

Tomb Raider
Unfinished Business

Mitspielende Personen

- Lara Croft, die Heldin des Abenteuers

Cheats

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

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

Bewegungen

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

Allgemeine Tips

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

Lösung

I. Rückkehr nach Ägypten

Direkt zu Beginn stürzt man durch einen Tunnel nach unten zu einer großen Höhle mit einer Falltüre im Boden, die sich öffnet, sobald man sich ihr nähert. Auf der anderen Seite der Höhle gibt es ein lohnendes Ziel, leider kommt man nicht so einfach dorthin. Die Seiten links und rechts von der Falltüre sind zu steil, hier rutscht man durch das Tor eine Etage tiefer. Aber mit Anlauf und einem Absprung im letzten Moment kommt man auf die andere Seite. Dort klettert man rechts nach oben und durch das Auge in die Höhle dahinter. Hier nimmt man sich das *große Medipack*.

Anschließend springt man durch die Falltüre ins Wasser, taucht nach vorne und zieht sich gegenüber der Sphinx schnell an Land, um so dem Krokodil zu entkommen. Sobald man es erledigt hat, dreht man sich um und sieht gegenüber Munition und ein Medipack. Also springt man zu dieser Seite ins Wasser und versucht ebenfalls schnell wieder an Land zu kommen, da jetzt plötzlich zwei Krokodile erscheinen. Wieder an Land kann man diese gefahrlos erschießen. Dann nimmt man sich das *kleine Medipack* und die *2 Magnum-Clips*. Nun springt man wieder ins Wasser und taucht in die Höhle in diesem Pool, hier gibt es *2 Schrotflinten-Patronen*. Anschließend geht es wieder in das andere Wasserbecken und dort zum Sphinx-Kopf, an dessen Seite man im vorderen Bereich hochklettern kann. Dann geht es am Kopf vorbei nach hinten. Dort klettert man nach oben und nimmt sich die *2 Schrotflinten-Patronen*. Dann springt man wieder ins Wasser und taucht beim Obelisken nach unten, um hier die *4 Magnum-Clips* einzusammeln. In diesem Bereich des Pools gibt es auch oberhalb des Wassers ein Gatter mit einem schwarzen Panther dahinter, den man von dieser Seite aus schon einmal erlegen kann. Falls er in seinem Raum verschwindet und nicht wieder herauskommt, springt man auf der rechten Seite des Gatters zum Fenster herüber und erledigt die Katze von dort aus. Hinter dem Gitter erkennt man auch schon die Schrotflinte, die man sich bald holen kann. Dann geht es wieder auf das Sims vor dem Gitter und dort in die Ecke direkt gegenüber dem Obelisken. Dann richtet man Lara genau auf den Obelisken aus, springt zurück und dann mit Anlauf zu dem Felsen hinüber, wobei man sich auch hochziehen muß. Dadurch öffnet man unter Wasser eine Türe. Nun nimmt man sich schnell die *2 Magnum-Clips*, springt wieder ins Wasser und taucht zwischen die Beine der Sphinx und dort in die Kammer. Hier hat sich eben die Türe geöffnet, die allerdings nicht allzu lange aufbleibt. Falls man nicht rechtzeitig ankommt, muß man noch einmal auf den Obelisken springen, um die Türe erneut zu öffnen. Hinter der Türe kommt man durch einen Tunnel zu **Geheimnis 1**. Hier sollte man allerdings schnell umdrehen, denn auch hier schwimmt ein Krokodil herum und es gibt hier keine Möglichkeit, sich an Land zu ziehen. Also geht es wieder in die erste Höhle zurück und dort irgendwo an Land. Wenn man auch dieses Reptil beseitigt hat, taucht man wieder zurück und nimmt sich das *kleine Medipack* und die *4 Schrotflinten-Patronen*. Anschließend taucht man wieder zurück in die große Höhle.

Nun verläßt man diese Höhle durch den Tunnel unter dem Eisengatter beim Obelisken und kommt in einen neuen Raum, in dem man sich hinten rechts bei den Säulen schnell an Land ziehen sollte, da auch hier ein Krokodil herumschwimmt. Nachdem man es aus sicherer Position erschossen hat, springt man wieder in das Wasser und nimmt sich die *2 Schrotflinten-Patronen* nahe der Felskugel hier unten. Links von dem Tunnel, durch den man hineingekommen ist, kann man sich in einen Durchgang hochziehen. Im Raum dahinter warten ein oder zwei Panther (einer, falls man zuvor beim Gatter bereits einen erschossen hat, sonst zwei). Man bleibt am besten am Eingang stehen und schießt, bis sie zu einem zu nahe kommen, und springt dann wieder ins Wasser. Dann ziehen sie sich wieder zurück und man kann es erneut probieren, bis alle tot sind. In diesem Raum gibt es auch *2 Schrotflinten-Patronen* und ein *kleines Medipack*. Durch den anderen Ausgang kommt man zu *2 Schrotflinten-Patronen* und der *Schrotflinte*. Dann geht man hier in die andere Richtung (vom Gatter weg) bis zu der Höhle mit der Katzenstatue, springt aber noch nicht bis ins Wasser, sondern schießt von hier aus auf die beiden Panther rechts auf dem Dach des Durchgangs und in der Mitte der Halle auf einem Vorsprung. Dann springt man wieder ins Wasser und taucht in die rechte hintere Ecke, um sich dort an Land zu ziehen. Hier geht man auf die Statue zu und dreht sich vor dem überdachten Teil nach rechts. Hier kann man durch Sprünge nach oben einen weiteren schwarzen Panther erschießen. Anschließend springt man bei der Statue ins Wasser und zieht den Hebel. Dann zieht man sich bei der Schräge nach oben und springt, bevor man wieder ins Wasser rutscht, mit einem Rückwärtssalto zum Statuensockel herüber. Mit dem Hebel hat man in dieser Höhle eine Türe geöffnet. Vom Statuensockel springt man nun auf den Umlauf um den Sockel und von hier wieder in den großen Pool. Bei der Säule kann man sich dann zu der geöffneten Türe an Land ziehen.

Hier geht man durch den ersten Raum in den zweiten und dreht sich dort zum Eingang um. Dann springt man rückwärts, bis vom ehemaligen Eingang ein Panther erscheint. Man darf hier nicht zu weit nach hinten springen, da man ansonsten über eine Rutsche in eine Speergrube fällt. Am besten erledigt man die Katze mit der Schrotflinte, sonst kommt sie zu nahe heran. Sobald sie erledigt ist, stellt man sich an die Kante der Rutsche und springt nach links auf die Säule, um anschließend um sie herumzugehen. Auf der anderen Seite springt man rückwärts herunter, hält sich aber kurz fest, bevor man sich fallen läßt, und macht unten eine Rolle. So bleibt man unverletzt. Unten *geht* man durch die Spieße in den Durchgang und hält sich dort rechts. Kurz darauf muß man sich hochziehen. Ab jetzt sollte man vorsichtig sein, denn es kommen nun schwer zu erkennende Speergruben. Am besten geht man vorsichtig bis an den Rand der ersten Grube, springt auf die andere Seite und zieht sich hoch. Dann geht es vorsichtig die Schräge hoch bis an den Rand der nächsten Speergrube, um hier nach schräg rechts zu springen. Dann geht es einmal herunter und erneut mit einem Sprung von der Kante aus über die dritte Grube. Nun kann man sich rechts zu **Geheimnis 2** hochziehen, einem Raum mit *4 Schrotflinten-Patronen*, *2 Magnum-Clips* und einem *großen Medipack*. Durch die neu geöffnete Türe kommt man wieder in den Raum mit den Spießen und der Rampe.

Hier springt man vom Rand aus zwischen die beiden linken Säulen. Von dort aus geht es dann vom Rand zu einer der Säulen auf der anderen Seite und hier wie zuvor nach unten. Unten geht man wieder durch die Spieße. Diesmal geht es hinter dem Durchgang nach links in die nächste Höhle.

Dort geht man ganz nach hinten zu den Spießen und zieht die Schrotflinte. Man *geht* nun durch die Spieße nach rechts, bis man von ganz hinten einen Panther heranstürzen sieht. Sich vorsichtig zurückziehend erschießt man ihn. Rechts gibt es *2 Schrotflinten-Patronen* einzusammeln. Ganz hinten gibt es nochmals *2 Schrotflinten-Patronen*. Hier geht es in den Tunnel, der nach rechts führt. Kurz hinter der Biege gibt es links eine Nische, aus der von oben eine Felskugel herabsaust. Um nicht von ihr zermalmt zu werden, springt man entweder schnell wieder zurück oder läuft in die Nische geradeaus weiter. Sobald der Felsen unten ist, springt man über ihn in die Nische, aus der er hervorgekommen ist, und zieht sich dort auf der linken Seite zu einer Treppe hoch.

Es gibt noch einen anderen Weg hierher, der mit weniger Gefahren, aber auch keiner Munition verbunden ist. Anstatt zu den Spießen zu laufen, nimmt man den zuvor außer Acht gelassenen Gang zwischen den Felsen nach rechts (direkt hinter dem Höhleneingang) und geht ganz bis zum Ende. Weiter oben erkennt man schon einen schwarzen Panther, den man von hier unten aber kaum erschießen kann, außer man hat sehr viel Zeit. Statt dessen dreht man sich nach rechts, wo man weiter oben eine Kante sieht, die nach links und rechts ansteigt. Hier stellt man sich an den niedrigsten Punkt der Kante, springt hoch und zieht sich nach oben (Falls Lara sich nicht an die Kante klammert, hat man sie nicht genau auf die Wand ausgerichtet, dann muß man sie etwas nach links oder rechts drehen und es noch einmal probieren). Oben kann man den Panther dann erschießen, eventuell muß man dabei auf- und abspringen. Sobald die Katze tot ist, springt man in die Nische hinein. Hier oben gibt es eine Säule mit Munition, zu der man aber erst später kommt. Nun geht es durch den Durchgang bei der Säule vorsichtig in den Tunnel, denn hier kommt eine Felskugel von oben (die gleiche, die einem bei dem anderen Weg ebenfalls begegnet ist). Dann springt man über das Loch und steht damit da, wo man auf dem anderen Weg ebenfalls hingekommen wäre.

Nun geht es die Treppe hoch bis zum Ende, wo man sich auf den Block mit den *2 Schrotflinten-Patronen* fallen lassen kann. Sobald man sich diese genommen hat, klettert man hoch, dreht sich um und springt mit Anlauf zu dem Vorsprung weiter oben hin, an dem man sich zusätzlich hochziehen muß. Oben dreht man sich nach links und geht auf dieser Felsbrücke soweit wie möglich zur anderen Seite, so daß man genau in der Ecke steht (links direkt der Abgrund, vor sich die Felsbrücke). Dann springt man einfach nach vorne (dabei darf man natürlich nicht links vorbeispringen, also sollte Lara korrekt ausgerichtet sein). Man landet genau auf der höchsten Kante und kann nun geradeaus weiter bis zur Wand gehen. Am Ende hält man sich rechts und erkennt weiter rechts Munition auf einem Vorsprung. Dorthin muß man kommen, mit Anlauf ist das aber kein Problem. Die Plattform ist **Geheimnis 3**, eben die besagten *2 Schrotflinten-Patronen*. An der niedrigsten Stelle der Plattform springt man rückwärts herunter, hält sich kurz fest und rollt sich unten ab, um die Gesundheit zu schonen. Erneut geht es rückwärts mit kurzzeitigen Festhalten weiter nach unten. Anschließend geht es wieder zu den Spießen. Hier gibt es auch zwei bewegliche Blöcke. Den ersten zieht man nach hinten, den zweiten zweimal nach vorne. Dann folgt man dem neuen Tunnel nach rechts bis zu dem Pool.

Hier geht man auf dem Weg bis zu der Insel mit dem Schlüssel, springt vom Rand aus herüber und

sofort wieder mit einem Rückwärtssalto zurück, da man einen schlafenden Panther geweckt hat. Wieder drüben kann man ihn gefahrlos erledigen. Dann springt man erneut herüber und erschießt auch den Panther auf der anderen Seite. Anschließend nimmt man sich den *goldenen Schlüssel*. Vom Rand der kleinen Insel springt man dann zu der anderen mit der hohen Säule herüber, und von hier aus geht es links um die Säule, von wo aus man dann auf die Hängebrücke springt. Nach links geht es zur der Höhle, aus der der zweite Panther hervorgekommen ist. Dort findet man ein *kleines Medipack*. Es gibt auch etwas im Pool zu holen. Dort schwimmen aber zwei Krokodile herum. Sobald man eines bemerkt, sollte man schnell irgendwo an Land gehen und es erschießen. Vom Eingang zu dieser Höhle aus gesehen links hinten liegen 2 *Magnum-Clips* auf dem Grund. Ebenfalls unter Wasser gibt es bei der Hängebrücke ein Gatter und links daneben einen Durchgang. Nach einem etwas längeren Tauchweg kommt man in eine neue Höhle mit einem großen, grünlichen Block.

Hier sollte man nun in der linken oder rechten Seite schnell aus dem Wasser steigen und das aufgetauchte Krokodil im Wasser erledigen. Eventuell muß man es durch einen erneuten Sprung ins Wasser noch einmal anlocken. Man sollte aber nicht weiter in die Höhle hineingehen, bevor man hier fertig ist. Wenn das Krokodil im Wasser tot ist, dreht man sich um und erkennt an der hinteren Wand zwischen zwei Durchgängen eine erhöhte Plattform. Auf diese rennt man zu und zieht sich sofort hoch, da kurz darauf zwei Krokodile erscheinen. Von hier oben aus kann man sie dann sicher erledigen. Außerdem gibt es hier die *Magnums* und 2 *Magnum-Clips*. In der Höhle, aus der die beiden Krokodile kamen, warten noch zwei weitere. Sie kommen aber erst zum Vorschein, wenn man sich das *kleine Medipack* unten holt. Sobald man es an sich genommen hat, sollte man also wieder schnell auf den Vorsprung klettern, um von hier aus mit ihnen fertig zu werden. Dann geht es wieder zurück in den Pool der großen Höhle mit der Hängebrücke.

Hier geht es wieder auf die Hängebrücke und diesmal in die andere Richtung. Am Ende kann man sich rechts hochziehen. Oben geht man vorsichtig in den Raum und springt sofort wieder zurück und nach unten, wenn das Krokodil erscheint. Wieder unten dreht man sich Richtung Hängebrücke, geht genau an deren Anfang, springt hoch und zieht sich nach oben (man muß genau am Anfang der Brücke stehen, sonst klappt es nicht). Von dieser Seite aus kann man in aller Ruhe das Krokodil erledigen. Hier geht es dann auch vom Rand aus zur gegenüber liegenden Seite mit einem Sprung herüber. Nach links kann man dann auch weiter hoch klettern, bis man zu einer Gabelung kommt. Rechts ist eine Rutsche, links führen weitere Stufen höher. Zunächst geht man nach links, bis man zu einem *großen Medipack* kommt. Dann geht es wieder zurück zu der Rutsche. Hier stellt man sich so, daß man die Rutsche links von sich stehen hat, zieht die Schrotflinte oder die *Magnums* und springt mit einem Seitwärtssalto herunter, um am Ende der Rutsche sofort auf die beiden Krokodile zu schießen. Es ist hier unten recht dunkel, so daß die beiden Viecher ziemlich schwer zu erkennen sind. Am besten springt man viel herum. Den Part mit der Rutsche kann man sich auch sparen, zu holen gibt es ja nichts. Hat man beide erledigt, kann man durch ein Loch in einer Nische in den Gang springen, der zu dem Raum mit dem großen Wasserbecken führt. Hier geht es dann erneut über die Hängebrücke nach oben und in den Raum, in dem man das einsame Krokodil getötet hat. Direkt rechts hinter dem Eingang springt man rückwärts zum Pool herunter, hält sich aber an der Kante fest und hangelt sich solange nach rechts, bis man am Ende wieder nach oben zu 2 *Schrotflinten-Patronen* steigen kann. Von hier oben kann man auch von der Kante aus zu dem Vorsprung mit der Katzenstatue herüberspringen und dort in die Kammer dahinter gehen. Die Türe läßt sich mit dem goldenen Schlüssel öffnen.

Hier geht man kurz in den Raum und sofort wieder hinaus, da kurze Zeit später drei Felsbrocken von den Rampen herunterrollen. Draußen stellt man sich einfach neben die Türe und wartet, bis sie unten sind. Falls man nicht hinausgekommen ist, kann man einfach zwischen ihnen stehen bleiben: der Abstand zwischen ihnen ist groß genug. Wer mag, kann auch einige zusätzliche Steinkugeln auslösen, indem man die Rampen hochgeht. Wenn sie von oben herunterfallen, springt man mit einem Seitwärtssalto zu einer der anderen Rampen herüber und weicht ihnen so aus. Insgesamt kommen je ein Felsen links und rechts und zwei in der Mitte herunter. Nötig ist es allerdings nicht, die Felsbrocken auszulösen. Rechts von den Rampen kann man auf einen Vorsprung herunterspringen und von da aus in einen Käfig mit 2 *Schrotflinten-Patronen*. Dann klettert man wieder hoch (direkt unter dem Vorsprung hochspringen und hochziehen) und geht zur linken Seite der Rampen. Auch dort kann man zweimal nach unten auf Felsen springen (also noch nicht nach ganz unten auf den sandigen Boden). Von hier aus kann man auf die beiden Panther schießen. Falls sie nicht vorbeikommen, springt man nach unten und zieht sich schnell an einem anderen Felsen nach oben, um es von dort zu probieren. Hier erkennt man auch 2 *kleine Medipacks* hinter zwei Durchgängen in der Wand, die aber von einem dritten Panther bewacht werden. Am besten geht man vorsichtig mit gezogener Schrotflinte in einen der Durchgänge und zieht sich – sobald man ihn

sieht – schießend zurück. Nachdem man sich beide Medipacks genommen hat, geht man durch den dritten Durchgang in dieser Wand über eine Schräge zu einem *kleinen Medipack* und einem Hebel, der die beiden Türen am hinteren Ende der Rampen öffnet. Dann geht es wieder zurück (auf halbem Weg kann man bei einer Katzenstatue nach oben klettern und so in einer Vision einen Blick nach draußen werfen). Genau auf der anderen Seite der Rampen gibt es ebenfalls drei Durchgänge: die linken beiden führen zu einem Gatter, der rechte direkt um die Ecke zu einem Panther, man sollte also eine gute Waffe gezogen haben, wenn man dorthin geht. Man kommt dann in einen dunklen Bereich. Hier geht es rechts zu einem *kleinen Medipack*, geradeaus nach ein wenig Klettern zu *2 Schrotflinten-Patronen* und *2 Magnum-Clips*. Anschließend geht es wieder nach oben zu den Rampen (da, wo man herunter gestiegen ist). Nun geht es eine der Rampen nach oben (falls man die Felsen noch nicht ausgelöst hat, kommen sie jetzt, alternativ kann man sich auch die Rampen hochhangeln, dann entgeht man den Felsen). Ganz oben sollte man sich dann aber wieder nach oben ziehen, denn hinter den Türen wartet ein Panther, den man von oben viel sicherer erschießen kann.

In dem Raum dahinter springt man links vom Rand aus auf die erste Hängebrücke und ebenfalls vom Rand aus auf die zweite, wobei man sich diesmal zusätzlich hochziehen muß. Rechts kann man sich zu einer Katzenstatue hochziehen und so schon einmal einen Blick auf den Ausgang dieses Levels erhaschen. Dann geht man durch den Durchgang auf der anderen Seite und springt vom Rand aus zu dem *kleinen Medipack* herüber, muß sich aber wieder hochziehen. Danach geht es wieder auf dem gleichen Weg zurück zur Hängebrücke und von dieser aus nach links weiter in das Sims mit den *2 Schrotflinten-Patronen*, am besten springt man wieder vom Rand aus und zieht sich hoch. Dreht man sich vom Gatter weg, erkennt man links weitere *2 Schrotflinten-Patronen* in einer anderen Nische, zu der man einfach herüber springt. Mit einem Sprung vom Rand und Hochziehen geht es auf die andere Seite zu dem Durchgang, ebenso über den Pool zu der Nische mit dem *kleinen Medipack*. Dann geht es mit einem Sprung ins Wasser. Zuvor allerdings sollte man seine Gesundheit auffrischen und die Schrotflinte als Standardwaffe einstellen. Unter Wasser taucht man dann durch den Ausgang, oben nach links und an der Säule vorbei nach hinten in den Raum. Dort erkennt man eine Nische und links daneben einen Hebel, der die Tür in der Nische öffnet. Durch diese kommt man in einen Pool, bei dem man an Land steigen und so endlich den beiden Krokodilen entkommen kann. Dort allerdings wartet ein schwarzer Panther, den man zuerst erlegen sollte. Anschließend kann man sich den beiden Krokodilen widmen, hierbei kann man wertvolle Munition sparen und die Pistolen benutzen. Eventuell muß man die beiden Krokodile erneut anlocken, indem man noch einmal in den Pool springt, sich aber sofort wieder an Land zieht. Sind beide tot, kann man sich die *2 Schrotflinten-Patronen* unter Wasser bei der Säule holen, taucht dann aber wieder zum Pool und geht entgültig an Land.

Ganz in der Nähe gibt es eine Art Halle mit *4 Magnum-Clips* und einem *kleinen Medipack*, diese werden aber durch zwei herabstürzende Felsbrocken bewacht, also sollte man sich zuerst auf einen Rückzug gefaßt machen. Ebenfalls in der näheren Umgebung findet man ein Gatter mit Speißen in einer Ecke, dort gibt es einen Durchgang. Sobald man hier durchgeht, kommt von links ein Panther angerannt, den man aber einfach mit der Schrotflinte erlegen kann. In dem eingezäunten Bereich findet man *4 Schrotflinten-Patronen*. Nimmt man sich die linken zwei, taucht von hinten ein weiterer Panther auf, also sollte man vorsichtig sein. Bei den anderen beiden Patronen kann man genau durch die Ecke des Gatters in den Bereich dahinter springen und nach links zu dem Pool gehen (wenn Lara zu nahe an den Rand der Wüste geht, stirbt sie, also sollte man sich hier nicht zu weit umsehen; im Pool ist sowieso das einzig Interessante). In diesem taucht man nach den *2 Uzis* und den *4 Uzi-clips*. Sobald man wieder auftaucht und an Land geht, wird man von zwei Panther-Mumien angegriffen, die aber recht einfach zu erlegen sind. Wenn sie einem zu nahe kommen, kann man wieder in den Pool springen und warten, bis sie sich etwas verzogen haben. Dann geht es zurück zu der Ecke, bei der man durch den Zaun gesprungen ist. Hier gibt es einen Sandberg, von dessen höchsten Stelle man wieder auf die andere Seite des Gatters springen kann. Nun geht es wieder zum Pool zurück, durch den man hierher gelangt ist. Hier klettert man auf den eckigen Felsblock und springt in die Schlucht zwischen den beiden Sandhügeln. Unten dreht man sich zu dem Block um und springt rückwärts die Schlucht entlang, bis man den Sandhügel rechts nicht mehr neben sich hat. Sofort läuft man wieder nach vorne auf den Block zu und zieht sich schnell hoch, denn man hat gerade zwei Panther-Mumien zum Leben erweckt und diese kann man nun von hier oben ohne Gefahr für das eigene Leben beseitigen. (Die Panther-Mumien werden erst aktiv, wenn man das Areal hinter den Sandhügeln betritt. Da sie bekanntermaßen aber sehr schnell sind, muß man schleunigst eine sichere Position suchen oder aber sofort mit einer guten Waffe und vielen Sprüngen den Kampf aufnehmen. Die oben beschriebene Methode ist aber die sicherste.) Die zweite Mumie verdrückt sich eventuell nach weiter hinten, so daß man sie nicht mehr von dem Block aus erledigen kann. Dann springt man nach links auf

den Sandhaufen und geht gerade soweit nach hinten, daß man noch nicht herunterrutscht. Dann kann man auch sie problemlos erledigen. Nun geht es zu der Brücke. Rechts daran vorbei kann man zu einem Pool mit einem Krokodil herunterklettern, daß man zuerst erschießen sollte, bevor man sich auf dem Grund das *kleine Medipack* holt. Hinter der Brücke zu der unbeweglichen Mumie läuft noch ein Panther herum, denn man erschießen kann. Sobald man auf die Plattform geht, auf der die Mumie stand (bevor sie im Boden verschwand), ist der Level beendet.

II. Tempel der Katze

Sobald man unten ist, zieht man den Hebel hinter sich und öffnet so die Falltüre hier unten. Durch diese kommt man weiter unten in einen Raum mit 4 *Magnum-Clips*. Weiter durch kommt man zu zwei Durchgängen in der Wand. Hier kann man in einen Raum mit drei Käfigen klettern. Hier gibt es auch einen Hebel, der die Gatter öffnet. Obwohl auch das Gatter bei der Panther-Mumie offen ist, kommt diese noch nicht heraus. Sie wird erst lebendig, wenn man das *kleine Medipack* in ihrer Nähe nimmt. Also holt man sich zuerst das zweite *kleine Medipack* und geht dann zu dem anderen, nimmt es aber noch nicht auf. Erst dreht man sich zu dem Loch um, durch das man diese Kammer wieder verlassen kann. Nun nimmt man sich das Medipack und rennt sofort darauf zu dem Durchgang und springt hindurch auf die andere Seite. Von da aus kann man die Mumie erledigen. Anschließend springt man erneut durch das Loch und bewegt den Hebel wieder in die alte Stellung. Dadurch öffnet man eine Türe im ersten Raum. Vom Eingang aus kann hier auf die Panther-Mumie schießen, erst dann sollte man hinunter springen. Dieser Gang ist **Geheimnis 1**. Man folgt ihm, bis er nach rechts abknickt. Kurz vorher erkennt man rechts eine erhöhte Nische, die einem später noch hilfreich sein kann. Zunächst geht es aber um die Ecke ganz nach oben bis zu der Munition. Oben sollte man sich schnell umdrehen und sofort wieder nach unten rennen, denn inzwischen sind zwei Panther aufgetaucht. Am besten rennt man schnell wieder nach unten, versucht ihnen auszuweichen (springen) und klettert zügig in die oben erwähnte Nische direkt um die Ecke. Von hier aus kann man die beiden Katzen gefahrlos erledigen. Falls sie sich nicht mehr sehen lassen, springt man mit einem Salto seitwärts aus der Nische, lockt sie mit Schüssen an und springt sofort wieder in die Nische zurück. Sobald beide tot sind, läuft man wieder nach oben und holt sich die 8 *Magnum-Clips*. Anschließend verläßt man diesen Gang wieder (bei der Türe hochziehen) und läuft in den noch nicht besuchten Gang bis zum Ende. Dort kann man sich hochziehen.

Oben folgt man dem Weg nach rechts. Wenn er nach links abknickt, kann man rechts in eine Sackgasse mit 4 *Schrotflinten-Patronen* springen. Hat man sie aufgenommen, geht es wieder zurück und weiter auf die Pyramide zu. Sobald man die Sandhügel hinter sich läßt, weckt man zwei Panther-Mumien auf. Am besten zieht man sich schnell auf den Block links und erledigt sie von hier aus. Wenn beide tot sind, geht es noch weiter links zwischen zwei Felswänden in eine Schlucht. Dort warten etliche Felsbrocken darauf, einen zu zerquetschen. Wenn man aber durch die ganze Schlucht nach links folgend bis ans Ende rennt, weicht man drei Felsen problemlos aus. Die beiden am Ende werden erst dann ausgelöst, wenn man sich die 4 *Schrotflinten-Patronen* nimmt; daher sollte man immer sofort zur Seite springen. Auf dem Rückweg gibt es weitere 2 *Schrotflinten-Patronen* in der Ecke, die von einer weiteren Felskugel bewacht werden. Wenn man Glück hat, löst man sie aber nicht aus. Auch am Eingang der Schlucht findet man 2 *Schrotflinten-Patronen* auf einem eckigen Block.

Läuft man aus der Schlucht heraus und rechts an der Pyramide vorbei, so kommt man zu einem beweglichen Block, den man einmal zur Pyramide zieht. Da, wo der Block zuvor stand, findet man jetzt 2 *Schrotflinten-Patronen*. Nun geht man von der Pyramide weg und kurze Zeit später nach links in die Schlucht, bis man in ein Wasserbecken springen kann. Unter Wasser findet man einen Hebel. Nachdem man ihn gezogen hat, sollte man rechts schnell an Land steigen, denn man hat gerade ein Krokodil freigelassen. Hat man es erledigt, springt man erneut ins Wasser, zieht den Hebel noch einmal und taucht durch die ebenfalls unter Wasser liegende, nur kurze Zeit offene Türe in eine Höhle, an deren anderem Ende man auf dem Grund einen *antiken Schlüssel* findet (man kann hier auch nach Luft schnappen, wenn man will). Dann geht es wieder zurück in den Pool. Da, wo man das Krokodil erledigt hat, klettert man wieder an Land, zieht sich noch einmal hoch und springt wieder in die Schlucht.

Dann klettert man die Pyramide hoch. Hier wird man in Kürze von einem schwarzen Panther angegriffen, also sollte man sich darauf gefaßt machen, wieder hinunterzuspringen, um die Katze von unten aus zu erschießen. Auf der dritten Stufe der Pyramide erkennt man zwei bewegliche Blöcke. Sobald man sich ihnen nähert, kommt ein weiterer Panther, also geht es wieder eine Etage tiefer, um ihn von hier

sicher zu erschießen. Dann zieht man den ersten beweglichen Block vom anderen weg und schiebt ihn senkrecht dazu die andere Seite der Pyramide entlang. Nun kann man auch den zweiten Block einmal bewegen. Dahinter findet man ein Loch. Hier springt man rückwärts herunter, halt sich aber fest, bevor man sich fallen läßt; so verletzt man sich nicht zu sehr. Unten nimmt man das *große Medipack* und zieht an dem Hebel, der die benachbarte Türe öffnet. Im Raum dahinter findet man den zweiten *antiken Schlüssel*. Anschließend geht es die Treppe nach ganz oben, wo man sich in einen Durchgang hochziehen kann. Von hier aus springt man – wieder in den Raum blickend – nach schräg rechts und sammelt die *2 Schrotflinten-Patronen* dort ein. Dann springt man aus dem Fenster (schräg, damit man nicht zu tief stürzt, oder am besten rückwärts mit kurzem Festhalten) und klettert die Pyramide auf dieser Seite ganz nach oben zu *2 Schrotflinten-Patronen* und einem *kleinen Medipack*.

Nun geht es auf die andere Seite der Pyramide zu der großen Türe mit den beiden Schlüssellöchern. Hier kann man auch über eine Schräge in den Pool rutschen, wenn man den zweiten Schlüssel dort noch nicht besorgt hat. Ansonsten setzt man hier die beiden Schlüssel ein und geht in den dunklen Gang dahinter. Er teilt sich direkt: links kommt man in eine Nische mit einem Hebel, der hier drinnen Licht macht. Das sollte man aber noch nicht tun, sonst hat man keine Chance mehr, das zweite Geheimnis zu finden. Statt dessen geht man mit gezogener Schrotflinte oder den Magnums nach rechts ins Dunkel. Der Gang knickt kurze Zeit später nach links ab und hier wird man von einem Panther angegriffen. Sobald man ihn erledigt hat, folgt man dem Gang weiter nach links zu einer Kammer mit einem *großen Medipack*, dem besagten **Geheimnis 2**. Wer mag, kann nun das Licht anmachen, ansonsten geht es weiter bis zu einem großen Raum mit einem hellen Boden und einer Falltüre. Ein Hebel in einer Nische draußen im Gang öffnet diese. Durch dieses Loch springt man auf einen Block und von hier aus weiter auf den Boden (nicht ins Wasser). In dem linken der beiden Durchgänge kommt man zu einem Loch, durch welches man mit der Schrotflinte oder den Magnums einen Panther erschießen kann (mit den Pistolen dauert es zu lange). Dann folgt man den Gang weiter bis zu einem Hebel in einer Nische, den man zieht. Er ist der erste von zweien, die eine Unterwassertüre öffnen. Den zweiten findet man, indem man über die beiden Löcher im Boden des Gangs springt. Sobald man auch den zweiten Hebel gezogen hat, springt man schnell durch das Loch ins Wasser und taucht durch die nur kurze Zeit offene Türe (falls man es nicht rechtzeitig geschafft haben sollte, kann man auf den Steg in der Mitte der Höhle wieder an Land klettern. Falls man den Panther zuvor nicht erledigt hatte, wartet dieser jetzt auf einen. Bei den Schrägen kann man sich wieder in den Rundgang hochziehen und so einen neuen Versuch wagen). Unter Wasser warten zwei Krokodile, aber man kann ihnen recht einfach ausweichen und ganz am Ende des Tunnels links in der Ecke an Land steigen, um sie von hier aus zu erlegen. Unter Wasser gibt es in der Stirnseite der Höhle in zwei Nischen *4 Magnum-Clips*. Dann geht es unter Wasser in die vorherige Höhle zurück und dort durch das kleine Loch in der Decke an Land; hier findet man einen *antiken Schlüssel* und *2 kleine Medipacks* in zwei Nischen. Anschließend geht es wieder in die andere Höhle zurück. Auf den Stufen gibt es weitere *2 antike Schlüssel*. Jeder wird von einem eigenen Panther bewacht, die plötzlich auftauchen, wenn man sich die Schlüssel nimmt. Man springt hier einfach auf eine andere Stufe, dann können sie einem nicht mehr gefährlich werden und man erledigt sie von hier aus. Unter einem beweglichen Block findet man weitere *2 Magnum-Clips*. Anschließend geht es ganz nach oben und wieder Richtung Eingang. Dort erkennt man – tiefer gelegen – weitere *2 antike Schlüssel*. Sobald man sich diese nimmt, werden ganz oben zwei neue Panther freigelassen. Hat man sie von unten aus erledigt, klettert man zu der Seite mit den 5 Schlössern hoch, setzt alle Schlüssel ein und öffnet so die Türe links.

Im nächsten Raum springt man in die Grube auf den höchsten Felsen und dann eine Etage tiefer in die Mitte der Grube. Unten springt man von der Kante aus zu der Nische mit dem *kleinen Medipack* herüber. Auf dem Rückweg springt man dann vom Rand aus über die Spieße nach links zur Kante herüber und hält sich dort fest. Man hangelt sich nun nach links, bis man sich fallen lassen kann. Statt dies zu tun, zieht man sich aber hoch und rutscht die Rampe herunter. Nach rechts kommt man in einen Tunnel, an dessen tiefstem Punkt man sich rechts in eine Nische hochziehen kann. Mit dem Hebel dort öffnet man eine Türe oben beim Einstieg in die Grube. Nun folgt man dem Gang weiter bis zu einer neuen Rutsche, an deren Ende man über die Spieße springt, um dann die *2 Schrotflinten-Patronen* aufzuheben. Dann springt man wieder zur Mitte und zieht sich noch zweimal nach oben (auch jeweils hochspringen) und steht so wieder oben und vor der nun offenen Türe.

Durch diese kommt man zu einem Wasserbecken. Hier stellt man sich mit Blick zur Türe vor den Pool und springt hinein. Direkt vor sich erkennt man auf dem Grund einen Durchgang, der in ein unübersichtliches Unterwasserlabyrinth führt. Man folgt dem Weg hier immer nach rechts, bis man zu *2 Uzi-Clips* kommt. Diese hebt man auf und schwimmt dann wieder (immer nach links) zurück, um Luft zu holen. Dann folgt man genau den gleichen Weg, nur diesmal weiter, bis man kurz vor dem Ende an der linken

Wand einen Hebel sieht, den man ziehen muß, um in dem Raum mit dem Wasserloch eine weitere Türe zu öffnen. Dieser Weg ist ziemlich lang und der Luftvorrat äußerst knapp bemessen, man darf sich also nicht "vertauchen". Es gibt noch weitere Munition unter Wasser, die aber von einem Krokodil bewacht wird. Will man sich diese holen, stellt man sich wieder mit Blick zur Eigangstüre zu diesem Raum (die jetzt geschlossen ist) auf, und taucht nach dem Sprung ins Wasser nach rechts. Im nächsten Raum liegen 2 *Uzi-Clips* auf dem Boden. Mehr gibt es hier unten nicht zu holen, also verläßt man das Naß wieder. Das Krokodil kann man nur durch dieses Loch erledigen, wo es sich aber so gut wie nie blicken läßt, also sollte man es leben lassen.

Im nächsten Raum muß man auf die beiden Pharaonenkopf-Platten treten, damit das große Doppelportal sich öffnet. Über die zweite Platte sollte man Richtung Türe laufen, hinter der Türe zu dem Block mit der tieferen Umrandung und dem Tisch springen und – sofern man nicht auf dem Tisch gelandet ist – schnell hochklettern. Hier oben ist man vor den beiden Panther-Mumien sicher. Mit den Pistolen kann man sie dann in aller Ruhe erledigen. Eventuell verzieht sich eine der Mumien in den Raum, aus dem man gerade herausgekommen ist, dann springt man kurz herüber, aber sofort wieder zurück auf den Tisch, wenn sie angerannt kommt. Gegenüber dem Eingang befinden sich zwei Hebel an der Wand, der linke öffnet in dem Raum mit den 5 Schlössern eine weitere Türe, der andere bewegt einen Steinblock vor einem Ausgang in diesem Raum weg. Dorthin geht es nun. Gegenüber sieht man ein *Medipack*, aber links im tiefergelegenen Gang lauert ein Krokodil. Man springt daher so schnell wie möglich in die Nische mit dem *kleinen Medipack* hinein und erledigt die Echse von hier aus. Dann holt man sich dort, von wo das Krokodil herkam, noch 2 *Magnum-Clips* und 2 *Schrotflinten-Patronen*. Hier kann man auch zweimal hochklettern und durch einen langen Gang wieder zu dem Raum mit den 5 Schlössern kommen, man muß nur in das Becken springen.

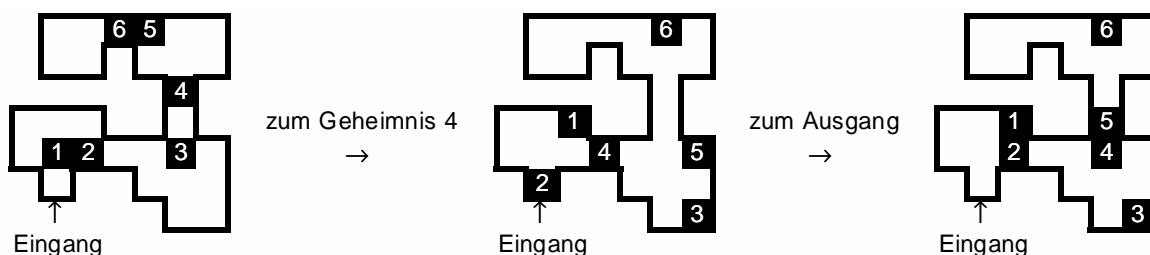
Auf der Seite dieses Raums gegenüber derjenigen mit den Schlössern ist nun die Türe offen. Hier geht es hinein und auf den Block mit den 2 *Uzi-Clips*. Auch rechts das *kleine Medipack* kann man sich schon einmal nehmen. Bei den anderen 8 *Uzi-Clips* und den Uzis (falls man diese noch nicht hat) stehen Panther-Mumien, diese erwachen aber erst später zum Leben, also kann man sich auch diese Goodies schon einmal einstecken. Dann geht es zu dem sandigen Grund. Dort klettert man links auf den kleinen Sandblock, da die erste der Mumien wach geworden ist. Von dieser Position aus läßt sie sich gut beschießen, man kann auch zu dem großen Sandhaufen in der Mitte der Höhle springen. Die Mumie wird sich aber wieder in den Eingangsbereich zurückziehen, also muß man wohl oder übel wieder auf den Boden, um sie anzulocken; man sollte sich aber wieder rechtzeitig in eine sichere Höhe bringen. In dieser Höhle gibt es auch ein *großes Medipack*, bevor man es nimmt, sollte man sich aber zum Eingang drehen, die Waffen ziehen und die 2 Mumien vertreiben, bis sie sich zurückgezogen haben. Dann nimmt man sich das *Medipack* und geht wieder zu dem Sandblock, lockt sie erneut an und erledigt sie wie die erste. Die vierte Mumie erwacht, wenn man den rechten Teil der Sandhöhle betritt, hier kann man sich nahe dem Eingang ebenfalls an einem Felsen hochziehen und wie gewohnt verfahren. 2 weitere Mumien kommen, wenn man die 2 *Uzi-Clips* in der anderen hinteren Ecke nimmt, und noch eine, wenn man an dem Hebel zieht. Auch diese wird man auf die bewährte Weise los, nur sollte man nicht alle auf einmal freilassen. Ist man fertig, verläßt man die Höhle durch den Ausgang rechts vom Eingang.

Dort nimmt man die Treppe ganz nach oben (nicht die Rampen links und rechts, die führen in den Tod). Am höchsten Punkt dreht man sich schnell zum Eingang um, läuft halb nach unten und zieht die *Magnums* oder die *Uzis*, da hier in Kürze die letzte der 8 Mumien erscheint. Wenn man nicht ganz oben steht, bekommt man sie früher ins Visier, außerdem kann man sich dann schießend zurückziehen, darf aber auf keinen Fall die Treppe herunterfallen. Ist die letzte Mumie tot, geht es von der linken oder rechten Ecke der Treppe zu den entsprechenden Felsblöcken herunter. Von hier aus springt man in die Mitte des Raums zu dem Block mit den 2 *Uzi-Clips*. Von hier aus geht es mit einem Sprung auf den Block rechts, wo man sich nach einem Sprung an der Wand hochziehen kann. Man erkennt hier oben eine Kante, aber nach einem Sprung nach oben kann man sich noch weiter oben zu einer Katzenstatue mit einem Raum dahinter hochziehen. Dort findet man einen Hebel, der eine Türe an anderer Stelle öffnet. Beim Verlassen des Raums erkennt man eine goldene Brücke. Anstatt diese zu benutzen, geht es aber wieder links herunter und noch einmal weiter links nach unten Richtung Säule. Hier läßt man sich dann zur Raummitte hin rückwärts herunter, hält sich kurz fest und rollt sich unten ab, um sich nicht zu verletzen. Unten kann man dann zu einem Durchgang nach **Geheimnis 3** laufen, einer Kammer mit einem *großen Medipack* und 2 *Uzi-Clips*. Hier gibt es auch eine Rampe, die aber mit einem Fesbrocken gesichert ist. Am besten läuft man nach oben und springt schnell in den Durchlaß auf der linken Seite, um dem Felsen zu entkommen. Dann läuft man die Rampe wieder nach oben. Kurz darauf kommt eine zweite Kugel herunter, aber es gibt links eine weitere Nische, in die man sich hineinflüchten kann. Noch

etwas weiter oben kann man links in einen Gang abbiegen, aus dem ein Panther angerannt kommt. Wenn man rechtzeitig zu schießen beginnt, kann man ihn problemlos schaffen. Dann geht man die Stufen nach oben und über das Sims wieder zurück (man kann auch einfach hochklettern). In den beiden Nischen am Ende findet man 2 *Schrotflinten-Patronen* und ein *kleines Medipack*. Es gibt auf diesem Sims drei Durchgänge, durch welchen man geht ist egal. Sobald man hindurch ist, fällt hinter einem ein Gatter zu Boden und versperrt den Rückweg. Also springt man zu der großen Treppe herüber und zieht sich hoch. Dann folgt man der Treppe nach ganz unten und geht unten in dem Raum durch die nun offene Türe rechts (aus dieser soll nach einhelliger Meinung etlicher Internet-Lösungen ein Panther hervorkommen, bei mir kam aber keiner).

Der nächste Raum ist ziemlich mit Grünzeug bewachsen. Direkt rechts vom Eingang gibt es einen Tunnel, der in einen neuen Raum führt. Hier wird man sofort von einem Krokodil angegriffen, also sollte man die Schrotflinte in der Hand halten. In der Nische links findet man ein *kleines Medipack*. Weiter hinten geht es zu einem Pool durch. Hier findet man links in einer weiteren Nische ein *großes Medipack*. Kaum hat man dieses an sich genommen, taucht ein weiteres Krokodil auf und greift einen an. Auch dieses kann der Schrotflinte aber nicht lange widerstehen. Im Pool schwimmt ein drittes Krokodil, welches man recht einfach mit den Pistolen erlegen kann, wenn man öfters die Seite wechselt, von der aus man auf das Vieh schießt. Ist es tot, springt man in den Pool und zieht an dem Hebel unter Wasser. Dieser öffnet zwei Falltüren in dem ersten begrünten Raum. Allerdings läßt er auch einen Panther frei, den man mit einer guten Waffe erledigen sollte, sobald man aus dem Pool steigt. Kommt er zu nahe, kann man wieder ins Wasser springen und ihm so kurzzeitig entkommen. Anschließend geht man wieder in den anderen Raum und klettert hier im hinteren Teil durch eine der Luken nach oben.

Hier oben gibt es eine weitere goldene Falltüre. Hinter dieser kann man auf einen Block steigen, worauf sich die Falltüre öffnet. Also springt man hinunter und nimmt sich das *kleine Medipack* und die 2 *Schrotflinten-Patronen*. Dann geht man in die Nische mit der goldenen Türe, die sich automatisch öffnet. In diesem Raum gibt es drei Türen mit je zwei Hebeln daneben, mit denen man diese Türen öffnen kann. Man geht zuerst zur mittleren Türe, zieht hier erst den linken und dann den rechten Hebel und rennt im Gang (nicht durch die nun offene Türe) bis zum Ende, wo für kurze Zeit eine Türe aufgegangen ist. Hat man es nicht geschafft, muß man es noch einmal versuchen (erst die Türe schließen und dann nochmals öffnen). Hinter der Türe schiebt man den beweglichen Block einmal nach vorne und dann nach rechts. Dahinter findet man einen Hebel, der die Türe wieder öffnet. Das hat aber bis später Zeit. Rechts neben dem Block, den man gerade bewegt hat, liegt ein zweiter, den man in den Raum zieht und anschließend in den Eingang schiebt. So kommt man in einen neuen Raum. Geht man in diesem Raum hinein, läuft man direkt auf einen neuen beweglichen Block zu, den man in die Ecke drückt. Dadurch wird ein neuer Gang frei. Bevor es weiter geht, muß man den gerade bewegten Block aber in die andere Ecke bringen, dazu zieht man ihn erst an der Wand entlang, dann schiebt man ihn in die Ecke. Anschließend holt man den beweglichen Block aus dem Tunnel hervor (zweimal ziehen) und schiebt ihn dann zweimal nach links Richtung erstem Raum. Dann geht es durch den nun freien Tunnel in den dritten Raum. Dort findet man einen weiteren beweglichen Block, den man einmal nach rechts die Wand entlang zieht und dann dreimal von der Wand weg durch den Tunnel in den vorherigen Raum und hier rechts in die Ecke. Dann geht es wieder in den letzten Raum. In der Ecke, in der der bewegliche Block stand, gibt es einen weiteren, den man zweimal herauszieht, um so in den Raum dahinter und damit zu **Geheimnis 4** zu kommen. Hier findet man ein *kleines Medipack*, ein *großes Medipack*, 2 *Magnum-Clips* und 2 *Uzi-Clips*. Dann verläßt man den Geheimraum wieder und geht nach rechts in den Tunnel in den zweiten Raum. Hier zieht man den Block links (den in der Ecke) vor den Tunnel und schiebt ihn hinein. Dann zieht man den Block, der im Tunnel zum ersten Raum steht, zweimal in diesem Raum. Man kann nun wieder in den ersten Raum gehen. Man betätigt hier den Hebel, um die Türe wieder zu öffnen. Dann schiebt man den Block aus dem



ehemaligen Eingang in seine alte Position zurück (in den Tunnel zur zweiten Kammer). Damit kann man diesen Teil endlich wieder verlassen. (Dieser Teil mag etwas verwirrend sein, daher habe ich eine kleine Skizze beigelegt.)

Abhängig davon, wie man nun weiter vorgeht, unterscheiden sich die folgenden Lösungswege etwas:

1. Man nimmt die Türe ganz links und klettert an der andere Seite des Raumes dahinter durch den Durchgang nach oben in den Raum mit der riesigen Katzenstatue. In diesem Raum gibt es etliche Felsblöcke, auf die man klettern kann, und 2 Panther-Mumien, von denen eine schon nach kurzer Zeit herumstreunt. Von den Kisten aus kann man sie aber gefahrlos erledigen. Lassen sie sich längere Zeit einmal nicht blicken, dann muß man sie suchen gehen und so wieder anlocken, sollte sich aber wieder rechtzeitig auf eine Kiste hieven. Die zweite Mumie wartet in der hinteren, rechten Ecke des Raums. Sie erwacht zum Leben, wenn man sich ihr hinreichend nähert. (Man kann noch in einen Raum gehen, der zu einer der anderen beiden Eingangstüren führt. Dabei schwingt sich eine Panther-Mumie von der Decke, die man mit einer guten Waffe und viel Bewegung erledigen sollte. Nötig ist dies aber nicht.) Sobald auch sie tot ist, geht man zum Rücken der Statue und dort die Stufen nach oben bis zu dem beweglichen Block, den man in die Kammer dahinter drückt. Darunter liegt ein *kleines Medipack*, das man nun an sich nehmen kann. Dann geht es die Stufen ganz nach oben. Dort geht man an den Rand der höchsten Stufe, springt nach oben und zieht sich hoch. Oben springt man mit Anlauf über das Loch im Boden auf den kleinen Vorsprung, aber nicht weiter, sonst rutscht man die Katzenstatue wieder herunter. Ebenfalls mit Anlauf geht es dann zu der Balustrade herüber, diesmal muß man sich aber zusätzlich hochziehen. Hier oben geht es dann nach links. Von der Balustrade kann man auf den Boden zwischen dieser und der Wand springen. Dort laufen 2 Panther-Mumien herum. Wenn man immer wieder rechtzeitig auf die Balustrade klettert, kann man sie aber ohne Gefahr für das eigene Leben ins Jenseits befördern. Sind beide tot, läuft man ganz herum in dem Raum und geht dort die Treppe nach oben. Im nächsten Raum kann man nach unten springen und sich die 2 *Uzi-Clips* nehmen. Dann geht es auf der anderen Seite wieder hoch und in den Raum mit der Katzenstatue. Von dem Sims hier oben kann man auch schon mal den Panther im Maul der Statue aus sicherer Entfernung erlegen, dann muß man sich später nicht mehr um ihn kümmern. Dann springt man mit Anlauf zu der goldenen Säule herüber und hier vom Rand aus auf den nächsten Teil der Brücke. An deren Ende springt man rechts in die Nische (von der Ecke aus). Am Ende der Nische geht es dann mit Anlauf auf die Säule mit dem *kleinen Medipack*. Vom Rand aus springt man nun zum nächsten Teil der Brücke und zieht sich hoch. Mit Anlauf und Hochziehen geht es auf den nächst höheren Block in der Ecke. Hier kann man sich nach einem Sprung vom Rand aus nach oben hochziehen. Oben sollte man sofort die Waffen ziehen und die Panther-Mumie unter Feuer nehmen, die von links kommt. Wenn sie zu nahe kommt, kann man wieder nach unten springen. Im Prinzip ist aber auch hier oben genug Platz. Ist sie tot, geht man dahin, wo sie hergekommen ist, und kommt so wieder zum vorderen Teil der gigantischen Statue. Nahe der kleinen Katzenstatue klettert man auf den Felsblock. Hier geht man in die Ecke nahe der kleinen Statue, richtet Lara so aus, daß sie nach dem Sprung gerade auf der Ecke vor der Statue zum Stehen kommt, geht zurück und springt dann mit Anlauf herüber. Wenn man herunterrutscht, ist man zu weit nach rechts gesprungen, dann muß man es noch einmal versuchen. Von hier oben springt man zu dem Auge links oder rechts herüber und zieht die Pistolen. Hier "unten" kann man die auftauchende Panther-Mumie mit Sprüngen gefahrlos erschießen. Danach klettert man nach oben und geht die Treppe zu dem Hebel nach unten. Wenn man ihn zieht, fährt die Katzenstatue ihre Zunge aus. Zu dieser rutscht man über die Nase der Statue herunter. Unten geht es in den Rachen der Statue. Dort springt man über das Loch zu dem Hebel und zieht ihn, um das letzte Tor dieses Levels zu öffnen. Wieder geht es über das Loch auf die Zunge und durch die Türe bis zu einer Felsschlucht. Indem man in diese hineinspringt, beendet man den Level.
2. Geht man durch den Eingang ganz rechts und in den Raum, so wird man von einer Panther-Mumie angegriffen, sobald man die Treppe hoch Richtung Ausgang geht. Hier sollte man eine gute Waffe in der Hand haben und in Bewegung bleiben. In dem folgenden Raum mit der gigantischen Katzenstatue verfährt man dann wie bei 1. beschrieben bis zum Ende.
3. Öffnet man die mittlere Türe, so kommt man in einen Raum mit 2 Panther-Mumien in zwei Nischen links und rechts. Diese bleiben aber vorerst noch bewegungslos. Man geht hier bis zur zweithöchsten Stufe und dreht sich dann zum Eingang um. Nun zieht man die Magnums oder die Uzis und springt nach hinten und damit weiter nach oben. Sofort darauf verwandelt sich die Treppe in eine steile Rutsche und die beiden Mumien erwachen zum Leben. Wenn man auf den Boden herunterrutscht,

stirbt man. Daher muß man sofort, wenn sich die Treppe zur Rutsche umwandelt, einen Seitwärtssalto nach links oder rechts machen. Dann landet man zwar bei der einen Mumie, aber nicht auf dem Boden. Die Mumie auf dieser Seite sollte man nun schleunigst vernichten und sich dabei nicht herunterstoßen lassen; am besten bleibt man in der Ecke. Die Mumie auf der anderen Seite kann man anschließend in aller Ruhe mit den Pistolen erschießen, um Munition zu sparen. Anschließend springt man mit Anlauf wieder zum Eingang hinaus und entscheidet sich nun für den Weg 1. oder 2.. Allerdings hat man es im folgenden etwas einfacher: Wenn man auf die Balustrade kommt, gibt es dort als Ausgleich für die beiden Exemplare im mittleren Raum keine Panther-Mumien, auch muß man nicht außen herumlaufen, sondern kann direkt nach vorne in den Raum mit der Treppe laufen. Außerdem ist bereits die Zunge der Statue ausgefahren, so daß man es auch hier etwas einfacher hat: man kann sich von der kleinen Katzenstatue einfach herunterfallen lassen.

III. Die Festung von Atlantis

Am Anfang rutscht man die lange Rampe herunter, die den ersten Teil von Tomb Raider beendete. Diesemal geht es aber unten wieder ein Stück nach oben. Am Ende der Rampe befindet sich rechts ein Loch. Bevor man in dieses springt, sollte man erst links weiter Richtung Lava gehen und mit Anlauf und Hochziehen auf die andere Seite rechts kommen. Hier kommt man rechts in eine Höhle und damit zu **Geheimnis 1**, welches aus 4 *Schrotflinten-Patronen* besteht. Dann geht es wieder zurück, diesmal reicht ein Sprung mit Anlauf über die Lava. Dann läßt man sich durch das Loch fallen. Unten geht man dann um die Ecke auf das spritzende Lavabecken zu und löst so eine Felskugel aus. Diese fällt aber in die Grube, so daß einem keine Gefahr droht. Danach geht es mit Anlauf über die Lavagrube und weiter nach oben bis in eine neue Höhle, in der links hinter einer Glaswand ein Zentaur herumläuft. Dieser ist aber völlig ungefährlich und kann auch nicht erschossen werden. Genau gegenüber dem Eingang kann man in eine Nische laufen. Rechts befindet sich dann ein Lavabecken, über das man vom Rand aus in einen andere Nische mit einem *kleinen Medipack* springen kann. Genauso geht es wieder aus der Nische heraus. Nun geht es mit gezogenen Waffen Richtung Ausgang aus dieser Höhle. Sobald man sich dem Ausgang nähert, taucht eine Panther-Mumie auf. Man sollte hier schnell durch einen Rückwärtssalto Abstand zu ihr gewinnen und sie dann, während man Seitwärtssalto macht, beschießen. Anschließend kann man links um die Ecke 4 *Schrotflinten-Patronen* aufsammeln. Dann geht es Richtung Turm. Links oder rechts kann man auf einen Steg gehen und sich dann nach oben in die Fenster hineinziehen. Von hier aus springt man auf das Sims, daß in das Tal hinausweist und zieht die Schrotflinte oder die Magnums, den in Kürze erscheinen zwei Dämonen am Himmel, die es herunterzuholen gilt.

An dieser Stelle kann man den Level bereits frühzeitig beenden. Dazu geht man auf das Sims links (links mit Blick in das Tal) und hier in die rechte Ecke. Von hier springt man zur Felswand herüber, rutscht kurz herunter und hält sich an der Kante fest. Dann hangelt man sich nach rechts, bis es zum zweiten Mal leicht nach oben geht. Auf dem waagerechten Stück rechts von diesem Anstieg zieht man sich nach oben. Direkt darauf macht man einen Rückwärtssalto und rutscht so auf einer steilen, abschüssigen Schräge nach unten in ein Loch, durch das man sehr tief nach unten in einen Pool fällt. Diesen verläßt man wieder und geht durch den einzigen Ausgang zu einem Hebel. Sobald man ihn gezogen hat, ist der Level geschafft. Wer aber alle Geheimnisse, alle Gegner und alle Goodies mitnehmen will, wird wohl oder übel den etwas längeren Weg gehen müssen.

In diesem Fall springt man auf die Plattform im Innern des Turms und von hier aus rückwärts weiter herunter, dabei hält man sich kurz fest und rollt sich dann unten ab, um nicht allzu sehr verletzt zu werden. Hier gibt es dann 2 *Schrotflinten-Patronen* und ein *kleines Medipack*. Nun läßt man sich rückwärts Richtung der Schräge mit den Löchern herunter und läuft dann schnell nach links herunter um die Ecke des Turms, um nicht von dem Felsbrocken zermalmt zu werden. Anschließend geht es da wieder hoch, wo die Kugel herkam, und rechts um die Schräge herum bis zu 2 *Schrotflinten-Patronen* (in der Ecke springt man die kurze Rutsche einfach hoch). In der gleichen Richtung kann man dann weiter klettern und hinter der Schrägen wieder nach unten rutschen. Ganz am Ende kann man dann links hochklettern und löst so einen weiteren Felsen aus, der aber unter einem entlang rollt und somit keine Gefahr darstellt. Da, wo man gerade hochgeklettert ist, blickt man auf drei Felsblöcke; beim linken kann man sich hochziehen. Auf dem höchsten liegen 2 *Schrotflinten-Patronen*. Bevor man diese nimmt, sollte man aber die Schrotflinte in die Hand nehmen und den auftauchenden Dämonen erlegen. Richtung Taleingang blickend erkennt man links ein Medipack auf einem kleinen Block. Dorthin geht es nun mit gezogenen Waffen. Hier streunt eine Panther-Mumie herum, die man zuerst erledigen sollte, bevor man

sich das *große Medipack* und die *2 Schrotflinten-Patronen* ganz in der Nähe nimmt.

Nun geht es in die Schräge: am linken unteren Ende findet man ein Loch, durch welches man sich vorsichtig rückwärts herunterläßt, um sich dann unten abzurollen. Dann verletzt man sich nicht zu sehr. Unten springt man zur Mitte hin (nicht in die Löcher) und erkennt auf zwei Sockeln *2 kleine Medipacks*, die man sich nehmen kann, wenn man an den äußeren Kanten der Sockel nach oben steigt. Nun muß man weiter nach unten.

Man kann an dieser Stelle eine weitere Abkürzung zum Levelende nehmen: Man geht zu dem linken Loch (links von der Ecke aus gesehen, durch man hereingekommen ist) und bringt die Gesundheit auf über 75%. Man stellt sich so vor das Loch, daß auf der anderen Seite der Sockel mit dem Medipack liegt. Dann geht es mit Anlauf (aber nicht springen!) in das Loch. Auf diese Weise landet man auf dem Dach einer Pyramide und kann hier durch das Loch in der Decke in einen Pool springen. Diesen verläßt man wieder und geht durch den einzigen Ausgang zu einem Hebel. Sobald man ihn gezogen hat, ist der Level geschafft.

Falls man aber auch den Rest des Levels sehen will, geht man zu dem anderen Loch im Boden. Dieses hat an einer Seite eine abgeschrägte Kante. Die Gesundheit muß hier mindestens 50% betragen, sonst überlebt man den Sturz nicht. Man springt nun rückwärts herunter und hält sich an der schrägen Kante fest. Am tiefsten Punkt der Schräge läßt man sich dann fallen. So landet man auf der steilen Wand einer Pyramide und rutscht nach unten. Hier unten gibt es zwei Alien-Eier, die ausgebrütet werden, sobald man ihnen zu nahe kommt. Dies sollte man nicht aus der Ecke zwischen ihnen tun, sonst hat man zu wenig Bewegungsfreiheit. Außerdem sollte man die Magnums oder Uzis in der Hand halten und immer über die Lavagruben auf dem Steg hin- und herspringen, während man schießt (aber nicht hineinfallen). Schließlich gibt es hier vier Sockel mit einem *kleinen Medipack* und *6 Schrotflinten-Patronen*. Wenn man zwei der Patronen aufnimmt, erscheint eine Panther-Mumie, die mit Feuerbällen schießt, wenn man sich genügend bewegt, bekommt man aber nichts ab. Nun geht es durch den einzigen Ausgag aus dieser Höhle.

Kurz darauf schießt eine Pfeilfalle (hier gibt es einen netten Bug: speichert man hier ab, wenn die Falle in Betrieb ist, und lädt den Spielstand erneut, dann ist sie nun ausgeschaltet und bleibt es auch). Man sollte in den hinteren Teil der Höhle gehen und dort die beiden Eier zum Platzen bringen. Dies befreit zwei Panther-Mumien, die man zwar jetzt noch nicht erlegen kann, aber später hat man es dafür einfacher. Dann geht es wieder Richtung Eingang zu der Pfeilfalle hin. Ist diese noch in Betrieb, dann sollte man vom Eingang aus nach rechts auf die Schräge springen und von da aus weiter auf die Wendeltreppe. Unten am Fuß der Treppe wird man von einer Panther-Mumie angegriffen, man sollte also eine schnell schießende Waffe in der Hand haben. Wenn man sofort zu schießen beginnt und nicht weiter in den Gang geht, ist es nicht allzu schwierig, sie loszuwerden. Im Gang erkennt man auch auf der linken Seite eine verschlossene Türe (die Felsplatte), die es nun zu öffnen gilt.

Im nächsten Raum stehen drei Panther-Mumien in drei Nischen, die aber erst einmal nicht aktiv werden. Die Munition hinter ihnen sollte man sich aber noch nicht nehmen, sonst ändert sich dieser Zustand. Statt dessen geht es zu der Treppe in diesem Raum; an ihrem Fuß findet man *2 Schrotflinten-Patronen*. Dann folgt man der Treppe nach oben zu einem Hebel, der die rechte Mumie zum Leben erweckt. Man sollte frühzeitig das Feuer von oben eröffnen und weit weg von der Treppe stehen, wenn sie hochkommt, damit sie nicht zu nahe heran kommt, bevor man sie erledigt hat. Hier oben gibt es auch ein *kleines Medipack*. Der Hebel direkt daneben befreit die linke Mumie; man erledigt sie genau wie die erste. Die beiden Hebel nahe dem Fenster öffnen je eine Türe. Der fünfte Hebel befreit die letzte Mumie, mit der man wie gehabt verfährt. Nun kann man sich unten aus den Nischen *4 Schrotflinten-Patronen* und *2 Magnum-clips holen* (man kann die Mumien und die Munition dort natürlich auch in Ruhe lassen). Dann geht es wieder in den Gang hinaus und dort durch die nun offene Türe.

Dahinter warten die beiden Panther-Mumien, die man zuvor hinter den Scheiben befreit hatte (hat man es damals nicht gemacht, muß man es jetzt mit einer guten Waffe und viel Bewegung erledigen). Man läuft hier in den Gang, bis man sich rechts in eine Nische hochziehen kann; von hier aus kann man die beiden Viecher in aller Ruhe erschießen. Dann kann man die ganzen Goodies hier aufsammeln: ein *kleines Medipack*, *4 Schrotflinten-Patronen*, *2 Magnum-Clips* und *2 Uzi-Clips* (links und rechts vom Eingang und gegenüber der Stelle, von wo aus man geschossen hatte). Nun geht es wieder in den Raum mit der Pyramide zurück.

Hier geht es durch den neuen mit dem Hebel geöffneten Durchgang zu einer Rampe über ein Lava-

becken. Oben wartet eine Panther-Mumie, also sollte man noch nicht so weit hochlaufen, sondern erst einmal aus der sicheren Entfernung schießen. Ist sie tot, geht es ganz nach oben bis zu den Stufen. Diese klettert man hoch, dreht sich ohne weiterzugehen um, springt hoch und zieht sich nach oben. Oben dreht man sich wieder um und springt über das Loch auf die kleine Plattform und von dort aus Richtung Wand. Dort kann man nach rechts oder links auf eine Rampe steigen, die zu einer Art Durchgang führt. Dahinter lauert eine Panthermumie, die zurückschießt. Am besten zieht man sich immer wieder kurz zurück. Rechts kann man herunterrutschen, die linke Rampe ist daher wohl besser. Unten gibt es auch ein *kleines Medipack* und *2 Schrotflinten-Patronen*. Dann geht es links wieder hoch auf die andere Seite des Durchgangs, dort mit einem einfachen Sprung auf die andere Seite und wieder Richtung Durchgang bis zu der Rutsche. Von der Kante aus springt man dann in den Durchgang rechts. Hier kommt man zu einer Treppe. Links geht es um die Ecke zu drei Pfeilfallen. Der Boden besteht aus großen quadratischen Fliesen. Stellt man sich auf die Kante einer solchen Fliese vor einer Pfeilfalle, so kann man gefahrlos herüberspringen (der Speichertrick funktioniert auch wieder: speichert man und lädt dann diesen Spielstand, dann sind die Fallen außer Funktion).

Im nächsten Raum findet man etliche Wasserbecken. Sobald man diesen Bereich betritt, macht man 2 Panther-Mumien auf sich aufmerksam, die es zu erlegen gilt. Am besten zieht man sich mit Saltos schnell wieder in den Bereich mit festem Boden zurück und bekämpft sie hier mit den Magnums. Jedenfalls sollte man nicht ins Wasser fallen. Wenn man in das Becken hinten rechts springt, findet man auf dem Grund ein *kleines Medipack*. Durch das Becken vorne rechts kommt man ganz unten zu *2 Schrotflinten-Patronen*. Unter Wasser gibt es auch zwei Hebel an der hintersten Wand. Diese öffnen zwei Türen an der gleichen Wand ganz links. Durch diesen Tunnel kommt man zu einer Kammer mit *4 Schrotflinten-Patronen*, *2 Magnum-Clips* und einem *großen Medipack* und damit zu **Geheimnis 2**. Falls man beim Aufsammeln nicht schnell genug voran kommt, kann man zwischendurch draußen wieder Luft holen.

Wieder außerhalb des Wassers geht es nach links in den nächsten Raum. Hier zieht man den Hebel an dem Block in der Mitte und geht schnell links oder rechts um die Ecke, um sich dort nach oben auf den Block zu ziehen (auf der Seite mit dem Hebel kann man nicht hochklettern). Von hier aus kann man die beiden freigelassenen Panther-Mumien in aller Ruhe mit den Pistolen erledigen. Falls sie längere Zeit verschwinden, muß man kurz hinunter, um sie wieder anzulocken. Wenn man sie losgeworden ist, kann man sich in den beiden Kammern, aus denen sie hervorkamen, *8 Schrotflinten-Patronen* holen. Es gibt noch zwei weitere Ausgänge in diesem Raum. Einer führt zu einem weiteren Pool. In diesem liegen *4 Schrotflinten-Patronen*: einmal in der Mitte unten und das zweite Paar etwas weiter oben auf der Treppe. Dann taucht man noch einmal ganz nach unten und zieht den Hebel dort. Dieser öffnet in diesem Raum ganz oben eine Türe, die wieder nach draußen ins Tal führt. Man kann aber noch einiges anderes hier unten erledigen, dazu zieht man außerhalb des Wasserbeckens die beiden Hebel: einer öffnet draußen im Tal eine weitere Türe, der andere befreit vier Panther-Mumien in dem anderen Ausgang des letzten Raums. Daher sollte man schnell in diesen Raum mit dem Hebel sprinten. Hier muß man alle vier mehr oder weniger gleichzeitig erledigen, wobei zwei auch noch zurückschießen. Mit den Uzis und Saltos kann man es aber schaffen. Zur Not heilt man sich zwischendurch. Sind alle tot, kann man in en Raum gehen, aus dem sie hervorkamen (der Gang, den man noch nicht untersucht hat). Dort findet man einen Hebel, der am Ende eine Türe öffnet. In der Kammer dahinter liegen *2 kleine Medipacks*. Danach geht es in dem Raum mit dem Pool und der Treppe nach oben und wieder in das Tal hinaus.

Dort sollte man schnell auf einen der Blöcke rechts steigen, um von hier aus die Panther-Mumie zu erschließen. Nun geht man mit der Schrotflinte in der Hand durch die andere goldene Türe vorsichtig nach vorne, bis Lara auf einen nicht sichtbaren Gegner anlegt (mit der Umsehen-Taste kann man ihn aber doch frühzeitig erkennen). Nach dreimaligem Schießen hat die Mumie dort ihr Leben ausgehaucht. Sie schießt allerdings auch zurück, aber wenn man wie oben beschrieben vorgeht, sollte sie keine Chance dazu haben. Dann geht es über die Rutsche ins Wasser. Unten findet man *4 Magnum-Clips*: 2 in einer Grube und 2 nahe der Säule in der Mitte des Beckens. Unter Wasser gibt es auch zwei Hebel. Bevor man diese zieht, hieft man sich über ihnen wieder an Land und geht die Treppe nach oben. Hier zieht man an einem dritten Hebel, der die goldene Türe in dieser Höhle öffnet. Nach links kann man vom Rand aus zu einem Vorsprung hinüberspringen und sich hochziehen. Oben dreht man sich um und läuft in der Ecke einfach zu der Nische mit den *Schrotflinten-Patronen* herüber. Dann geht es mit einem Sprung wieder zurück. Hier kann man sich nach oben ziehen und ein *großes Medipack* einsammeln.

Man hat nun wieder die Wahl, eine Abkürzung zum Levelende zu nehmen. Dazu geht man Richtung goldene Türe und dort in die Ecke, die am weitesten von der Türe entfernt ist (Vorsicht: nicht die Rutsche herunterfallen!). Dann springt man diagonal zur Türe herüber und geht hindurch. Danach geht

es im übernächsten Abschnitt weiter.

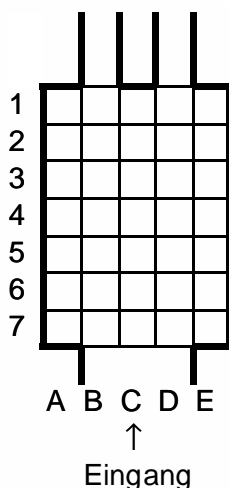
Alternativ springt man wieder ins Wasser und taucht dort zum linken Hebel, den man zieht. Sofort darauf taucht man weiter in den Gang links von dem Hebel und durch die getimte Türe. In der Höhle dahinter findet man *2 Uzi-Clips* und *2 Schrotflinten-Patronen*. Wenn man nicht beide rechtzeitig aufheben kann, sollte man zwischendurch noch einmal Luft holen. Wenn man einmal in dieser Höhle war, bleibt sie offen und man kann immer wieder hineintauchen. Danach zieht man an dem rechten Hebel und taucht durch die Türe rechts, um *2 Schrotflinten-Patronen* und *2 Magnum-Clips* aufzuheben und weiter durch zu einem Loch in der Decke zu kommen, durch das man auftauchen und die strapazierten Lungen aufleben lassen kann. Wenn der Weg zu lang ist, der kann zwischendurch auch wieder zurücktauchen, diesmal muß man das Tor aber erst wieder mit dem rechten Hebel öffnen, bevor man wieder hineinkommt. Unter Wasser kann man nahe dem Loch auch eine weitere Unterwassertüre erkennen. Um diese zu öffnen, zieht man sich erst einmal an Land zu den Spießen und *geht* nach hinten und rechts in die Ecke zu dem *kleinen Medipack* und zu dem Hebel. Wenn man diesen zieht, wird die Unterwassertüre für kurze Zeit geöffnet. Direkt nachdem man ihn gezogen hat, macht man eine Rolle, rennt auf die Spieße zu, springt über die hinweg, macht zwei Saltos nach links und landet so (einigermaßen sicher) im Wasser, wo man nach links durch die Türe taucht und dort *2 Magnum-Clips* findet. Dann taucht man wieder auf, geht erneut an Land und *geht* nach rechts durch die Spieße, bis man sich bei dem roten Wandstück nach oben ziehen kann. Dort findet man weitere *2 Magnum-Clips*. Nach rechts kann man noch höher klettern. Von hier erkennt man eine Spalte, die aber nicht zu gebrauchen ist. Statt dessen sieht man weiter oben eine kleine Nische. Man geht hier oben in die Ecke, die der Nische am nächsten ist, springt hinüber und zieht sich hoch. Dort findet man noch einmal *2 Magnum-Clips*.

Mit Anlauf geht es dann auf die andere Seite. Dort geht es nach rechts, wo man auf den Block mit dem *kleinen Medipack* klettern kann (alternativ springt man beim dem kürzeren Weg von der goldenen Türe aus leicht nach links direkt in Richtung dieses Blocks und zieht sich zusätzlich hoch). Dann geht es wieder vorsichtig herunter und durch den Durchgang hier oben klettert man in die nächste Höhle. Auf der anderen Seite geht man an die Kante und *geht* dann 2 Schritte zurück. Dann springt man nach vorne und landet auf einem Steg statt in der Lava oder auf Spießen. Nun nimmt man eine gute Waffe in die Hand und springt mit Anlauf in der gleichen Richtung weiter. Wenn man weiter nach hinten geht, taucht eine Panther-Mumie auf, die es zu beseitigen gilt, bevor man sich die *2 Schrotflinten-Patronen* und die *2 Magnum-Clips* nehmen kann. Wenn man letztere an sich genommen hat, taucht im Rücken eine neue, schießende Panther-Mumie auf, also sollte man sich schnell umdrehen und das Feuer erwidern. Danach geht es vom Rand aus mit einem Sprung wieder auf den Steg und dort nach rechts, wo man sich hochziehen kann.

Oben kommt man in einen Tunnel, in dem man zweimal mit Anlauf über die Lavaflüsse springt und an dessen Ende man *4 Schrotflinten-Patronen* findet. Kurz vor den Ende kann man sich links in einen Durchgang hochziehen und so wieder Richtung Tal kommen. Hier springt man mit gezogener Schrotflinte rechts auf die Plattform und erledigt erst die beiden auftauchenden Dämonen. Dann nimmt man sich das *große Medipack* und die *2 Schrotflinten-Patronen*. Mit Anlauf geht es dann auf den kleinen Vorsprung noch weiter rechts (rechts mit Blick ins Tal), wo man *2 Magnum-Clips* findet. Dann geht es mit Anlauf wieder zurück. Hier gibt es eine leicht erhöhte Stelle mit einem Muster, dessen Diagonale auf die dunkle Öffnung in der Schräge weiter unten zeigt. Man geht in die Ecke, die dieser Schräge am nächsten ist, richtet Lara genau auf die dunkle Öffnung aus (Laras Kopf sollte sich mit der 'Umsehen'-Taste und den 'Hoch'- und 'Runter'-Tasten genau in die Mitte des schwarzen Lochs plazieren lassen, sonst klappt es nicht), geht dann wieder zurück und springt mit Anlauf nach unten. Beim Sprung muß man zusätzlich die Handlungstaste drücken, weil Lara sich dann streckt und der Sprung etwas weiter erfolgt. So landet man gerade in diesem Loch. Man sollte vor dem Sprung abspeichern, da man sicherlich etliche Versuche benötigen wird. Unten steigt man aus dem Wasser und geht durch den einzigen Ausgang in diesem Raum zu dem Hebel. Sobald man ihn gezogen hat, ist der Level beendet. (Hier unten soll ein Zentaur warten, wie so ziemlich alle anderen Internet-Lösungen behaupten, bei mir war aber keiner zu sehen. Sollte es dennoch einen geben, sollte man viele Seitwärtssaltos machen und das Vieh mit den Magnums oder den Uzis erledigen.)

IV. Das Nest

Im ersten Raum nimmt man links die 2 *Magnum-Clips* und rechts das *kleine Medipack*. Weiter durch findet man 2 Panther-Mumien mit 4 *Uzi-Clips* davor. Da die Mumien erst später aktiv werden, kann man sich diese schon einmal nehmen. Direkt links und rechts neben der Eingangstüre gibt es zwei Löcher im Boden, die nach unten in eine Höhle führen. Hier kann man den Weg zum Level-Ende etwas abkürzen, wenn man direkt vom Mittelsteg aus mit Anlauf in eines der Löcher springt und dabei die Handlungstaste gedrückt hält, dann streckt sich Lara nämlich und landet verletzt weiter unten, aber nicht in der Lava. In diesem Fall geht es bei (+) weiter.



Im anderen Fall geht es mittig nach oben in einen Raum mit an der Decke hängenden Felsbrocken hinein, bis 2 Felsblöcke nach links und rechts wegrollen. Der Boden dieses Raums ist mit quadratischen Fliesen bedeckt, 5x7 (siehe nebenstehende Skizze). Die Kugeln hängen in den Reihen 2 bis 6 und gerade sind die Kugel A5 und E4 heruntergekommen. Man muß zu den Hebeln auf der anderen Seite des Raums, ohne sich von den Felsen zerquetschen zu lassen. Man kann sich einen möglichst kurzen Weg nach hinten überlegen, aber da man am Ende des Raums von den beiden Panther-Mumien angegriffen wird, sollte man soviele Felsen wie möglich auslösen. Hier ist ein solcher gefahrloser Weg: Man geht auf D7 und löst so E6 aus, von diesem Felsen droht aber keine Gefahr. Von D7 springt man auf B7 und sofort wieder mit einem Salto zurück nach D7, denn nun rollen die Kugeln B6 und B5 Richtung Eingang und verschwinden in einem der Löcher. Dann läuft man über C7 nach B7 und löst so den Felsen C5 aus, der aber ebenfalls ungefährlich ist, wenn man nicht auf C7 stehen bleibt. Anschließend springt man von C7 aus nach A7 und wieder sofort zurück, um A6 auszulösen. Nun geht es nach B6, hier passiert nichts. Von hier aus springt man nach D6 und sofort wieder zurück, um D4 auszulösen. Anschließend geht es nach C6, auch hier passiert nichts. Nun springt man nach E6 und wieder zurück, um E5 auszulösen. Nun ist auch die sechste Reihe sicher. Daher geht man auf C5 und löst damit A3, B4 und D5 aus, die einem aber alle nicht gefährlich werden. Von C5 aus rennt man über D5 nach E5 und löst damit D2 aus. Nun ist auch die fünfte Reihe sicher. Anschließend geht man auf E4 und springt nach C4 und sofort wieder zurück, um B3 und A2 freizulassen. Von D4, einem sicheren Feld, springt man nun nach B4 und wieder zurück nach D4, um B2 loszulassen. Zunächst darf man nicht nach A4, da man von diesem Feld nicht mehr rechtzeitig wegkommen kann. Also geht es von B4 nach B3, so löst man C3 aus. Von hier aus geht es auf das sichere Feld C3 und mit einem Sprung nach A3 und sofort wieder zurück auf C3, um C2 auszulösen. Von B3 springt man auf D3 und in gewohnter Weise sofort wieder zurück, da nun D3 und E3 losgelassen werden. Schließlich springt man von C3 nach E3 und wieder zurück, um E2 freizugeben. Nun geht man auf B3 in die Ecke, die am weitesten von A4 entfernt ist, und springt schräg auf A4 und sofort wieder zurück, um C4 auszulösen. Eigentlich hätte sich auch A4 lösen sollen, tat es aber nicht. Allerdings ließ sich dieser Felsbrocken auch anderweitig nicht mehr lösen, stellt also keine Gefahr mehr dar. Wenn man D2 betritt, wird der Feldbrocken bei D6 losgelassen, dieser Felsen ist aber völlig ungefährlich. Der letzte Felsen bei C6 wird losgelassen, wenn man C1 betritt; man sollte schnell von C1 wegkommen, dann das ist das Ziel des Felsens. Nun ist der Raum sicher, zumindest was die Felsbrocken betrifft.

Nun geht man in die beiden Nischen zu den Hebeln, beide öffnen je eine Türe und lassen eine Panther-Mumie frei. Man sollte also eine gute Waffe als Standardwaffe parat haben. Der rechte Hebel befreit eine

mit Feuerbällen schießende Mumie, wenn man diesen zieht, sollte man sofort eine Rolle machen, aus der Nische herauslaufen und schießen, während man draußen Seitwärtssalto macht, um den Schüssen auszuweichen. Dann geht es wieder Richtung Eingang und dort durch die nun offene Türe rechts.

Hinter der Sägezahltüre warten rechts 4 *Magnum-Clips*. Durch die Sägezahltüre kommt man wie immer mit einem Sprung nach dem zweiten Geräusch des Zuschlagens.

Durch die linke Türe rennt man auf die Sägezahltüre zu, ohne anzuhalten, und entkommt so den beiden Pfeilfallen. Durch die Türe geht es wie gehabt. Dahinter findet man ein *kleines Medipack*. Etwas weiter durch geht es nach unten. Man sollte sich hier nach links zur Wand hin drehen und mit einem Seitwärtssalto nach rechts unten springen. So kommt man auf eine abschüssige, zweimal unterbrochene Rampe. Jeweils kurz vor den Löchern springt man ab, um nicht in die Lava zu stürzen. Nachdem man über die zweite Unterbrechung gesprungen ist, hält man die Sprungtaste gedrückt. Mit zusätzlich gedrückter 'Rechts'-Taste arbeitet man sich nun in diese Richtung vor. Irgendwann kommt man so auf der der Wand abgewandten Seite auf eine nicht so schräge Plattform, auf der man nicht mehr abrutscht (schwer zu erkennen). Hier darf man dann auch nicht mehr nach rechts springen, sonst landet man doch noch in der Lava. Sicher gelandet zückt man schnell die Waffen, denn weiter links wartet eine schießende Panther-Mumie. Dort, wo sie herkam, findet man ein *kleines Medipack*. Vorher kann man rechts durch eine kleine Vertiefung zu einer Lavagrube gelangen, sollte aber schnell wieder zurückspringen, da man in Kürze aus dieser Richtung von einem Dämonen angegriffen wird. Sobald er tot ist, geht es wieder zu der Lavagrube. Links kann man sich weiter hochziehen und dann nach halbrechts auf die Schräge springen. Am anderen Ende der Grube kann man schon einmal die nächste Panther-Mumie erledigen, allerdings schießt auch diese zurück.

(+) (Hier geht es auch weiter, wenn man die Abkürzung genommen hat, dabei tauchen aber auch die beiden Panther-Mumien bei den Medipacks und der Dämon aus der Lavagrube auf. Letztere ist auf jedenfall aktiv, die ersten beiden nur dann, wenn man in die Höhle blickend rechts bis an den Lavafluß herangeht (also an die Stelle, an der man auf dem längeren Weg hierher gekommen wäre). Ansonsten stehen sie nur in der Gegend herum.) Man blickt nun in die Lavagrube und erkennt unten einige Felsbrocken. Einer davon ist abschüssig. Hier läßt man sich rückwärts herunterrutschen, hält sich an der Kante fest und hangelt sich nach links bis zu einem etwas höheren Felsen: dort läßt man sich fallen und dreht sich unten nach rechts. Gegenüber sieht man ein Medipack. Man geht an den Rand des Blocks Richtung Medipack und macht einen Salto nach rechts auf die Rampe, die man dann herunterrutscht. Kurz vor dem Ende springt man ab und zieht sich auf der anderen Seite hoch. Endlich kann man sich das *große Medipack* nehmen und entdeckt so **Geheimnis 1**, das einzige in diesem Level. Genauso, wie es hierher ging, geht es auch wieder zurück: an den Rand stellen, Salto nach rechts, kurz vor dem Ende der Rampe abspringen und auf der anderen Seite hochziehen. Auf der anderen Seite der Lavagrube gibt es weitere Felsbrocken. Zu diesem springt man mit Anlauf hinüber und zieht sich hoch. So kommt man wieder heraus. Nun geht man zu der Stelle, wo man die letzte Mumie erschossen hat und nimmt sich dort das *kleine Medipack*. Dann geht es Richtung Lavafluß und hier auf den Block vor der Türe an der linken Wand; ein einfacher Sprung vom Rand aus genügt. Mit Anlauf und Hochziehen geht es nach rechts auf den nächsten Block. Dadurch öffnet sich eine Türe rechts von derjenigen, bei der man eben stand. Diese Türe ist getimt; bevor man sich ihr widmet, sollte man sich aber erst die Munition hier in der Nähe besorgen. Von der Mitte des Blocks, auf dem man nun steht, springt man nach halb links (mit Blick von den Türen weggerichtet) zu dem dunklen, abgeschrägten Block herüber und nimmt sich die 2 *Uzi-Clips*. Von hier aus springt man dann in Richtung der beiden Türen zu dem tieferen Felsen mit weiteren 2 *Uzi-Clips* herüber. Inzwischen dürfte die geöffnete Türe nur noch kurze Zeit offen sein. Also springt man erst wieder auf den braunen Block, der diese Türe öffnet. Dazu stellt man sich in die diesem Block nächstgelegene Ecke, springt herüber und zieht sich hoch. Oben *geht* man einen Schritt nach vorne und macht dann sofort 2 Rückwärtssaltos. Dann landet man auf felsigem Grund, dreht sich schnell nach rechts und läuft zur Wand. Dort dreht man sich nach links, nimmt Anlauf und springt zu dem Block vor der offenen Türe herüber, an dem man sich zusätzlich hochziehen muß. Danach geht es schnell durch die nur noch kurze Zeit offene Türe. Wenn man es nicht rechtzeitig geschafft haben sollte, muß man es erneut probieren. Dabei muß man aufpassen, wenn man es beinahe geschafft hat, man also direkt vor der Türe steht. Hier darf man nicht an der Wand entlang zurück auf den felsigen Boden springen, da man dann an der Decke hängen bleibt und in die Lava fällt. Stattdessen springt man hier weiter rechts mit Anlauf schräg auf den breiteren Teil des Felsbodens, dann gibt es keine Probleme.

Alternativ kann man auch die linke Türe öffnen, das macht keine großen Unterschied. Dann muß man auf den anderen braunen Block in dem Lavafluß kommen, er öffnet diese zweite Türe. Hierher kommt

man mit einem Sprung und mit Anlauf von der dunklen Schräge aus, auf der die Uzi-Clips lagen. Dort angekommen, dreht man sich schnell um, springt mit Anlauf zurück, springt von dort nach links auf den anderen braunen Block und weiter mit Anlauf und zusätzlichem Hochziehen zu dem Felsen vor der linken Türe hinüber, um gerade noch rechtzeitig hindurch zu huschen. Hinter der Türe klettert man links hoch und rutscht die Rampe zu dem Hebel hinunter. Entweder zieht man ihn, um wieder herauszukommen (was herzlich wenig Sinn macht) oder man springt Richtung erstem Ei. So landet man vor einem grauen Block. Von hier aus springt man mit Anlauf leicht schräg Richtung anderem Eingang und rutscht dann hier die Rampe herunter, an deren Kante man sich festhält. Dann hangelt man sich nach links, zieht sich hoch, macht einen Salto rückwärts und hält die Sprungtaste gedrückt, um auf die rote Brücke zu kommen und so die Eier zum Platzen zu bringen.

Hinter der Türe kommt man in einem Raum mit zwei Alien-Eiern. Hier sollte man gute Waffen zücken. Auf der gegenüber liegenden Seite erkennt man einen dunklen Felsen, der nach rechts hin abschüssig ist. Zu diesem abschüssigen Teil springt man mit Anlauf hinüber und hält die Sprungtaste gedrückt, um direkt weiter auf die rote Brücke zu kommen. Dabei platzen die Eier auf und man muß die beiden Dämonen von hier aus erlegen. Einer von beiden schießt auch zurück. In der einen Ecke erkennt man einen Hebel, der eine der Türen zu diesem Raum wieder öffnet. Er ist aber völlig uninteressant. Stattdessen geht man so nahe wie möglich an den Rest des Eis über dieser Brücke und springt auf die helle Schräge an dieser Wand, hält die Sprungtaste aber gedrückt, um entlang der Wand weiter zu kommen. In der gleichen Richtung klettert man auf den roten Felsen und dreht sich nach rechts. Mit Anlauf springt man über die Schräge hinweg und hält die Sprungtaste gedrückt; auf diese Weise gelangt man auf einen Felsen vor dem Ausgang. Oben wartet ein Zentaur, der erst erwacht, wenn man die Treppe oben angekommen ist. Man sollte dann sofort mit Seitwärtssaltos beginnen und ununterbrochen feuern. Wenn er tot ist, geht man ans Ende der Kammer. Dort springt man vom hinteren Ende der Kammer aus rückwärts ins Loch, hält sich kurz fest, läßt sich dann fallen und rollt sich unten ab. Man kann sich hier erheblich verletzen, also sollte man vorher seine Gesundheit noch einmal aufpolieren. Unten nimmt man sich die 2 *Uzi-Clips* und rutscht dann die Rampe herunter.

Man landet nun in einer neuen Höhle im Wasser. Direkt rechts vom Eingang kann man an Land klettern und die Panther-Mumie weiter oben leicht ausschalten. Sie schießt allerdings zurück. Da, wo die Mumie herumlief, kann man sich anschließend 2 *Magnum-Clips* nehmen. Unter Wasser findet man 5 kleine *Medipacks* und 2 *Uzi-Clips*. Teilweise sind diese nicht einfach zu finden, einige liegen unten in dem Turm in der Mitte des Sees. Genau gegenüber dem Eingang zu dieser Höhle findet man eine Höhle, in der drei Panther-Mumien reglos herumstehen. Vor dieser gibt es im Wasser eine Platte, auf die man sich hochziehen kann. Dann erwachen auch die Mumien und man kann sie von hier aus in aller Ruhe erschießen, da sie selbst nicht zurückfeuern. Sobald sie tot sind, springt man nach rechts auf das kleine Sims. Von hier aus kommt man dann zu den Treppen, auf denen die Mumien ihr Unwesen trieben. Ganz oben kann man dann links über eine Rutsche nach unten gelangen und dort 10 *Uzi-Clips* einsammeln. Links kann man sich nach einem Sprung wieder nach oben ziehen. Dort angekommen sollte man sofort die Waffen ziehen, denn am Fuß der Treppe sind zwei Feuerbälle schießende Panther-Mumien aufgetaucht. Wenn man aber Seitwärtssaltos macht und immer schießt, stellen sie keine ernsthafte Gefahr dar. Unten erkennt man rechts auf einem Block weitere Munition. Zu diesem springt man schräg herüber und zieht sich hoch. Oben kann man die Panther-Mumie in der gegenüberliegenden Ecke erschießen; sie kann jetzt nicht zurückschießen und daher sollte man die Gelegenheit nutzen. Dann hebt man noch die 2 *Magnum-Clips* auf und springt wieder ins Wasser. Es gibt noch eine weitere Mumie in dieser Höhle: sie bewacht ein goldenes Tor. Vor diesem Tor kann man auf eine kleine Platte steigen und die Mumie von hier aus erledigen. Da diese Mumie zurückschießt, sollte man eventuell wieder ins Wasser springen und warten, bis sie sich wieder etwas verzogen hat. Anschließend springt man von der Ecke aus nach halb rechts auf den höheren Felsblock und geht nach links in die Nische, wo man 4 *Uzi-Clips* findet. Dann geht man zur goldenen Türe und zieht die beiden Hebel, die dieses und ein weiteres Tor dahinter öffnen.

Im folgenden Raum warten 2 mit Feuerbällen schießende Zentauren. Am besten zieht man hier die Uzis, geht direkt hinter dem Eingang kurz nach rechts, stellt sich so, daß man in den Raum hineinblickt und macht dann Saltos nach links, bis man sie im Visier hat. Dann macht man immer wieder Saltos und schießt, was das Zeug hält. Da beide Zentauren gleichzeitig und versetzt schießen, sollte man die Gesundheit vorher noch einmal auffrischen. Sobald beide tot sind, nimmt man sich die 6 *Uzi-Clips* zwischen den Säulen und die 2 großen *Medipacks* vor den geschlossenen goldenen Toren. Dann zieht man an allen 4 Hebeln: 2 öffnen je eine goldene Türe in diesem Raum, die anderen beiden weitere Türen an anderer Stelle. Hinter den goldenen Türen lauern zwei Panther-Mumien. Wenn man sich ihnen aber nicht zu sehr nähert, sind sie kein Problem, da beide nicht herauskommen. Die Mumie hinter der rechten Türe schießt

allerdings zurück.

In diesem Raum hängen drei Alien-Eier an den Wänden, die einen Zentauren (in der Mitte) und zwei Dämonen enthalten. Sie explodieren, wenn man sich dem Rand des Pools nähert. Man sollte hier schnell versuchen, wieder nach draußen zu gelangen, da die Viecher einem hierher nicht folgen können. Von der Türe aus kann man dann recht gefahrlos auf sie schießen, muß allerdings bedenken, daß sie auch zurückschießen. Wenn alle drei tot sind, betritt man den Raum wieder und springt in den Pool. Unter Wasser findet man 2 Hebel, der rechte öffnet eine Türe links und der linke eine auf der rechten Seite des Pools. Durch die linke Türe kommt man in eine kleine Kammer mit 8 *Uzi-Clips* und einem *großen Medipack*. Durch die rechte Türe kommt man in eine größere Höhle, in der man 6 *Schrotflinten-Patronen*, 4 *Uzi-Clips* und ein *großes Medipack* findet. Diese Höhle ist recht unübersichtlich, so daß man sie zwischendurch wieder verlassen und Luft holen sollte. Dann geht es wieder in die Höhle mit dem Wasser und dem Turm in der Mitte; entweder durch die Höhle mit den Säulen (so wie man hergekommen ist) oder durch die rechte Unterwasserhöhle mit dem Hebel dort, der die Türe links unten öffnet. Durch diese kommt man ebenfalls zurück.

Man muß nun den Turm in der Mitte des Sees erklimmen. An der Seite des Turms gegenüber dem Eingang zu dieser Höhle kann man links auf eine kleine Schräge klettern. Von hier aus springt man auf die nächst höhere Stufe. Hier kann man sich dann weiter nach oben ziehen. Um die Ecke springt man über die nächste Schräge und kann da, wo man landet, 2 *Uzi-Clips* aufheben. Kurz dahinter kann man links in das Innere des Turms gehen und dort wieder links weiter nach oben. Man muß hier aufpassen, daß man nicht einen falschen Weg nimmt, sonst landet man wieder unten im Wasser. Wenn man das erst mal im Turm hochklettern muß, dreht man sich oben nach links und zieht sich weiter hoch. Oben dreht man sich um, springt auf die andere Seite und zieht sich hoch, um an die 2 *Magnum-Clips* zu kommen. Dann geht es wieder nach unten und die nächste Stufe hoch. Links geht es dann weiter. Am Ende des Weges kommt man zu einer Türe, hinter der eine Panther-Mumie wartet (genau genommen gibt es 2 Türen, welche man nimmt, ist egal). Mit einer guten Waffe ist es aber nicht zu schwierig, mit der Mumie fertig zu werden. Links findet man im nächsten Raum auf einer Schräge ein *kleines Medipack* (einfach hochziehen). Auf der rechten Seite gibt es einen Ausgang, der in einen Gang mit 4 *Schrotflinten-Patronen* führt. Wenn man am Ende des Gangs angekommen ist, öffnet sich die Türe dort automatisch.

In dem Raum dahinter warten 8 reglose Panther-Mumien. Außerdem gibt es hier 14 *Schrotflinten-Patronen*, 3 Paare auf dem Boden und 4 Paare auf dem Podest in der Mitte. Ab dem Moment, in dem man sich letztere genommen hat, können die Mumien aktiv werden. Man sollte ab jetzt auf keinen Fall wahllos herumlaufen, sonst hat man, wenn es dumm läuft, fast alle Mumien am Hals. 4 Mumien werden auf bestimmten Feldern des inneren hellen Rings aktiviert. Diese Felder liegen neben den Eckfeldern. Am besten springt man rückwärts auf diese Felder (je eines pro Seite) und läuft dann wieder auf das Podest, denn hier können einem die Viecher nicht gefährlich werden. Man sollte hier auch die Schrotflinte benutzen, da sie recht wirkungsvoll ist. Sind diese vier Mumien erledigt, muß man die anderen 4 loswerden. Dazu muß man sich weiter in den Raum trauen: 1 Paar wird freigelassen, wenn man ein bestimmtes Feld des mittleren, dunklen Rings betritt, die beiden anderen auf dem äußeren, hellen Ring. Sobald man bemerkt, daß sie sich bewegen, sollte man wieder auf das mittlere Podest klettern und sie von hier aus erledigen. Sind alle tot, geht man wieder nach draußen.

Dort ist inzwischen die zweite Türe aufgegangen. Durch einen kleinen Raum kommt man in eine Kammer mit 4 Alien-Eiern und 2 Hebeln links und rechts von der Türe. Die Eier enthalten Dämonen, die mit Feuerbällen zurückschießen. Die Hebel öffnen die goldene Türe am Ende des Raums, aber nur für kurze Zeit, also sollte man sich zuerst den Eiern widmen. Diese werden erst aktiviert, wenn man zur goldenen Türe gelaufen ist. Nun kann man auf jedes einzelne Ei zugehen, es zum Platzen bringen und die Dämonen mit der Uzi erschießen. Wenn man sich einen nach dem anderen vornimmt, sollten sie keine Probleme machen. Anschließend geht man zu den beiden Hebeln, zieht diese und rennt durch die offene Türen, wobei man vorher seine Gesundheit auf das Maximum bringen sollte.

Denn kaum ist man durch, schließt sich die Türe und man wird von einem Zentauren beschossen. Man sollte hier unbedingt die Uzis in den Händen halten und zusehen, daß man aus dem Eingang wegkommt. Neben dem Zentauren gibt es noch 8 Alien-Eier in diesem Raum, die aber alle nichts enthalten, also völlig ungefährlich sind.

Am Ende der Kammer, vor der Glasscheibe, kann man über eine Rampe nach unten klettern. Hinter der Rampe findet man 4 *Uzi-Clips* und ein *großes Medipack*. In diesem Raum gibt es wieder einen Hebel,

der die getimte goldene Türe am Ende öffnet, und weitere 8 Alien-Eier, von denen aber vier leer sind. Zudem gibt es diesmal Lavagruben, in die man nicht hineinstürzen darf. Die anderen 4 Eier enthalten Panther-Mumien. Wenn man sich jedem Ei einzeln und vorsichtig nähert, kann man sie mit der Schrotflinte oder den Uzis aber problemlos erledigen, eventuell muß man sich etwas zurückziehen. Nachdem alle vier tot sind, geht man zu dem Hebel. Wenn man diesen zieht, hat man nur sehr wenig Zeit, durch die goldene Türe zu kommen. Am besten zieht man ihn, macht sofort eine Rolle, rennt nach rechts und macht dabei Sprünge, so legt man den Weg schneller zurück. Dann schafft man es gerade nach so, durch die Türe hindurch zu schlüpfen. Man kann auch über die Blöcke in der Mitte des Stegs springen, aber das ist deutlich schwieriger.

Durch die Türe kommt man zu einer langen Rampe, die nach unten in ein Wasserbecken führt. Während man hinunter rutscht, platzen einige weitere Eier auf, aber darauf hat man keinen Einfluß mehr. Im Wasser angekommen, taucht man nach rechts durch den Ausgang und beendet so den Level und das Spiel.