenden und seinen Schüssen ausweichen. Bei dem Toten kann man sich *2 M16-Clips* holen. Hinten in dem Raum findet man den *Wachraum-Schlüssel*. Außerdem kann man hier auch im vorderen Teil einen Hebel neben einem Gatter ziehen. Dann geht man wieder nach draußen zu einer der Scheiben, die man zerschießt, um dann das Gebäude zu betreten.

Drinne geht man zuerst nach links zu der Kiste, die man nach hinten schiebt. Dann geht es nach rechts in die dunkle Schlucht, in deren Mitte man mit Anlauf über das tiefe Loch springt, um sich auf der anderen Seite zusätzlich hochzuziehen. Danach geht es noch einmal nach oben und an den Rand der Schlucht ganz hinten rechts. Nach rechts springt man dann aus dem Stand über die Klippe und rutscht auf der anderen Seite einen Abhang zu den *Automatik-Pistolen* herunter. Hier kann man auch durch eine geöffnete Türe zurück in das Gebäude steigen und sich in dem Raum hinter der Türe die *2 Automatik-Clips* holen. Dann geht es zurück zu den Fenstern und hier zu dem Schlüsselloch. Nachdem man den Schlüssel hineingesteckt hat, geht links die Türe auf und ein Wächter kommt heraus, den man schnell mit einer der guten Waffen erledigen sollte. In dem Raum, aus dem er hervorkam, findet man *2 Schrotflinten-Patronen* und *2 Automatik-Clips*. Durch die offene Türe geht es nach draußen zu einem *kleinen Medipack*.

Dann geht man zu der tiefsten Stelle der Schneewand, steigt hinauf, zieht eine gute Waffe und versucht, den Kerl unten links zu erschießen. Er verkriecht sich aber nach kurzer Zeit in seine Höhle. Dann muß man rückwärts herunterspringen und sich festhalten, so daß man sich dann auf eine Rutsche fallen lassen kann, die zu der Rampe führt. Unten zieht man die Automatik-Pistolen und erschießt den Wächter sowie den Schneetiger. Bei dem Toten findet man wie so oft *M16-Clips*. Im hinteren Teil der Höhle findet man noch ein *kleines Medipack* und einen Hebel, den man ziehen muß. Dann geht es zum Eingang der Höhle, wo man den Adler vom Himmel holt und dann nach links unten in die kleine Nische geht. Hier läßt man sich rückwärts herunter und klettert nach unten in die Schlucht. Dort wartet schon am Fuß der Kletterwand ein Schneetiger. Am besten hält man kurz über ihm an, springt nach hinten mit einem Rückwärtssalto ab, zieht dabei die Automatik-Pistolen und erschießt ihn schnell. Dann kann man sich die *2 Schrotflinten-Patronen* und die *6 Fackeln* nehmen. Man kann nun auf 2 Arten weitermachen:

1. Man klettert genauso nach oben, wie man hierher gekommen ist und steigt hier auf das Schneemobil. Mit Beschleunigung rast man über den Steg und den Abgrund zur gegenüberliegenden Seite, wo man direkt über den Schützen fahren kann, um ihn anschließend seine *2 M16-Clips* abzunehmen. Dann läuft man durch die offene Türe nach draußen, wo man sofort auf den nächsten Block zurennt, um auf ihn zu klettern, denn unten fährt kurze Zeit später ein Kerl mit einem Schneemobil mit eingebauten MGs herum. Man sollte ihn schnell mit der *M16* erledigen. Ist er tot, holt man sich auf

2 der 3 Blöcke insgesamt 4 *M16-Clips* und ein *großes Medipack*. Außerdem findet man rechts vom Eingang zu diesem Tal eine Nische mit 2 *Automatik-Clips*. Dann fährt man mit dem bewaffneten Schneemobil durch den anderen Ausgang und in der Höhle dahinter nach rechts in den Tunnel, in dem ein Schütze wartet, den man erschießt oder überfährt. Danach nimmt man sich seine 2 *Automatik-Clips*.

2. Alternativ kann man auch auf der anderen Seite der Schlucht nach oben klettern. Ganz oben geht man auf den Tunnel zu, erschießt den autauchenden Kerl und nimmt sich dann seine 2 *Automatik-Clips*. Wer will kann sich wie oben beschrieben auch die anderen Goodies holen, man muß aber wieder hierher zurück.

In die Schlucht blickend erkennt man rechts 3 Fenster, zu den man herüberspringt. Wenn man die Fenster zerschießen will, darf man dies nicht ganz oben tun, sondern etwas weiter unten, dabei muß man dann auf- und abspringen. Alternativ kann man auch mit dem Schneemobil einfach durch die Fenster fahren.

Im Tal dahinter klettert man schnell links in den Durchgang, zieht die Pistolen und dreht sich um, um den aufgetauchten Schneemobilfahrer im Tal ins Jenseits zu befördern. Dann geht man in dem Durchgang nach links um die Ecke zu dem Hebel und zieht ihn. Dadurch öffnet sich im Rücken eine Türe und Eisbrocken zerbrechen das Eis des Sees in dieser Höhle. Man sollte sich sofort umdrehen und die Automatik-Pistolen ziehen, um den Schützen gegenüber zu töten. Man kann ihm dann 2 *M16-Clips* und ein *kleines Medipack* abnehmen. In dem Gebäude, aus dem der Kerl kam, kann man noch einen Hebel ziehen. Dann verläßt man das Gebäude wieder. Wenn man das dritte Geheimnis mitnehmen will, muß man einen längeren Umweg machen. Je nachdem wie man sich entscheidet, hat man also zwei Möglichkeiten:

1. Vor dem Gebäude springt man in den aufgebrochenen See und taucht nach unten durch den Tunnel in eine Kristallhöhle. Man verläßt den See und muß nun an ein Medipack herankommen. Hier gibt es erneut zwei Möglichkeiten:
 - (a) Entweder geht man vom See aus in die Höhle und hinter dem großen Block auf der linken Seite nach links in den Gang, an dessen Ende man nach oben klettern kann. Hier geht es zweimal direkt nach links zu einer gläsernen Brücke, zu der man hochklettert. Die Platten der Bücke sind zerbrechlich, man darf also nicht stehenbleiben und nach unten fallen, sonst ist dieser Weg versperrt. Man rennt also auf die Brücke und springt auf der zweiten Platte auf den Block. Von hier aus geht es dann nach rechts weiter auf die Brücke, der man nach links zu dem Medipack folgt.
 - (b) Alternativ geht man geradeaus in die Höhle, bis man das Medipack erkennt. Direkt links von dem Pfeiler, auf dem es sich befindet, geht man zu der Schrägen und stellt sich direkt vor den Pfeiler, dann läuft man einen Schritt zurück und wieder einen nach vorne. Da die Schritte zurück weiter sind als die nach vorne, steht man jetzt mit einem gewissen Abstand zum Pfeiler. Von hier aus macht man einen Salto zurück auf die Schräge und macht sofort einen Sprung nach vorne, um sich an dem Pfeiler nach oben zu ziehen.

Man nimmt sich dann das *große Medipack*. Weiter oben erkennt man ein durchsichtiges Eiswesen, das einen aber nicht angreift. Von diesen gibt es mehrere in dieser Höhle, die einem wie die Mönche im zweiten Teil sogar helfen, wenn man sie nicht beschießt. Mit Blick zum See sieht man rechts in der Höhle eine Schneeplattform, zu der man mit Anlauf hinüberspringt. Von hier aus geht es mit einem Sprung nach rechts in die Ecke der Höhle und hier in dem Gang nach links herum. An der Wand entlang geht es weiter über das Loch bis in die nächste Ecke und dort geht es nach unten zu dem See, durch den man hierher gekommen ist und der inzwischen zugefroren ist. Über diesen geht man zu der Treppe und hier nach oben zu 2 *Uzi-Clips* und einer *Granate*. Dann geht man wieder in die Höhle und rutscht die blauen Rampen herunter zum Boden. Hier unten laufen 3 weitere durchsichtige Eiswesen herum. Nun geht man zu dem *goldenen Schädel* und damit **Geheimnis 3**; die Scheiben davor zerschießt man einfach. Sobald man sich das Geheimnis nimmt, tauchen 3 Schützen auf. Die Eiswesen helfen einem dabei, sie fertig zu machen, aber man muß ihnen helfen (man sollte sie aber nicht beschießen, sonst macht man sie zu Gegnern). Die Automatik-Pistolen sind hier empfehlenswert. Bei den Toten kann man sich insgesamt 4 *Uzi-Clips*, ein *kleines Medipack* und 2 *Schrotflinten-Patronen* holen. Man geht nun wieder Richtung zugefrorenen See. Links findet man 2 Eisfenster; durch das rechte geht man in den Tunnel, in dem man von einem Schneetiger erwartet wird. Wenn man sich schießend zurückzieht, ist er aber kein Problem. Nun geht es ganz

nach oben und am Ende des Gangs nach rechts (der linke Tunnel enthält nichts). Dort geht es eine Kletterwand nach oben und in einen Raum, durch dessen sich automatisch öffnende Türe man zurück in die Hütte bei dem See kommt. Man geht nun aus der Hütte heraus und durch den Durchgang wieder ins Tal.

2. Man verläßt die Höhle wieder Richtung Tal.

Dort geht man mit gezogenen Pistolen auf den Durchgang auf der anderen Seite zu. Im Tal dahinter warten 2 Schützen, die man erledigt, während man ihren Schüssen durch Seitwärtssaltos ausweicht (zuerst den rechten vom Eingang zum Tal aus, dann den zweiten links im Tal). Sind sie tot, gibt es bei ihnen 2 *Automatik-Clips* und 2 *Uzi-Clips*. Außerdem findet man 6 *Fackeln* in diesem Tal. Wer will, kann sich nun die Uzis besorgen. Man kann sie sich aber auch im nächsten Level holen, denn diese hier sind nur sehr schwer zu bekommen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten (wobei man bei beiden vorher unbedingt abspeichern sollte):

1. Man geht zu dem Gatter, steigt links davon auf den Felssteg und geht hier oben etwas von der Mauer weg auf dem Felssteg nach unten bis dahin, wo er ein wenig steiler abfällt. Dann dreht man sich (mit Blick auf das Gatter) nach links, so daß man die Schneewand ansieht. Mit Anlauf springt man leicht nach links über die Ecke in der Schneewand (die links stark ansteigt), macht sofort nach dem Absprung eine Rolle, so daß man sich noch in der Luft dreht, und hält sich auf der anderen Seite an der Eiswand fest. Man muß nun die Gesundheit unbedingt auf das Maximum bringen, sonst überlebt man den folgenden Sturz nicht. Man hangelt sich nun ganz nach rechts zu der tiefsten Stelle der Wand, läßt sich dort fallen und macht unten eine Rolle, um den Sturz abzufangen (und zu überleben).
2. Man geht vom Eingang zu diesem Tal aus nach links über die Holzfläche bis an der Rand der Schlucht, dreht sich mit dem Rücken zur Schlucht und leicht nach links, so daß man mit einem Seitwärtssalto nach links hinter der Eiswand landet. Dort rutscht man herunter und hält sich an der Kante fest. Man muß nun die Gesundheit unbedingt auf das Maximum bringen, sonst überlebt man den folgenden Sturz nicht. Man hangelt sich nun ganz nach rechts zu der tiefsten Stelle der Wand, läßt sich dort fallen und macht unten eine Rolle, um den Sturz abzufangen (und zu überleben).

Unten macht man eine Fackel an und nimmt sich das *große Medipack*, die 2 *Uzi-Clips* und die beiden *Uzis*. Bei letzteren kommt man über eine Kletterwand wieder nach oben in das große Tal.

Hier geht es wieder durch den Durchgang in das Tal, in dem man zuletzt war und jetzt nach rechts oben zu dem Hebel, den man zieht, um das Gatter zu öffnen. Dann geht man auf das Gatter zu, aber nicht hindurch, und erledigt den Schützen auf der anderen Seite, da man hier recht sicher ist. Ist er tot, holt man sich sein *kleines Medipack*.

Um die Schräge nach oben zu kommen holt man sich entweder ein bewaffnetes Schneemobil (was ich empfehlen würde) oder aber man steigt auf dem Felssims nach oben und springt dann in den Tunnel. Über den Abgrund geht es dann zu einer Rampe senkrecht zu dem Tunnel, bevor es hier weitergeht, sollte man kurz anhalten. Sobald man die Rampe berührt, kommt eine Schneelawine auf einen zu. Wenn man also herunterfährt, sollte man schnell durch den Ausgang fahren, den hierher geht die Schneelawine nicht. Ist man zu Fuß unterwegs, muß man in der Mitte laufen, um der Schneelawine zu entgehen.

Unten geht es dann in den Gang, hier erledigt man den Schützen mit den Bordwaffen oder überfährt ihn einfach (ist man ohne Schneemobil hier, muß man ihn natürlich so erledigen). Dann nimmt man sich seine 2 *Automatik-Clips*. Wenn man das *große Medipack* aufhebt, kommt vom Eingang her ein weiterer Schütze heran, dessen Schüssen man wie immer durch Seitwärtssaltos ausweicht. Ist er tot, holt man sich bei ihm eine *Granate* und den *Schlüssel zum 'B'-Schacht*. Dann geht es den Gang entlang bis zu dem Schlüsselloch auf der rechten Seite. Nachdem man mit dem Schlüssel die Türe geöffnet hat, zieht man die Pistolen, springt kurz durch die Türe und sofort wieder zurück und beschießt den Schneetiger aus dieser sicheren Position heraus.

Dann geht es über die Schneebrücke (nicht herunterfallen, sonst ist der Weg hierher zurück recht lange) in eine Kammer mit einem Hebel, dann geht es wieder in den Gang zurück und auf die offene Türe zu. Dahinter läuft ein Schütze herum, der aber nicht herauskommt, also sollte man ihn von hier aus erledigen. Eventuell verzieht er sich, dann muß man kurz durch die Türe, um ihn anzulocken. Ist er tot,

geht es zu dem Toten, bei dem man eine *Granate* findet. Nun sollte man eine schnell schießende Waffe wie die Automatik-Pistolen oder die Uzis ziehen, in den Lagerraum rechts gehen und die Munition dort zuerst ignorieren. Stattdessen wendet man sich zu dem Ausgang dort und erledigt die beiden Schützen draußen, die zu einem herein kommen. Am besten springt man direkt mit Seitwärtssaltos zum Ausgang hin, dann kann man ihren Schüssen problemlos ausweichen. Sind sie tot, holt man sich die *2 Schrotflinten-Patronen* auf der Kiste und bei den Toten das *kleine Medipack* und weitere *2 Schrotflinten-Patronen*.

Dann geht es nach draußen zu der stillgelegten Industrieanlage. Hier wird man von einem Adler angegriffen, den man aber einfach erledigen kann. Dann geht man in der Mitte der Anlage in das Gebäude und zieht dort den Hebel. Anschließend klettert man bei dem Hebel nach oben und erschießt von hier oben aus die beiden Wachen weiter oben auf dem Steg. Danach geht es wieder nach draußen zu dem Loch im Boden, das man eben mit dem Hebel geöffnet hat. Durch dieses springt man nach unten in einen See.

Unten gibt es einen Stollen, durch den man zum Ausgang und zum Ende des Levels kommt. Hier wartet ein weiteres durchsichtiges Schneewesen, das aber wie immer keine Gefahr darstellt, wenn man bisher noch keines dieser Wesen beschossen hat.

II. Gold des Narren

Man taucht in dem Tunnel in das Wasserbecken und durch den Tunnel zur nächsten Öffnung in der Decke. Während man hier nach oben taucht, dreht man sich schon einmal nach rechts, damit man oben direkt an Land klettern kann.

Hier zieht man sofort eine schnell schießende Waffe (die Automatik-Pistolen reichen) und erledigt den auftauchenden Köter. Er kommt in der Regel aus der linken der beiden Türen an der Wand gegenüber; nur wenn man zu sehr in Richtung der anderen Türe gegangen ist, fällt er einen hier an. Ist er tot, muß man den Schützen, der links die Treppe herunter kommt, erledigen, man sollte seinen Schüssen durch Seitwärtssaltos ausweichen. Sofort danach erscheint aus einer der beiden Türen hier unten ein zweiter Schütze, auch ihn sollte man auf die gleiche Weise erledigen. Den beiden Toten kann man insgesamt *4 Schrotflinten-Patronen* abnehmen. Es gibt hier unten noch eine dritte Türe. In dem Raum dahinter findet man ein *großes Medipack*. Danach geht man wieder nach draußen und beginnt, die Treppe nach oben zu steigen, bis ein Schläger auftaucht. Dann zieht man sich wieder zurück und erledigt ihn mit den Pistolen. Im Prinzip hat man nun verschiedene Möglichkeiten, weiterzumachen, aber die folgende ist die meiner Meinung nach ungefährlichste. Danach geht man wieder nach unten und durch die linke der beiden Türen gegenüber dem Wasserbecken.

Bei dem Wasserbecken in diesem Raum dreht man sich nach rechts und geht in diese Richtung weiter, bis man den Köter sieht, den man mit den Pistolen problemlos ins Jenseits befördern kann. Nun springt man ins Becken und taucht bei den *6 Fackeln* wieder auf. Dann springt man mit Anlauf auf die andere Seite (oder schwimmt hinüber) und geht die Treppe nach oben. Eine Etage höher findet man vor einem Fenster *4 Schrotflinten-Patronen*. Diese sollte man aber auf keinen Fall sofort aufnehmen, sondern erst die Uzis in die Hand nehmen. Sobald man auf das Fenster mit der Munition zugeht, tauchen unten zwei Typen mit Flammenwerfern auf, die man so schnell wie möglich loswerden muß. Einer ist wirklich fix und von hier oben aus kaum zu erledigen. Man muß es dann oben mit ihm aufnehmen. Zur Not kann man unten in das Wasserbecken springen und bei den Fackeln wieder an Land gehen. Dann wartet man hier, bis sie wieder herunter kommen und erschießt sie zügig. Sind beide tot, nimmt man sich endlich die Munition. Außerdem hat einer der beiden ein *kleines Medipack* bei sich. Von oben aus sieht man auch, wenn man Richtung Loch im Boden über dem Wasserbecken blickt, an dem Block rechts von dem Loch einen Hebel, den man zieht. Dieser öffnet an anderer Stelle eine Türe. Um dorthin zu gelangen, gibt es im Prinzip 3 Möglichkeiten: Entweder man geht nach unten und durch eine der Türen wieder nach draußen, falls noch eine Türe offen ist, oder man zerschießt ein Fenster, klettert vorsichtig rückwärts herunter und läßt sich dann fallen. In diesen beiden Fällen klettert man anschließend die Treppe nach oben, geht nach links um die Ecke und kommt zu der soeben geöffneten Türe. Die dritte Möglichkeit, hierher zu kommen, ist, vom Fenster aus mit Anlauf schräg in den Durchgang links von dem Loch im Boden zu springen. Hier geht man dann den Gang weiter bis zu der geschlossenen Türe, dort nach links und kommt auch so ans Ziel.

Man geht aber noch nicht durch die Türe, sondern erst nach links weiter bis zu einem weiteren Hebel, den man ebenfalls zieht. Er öffnet eine andere Türe rechts neben der zuerst geöffneten. Den Raum

dahinter betritt man zuerst, man findet hier etliche Kisten, von denen zwei beweglich sind. Die erste ist die direkt gegenüber dem Eingang. Diese zieht man 4x aus dem Raum heraus bis zwischen die Wand und den Pfeiler. Dann geht man die Treppe herunter, steigt auf halbem Wege rechts in die Öffnung und geht hier in den Raum zurück. An der Stelle, an der die Kiste stand, findet man 4 *M16-Clips* (und die M16, wenn man diese noch nicht hat). In einer anderen Ecke liegen weitere 2 *M16-Clips* herum. Rechts davon steht die zweite bewegliche Kiste, die man 1x in Richtung der alten Stelle der ersten Kiste bewegt. Dadurch findet man **Geheimnis 1**, einige *Goldmünzen*. Nun geht man wieder nach draußen und durch die zuerst geöffnete Türe.

Man klettert einmal nach oben und springt dann in den Gang hinunter, den man verläßt. Die Rampe links kommt man nicht nach oben, also kann man sie ignorieren und nach rechts weitergehen. Hier geht man zweimal nach links um das Gebäude in der Halle herum bis zu der Brüstung. Man zieht die Pistolen, springt auf die Brüstung und sofort wieder zurück, um den heranstürmenden Schläger in aller Ruhe zu erschießen. Anschließend nimmt man sich sein *kleines Medipack*, zieht die Schrotflinte, springt über die Brüstung und wartet auf den Schützen, den man ebenfalls zügig erledigt. Nachdem man sich seine 4 *Schrotflinten-Patronen* genommen hat, geht man in das Gebäude und zieht drinnen den Hebel. Der öffnet das Gatter nahe der Brüstung und durch dieses geht es weiter.

Man kommt hier auf einen großen Hof. Die herumliegenden Gegenstände sollte man zunächst unbeachtet lassen und statt dessen die M16 ziehen. Auf den beiden Dächern links und rechts (wenn man nach links in den Hof geht) wartet je ein Schütze und in einem kleinen Gang auf der linken Seite ein Dobermann. Man sollte am besten zuerst nach links zu dem Köter laufen und ihn ins Jenseits befördern. Dann verläßt man den Gang wieder und erledigt den Schützen auf dem Dach gegenüber (mit der M16 hat man eine größere Reichweite als der Gegner, kann ihn also gefahrlos erledigen). Danach rennt man zur anderen Seite, macht eine Rolle und erledigt den zweiten Schützen. Anschließend holt man sich die 6 *Fackeln* in dem Gang und die 2 *Schrotflinten-Patronen* auf der Kiste. Im hinteren Bereich des Hofes findet man 2 *M16-Clips*, die aber von einem Dobermann bewacht werden, den man vorher (mit den Pistolen) ausschalten muß. In der Mitte des Hofes findet man auf einem Podest weitere 2 *M16-Clips*. Hier kann man auch auf das Dach klettern. Tut man dies, erscheinen ein Schläger und 2 Krähen. Man sollte sofort wieder nach unten springen, dann hat man mehr Bewegungsfreiheit. Sind die Vögel und der Schläger tot, klettert man wieder nach oben.

Bei dem Toten holt man sich 2 *Schrotflinten-Patronen*. Dann springt man mit Anlauf auf die andere Seite über den Gang, in dem weiter unten der Köter wartete, und geht mit gezogenen Pistolen auf den Eingang gegenüber zu, bis ein Schläger auftaucht. Den erledigt man, während man sich zurückzieht. Die Rampe in dem Raum, aus dem er hervorkam, sollte man nicht herunterrutschen, da diese nur in frühere Bereiche des Levels zurückführt. Statt dessen nimmt man sich sein *kleines Medipack* und die insgesamt 4 *Schrotflinten-Patronen* der toten Schützen, die man von unten aus erschossen hat. Dann geht es weiter in diese Richtung zu weiteren 2 *Schrotflinten-Patronen*. Wenn man in deren Nähe kommt, taucht weiter hinten ein Schütze auf, den man am besten mit der Schrotflinte in der Hand in der Nische mit der Munition erwartet, um ihn mit 2 gezielten Schüssen ins Jenseits zu befördern. Anschließend kann man sich sein *kleines Medipack* nehmen. Danach geht es in die Richtung, aus der der Schütze kam, weiter in das Gebäude hinein und ganz nach hinten zu dem Knopf, den man drückt. Die Türe ganz in der Nähe öffnet sich und gibt den Blick auf eine *Platine* frei. Die wird aber von einem Dobermann bewacht. Ihn muß man zuerst töten, dabei reichen aber die Pistolen, wenn man sich wieder zurückzieht. Mit der *Platine* geht es wieder nach draußen und gegenüber in die Halle, über der CCCP steht. Dort setzt man bei der Türe die *Platine* ein und macht eine Fackel an.

Dann rennt man in die dunkle Halle und steigt sofort auf die Kiste leicht rechts mit den Fackeln und zieht die Pistolen. Von hier aus tötet man die 3 Ratten, die auf dem Boden herumlaufen. Wenn man dann den Lagerraum weiter untersuchen will, wird man von einem Kerl auf einem Schneemobil mit Maschinengewehren angegriffen. Zuerst nimmt man sich also die 6 *Fackeln* von der Kiste, auf der man steht, und rennt dann zu der anderen Kiste links vom Eingang, da man hier zumindest nicht überfahren werden kann. Mit der M16 versucht man dann den Schneemobilfahrer zu erledigen. Dabei muß man zwischendurch eventuell eine neue Fackel anmachen. Ist er tot, gibt es einige Sachen einzusammeln: links vom Eingang findet man 2 *M16-Clips* und hinten bei der Rampe, wenn man in der Mitte durch den Durchgang nach rechts abbiegt, 2 *Uzi-Clips*. In der linken hinteren Ecke der Lagerhalle (vom Eingang aus gesehen) findet man ein *großes Medipack* und die *Schlüsselkarte 1*. Wenn man sich diese nimmt, ruft das einen Schläger auf den Plan, auf den man hier oben warten sollte. Sobald er im Eingang erscheint, erschießt man ihn mit den Pistolen. Er hat ein *kleines Medipack* bei sich. Dann geht man vom Eingang

aus gesehen in die rechte untere Ecke der Rampe und zieht die Kiste dort an der Wand entlang einmal weg. So findet man die *6 Fackeln* und einen Durchgang. Man hat nun zwei Möglichkeiten weiterzumachen:

1. Man geht durch den Tunnel zu einer Mauer.
2. Man besteigt das Schneemobil in diesem Raum und fährt nach draußen auf das Dach, um sofort zu wenden, denn im Rücken erscheint ein weiterer Schütze auf einem Schneemobil, den man aber mit den Bordkanonen recht einfach erledigen kann. Kurze Zeit später erscheint ein zweiter Fahrer, der ebenfalls ausgeschaltet wird. Dann geht man wieder zu dem Tunnel und erst jetzt zur Mauer. Wenn man möchte, kann man auch mit dem Schneemobil eine der Rampen herunterfahren und hinten im Hof im hinteren Teil durch ein geöffnetes Tor zu der Mauer hochkommen. Man sollte auf jedenfall die zweite Variante wählen, da man es ansonsten erheblich schwerer gegen die beiden Fahrer an späterer Stelle hat.

Man steigt gegenüber der Säule auf die Mauer, zieht die Pistolen und macht Saltos nach rechts und links, während man auf den Kerl gegenüber hinter dem Fenster schießt. So entgeht man seinen Schüssen. Ist er tot, springt man nach unten ins Wasser und zieht den Hebel unter Wasser, der den Propeller anhält. Dann taucht man auf. Je nachdem, an welcher Stelle man an Land geht, macht man es sich im folgenden leichter oder schwerer. Ich kann nur empfehlen, an der Stelle zwischen der Säule und der rechten Wand (wenn man den Rücken zu der Seite mit dem zerschossenen Fenster und der Kletterwand gewendet hat) an Land zu gehen, sofort die Uzis zu ziehen und in den dunklen Gang vor einem zu rennen, während man die ganze Zeit schießt, bis der aufgetauchte Typ mit dem Flammenwerfer zu Boden geht. Danach kann man sich sein *kleines Medipack* und in der dunklen Kammer am Ende des Gangs *6 Fackeln* nehmen. Ist man dagegen an der anderen Seite des Stegs aus dem Wasser gestiegen, gibt es nur die Fackeln, der Kerl aber taucht noch nicht auf. Man rennt nun wieder aus dem dunkeln Gang heraus und springt im letzten Moment zu der Kletterwand herüber, um sich daran festzuhalten. Spätestens jetzt würde der Typ erscheinen und Lara mit seinem Flammenwerfer von der Wand holen; ist er also noch nicht aufgetaucht, läßt man sich schnell ins Wasser fallen und muß es spätestens jetzt mit ihm aufnehmen. Ansonsten klettert man zum Fenster und steigt in die Kammer dahinter. Die Kiste hier zieht man vor das Fenster und findet dahinter dann eine *Granate*. Wenn man wieder um die Kister herum geht, hat sich in der Kammer eine Türe geöffnet, hinter der man eine weitere *Granate* findet. Geht man danach noch einmal hinter die Kiste, hat sich auch dort eine Türe geöffnet und in der Kammer dahinter findet man den *Granatwerfer*.

Anschließend springt man ins Wasser und taucht durch den stillgelegten Propeller in einen Tunnel und am Ende nach rechts, kurz darauf wieder nach rechts, um schließlich nach links in seichte Gewässer zu kommen. Auf dem Grund findet man insgesamt *4 Automatik-Clips*. Dann dreht man sich um und klettert auf die Plattform, um zügig die Ratte zu erledigen. Weiter hinten findet man dann *4 Automatik-Clips* und – falls man sich noch nicht hat – die *Automatik-Pistolen*. Dann springt man wieder ins Wasser und wartet auf das Stalinbild gegenüber zu. Diese versteckte Türe öffnet sich automatisch, wenn man auf sie zukommt. Wenn man die beiden Fahrer auf den bewaffneten Schneemobilen wie oben beschrieben bereits erledigt hat, hat man es nun einfach, sonst muß man es jetzt mit ihnen aufnehmen, und das ist unangenehmer als vorher. So oder so geht es schließlich wieder nach draußen (nach links vom Durchgang beim Stalinbild aus gesehen) und zu der Türe unter dem großen Ventilator.

Dort setzt man die Schlüsselkarte 1 links neben der Türe ein und öffnet sie so. Wenn man durch die Türe geht, hört man das Geräusch, das man von den Geheimnissen her kennt und es erscheint auch ein Blick auf ein anderes Stalinbild. Um dorthin zu kommen, springt man nicht nach unten, sondern geht wieder nach draußen und dort nach links in den Durchgang, durch den man den Hof erstmals betreten hat. Drinnen geht es wieder nach links auf das Bild zu und dann nach rechts in den Gang. Am Ende klettert man rechts nach oben zu dem Hebel. Sobald man diesen gezogen hat, öffnet sich weiter hinten eine Türe und *3 Dobermänner* kommen heraus. Man sollte sie schnell erledigen, dabei kann man auch nach unten laufen und sie von hier aus sicher erschießen. Dann geht es nach oben durch die Türe auf ein Dach. Hier findet man **Geheimnis 2**, einige *Goldbarren*. Danach geht es wieder zurück nach draußen zu der Türe, die man mit der Schlüsselkarte geöffnet hat, und hindurch.

Man springt nach unten, nimmt sich die *Schlüsselkarte 1* und zieht dann schnell die Schrotflinte, denn durch den anderen Durchgang kommt kurze Zeit später ein Schläger herein. Ist er tot, klettert man durch den zweiten Durchgang in eine Art Käfig. Dort zieht man den Hebel rechts von der Türe, klettert zurück Richtung ersten Raum und erschießt den aufgetauchten Schützen von hier oben aus. Ist auch er tot, nimmt man sich die *Schlüsselkarte 2* und klettert zurück. Bei dem Schalter mit dem roten Stern setzt

man die letzte Schlüsselkarte ein. Dann macht man einen Salto nach rechts zu dem Hebel herüber, zieht in erneut und läuft dann durch das Gatter und die nur kurze Zeit offene Holztüre.

Dahinter geht man nach links um die Ecke, aber noch nicht in die Felslandschaft hinein, sondern nur bis an den Rand, denn von links und rechts kommt je von oben ein Schläger heruntergeklettert. Man kann beide mit den Pistolen erledigen, wenn man sich rechtzeitig wieder zurückzieht. Dann geht es in die Felslandschaft, hier hat man nun zwei Möglichkeiten:

1. Man geht nach rechts auf das Gebäude zu und betritt es. Man wird hier von 3 Ratten angegriffen. Insgesamt werden auch viermal 2 Ölfässer auf der linken Seite ausgelöst, wenn man nach links in den dunklen Bereich geht. Zudem sollte man die beiden Flammenwerfer hinter dem Gatter aus sicherer Entfernung erledigen, denn ihre Flammen reichen nicht so weit. Auf der anderen Seite der Brüstung gibt es eine weitere Ratte, die man töten kann.
2. Man geht nach links, wo man etliche Felsblöcke ganz nach oben steigen kann. Mit Anlauf springt man entlang der Felswand auf den Stahlträger, so daß man zu den *6 Fackeln* herunterrutscht. Dann zieht man die Automatik-Pistolen und rennt zu der T-Kreuzung des Stahlträgers. Rechts tauchen dann 2 Schützen auf, die man schnell erledigen sollte. Eventuell sollte man ihren Schüssen auch ausweichen, darf dabei aber nicht nach unten fallen. Sind sie tot, geht es um die Kisten herum zu derjenigen, auf der das *große Medipack* liegt. Wenn man es sich genommen hat, kommt von dem Stahlträger, auf dem man hierher gekommen ist, ein Schläger herangestürmt, den man aber in aller Ruhe von der Kiste aus erledigen kann. Mit Blick auf den hohen Lüftungsblock kann man links weiter unten auch einen Schützen herumlaufen sehen, den man ebenfalls vom Rand der Kiste aus erledigen sollte, da man hier recht sicher ist. Dann holt man sich bei dem toten Schläger das *kleine Mediapck*. Man geht nun zu den Kisten bei der Betonwand. Mit Blick zur Wand sind die rechten wie ein 'L' angeordnet. Die linke dieser Konstruktion schiebt man zu der Wand. Sofort darauf klettert man nach oben und tötet die beiden Dobermänner, die aufgetaucht sind. Dann zieht man die linke Kiste von der langen Seite des 'L's auf die Stelle, an der die erste Kiste stand. Man findet dann an der alten Stelle der zweiten Kiste *4 Uzi-Clips* und eine *Granate*. Dann geht man erneut zu der Kiste, auf der man das große Medipack gefunden hatte, und läßt sich dort zu dem herausragenden Träger herunter.

Dann geht es (mit Blick zur Wand) nach links zu dem toten Schützen. Nahe dem Gatter rechts findet man *4 Uzi-Clips*. Dann geht es zurück zu dem Stahlträger und von der Kante aus mit einem Sprung zu dem aus dem Eis ragenden Stahlblock. Sobald man dort landet, tauchen aus dem Gebäude gegenüber ein Schläger und eine Krähe auf, die man beide recht einfach mit den Pistolen erledigen kann. Sind beide tot, springt man zu dem zweiten Stahlblock im Eis herüber. Nach rechts kann man an diesem Block auf eine Eisfläche springen, an der man nicht herunterrutscht. Hier kann man auf den Block klettern und sich *2 Automatik-Clips* nehmen. Danach springt man wieder nach unten und geht auf das Gebäude zu. Rechts kann man es betreten, sollte dabei aber die Pistolen in der Hand haben, denn man wird sofort von einer Ratte angegriffen. Auf der anderen Seite gibt es 3 weitere Ratten. Insgesamt werden auch viermal 2 Ölfässer auf der linken Seite ausgelöst, wenn man nach links in den dunklen Bereich geht. Auch sollte man die beiden Flammenwerfer hinter dem Gatter aus sicherer Entfernung erledigen, denn ihre Flammen reichen nicht so weit.

Sind die beiden Typen mit den Flammenwerfern tot, geht man in die dunkle Ecke und springt dort links nach unten. Bei dem Knopf mit dem gelben Stern setzt man die Schlüsselkarte 1 ein. Dadurch öffnet sich die Doppeltüre oben und hier unten das Gatter. Entweder taucht man durch das Wasser von hier unten aus in den neuen Raum, oder man zieht sich nahe dem Loch wieder nach oben und geht durch die Doppeltüre hinein. Sofort darauf zieht man die Automatik-Pistolen oder die Uzis und wartet auf den Kerl mit dem Flammenwerfer, der von draußen herein kommt. Fängt man Feuer, so kann man sich im Wasser wieder löschen. Ist er tot, springt man ins Wasser und holt sich unter Wasser ein *kleines Medipack*, *4 Uzi-Clips* und *6 Fackeln*. In dem kleinen Becken ganz rechts gibt es noch ein *großes Medipack* und eine *Granate*. Dann geht es wieder an Land und durch den Durchgang gegenüber der Doppeltüre. Hier steigt man direkt rechts auf den Sockel und zieht die Automatik-Pistolen. Man dreht sich um, springt auf und ab und erschießt den Kerl oben. Ist er tot, klettert man hoch und holt sich die *4 M16-Clips*. Dann springt man wieder nach unten und geht dort weiter nach hinten durch, wo man wieder nach unten springt. Hier wendet man sich nach rechts und geht in die nächste Höhle.

Auf den Schienen springt man mit Anlauf zu dem Felsblock gegenüber, hält sich daran fest und zieht sich hoch (die Rutsche nach unten führt nur in den Tod und die Nische links in der Wand kann man zwar

erreichen, es bringt aber nichts). Drüben zieht man die M16 und erschießt den Typen auf der anderen Seite, der einem hier nicht gefährlich werden kann, da seine Waffe nicht so weit reicht. In die gleiche Richtung, in die man hierher gesprungen ist, springt man nun nach unten und geht dann links in die Nische, in der man **Geheimnis 3**, die *Goldmaske*, findet. Anschließend klettert man wieder auf den Block und läßt sich vorsichtig zur Brücke herunter, läßt sich aber nicht fallen, sondern zieht sich sofort wieder hoch, denn unten sind 2 Schläger aufgetaucht, die man von hier oben aus mit den Automatik-Pistolen oder den Uzis schnell genug erledigen kann, bevor sie zu einem hoch kommen. Dann geht es aber nach unten auf die Brücke und an deren Ende mit einem Sprung mit Anlauf nach rechts zur Wand herüber. Über die Stufen klettert man nach oben und findet hinten in der Höhle ein *kleines Medipack* und 2 *Automatik-Clips*. Danach geht es wieder nach unten. An der tiefsten Stelle der Stufen geht es wieder einen Block nach oben. Hier zieht man sofort die Pistolen, dreht sich nach links und erschießt schnellstmöglich die beiden Krähen. Anschließend geht es wieder auf die Brücke und hier in der Mitte mit Anlauf zu der Hängewand herüber, an der man sich festhält. An dieser klettert man so weit wie möglich nach unten und macht dann eine Rückwärtssalto, statt sich einfach fallen zu lassen, so rutscht man nicht die Rampe herunter.

Man dreht sich um und zieht die Pistolen, denn auf dem Weg zum *großen Medipack* wird man von rechts von 2 Ratten angegriffen. Wenn man sich das Medipack genommen hat, kommen 3 weitere Ratten, zwei von der Rampe bei der Kletterwand her, die andere aus dem Schlitz in der Wand, aus der auch die ersten beiden kamen. Danach rutscht man die Rampe rückwärts herunter und hält sich am Ende fest, bevor man sich fallenläßt. Auf diese Weise kommt man ohne Blessuren davon. Unten dreht man sich nach rechts und geht auf die helle Wand zu. Nachdem man über die kleine Mauer geklettert ist, kann man sich dahinter die 6 *Schrotflinten-Patronen* holen. Danach geht man in dieser Höhle in den kleinen Gang mit dem Loch im Boden und beendet so den Level.

III. Hochofen der Götter

Gleich zu Beginn dieses Levels springt man am Ende der ersten Rampe nach vorne und hält sich an der Kante fest, so daß man sich zu den 6 *Fackeln* hochziehen kann. Dann springt man wieder nach unten und läßt sich die ganze Rampe zu weiteren 6 *Fackeln* und zu 2 *Schrotflinten-Patronen* herunterrutschen. Unten zündet man eine Fackel an und geht zu dem *kleinen Medipack*, hebt es aber noch nicht auf, sondern zieht die Pistolen, springt zurück und erschießt die Ratte, die hinter einem aufgetaucht ist. Erst danach nimmt man sich das Medipack.

Dann rennt man über die zerbrechlichen Platten, am Ende nach links, um den beiden Speerwänden auszuweichen, zieht dabei die Pistolen und beschießt die 3 Ratten, sollte ihretwegen aber nicht stehen bleiben. Am Ende des Gangs findet man links eine Gitterbox, die man in den Gang dahinter schiebt, so daß man sich hier in Sicherheit vor der Speerwand bringen kann. Man kann nun auch eine Rolle machen und eventuell noch übrig gebliebene Ratten töten. Ist die Speerwand an einem vorbeigezogen, geht es wieder nach draußen in den Gang und ans andere Ende, wo man 4 *Automatik-Clips* findet (falls man die Automatik-Pistolen noch nicht hat, gibt es diese auch noch). Dann geht es zurück zur Gitterbox, die man noch weiter nach hinten schiebt, bis man nach rechts eine Rampe hoch in eine große Höhle gehen kann.

In dieser lauern zwei Wölfe. Man sollte also entweder eine bessere Waffe nehmen und viel in Bewegung bleiben oder sich wieder auf den hohen Sockel beim Eingang zurückziehen, denn hier ist man sicher. Dann rennt man in die Mitte der Höhle zu dem Skelett und nimmt sich das *kleine Medipack*. Das weckt einen dritten Wolf auf, den man aber recht einfach erledigen kann. Dann geht man hinten in der Höhle zu dem Sockel mit der *goldenen Maske* und nimmt sich diese. Sofort darauf werden die drei Statuen zum Leben erweckt; diese Krieger bedeuten aber keine Gefahr, sondern sind hilfreiche Freunde, solange man sie nicht angreift. Mit Blick zum Eingang geht es nun in den rechten Teil der Höhle, wo sich eine Türe geöffnet hat.

Im Raum dahinter springt man in das Loch und rutscht eine Rampe in einen Wassertunnel herunter. Dreht man sich hier um 180°, so kann man zu einem Fisch und 6 *Harpunenpfeilen* tauchen. Am besten läßt man die Munition aber erst in Ruhe und taucht nur zu dem Fisch, macht sofort eine Rolle, taucht ans andere Ende des Tunnels und taucht dort auf. Dann kann man den Fisch mit den Pistolen erschießen und zurücktauchen, um sich die Harpunenpfeile zu holen. In der dunklen Kammer am anderen Ende zieht man noch im seichten Wasser die Pistolen, denn sobald man auf den trockenen Rand geht, wird man von Ratten angegriffen: insgesamt gibt es 12 dieser Viecher. Wenn man die beiden Gitterboxen in den Ecken

beiseite geschoben und alle Ratten getötet hat, kann man sich insgesamt *10 Schrotflinten-Patronen*, ein *großes Medipack*, ein *kleines Medipack* und *6 Fackeln* nehmen. Eine dritte Gitterbox muß man aus der Wand und dann nach links oder rechts ziehen, um diesen Raum wieder verlassen zu können.

Im Tunnel dahinter rennt man über die zerbrechlichen Platten und dreht sich am Ende um. Über sich erkennt man eine Leiter, zu der man hochspringt (wenn man nicht die richtige Stelle findet, springt man solange auf und ab, bis Lara sich an die Leiter hängt). Oben angekommen drückt man den Steinblock zweimal nach hinten und in dem nächsten Raum, in den man so kommt, einmal zur Seite. Unter der alten Stelle findet man dann **Geheimnis 1**, einige *Goldmünzen*. Anschließend geht man um die Mauer in der Mitte des Raums herum und kommt so zu einem Skelett. Sobald man in dessen Nähe ist, kommt aus dem Gang ein Steinfelsen gerollt: man sollte sich also erst in Sicherheit bringen, bevor man die *6 Fackeln* nimmt.

Nachdem es in dem dunklen Gang, aus dem der Felsen kam, nach rechts weitergeht, muß man aufpassen, da sich hier 3 Speergruben befinden, über die man einfach springen kann. Dann läuft man über das Gatter im Boden nach draußen in die Höhle mit den Kriegern zurück, nur das man nun viel weiter oben herumturnt. Man geht zu dem Hebel hier oben und zieht ihn, um weiter unten eine neue Türe zu öffnen. Um dahin zu gelangen, geht es wie folgt weiter: man geht auf dem Steg zu dem dunklen Tunnel zurück, aber nicht hinein, sondern so weit wie möglich nach rechts an den Rand. Dann dreht man sich mit dem Rücken zur Wand und springt mit Anlauf auf die Plattform an der Säule. In die gleiche Richtung geht es leicht nach links weiter auf die nächste Plattform zu *2 M16-Clips*. Hier springt man an der tiefsten Stelle rückwärts herunter, hält sich kurz fest und läßt sich dann fallen.

Unten geht es durch die neu geöffnete Türe zu einem Hebel neben einem Gatter. Sobald man diesen zieht, sollte man sofort eine Rolle machen und wieder in die Höhle laufen, denn hinter dem Gatter warten 3 mit Uzis bewaffnete Schützen, die einem an den Kragen wollen. Wenn man aber nicht so dumm war, die Krieger anzugreifen, erledigen diese nun die Drecksarbeit und man kann in aller Ruhe abwarten, bis alles vorbei ist (jedenfalls gab es bei mir nach dem Kampf 3 tote Schützen, aber die Krieger lebten alle noch! Vorsichtig sollte man trotzdem sein). Hat man die Krieger aber getötet, sollte man jetzt unbedingt die Uzis in die Hand nehmen und viel in Bewegung bleiben. Bei den Toten kann man sich insgesamt *4 Uzi-Clips* und ein *kleines Medipack* holen. Ein *großes Medipack* findet man hinten links auf einem Sims bei dem Gatter. In diesem Raum gibt es auch einen Block (auf der linken Seite vom Eingang kommend) auf den man steigen kann, um von da aus in einen Durchgang zu klettern. Auf der anderen Seite springt man wieder nach unten.

In den brodelnden See darf man nicht fallen, sonst ist man sofort tot. Zunächst springt man auf die Platte gegenüber. Es gibt nun zwei Möglichkeiten weiterzumachen:

1. Man springt nach links auf den unebenen Felsblock an der Wand und springt dort die Schräge nach oben. Mit Anlauf geht es dann weiter zu dem nächsten Feldblock herüber, an dem man sich hochzieht. Auf der anderen Seite rutscht man dann automatisch nach unten und springt am Ende der Rampe ab auf eine neue Rampe; am besten hält man hier die Sprungtaste gedrückt. So landet man schließlich auf einer weiteren Plattform neben *2 Granaten* oder sogar dem Granatwerfer, falls man diesen noch nicht hat. An der Wand entlang geht es dann weiter auf den Felsblock und von hier aus nach rechts mit Anlauf auf die kleine Felsplatte direkt neben dem Wasserfall. Weiter geht es mit Anlauf leicht nach rechts auf die nächste Plattform. Von hier aus kommt man dann ebenso auf die Plattform hinter dem Wasserfall.
2. Man springt mit Anlauf nach rechts auf die Plattform hinter dem Wasserfall.

Hier kann man zweimal nach oben auf einen Steg klettern, der um den Wasserfall herumführt. So kommt man in eine felsige, zerklüftete Höhle. Dort steigt man einmal nach oben, dann geht es einmal rechts weiter nach oben. Zur Wand hin kann man sich in ein dunkles Loch fallen lassen, dort findet man *6 Fackeln*. An einer Stelle (gegenüber der Stelle, an der man in die Grube gekommen ist) kommt man wieder aus dem Loch heraus. Oben geht es noch einmal weiter nach oben und dann nach rechts. Kurze Zeit später findet man rechts in einem weiteren Loch ein *kleines Medipack*. Dann geht es direkt auf den Fluß zu und direkt neben ihm nach links zurück, bis es nicht mehr weiter geht. Man geht hier so weit wie möglich nach links und nach vorne und springt aus dem Stand auf den höheren Felsblock links. Dort klettert man noch einmal nach oben und dreht sich dann um. Mit Anlauf springt man zu der Plattform gegenüber, bei der man sich zusätzlich hochziehen muß. Genauso geht es über das nächste Loch und

dort um die Säule herum. Von der Ecke aus springt man nach links zur Wand hin. Hier läßt man sich rückwärts auf den Felsboden darunter herab und geht in die Ecke der Höhle, wo man *6 Fackeln* findet. Anschließend geht es zurück. Dort, wo man sich vorher fallen lassen hat, springt man nach oben und zieht sich hoch (wenn man nicht die richtige Stelle findet, läßt man Lara auf- und abspringen, bis sie sich an der Kante festhalten kann). Oben geht es ans andere Ende der Felsplatte. Dort springt man von der rechten Ecke aus nach links zu dem kleinen Vorsprung mit den *2 Schrotflinten-Patronen*. Dann geht es wieder zurück und mit Anlauf zu dem Felsblock in der Mitte der Höhle mit den *2 M16-Clips*. Sofort darauf sollte man die Pistolen ziehen und die heranfliegende Krähe erschießen. Mit Anlauf springt man dann weiter auf die andere Seite. Auch hier wird man wieder von einer Krähe angegriffen, also sollte man sich bereithalten. Danach geht es flußaufwärts mit einem Sprung weiter. Auf der anderen Seite klettert man links nach oben (rechts wartet nun eine Speerfalle). Man kann nun weiter auf den ganz hohen Block klettern und findet dort *2 Schrotflinten-Patronen*, allerdings greift auch wieder eine Krähe an. Man hat nun 2 Möglichkeiten weiterzumachen:

1. Oben dreht man sich nach links und erkennt unten einen Felsen mit Munition in dem Goldfluß. Man springt vom Rand aus einfach aus dem Stand dorthin. Falls man auf der anderen Seite der Plattform landet, springt man einfach stromaufwärts über die Schräge zu den *2 M16-Clips*, ansonsten nimmt man sie sich sofort. Allerdings wird man hier auch von 2 Krähen angegriffen, die man vielleicht zuerst erschießen sollte. Dann geht man von der Schräge 2 Schritte zurück und springt aus dem Stand über diese. Dort dreht man sich nach rechts und blickt auf ein Loch im Goldfluß. In dieses springt man nun mit Anlauf hinein und landet so gerade noch auf einem Felsblock. Von diesem aus kann man nach unten zu **Geheimnis 2**, einigen *Goldbarren*, springen. Dann klettert man wieder nach oben, und zwar zweimal. Oben dreht man sich um und springt mit Anlauf zu dem anderen hohen Felsblock herüber. Dort angekommen, dreht man sich nach rechts und blickt so wieder auf die Felsplatte, von der aus man hierher gekommen ist. Mit Anlauf (die Schräge zu benutzen bringt nichts) springt man dorthin. Hier springt man wieder über die Schräge nach rechts (falls man nicht sowieso dort gelandet ist) und von hier aus mit Anlauf ans Ufer. Dann klettert man wieder nach oben auf den hohen Felsblock, und auf der anderen Seite rutscht man einfach herunter.
2. Man folgt dem Strom flußaufwärts, indem man sich von hier oben herunter rutschen läßt.

Von hier aus geht es nach rechts unten herunter zu *2 Automatik-Clips* und dann weiter unten flußaufwärts zwischen den Felsen entlang in den nächsten Raum.

Hier rollt ein Rad hin und her. Es gibt aber etliche Nischen, in denen man abwarten kann, bis es vorbei gerollt ist: bei den ersten beiden Nischen wartet man, bis es nach hinten rollt, bei den letzten beiden, bis es nach vorne an einem vorbeirollt. Am Ende geht es zweimal nach rechts zu einem *großen Medipack*.

Dann geht es nach vorne zu einem Goldfluß und auf dem Steg ganz nach rechts. Dort kann man mit Anlauf auf einen Felsen im Goldfluß springen. So geht es auch von Felsen zu Felsen weiter, bis man vor einem Wasserloch landet. In dieses sollte man aber noch nicht springen, sondern erst die M16 ziehen und den Eisbären weiter oben erledigen, dann hat man es später einfacher. Dann zieht man die Harpune, springt mit Anlauf in den See und erledigt den Fisch. Danach taucht man in den Tunnel, aus dem er hervor kam, und am Ende nach oben.

Wieder an Land nimmt man sich bei dem Skelett das *große Medipack* und geht in die Höhle nebenan (falls man den Eisbären nicht schon erledigt hat, bekommt man es hier mit ihm zu tun, man sollte dann die Uzis in der Hand haben).

Dort springt man auf den Felsen im Wasser (aus dem Stand vom Rand aus) und nimmt sich die *3 Harpunenpfeile*. Nun springt man in den seichten Teil des Wassers. In der Höhle gegenüber sieht man Munition, leider wartet dort auch ein weiterer Eisbär. Am besten geht man rückwärts in die Höhle und rennt, sobald man trockenen Boden betreten hat, nach vorne, um im letzten Moment im seichten Wasser (direkt am Ende der Stufe) nach vorne Richtung Felsen zu springen und sich an diesem hochzuziehen. Von hier oben aus kann man den Eisbär in aller Ruhe mit den Pistolen erschießen. Dann holt man sich in der Höhle *4 Uzi-Clips*. Anschließend geht es wieder ins Wasser. Hier läßt man sich von der Strömung ans andere Ende der Höhle treiben. Ganz am Ende findet man in einer Höhle *4 M16-Clips*. Dann taucht man etwas zurück in die Höhle davor und hier durch das Loch in der Decke auf.

Nachdem man sich an Land gezogen hat, kann man sich bei dem Eisfenster ein *kleines Medipack* und *6 Fackeln* holen. Über den Abgrund im Goldsee kann man mit Anlauf zu einer Leiter herüber springen und sich daran festhalten. Dann hangelt man sich nach rechts, bis man sich in den Durchgang fallen lassen kann. Man hat mal wieder 2 Möglichkeiten weiterzumachen:

1. Auf der anderen Seite folgt man der Rampe nach unten bis zu dem Knopf an deren Fuß. Sofort nachdem man ihn gedrückt hat, macht man einen Salto zurück, sonst wird man von einem Felsen zertrümmert. Durch die nun offene Türe bei dem Hebel läßt man sich rückwärts herunter und klettert die Leiter herab. Ganz unten hangelt man sich nach links, wo man sich dann fallen lassen kann. Auch hier gibt es einen Knopf, den man drückt, um sofort darauf einen Salto nach rechts und dann einen zurück zu machen. So entkommt man erneut einen Felsbrocken. Man geht nun die Rampe hoch und am Ende klettert man links zu *2 Granaten* hoch. Dann geht es wieder nach unten und durch die offenen Türen, wobei man hier *4 Uzi-Clips* aufheben kann. Dann steigt man am Ende rechts zweimal nach oben und kommt so zu einem Gatter, das sich im Moment aber nicht öffnen läßt. Also geht es nach links in den Gang.
2. Man folgt der Rampe ganz nach unten (am besten springt man einfach herunter, statt der Rampe zu folgen, und rennt in den Ausgang unten, sonst wird man von einem Felsen überrollt. Unten springt man auf die Treppe beim Goldsee und läuft nach rechts, um sich dort auf das Sims hochzuziehen.

Dort angekommen wird man von einem Schützen angegriffen, den man schnell mit den Uzis erledigen sollte. Anschließend kann man sich seine *2 M16-Clips* nehmen. Danach geht man ans andere Ende des Sims und dort zu der zweigeteilten Treppe herunter. Zunächst nimmt man die Treppe links (die das Sims entlang läuft) und geht in das Gebäude hinein, läßt die Munition aber noch in Ruhe und geht um die Ecke, macht eine Rolle, zieht die Schrotflinte und erledigt den Schützen, der dort aufgetaucht ist. Ist er tot, nimmt man sich seine *2 Uzis-Clips* und die *2 Automatik-Clips*. Dann verläßt man das Gebäude auf der anderen Seite und geht hier über die Bogenbrücke ganz nach oben zu dem Goldfluß (dabei muß man einmal nach oben klettern). Oben dreht man sich um, zieht eine gute Waffe und wartet auf den Schützen, der über die Brücke kommt, und erledigt ihn. Seinen Schüssen kann man durch Seitwärtssaltos auszuweichen. Dann holt man sich bei ihm *2 M16-Clips*. Nun geht es auf das Gebäude gegenüber der Brücke zu (bei der Treppe an der Brücke kann man auf das Gebäude zugehen und dort ganz nach unten gehen). Mit dem Anlauf springt man zu dem Gebäude gegenüber und zieht drüben eine schnell schießende Waffe. Dann geht man auf den Eingang zu, aber nicht hinein, sondern wartet draußen auf den Schützen drinnen. Wieder sollte man seinen Schüssen mit Seitwärtssaltos ausweichen. Ist auch er tot, nimmt man sich sein *kleines Medipack* und geht nach drinnen, um dort den Hebel zu ziehen. Nun geht es wieder nach draußen und dort auf den anderen Teil der zweigeteilten Treppe zu. Über diese kommt man auf das Felssims zurück und dort zu dem anderen Gatter ganz nach rechts. Auch hier zieht man den Hebel hinter dem Gatter und überflutet so den Raum mit dem Goldsee. Dorthin geht es auch zurück. Man springt ins Wasser und holt sich vom Grund *6 Harpunenpfeile*, ein *kleines Medipack* und einen *Goldklumpen*. Unter dem Gebäude, in dem man die Automatik-Clips gefunden hat, kann man weiter unten zu einem *großen Medipack* tauchen. Das ruft aber einen Fisch auf den Plan; am besten taucht man schnell irgendwo auf und erledigt den Fisch vom Land aus mit den Pistolen. Auch unter dem Gebäude mit dem Hebel gibt es zwei Kammern, insgesamt gibt es dort *6 Automatik-Clips*. Dadurch werden aber auch zwei Fische aktiv, die man wie zuvor von Land aus erledigen sollte. Dann taucht man zu der Treppe zu dem geschlossenen Gatter in dieser Halle und setzt dort den Goldklumpen ein.

Man geht nun durch den kleinen Raum in die nächste Halle. Hier hält man sich links und geht dort auf die Speerwand zu. Sobald diese sich bewegt, macht man eine Rolle und rennt zum Eingang zurück. Wenn die Speerwand sich nicht mehr bewegt, geht man vorsichtig an dieser vorbei (man darf sie nicht berühren, sonst stirbt man) und ans Ende des Stegs, aber nicht in die dunkle Kammer hinein, denn dort wartet nur der Tod. Nach links springt man mit Anlauf auf den Felsen und holt sich dort die *6 Fackeln* und das *kleine Medipack*. Dann geht es mit Anlauf auf den Steg zurück und auf die andere Seite der Halle zu der zweiten Speerwand. Auch diese löst man aus, macht eine Rolle und flieht vor ihr, bis auch sie stillsteht. Wieder geht man ans Ende des Stegs und springt wie zuvor zur Wand hin auf den Felsen. Direkt um die Ecke kann man dann mit dem Aufstieg beim Goldwasserfall beginnen, bis es nicht mehr weiter nach oben geht (bei dem Gatter). Hier dreht man sich um und springt vom Rand aus nach oben zu der Leiter hoch. Oben springt man dann über das Loch auf den anderen Felsen und klettert auch hier die Leiter nach oben. Man ist nun ganz oben angekommen. Um an das letzte Geheimnis zu kommen, springt man mit Anlauf über den Goldbach. Direkt auf der anderen Seite des Flusses (nicht weiterlaufen!)

läßt man sich die Schräge in die Halle herunterrutschen (zu dem Goldsee weiter unten), hält sich an der Kante fest und läßt sich dann fallen. Dann springt man hier unten rückwärts in die Öffnung hinein, hält sich auch hier an der Kante fest und steigt die Leiter zu **Geheimnis 3**, der *Goldmaske*, herunter. Dann springt man wieder zur Leiter hoch und klettert nach oben. Wieder draußen dreht man sich nach rechts und springt mit Anlauf über die Schräge auf einen ebenen Felsblock. Hier dreht man sich erneut nach rechts, springt an der Wand hoch, zieht sich nach oben und rutscht auf der anderen Seite zu einer Leiter herab. Am besten zündet man eine Fackel an. Man steigt die Leiter nach oben und kommt so wieder ganz nach oben. Man springt erneut über den Goldbach und muß nun ins Innere herabsteigen. Dazu benutzt man die Leiter, hangelt sich bis ganz nach unten, läßt sich dort fallen und läuft im Halbkreis über die zerbrechlichen Platten, um im letzten Moment am Ende auf die zerbrechlichen Platten gegenüber zu springen und sich dort auf den Felsblock mit dem *großen Medipack* zu retten. Von hier aus rennt und springt man dann zu der braunen Felsplatte mit dem Loch weiter unten, darf aber nicht in das Loch fallen, sonst überlebt man den Sturz nicht. Man rutscht dann weiter nach unten und geht ans Ende des Käfiggangs, um sich dort in das Loch fallen zu lassen. Unten geht man noch ein wenig herum, um den Level zu beenden.

IV. Königreich

Ganz zu Beginn befindet man sich in einem Käfig. Man sollte hier zuerst den Hebel an dem Block ziehen und so den Ausgang öffnen. Sofort darauf ist es ratsam, die Uzis zu ziehen und sich mit Blick zu Eingang ganz hinten am Gitter aufzustellen, denn kurze Zeit später tauchen 3 Gorillas auf, die man schnellst möglich erledigen sollte. Sind alle 3 tot, zieht man die Gitterbox rechts vom Eingang vor diesen, dann kann man sich die *6 Fackeln* nehmen. Nun schiebt man die Gitterbox auf die goldene Platte und öffnet so eine Falltüre. Bevor man diese nach unten klettert, geht man aber erst nach draußen.

Dort findet man direkt *2 Uzi-Clips*. Man geht hier noch weiter nach oben auf die Wand zu und dann nach links auf ein Felsplateau zu einem *kleinen Medipack* und weiteren *6 Fackeln*. Auf der anderen Seite des Tals erkennt man 3 Höhlen, in denen sich weitere Goodies befinden. In der Höhle ganz links findet man ein *großes Medipack*. Sobald man sich dieses nimmt, taucht im Käfig aber ein vierter Gorilla auf und macht sich auf den Weg nach unten: man sollte ihm daher entgegen laufen und ihn frühzeitig in die ewigen Jagdgründe schicken; die Pistolen reichen hierzu. In der mittlere Höhle gibt es *2 Schrotflinten-Patronen*. Man kann auch von der linken Höhle hierher gelangen, allerdings muß man dann aufpassen, daß man nicht in die Speergrube fällt. In der Höhle ganz rechts gibt es weitere *2 Schrotflinten-Patronen*. Irgendwo draußen läuft ein fünfter Gorilla herum, es schadet nichts, wenn man sich mit einer guten Waffe in der Hand auf die Suche nach ihm macht. Ist auch er tot, geht man wieder in den Käfig.

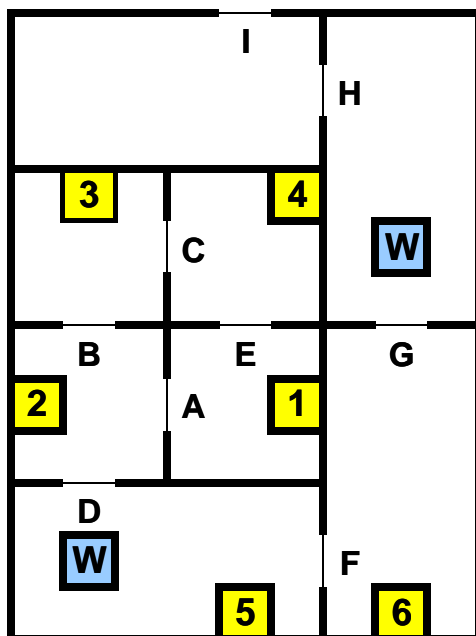
Dort klettert man die Leiter in dem Schacht unter der Falltüre nach unten und läßt sich unten fallen. Man geht auf den Goldsee zu und in der Höhle dort direkt zweimal nach rechts durch einen Spalt in eine goldene Höhle. In der Höhle springt man auf die Schräge hoch und dort weiter nach hinten durch in einen der beiden Durchgänge. Diese führen in ein Wasserbecken. In diesem kann man an einer Stelle gegenüber einer goldenen Maske an Land steigen. Hier klettert man rechts weiter nach oben und kommt so in eine Nische mit *2 Uzi-Clips*, *2 M16-Clips* und einem *kleinen Medipack*. Dann geht man wieder aus der Nische heraus und an deren Ende (bzw. Anfang) klettert man rechts nach oben in einen Durchgang. Dort springt man auf die Schräge, rutscht nach unten und kommt so wieder zu der Höhle mit dem Goldsee.

Man geht sofort nach rechts, kommt so wieder an dem Eingang zu dieser Höhle vorbei, durch den man erstmals hierher gekommen ist, und folgt dem Felssteg nach links weiter bis zum Ende. Dort springt man mit Anlauf leicht nach rechts über den Goldsee auf die Felsplattform gegenüber. Dort dreht man sich um und erkennt auf der anderen Seite Munition. Ebenfalls mit Anlauf und leicht nach links geht es dorthin. Nachdem man sich die *2 Schrotflinten-Patronen* genommen hat, springt man genauso zurück. Gegenüber erkennt man eine goldene Schräge in dem Goldsee. Man geht an die Kante der Felsplatte gegenüber der Schrägen, und zwar auf die rechte Seite. Aus dem Stand springt man auf die Schräge und im Rutschen sofort wieder ab, um sicher auf einer Platte statt im brodelnden Gold zu landen.

Man folgt der Rampe nach rechts oben. Am Ende kann man sich links an eine Kante hängen. Nachdem man sich eventuell etwas nach links gehangelt hat, kann man sich nach oben ziehen. Oben sollte man die Automatik-Pistolen in die Hand nehmen und nach links zu den *2 Schrotflinten-Patronen* gehen. Sobald man in ihre Nähe kommt, erscheint hinten ein Gorilla, den man zuerst erledigen muß. Danach geht man

hier oben zu der Rampe und rutscht nach unten. Dort läßt man sich rückwärts in das Loch herunter. Man ist nun in einem labyrinthartigem Käfigsystem gelandet.

Dieses ist einigermaßen unüberschaulich, aber nicht wirklich schwierig: man muß nur verstehen lernen, welche Hebel welche Türen öffnen. Die folgende Skizze soll dabei helfen. Mit den Zahlen in den Kästchen sind die Hebel gemeint, ein 'W' in einem Kästchen steht für ein Wasserloch und mit den Buchstaben seien die Türen bezeichnet.



Im folgenden seien kurz die Hebel und die Türen, die von diesen Hebeln geöffnet werden, aufgezählt:

- Hebel 1 öffnet oder schließt die Türen A und F
- Hebel 2 öffnet oder schließt die Türen A und B
- Hebel 3 öffnet oder schließt die Türen C, D und F
- Hebel 4 öffnet oder schließt die Türe I
- Hebel 5 öffnet oder schließt die Türen A, E und H
- Hebel 6 öffnet oder schließt die Türen G und F

Wer mag, kann sich mit diesen Informationen selbst einen Weg bis zum Ausgang (Türe I) suchen. Der schnellste und einfachste Weg ist der folgende: Zunächst zieht man Hebel 1 und geht durch die Türe A in den benachbarten Käfig. Hier zieht man Hebel 2 und geht durch Türe B. Dort zieht man Hebel 3. In dem Raum mit Hebel 4 kann man sich dann 2 *Schrotflinten-Patronen* nehmen, den Hebel zieht man auch gleich. Nun geht es durch die Türen C, B und D in einen Raum mit einem leeren Wasserbecken und Hebel 5, den man zieht. Sofort darauf sollte man auf den Block mit dem Hebel klettern und die Pistolen ziehen, denn man hat gerade einem der beiden Leoparden hier unten das letzte trennende Gatter geöffnet. Von hier oben aus kann man ihn aber in aller Ruhe erschießen. Eventuell muß man ihn noch einmal kurz anlocken, indem man sich rückwärts herunterläßt, aber sofort wieder nach oben zieht. Ist er tot, geht es wieder auf den Boden zurück und durch die Türen D und A wieder in den ersten Käfig zurück. Hier zieht man erneut an Hebel 1. Nun kann man durch die Türen E, C, B, D und F zu Hebel 6 gelangen, den man auch zieht. Wieder sollte man direkt danach auf den Block klettern und mit gezogenen Pistolen auf den zweiten Leopard hier unten warten. Ist auch er tot, geht es wieder zum Hebel 5 zurück, den man erneut betätigt. Anschließend holt man sich in dem Wasserloch hinter Türe G 2 *Automatik-Clips* vom Grund und in dem Käfig mit dem Ausgang I noch das *kleine Medipack*.

Man verläßt nun das Käfiglabyrinth durch die Türe I und geht nach links (wer auf ein Geheimnis verzichten will, kann auch nach rechts gehen, man kommt später dann sowieso dorthin). Der Weg wird hier immer steiler, bis man schließlich zu rutschen beginnt. Am Ende der Rampe springt man ab und hält sich auf der anderen Seite an der Leiter fest. Nun klettert man ganz nach unten und läßt sich ganz rechts fallen; so wird man nicht durch die Speere verletzt. Dann *geht* man durch die Speere zu den *2 Uzi-Clips*. Danach geht man wieder zu der Leiter und springt ganz rechts in der Ecke nach oben, um sich wieder an sie zu hängen. Dann klettert man die Leiter nach oben und schließlich nach links, wo man sich erneut vorsichtig auf ein mit Speeren ausgefülltes Sims fallen lassen kann. Man *geht* am Rand des Sims entlang bis etwa zur Mitte und springt von hier aus aus dem Stand in den Durchgang gegenüber.

Hier kommt man kurze Zeit später in einen dunklen Raum, in dem man *6 Fackeln* und *2 Automatik-Clips* findet. Zudem gibt es hier eine Treppe, die man hinaufsteigt. Irgendwann kommt man so an eine Kreuzung. Zunächst biegt man hier nach rechts ab. Wenn man an die Schräge kommt, springt man von links aus nach rechts auf die ebene Fläche mit den *2 Automatik-Clips* (nicht auf die Schräge, denn auf der anderen Seite rutscht man nur wieder zu den Speeren an der Leiter zurück. Dann geht es wieder nach unten und in den anderen Gang an der Kreuzung, den man noch nicht untersucht hat. Hier kommt man in eine Kammer mit **Geheimnis 1**, einigen *Goldstücken*. Nachdem man sich diese genommen hat, klappt hinter einem die Falltüre herunter. Unten läuft ein Gorilla herum, den man von hier oben aus erschießen kann; dabei sollte man aber eine bessere Waffe nehmen, sonst steht man hier oben ziemlich lange herum. Natürlich kann man es auch unten mit ihm aufnehmen, dann ist aber ebenfalls eine bessere Waffe keine schlechte Idee. So oder so geht es irgendwann nach unten. Hier ist man wieder in dem Käfiglabyrinth angekommen. Man geht auf das Wasserbecken im Nachbarkäfig zu und dann immer nach links, bis man wieder bei der Türe I in den Gang kommt. Diesmal geht es aber nach rechts und die Rampe nach oben.

In der Höhle, in die man so kommt, klettert man immer weiter nach oben bis zu dem Skelett und dem *großen Medipack*. Wenn man sich dieses nimmt, tauchen in dem Tal *2 Gorillas* auf, die man rechtzeitig aufs Korn nehmen sollte, dann werden sie einem nicht gefährlich. Sind sie tot, rutscht man auf der rechten Seite ins Tal. Man geht fast ganz nach vorne zum Goldsee und von dort aus schräg nach rechts oben zwischen die Bäume. Vor der Hängerücke, auf die man nun zugeht, kann man zwischen zwei Bäumen nach links gehen. Wenn man an der Rand geht (nicht den Abhang zum Goldsee herunterrutschen), dann kommt von gegenüber ein weiterer Gorilla herangestürmt. Man kann ihn allerdings in aller Ruhe mit den Pistolen erledigen, wenn man diese schon in der Hand hat. Danach geht es auf die Brücke. Entweder geht man nun über die Brücke auf das Gebäude zu (dann verpaßt man aber ein Geheimnis) oder man dreht sich direkt am Anfang nach links und springt mit Anlauf auf den Block gegenüber, an dem man sich zusätzlich hochziehen muß. Dieser Sprung muß von der höchsten Stelle der Brücke aus erfolgen, also ganz am Anfang, so daß man gerade an den Wurzeln des Baumes dort vorbeispringt. Nachdem man sich hochgezogen hat, nimmt man sich die *4 Automatik-Clips* und springt in der gleichen Richtung weiter mit Anlauf auf die Schräge an der Felswand. Hier rutscht man ab und hält sich daher an der Kante fest, um nicht in den Goldsee zu stürzen. Man hangelt sich ganz nach links und zieht sich am Ende wieder nach oben. Man folgt dem Felssims, bis es nicht mehr eben weiter geht, geht hier in die rechte Ecke, dreht sich nach links zu der Hängebrücke und springt aus dem Stand zu der Brücke herüber, um sich noch an ihr hochzuziehen. Oben folgt man der Brücke zum anderen Ende und springt wieder zur Felswand hin auf das Felssims mit den *Goldbarren* und damit **Geheimnis 2**. Man geht dann in die Ecke und rutscht so die Felsrampe nach unten, landet aber nicht in dem flüssigen Gold, sondern auf einer sicheren Felsplatte. Hier geht man in der Mitte an den Rand und springt aus dem Stand nach schräg links auf die Wurzel zu den *2 M16-Clips*. Dann steigt man die Wurzel nach links hoch bis zum höchsten Punkt. Von hier aus rennt man mit Anlauf entlang des Grates auf den grünen Felsblock Richtung Eingang zu dieser Höhle zu und springt im letzten Moment ab, um so gerade noch sicher zu landen. Von hier aus geht es wieder mit einem Sprung zwischen den Bäumen durch auf die Hängebrücke zu.

Direkt vor dem Gebäude dreht man sich nach links. Dort sieht man einen Krieger herumlaufen. Zu ihm geht es mit Anlauf herüber, an dem Block gegenüber muß man sich allerdings zusätzlich hochziehen. Dann geht man nach rechts bis zu dem Gatter und nimmt sich dort das *kleine Medipack*. Den Krieger sollte man natürlich nicht angreifen, es handelt sich wieder einmal um einen Verbündeten. Zwar ist dieser nicht sehr hilfreich, aber seine Kollegen sind dies, und die sollte man nicht vergraulen (erstaunlicherweise hinterläßt dieser Krieger, wenn man ihn tötet, *4 Granaten* und den Granatwerfer (falls man diesen noch nicht hat)). Zurück geht es dann auf die gleiche Weise, nur muß man sich diesmal auf der anderen Seite nicht hochziehen.

In dem Gebäude geht man zunächst nach rechts und folgt dem Gang hier bis zu den *2 Granaten*.

Anschließend geht man wieder zurück und zieht den Hebel auf der rechten Seite bei dem Gatter. Dadurch wird hinter dem Gatter ein Schütze freigelassen, der einem aber noch nicht gefährlich werden kann. Dann geht es geradeaus weiter, bis man in einer Nische auf der linken Seite 2 weitere Hebel findet. Hier sollte man unbedingt zuerst den linken Hebel ziehen, denn dadurch werden bei dem Schützen drei Krieger freigelassen, die diesen ins Jenseits befördern, ohne daß man sich die Finger schmutzig machen müßte. Sobald der Schütze tot ist, zieht man auch an dem anderen Hebel und öffnet so die Türe zu dem Raum mit den 3 Kriegern.

Man springt zu ihnen herunter und nimmt sich in der Mitte das *großes Medipack*. Dies hat zwei Folgen: Zum einen taucht oben in der Kuppel ein weiterer Schütze auf, der einen aufs Korn nehmen will, zum anderen wird an anderer Stelle ein Gorilla freigelassen und der macht sich auf den Weg hierher. Am besten läuft man sofort in die Kammer gegenüber dem Eingang, macht dort eine Rolle und wartet auf den Gorilla. Leider nehmen einem die Krieger hier nicht die Arbeit ab, also muß man selbst ran. Eine bessere Waffe schadet hier nichts, man muß nur wieder darauf achten, nicht die Krieger zu treffen. Anschließend rennt man auf den Ausgang zu, zieht sich hoch und läuft noch etwas weiter, bevor man sich umdreht und die M16 zieht. Dann holt man den Schützen von der Kuppel unter der Decke herunter. Man sollte sich aber nicht zu weit nach vorne wagen, denn der Kerl schießt auch zurück.

Anschließend dreht man sich wieder um, geht nach rechts und durch die offene Türe in einen langen Gang nach rechts. In der dritten Nische rechts findet man 2 *Automatik-Clips*. Am Ende des Gangs kann man rechts durch eine goldene Türe gehen. Wieder am Ende findet man in einer Kammer 2 *Uzi-Clips*. Etwas zurück kann man in einen dunklen, grünen Gang rutschen und landet so wieder in dem Tal, diesmal aber oben in den Baumwipfeln.

Zunächst springt man vom Rand aus dem Stand zu dem Ast herüber und in die gleiche Richtung mit Anlauf zur Wand herüber. Hier findet man rechts 6 *Fackeln*. Man sollte hier die M16 ziehen und auf die beiden Gorillas weiter oben schießen, dann hat man es später einfacher, auch wenn man sie von hier unten aus nicht töten kann. Aber immerhin ziehen sie sich etwas zurück. Man kann nun auf zwei Arten weitermachen:

1. Man springt vom Rand aus zu dem Ast zurück und geht nach rechts zu der Hängebrücke. Wieder springt man vom Rand zu dieser herüber, zieht sich an ihr hoch und folgt ihr nach rechts. Kurz vor dem Ende dreht man sich nach rechts und springt vom Rand aus zu der Leiter hin, um ihr ganz nach unten zu folgen. Etwa bei der drittletzten Sprosse macht man einen Salto zurück und geht nach links. In dem flüssigen Gold sieht man Munition. Man kann ruhig zu dieser hinübergehen (allerdings nur von der Ecke aus direkt darauf zu), aus irgendeinem Grund scheint das Gold hier erstarrt zu sein. Nachdem man sich die 4 *Granaten* genommen hat, geht es wieder zurück auf das Felssims und hier gegenüber der Leiter an den Rand. Man springt zu der Leiter herüber, hält sich fest und klettert nun ganz nach oben. Dort warten 2 Gorillas, die man schon von unten sehen konnte. Man sollte erst nach oben steigen, wenn sie weiter weg sind (hat man sie von unten aus beschossen, sollte das der Fall sein, ansonsten rennen sie immer in der Nähe herum). Auch sind die Uzis hier ratsam. Sind die beiden tot, nimmt man sich das *kleine Medipack* und springt zu dem Skelett herüber. Hier folgt man dem Ast zu einem zweiten Skelett, bei dem man 2 *Automatik-Clips* findet. Über das Loch hinweg kann man zu 2 *M16-Clips* springen. Dreht man sich anschließend um, so erkennt man gegenüber eine Leiter. Zu dieser springt man nun herüber (oder erst wieder auf die andere Seite, wo man sich dann rückwärts herunterläßt) und hangelt sich ganz nach unten zu einem *kleinen Medipack*.
2. Man springt nach unten auf die Hängebrücke und folgt ihr nach links, bis es nicht mehr weitergeht. Dort kann man sich rechts hochziehen (vorher muß man nach oben springen) und findet oben ein *kleines Medipack* und eine Leiter. Diese klettert man ganz nach oben. Wenn man die beiden Gorillas hier oben von unten beschossen hat, sollte man jetzt relativ unbehelligt von ihnen nach oben klettern können, sollte dann aber sofort die Uzis ziehen und sie erledigen. Ansonsten hat man sie direkt um sich herum schwirren und muß aufpassen, daß man nicht von ihnen nach unten geschubst wird. Sind sie tot, kann man sich bei dem Skelett 2 *Automatik-Clips* und gegenüber auf der anderen Seite des Lochs mit der Leiter 2 *M16-Clips* holen. Nun geht es wieder über das Loch und den Ast entlang zu einem zweiten Skelett. Über das Loch hier springt man nach rechts in die Nische zu dem *kleinen Medipack*. Dann läßt man sich rückwärts zu der Leiter herunter und klettert diese ganz nach unten. Etwa bei der drittletzten Sprosse macht man einen Salto zurück und geht nach links. In dem flüssigen Gold sieht man Munition. Man kann ruhig zu dieser hinübergehen (allerdings nur

von der Ecke aus direkt darauf zu), aus irgendeinem Grund scheint das Gold hier erstarrt zu sein. Nachdem man sich die 4 *Granaten* genommen hat, geht es wieder zurück auf das Felssims und hier gegenüber der Leiter an den Rand. Man springt zu der Leiter herüber, hält sich fest und klettert nun wieder ganz nach oben. Dann geht es über den Ast zurück zu der anderen Leiter und diese wieder nach unten.

Hier springt man dann mit Blick zur Leiter mit einem Salto nach links auf die goldene Rampe und, sobald es nach links auf eine dunkle, grüne Rampe geht, sofort wieder ab, sonst endet man im brodelnden Gold. So aber landet man auf einer weiteren Rampe und schließlich auf einer goldenen Plattform mit 2 *Schrotflinten-Patronen*. Dann stellt man sich in der Mitte der letzten Rampe, über die man hierher gerutscht ist, mit dem Rücken auf und dreht Lara so, daß ihr Kopf bei gedrückter 'Umsehen'-Taste direkt links neben dem Baum steht. Dann springt man mit Anlauf zu dem goldenen Block herüber, muß aber zusätzlich die Handlungstaste gedrückt halten, damit Lara sich streckt.

Nun geht man in der Kammer mit den goldenen Wegen nach rechts, springt zu dem anderen goldenen Weg an der Wand herüber und versucht noch schnell in die nur kurze Zeit offene Falltüre zu springen. Falls man es nicht geschafft hat, geht es zum Eingang des Raums zurück; dann versucht man es noch einmal. Unten folgt man der goldenen Rampe nach oben und klettert die beiden goldenen Stufen hoch. Hier geht es die Leiter weiter nach oben, bis man mit den Händen auf der Höhe des Sims auf der rechten Seite ist. Dort macht man einen Salto zurück. Von hier aus kann man dann rechts in einen neuen Raum mit vier goldenen Wasserfällen klettern.

Auf der anderen Seite des Sims läßt man sich direkt wieder rückwärts herunter, läßt sich fallen und rutscht die goldene Rampe auf eine Plattform herunter. Über diese geht es mit Anlauf an der Wand entlang über den Wasserfall zu der Plattform gegenüber herüber. Dort dreht man sich etwas nach links und erkennt eine weniger flache Platte (in der zweiten Reihe von links ab dem Wasserfall). Man geht nun in die Ecke vorne links, richtet Lara auf die flachere Platte aus und springt aus dem Stand dorthin. Nun dreht man sich zum nächsten goldenen Wasserfall und sieht direkt davor eine weitere flache Platte. Man geht so weit wie möglich zurück und springt wieder aus dem Stand auf die neue Stelle beim Wasserfall. Leicht rechts gegenüber dem Wasserfall erkennt man einen höheren goldenen Block, der ebenfalls flach genug ist, um darauf stehen zu können und zu dem man mit Anlauf herüberspringt. Auf diesem Block geht man zur höchsten Stelle und springt parallel zum Wasserfall ganz nach oben zur Wand hin. Dort dreht man sich nach links und blickt weiter oben auf eine goldene Türe. Links neben der Rampe gibt es ein weiteres sicheres Feld, zu dem man von der Kante oben aus springt. Weiter links bei dem nächsten goldenen Wasserfall sieht man an der Wand wieder einen sicheren, ebenen Block, zu dem man mit Anlauf herüberspringt. Alternativ kann man auch auf die Rampe an der Wand springen und rutscht dann dorthin. Man geht hier an die Rampe beim goldenen Wasserfall und springt in die nach innen versetzte gerade Fläche hinein. Dort steht man sicher.

Man ist nun in einer ziemlich gefährlichen Höhle angekommen, die scheinbar nur aus flüssigem Gold besteht. Dies täuscht aber, denn an der Decke erkennt man einige dunklere Platten, die aus festen Gold bestehen, und die Flächen auf dem Boden direkt darunter sind ebenfalls sicher, auch wenn sie nicht immer so aussehen. Man geht also in die rechten Seite des Eingangs und von dort direkt auf die 6 *Fackeln* zu. Sobald man sich diese genommen hat, dreht man sich sofort nach rechts, zieht die Automatik-Pistolen oder die Uzis und erledigt den Schneeleoparden. Dann geht man ein Feld Richtung Eingang zurück und nach links zu dem *kleinen Medipack*. Genauso geht es dann wieder zu der Stelle zurück, an der man die Fackeln gefunden hat. Hier geht es an die Kante, die dem Feld an der Wand weiter links in der Höhle (wieder zur Decke sehen) am nächsten ist. Aus dem Stand springt man dorthin und dreht sich nach links, um nun an der gegenüberliegenden Wand ein weiteres sicheres Feld zu entdecken. Man geht so nahe wie möglich an dieses heran (aber Vorsicht; Lara hält, da es keine Kante gibt, *nicht* vor dem flüssigen Gold an!). Dann springt man wieder aus dem Stand zu diesem sicheren Feld herüber. Wieder links erkennt man schon das letzte Geheimnis. Diesmal kann man in diese Richtung bis zu der Kante *gehen*. Dann geht man wieder 3 Schritte zurück und springt mit Anlauf zu **Geheimnis 3**, der *Goldmaske*. Ebenfalls mit Anlauf geht es auf das vorherige Feld zurück und hier wieder vorsichtig an die Kante gegenüber dem nächsten sicheren Feld, zu dem man aus dem Stand herüberspringt. Weiter auf das sichere Feld beim Eingang kommt man nur mit Anlauf, am besten geht man auch hier vorsichtig in die Ecke, macht 3 Schritte zurück und springt dann herüber. Erneut geht es ein Feld zum Eingang hin und dann nach links in die sichere Höhle. Dort geht es die Treppe hoch auf die nun offene goldene Türe zu und durch sie hindurch. Man rutscht nun die goldene Rampe geradeaus herunter. Mit Anlauf geht es über den goldenen Wasserfall herüber und 2 goldene Stufen nach oben. Dann kann man sich links hochziehen und auf sicheres Gebiet

kommen.

Bei der rechten Nische geht man ganz rechts an die Wand und springt nach links hinein, so daß man rückwärts auf einer Rampe landet. An deren Ende hält man sich fest, läßt sich dann fallen und landet so wieder auf der goldenen Platte vor der Höhle mit den goldenen Wegen und der Falltüre, die zum letzten Geheimnis führte.

Wie zuvor springt man schräg auf den goldenen Block und zieht drüben am besten die Uzis. Dann folgt man dem Weg, wartet bei der ersten Falltüre, bis sie geschlossen ist, und geht dann vorsichtig weiter, bis man gegenüber 2 Gorillas bemerkt, die man schnell ausschalten sollte. Durch die anderen Falltüren darf man nicht fallen, da unten nur Lava wartet. Dann geht man ebenfalls dorthin, woher die beiden kamen und macht eine Fackel an, damit man etwas sieht. Ein dritter Gorilla wartet hier (in der Regel rechts), man sollte also vorsichtig sein. Man findet hier aber auch 2 *M16-Clips*, 2 *Schrotflinten-Patronen* und ein *kleines Medipack*, allerdings gibt es auch eine Speerfalle, man muß also vorsichtig bleiben. Hat man alles beisammen, geht man wieder auf den goldenen Weg zurück und folgt ihm zum Ende (wieder bei den Falltüren aufpassen). Am Ende klettert man die Stufen und die Leiter nach oben. Dort erkennt man rechts ein Gatter, das zum ersten Tal dieses Levels zurückführt, im Moment aber noch geschlossen ist. Erst einmal zieht man eine gute Waffe und geht den Steg entlang auf die nächste Höhle zu.

In dieser warten 3 Schneeleoparden, von denen 2 direkt auf einen zustürmen, sobald man die Höhle betritt. Man sollte sich dann schießend wieder auf den Steg zurückziehen. Sind diese beiden tot, geht es wieder in die Höhle und auf das andere Ende zu, von wo der dritte Leopard angreift. Nachdem man ihn erledigt hat, kann man sich in einer großen Nische links vom Eingang ein *großes Medipack* und 4 *M16-Clips* holen. Dabei öffnet sich auch das oben erwähnte Gatter zum ersten Tal dieses Levels, dort gibt es aber nichts Neues. Dann geht es an das entfernte Ende der Höhle und dort die Leiter nach oben.

Im Prinzip kann man es nun mit dem Endgegner aufnehmen. Wer aber noch ein Medipack braucht, kann sich dies nun holen. Dazu geht man rechts auf das große Tor zu, welches sich automatisch öffnet. Man geht dort an den Rand der Grube, springt rückwärts herunter und steigt die Leiter dort auf der linken Seite herab. Unten *geht* man durch die Speere und holt sich in der Nische rechts das *große Medipack*. Dann geht es genauso wieder nach oben und erneut durch die Doppeltüre.

Sobald man an der Konstruktion rechts die Maske einsetzt, wird direkt hinter einem ein riesiges Vogelwesen freigelassen und macht sich über einen langen Steg auf den Weg zu einem. Es ist recht langsam, allerdings sollte man ihm nicht in die Hände fallen, denn es ist recht kräftig. Man kann es auf drei Arten fertigmachen:

1. Entweder man zieht den Grantwerfer (oder eine andere gute Waffe), rennt zu der Rampe, stellt sich leicht neben sie und beharkt das Vogelwesen, bis es zu nahe kommt. Dann springt man zur Brücke, rennt über sie nach oben, macht dabei Sprünge, um schneller vorwärts zu kommen, macht oben eine Rolle und verfährt hier genauso, bis es tot ist.
2. Man wartet schießend auf das Vogelwesen, bis es recht nahe ist, dann springt man nach unten in die Höhle, über die man hierher gekommen ist. Hier unten beschießt man dann das Vogelwesen mit der M16, dabei muß man immer wieder herumlaufen, um das Monster anvisieren zu können. Eventuell muß man auch wieder hoch, um es anzulocken.
3. Man rennt zur Rampe, stellt sich leicht neben sie und wartet auf das Vogelmonster. Sobald es nahe genug heran ist, springt man an ihm vorbei auf die Rampe und rennt nach oben. Dabei sollte man auch springen, denn dann kommt man schneller vorwärts. In dem Gebäude, aus dem der Endgegner kam, kann man um die goldene Wand laufen. Dort findet man einen Hebel, 2 *Granaten* und ein *großes Medipack*. Man sollte auf jeden Fall nur ein Teil nehmen oder nur den Hebel ziehen und dann sofort wieder nach draußen rennen, sonst kommt man nicht mehr an dem Vogelmonster vorbei. Dann rennt und springt man wieder ganz nach unten. Dort wiederholt man alles, wenn man möchte: man stellt sich also wieder neben die Brücke, wartet auf das Monster, springt wieder auf die Brücke und holt sich den nächsten Gegenstand. Wenn man schließlich den Hebel gezogen hat, rennt man ein letztes Mal nach unten und nach rechts auf die Doppeltüren zu, die sich wieder automatisch öffnen. Dort rennt man über die Brücke, die man mit dem Hebel ausgezogen hat, auf die andere Seite. Mit dem Hebel auf der anderen Seite kann man die Brücke wieder einfahren. Man sollte den Hebel auf keinen Fall ziehen, wenn das Vogelmonster darüberwankt, denn dann fällt es in die Grube und dort kann man es nicht von hier oben aus erschließen. Dann muß man nach unten springen und hier

unten ist es viel zu eng, um ohne Blessuren davon zu kommen. Man wartet also, bis das Monster über die Brücke gekommen ist, zieht dann schnell den Hebel und springt nach unten. Am besten springt man hier zu den Schrägen an den Seitwänden hin, rutscht herunter und hält sich kurz fest, bevor man sich fallen läßt: so verletzt man sich nicht so sehr. Nun kann man das Vieh von hier unten oder aber von der Seite gegenüber, zu der man wieder hochklettern kann, erledigen.

Sobald der Endgegner tot ist, ist das Spiel scheinbar beendet, aber es gibt noch einen Bonuslevel. Wenn man auch diesen spielen möchte, muß man nun den Abspann abwarten und die Abschlußstatistik ansehen. Dann drückt man irgendeine Taste und startet ein neues Spiel. Nun kann man sich jeden beliebigen Level als Start aussuchen, und eben auch den Bonuslevel.

V. Alptraum in Vegas (Bonuslevel)

Im Badezimmer drückt man den Knopf neben der Türe und geht ins Schlafzimmer. Direkt links kann man mit einem weiteren Knopf einen Schrank öffnen, in dem man insgesamt *8 Schrotflinten-Patronen*, *6 Fackeln*, ein *kleines Medipack* und ein *großes Medipack* findet. Im Schlafzimmer selbst findet man bei dem kleinen Fenster die *Schrotflinte* nebst *4 Schrotflinten-Patronen*. Wer mag, kann nach draußen auf den Balkon gehen (durch die zweite Türe mit einem Knopf) oder sich bei dem großen Fernseher seinen eigenen eingesperrten Butler ansehen. So oder so muß man aber irgendwann auf die Türe ohne Knopf zugehen, welche sich automatisch öffnet. Draußen geht man den Gang nach links, bis man links in einer Nische ein Fenster erblickt. Dieses zerschießt man und geht nach draußen auf den Block.

Dort dreht man sich nach rechts, geht an den Rand, springt zu der Wand herüber und hält sich an der Kante fest. Nun hangelt man sich nach links bis zu dem Pflanzengitter, dort nach unten und wieder nach links. Hier kann man dann endlich zu dem Fenster hoch steigen (keine Angst: die Kerle hinter der Glasscheibe können diese nicht zerschießen, man ist hier also sicher). Von hier aus springt man mit gezogenen Pistolen auf den Balkon und dreht sich nach rechts, zerschießt die Scheiben und erledigt die beiden Schützen, während man ihren Schüssen durch Seitwärtssaltos ausweicht. Sind sie tot, kann man sich bei ihnen *2 Schrotflinten-Patronen* und ein *kleines Medipack* holen.

In dem Raum, aus dem sie kamen, findet man weitere *6 Schrotflinten-Patronen*, *4* zwischen den Betten und *2* bei dem Fernseher. Nun geht man zu der Türe mit dem Knopf und gelangt so ins Bad dieses Appartements. Drinnen findet man in der Dusche einen *Hotelschlüssel* und auf dem Schränkchen bei der Badewanne ein *kleines Medipack* sowie den eigenen Butler. Wieder im Schlafzimmer geht man auf die Türe ohne Knopf zu, durch die man wieder in den Flur kommt. Direkt links kann man den Hotelschlüssel einsetzen. Durch diese Doppeltüre kommt man dann in die Eingangshalle des Hotels.

Man geht hier nach links in eine Halle mit einem Käfig, in dem ein riesiges Vogelmonster gefangen ist. Hier geht man nach links zu den beiden Blöcken direkt links vom Käfig. Auf dem linken findet man *6 Fackeln* und im hinteren Teil der Halle *2 Schrotflinten-Patronen*. Leider ist inzwischen ein weiterer Schütze hierher gekommen. Am besten, man zieht die Schrotflinte, geht kurz zwischen die beiden Blöcke durch und läßt sich so blicken. Dann zieht man sich wieder hinter die Blöcke zurück, wartet auf den Kerl und erledigt ihn mit *2 Schüssen*. Dann klettert man links oder rechts neben dem Eingang zu dieser Halle auf die Blöcke, steigt dann auf den nächst höheren in der Mitte und dreht sich um. Nach einem Sprung nach oben kann man sich in das Gebälk hochziehen. Hier geht es dann mit einem schrägen Sprung auf den Balken zum Käfig hin und erneut so auf diesen zum anderen Ende der Halle, wo man ein *kleines Medipack* und *4 Schrotflinten-Patronen* findet. Dann geht es genauso wieder auf den Boden zurück, wie man hierher gekommen ist.

Anschließend geht es wieder nach draußen in die Eingangshalle. Man wendet sich hier nach rechts, geht an der Tür vorbei nach links und kann so kurze Zeit später auf der Goldskulptur in der Mitte der Halle ein Medipack erkennen. Zu diesem springt man mit Anlauf herüber, muß sich aber unbedingt zusätzlich daran festhalten, denn Lara landet nicht nur nicht auf der Skulptur, sondern sogar nur an der senkrechten Wand der Skulptur, an der sie sich aber festhalten kann. Man klettert nun nach oben und nimmt sich das *große Medipack*. Man muß nun ganz nach unten kommen, und dazu hat man *2 Möglichkeiten*, von denen ich die erste empfehlen würde:

1. Man springt mit Anlauf zurück auf den Rundgang in der Eingangshalle und geht zu der Halle mit

der Käfig und dem Vogelmonster zurück, aber nicht hinein. Hier stellt man sich an den Rand des Rundgangs in der Mitte der Eingangs zu Halle auf (auf der hellen Platte) und blickt nach unten. Der dunkle Fleck dort ist ein Wasserbecken mit einem Gatter darüber, das sich automatisch öffnet, wenn man von hier oben springt. Man springt also vom Stand aus mit einem Kopfsprung (zusätzlich die 'GEHEN'-Taste drücken) direkt vom Rand ab und landet so unbeschadet im Wasser. Man muß einen Kopfsprung machen, damit Lara sich weit genug streckt, bei einem normalen Sprung landet sie tot auf dem Boden. Während des Sprungs kann man auch noch einige Saltos machen, bringt zwar nichts, sieht aber beeindruckend aus. Unter Wasser kann man sich dann die *Uzis* samt *8 Uzi-Clips* holen. Wenn die Luft knapp wird, der kann an der Stelle, an der man hier hereingesprungen ist, wieder Luft holen. Zwar ist das Gatter wieder geschlossen, aber etwas Platz zum Luftholen ist geblieben. Anschließend taucht man hier unten in den Gang auf die Türe zu, die sich automatisch öffnet, nimmt sich dahinter den zweiten *Hotelschlüssel* und taucht dann links auf. Sobald man stehen kann, zieht man sie Schrotflinte, dreht sich nach rechts und erledigt den Schützen dort. Dann steigt man ganz aus dem Wasser und geht in den Grünbereich zu der Skulptur herüber nach hinten durch. Dort dreht man sich wieder um, zieht am besten die *Uzis* und erledigt die beiden Schützen, die im Rücken aufgetaucht sind. Bei den Toten kann man sich dann insgesamt *4 Schrotflinten-Patronen* und ein *kleines Medipack* holen.

2. Man dreht sich oben nach links und springt die Skulptur rückwärts herunter, hält sich aber an der Kante fest. Dann klettert man nach unten und rechts, bis man an der tiefsten Stelle angekommen ist. Dort läßt man sich auf die Rampe direkt unter sich fallen und rutscht so auf den Boden. Sofort darauf zieht man die Schrotflinte und geht in den anderen Teil der Halle zu dem Schwimmbecken. Dort warten zwei Schützen, die man ins Jenseits befördert, um ihnen anschließend *4 Schrotflinten-Patronen* und ein *kleines Medipack* abzunehmen. Danach geht man zu dem Becken, springt hinein und holt sich unter Wasser den zweiten *Hotelschlüssel*. Danach taucht man wieder auf und zieht, sobald man stehen kann, sofort die Schrotflinte, um den Schützen rechts zu erledigen.

Danach geht man wieder zu der Skulptur und rechts an ihr vorbei. An der rechten Wand kann man in einer Nische den *Hotelschlüssel* einsetzen und so die Türe dort öffnen. Drinnen sollte man die Schrotflinte ziehen. Dann geht man in den Gang geradeaus und erledigt dort schnell den Schützen. Ist er tot, kann man sich sein *kleines Medipack* nehmen. Weiter durch findet man noch *2 Schrotflinten-Patronen*. Danach geht man wieder zurück und in den Gang auf der linken Seite. Auch dort wartet ein Schütze, den man wieder schnell ausschaltet. Nachdem man ihm die *2 Schrotflinten-Patronen* abgenommen hat, findet man weitere *2 Schrotflinten-Patronen*, wenn man auf das Gatter zu- und dann nach links geht. Der Saurier, den man hier sieht, kann einem noch nicht gefährlich werden, aber später wird man ihn erledigen müssen. Erst einmal geht es aber wieder zu der Skulptur und dort rechts in den Nachtclub 'Cell Block Rock'.

Hier geht man vor der Treppe in die Nischen rechts und links und drückt dort die beiden Knöpfe. Direkt darauf zieht man die Schrotflinte und geht auf die Bühne zu. Nacheinander kommen dann *4* Schläger auf einen zu, die man aber recht einfach mit der Schrotflinte erledigen kann, wenn man sich langsam zurückzieht. Sind sie alle tot, kann man sich bei zwei der Toten ein *kleines Medipack* und *2 Schrotflinten-Patronen* holen. Dann geht man auf die Bühne zu. Auch dort liegt Munition; am besten geht man senkrecht zur Bühne auf die Munition zu, und zwar auf den der beiden Blöcke mit den schwingenden Kisten darüber, der näher liegt. Dann nimmt man sich die *2 Schrotflinten-Patronen* und zieht sofort darauf die Schrotflinte, denn gerade in diesem Moment steigen *2* weitere Schläger von den Kisten herab. Den vor einem erledigt man schnell, dann läuft man etwas nach vorne, macht eine Rolle und erschießt auch den Typen hinter einem. Dann geht man nach hinten zu dem Gatter durch und dort nach rechts oder links. Hier steigt man dann wieder Richtung Zuschauerplätze nach oben und weiter zur Mitte hin nach oben. Über der nächst höheren Kiste schwingt ein Block, von dem man sich nicht treffen lassen sollte. Da man aber dennoch nach oben muß, steigt man am Rand der Kiste nach oben, der dem großen Gatter am nächsten ist. Auf diese Weise kann man sich neben der schwingenden Kiste hochziehen. Von hier aus kann man dann auf die an dem Gatter befestigte Kiste zu insgesamt *4 Schrotflinten-Patronen* springen. Danach läßt man sich an der Seite wieder auf eine der darunter stehenden Kisten herab. Diese beiden am Gatter stehenden Kisten sind beweglich, und man kann sie auf die hellen Bodenfliesen zwischen den anderen Kisten Richtung Bühne zerren. Dadurch öffnet sich das Gatter auf der Bühne hinter dieser Kistenreihe und man kann unter die Bühne springen. Dort findet man ein einzelne Kiste in einer Ecke, die man in den längeren Gang schieben kann. Nun kann man die Kiste am unteren Ende der 'Kistentreppe' in die Ecke ziehen und danach schieben. An der alten Stelle dieser Kiste findet man dann *4 Uzi-Clips*. Danach zieht man die Kiste in der freigewordenen Ecke bei der Kistentreppe aus dieser heraus und findet so **Geheimnis 1**, einige *Goldmünzen*. Danach klettert man wieder nach oben und geht auf den Ausgang des

Nachtcafes zu. Dabei sollte man die Schrotflinte in der Hand haben und den hereinstürmenden Schützen erledigen, dem man anschließend ein *kleines Medipack* und 2 *Uzi-Clips* abnehmen kann.

Wieder bei der Goldskulptur geht man direkt links in den Fahrstuhlschacht und drückt dort den Knopf, um den Fahrstuhl zu rufen. Danach legt man den Hebel wieder um und geht in den Fahrstuhl. Oben angekommen steigt man wieder aus und geht auf die Skulptur zu. Nacht leicht rechts springt man dann auf den Ausleger der Skulptur. Von hier aus kann man dann auf die Scherben hinter einem *zugehen*. Links auf diesem Sims findet man insgesamt 4 *Uzi-Clips*. Dann springt man vom Rand aus auf das benachbarte, dunkel Sims, auf dem man ein *großes Medipack* und einen *Türstromkreis* findet. Anschließend springt man mit Anlauf wieder auf den goldenen Ausleger der Skulptur zu und rutscht so erneut auf den Boden der Eingangshalle. Danach geht man erneut zum Fahrstuhlschacht, holt den Fahrstuhl wieder nach unten und drückt den Knopf noch einmal, um direkt darauf in den Fahrstuhl zu treten. Oben steigt man wieder aus und schickt den Fahrstuhl wieder nach unten. Dann steigt man auf das Fahrstuhldach und klettert hier die Leiter nach oben. In dem dunklen Schacht oben zündet man eine Fackel an und geht bis an die Kante durch. Unten erkennt man einige Glasscherben. Man sollte nun die Uzis ziehen, mit Anlauf über die Scherben springen und den Schläger auf der anderen Seite erschießen. Danach nimmt man sich die 2 *Schrotflinten-Patronen* und geht in diesem Gang zur Halle zurück. Mit Anlauf springt man zu der Skulptur herüber und rutscht an dieser herunter.

Danach geht man zu der Türe beim Pool und setzt dort den Türstromkreis ein. Anschließend verläßt man das Hotel. Draußen läuft der Tyrannosaurier herum, den man nun erledigen muß. Am besten geht man direkt nach links und steigt dort in die Öffnung in der Wand. Von hier aus kann man den Saurier in aller Ruhe erschießen, dabei kann man, wenn man Munition sparen möchte, auch die Pistolen benutzen. Ist er tot, holt man sich die 6 *Fackeln* links vom Ausgang des Hotels (wenn man dieses verläßt). Dann geht man auf die Straße hinaus und dort nach links. Über den abschüssigen Teil der Straße kommt man in den ehemaligen Käfig des Sauriers, dort findet man **Geheimnis 2**, einige *Goldbarren*. Danach geht man wieder nach draußen. Bei dem Lieferwagen findet man in einer Grube ein *Fahrstuhlteil*. Man sollte dieses erst dann aufheben, wenn man Richtung Bartolis TV-Shop blickt und sofort danach in diesen rennen. Hier findet man auch ein *großes Medipack* und 6 *Fackeln*. Nachdem man den Tyrannosaurier aus der Sicherheit des Geschäfts erschossen hat, geht man in den Teil der Stadt, den man noch nicht untersucht hat. Dort findet man in einer der Ecken einen dunklen Gang, in dem man die *Automatik-Pistolen* samt 6 *Automatik-Clips* findet. Inzwischen läuft hier draußen auch ein Schläger herum, den man mit der Schrotflinte schnell ins Jenseits befördert. Danach geht man wieder ins Hotel.

Man geht zur Skulptur durch und klettert auf deren rechten Seite (gegenüber dem Eingang zum Saurierkäfig) hoch. Oben klettert man nach links und weiter nach oben, bis man sich zu 2 *Uzi-Clips* hochziehen kann. Leicht rechts erkennt man eine Schräge, zu der man nun hinspringen muß. Dann rutscht man an dieser herunter und hält sich an der Kante fest. Nun kann man weiter nach rechts und danach ganz nach oben und ganz nach links klettern. Dort kann man sich auf die Spitze der Statue ziehen und nach links drehen. Mit Anlauf springt man wieder auf den Rundgang.

Nach links kann man nun eine Treppe betreten. Wenn man diese nach unten steigt, kommt einem von oben ein Schläger nach, man sollte also die Schrotflinte in der Hand halten und rechtzeitig eine Rolle machen, um ihm das Licht auszublasen. Ganz unten findet man dann in der ersten Nische 4 *Uzis-Clips* und in der letzten 4 *Automatik-Clips*. Inzwischen ist ein weiterer Schläger aufgetaucht, den man wie seinen Vorgänger mit der Schrotflinte erledigt. Dann geht es die Treppe wieder nach oben und in die entgegengesetzte Ecke des Rundgangs zu einem weiteren Fahrstuhl. Dort kann man das Fahrstuhlteil einsetzen und den Fahrstuhl so wieder betriebsbereit machen. Man holt ihn nun herunter, schickt ihn wieder nach oben und steigt schnell ein.

Oben angekommen, wartet das ausgebrochene Vogelmonster auf einen. Wer mag kann nun die Uzis in die Hand nehmen, sich draußen kurz sehen lassen und sich dann, wenn das Monster erscheint, schnell wieder in den Fahrstuhl zurückziehen, denn hier ist man sicher. Von hier aus kann man es dann beschießen. Man wird öfters kurz heraus müssen, um es immer wieder anzulocken, aber mit den Uzis dürfte es nicht zu lange dauern, bis man auch diesen Level beendet hat. Wer allerdings noch das letzte Geheimnis und andere Goodies haben möchte, muß nun wieder viel rennen. Sobald der Fahrstuhl anhält, läuft man nach draußen und links, dort wieder nach rechts und so auf das Dach des Hotels. Dabei muß man über die herumliegenden Scherben springen, um nicht zuviel Zeit zu verlieren. Dort geht es direkt wieder nach links zu insgesamt 4 *Uzis-Clips* und einem *kleinen Medipack* zwischen den Scherben. Man sollte sich nicht alles nehmen, denn das Vogelmonster ist einem auf den Fersen, und man muß wieder an ihm vorbeikommen,

bevor man in seinen Fängen hängt. Man rennt also wieder an ihm vorbei und ganz nach unten in den Käfig des Viehs (wieder über die Scherben springen, auch sollte man während des Rennens springen, dann ist man schneller). Unten nimmt man sich dann die *Goldmaske* und damit **Geheimnis 3**. Danach geht es wieder ganz nach oben, wo man sich weitere Munition oder das Medipack holen kann. Hat man alles, geht es wieder zum Fahrstuhl zurück. Man kann nun den finalen Kampf wie oben beschrieben führen oder aber weitere Munition holen, wobei ich letzteres nicht empfehlen würde. Falls man es dennoch machen möchte, schickt man den Fahrstuhl wieder nach unten und rennt über dessen Dach zu der Leiter hin, um über diese ganz nach oben zu klettern. Oben macht man dann einen Salto zurück und landet so in einer Kammer mit *8 Schrotflinten-Patronen* und einem *großen Medipack*. Nun allerdings muß man nach oben gehen und dort rückwärts herunter springen, um die Leiter nach unten zu klettern. Leider wartet direkt unter einem auch das Vogelmonster, dem man in die Arme springt; man sollte sich also wirklich überlegen, ob man diese Munition braucht. Ist das Vogelwesen tot, ist der Level und damit auch das Spiel zuende.