

**Tomb Raider IV:  
The Last Revelation**

## Mitspielende Personen

- Lara Croft, die Heldin des Abenteuers
- Jean-Yves, Laras Freund und Helfer in diesem Spiel
- Werner Von Croy, Laras Lehrer
- jede Menge Gegner mit Waffen aller Art

# Cheats

Es gibt drei Cheat-Codes: einen, um Waffen zu bekommen, einen, um alles unbegrenzt zu haben, und mit dem dritten wechselt man den Level.

- Um alle Waffen zu bekommen:
  - Lara exakt nordwärts ausrichten (mit dem Kompaß)
  - Inventar aufklappen (Kompaßnadel ist transparent)
  - “Spiel laden” einstellen
  - Tastenkombination “w e a p o n s” eingeben (Tasten nacheinander drücken und gedrückt halten)
  - Inventar wieder zuklappen
- Um alles unbegrenzt zu haben:
  - Lara exakt nordwärts ausrichten (mit dem Kompaß)
  - Inventar aufklappen (Kompaßnadel ist transparent)
  - “Spiel laden” einstellen
  - Tastenkombination “g u n s” eingeben (Tasten nacheinander drücken und gedrückt halten)
  - Inventar wieder zuklappen
- Um in den nächsten Level zu gelangen:
  - Lara exakt nordwärts ausrichten (mit dem Kompaß)
  - Inventar aufklappen (Kompaßnadel ist transparent)
  - “Spiel laden” einstellen
  - Tastenkombination “h e l p” eingeben (Tasten nacheinander drücken und gedrückt halten)
  - Inventar wieder zuklappen

# 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. Wenn man dabei in einen engen Spalt klettern muß, muß man gleichzeitig die Taste für Kriechen drücken.
- 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, läuft 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 Sprüngen, so steht Lara deutlich schneller auf. Außerdem kann man Sprünge, bei denen man sich verletzt, so abmildern.
- Schritt nach links / rechts: Wenn man die "Gehen"-Taste und die entsprechenden Pfeiltasten drückt, geht Lara 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°.
- Ducken: Lara kann sich neuerdings auch knien.
- Kriechen: Nachdem Lara sich geduckt hat, kann man sie mit den Bewegungstasten dazu bringen, in eine bestimmte Richtung zu kriechen. Will man an der Kante einer niedrigen Öffnung hängend in diese hineinkriechen, so muß man die Handlungstaste und die Kriechtaste und Vorwärts drücken, damit Lara hineinkommt. Dies funktioniert allerdings nicht, wenn Lara an einer Leiter hängt, dann muß man kurz loslassen und sofort wieder die Kante greifen und Kriechen und die Vorwärtstaste drücken, solange Laras Beine noch gestreckt sind.
- Spurten: Drückt man gleichzeitig beim Laufen die "Spurt"-Taste, dann rennt Lara für eine gewisse Zeit deutlich schneller als sonst.
- Hechtrolle: Drückt man während eines Spurts auf die Sprungtaste, so macht Lara eine beeindruckende Hechtrolle.
- Wenn Lara sich an Seilen über Abgründe schwingen will, springt man auf dieses zu, hält sich mit der Handlungstaste daran fest und kann dann mit der Spurt-Taste (nicht mit der Aktionstaste, wie im Handbuch angegeben) hin und herschwingen. Je höher man hängt, umso weniger schwingt das Seil, je tiefer man hängt, umso mehr schwingt es. Wenn man abspringen will, drückt man die Sprungtaste und läßt alle anderen Tasten los. Besonders weit kommt man, wenn man wartet, bis Lara wieder die Beine streckt, um Schwung zu holen (kurz vor dem höchsten Punkt) und dann abspringt.

- 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.
    - Waten: In etwas tieferen Wasser kommt Lara nicht so schnell vorwärts, sie kann dann nur waten.
  
  - 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 "Sprung"-Taste und eine der Richtungstasten "Links" oder "Rechts" (anders als im Handbuch angegeben).
    - Fahren: Gesteuert wird ein Fahrzeug einfach mit den Richtungstasten.
    - Gas geben kann man bei einem Fahrzeug mit der Handlungstaste.
    - Bremsen kann man bei einem Fahrzeug mit der "Sprung"-Taste
    - Mit einem Fahrzeug rückwärts fahren: beim Quad-Bike und beim Boot kann man mit der Sprungtaste zurückfahren.
    - Lara besitzt ein Fernglas und später auch eine Laser-Zielvorrichtung, hierfür gilt folgendes:
      - \* mit der Schauen-Taste schaltet man in die Fernrohrsicht
      - \* mit den Richtungstasten kann man das Blickfeld verschieben
      - \* mit Kriechen und Sprinten wird der Ausschnitt vergrößert bzw. verkleinert
      - \* mit der Taste für Waffen ziehen kommt man in die gewohnte Perspektive zurück
- Beim Fernglas kann man mit der Handlungstaste zusätzlich die Umgebung erhellen.

## Allgemeine Tips

- Der Kompaß funktioniert nicht wie ein normaler Kompaß: die rote Nadel zeigt statt nach Norden in die Richtung, in die Lara blickt.
- 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.
- Für alle Waffen gibt es wie in der früheren Spielen mehrere Fundorte. Diesmal werden dort aber Waffen angezeigt, selbst wenn Lara sie schon besitzt. Man sollte sie aber trotzdem noch einmal nehmen, um an die Munition zu kommen.

# Lösung

## Kambodscha

### Angkor Wat

*Dieser Level ist der erste von zwei Trainingsleveln, in dem man alle Bewegungen kennenlernt. Außerdem gibt es hier 8 Geheimnisse (goldene Schädel). Wenn man alle gefunden hat, gibt es eine anspruchsvollere Version des zweiten Levels, ansonsten nur eine einfachere Version.*

Direkt zu Beginn nimmt man sich auf dem Sims links neben der Treppe den *Goldschädel* und damit **Geheimnis 1/70**. Dann folgt man der Treppe nach unten. Wenn man ein Wildschwein bemerkt, sollte man das sofort zu Von Croy locken, denn nur er kann es erledigen. Nun bleibt man immer hinter Von Croy, weil der eine Speerfalle ausschaltet, in die man sonst hineinlaufen könnte. Wenn Von Croy einen auffordert, daß erste Mal zu springen, folgt man einer der beiden Treppen nach unten und geht ins Wasser, um sich einen zweiten *Goldschädel* und damit **Geheimnis 2/70** zu holen. Dann steigt man wieder aus dem Wasser und springt wie von Von Croy angeordnet über den Abgrund.

Auch die nächsten beiden Sprünge absolviert man gemäß den Anweisungen des Lehrers. Dann springt man rechts hinten in das Loch im Boden und rutscht nach unten. Dort findet man den dritten *Goldschädel* und damit **Geheimnis 3/70**. Nun überquert man den Hof diagonal und geht dort die Rampe nach oben, springt erneut über die beiden Abgründe und folgt Von Croy, bis man sich an einer Wand einen Spalt entlang nach rechts hangeln muß.

Hier folgt man Von Croy zu einem großen Wasserbecken, in das man hineintaucht, um auf dem Grund einen weiteren *Goldschädel* und so **Geheimnis 4/70** zu finden. Außerdem gibt es unter Wasser einen Tunnel, an dessen Ende man ein *großes Medipack* und ein *kleines Medipack* findet. Dann taucht man wieder auf und steigt gegenüber von Von Croy an Land. Dort stellt man sich genau hinter den Hebel und drückt ihn.

Danach folgt man Von Croy bis zu einer Leiter, die man nach oben klettert, um einen weiteren Hebel zu ziehen. Anschließend geht es wieder nach unten, wo man dem Gang bis zu einem Abgrund folgt, den man hangelnd überwindet. Weiter durch folgt man dem Gang, bis man wieder ins Freie kommt.

Draußen sollte man Von Croy erst einmal die beiden Wildschweine töten lassen oder sie wie im ersten Fall wenigstens zu ihm locken. Man geht nach rechts ganz um das Gebäude herum und findet hinten in einer Ecke das **Geheimnis 5/70** und damit den fünften *Goldschädel*.

Nun folgt man wieder Von Croy die Treppe nach unten und geht an den beiden Tierstatuen vorbei. Im Raum dahinter gibt es rechts neben der Säule einen weiteren *Goldschädel* und damit **Geheimnis 6/70**. Danach folgt man Von Croy wieder und kriecht in die niedrige Passage. Bei der Gabelung biegt man nach links ab und holt sich dort **Geheimnis 7/70**, einen siebten *Goldschädel*. Anschließend kriecht man wieder zurück und folgt dem anderen Weg. Nach der netten Zwischensequenz zieht man an dem Hebel und kriecht wieder nach draußen.

Man folgt Von Croy ins nächste Gebäude und springen unten durch den Gang, um den Pfeilen zu entkommen. Außerdem sollte man immer wieder Hechtrollen machen, wie von Von Croy gefordert. So kommt man noch unter der Türe hindurch. Zur Not kann man am Ende aber auch einfach unter ihr hindurch kriechen.

Wieder draußen geht man rechts zu dem Sims, klettert nach oben und holt sich rechts den letzten *Goldschädel*, also **Geheimnis 8/70**. Danach erläutert Von Croy Lara, daß nun zwei Tore zur Wahl stehen. Abhängig von der Anzahl der gefundenen Geheimnisse wählt Lara automatisch eines von beiden Toren. Hat Lara alle Geheimnisse gefunden, wählt sie den Pfad der Ketzer, ansonsten begibt sie sich auf den Pfad der Tugend.

Sobald Von Croy das nächste Tor geöffnet hat, geht man in den nächsten Raum und steigt links auf das Sims. Man hängt sich an die Kante und kriecht in den engen Tunnel, bis man wieder stehen kann. Nach rechts geht es dann bis zum Ende wo man sich mit einem Seil über einen Abgrund schwingen muß

(siehe Bewegungen an Land). Am besten klettert man am Seil nach unten, schwingt hin und her und springt dann ab. Drüben legt man den Hebel um und springt entweder ins Wasser (geht nur, wenn man nicht alle Geheimnisse gefunden hat) oder aber man läßt sich vorsichtig rückwärts herunter. Danach geht man zu Von Croy und folgt der Rampe nach unten.

## Die Jagd nach der Iris

*Wie schon der erste Level ist auch dieser als Trainingslevel gedacht. Man kann hier (unter Zeitdruck) noch einmal die gelernten Fähigkeiten vertiefen. Ziel ist es, schneller als Von Croy zu sein, wenn man das aber nicht schafft, hat das keinerlei Nachteile für den weiteren Spielverlauf; außer einem angeknicksten Stolz. Ist Von Croy schneller, schließt er immer wieder einmal Türen oder zerstört Brücken, aber man kommt trotzdem immer irgendwie weiter.*

Wenn man im letzten Level nicht alle Geheimnisse gefunden hat, wählt Lara automatisch den erstem, einfacheren Weg, ansonsten gibt es – ebenfalls automatisch – den zweiten, anspruchsvolleren Weg:

1. **Der Pfad der Tugend:** Sobald man kann, rennt man nach vorne und in den Tunnel. Diesem folgt man bis zu einer Grube, über die man rennend springt. Wann immer möglich sollte man sprinten, damit man keine Zeit verliert. Bei der zweiten Grube hat man zwei Möglichkeiten weiterzumachen:
  - (a) Man springt mit Anlauf hinüber und läuft am Ende nach rechts in die dritte Grube.
  - (b) Schneller ist es, einfach in die zweite Grube zu laufen und rechts in den Tunnel nach rechts zu laufen.

Je nachdem wie schnell man war, gibt es nun wieder zwei Möglichkeiten weiterzukommen:

- (a) War man zu langsam, klettert man links von dem Gatter an den Pflanzen nach oben, zieht sich in den Tunnel und läuft am Ende nach unten.
- (b) War man schnell genug, kann man durch die Türe sprinten.

Hinter der Tür folgt man dem Tunnel bis zu einer großen Grube. Mal wieder hat man zwei Möglichkeiten:

- (a) Man läuft nach rechts außen um die Grube herum.
- (b) Schneller ist es mit Anlauf über die Grube zu springen und sich am anderen Ende hochzuziehen. Schafft man das nicht, kann man rechts auf den Block klettern und so wieder die Grube verlassen.

Wieder folgt man einem Tunnel, bis man sich an der Decke festhalten kann. Hier hangelt man sich über den Abgrund zur anderen Seite (wenn man in die Grube gefallen ist, kann man hinter sich an den Pflanzen wieder nach oben klettern und muß es erneut versuchen). Auf der anderen Seite rennt man die Stufen herunter und springt ohne anzuhalten auf den Block gegenüber. Nach rechts zieht man sich dann auf das Sims hoch und folgt dem Steg. Über die beiden Unterbrechungen springt man im Laufen herüber und rennt dann in den Gang rechts. Über eine Brücke rennt man dann auf ein großes Tor zu. Dieses kann man öffnen, indem man rechts in die kleine Öffnung greift. Hinter der Tür folgt man dem Gang (es ist später egal, ob man den linken oder rechten Gang nimmt) und kommt so zur Iris.

2. **Der Pfad der Ketzer:** Sobald man kann, rennt man nach vorne und in den Tunnel. Diesem folgt man bis zu drei Gruben, über die man je mit Anlauf springt. Bei der letzten muß man sich zusätzlich hochziehen. Dann läuft man nach rechts in das Gebäude hinein. Hier hat man zwei Möglichkeiten weiterzumachen:
  - (a) Wenn man schnell genug war, kann man durch die Tür in der rechten Wand rennen. Hier springt man ins Wasser und taucht zum geschlossenen Gatter. Rechts daneben befindet sich ein Hebel an der Decke, den man zieht. Dann kann man durch das Gatter tauchen. Am anderen Ende des Tunnels wagt man weiter geradeaus und rennt nach schräg rechts in die Öffnung in der Wand.

- (b) Der andere Weg ist immer offen, schwieriger, aber auch kürzer. Man geht durch die linke Tür, rennt über den zusammenbrechenden Steg, bleibt am Ende kurz stehen und springt dann aus dem Stand nach vorne. Gegenüber hält man sich fest und zieht sich hoch. Dann rutscht man auf der anderen Seite wieder nach unten, springt erneut ab und zieht sich noch einmal hoch. Gegenüber folgt man dem Gang und klettert geradeaus über die Felsen. Auf der anderen Seite geht man aber nicht zum Wasserbecken, sondern direkt hinter den Felsen nach rechts in die Öffnung in der Wand.

Am Ende des kleinen Tunnels gibt es wieder zwei Möglichkeiten, abhängig davon, wie schnell man war:

- (a) Wenn man schnell genug war und die Brücke noch da ist, läuft man über diese zum nächsten Becken und hier über den Steg.
- (b) War man zu langsam, dann hat Von Croy die Brücke zerstört und man muß in das Wasserbecken springen. Unten taucht man durch den Tunnel ins nächste Becken und zieht sich hier auf den Steg hoch.

Auf der anderen Seite des Beckens gibt es schon wieder mehrere Möglichkeiten:

- (a) Wenn die Tür noch offen ist, geht man einfach nur durch.
- (b) Ist die Tür geschlossen, dann kann man links von der Tür in ein Loch in der Wand greifen und sie so öffnen.
- (c) Alternativ kann man auch rechts auf den Block steigen und oben dem Gang folgen.

Am Ende des Gangs springt man mit Anlauf über die beiden Gruben. Gegenüber läuft man nach links und steigt in die kleine Öffnung. Noch einmal gibt es mehrere Möglichkeiten:

- (a) Falls die Brücke noch da ist, läuft man einfach herüber.
- (b) Hat Von Croy die Brücke zerstört, dann kann man an der linken Wand in die Grube laufen und rutscht so unverletzt nach unten. Gegenüber kann man dann bei den Pflanzen wieder nach oben klettern
- (c) Schließlich kann man sich an dem Seil über die Grube schwingen.

Auf der anderen Seite klettert man in eine der Öffnungen und läuft nach links. Hier gibt es dann ein letztes Mal zwei Möglichkeiten:

- (a) Ist die Tür rechts noch offen, geht es einfach da weiter.
- (b) Ist sie geschlossen, dann läßt man sich rückwärts in die Grube herunter und geht um die Ecke. Man sollte sich dabei beeilen, weil dort unten Wildschweine herumlaufen, die man nicht erledigen kann. Um die Ecke kann man dann an Pflanzen nach oben klettern.

Gegenüber steigt man in den Mund des großen Kopfs und folgt dem Gang.

# Ägypten

## Das Grabmal des Seth

*In diesem Level wird man von einem Führer begleitet, der einem immer Licht spendet. Man sollte ihm daher nicht davonlaufen. Außerdem kann er einem beim Kampf gegen Skorpione und Wüstenhunde helfen, wenn man diese zu ihm locken kann; er vertreibt sie dann mit seiner Fackel. Und schließlich braucht man ihn immer wieder, um Aufgaben lösen zu können.*

Direkt zu Beginn geht es rechts hinter einem und links zusammen *24 Fackeln*. Da, wo der Führer gewartet hat, gibt es links in einer Mulde das *Gewehr*. Weiter durch findet man links auf einer Rampe, zu der man hochklettern muß, *6 Gewehr-Patronen*. Dann geht man wieder nach unten zu der Mulde, in der sich ein *großes Medipack* befindet. Zuvor sollte man aber den plötzlich aufgetauchten Skorpion in der Grube erschießen; die Pistolen reichen hier völlig. Folgt man der Höhle weiter nach unten, gibt es eine weitere Mulde, in der lauert aber nur ein weiterer Skorpion. Noch weiter durch kann man links und rechts an einer Felsäule vorbeilaufen. Geht man nach links, gibt es eine Zwischensequenz, an deren Ende man einen Wüstenhund erschießen muß. Man sollte also schnell die Pistolen ziehen und sich während des Schießens zurückziehen. Links gibt es auch eine tiefe Grube, aber dort wartet wieder nur ein Skorpion. Auch rechts gibt es eine solche Grube. Am Ende der Höhle kommt man zu einem Tunnelleingang. Vorher gibt es auf einer Rampe ein *großes Medipack*. Von der Rampe gibt es wieder nach unten und geradeaus weiter zur Felswand. Etwas weiter rechts kann man auf einen Felsblock steigen. Nach links springt man dann vom Rand aus in eine Nische und findet so ein *kleines Medipack* und damit **Geheimnis 9/70**. Nun geht es zurück zum Tunnelleingang. Rechts davon findet man in der dunklen Nische ein *kleines Medipack*.

Dann geht es durch den Tunnel in einen Raum, in dem schon der Führer wartet. Direkt links von Eingang gibt es *12 Fackeln* in einer dunklen Nische, weitere *12 Fackeln* gibt es diagonal gegenüber in der nächsten dunklen Nische. Wenn man dem Führer zu nahe kommt, erscheinen plötzlich zwei Skorpione, die man aber einfach erledigen kann. In den Wänden seitlich vom Eingang gibt es insgesamt drei Löcher, von denen man im Moment aber nur in das vom Eingang aus gesehen rechte greifen sollte. Darin findet man ein *großes Medipack*. Auf der gleichen Seite gibt es einen Gang nach unten, dem man nun folgen sollte. Unten springt man nach unten in die Sandgrube und nimmt sich das *kleine Medipack*. Hier unten gibt es auch eine Nische, in der man *6 Gewehr-Patronen* und damit **Geheimnis 10/70** findet. Anschließend geht es wieder auf die Felsplatte. Von dort aus kann man sich nach oben ziehen und zurück in die Kammer weiter oben gehen. Auf der anderen Seite greift man nun in das rechte Loch: dies füllt die Sandgrube in der tiefer liegenden Kammer und versperrt so endgültig den Weg zum zehnten Geheimnis, daher sollte man es sich unbedingt vorher holen. Dafür kann man jetzt unten über den Sand auf die andere Seite gehen. Dort nimmt man sich rechts das *kleine Medipack* vom Sockel und links das *Okular*. Inzwischen hat sich oben der Ausgang geöffnet.

Durch diesen kommt man in eine neue Höhle mit einem Block in der Mitte. Rechts und links davon führen Treppen nach unten, denen man folgt. Unten wartet man, bis der Führer die Klingenfalle entschärft hat, dann holt man sich gefahrlos am anderen Ende das zweite *Okular* und kombiniert dieses im Inventar mit dem ersten Okular zum *Auge des Horus*. Dann geht es zurück in die große Höhle und auf den Block. Oben kann man zu einem Seil hochspringen. Man schwingt nun zu der Nische herüber und springt, nachdem man Schwung genommen hat, im letzten Moment ab. So landet man in der Nische und hat **Geheimnis 11/70** gefunden. Am Ende des Gangs zieht man sich auf der rechten Seite so weit wie möglich rechts nach oben, denn dort wird man nicht von der Walze mit den Stacheln verletzt. Sobald sie über einen hinweggerollt ist, läuft man nach oben und springt in die Nische. Von dort klettert man in die nächste Nische und wartet dort hinten an der Wand, bis die Walze wieder über einen hinweggerollt ist. Dann nimmt man sich das *kleine Medipack*. Danach wartet man wieder auf die Walze und klettert dann weiter seitlich hoch auf das nächste Sims. Oben wendet man sich nach links und springt mit Anlauf zur gegenüberliegenden Seite, an der man sich zusätzlich hochziehen muß. Hier kann man gefahrlos ganz nach oben steigen und sich die *12 Fackeln* nehmen. An der linken Wand geht es wieder nach unten bis in eine Nische. Hier geht man an den Rand und springt in den verzierten Gang. Drüben angekommen zieht man schnell die Pistolen und erledigt den Wüstenhund, eventuell sollte man sich dabei wieder schießend zurückziehen. Wenn man dem Gang weiter folgt, kommen noch zwei weitere Wüstenhunde angerannt, aber auch diese kann man mit den Pistolen schaffen. Am Ende läßt man sich rückwärts in das Loch hinunter und läßt sich links fallen, den rechts warten nur zwei Skorpione. Unten kann man sich dann die

*Uzis* nehmen. Hier läßt man sich auch in das Loch fallen und geht dann zurück in die Höhle mit dem Block. Dort setzt man ganz rechts das Auge des Horus bei dem entsprechenden Symbol an der Wand ein.

Dadurch öffnet sich die Wand und man kann eine neue Höhle betreten. In dieser muß man erst zwei Wüstenhunde töten, dann kann man links in einen Tunnel gehen. An dessen Ende kommt man in eine große Höhle mit einer Sphinx.

Links vom Eingang findet man in der Grube zwischen den beiden Treppen ein *kleines Medipack*, rechts gibt es *30 Schuß Uzi-Munition*. Man folgt dem Führer dann nach links in eine neue Kammer, in der er eine Flüssigkeit angezündet hat, um eine Tür zu öffnen. Durch diese folgt man ihm zu einem Gatter, das er aber nicht selbst öffnen kann.

Also geht man ein wenig zurück die Treppe nach oben bis zu einer Kreuzung, bei der man in einen grünen Tunnel gehen kann. Nach kurzer Zeit kommt man zu einer Grube, in der man ein *kleines Medipack* findet. Danach geht es auf der anderen Seite weiter zu einem Raum mit einer Statue. Bei dem Gatter wartet auf der anderen Seite der Führer. Gegenüber geht man in den verzierten Gang und folgt ihm bis zu einem neuen Raum.

Direkt am Eingang findet man ein Seil mit Knoten, an dem man zieht. So kommt der Führer weiter und entzündet das Becken bei der Statue. Daraufhin leuchten einige der Bodenplatten in dem Raum, in dem Lara steht. Auf diese muß man nun springen, ohne die anderen zu berühren. Mit jedem korrekt ausgeführten Sprung entzündet sich nicht nur die letzte Platte, sondern auch eine Fackel an der Wand gegenüber. Wenn man zwischendurch einen Fehler macht, muß man die ganze Anlage neu aktivieren. Dazu geht man zurück zum Eingang, folgt dem Gang nach unten und geht bei der Kreuzung in den jetzt offenen, rechten Gang. Dort rutscht man nach unten und kommt zu einem zweiten Seil mit Knoten, an dem man ziehen muß. So setzt man die Anlage oben auf den Anfangsstand zurück und öffnet außerdem den Ausgang aus dieser Kammer. Schließlich kann man sich – wenn man es noch nicht hat – das Gewehr beim Seil nehmen, ansonsten gibt es nur *6 Gewehr-Patronen* (allein deshalb lohnt dieser Umweg). Von dieser Kammer aus geht es wieder in den Raum mit den Bodenplatten. Hat man alle fünf Sprünge richtig absolviert, so öffnet sich das Gatter vor einem und man kann sich den *zeitlosen Sand* nehmen.

Anschließend folgt man auf der anderen Seite der Treppe nach unten und steht so am Fuß der riesigen Sphinx, die man schon gesehen hat. Auf dem Sand geht man nach links zu der Fackel und dort nach rechts, bis man auf einen Block steigen kann. An der Wand kann man dann eine Leiter nach oben in eine Nische klettern. Oben drückt man den Hebel und geht dann auf die Wand zu und nach rechts auf den gelb-blau-gestreiften, oberen Bereich der Sphinx. Von der Ecke vorne rechts kann man schräg nach links aus dem Stand auf das vordere Sims der Statue springen und daran entlang auf die andere Seite gehen. Am Rand kann man ebenfalls aus dem Stand nach links in eine neue Nische springen und findet so **Geheimnis 12/70** und damit *6 Gewehr-Patronen* und ein *großes Medipack*. Wie gehabt geht es wieder zurück zu der Nische mit dem Hebel und die Leiter nach unten. Rechts davon findet man in einer nun offenen Kammer *6 Gewehr-Patronen* und *6 Schrot-Patronen* und damit **Geheimnis 13/70**. Danach geht es wieder Richtung Fackel und nach rechts in den Gang.

Unten wartet schon der Führer, der eine Türe öffnet und dann entsetzt davonläuft. Also geht man mit gezogenen Pistolen selbst in den neuen Gang, zieht sich aber sofort wieder zurück, wartet auf die 3 Skorpione und erledigt diese in aller Ruhe einen nach dem anderen.

Dann folgt man dem Gang zu einer Kammer, in die man sich fallen läßt. Unten nimmt man sich von der Steinplatte in der Mitte die *6 Gewehr-Patronen* und rechts hinten das *kleine Medipack*. Dann zieht man sich gegenüber bei der Statue nach oben und steckt den zeitlosen Sand in ihre Hände. Daraufhin läuft von oben Sand in diesen Raum und der Mund der Sphinx weiter oben hat sich geöffnet. Auch läuft unten nun ein Skorpion herum, den man von oben aber einfach erschießen kann. Dann geht es wieder auf der gegenüberliegenden Seite zur Sphinx zurück.

An deren Mund zieht man sich nach oben und kriecht geduckt hinein (also zusätzlich die 'Ducken'-Taste drücken). Dann folgt man dem Gang und der schrägen Rampe zum Ende des Levels.

## Die Grabkammer

Während man noch nach unten rutscht, springt man auf halber Strecke nach oben und hält sich an der Kante fest, um sich zu **Geheimnis 14/70** und damit einem *großen Medipack* hochzuziehen. Anschließend geht es weiter nach unten.

So landet man in einer Kammer, in der man an dem Hebel zieht, um den Ausgang zu öffnen.

So kann man in einen neuen Raum gehen, in den man hinabrutscht. Da, wo man stehen bleibt, nimmt man sich sofort *die Hand des Orion*, denn man hat nicht viel Zeit, bevor man von Speeren durchbohrt wird. Hat man die Hand genommen, dreht man sich leicht nach links und springt aus dem Stand zwischen den Wänden durch in eine sichere Nische. Wenn man dort nach unten rutscht, findet man **Geheimnis 15/70** und damit *6 Gewehr-Patronen* (man hätte sich auch rechts in Sicherheit bringen können, dann hätte man aber dieses Geheimnis nicht bekommen).

Weiter durch geht es an einer Statue vorbei bis zur nächsten Klingenfalle, der man sich vorsichtig nähern sollte (erkennbar an dem sternförmigen Muster am Boden, an der Decke und an den Wänden), um dann durchzuhechten, wenn die Klingen gerade wieder verschwinden. Etwas weiter durch findet man links und rechts auf den Sims Vasen, die man zerschießen kann (auch wenn sich das nicht wirklich für eine Archäologin gehört). In der linken findet man so ein *kleines Medipack*. Bei der nächsten Klingenfalle geht es wieder getimt durch. Am anderen Ende rutscht man auf einen Vorsprung herunter, bei dem man die Hand des Orion in die Fassung einsetzen kann.

Dadurch verschwinden im nächsten Raum einige Speere, dafür beginnt aber eine Art Ventilator zu rotieren, an dem drehende Klingen befestigt sind. Da, wo die Klingen knapp über den Blöcken kreisen, gibt es aber auch ein paar nette Sachen, die man sich nun holen kann, man muß das aber nicht. Je nachdem, wie man sich entscheidet, geht man wie folgt vor:

1. Die einfachere Variante ist, sich einfach rückwärts auf den Boden fallen zu lassen und sich unten auf dem Boden das *kleine Medipack* zu nehmen.
2. Die schwerere Variante ist, sich direkt an die Kante zu stellen und dann einen Sprung zurück zu machen. Von da aus macht man aus dem Stand einen Sprung nach vorne und hält sich an der Kante des Blocks fest. Dann hangelt man sich nach rechts bis zur Kante und weiter nach rechts, so daß Lara sich um die Ecke hangelt. Sobald man über sich das *große Medipack* sieht, wartet man, bis eine Klinge gerade über Laras Kopf schwirrt, zieht sich dann schnell nach oben und geht zu dem Goodie. Wird man dabei von den Klingen belästigt, springt man (einfach) über sie hinweg. Sobald man sich das Medipack genommen hat, springt man einfach schnell nach unten und holt sich vom Boden das *kleine Medipack*. Dann klettert man wieder da nach oben, wo an sich hat herunterfallen lassen, und geht erneut ganz dicht an den Rand. Dann macht man einen Sprung nach hinten und springt aus dem Stand nach vorne, wobei man sich wieder an der Kante des Blocks festhalten muß. Nun hangelt man sich nach links um die Ecke und wartet, bis die Klinge gerade über einen hinweggezogen ist. Dann zieht man sich nach oben, macht sofort einen Salto nach hinten, nimmt sich die *6 Gewehr-Patronen* (oder das Gewehr, wenn man dieses noch nicht hat) und springt schnell wieder nach unten.

Dann klettert man wieder da nach oben, wo man sich hat herunterfallen lassen, und geht ganz dicht an den Rand. Dann macht man einen Sprung nach hinten und springt aus dem Stand nach vorne, wobei man sich noch an der Kante des Blocks festhalten muß. Dann hangelt man sich nach rechts bis zur Kante und weiter nach rechts, so daß Lara sich um die Ecke hangelt. Dies macht man noch zwei weitere Male und kommt so gefahrlos an den Klingen vorbei. Man hängt nun an einer kurzen Seite des Blocks. Hier zieht man sich nach oben, sobald eine der Klingen über Laras Kopf schwirrt und macht oben sofort einen Salto nach hinten in einen sicheren Gang.

So kommt man in einen Raum mit einem Sarkophag, in dem man durch eine Zwischensequenz auf einen Raum dahinter aufmerksam gemacht wird, denn man schnell untersuchen sollte, wenn man sich nicht ein Geheimnis entgehen lassen will. Zuerst aber holt man sich direkt links vom Eingang in der Ecke ein *kleine Medipack* und diagonal gegenüber *6 Gewehr-Patronen*. Dabei sollte man aber ganz außen herumgehen, denn wenn man dem Sarkophag zu nahe kommt, bekommt man das nächste Geheimnis nicht.

Durch den Gang auf dieser Seite geht man in den neuen Raum und dort zu der Vertiefung in der Ecke hinten links. In diese springt man hinein und betritt die Nische dort. So findet man **Geheimnis 16/70** und damit ein *kleines Medipack* und *6 Gewehr-Patronen*. Danach klettert man wieder nach oben und nimmt sich noch das *kleine Medipack* vor einem der Sarkophage. Danach verläßt den Raum wieder durch den Eingang.

Wieder zurück in der Kammer mit dem Sarkophag geht man an dessen Fußende und zu den Stufen. Dann nimmt sich Lara in einer Zwischensequenz das *Amulett des Horus*. Damit geht es dann wieder zurück in den Raum, in dem man das letzte Geheimnis gefunden hat.

Jetzt darf man den Mumien nicht zu nahe kommen, denn sonst erwachen diese zum Leben. Da sie unverwundbar sind, hat man dann arge Probleme, wenn man noch nicht alles andere hier erledigt hat. Man geht also vorsichtig auf die Statue in der Mitte des Raums zu und schiebt diese einmal nach hinten und danach zweimal nach links auf die farbige Bodenplatte an der Wand. Dies öffnet einen Durchgang hinter der Mumie hinter einem. Deshalb muß man diese nun doch herauslocken. Dazu geht man ganz nahe an sie heran und macht dann zwei Salto zurück. Wenn sie nahe genug an einen herangeschlurft ist, läuft man im Bogen um sie herum und rennt durch den nun offenen Durchgang. Am Ende läßt man sich links nach unten fallen und kommt so zu einer großen Höhle.

Der Höhle folgt man nach links zu einem reich verzierten Gebäude. Rechts davor gibt es eine gelbe Säule. Wenn man dieser zu nahe kommt, ruft das zwei Wüstenhunde auf den Plan, die aber aus verschiedenen Richtungen kommen und leicht mit den Pistolen zu erledigen sind, wenn man sich schießend zurückzieht. Anschließend betritt man das Gebäude aber noch nicht, sondern wendet sich weiter nach links und steigt leicht nach oben zu einem verzierten Bereich mit zwei Statuen beidseitig einer Leiter. Kurz vorher findet man an der rechten Felswand eine Grube, die zu **Geheimnis 17/70** führt, einem *großen Medipack*. Danach verläßt man die Grube wieder und geht zu der Leiter zwischen den Statuen. Diese klettert man nach oben.

Oben zieht man sich in den Rundgang und zerschießt die beiden Vasen, so daß man sich ein *kleines Medipack* und *6 Gewehr-Patronen* nehmen kann. Danach geht es in den angrenzenden Raum. Dort gibt es zwei Mumien, die noch leblos auf dem Boden liegen. Schon einmal merken sollte man sich das Gatter weiter oben an der Wand, denn dort muß man gleich hin. Man nimmt sich von dem Podest die *goldene Schlange* und weckt so die ebenfalls unverwundbaren Mumien auf. Wenn man sie erst vom nun offenen Gatter weglockt und dann schnell zum Gatter läuft und sich hineinzieht, kann man ihnen problemlos entkommen. Oben sollte man erst einmal speichern, denn nun muß man sehr schnell sein, wenn man nicht sterben will. Man rutscht die Rampe nach unten, dreht sich unten so schnell wie möglich nach links und spurtet in die hintere Ecke links, bevor man von den Stacheln getötet wird. Hier kann man sich nach oben ziehen und einem Gang zu einem Loch im Boden folgen. Erst aber geht man außen um das Loch herum und nimmt sich das *große Medipack*. Anschließend läßt man sich vorsichtig rückwärts in das Loch hinab und rollt sich unten ab, um den Aufprall zu mindern. Verletzten wird man sich trotzdem, aber weniger schlimm. Ist man schon vorher geschwächt, sollte man sich erst vorher heilen.

Man ist nun wieder zurück in der Höhle und steigt die Felsstufen nach oben zu der Hängebrücke. Dahinter betritt man das Gebäude und tötet die beiden Wüstenhunde, die aufwachen, sobald man ihnen zu nahe kommt. Wieder sollten die Pistolen eigentlich ausreichen, wenn man sich schießend zurückzieht. Folgt man dem Gang weiter, so kommt man zu einer riesigen Halle, in der es nun einiges zu erledigen gibt. Zunächst sollte man von der Kante aus nach links zu der kleinen Plattform springen. Von hier aus kann man dann aus dem Stand direkt vor der Schrägen in die Öffnung in der Wand springen und gelangt so zu **Geheimnis 18/70** und damit *6 Gewehr-Patronen*. (Wenn man es nicht geschafft hat, auf der kleinen Plattform zu landen und stattdessen nach unten auf den Boden gerutscht ist, steigt man gegenüber auf den Block und klettert weiter hoch auf das Sims. Von dort aus kann man ebenfalls zu der kleinen Plattform springen.) Nach dem man sich die Munition genommen hat, rutscht man nach unten und steigt auf der gegenüberliegenden Seite nach oben auf den Block und weiter hoch auf das Sims. Diesem folgt man nach links, springt bei der Lücke zum nächsten Sims herüber und springt weiter links zur anderen Seite herüber (falls man hier nach unten fällt, kann man unten etwas weiter rechts wieder nach oben klettern). Oben springt man nach oben, hält sich an der Leiter fest und klettert diese nach oben. Dann zieht man sich auf den nächsten Block und zieht dort den Hebel in der Nische, um ein Gatter zu öffnen, das sich unterhalb des Eingangs zu dieser Halle befindet. Also geht es wieder aus der Nische heraus ganz nach unten auf den Boden und unter den Spießen hindurch in die Passage unterhalb des Eingangs hinein. Dort klettert man die Leiter nach oben, zieht an dem Hebel und dreht so die ganze Halle

um 90 Grad (der zweite Hebel ist übrigens nur Zierde und kann nicht benutzt werden). Man verläßt die Kammer wieder, indem man aus dem Stand in den Gang springt. Am Ende rutscht man nach unten in die große Halle und läßt sich vorsichtig rückwärts in das Loch im Boden fallen. Unten nimmt man sich die *Hand des Sirius*. Dann verläßt man die Kammer durch den Ausgang, klettert am Ende des Gangs die Leiter nach oben und zieht sich noch zweimal weiter nach oben auf höher gelegene Blöcke. Vom letzten aus springt man mit Anlauf zum gegenüberliegenden Sims und kriecht unter den Stacheln hindurch. Am Ende geht man in die Ecke vorne links, macht einen Schritt zurück und springt dann aus dem Stand nach vorne zu der Plattform vor der Öffnung in der Wand. Nach rechts folgt man dann der Passage zu einer Leiter, zu der man einfach herunterläuft, um sich sofort an ihr festzuhalten. Dann kann man gefahrlos und ohne nach unten zu stürzen nach unten klettern. So kommt man in einen Raum mit zwei noch am Boden liegenden Mumien und einem Seil, an dem man ziehen muß (dies dreht die Halle wieder zurück). Sobald man das getan hat, erwachen die beiden Mumien. Da man auch sie nicht töten kann, muß man diesen Raum schnell verlassen. Hinter der Mumie, die vor dem Gatter lag, kann man nach draußen kommen, am besten läuft man schnell um das Seil herum und springt einfach über sie hinweg. Dahinter klettert man dann eine Leiter nach oben in Sicherheit. Draußen springt man nach rechts auf das Sims an der gleichen Wand und steigt auf das nächste Sims hoch, wo man die Hand des Sirius in die Fassung einsetzen kann. Daraufhin erscheint ein Seil, das von der Decke herabhängt. Zu diesem springt man mit Anlauf herüber und hält sich daran fest. Dann dreht man Lara leicht nach links, bis sie zu der Öffnung blickt. Nachdem man an dem Seil ganz nach unten gerutscht ist und Schwung genommen hat, kann man problemlos in die Öffnung springen und sich den *Skarabäus-Talisman* von dem Podest nehmen.

Anschließend geht man um das Podest herum und folgt dem Gang, in dem man noch zwei Wüstenhunde erledigen muß. Vielleicht sollte man hier das Gewehr nehmen. Man kommt am Ende des Gangs in einen reichlich verzierten Raum, den man auf der anderen Seite wieder verlassen muß. Auch hier sollte man das Gewehr in der Hand halten, denn sobald man die Kammer verläßt, erscheint ein weiterer Wüstenhund, den man so mit einem Schuß erledigen kann. Am Ende kommt man wieder durch ein Loch in die große Höhle, die man bereits kennt.

Nun betritt man auch endlich links das verzierte Gebäude durch den Gang und klettert über den Block in einen mit Sand gefüllten Raum, in dessen Mitte mal wieder eine noch leblose Mumie liegt. Hier setzt man die goldene Schlange und den Skarabäus-Talisman in die entsprechenden Fassungen ein und läuft dann immer an der Wand entlang im Kreis herum, um der Mumie zu entgehen, bis der Raum soweit mit Sand gefüllt ist, daß man in einer Ecke in einen Felsgang und damit in die Freiheit klettern kann. Man folgt dem Gang und beendet so den Level.

## Tal der Könige

Nach der Zwischensequenz sollte man das Gewehr in die Hand nehmen, denn nun muß man sich mit insgesamt 7 Muslimen herumärgern. Diese treten nacheinander (meistens als Pärchen) auf. Am besten springt man ganz am Anfang nach unten in den Sand und macht sofort wieder einen Salto zurück zwischen die beiden Seitenwände des Gangs. Hier kann man in aller Ruhe auf die Kerle warten und sie nacheinander erschießen. Sind alle tot, kann man sich von ihnen einige Gegenstände nehmen: insgesamt findet man ein *großes Medipack*, 2 *kleine Medipacks*, 90 *Schuß Uzi-Munition* und in der Mitte des Platzes *Zündschlüssel*. In diesem Tal gibt es auch noch zwei Geheimnisse zu entdecken. Rechts vom Eingang zu diesem Tal (mit Blick auf den Eingang) findet man in der hinteren Ecke eine dunkle Nische, in die man hochsteigen kann. Nun sollte man eine Fackeln anzünden und sich weiter durch noch weiter nach oben ziehen. So findet man **Geheimnis 19/70**, man kann sich insgesamt 18 *Gewehr-Patronen* holen (oder 12 *Gewehr-Patronen* und das Gewehr, wenn man dieses noch nicht hat). Dafür muß man aber insgesamt dreimal nach den Goodies greifen. Dann verläßt man die Nische wieder und geht am Eingang vorbei auf die andere Seite des Tals. Wieder findet man (also diesmal links vom Eingang) eine Nische, zu der man hochklettert. Darin befindet sich aber nichts. Stattdessen stellt man sich in die Ecke, die in die Wüste hineinragt und dreht sich so, daß Lara rechts von dem Nischeneingang zu dem höheren Block blickt. Aus dem Stand springt man zu diesem herüber und zieht sich hoch. Von da aus kann man sich noch weiter nach oben und damit zu **Geheimnis 20/70** ziehen. So findet man insgesamt 12 *Gewehr-Patronen*, ein *kleines Medipack* und 30 *Schuß Uzi-Munition*. Danach geht man zu dem Jeep und schließt ihn mit dem Zündschlüssel auf.

Sobald man das gemacht hat, fährt auch der andere Wagen los und man muß ihm hinterherfahren. Der Fahrer wirft dabei immer wieder Handgranaten, denen man möglichst ausweichen sollte. Unterwegs

trifft man dabei auf zwei Muslime, die man am besten einfach überfährt. Kurze Zeit später kommt man zu einer Schlucht mit einer Felsbrücke darüber. Am besten hält man vor der Schlucht an, steigt aus, nimmt das Gewehr in die Hand und rennt nach oben, um den Muslim auf der Felsbrücke zu erschießen. Dann geht man wieder nach unten und geht direkt links von dem Anstieg hoch zur Felsbrücke leicht nach unten zum Abgrund. Dort hängt man sich rückwärts an die Kante und klettert leicht nach unten und nach rechts unter den Vorsprung. Dort ist ein kleiner Durchgang, in dem man sich hineinziehen kann (erst kurz fallenlassen, sofort wieder festhalten und dann schnell die Ducken- und die Hochziehen-Taste drücken). Im niedrigen Gang kriecht man auf die andere Seite und läßt sich dort rückwärts herunter, um so **Geheimnis 21/70** zu finden: ein *großes Medipack* und *4 schwere Granaten*. Genauso, wie man hiergekommen ist, geht aus wieder zurück zum Jeep. Mit diesem fährt man über den Abgrund und weiter, überfährt noch zwei weitere Muslime und kommt schließlich in eine Höhle, in der man fahrend den Level beendet.

## Das 5. Grabmal im Tal der Könige

Es geht direkt weiter mit dem Jeep, bis man in eine kleine Kammer mit einem Block in der Mitte kommt. Hier steigt man aus und nimmt sich insgesamt *12 Schrot-Patronen* und ein *großes Medipack*. Dann steigt man wieder in den Jeep und fährt nach draußen, wo vorher der andere Wagen gestanden hat. Man fährt an den Statuen vorbei und am Ende durch den Durchgang. Dann kommt man zu einem Gebäude und einem Gerüst. Auf diesem läuft ein Muslim herum, den man erledigen muß. Das kann man auf zwei Arten machen:

1. Man kann mit dem Jeep durch die Streben des Gerüsts fahren und es so zum Einsturz bringen. Dann stürzt auch der Muslim nach unten, und man kann ihn überfahren, wenn man schnell in den Rückwärtsgang schaltet und zurücksetzt. Da die Steuerung des Fahrzeugs aber ein wenig holprig ist, empfehle ich eher die andere Variante.
2. Man steigt hinter der Passage aus, nimmt die Uzis in die Hand, rennt auf das Gerüst zu und holt den Kerl herunter. Dann steigt man wieder in den Jeep und fährt durch das Gerüst hindurch.

Hat man ihn erledigt, fährt man weiter bis zum Ausgang aus diesem Tal und hält hier wieder an. Rechts vom Durchgang kann man auf einen Block klettern und sich dann kriechend in eine Nische zwängen, in der man **Geheimnis 22/70** und damit ein *großes Medipack* findet. Dann geht es wieder nach draußen und mit dem Jeep weiter bis zu neuen Gerüsten. Hier wartet wieder ein Gegner, den man wie gehabt auf zwei Arten erledigen kann:

1. Entweder man fährt in der Mitte des Gerüsts nach links zwischen weitere Gerüste und fährt dasjenige auf der linken Seite, auf dem der Muslim steht, um, damit man ihn anschließend rückwärts überfahren kann.
2. Man steigt vorne bei den Gerüsten aus, nimmt die Pistolen in die Hand, rennt nach links zwischen die Gerüste und feuert auf den Kerl, während man seinen Schüssen durch Seitwärtssaltos ausweicht.

Ist auch dieser Muslim tot, steigt man auf der Seite des Gerüsts nach oben, auf der er nicht herumgelaufen ist. Etwa in der Mitte kann man sich hochziehen. Wenn man dann nach links geht, findet man am Ende des Laufstegs *6 Gewehr-Patronen*. Dann nimmt man das Gewehr in die Hand und geht in die entgegengesetzte Richtung und um die Ecke auf den Block zu. Wenn man diesen besteigen will, erscheint ein weiterer Muslim. Nachdem man auch diesen erledigt hat, steigt man auf der anderen Seite wieder nach unten und springt noch weiter herunter. So findet man **Geheimnis 23/70**. Man dreht sich um und folgt dem Weg bis zum Ende, um ein *kleines Medipack* und ein *großes Medipack* zu finden. Dann geht es wieder zurück und nach oben bis zu dem Block, über den man erneut klettert. Um die Ecke kann man sich dann noch weiter nach oben ziehen. Auf der rechten Seite findet man dann in einer Nische ein *großes Medipack*. Wenn man die Nische wieder verläßt, kann man gegenüber ein Seil erkennen, mit dem man sich zur anderen Seite herüberschwingen kann. Also nimmt man Anlauf, springt ab und hält sich an dem Seil fest, rutscht ganz nach unten, nimmt Schwung und springt im letzten Moment ab, um auf der anderen Seite zu landen. Drüben geht man nach rechts und springt zu dem Hebel hoch, um sich daran festzuhalten und ihn so herunterzuziehen. Dann geht es wieder nach unten auf den Boden: entweder, falls

man das Gerüst unter einem nicht umgefahren hat, läßt man sich einfach rückwärts herunterfallen, hält sich kurz fest, läßt kurz los, hält sich erneut fest und läßt dann endgültig los, oder aber man geht zu dem Block, klettert über ihn, läßt sich eine Ebene tiefer fallen und springt dann ganz nach unten. Nun geht man zu dem durch den Hebel geöffneten Tor und klettert links davon in eine Nische, in der man ein *großes Medipack* findet.

Nun geht man endlich durch das Tor und untersucht die Nischen rechts und links von der Rampe. In der ganz rechts findet man *30 Schuß Uzi-Munition*, in der links von der Rampe ein *großes Medipack*. Nun gibt es meines erachtens einen Bug im Programm, weil man sich selbst in eine Situation bringen kann, in der man den Level nicht mehr beenden kann. Man muß nun den Wagen in den Hof fahren, er darf bei der nächsten Action auf keinen Fall draußen bleiben. Hat man ihn hereingefahren, hat man zwei Möglichkeiten weiterzumachen:

1. Der einfachere Weg ist, die Rampe nicht hochzufahren, sondern nach oben zu gehen. Dies sollte man auf der linken Seite tun, den von oben kommen nun nacheinander drei stachelbewehrte Kugeln herunter, denen man nicht zu nahe kommen darf. Wenn die erste an einem vorbeigerollt ist, geht man auf die rechte Seite und dort weiter nach oben. Zur Not macht man einfach einen Salto zur Seite, um der Kugel auszuweichen. Nach der zweiten Kugel geht man erneut auf die linke Seite und beobachtet, aus welchem Loch in der Decke die dritte Kugel herausfällt. Zu diesem Loch geht man und stellt sich darunter. Wenn man sich so dreht, daß Lara wieder nach unten blickt, kann man nach oben springen und sich an die Wand des Schachts hängen. Kurz unter der Decke macht man einen Salto zurück und landet so in einer Nische und findet auf diese Weise **Geheimnis 24/70**. Dort findet man dann *4 leichte Granaten*. Anschließend springt man wieder nach unten, geht nach unten und fährt mit dem Jeep die Rampe hoch. (Die Kugeln versperren nun den Eingang des Hofes. Hätte man den Jeep nicht hereingefahren, könnte man nun den Level nicht mehr beenden, denn man braucht den Jeep dazu.)
2. Man fährt mit dem Jeep die Rampe hoch. Dabei sollte man versuchen, den stachelbewehrten Kugeln auszuweichen. Dank des Wagens wird man allerdings nicht allzu sehr von ihnen verletzt. Oben an der höchsten Stelle der Rampe hält man an und steigt aus. Man geht ein wenig nach unten und zu der Stelle, an der in der Decke ein Loch zu finden ist, aus dem die letzte Kugel herausgefallen ist. Dort stellt man sich so, daß Lara mit Blick nach unten unter dem Loch steht und springt zur Schachtwand hoch, an der man sich festhalten kann. Dann klettert man ein wenig nach oben und macht einen Salto zurück. So landet man in einer Nische bei **Geheimnis 24/70** und kann sich *4 leichte Granaten* nehmen. Dann springt man wieder nach unten und steigt in den Jeep.

Mit dem Jeep fährt man nun die andere Seite der Rampe nach unten. Wieder versucht der Jeep vor einem Lara das Leben mit Handgranaten schwer zu machen. Denen weicht man wie immer aus, fährt an der ersten Grube vorbei und macht bei der zweiten halt (draußen in dem großen Tal mit den beiden Gruben hintereinander). Bei der ersten Grube sieht man gegenüber an der Innenseite eine dunkler gemaserte Fläche mit schwarzen Streifen. Dort kann man nach unten klettern und kommt so zu einer Nische, in die man wie schon gewohnt hineinkriecht. So findet man **Geheimnis 25/70** und damit *6 Schrot-Patronen* und weiter rechts *10 Pfeile*. Anschließend klettert man wieder nach oben und fährt weiter dem anderen Wagen hinterher. Wenn man den Anschluß verloren hat, geht es meistens eher links weiter. Manchmal muß man dabei auch über Sandhügel fahren, die eher wie Spielbegrenzungen aussehen. So kommt man schließlich in ein Tal, in dem man weiter rechts einen weiteren Muslimen auf einem Turm findet. Den kann man aber getrost ignorieren, wenn man will, sonst erledigt man ihn am besten ohne den Jeep mit Waffen. So oder so muß man vom Eingang zu diesem Tal aus gesehen nach links in die hintere Ecke. Dort findet man einen dunklen Tunnel, in dem man hineinfährt, um den Level zu beenden.

# Karnak

## Der Tempel von Karnak

*Dieser Level und die beiden nächsten bilden eigentlich einen einzigen großen. Man kann so oft zwischen ihnen wechseln wie man möchte (zumindest sobald man die Türen zu den letzten beiden geöffnet hat). Man kommt aber mit jeweils zwei Besuchen aller Level aus. Aufpassen muß man nun auf die schwarzen Skorpione, denn im Gegensatz zu ihren roten Artgenossen sind diese giftig. Nur ein Medipack hilft dann noch.*

Nach der Zwischensequenz, in der man seinen alten Freund Jean-Yves getroffen und ein paar neue Dinge erfahren hat, dreht man sich nach links und steigt über die Blöcke auf die Mauer des Tempels. Auf der anderen Seite rutscht man vorsichtig mit gezogenen Pistolen nach unten. Von links taucht dann ein Skorpion auf, den man schnell erledigt. Dann geht man auf den Obelisken zu und nimmt sich das *kleine Medipack* davor. Sofort darauf macht man einen Salto zurück und zieht dabei die Pistolen. So kann man auch den nächsten, plötzlich aufgetauchten Skorpion erledigen.

Auf der linken Seite sieht man drei Öffnungen in dem Gebäude. Zuerst betritt man die mittlere Öffnung und steigt dahinter auf den Block. Auf der anderen Seite geht es wieder nach unten und hinten nach links zu einem Loch im Boden. In dieses springt man hinunter und findet so **Geheimnis 26/70**. Man muß nun durch einen niedrigen Gang kriechen. Man sollte aber nur kurz hineinkriechen und sofort wieder rückwärts heraus, denn von vorne kommt ein weiterer Skorpion, den man dann gefahrlos erschießen kann. Dann geht es aber doch durch den Gang in eine Halle, die man durchquert. Hier findet man eine Vase, die man zerschießt, um an *6 Gewehr-Patronen* zu kommen. Weiter durch gelangt man in einen neuen Raum mit mehreren Vasen. Hier warten aber auch drei Skorpione, die man zuerst töten sollte. Dann kann man die vier Vasen zerschießen, um an *12 Fackeln*, *30 Schuß Uzi-Munition*, ein *großes Medipack* und *6 Schrot-Patronen* zu kommen. Dann geht und kriecht man wieder zurück, zieht sich nach oben und klettert auf den Block. Nach links kann man sich dann auf das Dach hochziehen. Von dort springt man auf das Sims weiter rechts und nimmt sich das *kleine Medipack*. Dann springt man zurück und noch weiter auf das nächste Sims. Dort findet man *30 Schuß Uzi-Munition*. Noch einmal weiter findet man auf dem letzten Sims *6 Schrot-Patronen*. Dann geht es auf das erste Sims zurück und nach vorne zum Hof. Dort geht man ganz nach links.

Noch weiter links erkennt man neben der Säule ein Sims, auf das man mit Anlauf schräg an der Säule vorbei springt. Dort springt man mit Anlauf etwa entlang der Schrägen zu dem Block vor dem Gebäude gegenüber. Hier angekommen geht man mit Blick zur Wand den Block vorsichtig am rechten Rand so weit wie möglich zurück. Dann dreht man sich leicht nach rechts, springt aus dem Stand zum Sims herüber und hält sich daran fest. So kann man sich zu *6 Schrot-Patronen* hochziehen. Anschließend läßt man sich nach unten fallen und betritt das Gebäude.

Drinne kommt man zu einem Wasserbecken. Direkt davor kann man sich rechts auf einen Block und dann links noch weiter hochziehen. Nach links folgt man dann dem Steg und springt vor der Säule leicht nach links auf das Sims gegenüber. Hier geht man nach hinten an den Rand und springt aus dem Stand zur Wand herüber. Auf diesem Sims findet man *6 Gewehr-Patronen* und *30 Schuß Uzi-Munition*. Dann springt man wie gehabt auf das mittlere Sims und faßt links und rechts in die beiden Löcher. Dies öffnet die beiden Gatter, so daß man nun wieder zum ersten Sims zurückspringt und sich in der linken Kammer ein *kleines Medipack* und *6 Gewehr-Patronen* (oder das Gewehr, wenn man es noch nicht hat) und in der rechten Kammer *Vase 1* holen kann. Dann geht es wieder nach unten und diesmal ins Wasserbecken. Auf dem Grund des tiefen Beckens kann man sich *12 Fackeln* holen. Dann holt man wieder Luft und taucht in die Öffnung weiter unten und folgt den Gang durch die Kammer zu einer kleinen Tür. Diese öffnet man mit der Handlungstaste (es gibt nicht wie üblich einen Hebel) und taucht weiter bis zu einer kleinen Kammer mit einem Loch in der Decke. Dort kann man nicht nur Luft holen, sondern man kann sich auch an Land ziehen und findet so **Geheimnis 27/70** und damit *30 Schuß Uzi-Munition* und *10 Pfeile*. Anschließend taucht man wieder ins Wasser und weiter durch in einen breiten Gang. Dort kann man direkt rechts unter der Decke in eine Kammer tauchen und findet so **Geheimnis 28/70**. Vom Boden kann man sich nun ein *großes Medipack*, *6 Schrot-Patronen*, *30 Schuß Uzi-Munition* und *10 Giftpfeile* nehmen. Eventuell sollte man zwischendurch noch einmal Luft holen. Anschließend taucht man den ganzen Weg wieder zurück, steigt aus dem Becken und verläßt das Gebäude.

Draußen wendet man sich nach links und steigt die Stufen hoch. Auf der höchsten Stufe zieht man sich rechts auf die Mauer hoch. Mit Anlauf springt man dann nach schräg rechts zu den Blöcken herüber und aus dem Stand vom Rand aus zum Vordach des Tempels. Rechts findet man dann auf einem Block ein *kleines Medipack* und auf den Stegen *6 Gewehr-Patronen* und *30 Schuß Uzi-Munition*. Dann läßt man sich nach unten fallen und betritt den Tempel auf der linken Seite.

Dort muß man zuerst einen Skorpion erschießen, dann kann man über die Grube zur anderen Seite springen und sich die *12 Fackeln* vom Block holen. Anschließend geht es in die Grube und am anderen Ende in die große Halle. Auf der linken Seite kann man sich direkt zwischen der ersten und der zweiten Säule in eine Nische hochziehen und in den schmalen Gang klettern. Am Ende findet man **Geheimnis 29/70** und damit insgesamt *60 Schuß Uzi-Munition* und *12 Fackeln*. Danach geht es in die große Halle zurück. In dem rechten leeren Becken gibt es nur einen Skorpion, im linken leeren Becken zusätzlich ein *kleines Medipack*. Nachdem man sich dieses genommen hat, steigt man zurück auf den hellen Block vor dem Becken und springt zur Decke, an der man sich festhalten kann. Nun kann man sich zur anderen Seite hangeln und dort wieder fallen lassen. Man geht dann zu dem Knopf an der Wand und drückt diesen. Daraufhin öffnet sich gegenüber eine Tür. Man hangelt sich also wieder nach drüben, tötet den Skorpion und betritt die kleine Kammer. Dort packt man in die kleine Öffnung und senkt so die Zeremonienschale in dem mittleren Becken hinter einem ab. Durch das dabei entstandene Loch läßt man sich vorsichtig rückwärts herab und macht eine Rolle, um den Aufprall abzumildern. Unten springt man über die Schale und nimmt sich das *große Medipack* von dem Steinblock. Mit Blick zum Wasserbecken geht man nach links und dort in den Durchgang. Direkt zu Beginn des Durchgangs findet man rechts in der Wand eine kleine Nische, in die man die erste Vase stellt. Dies öffnet an anderer Stelle eine Türe. Man verläßt den Durchgang wieder und zieht sich rechts in die Nische hoch. Man folgt diesem Tunnel bis zu einem blauen Block. Rechts davon findet man *12 Fackeln*. Dann geht es weiter den blauen Block hoch und den Tunnel entlang bis zu einer schrägen Sandfläche, die man einfach nach oben springt. Dann kriecht man weiter bis man sich fallen lassen muß.

Man ist nun wieder am Eingang des Tempels angekommen. Gegenüber kann man sich zwischen zwei Säulen hochziehen und dann nach links wieder zum Obelisken gehen und dort nach rechts in den Tempel mit den Säulen. Innen kann man nun durch die inzwischen geöffnete Tür gehen und so den Level (vorübergehend) beenden.

## Die große Hypostyle Halle

Nach der Rutschpartie klettert man gegenüber nach oben und geht nach links ins Freie. Gegenüber findet man auf Steinblöcken *6 Gewehr-Patronen*. Dann geht man (vom Eingang zu diesem Hof aus gesehen) nach links zu den Säulen und zieht die Pistolen, denn hier läuft ein Skorpion herum. Sobald man diesen erledigt hat, nimmt man sich aus einer der Nischen ein *kleines Medipack*. Hier findet man auch *12 Fackeln*, aber zuvor taucht ein weiterer Skorpion auf, den man zuerst töten sollte. Anschließend überquert man den Hof und klettert in den Durchgang gegenüber.

Drinne wendet man sich mit gezogenen Pistolen sofort nach rechts und geht vorsichtig nach vorne, bis die beiden Skorpione erscheinen. Sobald man sie erledigt hat, geht man in die Kammer am Ende. Dort steigt man über einen der Blöcke weiter nach oben. Eine Etage höher findet man in den Nischen *6 Schrot-Patronen* und *30 Schuß Uzi-Munition*, aber auch zwei weitere Skorpione. An der Decke kann man sich nun zu weiteren Simsen hangeln. Dort läßt man sich fallen und holt sich links und rechts nach einfachen Sprüngen in den Nischen *12 Fackeln* und *6 Gewehr-Patronen*. Wieder zurück in der Mitte des Raums springt man auf das kleine Sims zwischen den Säulen und von dort weiter auf das sandige Sims. Diesem folgt man nach rechts zu einem *kleinen Medipack* und *30 Schuß Uzi-Munition*. Dann läuft man nach unten und wendet sich nach links (dem Sandsims folgend).

In einer Zwischensequenz erfährt man, daß Von Croy mit seinen Leuten inzwischen auch angekommen ist. Über den tiefen Schacht springt man mit Anlauf, man muß sich aber an der gegenüberliegenden Kante festhalten und hochziehen. So kommt man weiter rechts zu einem neuen Gebäude, das man betritt.

Direkt links findet man auf dem Boden ein *kleines Medipack* und auf dem Steinsims *30 Schuß Uzi-Munition*. Dann folgt man dem Raum bis zu einer Schrägen. Sobald man diese nach unten rutscht, verläßt man diesen Level (vorübergehend).

## Der heilige See

Unten angekommen klettert man weiter durch nach oben und geht mit gezogenen Pistolen nach draußen. Dort läuft man auf den höheren Block rechts vom Ausgang zu und springt darauf. Rechts kann man dann die beiden Fledermäuse erledigen, bevor man sich links dem Krokodil widmet, vor dem man hier oben aber sicher ist. Hat man alle Tiere ins Jenseits befördert, kann man sich weiter links (vom Eingang aus gesehen) auf einem flacheren Block ein *kleines Medipack* holen. In diese Richtung geht es zu einem Loch in einer Felswand, zu dem man sich hochzieht, um dann in den Tunnel zu kriechen. Am anderen Ende läßt man sich wieder herunter und nimmt sich die *12 Fackeln*. Dann geht es wieder zurück nach draußen und weiter zu einer Rampe, die ins Wasser führt. Am oberen Teil der Rampe kann man rechts in ein Wasserbecken blicken, dort lauert ein Krokodil, das man in aller Ruhe von hier aus erschießen kann. Dann folgt man der Rampe ins Wasser. Auf der gegenüberliegenden Seite liegen zwei weitere Krokodile am Strand. Wenn man auf sie zuschwimmt, bewegen sie sich irgendwann ins Wasser. Dann sollte man schnell zur Rampe zurückschwimmen, die Pistolen ziehen und die beiden Tiere ins Jenseits befördern. (Alternativ kann man auch an den tiefsten Rand der Rampe gehen und einfach blind auf die andere Seite schießen (Lara kann die Ziele noch nicht automatisch anvisieren). Dann erkennt man, wo die Schüsse hingehen. Nun muß man Lara nur noch so drehen, daß die Schüsse in Richtung der Krokodile gehen, dann kommen sie ebenfalls angeschwommen.) Anschließend schwimmt man zu dem Strand, an dem die Krokodile lagen, herüber und geht nach rechts das Ufer entlang bis zu einem Eingang in eine Halle. Mit gezogenen Pistolen durchquert man diese über den mittleren Steg und schießt dabei noch die beiden Fledermäuse ab. Am anderen Ende der Halle springt man in das Loch hinunter.

In der Halle darunter geht und rutscht man noch weiter nach unten auf eine Stange zu. Diese klettert man nach oben und dreht Lara nach rechts. Gegenüber sieht man eine weitere Stange, zu der man gelangen muß. Dazu muß man Lara wieder um 180 Grad drehen und soweit nach oben klettern, daß ihr Kopf etwa auf Höhe der Köpfe des an der rechten Wand abgebildeten Menschen ist. Dann macht man einen Salto zurück und klettert die zweite Stange nach oben. Unter der Decke gibt es eine Nische, in die man ebenfalls mit einem Rückwärtssalto hineinspringt. Von hier aus kann man sich in einen engen Tunnel hochziehen.

An dessen Ende kommt man in eine Kammer, in der man an einer Kette ziehen kann. Danach geht es wieder durch den Tunnel in die große Halle zurück.

Von der Nische aus springt man dann zur ersten Stange, klettert nach unten und springt hier weiter zur zweiten Stange, die man ebenfalls nach unten klettert. Dort kann man sich dann in ein Wasserbecken fallen lassen. An dessen Grund findet man *12 Fackeln* und, wenn man eine Rolle macht, ein *kleines Medipack*. Nach einer weiteren Rolle sollte man erst Luft holen und dann durch den Tunnel tauchen. Am Ende des senkrecht nach oben verlaufenden Tunnels sollte man schnell nach rechts tauchen und bei dem Steg an Land gehen, denn von hier aus kann man die beiden zuvor freigelassenen Krokodile töten. Falls der Steg schon besetzt sein sollte, sollte man links am Ufer sein Glück versuchen. Sind die beiden Krokodile erledigt, kann man vom Ufer aus durch das nun geöffnete Gatter in eine neue Kammer gehen.

In dieser kann man sich hinten rechts und links jeweils auf zwei Vorsprünge hochziehen und von da aus zu den Simsen an den Wänden hochsteigen. Außerdem kann von von hier aus zu zwei weiteren Simsen springen. Auf diesen findet man insgesamt ein *kleines Medipack* und *12 Gewehr-Patronen*. Danach springt man wieder ins Wasser und zieht an dem Hebel direkt gegenüber dem Eingang (unter dem Block).

Anschließend taucht man durch die Öffnung im Boden (die in der Mitte der Kammer) bis zu einer Tür, die man mit der Handlungstaste öffnet. Dann holt man erst noch einmal Luft und taucht dann durch den Tür den gewundenen Gang entlang, bis man zu einer Abzweigung kommt. Hier taucht man zuerst nach rechts, also nicht nach oben weiter. So kommt man in eine Kammer, in der man Luft holen kann und in der man ein *großes Medipack* findet. Erst dann taucht man wieder zu der Gabelung und diesmal nach oben weiter. Hier kommt man in einer Kammer mit einem großen Spiegel. Nur in diesem kann man den Ausgang aus dem Wasserbecken erkennen: er befindet sich etwa in der Mitte der Decke.

Durch diesen kann man sich in einen Gang hochziehen. An dessen Ende kommt man in eine Kammer und findet dort insgesamt *60 Schuß Uzi-Munition* und eine *Vase 2*. Anschließend taucht man den langen Gang zurück bis zu der Halle und holt erst einmal Luft, bevor man den Level durch die andere Öffnung im Boden verläßt.

## Der Tempel von Karnak

Man taucht den Gang weiter entlang und steigt an dessen Ende durch das Loch in der Decke wieder an Land. Hier klettert man zweimal nach oben und läßt sich auf der anderen Seite wieder herunter. Weiter links (mit dem Rücken zur Wand) findet man eine Nische, in die man Vase 2 einsetzen kann. Daraufhin wird etwas ins Wasser geschüttet, was dieses fest macht. Wenn man daher wieder zurückgeht, kann man über das Wasser zu der Statue gehen und hinter ihr *30 Schuß Uzi-Munition* aufheben.

Dann verläßt man diese Kammer durch den Tunnel, an dessen Ende man rechts nach oben und dann weiter rechts wieder nach unten klettert, aber nicht ganz nach unten ins Wasser geht, sondern auf dem Block stehen bleibt. Von hier aus kann man in aller Ruhe die beiden Krokodile beseitigen. Dann läßt man sich vorsichtig rückwärts herunter und zieht sich sofort wieder nach oben, denn plötzlich taucht ein drittes Krokodil auf, das ebenfalls erst beseitigt werden will. Nun kann man gefahrlos ganz nach unten. Im Wasser und am Strand findet man insgesamt *12 Gewehr-Patronen*.

Dann taucht man unter den Obeliskten durch den Tunnel in eine Kammer, in der man einen Knopf drückt. Anschließend geht es wieder zurück zu den Obeliskten.

Dort kann man sich nun den *Hypostelschlüssel* und die *Sonnenkönigin* nehmen.

An der Stelle, von wo aus man auf die Krokodile geschossen hat, klettert man wieder nach oben und folgt dem Tunnel zurück zu der Statue. Wieder geht es über das Wasser und ganz nach hinten durch zu den beiden Statuen mit den Röhren, aus denen die Wasser verhärtende Flüssigkeit läuft. Rechts findet man hier eine Öffnung unter der Decke, in die man sich hineinziehen kann. Dann kriecht und klettert man durch den Gang, geht die Sandschräge nach oben, springt das letzte Stück hoch und kriecht dann in den nächsten Tunnel.

Am Ende läßt man sich rückwärts herunter. Dann nimmt man die Uzis in die Hand und geht nach rechts um die Ecke. So kann man den Beduinen in der Tür direkt unter Feuer nehmen. Hinter der Tür wartet noch ein zweiter Beduine. Mit gezogenem Gewehr geht man auf die Tür zu, kurz in der Raum dahinter und direkt wieder zurück. Dann kann man in aller Ruhe auf ihn warten und ihn mit zwei Schüssen erledigen. Anschließend springt man gegenüber die schräge Sandfläche nach oben und geht mit gezogenem Gewehr nach rechts unten und vorsichtig nach links weiter. Sobald man Stimmen hört, bleibt man stehen und wartet auf die beiden nacheinander kommenden Beduinen, die man wie den letzten erledigt. Weiter durch steigt man auf den Block vor dem Durchgang in der Mauer und steigt zum Obeliskten herüber. Auf der anderen Seite geht es nach unten und nach rechts zu dem Eingang mit den Säulen. Hier wartet wieder ein Beduine, den man mit dem Gewehr leicht erledigen kann. Danach geht man in den Eingang und im ersten Raum direkt rechts durch den Durchgang.

## Die große Hypostyle Halle

*In diesem Level tauchen Beduinen mit Schwertern auf, die einerseits sehr viel einstecken können, bevor sie die Flügel von sich strecken, die andererseits aber auch mit ihren Schwertern alle Kugeln abwehren können. Wenn sie das machen, sind sie unverwundbar. Man muß dann kurz die Waffen einstecken, bis auch sie ihre Schwerter einziehen und dann erneut auf sie schießen. Wenn man genügend Platz zwischen sich und diese Kerle bringen kann, kann man die Pistolen benutzen, ansonsten sollte man das Gewehr nehmen.*

Hier steigt man nach oben und zieht sofort die Pistolen. Dann geht man auf den Ausgang zu, bis man auf die ersten blauen Platten tritt. Dann geht man zurück, während man auf den auftauchenden Beduinen schießt. Man sollte sich hier wieder nach unten fallen lassen, denn dort ist man absolut sicher vor dem Beduinen, er bleibt immer oben. Zwar zieht er sich dann zurück, aber wenn man nach oben klettert, kann man ihn jederzeit wieder anlocken. Ist er tot, nimmt man sich seine *30 Schuß Uzi-Munition*.

Nun geht man nach draußen und nach rechts durch den Durchgang. Hier wartet der nächste Beduine, daher sollte man sich sofort wieder nach draußen zurückziehen, wenn man ihn hört, und mit den Pistolen auf ihn schießen. Wenn man wie oben beschrieben verfährt, also immer wieder die Waffen einsteckt und dann wieder schießt, kann man ihn problemlos erledigen.

Dann geht man in den Bau hinein und hinten rechts in den sandigen Gang. Hier sollte man das Gewehr in die Hand nehmen. Wenn der Gang nach links abbiegt, taucht dort ein Beduine auf, den man erst einmal mit drei Schüssen begrüßen sollte. Dann dreht man sich sofort nach links, um den zweiten Beduinen, der hinter einem aufgetaucht ist, zu töten. Danach erledigt man den ersten Beduinen endgültig. Ganz ohne Blessuren wird das aber nicht abgehen. Danach geht man weiter zu dem tiefen Abgrund und springt auf der linken Seite mit Anlauf auf die andere Seite, zusätzlich muß man sich aber noch nach oben ziehen. In dem folgenden Hof geht man hinten rechts in die Ecke und zieht sich in den engen Gang hoch. Diesem folgt man immer weiter bis zu einer Tür, die man mit dem Hypostelschlüssel öffnen kann. Drinnen wird man von zwei Beduinen erwartet. Der erste wartet direkt bei der Tür, am besten zieht man sich hier zurück und erledigt ihn wie gehabt mit dem Gewehr (also immer wieder Waffen einstecken, bis er seine Schwerter einsteckt und dann wieder feuern). Der zweite Kerl wartet drinnen mit Uzis auf einen, auch hier kann man sich wieder in den Eingangsbereich zurückziehen. Dieser Beduinen hinterläßt auch *30 Schuß Uzi-Munition* (oder die Uzis, wenn man diese noch nicht hat).

In dem großen Raum sollte man zuerst den unteren Bereich absuchen, denn hier warten noch mehr Beduinen. Fast genau gegenüber kommt man durch einen Durchgang in einen weiteren Raum, in dem auf einem kleinen Block *6 Gewehr-Patronen* liegen. Die sollte man sich aber nicht sofort nehmen, sondern mit gezogenen Pistolen auf den Block gehen. Vor einem taucht dann ein Beduine auf, den man sofort ins Visier nehmen sollte. Außerdem ist es von Vorteil sich beim Schießen zurückzuziehen. In diesem Raum kann man auch mit Blick zur Decke eine Falltür erkennen, die man noch anheben muß, damit man weiterkommt.

Zunächst aber geht man (vom Eingang aus gesehen) nach hinten rechts und steigt dort über einen Steinwall in eine kleine Kammer, in der man ein *großes Medipack* findet. Danach geht man wieder zurück in den zweiten Raum.

Direkt gegenüber dem Eingang gibt es einen weiteren Durchgang, durch den man in einen dritten großen Raum kommt. Mit den Uzis in der Hand sollte man auf den Block mit den Fackeln zugehen, aber noch nicht nach oben steigen. Stattdessen sieht man sich erst einmal mit der Umsehen-Taste um und erkennt hinter dem Block in einer Mulde einen Beduinen. Also springt man einfach in die Luft nach oben und eröffnet das Feuer. Der Kerl kommt dann nach oben und man kann ihn wie gehabt mit den Uzis einfach erledigen (da er selbst ebenfalls Uzis hat, sollte man nicht unbedingt die Pistolen verwenden). Erst dann sollte man sich die *12 Fackeln* nehmen. Unter der Decke findet man an einer Seite einen Hebel, und zu diesem muß man sich nun vorarbeiten.

Dazu geht man wieder in den zweiten, mittleren Raum zurück und auf den Steinwall, hinter dem man das große Medipack gefunden hat. Hier kann man sich auf eine höher gelegene Plattform hochziehen. Dann geht man durch eine kleine Kammer, bis man wieder in den dritten Raum (den mit dem Hebel) blicken kann. Hier springt man zur Decke und hangelt sich nach rechts zu dem Hebel.

Auf der Plattform davor läßt man sich fallen und macht sofort eine Rolle und zieht die Pistolen, denn hinter einem hangelt sich ein Beduine auf einen zu. Wenn man sofort schießt, sind die Pistolen aber völlig ausreichend, um ihn von der Decke zu holen, bevor er da ist. Erst dann springt man an dem Hebel hoch und zieht an ihm; auf diese Weise zieht man eine Falltür nach oben.

Genauso, wie man hierher gekommen ist, hangelt man sich nun wieder zurück in den zweiten, mittleren Raum. Dort steigt man aber nicht nach unten, sondern hangelt sich weiter in den Raum hinein und nach links. Bei der Falltür läßt man sich fallen und macht erneut eine Rolle und zieht die Pistolen. Schon wieder ist hinter einem ein Beduine, der auf einen zu hangelt; und wieder kann man ihn problemlos von der Decke schießen. Er hinterläßt Munition am Boden, die kann man sich aber später holen. Stattdessen holt man sich erst einmal die *30 Schuß Uzi-Munition* auf dem Sims. Auf der anderen Seite kann man nach oben auf Blöcke steigen.

Oben dreht man sich um und springt vom Rand aus dem Stand auf das nächste Sims. Von hier aus geht man über die Falltür zur Mitte des Raums und springt links oder rechts an der Säule vorbei. Wenn man weiter in den Raum hinein geht, verändert sich die Kameraperspektive, so daß man einen großen Felsbrocken auf einer Säule sehen kann. Wenn man mit den Pistolen darauf schießt, stürzt sie nach unten und schlägt ein Loch in den Boden. Wie gehabt geht es dann um die Säule herum zu dem Sims an der Wand zurück und hier nach unten. Von hier aus läßt man sich dann vorsichtig rückwärts herunter und läßt sich dann einfach fallen.

Dort hebt man die *6 Schrot-Patronen* auf und geht dann zu dem Loch, das der Felsbrocken in den Boden geschlagen hat und läßt sich dort rückwärts herunter.

Unten gibt es einen schmalen Gang, in dem man *30 Schuß Uzi-Munition* findet. Hat man sich diese geholt, folgt man dem anderen Gang, bis man das erste Mal links abbiegen kann. So kommt man zu einem Raum mit einer leuchtenden Pyramide auf einem Steinsockel. Von diesem Raum aus gehen noch drei weitere Räume ab, die man über Leitern erreichen kann. In jedem dieser Räume befindet sich eine Art riesige Kompaßnadel. Diese Nadeln muß man nun so drehen, daß das jeweils rote Ende zur Pyramide zeigt. Außerdem kann man in zwei dieser Räume noch Goodies finden. Im rechten Raum gibt es *30 Schuß Uzi-Munition*, wenn man an dessen Ende in der Mitte nach oben steigt und dann weiter nach links hochklettert. Die mittlere Kammer ist schwerer zu erreichen. Hier steigt man rechts auf den Block vor dem Durchgang und geht in die linke Ecke weit weg von der Wand. Dann *geht* man einen Schritt nach vorne und springt aus dem Stand leicht schräg zur Öffnung hin. Wenn man sich noch festhält, kann man sich nun hochziehen und drinnen nach *12 Fackeln* und *12 Gewehr-Patronen* suchen. Diese liegen links und rechts im Raum auf Blöcken, zu denen man sich einfach hochziehen kann. Anschließend geht man wieder nach draußen zu der Pyramide und von da aus in den Gang zurück.

Weiter links kann man am Ende des Gangs in einem Loch in der Decke zu einer Leiter hochspringen und nach oben klettern. So kommt man in einen Raum über einer der riesigen Kompaßnadeln. Hier findet man eine große Drehmechanik, mit der man die Nadel drehen kann. Mit dem Hebel dreht man die Nadel nun eine Viertel Drehung im Uhrzeigersinn (durch die Decke kann man sehen, wie die Nadel steht bzw. gedreht wird). Auf der anderen Seite der Kammer gibt es einen Ausgang, der zu einem zweiten, gleich eingerichteten Raum führt. Hier dreht man die Nadel um 180 Grad. Danach geht es weiter in den dritten Raum; hier dreht man eine Viertel Drehung gegen den Uhrzeigersinn. Danach geht es wieder nach unten zu der leuchtenden Pyramide (nicht bei der Leiter in das Loch stürzen, sondern nach unten klettern).

Bei der Pyramide findet man eine Kette, an der man nun zieht. Daraufhin gehen von den Kompaßnadeln Blitze aus und zerstören die Pyramide. Daher kann man sich nun auf den Block hochziehen und dort die *Sonnenscheibe* nehmen. Hat man sich diese genommen, geht es wieder nach unten und weiter in die Halle hinein. Dort findet man nun ein Loch im Boden, das einem zu einem Gang unter dieser Raum führt. Diesem folgt man.

## Der heilige See

Mit gezogenen Pistolen folgt man dem Gang weiter bis zu einem Wasserbecken, bei dem 3 Skorpione darauf warten, ins Jenseits befördert zu werden. Im Pool findet man auf dem Grund *6 Gewehr-Patronen* und ein *kleines Medipack* in einem Unterwassergang unter dem Steinblock im Wasserbecken. (Durch das Loch im Boden auf dem sandigen Ufer kommt man in schon erkundete Bereiche, diese braucht man nicht mehr zu untersuchen, wenn man dieser Lösung gefolgt ist.) Dann steigt man auf die Insel im Wasserbecken und kombiniert im Inventar die Sonnenscheibe mit der Sonnengöttin. Den so entstandenen Sonnentalisman setzt man auf das spritze Podest auf der Insel. Daraufhin werden drei Türen geöffnet.

Durch die nun offene Tür rechts vom Eingang kann man in einen engen Gang kriechen (vorher hochziehen) und sich darin ein *kleines Medipack* holen.

Dann geht man durch die Tür links vom Eingang und läuft einfach nun unten in ein Wasserbecken. Dort findet man *30 Schuß Uzi-Munition* und in einem Unterwassergang *6 Gewehr-Patronen*. In den Unterwassergang gegenüber findet man *6 Schrot-Patronen* und ein *kleines Medipack*. Außerdem findet man hier eine Unterwassertür, die man aufstemmt. Durch den Gang dahinter kann man zu einer Kammer tauchen und damit **Geheimnis 30/70** aufdecken. In der Kammer findet man ein *großes Medipack*, *6 Schrot-Patronen* und *10 Pfeile mit Explosivmunition*. Dann taucht man wieder zurück und steigt auf den Block mit der Stange. An dieser klettert man nach oben, bis man die Fackeln sehen kann. Zu diesen springt man mit einem Rückwärtssalto und nimmt sich die *12 Fackeln*. Mit Anlauf springt man dann wieder zum Ausgang zurück.

Durch die dritte Tür kommt man in einen Raum mit großen Säulen. Auf der linken Seite kann man sich in eine Nische hochziehen, in der man ein *kleines Medipack*, *6 Gewehr-Patronen* und *30 Schuß Uzi-Munition* findet. Dann geht es in den großen Raum zurück und zu dem Steinblock in der Mitte. An einer (niedrigeren) Seite kann man sich an diesem hochziehen. Von hier aus springt man zur Decke und hangelt

sich vom Eingang weg zu einem schmalen Tunnel. Auf dem Weg dorthin wird man von 2 Fledermäusen angegriffen, viel Schaden richten die aber nicht an. Deshalb sollte man bis zum Ende weiterhangeln, sich dort kurz fallen lassen, aber sofort wieder nach der Kante des Gangs greifen. Dann zieht man sich hinein, kriecht weiter, bis man wieder stehen kann, zieht sie Pistolen und erledigt die kurze Zeit später auftauchenden Viecher.

Dann folgt man dem Gang bis zum Ende und zieht sich links in einen engen Gang hinein, an dessen Ende man *30 Schuß Uzi-Munition* findet. Genau gegenüber kann man ebenfalls in einen engen Gang kriechen. Am Ende sollte man schnell aufstehen, die Pistolen ziehen und die Fledermaus erschießen. Dann springt man vor dem höheren Gang hoch und zieht sich hinauf. Oben wartet eine weitere Fledermaus auf einen. Dann springt man mit Anlauf nach links über den Abgrund zum nächsten Steg und zieht sich zusätzlich hoch. Weiter durch geht es nach unten auf die Platten, denen man in die Mitte des Raums und dann nach links folgt. Dort sieht man eine Öffnung, in die man nun hinein muß. Dazu geht man in die Ecke direkt vor dem Loch, *geht* an der Kante entlang 3 Schritte zurück und springt dann leicht schräg zu der Öffnung, in die man sich nun hochziehen kann.

Oben zieht man sofort die Pistolen und tötet die beiden Fledermäuse. Dann geht es auf der anderen Seite nach unten und nach rechts. Dort kann man sich gefahrlos rückwärts herunterlassen. Hier gibt es zwei Ausgänge, der eine führt aber nur in einen Raum mit *30 Schuß Uzi-Munition* (oder den Uzis, wenn man diese noch nicht hat) und *12 Fackeln*.

Danach geht es nach draußen und zu der Tür zwischen den beiden grünen Statuen, um den Level zu beenden. Dabei wird man von Von Croy in einer Kammer eingesperrt.

## Das Grabmal des Semerkhet

In ersten Raum zerschießt man die beiden Vasen und nimmt sich dann das *große Medipack* und die *30 Schuß Uzi-Munition*. Danach rutscht man den Gang nach unten.

Unten angekommen wird man schon von einer Horde Käfer erwartet, die sehr aggressiv sind und nicht erschossen werden können. Also rennt man schnell nach rechts in den Gang und springt in der Mitte des Gangs zur Decke, an der man sich festhalten kann. Hier hangelt man sich dann den Gang entlang, bis es nicht mehr weiter geht und läßt sich dort fallen.

Man findet hier eine Stange, an der man eine Etage tiefer klettern kann. Dort springt man mit einem Rückwärtssalto auf sicheren Boden. Hier unten findet man zwei Vasen, vor denen sich aber ein Spalt im Boden befindet, durch den man zu weiteren Käfern fallen kann, also aufpassen. Vom Rand kann man aber gefahrlos zu den Vasen springen und die linke zerschießen. So findet man ein *kleines Medipack*. Die andere Vase enthält nichts. Auf der anderen Seite des Raums findet man auf einem Podest eine Fackel, die man an dem Feuer anzünden kann. Sie soll einem helfen, die unzähligen Käfer ein Stockwerk tiefer zu vertreiben, denn dort muß man nun einiges erledigen. In der Tat vertreibt die Fackel die meisten der Käfer, aber nicht alle, und man muß sie bei allen Aktionen fallen lassen und ist dann schutzlos. Daher halte ich diese Fackel nicht für besonders hilfreich: ohne geht es einfach und gefahrloser.

Man hängt sich also wieder an die Stange und klettert bis fast ganz unten. Hier unten gibt es ebenfalls ein Podest mit einer brennenden Schale und zudem drei Nischen. Zu diesen muß man nun jeweils hin und hineingreifen. Dazu dreht man Lara so, daß sie mit dem Rücken zu einer Nische an der Stange hängt. Dann macht man einen Salto zurück und dreht sich schon in der Luft mit der Rollen-Taste um. Mit Sprüngen geht es dann weiter zu der Nische, in die man hineingreift. Sofort darauf macht man 4 Saltos zurück und springt einmal nach vorne, dann kann man sich nämlich schon wieder an der Stange festhalten. Die Nische links vom Feuer enthält nur ein *kleines Medipack*, man sollte sich also überlegen, ob das einem die Sache wert ist. Zu den beiden anderen Nischen muß man allerdings wie beschrieben hin, an der Stange kann man sich zwischenzeitlich immer wieder in Sicherheit bringen, bevor man Lara auf die nächste Nische ausrichtet. Eventuell sollte man sich unterwegs auch mit Medipacks heilen.

Ist man fertig, klettert man wieder nach oben und springt wie gehabt zu der nun offenen Tür zwischen den ehemaligen Standorten der Vasen herüber. Sobald man diesen Raum betreten hat, schließt sich die Tür hinter einem wieder. Links kann man dann eine orangefarbene Tür aufstoßen. Man folgt dem Gang und läßt sich am Ende in dem Loch vorsichtig nach unten.

So kommt man in einen großen Raum mit einem überdimensionalen Spielfeld. Von hier aus kann man links auf eine kleine Plattform springen. Hier geht man in die Ecke, die in den Raum zeigt, und springt weiter zu der Nische mit der Leiter herüber. Diese klettert man nach oben und dann nach rechts, wo man in einer Kammer **Geheimnis 31/70** findet: *6 Schrot-Patronen* und ein *kleines Medipack*. Dann geht man in die Ecke bei der Leiter, am Rand drei Schritte zurück, und springt dann zur Leiter, an der man nun wieder nach unten klettern kann. Hier geht es dann noch weiter nach unten zum Spielfeld. Über das Spielfeld kommt man zu einem Durchgang unter einem Balkon, über dem eine Maske hängt.

Dort steigt man eine Kletterwand nach oben und klettert oben in dem Gang noch einmal nach oben. So kommt man in eine neue Halle. Hier läßt man sich einmal nach unten fallen, geht aber nicht ganz nach unten, denn von hier aus kann man die beiden Hunde gefahrlos erledigen. Dann geht es nach unten und gegenüber zu den drei Flammen. Die mittlere brennt immer, die beiden außen kommen stoßweise. Zuerst nimmt man sich die linke vor. Man geht so nah es geht an die Flamme heran (bis an den vorderen Rand der zweiten Kachel, von hinten aus gezählt). Sobald die Flamme erlischt, läuft man nach vorne, fasst in das Loch und macht dann sofort ein oder zwei Saltos zurück. So kommt man an ein *kleines Medipack*. Falls man sich bei einer der Flammen selbst angezündet hat, kann man sich in einem der Wasserbecken wieder löschen, wenn man schnell genug ist. Nun kann man sich für eine leichtere Variante mit weniger Feuerfallen, aber auch weniger Goodies, oder eine schwerere Variante entscheiden:

1. Man geht nach rechts und klettert dort auf den pinkfarbenen Block. Oben dreht man sich nach links um und sieht weiter oben eine erleuchtete Kammer in der Wand. Dort muß man nun hin. Dazu geht man in die linke Ecke des pinkfarbenen Blocks, die dieser Kammer an nächsten ist. Dann dreht man Lara so, daß sie in etwa zu dieser Kammer blickt, und springt einmal zurück. Dann dreht man Lara noch ein wenig nach links, so daß sie mit Anlauf abspringen kann, ohne an der Ecke hängen zu bleiben. In der Luft dreht man Lara dann mit der entsprechenden Richtungstaste nach rechts. Dann kann man sich an der gegenüber liegenden Wand ganz unten festhalten und nach oben klettern. In der Nische findet man **Geheimnis 32/70**: *6 Schrotpatronen* und ein *großes Medipack*. Dann klettert man wieder aus der Kammer heraus und hangelt sich an der Wand entlang nach links um alle Ecken herum, bis man zu einem Sims kommt. Wenn man ganz unten hangelt, kann man sich an dem Sims nach oben ziehen. Hier findet man in einer Nische ein weiteres Flammenloch, in das man hineingreifen muß, wenn die Flamme erlischt. Dies deaktiviert weitere Flammen weiter unten. Also läßt man sich von dem Sims nach unten fallen.
2. Man greift auch in das rechte Loch, genauso vorsichtig wie in das linke. Anschließend greift man in das mittlere Loch. Dann ist weiter rechts in diesem Raum eine Geheimitür aufgegangen. Durch diese kommt man zu einem Wasserbecken und weiter nach links in einen Raum mit insgesamt 6 Flammenfallen. Genau in der Mitte kann man allerdings gefahrlos nach unten springen. Zuerst wendet man sich der vorderen Flamme links zu. Sobald diese erlischt, rennt man zum Loch, greift hinein und springt zweimal zurück (aber keine Saltos machen). Dann geht man in der Mitte nach hinten links und greift in das Loch, um *6 Gewehr-Patronen* zu erhalten. Genau gegenüber findet man in dem Loch ein *kleines Medipack*, allerdings muß man hier wieder warten, bis die Flamme erlischt. Danach bringt man sich am besten mit Rückwärtssaltos in Sicherheit. Ebenfalls auf der rechten Seite geht man nun zu dem stillgelegten Loch und greift hinein, das läßt auch die vordere rechte Flamme erlöschen, so daß man auch hier gefahrlos reingreifen kann. Dadurch wird ein goldener Käfig angehoben. Nun kann man auf der linken Seite endlich auch in das mittlere Loch greifen, wenn die Flamme dort erlischt. Dies öffnet einen neuen Ausgang. Man klettert nun auf der anderen Seite nach oben (gegenüber dem Wasserbecken) und hängt sich dort an die Decke. Dann hangelt man sich nach links um die Ecke und läßt sich am Ende fallen.

So kommt man wieder zurück in den Raum, in dem man die beiden Hunde getötet hat. Hier sieht man auch den goldenen Käfig. Links davon kann man auf einen Block klettern und sich von hier aus auf den Käfig hochziehen. Mit Anlauf geht es dann zu dem Sims herüber. Hier gibt es in einer Nische eine weitere Flammenfalle. Wenn diese erlischt, rennt man zu dem Loch und greift hinein. Dann erlischt die Flamme endgültig und zudem werden weitere Flammen weiter unten deaktiviert. Auf dem Sims geht man nun ans andere Ende und springt dort rückwärts herunter, hält sich aber an der Kante fest. Dann hangelt man sich immer weiter nach rechts um alle Ecken herum, bis man nach oben in eine Kammer klettern kann. In der Nische findet man **Geheimnis 32/70**: *6 Schrotpatronen* und ein *großes Medipack*. Dann klettert man wieder aus der Kammer heraus und hangelt sich an der Wand entlang nach unten, wo man sich fallen lassen kann.

Nun geht man in der Mitte des Raums nach unten und holt sich *Die Gesetze des Senet*. Dadurch öffnet sich an anderer Stelle eine Falltür. Man verläßt diesen Raum nun genauso, wie man hierher gekommen ist, also durch den Gang gegenüber den Flammen, indem man sich zweimal nach oben zieht.

So kommt man zurück in den Raum mit dem Spielfeld. Über dieses hinweg kann man in eine Kammer, in der man eine Leiter nach oben klettern kann. Dort kann man sich rechts oder links auf einen Balkon fallen lassen. Nun muß man das Spiel mit Senet spielen, also sollte man sich die Spielregeln im Inventar einmal durchlesen („Untersuchen“). Wenn man näher an die drei bunten Steine herangeht, wird die Maske auf dem gegenüber liegenden Balkon zeitweise dreidimensional: dies ist der Gegner, gegen den man nun spielt. Man selbst spielt die drei bunten Figuren, Semerkhet spielt die goldenen. Man selbst muß anfangen, indem man die vier „Sticks“ (die vier weiß-schwarzen Plättchen) in dem Rahmen an der Wand dreht. Die Anzahl der weißen Flächen ist dann die Zahl der Felder, die man eine Figur vorwärts bewegen kann. Ausschauen kann man sich eine Figur, indem man danach auf das entsprechend farbige Feld vor dem Balkongeländer geht. Alle drei Figuren bewegen sich dabei wie in untenstehender Skizze angedeutet. Um zu gewinnen, sollte man immer versuchen mit einer der Figuren auf einem der (markierten) Ankhfelder zu landen, wenn man verlieren möchte, sollte man das gerade vermeiden. Anders als in der Beschreibung der Regeln wird allerdings der gegnerische Stein und nicht der eigene an den Anfang zurückgesetzt, wenn man mit einem eigenen Stein auf dem gleichen Feld landet. Gewonnen hat, wer alle drei Steine zuerst zum letzten Ankhstein gebracht hat. Das Spiel scheidet sich hier nun: Wenn man gewinnt, verliert man 5 Geheimnisse, wenn man verliert, ist man schneller am Ende des Levels. Wer beides ausprobieren möchte, sollte nun speichern.

1. Hat man gewonnen, heben sich goldene Käfige auf den Ankhfeldern. Man geht genauso, wie man auf den Balkon gekommen ist, wieder nach unten, aber nicht zum Spielfeld zurück, sondern in der Kammer die Rampe und die Treppe nach oben. Hier kann man links wieder dahin zurückkommen, wo man diesen Spielraum das erste Mal betreten hat. Nun springt man vom Rand aus dem Stand zu einem der beiden Käfige herüber. Mit Anlauf geht es dann weiter auf den zweiten Käfig weiter hinten, beim dritten und vierten muß man sich zusätzlich noch hochziehen. Vom Rand aus springt man dann aus dem Stand zum gegenüberliegenden Sims.

Durch den Durchgang kommt man beidseitig zu einer Treppe; welche man nimmt, ist ganz egal. Am Fuß der Treppe kommt man durch ein Loch zu einer weiteren Treppe. An deren Fuß sollte man das Gewehr in die Hand nehmen, denn unten findet man eine Tür, die sich automatisch öffnet, wenn man auf sie zugeht. Und hinter der Tür lauern Wüstenhunde, die man sofort mit je einem gezielten Schuß aus dem Weg räumen kann.

Im Raum dahinter geht man in eine neue Kammer, in der zwei Vasen stehen. Die rechte enthält *30 Schuß Uzi-Munition*, man sollte sie also zerschießen. Dann folgt man einer der beiden Treppen weiter nach unten. Schon nach kurzer Zeit kann man in der Mitte eine weitere Vase erkennen. Auch diese sollte man zerschießen, denn sie enthält *6 Gewehr-Patronen*. Ganz am Fuß der Treppe wartet ein weiterer Hund, und noch einer in dem Durchgang nach links. Beide kann man einfach mit dem Gewehr erledigen. Dann geht man nach links durch den Durchgang und läßt sich in das Loch rückwärts herunter.

Hier geht es noch tiefer, sobald man aber unten angekommen ist, fallen unzähligen Käfer von der Decke, man sollte also nicht stehen bleiben. Am anderen Ende der Kammer läut man eine kurze Schräge nach oben und springt dann weiter nach oben. Dort zieht man sich so schnell wie möglich an der Stange nach oben und in Sicherheit.

Eine Etage höher macht man eine Salto zurück. In einer der beiden Vasen befindet sich ein *großes Medipack*. Danach geht man in den nächsten Raum.

Die beiden Hunde hier erwachen erst später, im Moment hat man noch Ruhe vor ihnen. Also geht man durch den Raum mit den Spiegeln und den Lichtstrahlen nach hinten links, wo man zu einer weiteren Stange kommt. Diese klettert man nach oben, bis man etwas unter der Decke zwei Ausgänge erkennen kann. Hier findet man auf der Stange auch einen schmalen braunen Strich genau in der Mitte zwischen zwei breiteren Strichen. Genau an dieser Stelle dreht man Lara so, daß sie mit dem Rücken zu der Kammer mit den beiden Särgen steht, und macht dann einen Salto zurück.

Hinter den beiden Särgen findet man *10 Pfeile* und *10 Giftpfeile*. Dann springt man über den Abgrund nach schräg links zu der Schrägen herüber. Wenn man weiter durchgeht, öffnet sich eine Tür, hinter der man sich in einen neuen Raum rückwärts herunterlassen kann.

In diesem Raum gibt es ebenfalls Lichtstrahlen und drei beweglich Spielfiguren. Diese muß man nun auf die jeweils zweiten Felder gleicher Farbe ziehen und schieben, so daß sie die Lichtstrahlen blockieren. Anfangen muß man mit dem roten, die beiden anderen kann man dann durch den nun freien Mittelgang zu ihren Positionen bringen. Hat man alles richtig gemacht, sind in dem Raum mit den Spiegeln alle Lichtstrahlen erloschen, die beiden Hunde sind erwacht, und ein neuer Ausgang ist freigelegt worden. Nun geht man an die Stelle, an der man diesen Raum betreten hat. Hier kann man auf einen Block links neben dem Durchgang unter der Decke steigen. Dort geht man in die Ecke direkt links neben dem Durchgang und ganz nah an die Wand. An der Kante entlang *geht* man zwei Schritte zurück und springt dann leicht schräg nach links. So kann man sich an der Kante festhalten und nach oben ziehen. Von hier springt man dann wieder zu der Stange und klettert nach unten.

Dort warten schon die beiden Hunde, aber in der tieferliegenden Kammer ist man sicher vor ihnen. Wenn man auf- und abspringt, kann man mindestens einen von ihnen von hier aus in aller Ruhe mit den Pistolen erledigen, den zweiten muß man eventuell suchen gehen. Anschließend läßt man sich in das Loch fallen und kriecht durch den engen Tunnel. Am Ende läßt man sich rückwärts herunter. Weiter durch findet man eine geschlossene Tür, die man aber nicht öffnen kann (das ist der Ausgang, wenn man das Senet-Spiel verloren hat). Also geht man nach rechts auf den roten Teppich zu und beendet so den Level.

2. Wenn man verloren hat, öffnen sich vor und hinter dem Spielbrett je zwei Falltüren. Also läuft man durch das Loch im Boden des Balkons nach unten, hält sich aber an der Leiter fest und klettert nach unten. Dort geht man zum Spielbrett. Man kann nun entweder eines der beiden Löcher rechts (die im Süden) oder eines der beiden Löcher links (die im Norden der Halle) nehmen, im ersten Fall verliert man ein Geheimnis.

- (a) Springt man in eines der Löcher links, so kann man danach eine Rampe herunterrutschen, die immer wieder abbiegt. Sobald man eine Stange sieht, drückt man die Handlungstaste, damit man sich daran festhalten kann (aber nicht abspringen). An der Stange klettert man nach unten in einen Raum mit vier Einbuchtungen. Zwei enthalten nur Schrägen, hierher kann man nicht abspringen. Die beiden anderen sind aber flach, und hier findet man auch *6 Gewehr-Patronen* und *12 Giftpfeile* (um zum jeweils anderen Goodie zu kommen, springt man an der Stange vorbei in die gegenüberliegende Nische). Hat man alles, läuft man wieder auf die Stange zu und hält sich daran fest. So kann man nach unten auf ein Sims klettern und hier loslassen. Nach kurzer Zeit erscheint eine Fledermaus, die kann man aber mit den Pistolen problemlos erledigen. Ist sie tot, muß man nun an den Seilen auf die andere Seite schwingen. Dazu richtet man Lara genau auf das Seil aus (mit der Umsehen-Taste überprüfen) und springt dann mit Anlauf zu dem Seil herüber, an dem man sich festhält. Dann rutscht man ganz nach unten und nimmt Schwung, sobald man Lara auf das zweite Seil ausgerichtet hat (dieses verschwindet dann hinter dem Seil, an dem man hängt). Am höchsten Punkt läßt man dann los und greift sich das zweite Seil. Mit diesem schwingt man genauso zu dem Sims mit der Stange herüber. (Wenn man nach unten fallen sollte und das überlebt, muß man wieder ganz von vorne beginnen. Dazu klettert man hinter einem die Leiter nach oben.) Wenn man auf dem Sims angekommen ist, erscheint wieder eine Fledermaus, die man mit den Pistolen erledigt. Danach klettert man die Stange nach oben und kommt so in einen Raum mit ebenfalls vier Nischen, wie schon bei der letzten Stange. Hier kann man sich wie gehabt in zwei der Nischen *30 Schuß Uzi-Munition* und ein *kleines Medipack* holen. Dann geht es an der Stange wieder nach unten auf das Sims.

- (b) Springt man in eines der Löcher rechts, so kann man danach eine Rampe herunterrutschen, die immer wieder abbiegt. Am Ende der dritten Teilrampe erkennt man gegenüber eine Nische, zu der man kurz vor der nächsten Abzweigung abspringt. Eventuell muß man sich noch festhalten und hochziehen. Etwas weiter durch kann man in eine Kammer laufen und findet so **Geheimnis 33/70**. Hier läuft man einfach auf die Stange zu und hält sich daran fest, so daß man nach unten klettern kann. Auf dem Boden findet man *30 Schuß Uzi-Munition*, außerdem kann man beide Vasen zerschießen, um ein *kleines Medipack* und *6 Schrot-Patronen* zu bekommen. Danach klettert man die Stange wieder nach oben und bringt sich mit einem Rückwärtssalto wieder auf festen Boden. Von hier aus klettert man wieder in den schmalen Durchgang zu den Rampen. Hier geht man ganz an den Rand des Durchgangs direkt vor der Rampe. Dann geht man einfach leicht nach links einen Schritt nach vorne und rutscht die Rampe ziemlich in der Mitte nach unten. Das ist auch notwendig, wenn man die nächste Stange greifen will. Dazu drückt man rechtzeitig die Handlungstaste, springt man aber nicht ab. So bleibt man entweder

an der Stange hängen oder aber man landet weiter unten (leicht verletzt) in einer Nische (wenn man springt oder die Handlungstaste vergißt, stirbt man). Konnte man die Stange greifen, klettert man nach unten in einen Raum mit vier Einbuchtungen. Zwei enthalten nur Schrägen, hierher kann man nicht abspringen. Die beiden anderen sind aber flach, und hier findet man auch *30 Schuß Uzi-Munition* und ein *kleines Medipack* (um zum jeweils anderen Goodie zu kommen, springt man an der Stange vorbei in die gegenüberliegende Nische). Hat man alles, läuft man wieder auf die Stange zu und hält sich daran fest. So kann man nach unten auf ein Sims klettern und hier loslassen. Hier taucht kurze Zeit später eine Fledermaus auf, die man mit den Pistolen erledigt.

Dann springt man mit Anlauf auf das Sims links (links, wenn man in die Halle blickt) und geht dort auf die Treppe zu. Über diese kommt man durch eine Kammer in einen Raum, in dem zwei Hunde auf einen warten. Diese kann man leicht mit dem Gewehr erledigen. Im diesem Raum gibt es einen Hebel und einen überdimensionalen Doppel-Hammer. Zwischen diesen muß man die Figur aus der Nische ziehen. Dann zieht man an dem Hebel, und die Hämmer zertrümmern die Figur, so daß man sich *Kartusche Stück 1* nehmen kann.

Nun geht es wieder in den Raum mit den Seilen zurück. Man muß nun zu der orangefarbenen Tür gegenüber. Dabei hat man drei Möglichkeiten:

- (a) Mit Anlauf springt man zu dem Sims mit der Stange zurück. Von hier aus springt man mit Anlauf zu der Schräge direkt vor dem Sims mit der Tür. Dann rutscht man herunter und hält sich an der Kante fest. Nun kann man sich nach links hangeln und wieder hochziehen.
- (b) Mit Anlauf springt man zu dem Sims mit der Stange zurück. Dort geht man in die Ecke vorne links und dreht Lara so, daß sie in der Verlängerung eines Sprungs auf dem Sims vor der Tür landen kann. Dann springt man zurück und danach mit Anlauf herüber. Beim Sprung muß man sich dabei zusätzlich recken.
- (c) Man springt vom Sims aus zu dem Seil herüber und schwingt sich wie gehabt auf die andere Seite.

Auf dem Sims angekommen, drückt man die Tür auf und findet so **Geheimnis 34/70**. Am Ende des Gangs gibt es *10 Pfeile mit Explosivmunition* und ein *kleines Medipack*. Dann geht man wieder zurück auf das Sims vor der Tür. Man kann sich hier rückwärts herunter- und fallenlassen, muß unten aber eine Rolle machen, wenn man sich nicht verletzen will. Oder aber man springt von einer der Kanten des Sims leicht schräg zu einer der beiden langen Schrägen herüber und rutscht dann rückwärts herunter. Dann hält man sich an der Kante fest und läßt sich dann fallen. Unten geht man zu der Leiter, die zu einem der Simse mit der Stange führt. Wenn man früher den Weg mit dem Geheimnis gewählt hatte, hier oben also noch nicht war, dann erscheint jetzt eine Fledermaus, die man mit den Pistolen abschießt. Und in diesem Fall sollte man nun auch an der Stange nach oben klettern. In der Kammer mit den vier Nischen springt man wie gewohnt von der Stange ab und nimmt sich in zwei der Nischen *6 Gewehr-Patronen* und *10 Giftpfeile* (zwischen den Nischen springt man einfach wieder aus dem Stand herüber). Anschließend läuft man wieder zu der Stange, hält sich daran fest und klettert wieder nach unten auf das Sims. Hier geht man (mit Blick in den großen Raum) nach rechts und klettert dort die kleine Leiter nach unten auf ein Sims in mittlerer Höhe. Diesem folgt man ans andere Ende, wo man sich in einen schmalen Gang hochziehen kann. Durch diesen Kriechtunnel kommt man in eine neue Kammer, zu der man sich hochzieht.

Auch in dieser findet man eine der drei goldenen Spielfiguren und einen riesigen Doppelhammer. Man springt hier einfach auf den Steg und geht zu der Figur, die man den Steg entlang so weit wie möglich zurückzieht. Wenn es nicht mehr weitergeht, hängt man sich an die Kante des Stegs und hangelt sich an der Figur vorbei. Dort zieht man sich wieder hoch und drückt die Figur nun noch einmal. Sofort darauf sollte man zurückspringen, denn die beiden Hämmer werden automatisch ausgelöst und verletzen Lara ordentlich. Danach kann man sich das *Kartusche Stück 2* nehmen und im Inventar mit dem ersten gefundenen Stück kombinieren. In der Zwischenzeit sind unten zwei Wüstenhunde aufgewacht, die noch zwei Goodies bewachen. An dem Ende des Stegs, an dem man hier reingekommen ist, kann man sich nach unten auf einen Block fallen lassen. Wenn die beiden Hunde nicht in der Nähe sind, kann man getrost weiter nach unten steigen und sie mit dem Gewehr in der Hand erwarten. Sind beide tot, geht man weiter durch in eine neue Kammer, in der man zwei Vasen zerschießen kann. Dann findet man ein *kleines Medipack* und *6 Gewehr-Patronen*. Danach geht man wieder zurück und steigt auf den Block vor dem Steg. Hier kann man sich wieder auf den Steg zurückziehen. Oben dreht man sich um und springt aus dem Stand in den Durchgang,

muß sich aber dabei strecken, sonst landet man nicht in dem Durchgang. Durch den Kriechgang geht es dann wieder in den Raum mit den Seilen zurück.

Über das Sims geht man wieder zu der Leiter, hängt sich an diese, klettert um die Ecke und steigt dann ganz nach unten. Um die Ecke findet man eine gold-blaue Umrandung um eine kleine Nische, in die man die zusammengesteckte Ba-Kartusche stecken kann. Sofort darauf sollte man das Gewehr in die Hand nehmen und sich umdrehen, um die beiden Wüstenhunde zu erlegen. Leider ist die Sicht hier recht schlecht, aber es sollte trotzdem nicht allzu schwierig sein. Sind beide tot, geht man in den neuen Raum.

Dort findet man die dritte goldene Spielfigur, aber diesmal brennt ein Teil des Stegs, so daß man die Figur nicht so ohne weiteres unter den Doppelhammer ziehen kann. Man sollte sich nun erst mit der Umgebung vertraut machen. Zuerst geht man nach rechts an das Ende des Stegs. Dort erkennt man gegenüber einen Hebel an der Wand, der die Feuer für eine kurze Weile abschaltet. In dieser Zeit kann man die Figur gefahrlos bewegen. Erst einmal läßt man sich hier aber vorsicht rückwärts herunter. Hier erkennt man einen niedrigen Gang zum kriechen, durch den man zu einer Leiter kommt. An dieser kann man wieder nach oben in den Raum mit den Seilen und Stangen klettern und dann in diesen Raum zurückgehen, wenn es notwendig sein sollte. Im Moment ist das aber nicht nötig. Daher geht man an der Säule in der Mitte vorbei nach hinten durch zu zwei Seilen. An welchem man nach oben klettert ist vollkommen egal. Wenn man sich eine Etage höher gehangelt hat, macht man einen Rückwärtssalto und geht auf die goldene Figur zu. Man zieht sie einmal von der Wand weg, geht dann außen herum und schiebt sie noch einmal (nicht zu lange die Handlungstaste drücken, sonst zieht Lara immer weiter und fängt Feuer). Mehr kann man im Moment nicht machen, aber so ist man besser präpariert für das, was nun kommt. Bei den Seilen läßt man sich vorsichtig herunter und geht zu dem oben beschriebenen niedrigen Gang, um wieder nach oben auf den Steg zu kommen. Diesmal springt man mit Anlauf zu dem Hebel rechts herüber und hält sich daran fest, um ihn zu ziehen. Nachdem man heruntergerutscht ist, macht man sofort eine Rolle und rennt zu dem Seil, zu dem man hochspringt. So braucht man nicht mehr so lange, um nach oben zu klettern. Wie schon vorher, macht man oben einen Salto zurück und geht schnell zu der Figur. Wenn man sich beeilt hat, kann man sie nun direkt bis unter den Hammer schieben. Sofort darauf sollte man zweimal zurück springen (keine Saltos), damit man sich vor dem Doppelhammer und den kurze Zeit später auflodernden Feuerstellen in Sicherheit bringt. Wenn man sich nicht sicher ist, ob die Zeit bis zum Aufflammen der Feuerstellen ausreicht, um die Figur die ganze Strecke zu schieben, sollte man die Figur nur bis zur zweiten Feuerstelle schieben und dann wieder nach unten gehen, um durch den Kriechgang erneut zu dem Hebel zu gelangen. In einer dritten Runde kann man es dann auf jeden Fall schaffen, es sollte aber auch beim ersten Mal gehen. Da man nun wegen des Feuers nicht direkt zu dem Fundstück gehen kann, geht man zur Wand und an dieser entlang, bis man vom Rand aus dem Stand zu der *Ra Kartusche* herüberspringen kann. Nachdem man sie sich genommen hat, geht man wieder nach draußen.

Hier setzt man die Kartusche in der anderen Nische gegenüber ein und geht dann die Treppe hoch. Bevor man ganz oben angekommen ist, sollte man erst noch einmal speichern. Sobald man den nächsten Raum betritt, wird ein Feuergeist freigelassen, der Lara anzünden will. Es gibt zwei Möglichkeiten, ihn zu beseitigen:

- (a) Von der linken Seite der Treppe läuft man einfach nach rechts in den Raum hinein. Dabei fällt man ein wenig, tut sich dabei aber nichts. So schnell wie möglich läuft man die kleine Rampe rechts hoch und springt im Laufen in den Gang rechts. Den Tunnel läuft man nach unten, wobei man dem Feuergeist durch Sprünge ausweichen kann, wenn er einem zu nahe kommt. Im nächsten Raum findet man einen Hebel, den man zieht. So entläßt man nämlich einen Eisgeist und die beiden vernichten sich.
- (b) Wesentlich schwieriger und nur der Vollständigkeit halber ist der folgende Weg aufgeführt. Sobald man den Feuergeist bemerkt, macht man kehrt und spurtet die Treppe wieder nach unten. Dort läuft man in den Raum gegenüber. Dem Feuergeist kann man mit Sprüngen ausweichen, wenn er einem zu nahe kommt. In dem Raum mit dem Doppelhammer läßt man sich schnell herunter und rennt zu einem der Wasserbecken am anderen Ende, denn hier wird der Feuergeist ebenfalls vernichtet. Dann geht man wieder zurück in den Raum, in dem er erschienen ist.

So oder so kommt man in den Raum mit dem Hebel für den Eisgeist zurück und nimmt sich hier unten links und rechts auf den Sims 2 *kleine Medipacks*. Dann geht es zurück in den Raum mit den drei Seilen und hier wieder zum Eingang, in dem man den Feuergeist aufgeweckt hatte. Mit Anlauf

springt man nun zum ersten Seil und hält sich daran fest. Ganz unten am Seil muß man Lara nun wie gehabt so ausrichten, daß sie mit Schwung zum nächsten Seil springen kann. So geht es auch weiter zum dritten Seil und noch weiter in diese Richtung auf ein Sims und damit zu **Geheimnis 35/70**: In dem Gang hinter den Säulen findet man *4 leichte Granaten, 6 Schuß Revolver-Munition* und *30 Schuß Uzi-Munition*. Dann geht man den Gang wieder zurück. Von dem Sims aus springt man wieder zum dritten Seil und dreht Lara dann nach rechts, wo sie mit Schwung auf ein neues Sims gelangt. Wenn man hier nach unten fällt, muß man wieder mit dem ersten Seil beginnen.

Man geht hier über den mittleren Steg zu einer Stange. Sobald man Fledermäuse hört, dreht man sich um und erledigt die beiden Flattermänner. Dann springt man mit Anlauf zu dem Block am Fuß der Stange und zieht sich hoch. Nun klettert man die Stange hoch bis zu dem Stück, bei dem sich ein dünner brauner Strich in der Mitte zwischen zwei dicken befindet (die Stelle kurz vor der Decke). Hier erkennt man ein Sims. also dreht man Lara so, daß sie mit einem Rückwärtssalto dorthin kommt. Von hier aus springt man zu dem Hebel und hängt sich daran. Dabei fällt man ein wenig nach unten. Man springt wieder zurück auf den Block unter der Stange, das bringt zwei weitere Fledermäuse auf den Plan, die man erst erledigen muß. Dann klettert man wieder nach oben. Wie schon eben springt man wieder nach hinten zu dem Sims ab und läuft um die Säule zu der nun hochgeklappten Platte. Dort kann man in eine Nische greifen und sich eine *Fackel* nehmen. Da man mit Fackel in der Hand nicht klettern kann, wirft man diese kurzerhand nach unten. Dann springt man zu der Stange, rutscht nach unten und springt von dem Block aus dem Stand zurück zu dem Steg. Hier geht man zurück zu dem Raum mit den drei Seilen und läßt sich hier vorsichtig rückwärts herunter. Dann geht man unten zurück in den Gang und holt sich die Fackel. Mit dieser geht es erneut zurück in den Raum mit den Seilen, wo man die Fackel an der brennenden Schale anzünden kann (hochspringen). Mit der Fackel geht es dann ein letztes Mal in den Gang zurück. Dort kann man am Ende links und rechts je eine Fackel neben dem Durchgang anzünden. Dies öffnet eine Falltür hinter einem. Man braucht die Fackel nun nicht mehr, also läßt man sie fallen.

Dann klettert man an der Leiter durch die Falltür nach unten und folgt dem Gang immer weiter nach unten zu **Geheimnis 36/70**. Hier findet man in einem Gang auch eine kreisförmige Messerfalle. Am besten kommt man hier durch, indem man auf die Falle zuspurtet und im letzten Moment einen Hechtsprung macht (zusätzlich springen). Dann nimmt man keinen Schaden. Alternativ kann man auch, wenn man ein paar Schritte vor der Falle steht, aus dem Stand durchspringen, wenn man sich dabei streckt. Hierbei verletzt man sich allerdings. Im Raum dahinter findet man einige Goodies, aber leider auch kurze Zeit später unzählige Käfer. Man sollte sich zuerst die *6 Schrot-Patronen* und rechts die *4 Leuchtspurgranaten* nehmen. Erst dann nimmt man sich die *12 Fackeln* und das *große Medipack*. Dann rennt man schnell wieder zurück Richtung runder Messerfalle. Dort ist inzwischen kurz vorher eine Falltür aufgegangen, in die man sich einfach fallen läßt. Da einem die Käfer hierher folgen, rennt man weiter bis ans Ende des Gangs und zieht sich hier wieder hoch. Dann rennt man weiter nach rechts vor den Käfern weg bis zum Ende des Gangs, wo man sich links nach oben in Sicherheit ziehen kann. Danach geht es weiter die Leiter nach oben und wieder in den Raum mit den drei Seilen. Hier geht es wieder zum Eingang und wie gehabt über die drei Seile schwingend zurück in den Raum mit der Stange. An dieser klettert man erneut nach oben und macht wieder einmal eine Salto zurück auf das Sims. Hier geht es dann an der Wand entlang außen herum (ob rechts oder links ist egal) an die Kante des Simses. Vom Rand aus kann man zu dem anderen Sims herüber springen, muß sich aber zusätzlich hochziehen. Dann folgt man auf der anderen Seite dem kurzen Tunnel und zieht sich in das Loch in der Decke hoch. Wenn man die richtige Stelle nicht sofort findet, sollte man immer wieder auf- und abspringen, dann hängt sich Lara irgendwann an die Kante.

Oben dreht man sich um und springt vom Rand aus zu dem Hebel. Dann klettert man wieder nach oben und geht diesmal eine der Rampen hoch. So kann man sich auf den Käfig hochziehen. Von hier aus geht es durch ein Loch in der Decke noch höher zu **Geheimnis 37/70**. In dieser Kammer findet man *30 Schuß Uzi-Munition* (oder die Uzis, wenn man diese noch nicht hat), ein *großes Medipack* und *10 Pfeile mit Explosivmunition*. Danach geht es wieder auf den Käfig zurück und dort den Gang entlang, bis man zu einer sich öffnenden Tür kommt. Durch diese kommt man in eine neue Kammer, in der man auf den roten Teppich zugeht, um den Level zu beenden.

## Der Wächter des Semerkhet

Man läßt sich durch das Loch im Boden fallen und rutscht so eine Rampe nach unten. Am Ende kommt man in einen Gang mit einer kreisförmigen Klingenfalle. Wie schon am Ende des letzten Levels läuft man am besten auf die Falle zu und macht dann kurz vorher eine Hechtrolle, dann kommt man unbeschadet hindurch. Alternativ kann man auch einen gestreckten Sprung hindurch machen, wenn die Klingen gerade eingezogen werden. Genauso geht es durch die zweite Klingenfalle. Danach geht es die Rampe nach unten in einen Kartenraum.

Hier wendet man sich nach links. An der Wand kann man sich zu einer Rampe hochziehen. Oben kriecht man direkt rechts in den niedrigen Gang und kommt so in eine neue Kammer.

Man befindet sich nun in einem großen Raum mit einem großen Holzrad, einigen Simsens und einer Tür. Man muß ganz nach hinten in den Raum zu einer Plattform, und dazu muß man durch die Tür. Die läßt sich mit dem Holzrad öffnen, aber nur für kurze Zeit. In dieser Zeit muß man über die Simse laufen, jeweils über die Abgründe springen, darf dabei nicht anhalten, sonst wird man an einigen Stellen von Klingenfallen verletzt oder sogar getötet, und muß dann noch rechtzeitig durch die Tür rennen und darf erst am Ende dieses Stegs anhalten. Man sollte hier unbedingt vorher speichern, denn man wird sicherlich mehr als einen Versuch brauchen, bis man das schafft. Am einfachsten geht es, indem man an dem Rad fünfmal dreht, dann sofort über das Rad hinwegspringt und nach hinten läuft, dem Steg nach rechts folgt, ohne Anhalten leicht nach rechts auf das nächste Sims springt, sich im Flug weiter nach rechts dreht, auf dem zweiten Steg sofort weiterläuft und dann zum nächsten Abgrund, über den man ebenfalls springt. Dann geht es schnell durch die gerade noch offene Tür (eventuell muß man hier schon eine Hechtrolle machen, um noch durchzukommen). Am Ende des Stegs kann man dann anhalten und verschnaufen. Leider hilft hier nur üben, bis man es endlich schafft. Von hier aus kann man dann zu der Plattform mit dem Podest springen. Man sollte hier von hinten an das Podest herantreten, denn auf den anderen drei Seiten gibt es Klingen, an denen man sich verletzen kann. Diese schlagen nämlich plötzlich nach oben, wenn man sich den *Goldenen Vraeus* nimmt. Hinten kann man sich anschließend auch an den etwas tiefer liegenden Teilen der Plattform nach unten fallen lassen. Hier *geht* man vorsichtig über die erhöhten Platten zum Eingangsbereich zurück, denn einige der tieferliegenden Platten enthalten weitere Klingenfallen. Am anderen Ende kann man unter dem Eingang in einen Gang hochsteigen und an dessen Ende eine Leiter hochklettern. Dort kann man dann durch eine Tunnel in den Raum mit dem großen Holzrad zurück.

Genauso, wie man hierher gekommen ist, geht es nun zurück in den Kartenraum. Dort steckt man den Goldenen Vraeus in die goldene, dreieckige Platte. Daraufhin öffnet ein Lichtstrahl eine Pyramide auf der Karte am Boden. Dort kann man sich nun den *Schlüssel des Wächters* nehmen, und rechts in die zweite goldene Vorrichtung stecken. Danach springt man in die neue Öffnung im Boden und rutscht die Rampe nach unten.

Unten geht man zunächst nach rechts. Wenn man an den verriegelten Türen vorbeigeht, bemerkt man schon den Wächter, der ausbrechen will. Im Moment ist man aber noch sicher vor ihm. Bei dem erhöhten Bereich des Gangs findet man ein *kleines Medipack*. Dann dreht man sich um und sieht über sich an der Decke eine Hangelstrecke auf der linken Seite. Zu dieser springt man hoch und hangelt sich dann zurück. Sobald man die beiden Fledermäuse hört, läßt man sich fallen und erschießt die beiden Flattermänner. Dann geht man wieder zurück und hangelt sich erneut die Decke entlang, diesmal aber bis fast zum Ende. Auf der linken Seite erkennt man dann eine Nische. Hier hangelt man sich ganz nah an die Wand, läßt sich kurz fallen, hält sich aber sofort wieder fest und zieht sich dann hinein.

Wenn man den Gang entlang kriecht, hat man **Geheimnis 38/70** gefunden. Am Ende kommt man zu einem Raum, in dem man sich rückwärts herunterlassen kann. Auf zwei Schreinen findet man *6 Gewehr-Patronen* und *10 Pfeile mit Explosivmunition*. Hier unten gibt es vier Flammenfallen, von denen nur eine hin und wieder aus ist. Zu dieser geht man nun hin und geht so nahe wie möglich heran (nicht ganz bis vor die Kante der zweiten Bodenplatte). Sobald sie erlischt, rennt man zur Nische, greift hinein und macht einen Salto zurück. So bekommt man *6 Schrot-Patronen*. Danach greift man noch ein zweites Mal in diese Nische. Nun geht auch hin und wieder die Flamme hinter einem aus, also greift man auch dort zweimal hintereinander hinein (aber vor dem zweiten Mal erst wieder die neue Flamme abwarten). So bekommt man *30 Schuß Uzi-Munition*. Nach dem zweiten Griff in die Nische ist die dritte Nische aus und die vierte (bei der Leiter) geht aus und an. Zu dieser geht man hin und greift bei passender Gelegenheit hinein, um sich ein *großes Medipack* zu nehmen. In die letzte Nische sollte man nicht greifen, denn das

läßt nur Käfer frei. Stattdessen klettert man die Leiter nach oben und geht/kriecht wieder zurück in den Raum mit den verriegelten Türen.

Man folgt diesem Gang um die Ecke bis ans andere Ende zu dem Hebel. Wenn man an diesem vorbeigeht, rennt ein riesiger, gepanzerter Stier die Tür dahinter ein und stürmt auf einen zu. Alternativ kann man auch an dem Hebel ziehen, um die Tür zu öffnen. Dieser Stier ist unverwundbar und sehr stark, und er versucht Lara über den Haufen zu rennen. Allerdings rennt er immer wieder einmal gegen Wände (das sollte man sogar ausnutzen), und dann braucht er recht lange, bis er Lara wieder nachstellen kann. Am besten stellt man sich links neben den Hebel, wartet, bis der Stier die Tür durchbricht, rennt an ihm vorbei in den Gang und nach links. Dann folgt man dem Gang immer weiter (dabei sollte man spürten, wenn es längere gerade Strecken gibt) bis zu einer Kammer mit einem *kleinen Medipack* auf dem Boden. Auf dem Weg dorthin wird man auch von Fledermäusen angegriffen, die kann man aber auch später abschießen. Wenn der Stier nicht zu nahe hinter einem ist, kann man sich das Medipack direkt nehmen, ansonsten sollte man erst einmal auf die leicht erhöhten Bereiche steigen, denn hier ist man vor dem Stier absolut sicher, zumindest, wenn man sich an die Wand drückt. Hier kann man dann auch in aller Ruhe alle Fledermäuse erledigen und sich eventuell noch das Medipack holen, wenn der Stier gerade einmal nicht zu sehen ist. Anschließend greift man in die Nische in der Wand gegenüber dem Eingang und holt sich so eine *Fackel*. Mit dieser muß man nun wieder Richtung aufgebrochener Tür rennen. Kurz, bevor man aber nach rechts zur aufgebrochenen Tür gelangen würde, kann man geradeaus weiter auf einen brennende Fackel zu laufen, unter der sich ein erhöhter Block befindet. Auf diesem ist man wieder (relativ) sicher vor den Nachstellungen des Stiers, und man kann hier die soeben gefundene Fackel anzünden. Dann geht es mit der brennenden Fackel wieder den Gang entlang zu dem Raum, in dem man das Medipack gefunden hat und hier links oder rechts auf die leicht erhöhten Bereiche. Dort kann man jeweils eine Fackel anzünden. Wenn man beide zum Brennen gebraucht hat, öffnet sich eine Tür in diesem Raum.

Durch diese kommt man etwas tiefer in einen Gang, dem man bis zum Ende folgt. So findet man in den Kammer am Ende **Geheimnis 39/70**. Auf drei Sockeln findet man hier Goodies, die aber gesichert sind. An den Sockeln findet man an jeder Seite dunkle, senkrechte Stricke, die auf die Messer hindeuten, die herauschnellen, wenn man sich die Dinge auf dem Podesten nimmt. Am besten geht man von den Seiten an die Podeste heran (jeweils zwischen zwei Schwertern), dann kann man sich die Sachen gefahrlos nehmen. Insgesamt findet man ein *großes Medipack*, *6 Gewehr-Patronen* und *12 Pfeile*. Wenn man sich das Medipack nimmt, fällt von der Decke noch eine Metallkugel an einer Kette herunter, an der ebenfalls Messer befestigt sind. Man sollte ihr nicht zu nahe kommen. Wenn man sich alles genommen hat, geht man wieder zurück nach oben in den Raum, in dem man die Fackeln angezündet hat.

Hier sollte man noch einmal speichern, denn nun wird es ernst. Man muß nun mit Hilfe des Stiers eine Tür aufbrechen und drei Platten zertrümmern, damit man den Level beenden kann. Dies wird man wahrscheinlich nicht beim ersten Mal schaffen, weil es sehr schwer ist, dem Stier rechtzeitig auszuweichen. Also sollte man sich auf mehr als einen Versuch gefaßt machen. Man rennt nun den ganzen Weg zurück zu der aufgebrochenen Tür, durch diese hindurch und folgt diesem Gang bis ganz ans andere Ende. Dabei sollte man immer wieder spürten. Unterwegs taucht auch eine weitere Fledermaus auf, die man mit den Pistolen schnell von der Decke holen kann. Am Ende findet man eine Tür mit einem Balken davor. Hier stellt man sich mit dem Rücken vor die Tür, aber nicht in die kleine Nische davor, sondern so, daß man nach links oder rechts durch einen Seitwärtssalto ausweichen kann. Dann wartet man auf den Stier und springt im allerletzten Moment zur Seite weg (nicht zu früh, sonst weicht der Stier noch aus und durchbricht nicht die Tür).

Sofort darauf rennt man durch die durchbrochene Tür und spurtet durch den Gang in den nächsten Raum. Wenn man einfach geradeaus weiterrennt, kommt man zu einem Steinblock mit einem Augensymbol darauf. Direkt davor macht man eine Rolle und bleibt stehen, denn der Stier soll mit dem Kopf gegen diese Symbol rennen und es eindrücken. Wieder springt man im letzten Moment beiseite. Gegenüber (neben dem Eingang zu diesem Raum) erkennt man zwei weitere solche Augensymbole, und auch diese muß der Stier einrennen. Wenn man alles erledigt hat, haben sich gegenüber dem Eingang neben dem ersten Augensymbol, das der Stier ingerannt hat, links und rechts zwei Türen geöffnet.

Die rechte führt zu einem weiteren Geheimnis. Am Ende geht es zweimal nach rechts; dort kann man sich dann endlich vor dem Stier in Sicherheit bringen, indem man die Leiter nach oben klettert. So kommt man zu einem Sims über dem Raum mit den Augensymbolen. Zunächst folgt man dem Sims nach links zu einer Treppe, die in einen weiteren Raum führt. In diesem findet man *6 Gewehr-Patronen*,

30 Schuß Uzi-Munition und ein *kleines Medipack*. Allerdings fällt von der Decke auch wieder eine mit Schwertern bestückte Kugel an einer Kette herunter, vor der man sich in Acht nehmen muß. Dann geht es wieder zum Sims zurück und auf die gegenüber liegende Seite. Dort kann man sich in ein Loch in der Decke hochziehen und findet so **Geheimnis 40/70**. Auf Podesten findet man insgesamt ein *kleines Medipack*, 6 *Gewehr-Patronen* und ein *großes Medipack*. Allerdings kann man sich nur eines nehmen, denn sofort darauf brennt es auf den beiden anderen Podesten. Man muß sich also entscheiden, was einem am wichtigsten ist. Je nachdem was man genommen hat, sind zwei Stahlkugeln mit Schwertern von der Decke gefallen. In diesem Falle sollte man sich vor dem Ausgang im Boden (dort, wo man hier hinein gekommen ist) hinknien und dann rückwärts zum Loch kriechen und sich hineinfallen lassen. Dann geht es wieder auf dem Sims zu der Stelle über den beiden Ausgängen zurück. Hier hängt man sich an die Kante und wartet, bis der Stier weit weg ist oder wieder einmal mit dem Kopf gegen eine Wand gerannt ist.

Dann läßt man sich fallen und rennt durch die linke Tür. Am Ende kann man erneut vor dem Stier fliehen, wenn man die Leiter hochklettert. Das beendet auch den Level.

## Ein Zug in der Wüste

*Bei diesem Level soll es Abstürze auf bestimmten Rechnern geben. Bei mir konnte ich nichts dergartiges feststellen. Falls dennoch jemand Probleme haben sollte, kann man hier einen Spielstand unter <http://www.hagix.net/savegames/#trlr> herunterladen.*

Man befindet sich nun auf einem fahrenden Zug Richtung Alexandria. Zunächst zieht man an dem Hebel in dem Waggon (links daneben befindet sich eine weitere Halterung für einen Hebel, damit kann man noch nichts machen). Wenn man den Hebel gezogen hat, öffnet sich eine Tür im Waggon. Zu dieser geht man und stellt sich an den Rand. Dann kann man aus dem Stand diagonal zum nächsten Waggon herüberspringen.

Die Tür läßt sich einfach mit der Handlungstaste öffnen. In diesem Waggon gibt es drei Abteile. Im ersten findet man ein *kleines Medipack*, wenn man die Kiste zerschießt, im zweiten Abteil gibt es ebenfalls in der Kiste 6 *Gewehr-Patronen*. Das dritte Abteil enthält nichts, aber wenn man sich ihm nähert, erscheint ein Beduine. Davon wird es in diesem Level eine ganze Menge geben, und man sollte sie mit dem Gewehr wie bereits bekannt erledigen. Wenn zwei gleichzeitig angreifen, sollte man immer abwechselnd ein paar Schüsse auf den einen und dann auf den anderen abgegeben, bis beide zu Boden gegangen sind. Diesen hier kann man recht einfach erledigen, indem man fast bis in die Ecke läuft und ihn dann erschießt. Danach öffnet man die Tür am anderen Ende des Waggons und springt auf den nächsten Wagen mit der Plane.

Wenn man diese betritt, springen zwei weitere Beduinen von einem Truck auf den Zug. Diese beiden muß man nun erledigen, dabei sollte man sich von ihnen nicht vom Zug schubsen lassen. Hat man das geschafft, geht es von dem Planenwagen auf den nächsten leeren Wagen (einfach vom Rand aus dem Stand herüber springen) und an dessen Ende.

Von hier aus kann man links oder rechts an einer Leiter auf den nächsten Waggon klettern. Oben findet man eine noch geschlossene Dachluke. Wenn man an dieser vorbeigeht, öffnet sie sich und ein Beduine steigt nach oben. Gleichzeitig öffnet sich auch auf dem nächsten Waggon eine weitere Dachluke. Wenn man den Beduinen auf dem ersten Waggon schon beim Hochklettern beschießt, kann man ihn recht einfach erledigen. Dann sollte man im Laufen auf den zweiten Waggon springen und auch den zweiten Beduinen erledigen. Anschließend geht es wieder auf den ersten Waggon zurück und durch die Dachluke nach unten. Hier findet man ein *kleines Medipack* und 6 *Gewehr-Patronen*. Weitere 6 *Gewehr-Patronen* bekommt man, wenn man die flache Kiste zerschießt; dazu muß man sich allerdings hinknien. Nun sollte man wieder das Gewehr in die Hand nehmen und in den andern Teil des Waggons gehen. Dort taucht plötzlich ein Beduine auf, den man wie gewohnt erledigt. Dann steigt man entweder wieder durch die Dachluke nach oben und springt zum zweiten Waggon, oder man geht zu Ausgang, springt zu der Leiter und klettert nach oben. Am anderen Ende des zweiten Waggons befindet sich ein weiterer Planenwagen, auf den man springt.

Der ist zu hoch beladen, daher kann man nicht einfach auf die andere Seite kommen. Stattdessen geht man zu einer Seite, läßt sich rückwärts herunter und hangelt sich zu anderen Seite. Dort zieht man sich wieder hoch. Dann taucht ein Hubschrauber auf, der die Situation beobachtet.

Von diesen Waggon aus springt man zum letzten Waggon; an der linken Seite kann man über eine Leiter auf das Dach klettern. Wenn man ans andere Ende des Dachs geht, klettert dort ein weiterer Beduine nach oben, den man erledigen muß. Dort, wo er herkam, hängt man sich nun ans Ende des Wagens, so daß man rückwärts herunterhängt. Dann öffnet sich automatisch eine Tür und man kann kurz loslassen, um sich sofort festzuhalten und ins Innere des Waggons hineinzuziehen. So hat man **Geheimnis 41/70** gefunden. Drinnen gibt es ein *großes Medipack*, *12 Pfeile* und *6 Revolver-Patronen*. Dann geht es wieder nach draußen. Man läßt sich rückwärts herunter, klettert nach links und nach oben und zieht sich wieder auf das Dach. In Fahrtrichtung rechts geht man am Rand des Dachs vorbei und blickt etwa in der Mitte nach unten. Dort sieht man eine weitere Tür, die sich öffnet, wenn man sich wieder rückwärts herunterläßt. Wie schon gerade eben läßt man über den Öffnung kurz los und hält sich sofort wieder fest. Dann kann man sich ins Innere ziehen. Drinnen findet man insgesamt *18 Gewehr-Patronen* (oder einmal das Gewehr, wenn man dieses noch nicht haben sollte) und eine *Brechstange*. Und diese Brechstange kann man nun auch direkt einsetzen. Auf dem Boden findet man nämlich eine Vorrichtung, in die man die Brechstange reinstecken und als Hebel benutzen kann. Das öffnet hinter einem eine Tür, durch die unbemerkt ein Beduine kommt. Er versteckt sich in der kleinen Nische direkt vor dem Ausgang, also sollte man schnell das Gewehr in die Hand nehmen und ihn erledigen.

Dann springt man wieder auf den Planenwagen. Hier kann man diesmal über die Schrägen nach oben springen. Dort erkennt man bereits einen Beduinen auf dem Dach des nächsten Waggons, den man gefahrlos mit den Pistolen erledigen kann, falls er nicht zu nahe kommt, dann sollte man schnell das Gewehr oder vielleicht sogar die Uzis in die Hand nehmen, denn auch er hat Uzis. Ist er tot, rutscht man mit gezogenem Gewehr nach unten zu diesem Waggon und eröffnet sofort das Feuer auf den Beduinen hinter der sich öffnenden Tür. Dann geht man an den Rand des Wagens und springt gestreckt (also zusätzlich die Handlungstaste drücken) in den Waggon hinein. An Ende geht man rechts in den kleinen Gang hinein und dreht sich am Ende nach links. Dort benutzt man die Brechstange mit der schwer zu erkennenden Tür. Dahinter findet man **Geheimnis 42/70**. In den drei Kisten (zwei muß man geduckt aufschießen) findet man dann insgesamt *8 Leuchtpurgranaten* und den *Granatwerfer* samt *10 Schuß Munitio*n. Durch das Loch in der Decke kann man sich nach oben ziehen. Oben sollte man sofort das Gewehr ziehen, denn vor einem ziehen sich zwei Beduinen hoch. Der eine ist allerdings recht ungeschickt und fällt zwischen den Waggons nach unten auf die Schienen, so daß man nur noch einen erledigen muß. Dann springt man auf das Dach des zweiten Waggons und läuft von hier aus einfach nach unten auf den leeren Wagen.

Wenn man diesen betritt, bringt ein Truck zwei weitere Beduinen, die schwer zu bekämpfen sind, weil sie gleichzeitig von vorne und von hinten angreifen. Man sollte immer wieder abrollen und die beiden abwechselnd beschießen. Dann geht es weiter zu dem Wagen mit der Plane und weiter in Richtung Schlafwagen. Hinein sollte man aber noch nicht, sondern erst den Beduinen im Eingang ausschalten. Ist er tot springt man vom Rand aus gestreckt hinüber.

Durch den Schlafwagen geht es ans anderen Ende und dort in den ersten Waggon (wieder schräg und gestreckt springen). Drinnen geht es vom Eingang an der Wand entlang zu einer Holzwand. Dort benutzt man die Brechstange und findet so **Geheimnis 43/70**: ein *kleines Medipack*. Dann geht man zu der Halterung für den fehlenden Hebel und benutzt dort die Brechstange mit der Halterung (man muß sich so hinstellen, das man zu der offenen Tür sehen kann. Wenn man den Hebel gezogen hat, koppelt man erstens die hinteren Waggons ab und öffnet zweitens vorne einen weiteren Ausgang. Wenn man auf diesen zugeht, beendet man den Level.

# Alexandria

## Alexandria

Nun ist man mit dem Zug in Alexandria angekommen. An den Säulen und posterbehangenen Wänden vorbei geht man in Richtung der dunklen Ecke. Wenn man sich dieser nähert, tauchen zwei Skorpione auf, die man erst erledigen muß, bevor man sich das *kleine Medipack* dort nehmen kann. Anschließend geht man die Treppe nach oben und kommt auf einen großen Platz.

Sobald man diesen betritt, taucht links ein Beduine auf und rennt nach rechts. Wenn man sich beeilt, kann man ihn noch draußen erledigen; dazu sollte man das Gewehr nehmen. Wenn man ihn nicht rechtzeitig erreicht, läuft er nach rechts in einen Gang und dort sofort nach links in einen Durchgang.

Durch diesen kommt man in eine Lagerhalle, in der zwei weiteren Beduinen herumlungern. Diese sollte man auch erledigen, sie sind aber schwer zu finden, weil es recht unübersichtlich ist und weil sie ganz plötzlich auftauchen. Anschließend geht man wieder nach draußen.

An dem Springbrunnen vorbei geht man ans andere Ende des Platzes und dort nach rechts in einen Gang. Dort findet man ein Motorrad hinter einem Gatter und *6 Gewehr-Patronen*. Da man an das Motorrad noch nicht herankommt, geht man wieder auf den Platz. Direkt links befindet sich ein doppelstöckiges Gebäude mit Säulengängen ringsherum. Dieses kann man durch die Tür betreten (einfach öffnen).

Man geht die Treppe nach oben und redet dort ausgiebig mit Jean-Yves, dann weiß man mehr. Danach sieht man sich hier noch ein wenig um. Zwischen zwei Bücherregalen findet man *6 Gewehr-Patronen*, und auf einem kleinen Schränkchen auf der anderen Seite des Raums einen *Laser*, *10 Pfeile* und weitere *6 Gewehr-Patronen*. Danach geht man nach draußen auf den Balkon. Dort wendet man sich nach links und nimmt am besten direkt das Gewehr in die Hand. Auf dem Sims gegenüber warten 2 Beduinen auf einen, die man schnell erledigen sollte, da sie sofort schießen. Immerhin kommen sie nacheinander, was die Sache recht einfach macht.

Sind beide tot, springt man mit Anlauf zu ihnen herüber. Einer von beiden hat *30 Schuß Uzi-Munition* hinterlassen. Nach rechts kann man dann mit Anlauf zu einem weiteren Gebäude hinüberspringen und sich an dem Ziegeldach festhalten. An der Dachrinne hangelt man sich nach rechts um die Ecke, bis man über dem Hebel hängt. Hier läßt man sich fallen und hält sich sofort wieder an dem Hebel fest, so daß man ihn zieht. Wieder auf dem Boden betritt man nun das Gebäude, an dem man gerade herumgehangelt ist (wieder Tür einfach öffnen).

Drinne wartet direkt links ein weiterer Beduine, den man mit dem Gewehr schnell erledigen kann. Gegenüber hat man soeben mit dem Hebel eine Tür geöffnet und kann sich nun **Geheimnis 44/70** holen: ein *großes Medipack* und insgesamt *20 Pfeile*.

Dann geht man wieder nach draußen und nach rechts um die Ecke. Hier kommt man wieder an der Lagerhalle vorbei, in der man schon aufgeräumt hat. Man folgt dem Weg weiter, bis man zu dem niedrigen Durchgang kommt. Direkt links um die Ecke wartet ein letzter Beduine, der wie die anderen auch leicht mit dem Gewehr zu erledigen ist. Hat man das gemacht, nimmt man sich sein *kleines Medipack* und folgt dem Weg weiter zum Ende des Levels.

## Küstenruinen

Auf der dunklen Treppe sollte man eine Fackel anzünden, sonst übersieht man leicht das *kleine Medipack*. Dann folgt man der Straße, bis man rechts einen kleinen Torbogen sieht. Durch diesen kommt man in einen kleinen Hof mit einem verschlossenen Durchgang, über dem „Egyptian Adventure“ steht. Mit den Pistolen kann man sich hier leicht Zutritt verschaffen. Drinnen hat man nun 2 Möglichkeiten weiterzumachen:

1. Man geht geradeaus zwischen dem Käfig und der Statue vorbei und die Treppe nach unten.

So kommt man in einen Raum mit einem Sarkophag und einer Pyramide. Wenn man sich dem Sarkophag nähert, öffnet er sich und eine mechanische Mumie erscheint. Diese ist aber völlig

ungefährlich. Dann geht man die Treppen nach oben und zerschießt oben den nächsten versperrten Durchgang.

2. Man geht links am Käfig vorbei in in einen weiteren Hof und hier direkt nach links in einen Gang, an dessen anderen Ende man erneut einen versperrten Durchgang freischießen muß.

So kommt man zu einer Treppe, der man aber nicht vorschnell nach unten folgen sollte. In dem Spiegel auf der rechten Seite kann man nämlich Speerfallen auf dem Boden erkennen, die ohne Spiegel unsichtbar sind. Wenn man in diese versehentlich hineintritt, stirbt man sofort. Mit Hilfe des Spiegels – oder untenstehender Skizze – kann man aber gefahrlos durch diese Fallen gehen und springen und kommt so in die entgegengesetzte Ecke vor dem Spiegel. Hier kann man im Spiegel eine *Armbrust* erkennen, die man – obwohl man sie auf dieser Seite des Spiegels nicht erkennen kann – aufheben kann. Anschließend geht es genauso vorsichtig wieder zurück zur Treppe und wieder nach oben.

Dann geht man nach links zu dem Raum mit der Pyramide und der mechanischen Mumie in dem Sarkopharg. Rechts an der Pyramide vorbei kommt man zu einer Rampe. Hier sollte man zunächst den Laser mit der Armbrust kombinieren und erst dann die Rampe hinunterrutschen.

Sobald man unten angekommen ist, klappt eine Platte hoch, auf der man für etwa 20 Sekunden sicher steht, bevor sie wieder herunterklappt und man von Speießen durchbohrt wird. Um die Speiße zu deaktivieren, muß man gegenüber alle Scheiben getroffen haben. Mit der Laserzielvorrichtung auf der Armbrust ist das deutlich einfacher als ohne. Man hat hier drei Möglichkeiten:

1. Man versucht es mit den normalen Pfeilen, dann muß man jede einzelne Scheibe zerschießen, was in der kurzen Zeit und mit dem ruckeligen Zielen ziemlich schwierig ist.
2. Man verwendet Pfeile mit Explosivmunition und schießt auf die Scheibe in der Mitte aller Ziele. So kann man mit einem einzigen Schuß alle Scheiben zerstören.
3. Man verwendet den Granatenwerfer mit der schweren Ammo. Dabei muß man die mittlere Scheibe treffen; aber ohne Ziellaser ist das recht schwierig. Man muß recht weit nach oben zielen (mit der Umsehentaste), um die Mitte zu treffen, dann sind aber ebenfalls alle Ziele auf einen Schlag zerstört.

Anschließend geht es nach unten und ans andere Ende des Raums auf den Kopf an der Wand zu. Hier fällt eine Münze aus der Wand, die man aufhebt. An einer Seite des Raums kann man sich in einen engen Durchgang hochziehen und wieder in den Raum mit der Pyramide kriechen und gehen.

Hier steigt man die Treppe Richtung Spiegelraum hoch, geht aber an dem Eingang zu diesem Raum vorbei und nimmt den nächsten Eingang auf der rechten Seite. Dort findet man einen mechanischen Schlangenbeschwörer, den man durch Einwurf der Münze in den Schlitz aktivieren kann. Während er spielt, reckt sich ein Seil nach oben, an dem man nun hochklettern kann.

Knapp unter der Decke (nicht direkt darunter) macht man einen Rückwärtssalto. Danach geht man zu den kaputten Besen und nimmt sich den *defekten Griff* auf dem Boden. In einer Nische findet man drei *Wandhaken*, von denen man den linken mit der Brechstange herausbrechen und dann aufheben kann.

Dann geht es wieder in den Raum darunter. Diesen verläßt man nach rechts und geht die wenigen Stufen nach oben zu dem Käfig. Vor diesem findet man eine bläuliche Platte. Hier kombiniert man den Haken mit dem defekten Griff. Dann kann man sich den *Torschlüssel* aus dem Käfig angeln. Allerdings darf man nicht vergessen, ihn aufzuheben. Man hat nun im „Egyptian Adventure“ alles erledigt und kann es wieder verlassen.

*Man hat nun die Möglichkeit, auf der palmenbewachsenen Straße nach links zurück nach Alexandria gehen und dort noch einmal mit Jean-Yves zu reden. Auf dem Weg zu ihm muß man sich aber vor zwei Skorpionen in Acht nehmen. Jean-Yves wälzt gerade Bücher und erzählt einem, daß sich die gesuchte Rüstung in der Bibliothek befinden soll. Anschließend geht es wieder zurück zu den Küstenruinen, allerdings gibt es hier erneut zwei Skorpione.*

Vom Durchgang aus gesehen folgt man der Straße nach rechts, die sich kurze Zeit später teilt. Hier nimmt man den rechten Durchgang und kommt so einem Wasserbecken. Mit Anlauf springt man zur Plattform auf der anderen Seite herüber. Von hier aus kann man sich mit einem schrägen Sprung an der Kante des niedrigen Durchgangs festhalten und dann hineinziehen. Am Ende des Tunnels läßt man sich wieder rückwärts herunter und klettert dann die Leiter auf der rechten Seite nach oben. Dort folgt man dem Gang nach draußen in eine Hügellandschaft mit mehreren Gebäuden und Tempeln.

Draußen geht man um das Gebäude links herum, bis man zu einer gepflasterten Rampe kommt. Vom grünen Boden aus kann man nach links auf einen Block springen. Von hier aus geht es gestreckt und mit Anlauf in die Nische links in der Ecke. In dieser findet man *10 Pfeile*. Wenn man sich diese nimmt, wird irgendwo in der Hügellandschaft ein Skelett aufgescheucht, das man nun suchen gehen sollte. Am besten bekämpft man es mit der Armbrust mit Explosivmunition. Mit dem Laser kann man es dann recht leicht erledigen. Anschließend springt man rechts von der Rampe nach unten ins Wasser und findet etwas weiter durch *4 leichte Granaten* in einer Unterwassernische. Allerdings ist die Strömung hier ziemlich stark, und es kann passieren, daß man es nicht wieder rechtzeitig nach oben schafft. Daher sollte man vorher besser abspeichern. Danach geht es wieder zu der Rampe und hier wieder nach oben in die Hügellandschaft. Oben läuft man auf den großen Gebäudekomplex gegenüber zu und springt dann rechts davon noch weiter auf die höheren Hügel. So kann man sich dem Gebäude weiter rechts nähern. Bevor man das tut, sollte man aber schon einmal die Armbrust mit Explosiv-Munition in die Hand nehmen.

Sobald man den Innenhof betritt, werden zwei Skelette wach, die nach unten rennen, um Lara abzufangen. Wenn man schnell ist, kann man sie noch auf der Treppe links mit einem einzigen Schuß sprengen. Dann folgt man der Treppe nach oben, bis man auf etwa halber Höhe auf das Sims über dem Seil mit dem Gewicht springen kann. Man folgt dem Sims und springt dann schräg zu der Nische rechts in der Wand herüber, an der man sich so festhalten und dann hochziehen kann. Oben findet man ein *kleines Medipack* und *6 Schrot-Patronen*. Danach geht es wieder nach unten auf das Sims und mit Anlauf auf die andere Seite, wo die beiden Skelette ursprünglich gewartet hatten. Mit dem Torschlüssel kann man hier das Gatter öffnen. Wenn man dem Gang folgt, verläßt man vorübergehend diesen Level, kommt aber gleich wieder hierher zurück.

## Die Katakomben

Man folgt dem Gang weiter und biegt nach rechts in einen Raum ab. Hier gibt es auf der rechten Seite einen Durchgang in eine weitere Kammer. Deren Boden wird durch Laras Gewicht nach unten gedrückt, das ist im Moment aber noch nicht so wichtig. In der Ecke hinten links erkennt man eine große Platte, die man in die Wand drücken kann. Das hebt einen Block eine Etage tiefer. Genauso, wie man hierher gekommen ist, geht man jetzt wieder zu dem Gatter und damit zu den Küstenruinen zurück.

## Küstenruinen

Am Rand zum Hof kann man sich rückwärts zu einem Block herunterlassen und dann in den Hof hinabsteigen. An der Leiter geht es noch weiter nach unten in die Grube. Allerdings sollte man auf keinen Fall auf den Block unter dem Felsen steigen, sonst fällt der einem auf den Kopf. Stattdessen geht man nach rechts, hebt die *Fackel* vom Boden auf und zündet sie an der Flamme an. Dann geht man zu dem Seil neben dem Block unter dem Felsbrocken, springt hoch, zündet das Seil so an und der Felsen wird freigelassen. Nun kann man gefahrlos auf den Block steigen und sich in den engen Durchgang ziehen.

Auf der anderen Seite steigt man in die kleine Kammer herab und bricht das Gatter dort mit der Brechstange auf. Auch hier klettert man in den engen Durchgang und folgt dem Gang dahinter.

## Die Katakomben

So kommt man erneut in die Katakomben. Man folgt dem Gang weiter in einen Raum, in dem man gerade eben einen Block angehoben hatte. Auf diesen Block kann man nun die Säule ziehen und so den Boden eine Etage höher stabilisieren. Dann geht man wieder zurück in den Gang und verläßt die Katakomben auch schon wieder.

## Küstenruinen

Genauso wie zuvor klettert man wieder ganz nach oben zum Eingang der Katakomben, den man mit dem Torschlüssel geöffnet hat.

## Die Katakomben

Zuerst geht man wieder in den Raum mit dem beweglichen Fußboden, der inzwischen aber durch die Säule darunter stabilisiert wurde. Rechts in der Ecke kann man einen Pfeiler zum Gang ziehen und dann durch diesen hindurch in den nächsten Raum schieben. Wenn man den Pfeiler ganz ans andere Ende geschoben hat, landet er auf einer helleren Platte mit einem Gesicht. Und dann wird ein Feurgeist befreit, den man nicht mit Waffen beseitigen kann.

Rechts hat sich aber eine Tür geöffnet, die man zur Flucht benutzen kann. Man folgt dem Gang und springt über das große Loch bei dem Seil (in letzter Sekunde abspringen). Auf der anderen Seite läuft man die Treppe hoch und kommt so in einen Raum mit vielen Vasen und einer goldenen Vogelstatue in Form eines Kreuzes. Hierhin rennt man geradeaus zum anderen Ende des Raums und dort ein wenig nach rechts. Der Feurgeist wird dann von der Statue vernichtet. Danach geht man wieder zurück zu dem Loch im Boden und dem Seil. Zu diesem springt man herüber und hangelt sich nach unten.

Man folgt dem Gang ans andere Ende, wo sich automatisch die Wand als Tür öffnet. Geht man in den nun offenen, verlängerten Gang, schließt sich die Wand wieder und man fährt in einem Fahrstuhl nach unten. Mit dem Hebel kann man die Wände nun nach unten fallen lassen.

Man steht nun auf einer hohen Plattform in einer riesigen Halle. Man springt mit Anlauf zu dem ersten Seil herüber und von da aus weiter zum zweiten Seil. Hier hat man nun zwei Möglichkeiten weiterzumachen:

1. Man springt weiter in diese Richtung vom zweiten Seil ab auf die Platte mit dem Durchgang. Am Ende des Durchgangs kommt man zu einem Schacht. Hier springt man an die Rückwand des Schachts, an der man sich festhalten und nach unten klettern kann. Unten dreht man sich um, geht in die große Halle zurück und klettert rechts auf den Sandhaufen unter der Öffnung in der Wand. Dann kann man sich einfach in den Durchgang hineinziehen.
2. Man dreht sich am zweiten Seil nach links und erkennt einen schmalen Spalt in der Wand. Ganz unten am Seil hängend schwingt man in diese Richtung, springt im letzten Moment ab und hält sich an der Kante fest. Dann zieht man sich hinein und läßt sich auf der anderen Seite rückwärts herunterfallen. So findet man **Geheimnis 45/70** und damit ein *Gewehr*, *12 Fackeln* und ein *großes Medipack*. Anschließend läßt man sich noch weiter nach unten fallen, dabei verletzt man sich ein wenig. Von hier aus geht man aber nicht nach unten in die große Halle zurück.

Im Prinzip hat man nun mehrere Möglichkeiten weiterzumachen, da dieser Level recht groß und unübersichtlich ist. Ich gebe hier nur eine Möglichkeit an, um die Lösung überschaubar zu halten. Man folgt der Treppe nach oben bis zu einem Loch im Boden. Vom Rand aus springt man herüber und zieht sich noch hoch. Auf der andere Seite zerschießt man knieend die Vasen und kommt so an *6 Gewehr-Patronen*.

Dann springt man in das Loch und rutscht in ein großes Wasserbecken, das man ruhig schon einmal ausgiebig erkunden kann, dann kennt man sich später besser aus. In der Nähe der Stelle, in der man ins Wasser gefallen ist, kann man bei einer Treppe an Land steigen. An der Wand folgt man der Treppe aber nicht weiter, sondern steigt weiter rechts nach oben auf den Steg. Oben sieht man dann, wie weiter hinten im Raum ein Skelett aus Staub entsteht. Wenn dieses auf die hintere Plattform springt, springt man mit Anlauf auf die große Plattform in dieser Richtung, zieht das Gewehr und geht in seine Richtung. Wenn es dann wieder herüberspringen will und in der Luft schwebt, schießt man es mit dem Gewehr ab und ist es los (alternativ mit Pfeilen und Ziellaser schießen). Danach geht es wieder zu dem Steg zurück und auf diesem auf den V-förmigen Durchgang zu. Am Ende blickt man nach links und erkennt dort einen Hebel in der Ecke. Zunächst springt man mit Anlauf zum ersten Sims herüber und zieht sich hoch, dann geht es mit Anlauf zu dem Sims mit dem Hebel. Diesen drückt man und schiebt so Steinblöcke aus der Wand. Über diese kann man jeweils mit Anlauf weiter an der nächsten Wand zu einer Vase springen. Wenn man diese zerschießt, kommt man an weitere *6 Gewehr-Patronen*. Wenn man auf dieser Plattform herumläuft, erscheint ein zweites Skelett an der Stelle des ersten, aber das wird später erledigt. Zunächst

springt man zur Decke hoch und hangelt sich dann zur gegenüber liegenden Seite zum nächsten Hebel. Kurz bevor man ihn erreicht, erscheint ein Feuergeist, und man sollte sich sofort fallen lassen. Unten im Wasser macht man eine Rolle und taucht zur gegenüber liegenden Seite leicht nach rechts in den Durchgang, in dem man eine weitere goldene Vogelstatue findet, die den Feuergeist wieder vernichtet. Ist das passiert, klettert man wie gehabt wieder an Land, erledigt das zweite Skelett genauso wie das erste (wieder warten, bis es auf der kleinen Plattform ist, rüberspringen und das Skelett bei dessen Sprung in der Luft abschießen). Von der großen Plattform in der Mitte des Raums kann man mit Anlauf zu dem Block rechts von dem Block springen, auf dem einst die Vase mit der Munition stand, man muß sich aber noch hochziehen. Nun kann man weiter nach links springen und sich gefahrlos auf die andere Seite hangeln und beim Hebel wieder fallen lassen. Nachdem man den Hebel gedrückt hat, springt man mit Anlauf auf die große mittlere Plattform. Von hier aus geht es mit Anlauf nach links auf die kleine Plattform auf dem Pfeiler und von da aus weiter mit Anlauf und Hochziehen auf den linken der beiden Blöcke, die man soeben mit dem Hebel aus der Wand gefahren hat. Nach rechts geht es dann mit Anlauf weiter auf den zweiten Block, an dem man sich erneut hochziehen muß. Von hier aus geht es in die gleiche Richtung mit Anlauf weiter auf das Sims in dem Durchgang. Dort angekommen kann man nach links in eine Nische laufen und sich dann an die Kante hängen. An dieser entlang hangelt man sich nach rechts um die Ecke, bis man sich wieder auf festen Boden fallen lassen kann. Hier folgt man dem Gang in einen neuen Raum.

Der nächste Raum ist sehr tief, und man sollte aufpassen, daß man nicht daneben tritt und fällt. Vom Eingang kann man aber gefahrlos auf das Sims etwas tiefer gehen. Dort findet man eine Vase, die man zerschießen muß, um an die *6 Schrot-Patronen* heranzukommen. Inzwischen sind auch zwei Skelette aufgewacht, die im hinteren Bereich der Halle von Sims zu Sims springen. Entweder man erledigt sie mit den normalen Pfeilen einzeln (Kopf abschießen mit dem Ziellaser), oder aber man erledigt beide mit der Armbrust und Explosivmunition. Das macht man am besten, wenn sie nahe beieinander stehen, dann reicht ein einziger Schuß. Am allerbesten ist es, wenn die beiden Skelette auf der Plattform auf der rechten Seite herumlaufen. Dort liegt noch ein Haufen Knochen, der erst später zu einem Skelett wird, und den könnte man direkt mitentsorgen. Letzteres ist aber eher unwahrscheinlich. Hat man die beiden Skelette erledigt, springt man zu dem Seil herüber und schwingt sich zu dem mittleren Pfeiler mit dem Podest darauf. Am höchsten Punkt läßt man sich dann einfach fallen, dann landet man sicher (nicht abspringen!). Man nimmt sich den *Dreizack* und zieht sofort das Gewehr, denn rechts ist ein neues Skelett aufgewacht (wenn man es nicht schon erledigt hat). Mit dem Gewehr kann man es leicht erledigen, wenn es gerade mitten im Sprung ist. Vom Eingang aus gesehen springt man dann von hier aus nach links. Über einen befindet sich ein Sims, zu dem man sich hochziehen kann. Oben findet man ein *großes Medipack*, leider werden dabei aber auch drei Skelette aufgeweckt. Von hier aus kann man sie aber recht einfach mit der Armbrust und den normalen Pfeilen erledigen. Dann geht es wieder nach unten. Man muß nun auf das Sims links an der Wand springen und nach hinten gehen (vom Eingang aus gesehen auf die rechte Seite der Halle). Da die Ecke recht niedrig ist, muß man hier gestreckt springen. Am anderen Endes des Simses kann man nach links in eine Nische mit einem Loch im Boden gehen. Auf der rechten Seite findet man eine Leiter, die man nach unten steigt.

Am Fuß der Leiter findet man *10 Pfeile* und *6 Schrot-Patronen*. Ebenfalls hier unten findet man zwei Vasen; die in der Nische enthält *6 Gewehr-Patronen*. Danach steigt man die Leiter wieder hoch.

Oben geht man wieder nach rechts. Mit einem gestreckten Sprung geht es zur gegenüberliegenden Seite und dann nach rechts zu dem Loch im Boden. Über dieses springt man hinweg und klettert auf der anderen Seite noch weiter nach oben.

Hier zieht man die Armbrust mit Explosiv-Munition und geht vorsichtig nach vorne, bis man das Skelett sieht. Dieses befördert man sofort ins Jenseits und betritt dann den Raum, um sich den zweiten *Dreizack* zu nehmen. Dann klettert man an der Stange eine Etage höher.

Oben springt man mit einem Rückwärtssalto ab und zerschießt alle Vasen, denn in einer befinden sich *10 Pfeile mit Explosiv-Munition*. Anschließend klettert man an der Stange noch weiter nach oben.

Man steigt nicht bis ganz nach oben, sondern etwa so weit, daß Laras Füße auf Höhe des Fußbodens sind. Dann macht man eine Salto zurück und landet in einem Gang, dem man bis zu einer Tür folgt. Diese öffnet sich automatisch.

Den Raum hinter der Tür kennt man bereits, hier wurde man das erste Mal von einem Feuergeist verfolgt. Diesmal wartet hier ein Skelett, das man aber problemlos mit dem Gewehr abschießen kann,

wenn es über die Grube springt. Danach rutscht man an der Stange nach unten.

Hier sollte man direkt das Gewehr ziehen und das Skelett mit drei gezielten Schüssen in den Abgrund schießen. Ganz unten laufen noch zwei weitere Skelette herum, die man entweder mit normalen Pfeilen enthauptet oder mit Explosiv-Munition sprengt. Dann springt man nach rechts mit Anlauf zu der Leiter und klettert nach unten. Man geht ans andere Ende der Halle und klettert bei der Wasserpflanze die Leiter nach oben in den Durchgang. Hier folgt man dem Gang in eine neue Halle.

*In dieser Halle findet man immer wieder Gruben, die recht hilfreich beim Erledigen von Skeletten sind. Man lockt sie hierher, indem man vor ihnen flüchtet, springt mit gezogenen Gewehr hinüber, macht eine Rolle und schießt sie ab, wenn sie hinüberspringen.*

Man geht direkt in den ersten Durchgang auf der linken Seite. Kurz darauf erscheint ein Skelett. Wenn man direkt wieder hinausrennt und nach links zu der Grube, kann man es leicht wie oben beschrieben erledigen. Dann geht es erneut in den Durchgang und dahinter entweder nach links oder nach rechts herum zur Rückseite des Gebäudes in der Mitte. Hier findet man einige Vasen, die man zerschießen kann. Dabei wird ein weiteres Skelett wach, das man wie gewohnt erledigt. Danach kann man dort, wo es wach geworden ist, eine Wand nach oben klettern.

Oben hebt man die *6 Gewehr-Patronen* auf. Wenn man sich dem Abgrund nähert, wacht gegenüber ein weiteres Skelett auf, das man mit dem Gewehr wieder in den Abgrund schießen kann. Dann springt man mit Anlauf hinüber und geht nach rechts. Ebenfalls mit Anlauf springt man in die Nische mit dem *großen Medipack* und dann wieder zurück. Nun springt man zum nächsten Steg. Dies weckt zwei Skelette noch weiter durch auf, die man entweder mit dem Gewehr oder mit Explosiv-Munition erledigen sollte. Mit dem Gewehr ist es recht schwer, den richtigen Moment abzapfen, damit sie in den Abgrund fallen. Sind sie erst einmal auf dem eigenen Steg, muß man sich etwas seitlich von ihnen stellen, um sie nach unten schießen zu können. Sind beide erledigt, springt man dahin, woher sie kamen. Rechts kann man dann mit Anlauf und Hochziehen zu einem Sims springen. Hier findet man *6 Gewehr-Patronen* und *6 Schrot-Patronen*. Dann geht es wieder zurück auf den Steg und nach rechts. Auch hier kann man mit Anlauf zu einem Sims an der Wand springen, und auch hier muß man sich hochziehen. Auf der anderen Seite kann man eine Leiter nach oben steigen und auf Höhe der nächsten Etage rückwärts abspringen.

Hinter sich hebt man die *6 Gewehr-Patronen* auf. Weiter durch findet man einen dritten *Dreizack*. Dann springt man zu der nächsten kleinen Plattform auf dieser Höhe, das kann man vom Rand aus machen. Noch weiter auf die dritte Plattform geht es mit Anlauf. Hier sollte man das Gewehr in die Hand nehmen und auf das Skelett warten, das von rechts kommt. Wie gehabt erledigt man es beim Sprung. Anschließend geht es mit Anlauf auf die Plattform rechts und hier vom Rand aus auf die lange Plattform. Von hier aus geht es mit Anlauf zu dem Seil, an dem man sich zu der Plattform gegenüber schwingt. Weiter links wacht erneut ein Skelett auf, das man wie gewohnt mit der Gewehr in den Abgrund schießt. Dann springt man mit Anlauf und gestreckt in die Öffnung des Turms (unterhalb des Gesichts). Hier klettert man die Stange nach oben und springt eine Etage höher ab.

Am besten erledigt man das Skelett schon jetzt, auch wenn es jetzt noch nicht aufwacht. Dazu zerschießt man die Vasen mit den Pistolen, dann nimmt man sich die Armbrust mit normalen Pfeilen und schießt ihm den Kopf weg (ganz oben auf die Stirn zielen). *(Das ist eine ziemlich munitionssparende Variante, den Skeletten den Garaus zu machen, sie hat aber auch einen entscheidenden Nachteil. Wenn man speichert und diesen Spielstand wieder lädt, dann haben alle Skelette, die noch auf dem Boden liegen, ihre Köpfe wieder und können einem später, wenn man nicht mehr damit rechnet, das Leben schwer machen.)* Anschließend steigt man nach oben. Hier liegen einige Knochenhaufen herum, und auch drei Skelette, denen sollte man wie gerade eben entweder mit normalen Pfeilen den Kopf wegschießen oder mit Explosiv-Munition das Leben aushauchen. Hat man das gemacht, kann man sich gefahrlos den vierten *Dreizack* nehmen, weil die Skelette jetzt entweder kopflos sind oder aber gar nicht mehr da.

*Man kann die Leiter am Ende des Gangs nach oben steigen und mit gezogenem Gewehr den Gang langgehen. So kommt man wieder zu den Küstenuhlen zurück und kann das Skelett dort schnell in eine Grube schießen. Anschließend kann man die beiden Eisentüren mit der Brechstange öffnen. Wenn man dann wieder nach drinnen geht - immerhin gibt es in den Katakomben noch einiges zu erkunden - wird man in dem Gang von hinten von einem zweiten Skelett angegriffen. Am besten nimmt man wieder das Gewehr in die Hand, dreht sich schnell um und schießt den Kerl mit mehreren Schüssen wie seinen Vorgänger in die Grube. Dann geht man zurück zu den Katakomben. Falls man hier unten jetzt wieder Skelette findet, die noch aktiv sind (siehe oben), dann sollte man jetzt mit dem Gewehr den Gang entlang*

*rennen, auf der rechten Seite über die Grube auf die andere Seite springen, sich umdrehen und die Skelette beim Sprung abschießen.*

Beim letzten Dreizack hat man nicht nur drei Skelette, sondern auch insgesamt fünf Knochenhaufen gefunden. Diese kann man mit der Armburst mit normalen Pfeilen und dem Ziellaser hervorragend zerschließen. Daraufhin öffnet sich in der Nähe der Fundstelle des letzten Dreizacks eine Falltür. Man steigt hinunter und findet damit **Geheimnis 46/70** in Form von *10 Pfeilen*. Außerdem hat sich an anderer Stelle eine Tür geöffnet. Man steigt also wieder nach oben. Dort geht man den Gang entlang zu dem Loch im Boden und steigt die Leiter wieder hinab.

Eine Etage tiefer rutscht man die Stange weiter nach unten.

Dann springt man mit Anlauf aus der Öffnung nach leicht links zu der Plattform hinüber und geht nach links. An der Wand entlang springt man zweimal jeweils mit Anlauf nach links, dann steht man bei der zuvor geöffneten Tür (diese ist nur dann offen, wenn man das letzte Geheimnis gefunden hat). Drinnen findet man **Geheimnis 47/70**: *10 Pfeile mit Explosiv-Munition, 6 Gewehr-Patronen, 6 Schrot-Patronen* und ein *großes Medipack*. Wieder vor der Kammer, in der man alles gefunden hat, geht man nach vorne links auf den Vorsprung und läßt sich dort links vorsichtig rückwärts herunter zu den rot-weißen Fliesen fallen - dann verletzt man sich nicht. Hier geht man dann in eine der Ecken und läßt sich auch dort vorsichtig rückwärts herunter fallen. Dann geht man zurück zu dem Gang, der wieder zurück zu der riesigen Halle mit den Seilen führt. Dorthin geht man aber noch nicht zurück.

Vielmehr geht man nach links und nach kurzer Zeit nach rechts in den nächsten Durchgang. Rechts kann man dort eine Treppe nach unten gehen. Am Fuß der Treppe erscheint wieder ein Skelett, das man draußen auf dem Gang in der Grube wie gewohnt erledigen kann. Dann kann man sich links von der Treppe in den Vasen *30 Schuß Uzi-Munition* holen. Danach geht es wieder nach draußen in den Gang.

Im Gang geht man nach rechts zu der Grube, springt über sie hinweg und geht durch den Durchgang in eine Kammer, die sich als Fahrstuhl entpuppt. Oben klettert man in den Durchgang und kommt so in eine Kammer mit einer Vase. Damit hat man **Geheimnis 48/70** entdeckt. Wenn man die Vase zerschießt, bekommt man ein *großes Medipack, 6 Gewehr-Patronen* und *10 Pfeile mit Explosiv-Munition*. Dann geht man die Treppe hoch und läßt sich an deren Ende vorsichtig rückwärts herunter. Gegenüber kann man sich auf die gleiche Weise noch einmal fallen lassen und steht wieder in dem Gang vor dem Fahrstuhl.

Nun geht man zurück in die riesige Halle mit den Seilen. Rechts an dem kleinen Wasserbecken vorbei steigt man die Treppe hoch und verläßt so diesen Level. Dies sollte man allerdings erst dann machen, wenn man alle vier Dreizacke hat.

## Der Poseidontempel

*Andere Lösungen im Internet berichten von einigen Bugs in diesem Level. Als Lösung wird hier vorgeschlagen, die folgenden Ratschläge zu befolgen: (1) diesen Level erst dann zu erforschen, wenn man alle vier Dreizacke hat, (2) nicht wieder in die Katakomben zu gehen, (3) alle Skelette in diesem Level ausnahmslos zu vernichten und (4) den Zufluß im Osten (Kompaß benutzen) als allerletzten zu erkunden. Mir sind beim Spielen keine Probleme aufgefallen, der Vollständigkeit halber möchte ich sie dennoch erwähnen.*

Man folgt der Treppe weiter nach oben bis zu einem Abgrund und springt nach rechts. In der Nische findet man eine goldene Vogelstatue, die man später noch gut brauchen kann. Im Moment springt man aber zu der Leiter hinter einem und klettert nach unten. Wo man hier unten angekommen ist, sollte man sich gut merken, damit man später schnell wieder hierher findet. Man steht hier an einem sehr tiefen Abgrund und in einem unübersichtlichen Raum. Man muß nun nacheinander alle vier Dreizacke in Neptunstatuen einsetzen. In welcher Reihenfolge man das macht, ist egal (mit der obigen Einschränkung im Falle eines möglichen Bugs).

1. Wenn man mit dem Rücken zu der Leiter/Kletterwand steht geht man geradeaus und dann nach rechts in den Durchgang. So betritt man den nördlichen Zufluß. Rechts kann man dann in einen rötlichen Durchgang hochklettern. Oben sollte man das Gewehr in die Hand nehmen, denn um die

Ecke warten zwei Skelette, die man in den Abgrund schießen kann. Alternativ kann man auch Pfeile mit Explosiv-Munition oder eine Granate verwenden.

Sind die beiden geschafft, läuft man nach unten, dreht sich nach rechts und kriecht in den linken niedrigen Gang. So findet man **Geheimnis 49/70** und damit *10 Pfeile* und ein *kleines Medipack*. Dann klettert man wieder eine Etage höher und geht durch den Durchgang gegenüber dem Eingang.

Dort kriecht man in den Tunnel unter dem Gesicht und steigt am anderen Ende nach oben. Gegenüber sieht man eine Neptunstatue. Die Vase davor zerschießt man, so findet man *30 Schuß Uzi-Munition*. Bevor man zu der Statue geht, sollte man erst noch rechts in einen Raum mit weiteren Vasen gehen. Hier muß man allerdings vorsichtig sein, denn die schwarzen Bereiche auf dem Boden fangen an zu brennen, wenn man sich ihnen zu sehr nähert. Wenn man vorsichtig ist, kann man aber gefahrlos an ihnen vorbeigehen. Wenn man zu den Vasen kommt, erwachen hinter einem zwei Skelette. Am besten nimmt man hier die Armbrust mit Explosiv-Pfeilen in die Hand und nähert sich den Vasen rückwärts, dann kann man sie leicht mit einem Schuß erledigen. Dabei werden gleichzeitig die Vasen zerstört und man kann sich *10 Pfeile*, *6 Gewehr-Patronen* und *6 Schrot-Patronen* nehmen. Vorsichtig geht es dann wieder zurück zu dem Wasserbecken mit der Statue. Zu dieser springt man herüber und setzt einen Dreizack ein. Anschließend geht es zurück zu dem Tunnel zum Gesicht, der nun geflutet ist. Man taucht hindurch, steigt auf der anderen Seite wieder an Land und folgt dem Weg zurück zu dem Raum mit dem tiefen Loch.

2. Vom Eingang zum nördlichen Zufluß aus geht man nach rechts zum westlichen Zufluß. Dort findet man hinter dem Torbogen weiter durch ein steinernes Gesicht in der Wand. Dorthin geht man. Links vom Gesicht findet man eine Öffnung in der Wand, und direkt davor eine dunkle Stelle am Boden, die sich entzündet, wenn man in ihre Nähe kommt. Um nicht verbrannt zu werden, stellt man sich links von der Öffnung direkt vor die Wand und geht dann einen Schritt nach rechts. Lara muß nun genau so stehen, daß der linke Fuß auf dem Rand der Platte mit der Feuerstelle steht (wenn das nicht der Fall ist, muß man vorsichtig wieder zurück, sich anderes vor der Wand positionieren und es erneut versuchen). Hier kann man sich dann nach oben ziehen und den Gang entlang kriechen.

In dem Raum dahinter liegen zwei Skelette herum, die man schon einmal mit dem Granatwerfer entsorgen kann. Weiter durch findet man eine Vase, die ein *kleines Medipack* enthält. Dann springt man zu der Neptunstatue herüber und setzt wieder einen Dreizack ein. Danach geht es wieder zurück, dabei sollte man aber die Armbrust mit Explosiv-Munition in die Hand nehmen, denn kurz vor dem engen Tunnel erscheint plötzlich ein weiteres Skelett. Dann kriecht man wieder in den Gang.

Am Ende läßt man sich vorsichtig rückwärts herunter, hangelt sich ganz nach links und läßt sich erst dort fallen, um nicht doch noch Feuer zu fangen. Dann verläßt man diesen Bereich durch den Torbogen auf der rechten Seite.

3. So kommt man zum südlichen Zufluß. Man folgt dem Gang zu einem Raum mit einem weiteren Steingesicht. Hier klettert man die Stange nach oben und springt dann rückwärts ab.

Man folgt dem Gang, bis man auf der linken Seite ein Skelett findet. Dieses kann man mit Explosiv-Munition schon einmal sprengen. Gegenüber findet man in einer Nische eine große Vase, die *6 Schrot-Patronen* und *10 Pfeile* enthält. Dann geht man mit gezogenem Gewehr auf die Neptunstatue zu. Das Skelett davor erwacht, wenn man sich ihm nähert, aber mit dem Gewehr kann man es einfach in das Wasserbecken schießen. Dann springt man zu der Statue hinüber und setzt einen Dreizack ein. Anschließend geht es wieder an der Stange nach unten.

Hier folgt man der Wasserlauf wieder zurück zu dem tiefen Loch und geht erneut gegen den Uhrzeigersinn nach rechts zum östlichen Zufluß.

4. Man geht wie schon beim westlichen Zufluß auf das steinerne Gesicht zu und kurz vor ihm nach links. In der hinteren Ecke gibt es eine Wand, an der man hochklettern kann. Oben läßt man sich auf der linken Seite fallen.

Mit gezogenem Gewehr folgt man dem Gang zur Neptunstatue. Wenn man den letzten Torbogen vor der Statue erreicht hat, erscheint plötzlich ein Skelett, das man ohne Probleme ins Wasserbecken schießen kann. Dann springt man hinüber zur Statue und setzt den letzten Dreizack ein. Außerdem sollte man alle Vasen zerschießen, die man hier findet, denn eine enthält *6 Schrot-Patronen*. Anschließend geht es zurück zu der Kletterwand und nach unten.

Sobald man da angekommen ist, erscheint ein Feuergeist. Daher geht man schnell in das Wasserbecken zum Ausgang Richtung tiefes Loch, rechts wieder an Land, durch den rechten Torbogen,

macht dort eine scharfe 180-Grad Wendung und klettert dort die Wand nach oben (hier hat man den Level erstmals betreten). Oben springt man nach hinten ab und geht zu der Vogelstatue. Sobald der Feuergeist vernichtet ist, geht es wieder nach unten.

Das tiefe Loch sollte nun, nachdem man alle vier Dreizacke eingesetzt hat, mit Wasser gefüllt sein. Ist das nicht der Fall, hat man vergessen, alle Skelette zu vernichten. Das muß man dann nun nachholen. Ansonsten springt man in das Wasserbecken, taucht nach unten, dort durch den Tunnel etwas über dem Boden und kommt so in einen neuen Raum.

Hier steigt man die Treppen hoch, sollte dabei aber die Armbrust mit Explosiv-Munition in die Hand nehmen. So kann man das Skelett weiter oben problemlos beseitigen. Dann folgt man der Treppe links weiter nach oben, bis man über einem Raum mit einem kreuzförmigen Gang und einem Gesicht in der Mitte des Kreuzes steht.

Sobald man hinunterspringt, erscheinen zwei Feuergeister. In den beiden großen Vasen links und rechts befinden sich die nun benötigten goldenen Vogelstatuen, also rennt man schnell zu einer Vase, zerschießt sie und wartet, bis die beiden Geister vernichtet sind.

*Man kann nun auch wieder zu den Küstenruinen zurückgehen, nötig ist dies aber nicht. Falls man es doch möchte, drückt man auf das steinerne Gesicht bei einer der Vogelstatuen. Dies öffnet eine Falлтür bei der zweiten Statue. Hier klettert man nach unten, folgt dem grünen, verwinkelten Gang und steigt am anderen Ende wieder die Leiter hoch. Oben öffnet man mit der Brechstange das Eisentor und steht dann vor dem See bei den Küstenruinen. Wenn man dies macht, z.B. um später noch einmal hierher zurückzukommen, muß man nun dennoch zurück in den Tempel des Poseidon, denn man braucht noch etwas.*

Von der Kreuzung mit den vier Wasserbecken aus geht man zu einem weiteren Raum mit einem Sarkophag am Ende. Diesen kann man öffnen; so kommt man an den *linken Metallhandschuh* von Horus' Rüstung. Gleichzeitig öffnen sich links und rechts zwei Türen.

Durch diese kommt man in einen Rundgang, in dessen Mitte man sich in einen engen Tunnel hoch- und hineinziehen kann. Man folgt dem Tunnel in den nächsten Level.

## Die verschwundene Bibliothek

*In diesem Level gibt es scheinbar unverwundbare Gegner, die in Blechrüstungen gepackt sind. Auf ihrer Brust befindet sich ein türkisfarbenes Herz, das die einzig verwundbare Stelle kennzeichnet. Wenn man sich rückwärts schießend zurückzieht, reichen eigentlich immer die Pistolen. Wenn sie einem zu nahe kommen, springt man einfach über sie hinweg, macht eine Rolle und zieht sich erneut schießend zurück. Das macht man so lange, bis die Kerle erledigt sind. Alternativ kann man die Armbrust mit dem Zielfernrohr benutzen, ich fand das aber schwieriger.*

Man kriecht durch den niedrigen Tunnel und läßt sich auf der anderen Seite herunter. Unten folgt man einem der beiden Gänge und kommt so in eine große, zweistöckige Halle mit vielen Türen und einem Balkon (siehe auch untenstehende Skizze).

Am besten ist es, schon einmal alle vier Türen, die man hier unten öffnen kann, jetzt schon zu öffnen. Dies sind die beiden ersten Türen auf der linken Seite (A und B) und die beiden hinteren Türen auf der rechten Seite (D und E). Dies spart einem später etwas Zeit.

Zunächst geht man durch die zweite Tür auf der linken Seite (B). Dort kommt man zu einem Loch im Boden und einer Stange. Die sollte man aber nicht nach unten rutschen, denn das wird kaum ohne schwerere Verletzungen durch die Zahnräder abgehen. Stattdessen stellt man sich so an das Loch, daß man an der Stange vorbeispringen kann, wartet, bis das obere Zahnrad sich auf Laras Seite dreht und springt dann gestreckt nach vorne. So landet man eine Etage tiefer und ist hier erst einmal in Sicherheit. In dieser Etage kann man eine Vase zerschießen und so an ein Medipack kommen. Dann springt man gestreckt erneut eine Etage tiefer, zuvor geht man aber zwei Schritte von der Kante zurück, damit man

unten richtig landet. Hier kann man diesmal zwei Vasen zerschießen, in denen man ein *großes Medipack* und *6 Gewehr-Patronen* findet. Schließlich läuft man einfach an dem nächsten Zahnrad vorbei nach unten.

Dort folgt man dem Gang bis zu einer weiteren Stange und einem Loch in der Decke. Am besten zieht man sich an der hinteren Wand einfach nach oben (hochspringen und -ziehen), wenn das Zahnrad gerade vorbei ist. Oben folgt man einem Gang in einen neuen Raum. Hier nimmt man am besten sofort die Pistolen in die Hand und eröffnet so früh wie möglich das Feuer auf den gepanzerten Kerl. Wenn man wie oben beschrieben vorgeht, ist er bald erledigt. Dann kann man den *goldenen Stern* mit der Brechstange aus der Wand holen und einstecken. Danach dreht man sich um, so daß man wieder zum Eingang blickt. Jetzt geht man zwischen das Zahnrad auf der rechten Seite und die Wand und hier nach ganz hinten an die Wand. Dort geht man Richtung Eingang und stellt Lara mit den Rücken direkt vor das rotierende Zahnrad. Wenn man nun mit gedrückter Handlungstaste nach hinten geht, fällt Lara nach unten, verletzt sich aber nicht, sondern bleibt an einer Leiter hängen.

Der folgt man bis ganz nach unten. Dort angekommen, geht man den Gang entlang, geht zweimal nach unten und findet am Ende des Gangs **Geheimnis 50/70**: ein *kleines Medipack*, *6 Revolver-Patronen* und *30 Schuß Uzi-Munition*. Danach geht es wieder genauso nach oben, wie man hierher gekommen ist.

Oben geht man zu dem Pfeiler (vom Eingang aus gesehen) links vom mittleren Pfeiler, an dem der goldene Stern befestigt war. Auf einer Seite findet man eine Leiter, die man nach oben klettert. Oben folgt man dem Sims zu einem Tunnel mit einer Stange.

An dieser rutscht man nach unten in eine große Halle. Hier unten warten zwei weitere Blechkameraden auf einen. Den ersten kann man unter Beschuß nehmen, wenn man die Halle betritt und ans andere Ende geht. In gewohnter Manier erlegt man den Gegner und geht danach nach links durch den Durchgang in den zweiten Teil der Halle. Den dann auftauchenden zweiten Gegner erledigt man ebenfalls wie gewohnt. In dieser Halle findet man auch ein Gitter zu einem grünlich leuchtenden Bereich. Im Moment kommt man dort aber noch nicht hinein. Stattdessen klettert man im zweiten Teil der Halle beim Loch im Boden die Leiter nach unten und kriecht dort durch den engen Tunnel.

Am anderen Ende kommt man wieder in eine große Halle, die man aber noch nicht betreten sollte. In der Mitte der Halle steht ein bronzefarbenes Pferd. Sobald man den Raum betritt, erscheint einer dieser Blechmänner, besteigt das Pferd und greift einen an. Wie gewohnt kann man ihn nun erledigen, allerdings muß man das sozusagen zweimal machen: das erste Mal holt man ihn nur vom Pferd und erst beim zweiten Mal erledigt man ihn wirklich. Es gibt aber eine deutlich einfachere Variante: Man geht mit dem Granatwerfer in der Hand gerade nicht in den Raum hinein, also bis an den Rand zwischen den beiden Wänden des Gangs. Dann feuert man eine Granate ab in die Ecke zwischen den beiden Wasserspeiern. Sofort darauf läuft man in den Raum und zieht die Pistolen. Währenddessen erscheint der Blechkamerad, besteigt jetzt aber (verunsichert durch die explodierende Granate?) nicht sein Pferd, sondern greift sofort zu Fuß an. Jetzt ist er erheblich einfacher zu besiegen. Hat man das geschafft, kann man sich sein Herz, das Reiter-Juwel, vom Boden nehmen. Anschließend geht man in den zweiten Teil der Halle. Dort findet man links neben einem Gatter weiter oben in der Wand einen Ziehmechanismus mit Gewichten und Ketten. Man stellt sich links neben dem Wasserspeier auf den etwas höheren Boden und schießt mit der Armbrust und dem Laser mit einem gewöhnlichen Pfeil auf die Metallkugel. Das öffnet das Gatter, so daß man sich nun in die Kammer hochziehen kann. Drinnen findet man **Geheimnis 51/70** und damit ein *großes Medipack*, *6 Gewehr-Patronen* und *30 Schuß Uzi-Munition*. Danach geht es wieder nach unten und zurück in den ersten Teil der Halle. Hier geht man wieder zum Eingang, also zu der Kriechpassage zurück.

Am anderen Ende klettert man wieder nach oben und geht zu dem Gatter vor dem grünlichen Bereich. Rechts daneben kann man das Reiter-Juwel in eine Fassung setzen; dies öffnet das Gatter. Im Raum dahinter zieht man an dem Seil, um unter Wasser eine Türe zu öffnen. Hat man das gemacht, verläßt man die Kammer wieder und geht nach links.

Dort klettert man über die Leiter wieder zurück in den Raum mit den beiden großen Zahnrädern. Im hinteren Bereich dieser Halle gibt es noch zwei Ausgänge, die man noch nicht untersucht hat. Welchen von beiden Durchgängen man nimmt, ist im Prinzip egal, der rechte ist aber einfacher zu durchqueren.

In den beiden Durchgängen findet man jeweils drei hin- und herschwingende Ketten, denen man nicht zu nahe kommen sollte. Wenn sie aber gerade wegschwingen, kann man gefahrlos an ihnen vorbei laufen. Am Ende kommt man in eine von zwei Kammern mit einem weiteren Zahnrad und einer Holzplatte im

Boden. Diese kann man öffnen, indem man sich direkt davor stellt (geht nur von einer Seite) und dann die Handlungstaste drückt. Unter der Holzluke findet man ein Wasserbecken, in das man hineinspringt.

Nun folgt man dem Unterwassertunnel bis in eine große Unterwasserhalle. Unter der Decke findet man ein kleines Loch, in dem man wieder Luft holen kann. Und ganz in der Nähe gibt es in der Wand einen weiteren Tunnel, der durch das eben hochgezogene Gatter nun betaucht werden kann. Am Ende kommt man in eine Kammer, in der man zwei weitere goldene Sterne findet. Wie gehabt kann man diese mit der Brechstange aus der Wand hebeln. Anschließend geht es wieder durch das Wasser zurück in den Raum mit der Holzluke im Boden.

Von hier aus geht es dann erneut vorbei an den Ketten in den Raum mit den beiden Zahnrädern und dort zum Eingang und Richtung Stange. Wenn das Zahnrad nach hinten geht, läuft man einfach nach unten, dann gibt es nicht allzu viel Schaden. Unten folgt man dem Gang bis zur nächsten Stange. An diese hängt man sich, klettert hoch bis zum Zahnrad, noch zweimal weiter nach oben, wenn das Rad gerade auf der anderen Seite ist, und springt dann nach hinten ab. So landet man auf der ersten Zwischenetage. Anschließend hängt man sich wieder an die Stange und verfährt auch beim zweiten und dritten Zahnrad auf die gleiche Weise. Zwischendurch sollte man sich immer wieder heilen. Alternativ kann man auch einfach die komplette Stange hochklettern und sich zwischendurch heilen. Einen wirklich einfachen Weg hoch habe ich nicht gefunden. Hinter dem letzten Zahnrad muß man auf jedenfall abspringen; hierbei muß man aber darauf achten, daß man nicht mit dem Rücken gegen eine Wand springt. Nur an zwei Seiten kann man sich wirklich in Sicherheit bringen. Diese sollte man zuvor mit der Umsehen-Taste ausfindig machen. Ganz oben geht es wieder in den Raum mit den vielen Türen.

Hier geht man (vom Eingang aus gesehen) in den mittleren Gang (E) auf der rechten Seite. Dort folgt man der Treppe nach unten bis zu einem Raum. Sobald man diesen betritt, werden zwei Feuergeister losgelassen, die man erst einmal loswerden sollte. Dazu rennt man links in den Gang, an dessen Ende nach rechts und kommt so in einen neuen Raum mit mehreren Wasserbecken. Im mittleren kann man tauchen gehen, das erledigt die beiden Feuergeister. Sind sie weg, steigt man wieder aus dem Wasser und sucht ganz in der Nähe des mittleren Beckens die Bodenfliese mit den Kreisen. Auf diese stellt man sich, woraufhin etwas an der Decke Laras Interesse weckt. Mit dem Fernglas schaut man sich den Schacht in der Decke genauer an, aber erst mit Nachtsicht (Handlungstaste) kann man tatsächlich im Dunkeln auch etwas sehen. Die verschiedenen Farben der Kreisflächen, die auf unterschiedlichen Kreisen angeordnet sind, sollte man sich merken, denn diese Information hilft einem in Kürze bei einem anderen Rätsel. Hat man das erledigt, geht es in den Raum zurück, in dem die Feuergeister befreit wurden. Auf dem Weg dorthin findet man eine Vase, die man zerschießen kann, um sich das *kleine Medipack* darin zu holen (die Vase ist nur in einem der beiden Gänge. Anschließend geht man wieder in den großen Hauptraum mit den vielen Türen.

Diesmal nimmt man die hintere Tür auf der rechten Seite (D) und folgt dem Gang bis zu einer Vase. Wenn man diese zerschießt, kann man sich das *kleine Medipack* nehmen. Dann geht man weiter in das Planetarium. Hier findet man auf dem Boden Kreise mit einigen Kreisflächen darauf, ganz so, wie in dem Schacht, den man eben untersucht hat. Auf die Kreisflächen muß man nun Planeten und den Mond in der richtigen Reihenfolge stellen. Anfangen kann man erst einmal mit der Erde, die man in einer Ecke dieses Raums findet. Diese schiebt und zieht man auf die Position in der Mitte aller Kreise. Hat man das gemacht, erscheint eine Kugel über dem Globus als Zeichen, daß dieser Planet (die Erde) richtig aufgestellt wurde. An drei Stirnseiten kann man nun die vorher gefundenen goldenen Sterne einsetzen und so insgesamt vier Gatter öffnen. In den Kammern dahinter befinden sich der Mond, die Sonne und zwei weitere Planeten. Der Mond gehört auf die innerste Bahn um die Erde, die Sonne (der gelbe Globus) auf die äußerste Bahn. Die beiden anderen Planeten haben farbige Ringe; der grüne kommt auf die zweitinnerste Bahn und der rote auf die letzte noch freie Kreisfläche. Hat man alle Planeten richtig plaziert, erscheint jeweils eine Kugel über ihm und am Ende füllt sich der Raum mit Energie. Der Energiestrahle führt links vom Eingang zu einer Scheibe, und darunter hat sich nun ein Gang geöffnet. Diesem folgt man und zerschießt unterwegs zwei Vasen. Dann kann man sich ein *großes Medipack* und *6 Schrot-Patronen* nehmen. Bei der zweiten Vase findet man auch eine grüne Tür, die man aufstößt (C). Hier kommt man dann zurück in die Haupthalle mit den vielen Türen. Dahin geht es aber noch nicht. Stattdessen folgt man erst noch dem Gang weiter und kommt in einen großen Raum mit Schlangen. Wenn man diesen betreten hat, kehrt man sofort wieder um und geht in den Raum mit den vielen Türen.

Anschließend geht man durch die erste Tür auf der linken Seite (A). Bei der Laterne findet man eine Vase, die man zerschießen kann; so findet man ein *kleines Medipack* und *30 Schuß Uzi-Munition*. Dann

folgt man dem Gang weiter bis zu einem Raum mit hängenden Stoffbahnen. Sobald man diesen Raum betritt, tauchen zwei der Blechmänner auf. Wenn man sofort zu schießen beginnt und sich wieder schießend zurückzieht, dann sind die beiden ohne allzu große Blessuren zu erledigen. Hat man das geschafft, dann kann man sich von dem Sockel eine *Feuerzirkelrolle* nehmen und im Inventar untersuchen. *Diese Rolle kann man erst nehmen, wenn man in dem Raum mit den Schlangen war. Vorher sieht man die Rolle zwar, man kann sie aber nicht greifen. Aus diesem Grund sollte man den Raum hinter der Tür A auch erst jetzt erkunden.* Mehr gibt es hier nicht mehr zu tun, also geht man wieder nach draußen und durch die Tür C in den Raum mit den Schlangen.

Durch die Feuerzirkelrolle weiß man nun, was man hier machen soll. Man muß bei allen Schlangen den Hebel auf der Rückseite ziehen, bei welcher Schlange man dabei anfängt ist egal. Nur muß man die Hebel im Kreis herumgehend ziehen. Manche der Hebel zünden mehrere Schlangen und lassen auch Flammen wieder erlöschen. Wenn man aber nacheinander alle Hebel zieht, brennen am Ende alle Schlangen. Hat man etwas falsch gemacht, kann man die Flammen auch mit einem Schlag wieder alle löschen. Dazu tritt man kurz auf die flache Stufe mit einem Stern darauf an einer der Wände. Wenn alle Schlangen am Ende brennen, hebt sich in der Mitte des Saals ein Steinblock aus dem Boden. An diesem kann man sich zweimal nach oben und dann noch weiter in ein Loch in der Decke ziehen. Oben folgt man dem Gang bis zu einer Schräge nach unten.

Wenn man dieser folgt, hat man endlich die verschwundene Bibliothek gefunden. Im ersten Raum klettert man die Leiter nach oben und folgt dort der Brüstung nach rechts zu den beiden Vasen. Diese zerschießt man und findet so in der hinteren ein *kleines Medipack*. Dann klettert man die Leiter wieder nach unten. Mit dieser im Rücken erkennt man in einem Durchgang eine weitere Vase. Auch diese zerschießt man und nimmt sich dann die *30 Schuß Uzi-Munition*. Folgt man diesem Gang weiter, so kommt man in ein zweites Zimmer mit einer Treppe, der man nach unten folgt. Am Ende des folgenden Gangs öffnet man die Türe (G).

Man steht jetzt auf dem oberen Rundgang in dem Raum mit den vielen Türen. Auch auf dieser Etage gibt es etliche Türen, die man ruhig schon einmal alle öffnen sollte. Anschließend geht es durch die Tür ganz rechts auf der Seite mit drei Türen (K).

Nach einem kurzen Gang springt man nach unten und rutscht die Rampe herunter. Während des Rutschens hat man zwei Möglichkeiten:

1. Man rutscht die Rampe einfach herunter. Unten angekommen, sobald man Lara wieder steuern kann, springt man die Rampe hoch und dann zur Seite, um dem Felsbrocken auszuweichen, der kurze Zeit später auf einen zugerollt kommt.
2. Während man die Rampe herunterrutscht, erkennt man kurz vor dem Ende einer Leiter. Zu der springt man noch während man rutscht hoch und klettert nach oben auf den Kopf einer riesigen Löwenstatue. Noch während man oben steht, sieht man eine riesige Felskugel eine Rampe herunterrollen. Man hat nun erneut zwei Möglichkeiten weiterzumachen:
  - (a) Man geht nach vorne zur Stirn, rutscht dort nach vorne rückwärts herunter, hält sich an der Nase fest, läßt kurz los und hält sich dann wieder am Mund fest. Hier zieht man sich kriechend in den Mund und kann sich dort durch ein Loch nach unten fallen lassen. Dabei sollte man sich abrollen, um weniger Schaden zu nehmen.
  - (b) Oben auf dem Kopf der Statue blickt man nach rechts und erkennt dort ein Sims an der Wand. Zu diesem springt man mit Anlauf und gestreckt herüber. So findet man **Geheimnis 52/70** und damit ein *großes Medipack* und *10 Pfeile*. Von diesem Sims aus läßt man sich vorsichtig rückwärts herunter.

Unten rennt man dann etwas in der Grube herum, dann springt man zügig hinaus und nach links. Dort findet man einen etwas erhöhten Block, auf dem man sich vor dem aufgetauchten Blechmann in Sicherheit bringen kann. Von hier aus kann man ihn in aller Ruhe erledigen. Hat man das gemacht, geht es zu der Rampe, die man nach oben steigt. Sobald die Rampe zu wackeln beginnt, springt man mit einem Seitwärtssalto von der Rampe, sonst wird man von einem zweiten Felsbrocken zerquetscht. Nun kann man die Rampe so weit wie es geht sicher nach oben gehen. Dort stellt man sich links oben in die Ecke. Links an der Wand zieht man einen Hebel, zu dem man herüberspringt und an dem man sich festhält, um ihn so zu ziehen. Dann fährt ein Felsblock aus dem Boden, zu dem man sich nun hochziehen

kann. Mit Anlauf springt man dann zu dem Sims an der Wand herüber und zieht sich hoch. Von hier aus kann man sich in eine Öffnung in der Wand hineinziehen. Man folgt dem kurzen Gang und springt dann mit Anlauf auf den Kopf der zweiten Löwenstatue (direkt an die Wand). Hier zieht man an dem Seil und springt dann mit Blick zur Wand, aus der der Löwenkopf herausragt, rückwärts, bis man die Nase des Löwen herunterrutscht. An dieser hält man sich dann auch fest, läßt kurz los und hält sich dann am Mund fest. So kann man sich in das Maul des Löwen hineinziehen, dabei muß man sich aber gleichzeitig bücken. Ist man am Maul vorbei nach unten gerutscht, dann steigt man einfach wieder auf die beiden Blöcke und kann dann von hier aus direkt zum Löwengesicht springen. Erst jetzt, da man auf dem Kopf das Seil gezogen hat, kann man bis zu einer Stange durchkriechen. Diese klettert man dann nach oben.

Die beiden Gatter im nächsten Raum öffnen sich automatisch, sobald man sich ihnen nähert. Zunächst geht man auf das rechte Gatter zu, zu dem man etwas hochklettern muß. Im Raum dahinter findet man *Pharos' Säule*, die man einsteckt. In diesem Raum findet man auch eine Holzplatte auf dem Boden, die man öffnen kann, wenn man sich mit Blick zu dem Gemälde vor sie stellt und dann die Handlungstaste drückt. Wenn man dann den Schacht nach unten blickt, erkennt man auf der rechten Seite eine Leiter. Dies sollte man sich merken, denn in Kürze muß man hier herunter. Man dreht sich nun um und geht auf die Laterne zu (*Folgt man diesem Gang weiter, so gelangt man wieder auf den Balkon in dem Raum mit den vielen Türen (Tür 'I')*). Dann erscheint plötzlich ein Feuergeist. Sobald man ihn sieht, macht man kehrt und läuft so auf den soeben geöffneten Schacht zu, daß man sich rechts auf die Leiter fallen lassen kann. Diese klettert man dann so schnell wie möglich nach unten. Dort läuft man durch den Gang zu einem Wasserbecken, in das man taucht, bis der Geist sich aufgelöst hat. Dann klettert man wieder nach oben in den Raum, in dem man Pharaos' Säule gefunden hat. Man geht nun wieder (über die Treppe) zu der Stange und dort nach rechts in den Gang.

Nach kurzer Zeit findet man auf dem Boden eine Fackel, die man aufhebt. Man geht dann in die kleine Kammer und stellt sich dort auf eines der Gitter vor eines der Gesichter. So entzündet man einen der Sockel und kann an den Flammen vorsichtig (nicht zu nah an die Flammen gehen) die Fackel entzünden. Mit der brennenden Fackel folgt man dem Gang weiter zum nächsten Raum.

Dort wirft man die Fackel auf die Holzbretter („Waffe ziehen“-Taste), die das Loch im Boden bedecken. Dann wartet man, bis das Feuer sie zerstört hat und läßt sich rückwärts herunter (*der andere Ausgang aus diesem Raum führt zur Tür 'J' auf den Balkon im Hauptraum*).

Lara interessiert sich für eine Rolle auf dem Boden besonders, diese *Musikrolle* hebt man auf. Außerdem zerschießt man die Vase und holt sich dann die *6 Gewehr-Patronen*. Dann verläßt man diesen Raum durch die Öffnung in der Wand, zu der man sich hochziehen muß.

So kommt man zur Tür 'F' in der Haupthalle zurück. Man hat nun (eventuell) zwei Möglichkeiten weiterzukommen:

1. Wenn man oben alle Türen geöffnet hat, geht man durch die Tür 'E' zu dem Raum mit den Schriftrollen und dort rechts zu der Stelle, wo man erneut die Leiter nach oben klettern kann zu dem Raum, in dem man Pharos' Säule gefunden hat. Oben geht man auf die Laterne zu und verläßt diesen Raum durch die Tür 'I'.
2. Man geht durch Tür 'C' auf der anderen Seite in den Schlangenraum und steigt dort über die Blöcke und die Öffnung in der Decke in die Bibliothek. Hier geht es weiter bis zu der blauen Tür und damit Ausgang 'G' auf dem Balkon.

Hier geht man dann zur Tür 'H' und zerschießt die Vase, in der man *30 Schuß Uzi-Munition* findet. Weiter durch legt man dann die Musikrolle auf das Pult neben der Harfe. Lara spielt daraufhin auf der Harfe und eine Geheimtür öffnet sich.

Durch diese kommt man in einen Gang, dem man bis zur Kette folgt. Diese zieht man und öffnet endlich das große Portal im Hauptraum. Aus dem Stand kann man nun nach unten auf die Treppe springen und den Level (nicht ohne Pharos' Säule) verlassen.

## Die Hallen des Demetrius

Am Ende des Gangs gelangt man in eine große Halle mit Balkonen und Gemälden. Zunächst geht man durch den Durchgang rechts und läuft die Rampe ganz nach oben zu *Pharos' Knoten*. Dann geht man wieder nach unten und durch den Durchgang auf der gegenüberliegenden Seite. Dort trifft man wieder auf Von Croy und drei seiner Schergen. Man bringt sich zwar durch einen beherzten Sprung in Sicherheit, aber die drei verfolgen Lara.

Unten zieht man das Gewehr, stellt sich links in die Ecke vor dem Durchgang und wartet auf die drei, um sie ins Jenseits zu befördern. Noch besser geeignet ist eine Granate: Hier reicht ein Schuß, um alle zu beseitigen.

Danach geht es erneut nach oben. Auf dem Boden sieht man Schleifspuren. Entlang dieser zieht man die Laterne in diesem Raum. So öffnet man die Geheimtür, durch die Von Croy verschwunden ist. Dies sollte man allerdings nicht ohne *Pharos' Knoten* tun.

## Küstenruinen

Bereits der Sturz in das Wasserbecken zählt als **Geheimnis 53/70**. Man zieht sich an Land und nimmt sich dort das *große Medipack* und die *10 Pfeile*. Auch die *zerbrochene Brille* kann man aufheben, man braucht sie aber während des ganzen Spiels nicht. Dann stellt man sich auf die Plattform in der Mitte und sucht die Leiter über sich. Zu dieser springt man hoch und klettert in den nächsten Stock.

Oben folgt man dem Gang nach draußen und geht ins Wasser. Hier taucht man bei der ersten Gelegenheit (schon nach kurzer Zeit) nach rechts in den Tunnel und folgt den blauen Wasserpflanzen in eine neue Unterwasserhöhle und damit in den nächsten Level.

## Der Isistempel von Pharos

*Ohne Pharos' Säule und Pharos' Knoten kommt man hier nicht weiter. Wenn man diese also noch nicht hat, muß man sie sich spätestens jetzt holen. Pharos' Säule findet man in 'Der verschwundenen Bibliothek' und Pharos' Knoten in 'Die Hallen des Demetrius'. Wie man am besten dahin gelangt, hängt davon ab, was man bisher gemacht hat:*

- 1. Wenn man am Ende von Levels 'Der Poseidontempel' das Gatter zurück zu den 'Küstenruinen' geöffnet hat, schwimmt man zurück durch den Unterwassertunnel zu den 'Küstenruinen'. Dort schwimmt man rechts um das Gebäude herum, bis man auf der linken Seite zu einer Treppe an Land steigen kann. Dieser folgt man durch das offene Gatter und dem Gang zum Level 'Der Poseidontempel'. Ab hier geht es wie oben in der Lösung beschrieben weiter.*
- 2. Wenn man am Ende von Levels 'Der Poseidontempel' das Gatter zurück zu den 'Küstenruinen' nicht geöffnet hat, hat man einen längeren Weg vor sich. Zunächst schwimmt man ebenfalls zurück durch den Unterwassertunnel zu den 'Küstenruinen'. Hier schwimmt man rechts um das Gebäude herum und biegt später nach rechts in den engen Wasserweg ab. So kommt man zu dem Gebäude mit der Rampe und kann etwas vorher links an Land gehen. Hier steigt man die Dünen nach oben zu dem Gebäude auf dem Berg. Dessen Innenhof betritt man durch einen Durchgang. An dem loch vorbei geht man über die Treppe nach oben und landet nach ein paar Sprüngen mit Anlauf wieder in den 'Katakomben'. Hier geht man durch den ersten Raum, rutscht im zweiten an der Stange nach unten, geht ans andere Ende, springt mit Anlauf zu der Leiter herüber und steigt nach unten. Am anderen Ende der Halle geht man die Treppe hoch in 'Den Poseidontempel'. Hier steigt man die Leiter nach unten und springt in das Wasserbecken, um in den nächsten Raum zu tauchen. Am anderen Ende folgt man der Treppe immer weiter zu dem Sarg und noch weiter in den letzten Raum. Wo man sich in einen Kriechgang hochziehen kann. So kommt man in 'Die verschwundene Bibliothek'.*

In der Unterwasserhöhle taucht man nach oben, wo man in einer Luftblase endlich wieder zu Atem kommt. Außerdem sollte man sich hier an Land ziehen, denn dann kann man mit den Uzis den Hammerhai

töten. Dazu muß man ihn wahrscheinlich noch einmal anlocken und dazu erneut ins Wasser springen. Ist er tot, taucht man wieder nach unten und auf halber Höhe des Gebäudes in die rechte Kammer. Hier steigt man die Treppe hoch und setzt Pharos' Säule ein. Auf der linken Seite des Gebäudes gibt es ebenfalls eine Kammer, in der man Pharos' Knoten einsetzen kann. Hat man beides erledigt, hat sich ganz unten am Fuß des Tempels eine Tür geöffnet, durch die man das Gebäude betreten kann.

Mit gezogenem Gewehr steigt man die Stufen hoch. Sobald das Skelett auftaucht, kann man es mit einem Schuß in das Wasserbecken stoßen und so erledigen. Dann springt man selbst in das Wasserbecken und taucht weiter.

In der nächsten Kammer findet man drei Türen, die man alle mit der Handlungstaste öffnen kann. Aber nur die rechte ist wichtig, die beiden anderen führen zu leeren Kammern. Durch die rechte Tür taucht man in einen Gang, an dessen Ende man wieder an Land steigt. Hier sollte man sofort die Uzis ziehen.

Wenn man den großen Raum betritt, taucht von links ein goldener Adler auf, der Energiekugeln verschießt. Ihn sollte man schnell erledigen und dabei in Bewegung bleiben, um den Feuerkugeln auszuweichen. Mit den Uzis ist er aber schnell geschafft. Anschließend zerschießt man die vier Bänke und findet so insgesamt *18 Schrot-Patronen*, *18 Gewehr-Patronen*, ein *kleines Medipack* und ein *großes Medipack*