# Tomb Raider III

## Mitspielende Personen

- Lara Croft, die Heldin des Abenteuers
- jede Menge Gegner mit Waffen aller Art

## Cheats

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

- Um alle Waffen und Munition zu bekommen:
  - die Pistolen ziehen
  - einen Schritt nach hinten gehen
  - einen Schritt nach vorne gehen
  - duck dich und steht wieder auf
  - in eine beliebige Richtung dreimal drehen
  - rückwärts springen
- Um in den nächsten Level zu gelangen:
  - die Pistolen ziehen
  - einen Schritt nach hinten gehen
  - einen Schritt nach vorne gehen
  - duck dich und steht wieder auf
  - in eine beliebige Richtung dreimal drehen
  - vorwärts springen

## Bewegungen

- Bewegungen an Land:
  - Festhalten: Viele Ziele von Sprüngen sind zu weit entfernt, als daß man sie einfach erreichen könnte. Oft muß man sich zusätzlich mit der Handlungstaste festhalten, um nicht hinunter zu fallen.
  - Hangeln: Wenn man sich an einer Kante in einer Felswand festhält, kann man sich mit den Richtungstasten "Rechts" und "Links" in diesen Richtungen entlang hangeln.
  - Hochziehen: Wenn man sich an einer Kante in einer Felswand festhält, kann man sich mit der Richtungstaste "Hoch" nach oben ziehen.
  - Klettern: Wenn Lara ein Hindernis hinaufklettern kann, drückt man einfach die Handlungstaste, wenn man direkt davor steht. Handelt es sich um eine Kletterwand oder um eine Leiter, kann man anschließend mit den Richtungstasten in die entsprechende Richtung gelangen.
  - Gehen: Wenn man statt zu laufen geht, kann man nicht Abgründe hinunterfallen, da Lara einfach stehen bleibt, bevor sie hinunterstürzt. Dies kann sehr hilfreich sein, wenn man sich in schwindligen Höhen befindet.
  - Handstand: Wenn man sich an einem Felsen nach oben zieht und dabei die "Gehen"-Taste drückt, macht Lara einen beeindruckenden Handstand. Zwar für das Spiel ziemlich sinnlos, aber nett anzusehen.
  - Laufen: Wenn man nur die Richtungstasten drückt, läut Lara in diese Richtung, einzige Ausnahme ist die "Rückwärts"-Taste, hier macht man ein Sprung nach hinten.
  - Rolle: Mit dieser Taste macht man eine Rolle vorwärts und dreht sich beim Aufstehen um 180°. Benutzt man diese Taste nach Sprüngen, so steht Lara deutlich schneller auf. Außerdem kann man Sprünge, bei denen man sich verletzt, so abmildern.
  - Schritt nach links / rechts: Wenn man die "Gehen"-Taste und die entsprechenden Pfeiltasten drückt, geht Lara einen Schritt zur Seite.
  - Springen: Drückt man nur die "Sprung"-Taste, so springt Lara einfach senkrecht nach oben. Bei zusätzlich gedrückter Richtungstaste führt sie einen Salto in dieser Richtung aus. Sprünge kann man mit der Handlungstaste kombinieren, dann streckt sich Lara zusätzlich beim Sprung und hält sich an Kanten fest, statt daran herunterzufallen.
  - Springen mit Drehung: Zusätzlich kann man bei einem Sprung die "Rollen"-Taste drücken und dreht sich so während des Sprungs um 180°.
  - Ducken: Lara kann sich neuerdings auch knien.
  - Kriechen: Nachdem Lara sich geduckt hat, kann man sie mit den Bewegungstasten dazu bringen, in eine bestimmte Richtung zu kriechen.
  - Spurten: Drückt man gleichzeitig beim Laufen die "Spurt"-Taste, dann rennt Lara für eine gewisse Zeit deutlich schneller als sonst.
  - Hechtrolle: Drückt man während eines Spurts auf die Sprungtaste, so macht Lara eine beeindruckende Hechtrolle.

- Bewegungen ins oder unter Wasser:
  - Kopfsprung: Drückt man die "Gehen"-, "Springen"- und" Vorwärts"-Taste gleichzeitig, wenn man ins Wasser springt, so springt Lara mit einem perfekten Kopfsprung ins Wasser.
  - Schwimmen: Mit der Richtungstasten "Links" und "Rechts" kann man beim Schwimmen die Richtung wechseln, mit "Vorwärts" und "Rückwärts" bewegt man sich in diese Richtung.
  - Tauchen: Mit der "Sprung"-Taste und den Richtungstasten bewegt man Lara unter Wasser.
  - Das Becken / den See verlassen: Mit der Handlungstaste kann man Lara am Rand / Ufer aus dem Wasser steigen lassen.
  - Objekte unter Wasser aufnehmen / benutzen: genauso wie an Land, man benutzt einfach die Handlungstaste.
  - Waten: In etwas tieferen Wasser kommt Lara nicht so schnell vorwärts, sie kann dann nur waten.

- Sonstiges:
  - Handlungstaste: Mit der Handlungstaste hebt man Gegenstände auf, benutzt Schlüssel mit Schlössern, zieht oder drückt Hebel oder Felsblöcke oder aber man schießt einfach, wenn man eine Waffe in der Hand hält. Auch unter Wasser kann man mit der Handlungstaste Hebel ziehen.
  - Umsehen: Mit der 'Umsehen'-Taste und den Richtungstasten kann man sich vor gewagten Sprüngen die nähere Umgebung noch einmal viel besser ansehen. Auch beim Betreten neuer Räume kann man hiermit schon einmal etwas um die Ecke sehen und vielleicht Gefahr frühzeitig erkennen.
  - Waffe ziehen: Mit dieser Taste zieht Lara die Waffen, die man ihr im Einstellungsring zugewiesen hat.
  - Schießen: Mit der Handlungstaste schießt Lara automatisch auf das Tier / den Menschen, den sie ins Visier genommen hat. Dies ist aber nicht zwangsläufig der nächste Gegner. Da Lara gesichtete Gegner direkt anvisiert, ist dies immer ein Zeichen, das Ärger ins Haus steht.
  - Fahrzeug besteigen: Dazu stellt man sich neben das Fahrzeug mit Blick zu ihm und drückt die Handlungstaste.
  - Fahrzeug verlassen: Hierzu drückt man die "Rollen"-Taste und eine der Richtungstasten "Links" oder "Rechts".
  - Fahren: Gesteuert wird ein Fahrzeug einfach mit den Richtungstasten.
  - Fahrzeug beschleunigen:
    - beim Unterwasserantrieb: mit der Sprungtaste.
    - beim Quad-Bike: mit der Handlungstaste.
    - beim Boot: mit der Handlungstaste.
  - Mit einem Fahrzeug schießen: beim Unterwasserantrieb kann man mit der Handlungstaste eine Harpune abfeuern.
  - Mit einem Fahrzeug rückwärts fahren: beim Quad-Bike und beim Boot kann man mit der Sprungtaste zurückfahren.
  - Handbremse ziehen: beim Quad-Bike kann man mit der "Spurt"-Taste die Handbremse anziehen.
  - Turbostart: Das Quad-Bike verfügt über eine Besonderheit: mit angezogener Handbremse beschleunigt man und läßt dann die Handbremse los. Auf diese Weise legt man einen deutlich schnelleren Start hin als üblich.
  - Das Kajak rollen: Wenn man gleichzeitig die Shift-Taste und die Richtungstasten "Links" oder "Rechts" drückt, macht das Kajak eine Rolle in diese Richtung.

# Allgemeine Tips

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

# Lösung

## Lara's Haus

Der Trainingslevel zu Tomb Raider III beinhaltet neben vielen nett eingerichteten Räumen nicht nur einen Parkur, an dem man seine Fertigkeit im Umgang mit Lara üben kann, sondern auch zwei Geheimnisse. Alle anderen Möglichkeiten zur Nutzung dieses Trainingslevels mag sich jeder selbst heraussuchen, sie sind offensichtlich. Wichtig sind vielleicht nur die *Fackeln*, die man in Laras Schlafzimmer in der Kammer links von ihrem Bett finden kann. Zuerst also zum ersten Geheimnis: Die Schatzkammer von Lara.

Man geht in Laras Schwimmbad im Erdgeschoß und geht dort zum Sprungbrett. An dessen Rückseite kann man einen Knopf drücken. Dadurch öffnet sich in der Eingangshalle eine versteckte Türe. Zu dieser geht es nun hin, man findet in der Kammer dahinter einen kleinen Hebel. Sofort, nachdem man diesen gezogen hat, muß man eine Rolle machen, 2 Schritte zur anderen Seite rennen und dann einen Spurt hinlegen, um im allerletzten Moment mit einer Hechtrolle noch durch die sich schon schließende Türe zu quetschen. Dann ist man in Laras Schatzkammer angekommen und kann Gegenstände aus früheren Spielen bewundern. Heraus kommt man wieder, indem man den Knopf neben der Türe zweimal drückt.

Das zweite Geheimnis ist die Quad-Bahn, bzw. der Schlüssel zu dieser. Hierzu geht man wieder in den ersten Stock. Auf der rechten Seite der Treppe kann man eine Türe öffnen, hinter der sich eine Treppe hin zum Dachboden befindet. Man öffnet diese, geht aber nicht hoch, sondern in die Bibliothek hier oben. Dort findet man auf der rechten Seite ein vorstehendes Buch, das man umdrehen kann. Dadurch erlischt das Feuer im Kamin und man kann auf der rechten Seite nach oben klettern. Oben geht es soweit wie möglich nach rechts, wo man sich wieder fallen lassen kann. Man folgt dem Gang, bis man in eine Kammer mit einem Hebel und einer beweglichen Kiste unten kommt. Diese zieht man aus der Ecke, dann findet man an der alten Stelle *8 Fackeln*. Nun steigt man zu dem Hebel hoch, zieht ihn aber noch nicht, sondern schiebt erst die bewegliche Kiste in dem Gang auf dieser Seite einmal nach hinten. Auf diese Weise kommt man in den Dachstuhl, den man auch über die Treppe erreichen konnte. Nun muß man eine zeitlich getimte Aufgabe lösen. Man zieht an dem Hebel, rennt durch den freigelegten Gang zur Treppe, spurtet diese auf dem geraden Stück nach unten, springt hier ohne anzuhalten über das Geländer und noch einmal ganz nach unten (am besten mit einem Seitwärtssalto, nachdem man noch etwas heruntergelaufen ist), wo man eine Rolle macht, um dann noch schnell in die nur noch kurze Zeit offene Türe zu rennen. Direkt hinter der Türe findet man weitere *8 Fackeln*. Ganz unten kommt man schließlich zu einem riesigen Aqurium. Hier zieht man die bewegliche Kiste unter das Loch in der Decke. Dann klettert man durch das Loch in den Gang und springt am anderen Ende ins Wasser. Man taucht ans andere Ende des Aquariums, holt dort den *Schlüssel* vom Boden und taucht wieder zurück. Danach geht es wieder Richtung Eingangshalle, die Türe kann man mit dem Knopf öffnen. Mit dem Schlüssel kann man nun die Türe zur Quad-Bahn öffnen und ein paar Runden drehen.

Man kann auch auf das Dach von Laras Anwesen gelangen. Dazu muß man zunächst auf den Turm klettern, von dem aus man mit der Seilbahn losfahren kann. Hier stellt man sich ganz an den Rand, geht nach ganz rechts in die Ecke und dreht sich schräg (etwa 45°) zur Mauer hin. Nun springt man solange einfach nach oben, bis man oben auf einer unsichtbaren Plattform gelandet ist. Klappt dies nicht, muß man Lara etwas mehr drehen. Von hier aus kann man dann vom Rand aus zu einer roten Plattform herüberspringen. Nun kann man auf das Dach springen. Dazu stellt man Lara, wenn sie direkt auf das Dach blickt, in die linke vordere Ecke der roten Plattform und dreht sie solange nach links, bis man den vorstehenden Teil dieses Dachs sieht. Die Kante zum übrigen Dach muß zwischen Laras Beinen genau in der Mitte stehen (Lara blickt dann sozusagen in die Ecke hinein). Dann springt man zurück, nimmt Anlauf und springt gestreckt (zusätzlich Handlungstaste drücken) zum Dach hin. (Danke, Benjamin) Wenn man alles richtig gemacht hat (und dieser Sprung ist ziemlich schwer, da er genau ausgerichtet sein muß), landet man auf dem Dach und kann hier spazieren gehen. Auf diese Weise kann man auch in die Quad-Bike-Bahn kommen, ohne den Schlüssel finden zu müssen. Man geht auf dem Dach zur Bahn und läuft in der Verlängerung der zum Haus hin senkrecht verlaufenden Umrandung der Bahn herunter. Dabei verletzt man sich, man sollte also volle Gesundheit haben. Unten kann man dann dafür ganz einfach zur Bahn herunterspringen und ein paar Runden drehen.

Wem der Butler auf die Nerven geht, der hat folgende Möglichkeit, ihn loszuwerden: man geht in die Küche und dort in den Kühlraum, wartet, bis der Butler hinterhergekommen ist, rennt schnell wieder hinaus und schließt die Türe, bevor der Butler wieder heraus ist.

# Indien

## I. Dschungel

Direkt zu Beginn hat man zwei Möglichkeiten, weiterzukommen, aber man sollte die längere, zweite Variante wählen, um in den Genuß aller Geheimnisse und damit des Bonuslevels am Ende des Spiels zu kommen:

1. Man rutscht die Schräge herunter, springt rechtzeitig über die beiden Speerfallen und kommt so unbeschadet unten an.

2. Im anderen Fall sollte man nicht direkt die Schräge herunterrutschen, sondern erst die Schräge rechts nach oben springen. Dort dreht man sich nach links und rutscht neben der Schräge nach unten auf eine ebene, grüne Fläche. Man kann zwar noch eine tiefer gelegene Fläche in gleicher Richtung erreichen, tut dies aber nicht, sondern dreht sich erneut nach links, geht an den Rand des Blocks und springt aus dem Stand nach vorne. So landet man auf einer halbwegs ebenen Fläche bei **Geheimnis 1**, dem *Gewehr* und *2 Uzi-Clips*. Man hat nun wieder zwei Möglichkeiten:

   (a) Man rutscht nun doch nach ganz unten und springt über die Speergrube.

   (b) Man rutscht zunächst die Rampe herunter und springt kurz vor der Steinbrücke zu dieser hoch und hält sich daran fest. Wenn man nach oben klettert, sollte man sofort die Pistolen ziehen und das Äffchen rechts erschießen (eigentlich muß man dies nicht tun, da die Äffchen erst im nächsten Level agressiv werden, aber man kann ja schon mal üben). Dann hängt man sich aber wie zuvor an die Kante und hangelt sich ganz nach links. Dort läßt man sich fallen und rutscht zu Spießen herunter, verletzt sich aber nicht. Dann *geht* man durch die Spieße nach links und rutscht dort weiter nach unten. Hier hebt man die *2 Gewehr-Patronen* auf und geht dann auf die Wand zu, springt aber sofort wieder zurück, sonst wird man von einer Felskugel überrollt. Danach springt man rechts von ihr zu dem *großen Medipack*. Noch einmal gibt es zwei Möglichkeiten:

      i. Man springt wieder auf die Rampe, rutscht herunter und springt über die Speergrube.

      ii. Wenn man das nächste Geheimnis möchte, kommt nun ein schwieriger Sprung. Man geht dazu an der kleinen Rampe entlang bis an den Rand, und zwar in die oberste Ecke (links). Dort dreht man sich so, daß man die große Rampe hochblickt und *geht* einen Schritt vor, um dann einen Salto zurück zu machen. Dieser muß parallel zur Rampe erfolgen, sonst landete man nicht auf der ebenen Fläche hinter dem Baum. Von hier aus springt man dann nach links unten auf die nächste Brücke zu **Geheimnis 2**, wo man rechts *2 Gewehr-Patronen* findet. Man nimmt sich noch den grünen *Kristall* und springt dann hier wieder nach unten zu der Rampe. Man stellt sich unten so, daß man die Rampe herunterblickt und macht einen Salto nach links auf die Rampe, um direkt darauf über die Speergrube zu springen.

Unten angekommen wendet man sich dann nach links und springt dort nach unten zu dem *Kristall* herunter. Dann wendet man sich wieder nach links und klettert an den vorstehenden Pfeilern der Mauer nach oben zu den Wasserfällen hoch. In dem Gang hinter der Mauer findet man **Geheimnis 3**. Ganz links gibt es eine *Granate*. In zwei der Nischen gibt es *8 Fackeln* und *2 Gewehr-Patronen*. Dann geht es wieder auf die andere Seite der Mauer zu dem Treibsand, aber nicht hinein. Links von dem Durchgang, durch den man hierher gekommen ist, befindet sich ein weiterer Durchgang. In diesen springt man hinein oder geht an der Ecke durch den Treibsand.

Hinter der Durchgang geht es direkt nach links. Dort wartet ein Äffchen, das ein *kleines Medipack* klaut, wenn man es nicht vorher erschießt. So oder so geht es danach in den Tunnel gegenüber und zweimal nach rechts bis zu einem Hebel (hier hat das Äffchen auch das Medipack fallen lassen, wenn man es am Leben gelassen hat). Nachdem man den Hebel gezogen hat, gibt es mal wieder zwei Möglichkeiten weiterzumachen:

1. Man geht zurück in den Raum, in dem man das Äffchen zuerst gesehen hat.

2. Man folgt dem Gang weiter bis zu dem See, springt hinein und läßt sich von der Strömung treiben, bis sie endet. Auf dem Grund findet man ein *kleines Medipack.* Direkt darüber gibt es unter Wasser einen Tunnel, durch den man taucht, bis man auftauchen kann. Dort zieht man sich an Land und geht nach links in den Gang zu der Höhle zurück, in der man das zweite Äffchen zuerst gesehen hat.

Links von dem rechten Baumstamm klettert man nach oben und dann weiter rechts hoch zu dem geöffneten Gatter. Nun rennt man nach rechts in die Kammer hinein zu dem Hebel und zieht ihn schnell, macht eine Rolle und rennt zu der Nische, zu der man sich hochzieht, um nicht von der Speerwand aufgespießt zu werden. Ist sie vorbei, springt man wieder nach unten, geht nach links zu der Öffnung und klettert hoch. Mit der Seilbahn fährt man dann zu der kleinen Insel gegenüber. Wie so oft hat mal wieder zwei Möglichkeiten:

1. Man klettert auf den Block und springt mit Anlauf in die Öffnung gegenüber. Dort zieht man die Pistolen oder das Gewehr und springt nach unten. Dann rennt man nach vorne und versucht im letzten Moment auf den erhöhten Block zu springen. Hier oben ist man nämlich vor dem Tiger sicher, der sich weiter unten herumtreibt. Von hier oben aus kann man ihn in aller Ruhe erschießen. Unten dagegen sollte man am besten das Gewehr in der Hand haben und sich viel bewegen. Ist der Tiger tot, geht man rechts vom Eingang zu dieser Höhle um die Ecke und springt diagonal direkt auf den erhöhten Steg direkt neben dem Eingang. In der Ecke findet man *2 Uzi-Clips.* Dann läuft man tiefer in den Raum hinein und trifft dort mal wieder auf ein Äffchen, das wieder einmal ein *kleines Medipack* stehlen will, also sollte man es schnell erledigen. Falls man es nicht rechtzeitig erwischt, kann man das Medipack später an anderer Stelle wieder bekommen. Anschließend geht man in den linken Teil der Höhle. Dort findet man einen Durchgang durch einen hohlen Baumstaum. Auf der anderen Seite kommt man zu dem See zurück. Links von dem Durchgang kann man in einer Nische *8 Fackeln* finden (wenn das Äffchen das Medipack geklaut hat, findet man es hier wieder).

2. Man klettert hinter den Block und springt nach links in den seichten Teil des Wassers nahe der Felswand (man darf aber nicht in tiefere Gewässer fallen, sonst knabbern die Piranhas an einem). An der rechten Seite kann man in einer Nische *8 Fackeln* finden. Danach geht man durch den Durchgang in dem hohlen Baumstamm und in der Höhle nach rechts, wo man auf einem Steinblock ein *kleines Medipack* findet. Falls dieses von den Äffchen hier geklaut wird, findet man es wieder draußen beim See, wo es die Fackeln gab. Beim anderen Ausgang dieser Höhle (in dem Teil der Höhle, in dem man das Medipack gefunden hat) findet man links von diesem Ausgang einen erhöhten Steg. Hier springt man diagonal auf den erhöhten Steg Richtung Ausgang hin. In der Ecke findet man *2 Uzi-Clips.*

Dann geht man wieder in den Durchgang in dem hohlen Baum und zieht dort den Hebel. Direkt darauf macht man einen Salto nach links und dann einen nach vorne, um dem heranrollenden Felsblock zu entkommen. Danach geht es wieder in die Höhle zurück und die grüne Rampe hoch zu den beiden Gattern (an einem lag vorher der Felsblock). Das Gatter links ist offen, hier kommt auch ein Äffchen heraus, das man aber wieder nicht erschießen muß. In der Kammer hinter dem Gatter zieht man einen weiteren Hebel und geht wieder nach draußen.

Nun ist auch das zweite Gatter offen. In dem Tal dahinter wartet ein Tiger, den man mit den Pistolen erledigen kann, wenn man sich mit Rückwärtssaltos wieder hinter das Gatter zurückzieht, den dorthin folgt einem der Tiger nicht. Am Ende des langen Gangs taucht ein zweiter Tiger auf, den man aber wieder leicht erledigen kann, wenn man sich zurückzieht. Wenn man in dem langen Gang nach rechts hochspringt, kommt man auf ein Plateau. Dort findet man einen erhöhten Block, auf dem *2 Gewehr-Patronen* liegen. Danach geht man wieder nach unten und folgt dem Gang nach rechts um die Ecke. Man kommt dann in einen großen Raum mit Bodennebel und einem dunklen Loch, in das man aber nicht fallen sollte, sonst wird man von Speeren aufgespießt. Statt dessen geht man an der rechten Seite des Raums (vom Eingang aus gesehen) nach oben und findet dort *2 Gewehr-Patronen* und*2 Uzi-Clips.* Dann geht man zu der Stelle, an der man nur kriechend weiter kommt.

Nachdem man hindurch gekrochen ist, zieht man die Pistolen und holt sich den *Kristall.* Von oben kommt dann ein Tiger die Rampe herunter gerannt, den man schnell erledigen sollte. Danach geht man nach oben. Bei dem dicken Ast auf der linken Seite kann man auf die Plattform springen. Etwas weiter durch muß man leicht nach links zu den *2 MP5-Patronen* springen (aber Vorsicht: man kann auch durch das Blätterdach nach unten fallen, wenn man falsch springt). Danach springt man wieder zurück und auch auf die Rampe (vom Rand aus dem Stand), der man weiter hoch folgt.

Im nächsten Raum läßt man sich an einer der beiden Seiten nach unten. Auch hier läuft eine Äffchen herum, das man eledigen kann. Ansonsten sollte man nun zuerst in den linken Durchgang gehen, und zwar bis zu den Speeren. Hier gibt es wieder einmal zwei Möglichkeiten:

1. Man dreht sich um und springt an der Stufe nach oben, so daß man sich auf das Dach hochziehen kann. Dort nimmt man sich den Kristall und geht dann weiter das Dach entlang, bis man am anderen Ende nach links auf eine tiefer gelegene Plattform springen kann. Dort kann man sich an die Wand hängen und nach links hangeln. Hier läßt man sich dann fallen.

2. Man *geht* durch die Spieße und am Ende nach rechts, wo man vom Rand aus über den Abgrund zur anderen Seite springt, sich aber zusätzlich hochziehen muß.

Man nimmt sich das *kleine Medipack* und hängt sich an die schräge Kante. Hier hangelt man sich nach links und klettert dort nach oben, wo wieder ein Äffchen wartet. Man geht hier in den dunklen Gang und nach links hoch zu dem Hebel. Nachdem man diesen gezogen hat, sollte man sofort eine Rolle machen und losrennen, dabei eine Fackel anmachen und so schnell wie möglich wieder nach draußen rennen, bevor man von der Felskugel zerquetscht wird. Danach geht man wieder zurück in den Gang und klettert ganz oben beim Hebel auf der linken Seite in den engen Schacht. In diesem findet man *3 Harpunenpfeile* und eine *Rakete* und damit **Geheimnis 4**. Danach klettert man wieder herunter und verläßt den dunklen Gang endgültig. Ganz unten läuft inzwischen ein Tiger herum, den man von den oberen Positionen aus schon beschießen sollte. Erschießen wird man ihn aber wohl nicht können, er verdrückt sich recht schnell. Also klettert man wieder zu dem Speerweg herunter, *geht* durch diese hindurch und wieder nach draußen zu dem Raum mit dem großen Baumstamm. In diesem erkennt man ein Loch. Um dorthin zu gelangen, geht man bei dem Loch im Boden bis an den Rand und springt aus dem Stand zu der Stirnseite des Baums herüber, um sich zusätzlich in das Loch hochzuziehen. In dem engen Loch findet man **Geheimnis 5**: *8 Fackeln* und *2 MP5-Clips*. Dann läßt man sich wieder vorsichtig rückwärts aus dem Loch heraus und läßt sich fallen.

In dem Speerfeld, in dem man so landet, verletzt man sich ein wenig, ist aber vor dem herumstreunenden Tiger sicher, den man von hier aus in aller Ruhe erschießen kann. Ist er tot, klettert man nach draußen und holt sich hier bei den Felsen auf einem Block *2 Desert Eagle-Clips*. (Es gibt hier auch noch einen dunklen Gang, der aber nur in einen früheren Bereich des Levels zurückführt.) Dann geht man nach draußen und durch das offene Tor. Der erste Baum hat eine Nische, in der man *8 Fackeln* finden kann. Weiter durch in dem Wald findet man ein *kleines Medipack*, daß aber wieder von einem Äffchen geklaut wird, wenn man es nicht rechtzeitig erschießt. Dort, wo man das Äffchen sieht, warten leider auch einige Felsen auf einen, also sollte man vorsichtig sein und wieder zurückspringen, wenn man sie rumpeln hört. Insgesamt gibt es zwei solcher Felsen. Hat man beide ausgelöst, springt man dort nach oben zur Wand hin, wo sie herkamen (das löst einen dritten Felsen aus, der in der Mitte herunterkommt, also sollte man an der Seite hochspringen, in deren Verlängerung die Felsen liegen). Dort geht es durch eine Pflanzenwand und direkt dahinter noch einmal durch eine zweite. Dahinter findet man ein Loch im Boden (links), durch das man sich mit Blick zur Pflanzenwand vorsichtig rückwärts herunterläßt (bei dem Loch findet man auch das Medipack, wenn das Äffchen es geklaut hat). Direkt, nachdem man sich hat fallen lassen, greift man auch schon wieder nach der nächsten Kante, um nicht in Speeren zu enden. Hier zieht man sich wieder hoch und findet so **Geheimnis 6**, daß aus *8 Fackeln* und einem *Kristall* besteht. Danach geht man wieder an den Rand und springt mit gedrückter Sprungtaste nach vorne. So landet man auf dem Block gegenüber und kann sich hier wieder nach oben ziehen (am Rand hochspringen und nach oben ziehen). Dann geht man wieder in den Wald und zu dem Fluß am anderen Ende.

Dort geht man an der engen Stelle im seichten Wasser stromaufwärts und entdeckt hinter dem Baum *2 Uzi-Clips*. Erneut hat man zwei Möglichkeiten, weiterzumachen:

1. Man taucht im Fluß nach unten und hinten rechts in eine neue Kammer.

2. Man geht wieder nach vorne zum Höhlenausgang und leicht nach vorne bis zu der Ecke, die dem Baumstamm im Fluß am nächsten ist. Von dort springt man mit Anlauf auf den Stamm, geht an dessen höchster Stelle, springt nach oben und zieht sich an dem Ast hoch. Nachdem man den Hebel gezogen hat, klettert man wieder nach unten und springt dort mit Anlauf zu der Wand herüber,

> bei der man das Gatter geöffnet hat, muß sich aber zusätzlich hochziehen. Nach rechts geht es dann durch das Gatter in einen Tunnel, an dessen Ende man nach links auf eine Schräge springen kann. Unten angekommen zieht man sich auf den grünen Ast hoch und folgt ihm bis zur Seilbahn. Diese fährt man nach unten und folgt dem Gang nach links.
>
> Man klettert nach rechts in das Fenster und springt von hier aus auf den schrägen Block. Mit Anlauf geht es zu dem nächsten schrägen Block und dann zu dem *Kristall*. Nun klettert man ins Tal zurück und erledigt die beiden Tiger; dazu klettert man am besten auf die Säulen. Bei dem Wasserfall gibt es links in der Ecke ebenfalls einen Block, von dem aus man in einen Tunnel springen kann. Durch diesen kommt man zu einem Wasserbecken.
>
> In der Mitte desselben findet man auf einem Block *8 Fackeln*. In der gleichen Richtung geht es weiter zur Wand hin, hier kann man sich wieder ins Trockene hiefen. Nach rechts geht es um die Ecke, wo man einen Block zweimal aus der Wand ziehen kann. Das öffnet eine Türe, durch die man zu einem Hebel gelangt. Nachdem man ihn gezogen hat, hat sich hinter dem Block, den man gerade bewegt hat, eine Falltüre geöffnet. Durch diese taucht man in den nächsten Raum.

Hier zieht man sich dann auf den Steg in der Mitte hoch und zieht beide Hebel. Dann taucht man durch das geöffnete Gatter in den Raum mit dem Wasserbecken und dem Block in der Mitte (spätesten jetzt kann man sich die Fackeln holen) und geht hier durch das offene Tor (in der Verlängerung der Längsseite des Blocks). Dort zieht man den Hebel, der den Raum mit den Wasserfällen flutet. Dahin geht es auch zurück, und zwar durch den Ausgang zwischen den Statuen mit den Flammen.

Man springt ins Wasser und schwimmt zu dem Wasserfall, durch den man in eine Höhle gehen kann. Dort findet man eine Leiter, über die man zu einer höher gelegenen Höhle kommt. Hier geht es durch den Wasserfall nach draußen und direkt nach rechts, wo man so hoch wie möglich klettert. Nun dreht man sich um und springt mit Anlauf zwischen Wand und Felsen auf die Plattform, bei der es nach links in eine Höhle mit einem weiteren Hebel geht. Nachdem man auch diesen gezogen hat, springt man nach unten ins Wasser und taucht in der Mitte der gegenüber liegenden Wand durch einen langen Tunnel in einen neuen Raum.

In diesem wartet ein Tiger, den man schnell (am besten mit der Schrotflinte) erledigen sollte. In den beiden dunklen Ecken in diesem Raum findet man insgesamt *2 Gewehr-Patronen* und *2 MP5-Clips*. Hat man diese an sich genommen, klettert man die Leiter nach oben.

Dort nimmt man sich schnell den *Indra-Schlüssel*, bevor ihn sich das Äffchen klauen kann. Hat es sich den Schlüssel bereits stibitzt, muß man es erschießen, da es den Schlüssel nicht mehr losläßt. Nun geht man um die Ecke und ist wieder bei dem Treibsand angekommen, wenn auch noch etwas höher. Zuerst sollte man von hier aus den Tiger rechts unten erschießen und dann auf die etwas tiefer liegende, grüne Plattform gehen. Von hier aus kann man sich dann rückwärts nach unten auf die Treppe fallen lassen (man sollte auf keinen Fall in den Treibsand fallen, da man hier völlig versinkt). Man geht die Treppe herunter und springt auf die steinerne Plattform gegenüber, an deren Ende man den Indra-Schlüssel einsetzen kann, um das Gatter daneben zu öffnen. Bevor man hier durchgeht, springt man erst noch auf die andere Seite und dort in die Nische hoch, um sich dort *2 Gewehr-Patronen* zu holen. Danach verläßt man dieses Tal durch das Gatter und beendet so den Level.

## II. Tempelruine

Direkt zu Beginn geht man rechts in den hohlen Baum und nimmt sich das *kleine Medipack*. Dann geht es mit gezogenen Pistolen langsam in die gleiche Richtung weiter, denn im Gras lauern 2 Kobras, die Lara erst rechts spät anvisieren kann. Sobald sie diese allerdings ausgemacht hat, kann man sich wieder etwas zurückziehen. Falls man von einer Schlange gebissen wird, verschlechtert sich Laras Gesundheit immer weiter, bis sie schließlich stirbt. Man muß in einem solchen Fall also auf jeden Fall ein Medipack nehmen. In der Nähe der zweiten Kobra findet man einen Hebel, der ein Gatter hinter einem in einer Nische öffnet. Durch dieses läßt man sich nach unten.

Hier holt man sich erst das *kleine Medipack* bei dem engen Spalt, dann dreht man wieder um und folgt der Höhle in der anderen Richtung. Nach der ersten Biegung stößt man wieder auf eine Klapperschlange, man sollte also vorsichtig sein. Am Ende des Gangs kommt man in einem Raum, in den man nacheinander von 2 Äffchen angegriffen wird, die man aber leicht ausschalten kann. Dort, wo sie herkamen, klettert man wieder nach oben und wendet sich nach links.

Etwas weiter durch kann man auf Felsen klettern und *2 MP5-Clips* und *2 Gewehr-Patronen* finden. Danach klettert man wieder nach unten und geht – mit Blick zum Wasser – zu dem linken der beiden Bäume. An der rechten Seite kann man mit Anlauf zu dem Steinblock in der Mitte des Sees springen, muß sich an diesem aber zusätzlich hochziehen. Nun kann man sich das *kleine Medipack* nehmen. Man geht nun auf dem Block mit Blick zu der dem Wald gegenüberliegenden Wand ganz nach rechts und springt mit Anlauf leicht nach rechts zur Wand herüber. Dort landet man sicher vor den Piranhas auf der anderen Seite und watet nach rechts zu dem Hebel, den man auch zieht. Dann geht es zurück ins nicht so tiefe Naß bis zu der Lücke in Boden. Unter Wasser befindet sich ein Tunnel, den man erreichen muß. Dabei wird man nur in dieser Höhle von den Piranhas angegriffen, daher sollte man erst dann ins Wasser springen, wenn die Fische in einer weit entfernten Ecke herumschwimmen.

Am Ende des Tunnels steigt man ans Land und zieht die Pistolen, denn hier laufen 2 agressive Äffchen herum. Sind beide erledigt, steigt man auf denjenige der beiden Säulenstümpfe, der der Mauer am nächsten ist, geht an den Rand, springt hoch und zieht sich auf das Sims hoch. Dort findet man *2 Uzi-Clips*. Dann geht es Richtung Sandberg, bis es nicht mehr weitergeht, und dort nach links. Am Ende springt man nach rechts oben und landet auf einem weiteren sicheren Teil der Halde. Von dort aus kann man auf das nächste Sims springen, auf dem 2 weitere Äffchen lauern. Sind auch diese tot, geht man ganz herum bis zu dem Eingang des Tunnels, den man aber noch nicht betritt. Statt dessen springt man leicht nach links mit Anlauf auf das gegenüber liegende Sims und macht dabei auch noch eine Hechtrolle, um sicher zu landen. Dort findet man dann *2 Uzi-Clips*. Anschließend läßt man sich rückwärts herunter und beginnt von vorne mit dem Aufstieg, bis man vor dem Tunnel steht.

Mit gezogenen Pistolen betritt man diesen und erledigt das Äffchen darin. Am Ende sammelt man den Kristall ein und springt links auf den Ast. Hier geht man dann auf den Baum zu und springt mit Anlauf nach rechts auf den nächsten Ast (vom nach oben ansteigenden Ast aus). Man geht solange in den hinteren Teil der Höhle, bis man mit der niedrigsten Stelle des Astes weiter links auf gleicher Höhe ist. Dann springt man mit Anlauf herüber, dreht sich nach links, geht den Ast hoch und springt nach rechts auf den nächsten Ast. Dort findet man *2 Desert Eagle-Clips*. Genauso springt man zwei Äste zurück. Hier geht es nach rechts und den Ast bis ans Ende, wo man sich wieder nach links dreht. Man muß nun auf den gegenüber liegenden Ast. Dazu springt man mit Anlauf (am Rand entlang laufen) zur anderen Seite und macht gleichzeitig eine Hechtrolle, um gerade noch auf dem Ast zu landen. Dort geht es nach rechts zu *8 Fackeln*. Genauso geht es zurück, man springt nur nicht Richtung hoher Stelle des gegenüber liegenden Astes, sondern zum tiefer gelegenen Teil. Dann geht es wie gehabt vom höchsten Teil des Astes mit Anlauf auf den allerersten Ast. Von dort geht es draußen nach links an der Mauer entlang und mit Anlauf über die Lücke bis zum nächsten Sims, an dem man sich zusätzlich hochziehen muß. Nach rechts springt man mit Anlauf zu dem Baum herüber. Von dort springt man zu dem anderen Ast mit dem *kleinen Medipack*. Hier gibt es nun 2 Möglichkeiten:

1. Entweder man springt nach links (mit Blick zum Baum) hinter den Wasserfall, klettert dort nach oben, geht durch den Tunnel und springt am anderen Ende rückwärts herunter, bis man rutscht, um sich dann an der Kante festzuhalten.
2. Man springt nach rechts (mit Blick zum Baum) zum Wasserfall, rutscht dabei herunter und hält sich an der Kante fest.

Nun hangelt man sich bis zu dem engen Spalt mit den *2 Gewehr-Patronen*. Von hier aus kriecht man, bis man wieder stehen kann. Dort springt man nach unten, geht zum See und springt mit Anlauf hinter den Wasserfall. Die Kobra im Durchgang dahinter muß man zuerst erledigen, um die *8 Fackeln* weiter durch zu erhalten. Dann springt man wieder durch den Wasserfall zurück über den See, klettert auf den kleinen Block und zieht sich rechts hoch. Oben zieht man sofort die Pistolen und erledigt das Äffchen.

Anschließend kriecht man durch den linken Teil des Tunnels und tötet auf der anderen Seite die Kobra im Gras. Danach rutscht man den Abhang herunter und beseitigt auch die nächste Kobra im engen Durchgang (vorsichtig von links nähern). Ist auch sie tot, geht man zur nächsten Rampe und rutscht dort rechts herunter, denn links wird man im anderen Fall von einer Felskugel überrollt.

Unten holt man sich links neben der Statue die *2 Gewehr-Patronen*. Rechts neben der Statue gibt es einen Block, den man einmal herausziehen sollte (statt ihn hineinzudrücken). Dann kann man sich dahinter *2 Gewehr-Patronen* nehmen. Danach kriecht man durch den engen Tunnel in einen neuen Raum.

Auch hier gibt es eine Statue, die sogar zum Leben erwacht und einen mit ihren Säbeln zerstückeln will. Es ist einigermaßen schwierig, mit ihr fertig zu werden, da sie nach kurzer Zeit die Säbel vor ihren Körper legt und so unverwundbar wird. Man muß dann hinter sie rennen und sie von dort beschießen. Man kann auch immer wieder auf die Simse klettern und von diesen sicheren Stellen aus auf die Statue schießen. Irgendwann muß man aber wie gesagt doch wieder herunter, um die Statue aus der Starre zu erwecken. Ist die Statue schließlich irgendwann zu Boden gegangen, holt man sich den Kristall (falls man das nicht eh schon getan hat) und zieht die beiden Hebel auf diesem Sims. Diese öffnen ein Bodengatter in diesem Raum, durch das man nach unten springt.

Unten zieht man den Hebel und schiebt anschließend den Block rechts vom Hebel in die Wand hinein. Dann kann man die Kammer dahinter betreten und damit **Geheimnis 1**. Hier muß man allerdings vorsichtig sein, denn es schwirren Giftpfeile durch die Gegend. Wenn man von einem getroffen werden sollte, muß man sich rechtzeitig wieder heilen (wie bei Schlangen). Am besten kriecht man hier durch den Gang, bis man in einer großen Kammer rechts wieder sicher aufstehen kann. Dort geht man zu dem Loch im Boden, läuft hinein, hebt sofort das *kleine Medipack* auf und macht ohne Pause einen Sprung nach vorne aus dem Loch, sonst wird man von einer Felskugel zerschmettert. Danach kriecht man dahin, woher die Felskugel kam und direkt wieder nach rechts in die Nische. Auf der linken Seite kann man gefahrlos aufstehen und die Stufe nach oben gehen. Dort kniet man sich wieder hin und kriecht zu dem *8 Fackeln*, die man nimmt, ohne aufzustehen, um anschließend wieder in sicheres Gebiet zurück zu kriechen. Hier geht man dann in den hinteren Teil der Höhle und holt sich dort *2 Gewehr-Patronen* und ein *kleines Medipack*. Dann geht es genauso vorsichtig wieder zum Loch zurück und nach oben in den Raum mit der Statue, die man erledigt hat.

Ganz in der Nähe kann man durch eine offene Türe gehen. So kommt man zu einem Treibsandweg, den man zügig, ohne anzuhalten, immer an der linken Seite entlang durchschreiten sollte, dann schafft man es ohne Blessuren. Auf der anderen Seite steigt man an Land und springt den Hang hinauf, wo man sich wieder umdreht. Mit Anlauf springt man zu dem höheren Gang und zieht sich zusätzlich hoch.

Oben erledigt man das Äffchen und nimmt sich das *kleine Medipack*. Nun kommt ein schwieriger, zeitlich eng begrenzter Teil. Man zieht den Hebel, macht einen Salto nach links, rennt durch die nur kurze Zeit offene Türe, springt über die Klinge (nicht zu früh) und spurtet zwischen den sich nähernden Speerwänden hindurch.

Im nächsten Raum muß man wieder 2 Äffchen erledigen, die von links und rechts kommen. Sind beide tot, geht man nach hinten rechts in den Raum und zieht dort den Block aus der letzten Säule rechts heraus. Dann geht man um ihn herum und drückt ihn noch einmal in die gleiche Richtung. Anschließend drückt man in einmal Richtung Eingang. Bevor man hinaufsteigt, geht man noch zu dem Gatter, das am weitesten vom Eingang entfernt ist, und zieht dort den Hebel, der weiter oben ein Gatter öffnet. Nun steigt man auf den verschobenen Block und springt nach links hoch auf das Sims, wobei man sich zusätzlich hochziehen muß. Oben geht man um den Block herum, bis man über sich ein Loch in der Decke sieht. Vom Rand aus springt man zu der Leiter herüber und klettert zu **Geheimnis 2** hoch, einer Kammer mit einem Hebel, der das nächste Geheimnis möglich macht, *2 Gewehr-Patronen* und *2 MP5-Clips*. Man klettert nun die Leiter wieder herunter, läßt sich fallen und macht unten eine Rolle, um sich nicht zu sehr zu verletzen. Dann steigt man noch einmal auf den beweglichen Block, springt diesmal aber nach rechts oben und zieht sich hoch. Durch die Öffnung springt man in das Wasserbecken, zieht dort den Hebel unter Wasser und holt noch einmal Luft.

Dann taucht man durch das nun offene Gatter den Tunnel entlang, am Ende nach rechts (oder links) zu dem Hebel, zieht ihn, macht eine Rolle, taucht zum entgegengesetzten Hebel, zieht auch den, taucht in den Gang zurück und sofort durch die Decke nach oben in einen neuen Raum.

Hier geht es in das große Wasserbecken, in dem man den Hebel an der Seite zieht, an der man gerade hereingesprungen ist. Sofort darauf macht man unter Wasser eine Rolle und taucht zu der nur kurze Zeit geöffneten Türe unter Wasser leicht rechts gegenüber. In der Kammer dahinter taucht man nach links zu **Geheimnis 3** und insgesamt einem *großen Medipack*, *8 Fackeln* und einer *Granate* (man kann auch zwischendurch Luft holen gehen, die Türe schließt sich nicht mehr). Wieder draußen zieht man die beiden anderen Hebel und geht wieder dort an Land, wo man ursprünglich herkam. Im Schein des Feuers erkennt man durchsichtige Plattformen (im Prinzip kann man die auch ohne das Feuer (zumindest einige) sehen).

Man springt mit Anlauf zu einer herüber und zieht sich hoch, aber an der Seite, die möglichst weit von den Feuern entfernt ist, sonst verbrennt man sich. Man geht nach vorne an den Rand und springt von hier aus auf die nächste Plattform. Von der Ecke aus springt man dann auf den Steinsockel. Hier zieht man den Hebel, läuft nach links, springt nach rechts auf den Boden (nicht ins Wasser) und rennt auf die nur noch kurze Zeit offene Türe zu (den Kristall holt man sich später).

Die Türe schließt sich dann hinter einem und vielleicht sollte man hier noch einmal abspeichern. Man zieht den Hebel im rechten Teil des langen Gangs, dreht sich sofort nach links, spurtet zur anderen Seite, hebt den *Schlüssel der Ganesha* auf, macht sofort eine Rolle und rennt zum Ausgang, um gerade noch rechtzeitig der Speerwand zu entwischen (wenn man die volle Gesundheit hat, überlebt man allerdings den Zusammenstoß mit der Wand). Man geht noch einmal nach drinnen und holt sich rechts ein *kleines Medipack* und *2 MP5-Clips*.

Dann holt man sich draußen den *Kristall* und geht ganz rechts durch den Treibsand an der Wand entlang zur anderen Seite (das die Decke einstürzt, ist egal). Gegenüber steigt man an Land und geht in den Gang rechts bis zur Treppe. Wenn man die zweite Stufe betritt, macht man sofort eine Rolle und rennt wieder in den Gang zurück, um dem Felsen zu entkommen. Danach nimmt man sich erst links von der Treppe die *8 Fackeln*, bevor man die Treppe hochgeht. Oben teilt sich der Gang und man hat zwei Möglichkeiten weiterzumachen:

1. Man nimmt den linken Gang: dann muß man über die Klinge springen, ab da bis zum Ende spurten, um gerade noch rechtzeitig in den engen Gang rechts zu kriechen, bevor man von dem Felsen überrollt wird.

2. Man nimmt den rechten Gang, erledigt das Äffchen und zieht den Hebel, um so an der gleichen Stelle anzukommen.

Am Ende der folgenden Treppe findet man ein *kleines Medipack* und im Raum dahinter einen *Kristall*. Dann geht man zu dem Loch im Boden, läßt sich rückwärts herunter und klettert nach unten, bis man sich fallen lassen muß, wobei man wieder eine Rolle machen sollte, um sich nicht zu schwer zu verletzen.

Hier geht man durch den offenen Durchgang in den noch nicht besuchten Gang (links mit Blick auf das Tor zwischen mit den beiden Schlössern). Sollte dieses Gatter noch verschlossen sein, muß man noch einmal mit den Hebel in diesem Raum spielen. Dort steigt man über den Block und erledigt die beiden Äffchen auf der anderen Seite, durchquert den Raum mit dem Gatter im Boden und geht in den nächsten Raum mit dem Wasserbecken.

Man springt hinein (Vorsicht bei den Flammen) und taucht ans andere Ende. Dort steigt man in der Mitte zwischen den Flammen hoch, zieht den Hebel und macht einen Salto zurück ins Wasser, um in den Gang zu tauchen. Dabei sollte man ganz tief am Boden tauchen, sonst wird man von Giftpfeilen getroffen. Wenn der Tunnel zu Ende ist, muß man vorsichtig weitertauchen, da im nächsten Raum die Decke einstürzt und man erschlagen werden kann. Man taucht erst nach rechts zu der kleinen Platte mit dem *kleinen Medipack*. Dann geht es wieder ins Wasser; man *schwimmt* am besten zur anderen Seite, um den Pfeilen zu entgehen.

Dort geht es an Land und die Leiter hoch, von der man fast oben einen Salto zurück macht. Links sieht man dann weit entfernt eine neue Plattform, zu der man mit Anlauf herüberspringt (zusätzlich eventuell strecken). Von hier aus springt man vom Rand auf den nächst höheren Block und dreht sich um. Vom Rand aus springt man nun zu der Leiter hoch. Oben geht es dann von der Ecke aus dem Stand mit einem gestreckten Sprung (zusätzlich Handlungstaste drücken) zu der Plattform leicht rechts (man muß Lara genau ausrichten, damit man nicht vorbei springt) und mit Anlauf zu der Plattform mit der Kobra weiter rechts. Hier sollte man am besten die Schrotflinte schon in der Hand haben, um sie schnell erledigen zu können. Von hier aus springt man in die Ecke und weiter in den Durchgang. Dort muß man sofort um die Ecke laufen, um nicht überrollt zu werden, darf aber nicht zu weit rennen, da man sonst von Giftpfeilen beschossen wird.

Danach kriecht man unter den Giftpfeilen und der Klinge durch, bis man dahinter gefahrlos aufstehen und das *kleine Medipack* links nehmen kann. Dann hängt man sich an die Kante der Grube, hangelt sich ganz nach links und läßt sich fallen. Danach kriecht man durch die Spitzen zu dem schmalen Gang, folgt ihm, kriecht durch den zweiten Tunnel und erledigt an dessen Ende die Kobra. Damit hat man

**Geheimnis 4** mit *2 Uzi-Clips*, *2 Desert Eagle-Clips* und einen *Kristall* gefunden. Danach springt man in den See hinunter (Vorsicht: nicht vor die Giftpfeile geraten!) und beginnt erneut mit dem Aufstieg. Diesmal allerdings springt man mit Anlauf über die Grube, in die man zuvor zum letzten Geheimnis herabgeklettert ist.

Auf der anderen Seite nimmt man sich den *Kristall* und drückt den beweglichen Block rechts hinten in der Wand einmal nach hinten. Dann kann man einen zweiten beweglichen Block direkt rechts insgesamt viermal immer tiefer in die Wand drücken und macht so einen Weg zu einem neuen Gang frei. Bevor man dort weitermacht, sieht man sich aber den Tunnel, den man gerade freigemacht hat, genauer an, da hier etliche bewegliche Blöcke herumstehen. Zunächst drückt man den letzten Block auf der linken Seite (wenn man in Richtung freigelegten Gang blickt) einmal in die Wand hinein. Genauso verfährt man mit dem vorletzten Block. Dann kann man den drittletzten Block auf der linken Seite an die alte Stelle des vorletzten Blocks ziehen und von der anderen Seite noch einmal in die gleiche Richtung auf die Stelle des allerersten Blocks schieben. Anschließend zieht man den zweiten Block wieder nach vorne an seine alte Stelle. Nun kann man außen herum um die Blöcke zu einem Hebel gehen, der ein Becken an anderer Stelle flutet. Dann geht man in den früher freigelegten Gang und rennt auf der linken Seite nach unten. Sobald man die besonders steile Stelle erreicht, kommen von hinten zwei Felskugeln herangerollt, man muß sich also sputen. Rechtzeitig vor der Grube springt man auf die andere Seite und entgeht so den Felsen und den Spitzen in der Grube. Auf der anderen Seite springt man auf der rechten Seite in die nächste Grube und landet im Wasser. Von hier aus kann man in ein anderes Becken tauchen.

Dieses kennt man bereits; zwischen den beiden Flammen kann man gefahrlos an Land gehen und kommt so in den Raum zurück, dessen mittleres Becken man eben geflutet hatte. Nun kann man den Hebel unter Wasser ziehen und dann gegenüber in die Kammer mit dem zweiten *Schlüssel der Ganesha* tauchen.

Danach geht es wieder zurück in die Halle mit dem Tor und den beiden Schlössern. In diese setzt man die beiden Schlüssel ein. Dann springt man mit Anlauf über die Grube und klettert sofort die Leiter nach oben, denn von oben kommt eine Speerwand auf einen zu und das Tor hat sich hinter einem geschlossen, so daß man nicht entkommen kann. Wenn man schnell genug ist, kommt man unbeschadet oben in die nächste Kammer.

Dort gilt es 2 Äffchen zu töten und einen *Kristall* einzusammeln. Dann dreht man sich wieder zum Eingang hin und geht zu der Erhöhung auf der linken Seite. Dort kann man aus der Ecke einen beweglichen Block herausziehen und auf ihn klettern. Mit Anlauf kommt man dann auf das Sims und kann dort einen Hebel ziehen. Ebenfalls mit Anlauf kommt man auf das andere Sims und zieht auch hier den Hebel. Dann läßt man sich rückwärts zum Boden herunter und rennt zur anderen Seite der Halle, um zwei Felskugeln auszulösen, ohne von ihnen erschlagen zu werden. Dann geht man durch das neu geöffnete Gatter in die Grube, so daß sich die Tore wieder schließen können.

Man steigt wieder die Stufe hoch und kann sich nun aussuchen, ob man nach rechts oder links weitergeht: beide Richtung sind gleich schwer oder leicht. Sobald die Flammen erlöschen, rennt man in einen der beiden Gänge und rechtzeitig um die Ecke in eine neue Kammer. Falls man Feuer gefangen haben sollte, kann man sich direkt um die Ecke in einem Wasserbecken löschen. In der Kammer stehen zwei Statuen herum, die in Kürze beide erwachen werden. Man sollte hier nicht zu sehr in den Raum hinein rennen, da eine der beiden Statuen dann direkt zum Leben erwacht. Statt dessen zieht man sich erst direkt um die Ecke auf den Block und von da auf das Sims mit einer dritten Statue hoch. Dadurch wird zwar die andere Statue unten zum Leben erweckt, aber hier oben ist man sicher vor ihr. Wenn sie erstarrt ist, hängt man sich an den Seiten des Sims an die Kante, zieht sich aber wieder hoch, sobald sie sich erneut bewegt. Auf diese Weise kann man sie völlig gefahrlos erledigen. Danach geht man wieder nach unten, geht solange in der Kammer herum, bis auch die zweite Statue sich bewegt und verfährt mit ihr wie mit der ersten. Sind beide erledigt, kann man sich von ihnen die *2 goldenen Säbel* holen. In dem Wasserbecken hier findet man auf dem Grund ein *kleines Medipack*. Nun klettert man wieder nach oben und setzt die beiden Säbel bei den Händen der Statue ein. Dadurch öffnet sich unten die bisher versperrte Türe. Bevor man den Raum verläßt, geht man (mit Blick zum Ausgang) die rechte Treppe nach oben und nimmt sich dort die *2 Gewehr-Patronen*.

Durch die Türe geht es nun in die Vertiefung, in der man *2 Uzi-Clips* findet. Danach geht man in einen der Gänge (welchen man nimmt, ist egal), steigt in den engen Tunnel und läßt sich auf der anderen Seite rückwärts herunter. Nun geht man die Treppen nach oben und betritt den Hauptraum des Tempels.

Hier hängen zwei tote Forscher in der Luft. Der an der Wand hängt über *8 Fackeln*. Der andere schwebt über einem *Schlüssel der Ganesha*. Sobald man ihn seine Nähe kommt, erwacht die Statue in diesem Raum. Im Gegensatz zu den frühen Statuen legt diese zwar auch die Säbel vor ihre Brust, um sich zu schützen, bleibt aber nicht stehen, sondern rennt weiterhin auf einen zu. Man muß hier also ständig in Bewegung bleiben. Da man hier sehr viel Platz hat, ist das aber nicht besonders schwierig. Spätestens, wenn man die Statue erledigt hat, kann man sich dann den Schlüssel nehmen. Wenn man möchte, kann man in dem Nachbarraum den *Kristall* nehmen, vielleicht sollte man das aber erst später tun. Vom Hauptraum aus kommt man durch ein sich automatisch öffnendes Gatter in eine dunkle Kammer. Bevor man diese betritt, sollte man noch einmal abspeichern und eine Fackel anmachen. Dann spurtet man zu dem Hebel am anderen Ende, zieht ihn, macht eine Rolle, rennt zu dem anderen Hebel auf der linken Seite, zieht auch den, dreht sich nach rechts und spurtet auf das geöffnete Bodengatter zu, denn von oben kommt eine Speerwand auf einen zu. In dem Loch hebt man den zweiten *Schlüssel der Ganesha* auf und klettert hinter der sich automatisch öffnenden Türe wieder in den Hauptraum des Tempels.

Im Nebenraum findet man neben dem Kristall auch ein Wasserbecken. In dieses springt man hinein und taucht sofort zu einer der beiden Seitenwände, sonst landet man in der starken Strömung in Speerwänden. An den Seiten kann man aber gefahrlos hin und her tauchen. Man taucht also zu einem der beiden Hebel an den Seiten, zieht ihn, taucht wieder an der Wand entlang auf die dem Hebel entgegengesetzte Seite, taucht zur anderen Wand und zieht auch dort den Hebel. Das bringt die Strömung zum Erliegen. Wenn nötig kann man nun wieder auftauchen und Luft holen. Dann holt man sich vom Grund den dritten *Schlüssel der Ganesha* und taucht wieder auf. In der Nebenkammer kann man dann die 3 Schlüssel einsetzen und öffnet so die Türe am Ende der Treppe. Durch diese verläßt man den Tempel und beendet den Level.

## III. Der Ganges

Zunächst geht man vom Quad-Bike weg zur anderen Seite des Ufers und blickt dort nach unten. Dort, wo man eine Leiter entdeckt, springt man rückwärts herunter, hält sich fest und hangelt sich nach links, bis man sich auf ein Sims fallen lassen kann. Von dort springt man schräg mit Anlauf zu der nächsten Plattform. Von hier aus geht es mit Anlauf zur nächsten Plattform, an der man sich zusätzlich hochziehen muß. Genauso geht es nach links weiter, dabei sollte man den Anlauf am Wasser entlang (statt an der Wand entlang) nehmen, damit man nicht an der niedrigen Decke hängen bleibt. Ins Wasser fallen darf man nämlich wegen der Piranhas nicht. Wieder mit Anlauf geht es nach rechts weiter (leicht schräg springen), wobei man sich sicherheitshalber strecken sollte, und dort um die Ecke zur nächsten Lücke zu laufen. Hier stellt man sich ganz links an den Rand und springt aus dem Stand herüber. Dann läuft man diagonal über den kleinen Block und springt im letzten Moment auf die Platte auf der anderen Seite zu; auch hier sollte man sich strecken. Dort angekommen dreht man sich nach rechts und springt mit Anlauf und Hochziehen auf die nächste Plattform. Hier kann man dann nach rechts in eine Kammer zu **Geheimnis 1** gehen. Es gibt hier eine Rampe, an deren Rückseite man sich hochzieht. Sobald man rutscht, hält man die Sprungtaste solange gedrückt, bis man sicher auf einem ebenen Block landet (ansonsten stirbt man in Spießen). Von dort aus kann man nach einfachen Sprüngen *2 Gewehrpatronen*, ein *großes Medipack* und einen *Kristall* aufheben. Dann springt man wieder nach unten und springt wie zuvor über die Plattformen wieder zu der Leiter zurück, um dort wieder Richtung Quad-Bike zu gehen.

Direkt rechts neben dem Quad-Bike findet man in der Felswand eine Öffnung, in die man hineinklettern kann, um darin *2 MP5-Clips* und *8 Fackeln* zu finden. Dann kriecht man rückwärts zurück, läßt sich wieder herunter und besteigt das Quad-Bike. Mit diesem fährt man bis zu der Stelle mit der Leiter und von hier aus über die kleine Rampe in den Tunnel auf der anderen Seite des Flußes.

Hier geht es dann vorsichtig an dem ersten Abgrund vorbei zur nächsten Grube, vor der man aber anhält. Am Rand kann man sich nämlich rückwärts zu einer Leiter herunterlassen, um diese nach unten zu **Geheimnis 2** zu klettern. Auf dem Boden findet man *2 Gewehrpatronen*, ein *großes Medipack* und *8 Fackeln*. Danach klettert man wieder nach oben und besteigt erneut das Quad-Bike. Mit Schwung fährt man dann über den Abgrund und in die nächste Höhle.

Dort gibt es zwei Rampen, über die man mit dem Quad-Bike nach oben kommen muß. Die Abgründe sollte man dabei immer mit voller Geschwindigkeit überfliegen. Dazu stellt man sich jeweils ganz unten mit dem Quad-Bike auf, zieht die Handbremse, steigert so die Beschleunigung, die man später erhält, und rast dann los, bis man am Ende auf einem Plateau, an dem ein Gatter eine Weiterfahrt verhindert, ankommt. Man springt (ohne Quad-Bike) mit Anlauf zur letzten Rampe zurück und zieht sich an dieser hoch. Dort springt man mit Anlauf nach rechts in den Durchgang, in den man sich zusätzlich hochziehen muß.

Drinnen geht man dann vorsichtig nach vorne und erschießt die Kobra. Am besten nähert man sich ihr auf der linken Seite. Ist sie tot, geht man rechts weiter, folgt dem Gang, kriecht durch den engen Tunnel, und springt über das Loch im Boden. Dahinter sollte man sich wieder links halten, um die Kobra rechts sicher erledigen zu können. Danach kann man sich das *kleine Medipack* neben ihr holen. Hinter der nächsten Ecke springt man in das Loch hinunter.

Unten erledigt man die beiden Äffchen, die hier herumlaufen. Danach nimmt man sich den *Kristall* und drückt auf dem Knopf neben dem Gatter. Dadurch öffnet sich dieses und man kann das Quad-Bike von draußen hereinfahren. Man hat nun zwei Möglichkeiten weiterzumachen, die sich jeweils wieder weiter aufspalten. Da man für den Sonderlevel am Ende des Spiels alle Geheimnisse braucht, sollte man aber den ersten Weg nehmen:

1. Man fährt mit dem Quad-Bike nach links (Vorsicht: nicht in dem Gang geradeaus die Stufen herunterfahren!). Hinter der nächsten Kurve nach rechts muß man sich ganz rechts halten, sonst fällt man direkt in die übernächste Schlucht, obwohl man den ersten Abgrund mühelos geschafft hat. Man überspringt diesen also auf der rechten Seite und bremst auf der anderen Seite sofort ab, um dann vosichtig nach rechts um die Ecke zu fahren. Dort fährt man am besten rechts an dem Loch vorbei (wenn man in dieses hineinfällt, wird man von Piranhas angeknabbert) und am Ende des Tunnels die steile Rampe herunter auf den schmalen Steg über einem See. Man sollte hier unbedingt darauf achten, daß man vorwärts herunterfährt, da Drehen auf der schmalen Brücke fast völlig unmöglich ist.

   Wenn man den steilen Teil der Brücke hinter sich hat, also am tiefsten Punkt angekommen ist, hält man an und steigt ab. Mit Anlauf springt man dann nach rechts zu dem Sims mit den *2 Desert Eagle-Clips* herüber, zu dem man sich zusätzlich hochziehen muß. Dann klettert man noch zu dem engen Spalt hoch und findet so **Geheimnis 3** mit *3 Harpunenpfeilen*, einem *Kristall* und *2 Uzi-Clips*. Danach klettert man wieder nach draußen, springt vom Rand aus dem Stand zur Brücke zurück, besteigt das Quad-Bike und fährt mit Vollgas über den nächsten Abgrund in einen Schlucht hinein.

   Hier fährt man erst nach rechts, dann zweimal nach links, wieder nach rechts und steht so am Fuß einer schmalen, steinernen Rampe. Hier steigt man erst einmal ab und läuft rechts an der Rampe vorbei zu einem Baum, hinter den man von links springt. Von der Wurzel aus kann man mit Anlauf zu dem Sims gegenüber springen, muß sich aber zusätzlich hochziehen. Dort findet man *2 Uzi-Clips*. Direkt darauf erscheinen 2 Geier, die man aber einfach mit den Pistolen erledigen kann. Genauso, wie man hierher gekommen ist, geht es zurück zum Quad-Bike. Dann fährt man ganz vorsichtig die Rampe nach oben. Sobald man an ein Loch in der Rampe kommt, stellt man das Quad-Bike in der Ecke davor auf, zieht die Handbremse, beschleunigt, läßt die Handbremse los und rast über beide Abgründe.

   Drüben hält man wieder an, steigt ab und nimmt sich den *Kristall*. Dann geht man zu der Leiter und klettert nach links, dann nach unten und dort nach rechts, wo man sich auf den Vorsprung fallen lassen kann. Hier zieht man die Pistolen, nähert sich vorsichtig der Kobra und erschießt diese. Dann nimmt man sich die *2 Desert Eagle-Clips* und klettert wieder nach oben. Mit dem Quad-Bike fährt man nun an der Leiter vorbei wieder auf die andere Seite der Schlucht. Dort steigt man ab und rutscht am besten auf der linken Seite an der Felswand entlang die Schräge herunter ins Tal, bis man auf einem Block zum Stehen kommt. Hier zieht man die Pistolen und wartet auf die beiden Geier, die man vom Himmel holt.

   Im Prinzip hat man jetzt wieder 2 Möglichkeiten: entweder man klettert weiter nach unten oder man begibt sich auf den beschwerlichen Weg zu einem weiteren Geheimnis. Dazu springt man vom Rand aus zu der Felsplatte, die aus der Wand ragt, herüber, zieht sich hoch und geht zur anderen Seite. Dort springt man in den Durchgang und geht weiter. Mit Anlauf springt man dann zum gegenüber liegenden Sims herüber und zieht sich zusätzlich hoch. Am anderen Ende sieht man gegenüber eine Schräge und links eine Höhle. Man sollte hier unbedingt noch einmal abspeichern, da man sicherlich mehr als einen Versuch brauchen wird. Man stellt sich hier am besten bei dem mittleren Block des Sims vorne am Rand auf, und zwar direkt neben der nächsten Platte direkt gegenüber der Schrägen auf der anderen Seite. Dann richtet man Lara so aus, daß ihr Kopf gerade noch auf den untersten Teil der Schräge zeigt. Nun springt man zurück, nimmt Anlauf und springt gestreckt zur Schräge herüber, hält aber beide Tasten gedrückt, damit man sofort weiter zur Höhle springt und sich an deren Kante festhalten kann. Man zieht sich nun hoch, kriecht in den Tunnel und findet so **Geheimnis 4**, eine Höhle mit *2 Desert Eagle-Clips* und einem *kleinen Medipack*. Danach kriecht man wieder nach draußen und blickt nach rechts. Dort erkennt man eine Schräge an der Felswand. Zu dieser springt man mit Anlauf herüber und sofort wieder ab auf das gegenüber liegende Felssims. Von hier aus kann man dann wieder in den Durchgang springen und weiter auf das nächste Felssims. An dessen Ende springt man einfach wieder nach unten und steht nun wieder da, wo man den Aufstieg zum letzten Geheimnis begonnen hatte.

Spätestens jetzt folgt man den Stufen nach unten und geht mit gezogenen Pistolen in den Tunnel auf der rechten Seite. Sobald man die beiden Äffchen sieht, zieht man sich schießend zurück. Sind beide tot, holt man sich weiter hinten den *Kristall*.

2. Man fährt mit dem Quad-Bike geradeaus in den Gang und die Stufen herunter, so daß man nach rechts in einen Tunnel kommt. Hier rast man über den Fluß und hält auf der anderen Seite an. Draußen streunt ein Äffchen mit einem *kleinem Medipack* herum, das man ihm abnehmen kann, sobald man es erledigt hat.

   Danach steigt man in das Loch herab und folgt dem Gang. Kurze Zeit später (vor der Schrägen) wird man von einem weiteren Äffchen von hinten angegriffen. Sobald man dann die Schräge hoch gesprungen ist, erscheinen auf der linken Seite zwei weiteren Äffchen aus zwei Höhlen. Nachdem man beide erledigt hat, sollte man beide Höhlen untersuchen. Die hintere enthält *8 Fackeln* und *2 Uzi-Clips*. In der vorderen muß man nach unten springen,die Pistolen ziehen und vorsichtig auf die Kobra zugehen, um sie rechtzeitig erschießen zu können. Dann kann man durch den niedrigen Tunnel zu einem *Schlüssel zum Tor* kriechen. Anschließend verläßt man diese Höhle wieder und geht den Gang wieder nach unten Richtung Ausgang. Auf der linken Seite erkennt man in der Wand einen Spalt, in den man sich hochziehen kann, um sich dann links in einen Tempel fallen zu lassen.

   Dort klettert man in den Raum, zieht sofort die Waffen und erschießt die beiden Äffchen, die hier herumlaufen. Eines wollte ein *kleines Medipack* klauen; wenn man es zu spät erschießt, liegt dieses bei dem Äffchen, ansonsten bei dem Fenster direkt links vom Eingang. In einer Nische in diesem Teil des Raums findet man auch *2 Gewehr-Patronen*. Danach folgt man dem Raum nach links bis ganz zum Ende, wo man von hinten von einem weiteren Äffchen angegriffen wird.

   Danach zieht man sich in das Loch in der Decke hoch (wenn Lara die Kante nicht trifft, springt man immer wieder auf und ab, bis man sich daran festhalten kann). Oben zieht man sofort die Pistolen und wartet auf das Äffchen. Ist es erledigt, steigt man dahin, wo es herkam und geht in dem Raum nach hinten, wo kurze Zeit später ein zweites Äffchen erscheint. Den Bereich vor dem Gatter rechts sollte man meiden, da sich hier nur Treibsand befindet. Auf der linken Seite dagegen kann man in ein Sims mit einem *Kristall* hochklettern. Danach geht man wieder zum Loch zurück und stellt sich an die Kante mit dem Rücken zum Loch. So *geht* man in die linke Ecke. Dann dreht man sich um etwa 70° nach links, macht einen Salto zurück auf die Schräge dort und springt sofort wieder ab, um sich an den Block zu hängen und hochzuziehen. Von hier aus springt man mit Anlauf auf den Ast rechts und weiter in den nächsten Raum.

   Dort springt man nach unten und geht nach hinten durch, wo man weiter oben schon einmal ein Äffchen erschießen kann; dann muß man sich später nicht mit ihm herumärgern. Danach geht es wieder Richtung Eingang zurück und von diesem aus in den Seitengang. Am Gatter auf der linken Seite muß man aufpassen: hier ist wieder gefährlicher Treibsand. Auf der rechten Seite sollte man oben auf das Sims klettern. Dazu stellt man Lara direkt links neben der Kante der Einbuchtung auf, da sie nur hier an die Kante weiter oben greifen kann, wenn sie hochspringt. Allerdings muß man Lara wirklich ganz genau links neben die Kante stellen. Oben findet man dafür *2 Gewehr-Patronen*. Dann springt man wieder nach unten, geht zum Eingang zurück und klettert dort auf den grünen Blöcken nach oben und stellt sich auf den Block neben dem abgeschrägten. Mit Anlauf springt man zu dem Ast herüber, springt auf den Ast rechts und läuft dann um das Sims herum zu dem Gatter. Hat man zuvor das Äffchen nicht erschossen, muß man das nun nachholen.

   Dann geht es in den Raum hinter dem Gatter und direkt links in den nächsten Raum. Auf dem Weg erledigt man noch zwei Äffchen. Hier findet man dann *2 Uzi-Clips*, eine *Granate* und einen *Schlüssel zum Tor*. Direkt darauf erscheinen weitere zwei Äffchen. Sind sie tot, geht man zurück in den Raum mit dem Loch im Boden.

   Dort springt man mit gezogenen Pistolen an der Stelle nach unten, an der nicht immer wieder ein Flammenwerfer Feuer spuckt, und erledigt das Äffchen dort. Danach rennt man, wenn die Flammen erlöschen, hindurch und erschießt auch das Äffchen auf der anderen Seite. Neben dem Gatter hier findet man in einer Nische einen Knopf, den man drückt, um sofort darauf das Äffchen zu töten, das erscheint.

Danach geht man nach draußen und erledigt zwei weitere Äffchen. Man ist nun wieder in dem Raum mit dem Baum in der Mitte angekommen. Man rennt hier geradeaus und hinten nach rechts, bis man an einen Fluß kommt. Gegenüber findet man einen Kristall, an den man aber noch nicht herankommt, und 2 Äffchen, die man schon einmal von hier aus beschießen kann. Dann geht es zurück und wieder bei den grünen Blöcken nach oben und wieder auf den Block neben dem schrägen. Von dort springt man mit Anlauf und Strecken zum Ausgang zurück und hier nach unten.

Dann geht man zu dem Loch im Boden zurück, durch das man früher hierher gekommen ist, und springt nach unten.

Direkt unten findet man im Gang links und rechts zwei Gatter in zwei Nischen. Hier kann man die beiden gefundenen Schlüssel einsetzen. Dann geht man zum ehemaligen Eingang des Tempels und verläßt ihn wieder.

Am Ende des Tunnels klettert man in den engen Spalt, dreht sich und klettert an der anderen Seite wieder herunter. Hier geht man zurück zum Fluß und holt sich das Quad-Bike, fährt, falls man nicht sowieso schon unten steht, in den Tunnel hinunter, fährt die Schräge hoch und dann nach rechts zu dem nun offenen Gatter.

Durch dieses kommt man in den Raum mit der Treibsandgrube vor dem nun ebenfalls offenen Ausgang. Man fährt hier vorsichtig, um nicht in den Treibsand zu fallen, links hoch, stellt das Quad-Bike am Fuß der Rampe an der Wand auf und rast über den Treibsand in den nächsten Raum.

Dort fährt man nach rechts zu dem Fluß und rast zur anderen Seite herüber Richtung *Kristall*. Wenn man die beiden Äffchen vorher nicht erledigt hat, muß man dies nun nachholen. Wer möchte, kann sich nun noch ein Geheimnis holen.

In diesem Fall geht man nach links in den Tunnel, ansonsten geradeaus zum Wasserfall. Wenn man nach links geht, kommt man durch den Tunnel in ein Tal, an dessen rechter Seite man über Felsbrocken hochklettern kann. Von dem Felsblock an der Wand kann man, wenn man sich umdreht, vom Rand aus zu der Felsplatte, die aus der Wand ragt, herüberspringen. Dann zieht man sich hoch und geht zur anderen Seite. Dort springt man in den Durchgang und geht weiter. Mit Anlauf springt man dann zum gegenüber liegenden Sims herüber und zieht sich zusätzlich hoch. Am anderen Ende sieht man gegenüber eine Schräge und links eine Höhle. Man sollte hier unbedingt noch einmal abspeichern, da man sicherlich mehr als einen Versuch brauchen wird. Man stellt sich hier am besten bei dem mittleren Block des Sims vorne am Rand auf, und zwar direkt neben der nächsten Platte direkt gegenüber der Schrägen auf der anderen Seite. Dann richtet man Lara so aus, daß ihr Kopf gerade noch auf den untersten Teil der Schräge zeigt. Nun springt man zurück, nimmt Anlauf und springt gestreckt zur Schräge herüber, hält aber beide Tasten gedrückt, damit man sofort weiter zur Höhle springt und sich an deren Kante festhalten kann. Man zieht sich nun hoch, kriecht in den Tunnel und findet so **Geheimnis 4**, eine Höhle mit *2 Desert Eagle-Clips* und einem *kleinen Medipack*. Danach kriecht man wieder nach draußen und blickt nach rechts. Dort erkennt man eine Schräge an der Felswand. Zu dieser springt man mit Anlauf herüber und sofort wieder ab auf das gegenüber liegende Felssims. Von hier aus kann man dann wieder in den Durchgang springen und weiter auf das nächste Felssims. An dessen Ende springt man einfach wieder nach unten und steht nun wieder da, wo man den Aufstieg zum letzten Geheimnis begonnen hatte. Anschließend verläßt man das Tal wieder durch den Tunnel.

Man geht nun durch einen der Gänge zu einem Wasserfall und an diesem auf der linken Seite auf dem Felssteg vorbei. Am Ende zieht man die Pistolen, nimmt Anlauf und springt zum nächsten Sims herüber. Schon während des Sprungs kann man einen von insgesamt 3 Geiern aufs Korn nehmen. Am besten rennt man hier bis zum Ende und macht dort eine Rolle. Sobald einer der Vögel tot ist, muß man sofort den nächsten anvisieren (also kurz aufhören zu schießen), sonst wird es eng. Auch sollte man sich nicht von ihnen herunterschubsen lassen. Sind sie tot, dreht man sich wieder vom Wasserfall weg und sieht leicht rechts einen Block, auf den man mit Anlauf springt (man kann sich zusätzlich strecken). An der Seite an der Felswand läßt man sich rückwärts herunter. Unten findet man dann *3 Harpunenpfeile* und *2 MP5-Clips*. Von hier aus springt man dann mit Anlauf zu der Felsspalte gegenüber und hält sich an dieser fest. Wenn man sich nach rechts hangelt, kann man sich irgendwann in einen engen Tunnel hochziehen und findet so **Geheimnis 5**: eine kleine Kammer mit *2 Gewehr-Patronen*, *3 Harpunenpfeilen* und einem *Kristall*. Danach kriecht man wieder nach draußen und läßt sich in den Teich fallen. Unter Wasser bei dem zerbrochenen Floß kann man sich ein *kleines Medipack* holen. Dann taucht oder schwimmt man zum Wasserfall und steigt zwischen den Blöcken hinter ihn. Hier kann man auf den hohen Block an der Felswand von der Seite her hochklettern und in den Gang dahinter gehen, um den Level zu beenden.

## IV. Kaliya Höhlen

Direkt zu Beginn steht man an einer Gabelung und muß sich entscheiden, in welche Richtung man geht. So oder so landet man direkt in einem unübersichtlichen Labyrinth. Die beiden Möglichkeiten sind:

1. Man folgt dem Gang nach links bis zur nächsten Kreuzung. Hier geht man leicht nach links und sofort wieder nach rechts (also in der versetzten Verlängerung des Weges bis zur Kreuzung). Dort muß man kurze Zeit später kriechen und wendet sich bei der nächsten Kreuzung nach rechts. Am Ende dieses Gangs wartet eine Kobra, die man erschießt, bevor man zurückgeht und -kriecht. Bei der Kreuzung, bei der man noch knien muß, geht es aber nicht wieder nach links zurück, sondern geradeaus weiter. Wenn man wieder stehen kann, geht es nach links weiter, wo man rechts sofort wieder kriechen kann. Am Ende kann man links durch ein Loch im Boden zweimal nach unten springen. Dort findet man *8 Fackeln*. Dann klettert man wieder nach oben und steigt an der gleichen Seite aus dem Loch, an dem man hineingesprungen ist, und kriecht wieder rechts in den engen Spalt. Dann geht es links weiter bis ans Ende des Gangs und dort wieder rechts, wo man *2 Uzi-Clips* findet. Dann kriecht man zurück und hat erneut zwei Möglchkeiten:

   (a) Man kriecht geradeaus weiter, wo man sich rückwärts in ein tiefes Loch fallen lassen kann. Unten sollte man sich abrollen, um unverletzt zu bleiben.

   Unten folgt man dann dem Gang, bis man auf der rechten Seite in einen engen Tunnel kriechen kann. Bei der nächsten Kreuzung kriecht man nach links und kann kurze Zeit später wieder aufstehen. Dann geht man nach rechts und sofort wieder nach links. Anschließend geht es wieder nach links, wo man eine Kobra erledigen kann. Danach geht es zurück, bis man geradeaus weiter kriechen kann, tut dies aber nicht, sondern geht vorher nach rechts, wieder nach links und dann zweimal nach rechts. Diesem langen Gang folgt man, ohne noch einmal kriechen zu müssen, bis zu einem Raum mit *8 Fackeln* und einem dunklen Loch im Boden.

   (b) Man kriecht wieder nach links ab, kriecht solange geradeaus, bis es nicht mehr geht, und geht dort nach links. Bei der ersten Gelegenheit biegt man nach rechts ab. Wenn man diesem Gang folgt, kommt man wieder zum Anfang dieses Levels und macht dann bei Möglichkeit 2 weiter.

2. Man biegt vom Anfang des Levels aus gesehen nach rechts ab und folgt dem Gang, bis es wieder nach links geht und kriecht durch den Spalt. Hier sollte man vielleicht noch einmal abspeichern, da der folgende Teil recht schierig ist. Man rutscht die Rampe herunter und spurtet unten sofort los, um gerade noch rechtzeitig nach links in den Gang entweichen zu können, bevor man von dem Felsbrocken hinter einem überrollt wird. Dann springt man rückwärts auf die nächste Rampe zu und rennt sofort nach vorne links in die Nische, sobald man den nächsten Felsen hört. Anschließend geht man die Rampe hoch und zieht sich in den Spalt hoch. Wenn man sich nach links wendet, findet man am Ende des Gangs eine Kobra, die man erledigen kann. Ist sie tot, geht es zurück und auf dem braunen Boden geradeaus weiter und am Ende nach rechts in einen Gang zu *2 Gewehr-Patronen*. Danach geht es zurück und an der ersten Kreuzung nicht nach links zu dem steinernen Boden, sondern geradeaus weiter zu einem erhöhten Teil des Bodens. Dort geht es nach rechts zu einer Kobra und einem *kleinen Medipack*, das man sich nehmen kann, sobald die Schlange tot ist. Danach geht es zu dem erhöhten Teil des Bodens zurück und geradeaus weiter in die Nische. Den beweglichen Block an der Stirnseite schiebt man einmal nach vorne in den Gang hinein. Dort geht man nach rechts und folgt dem verwinkelten Gang, bis man nach unten springen muß.

   Dem Gang folgend klettert man wieder hoch und kriecht durch den engen Spalt. Wenn man wieder aufstehen kann, dreht man sich nach links, geht bis zum Ende geradeaus und dort wieder nach links und folgt dem Gang nach unten bis zu einem Raum mit *8 Fackeln* und einem Loch im Boden.

Zunächst springt man über das Loch, um an den *Kristall* zu kommen. Danach muß man in das dunkle Loch springen, sollte aber vorher unbedingt eine brennende Fackel herunterwerfen (an den Rand stellen, anzünden, Pistolen ziehen). Dann springt man selbst hinunter und schießt sofort auf eine der vier Kobras hier unten, sollte aber auf keinen Fall herumlaufen, sonst bekommt man es eventuell auch noch mit einem Felsbrocken zu tun. Mit extrem hoher Wahrscheinlichkeit wird man hier unten gebissen, das ist aber kein Problem. Man erschießt einfach eine der vielen Schlangen, geht an ihre Stelle und heilt sich wieder mit einem kleinen Medipack. Danach erschießt man die anderen drei Kobras hier unten. Erst jetzt bewegt man sich an einer der Wände in Richtung des hinteren Teils des Raums. Dort befinden sich schräge Blöcke, die eine gute Deckung gegen die Kobras dahinter sind. Man sollte erst beide Kobras hinter beiden Blöcken töten, bevor man in den hinteren Teil des Raums geht. Sobald man dies macht, rollt ein Felsbrocken heran und man sollte schleunigst wieder Richtung Wand rennen zu einer der toten Schlangen. Weitere vier Kobras warten hier unten, etwas Licht schadet also nicht. Wenn man sich ihnen langsam nähert, sind sie aber alle leicht zu erledigen. Danach verläßt man den Raum, geht in dem Tunnel nach rechts und springt die Stufe herunter. Unten hebt man das *kleine Medipack* auf und holt sich den *Kristall*. Danach sollte man noch einmal abspeichern, denn nun kommt ein härterer Gegner.

Dann rutscht man an einer Seite der Rampe herunter, zieht dabei die Pistolen, feuert schon während des Rutschens und macht unten einen Salto in die der Wand, an der man heruntergerutscht ist, entgegengesetzte Richtung (man kann auch zuvor noch kurz nach vorne rennen). Nun macht man immer wieder Saltos nach links und rechts, um den Feuerkugeln des Kerls gegenüber auszuweichen. Dabei schießt man ununterbrochen. Normalerweise wird man dann nicht von seinen Schüssen erwischt, wenn doch, muß man noch einmal von vorne anfangen. In das Wasser darf man nicht fallen, da er dieses direkt zu Beginn des Feuergefechts in eine todbringende Substanz verwandelt. Ist er schließlich tot, springt man nach links oder rechts auf die einzelnen Plattformen (nicht zur Mitte), dies kann man einfach bei er kürzesten Distanz von der Kante aus aus dem Stand machen. So findet man insgesamt eine *Granate*, einen *Granatwerfer* mit insgesamt 5 Granaten und ein *kleines Medipack*. Erst dann springt man mit Anlauf auf die mittlere Plattform und nimmt sich den *Infada-Stein*. Damit beendet man den Level und den Indienaufenthalt.

In einer Zwischensequenz wird man beauftragt, weitere Artefakte zu suchen und kann sich nun einen von drei Schauplätzen aussuchen, bei dem es weitergehen soll. Die Reihenfolge ist vollkommen egal, irgendwann muß man sowieso überall hin. Ob man sich für London, Nevada oder den Südpazifik entscheidet, ist also jedem selbst überlassen.

# England

## V. Kai an der Themse

Dieser Level ist anfangs extrem unübersichtlich, und man muß nicht unbedingt den hier angegebenen Lösungsweg einschlagen. Er dürfte aber der kürzeste Weg sein.

Direkt zu Beginn dreht man sich um und springt mit Anlauf über den Abgrund zu dem Block gegenüber herüber. Dort dreht man sich nach rechts und macht einen Salto zurück, um auf der Schrägen sofort wieder abzuspringen und sich an der Platte darüber hochziehen zu können. Wenn Lara sich nicht an die Kante gehängt hat, versucht man es einfach noch einmal, weil Lara beim Herunterrutschen an der richtigen Stelle für diese Sprungkombination landet. Oben erkennt man dann hinter sich ein schräges Dach. Man dreht sich so,daß Lara parallel zum schrägen Dach steht und hoch blickt. Dann macht man einen Salto nach links auf die Schräge, hält sich am Ende fest und verletzt sich leider unten erheblich.

Wenn man aber dem Gang hier unten folgt, kommt man zu *2 Gewehr-Patronen* und einen *Kristall*. Danach geht es halb zurück und auf den Block hinauf. Von diesem aus kann man sich auf ein schräges Dach hochziehen und über dieses in Richtung auf einen Kran zugehen. Zu diesem springt man vom Rand aus herüber und läuft über den Ausleger zum Ende, von wo man sich zu beiden Seiten zum Gegengewicht rückwärts herunterlassen kann. Vom Rand dieses Gegengewichts aus springt man auf den Block an der Wand und läßt sich hier bei der Leiter rückwärts herunterfallen. Unten springt man dann auf den Block vor dem schrägen Dach. Man hat nun zwei Möglichkeiten, weiter herunter zu kommen:

1. Man springt in die Lücke in der Schrägen und *geht* durch den Stacheldraht in den Tunnel.
2. Man springt direkt Richtung Eingang des Tunnels von der Ecke des Blocks aus und geht hinein.

Drinnen zieht man die Pistolen und erledigt die beiden Ratten rechts in der Ecke. Dahinter liegt **Geheimnis 1**, eine kleine Kammer mit einer *Rakete* und einem *kleinen Medipack*. Dann geht man wieder nach draußen und nach links, *geht* durch den Stacheldraht zu dem Block, springt hoch, hält sich oben fest und zieht sich hoch. Nach links zieht man sich noch einmal weiter hoch und klettert dann die Leiter nach oben und nach rechts. Dort läßt man sich fallen und springt vom Rand des Blocks zum Gegengewicht des Krans zurück. Nun zieht man sich wieder auf den Kran hoch und dreht sich oben sofort um. Dann springt man mit Anlauf leicht nach rechts auf das Sims an der Wand. Dort geht man an der Wand entlang zum anderen Ende und springt dort vom Rand aus zur nächsten Plattform. Von dort aus kann man sich links hochziehen und rutscht wieder in den früheren Gang. Man klettert hier wieder auf den Block, zieht sich wieder auf das schräge Dach hoch, als wolle man erneut zum Kran gehen, dreht sich aber nach links und geht nach vorne links in die Ecke, von hier zwei Schritte zurück und springt dann nach links zum niedrigeren Teil der Wand, wo man sich festhalten und nach links hangeln kann, bis man gegenüber wieder die Plattform sieht. Dann zieht man sich hoch und rutscht zu dieser hinunter.

Hier geht es dann nach rechts, wo man auf eine tiefer gelegene Platte laufen kann.

Dort dreht man sich um und springt rückwärts herunter, hält sich aber an der Kante fest, läßt sich dann fallen, springt aber sofort wieder ab und hält sich an der Kante gegenüber fest, wo man sich hochzieht. Oben tötet man dann erst die Krähe, bevor man den Hebel zieht. Danach springt man zur Decke hoch und hangelt sich zu der Plattform mit der Seilbahn. Mit dieser fährt man zur anderen Seite und rutscht dort das Dach herunter, hält sich an der Kante fest, läßt sich fallen und hält sich sofort wieder an der nächsten Kante fest. Dann hangelt man sich nach rechts zur grünen Platte. Hier wartet man, bis der Kerl oben gerade nicht zu sehen ist (mit der Umsehentaste) und zieht sich dann hoch, zieht sofort das Gewehr und erschießt ihn. Ist er tot, kann man sich sein *kleines Medipack* nehmen und den Knopf links in dem kurzen Gang drücken. Danach geht es zur inzwischen wieder herunter gelassenen grünen Platte zurück und dort nach links um die Ecke.

Nach rechts springt man dann mit Anlauf zu der Plattform an der Wand herüber, rennt aber noch nicht weiter, sondern stellt sich ganz rechts am Rand der Platte auf. Dann rennt man über die zerbrechliche Platte zur anderen Seite, springt am Ende ab und hält sich am anderen Sims fest. Nachdem man sich hochgezogen hat, zieht man sofort die Pistolen und erledigt die beiden Ratten. Dann geht man mit gezogenem Gewehr in den Gang, aus dem die Ratten kamen, am Ende nach links und wenn der Gang wieder nach links abbiegt, kurz nach vorne, macht aber sofort einen Sprung zurück. Hier wartet man auf den Schützen und erledigt ihn zügig. Er hatte einen *Schlüssel zum Belüftungsraum* bei sich, den man nun aufhebt. Dann geht man zurück und springt beim Sims direkt links rückwärts herunter, hält sich aber fest. Unter sich kennt man eine Plattform, zu der man sich fallen läßt, um sich sofort darunter erneut festzuhalten. Man zieht sich hoch und drückt den Knopf. Danach läuft man vom Knopf weg auf eine Plattform etwas tiefer. Von hier aus kann man sich dann rückwärts herunterlassen, muß sich unten aber abrollen, um unverletzt zu bleiben. Auf dem Boden findet man *8 Fackeln* (in einer Ecke), ein *kleines Medipack* (bei der zerbrochenen Platte) und einen *Kristall*. Danach geht man zu der Leiter, drückt den Knopf und steigt ganz nach oben, bis man wieder auf dem Sims stehen kann. Wie zuvor geht es eine Etage tiefer zu der Plattform mit dem Knopf. Hier stellt man sich mit dem Rücken zum Knopf in die Ecke vorne links, dreht sich erneut nach links, so daß Laras Kopf mit der Umsehen-Taste direkt rechts neben der darüber liegenden Plattform steht, und springt mit gedrückter Handlungstaste zur Wand, wo man sich an einem Spalt nach rechts hangeln kann. Am Ende läßt man sich fallen, dreht sich um und geht an den Rand. Hier springt man nach oben und zieht sich auf das Sims hoch. Nach links geht es zurück in den ersten Hof.

Hier springt man rückwärts nach unten auf das tiefer gelegene Sims, muß sich aber festhalten, bevor man sich fallen läßt. Dort wartet man mit gezogenen Pistolen auf die Krähe (es kann etwas dauern, bis sie kommt). Dann hängt man sich in das Loch an der Wand auf dem Teil des Stegs, an dem man sich hat fallen lassen, und hangelt sich durch die feste Mauer nach rechts in eine Nische mit *2 Gewehr-Patronen*. Noch weiter nach rechts geht es zu einer weiteren Nische mit **Geheimnis 2**, dem Gewehr (falls man dieses noch nicht hat) oder *2 Gewehr-Patronen*. Dann hangelt man sich wieder nach links, bis es nicht mehr weiter geht, läßt sich fallen und geht zur nächsten Nische nach links, zu der man sich hochzieht. Man folgt dem Gang kriechend nach links und rechts bis zum Ende.

Dort steht man auf und springt nach leicht rechts auf eine Plattform und drückt einen Knopf, der einen Schalter an anderer Stelle freigibt. Danach geht es genauso, wie man hierher gekommen ist, zurück durch den engen Tunnel auf das Sims im ersten Hof.

Von dem Sims aus springt man rückwärts zu dem schrägen Dach herunter. Schon während des Rutschens zieht man die Pistolen, feuert auf den Schützen gegenüber, rennt auf ihn zu und macht dann hinter den Kisten Seitwärtssaltos, um seinen Schüssen auszuweichen. Ist er tot, kann man sich in der Ecke hinten rechts einen *Kristall* und *8 Fackeln* hinter einem Kistenstapel holen. Bei dem höchsten Kistenstapel auf der anderen Seite findet man links *2 Uzi-Clips*. Genau auf diesen klettert man nun auch ganz nach oben, dreht sich nach links, springt vom Rand aus auf den Block gegenüber und zieht sich hoch, klettert die Leiter hier nach oben bis zum nächsten Sims und folgt den nächsten beiden Leitern bis ganz nach oben. Man springt hier mit Anlauf über das Loch an den Anfang des Levels zurück. Hier geht es wieder ans andere Ende und auf das Rost herunter. Wie zu Beginn läßt man sich rückwärts herunter und läßt sich fallen, springt aber wieder sofort zu dem Sims mit dem Knopf ab. Danach dreht man sich nach rechts und springt leicht schräg mit Anlauf und gestreckt zu dem Sims mit dem *kleinen Medipack* auf der gegenüber liegenden Seite herüber. Nachdem man sich dieses genommen hat, hängt man sich an die Wand und hangelt sich nach rechts, bis man sich nach oben ziehen kann.

Dort geht man links um die Ecke und rechts in den Tunnel. Mit Anlauf springt man dann über den Abgrund, zieht auf der anderen Seite die Pistolen und wartet auf die Krähe, die kurze Zeit später erscheint. Ist sie tot, klettert man weiter hoch und nimmt sich das *große Medipack*. Nachdem man noch den Knopf gedrückt hat, geht es wieder zurück an den Abgrund. Dort dreht man sich nach rechts; mit dem Knopf hat man die Hebebühne weiter nach oben befördert. Zu dieser kommt man mit einem gestreckten Sprung mit Anlauf. Von hier aus springt man vom Rand in die Nische auf der anderen Seite herüber und nimmt sich die *8 Fackeln*. Dann schließt man die Türe mit dem Schlüssel auf und geht zu dem *Kristall*. Links findet man einen Knopf, den man drückt, bevor man wieder nach draußen geht. Dieser hat leider auch Feuerwalzen aktiviert; wenn man aber einfach losläuft, sobald sie aufhören, und zwischen beiden eine Pause macht, gibt es keine Probleme. Man springt wieder auf die Hebebühne und wartet hier mit gezogenen Pistolen auf die Krähe. Ist sie tot, springt man links herunter und weiter zu dem Sims vor dem Tunnel.

Durch diesen kriecht man, geht auf der anderen Seite wie gehabt runter in den Hof und klettert erneut an den Anfang des Levels zurück. Wie zuvor springt man auf das Rost herunter und weiter nach unten auf das Sims mit dem Knopf. Wieder mit einem gestreckten Sprung mit Anlauf springt man auf die gegenüber liegende Seite und hangelt sich an der Spalte in der Wand ganz nach rechts, wo man sich wieder hochziehen kann.

Dort geht man wieder links um die Ecke. Am anderen Ende des Tunnels läuft ein Schütze herum. Wenn man mit Seitwärtssaltos immer wieder vor den Tunnel und weg springt und dabei immer feuert, kann man ihn leicht erledigen. Man geht nun aber nicht in den Tunnel, sondern klettert vor dem Tunnel geradeaus nach oben und springt über das Loch zur Wand herüber, an der man sich hochzieht. Oben findet man auf einem Dach *2 Gewehr-Patronen.* Man rutscht nun nach links das schräge Dach zu einem Balkon herunter und findet so **Geheimnis 3**: eine *Granate.* Danach klettert man die Leiter wieder hoch und springt auf dem ersten Teil des Dachs und hier vom Rand aus über das Loch auf den Weg. Dann läßt man sich rückwärts herunter, läßt sich fallen und rollt sich unten ab, um sich nicht zu sehr zu verletzen.

Durch den Gang geht man zu einem Hof, springt über diesen in den Tunnel gegenüber, rutscht zu dem *Kristall* und dann zu dem *großen Medipack* herunter, zieht die Pistolen, rutscht weiter nach unten und erledigt die beiden Ratten in dem Gang.

Am Ende zieht man die Pistolen, springt in das Loch, macht eine Rolle und erledigt schnell den Wachman. Ist er tot, zieht man den Hebel, geht in dem langen Gang bis ganz zum Ende, biegt dort nach rechts ab und springt in das Wasserbecken.

Unten findet man auf dem Grund ein *kleines Medipack* und *2 Uzi-Clips.* Den Hebel an der Türe zieht man auch noch, bevor man wieder auftaucht und durch den Gang in den Schaltraum zurückgeht.

Hier zieht man den Hebel erneut und geht dann wieder in den Gang, biegt aber schon nach der Hälfte des Weges nach rechts ab.

Auch hier springt man ins Wasser und durch die Lücke im Boden zu den Propellern hinab, durch die man gefahrlos hindurchtauchen kann. Am Ende taucht man wieder auf und erledigt schnell den Wachmann rechts. Am Ende des Gangs findet man *2 Gewehr-Patronen.* Dann geht man wieder bis zu dem engen Tunnel auf der linken Seite zurück. Bevor man hineinkriecht, sollte man erst die beiden Ratten erschießen. Auf halbem Wege kann man ein *kleines Medipack* aufheben und am Ende nach unten springen.

Im nächsten Raum fährt eine Maschine herum, mit der man nicht in Berührung kommen darf. Wenn man auf der Schrägen nahe der Wand oder bei den Säulen entlang geht, passiert einem aber nichts. Man muß die Maschine zu dem Sicherungskasten lenken, der einem beim Betreten des Raums gezeigt wurde. Dazu geht es nach links zu der Stahlkiste, die man aus der Nische zieht, dann einmal von der anderen Seite schiebt, um sie anschließend so weit wie möglich nach rechts oder links zu schieben. Anschließend schiebt man sie senkrecht dazu bis auf die Abzweigung. Nun wartet man, bis die Maschine vor den Sicherungskasten gefahren und dort stecken geblieben ist. Dann geht es in den hinteren Teil des Raums zu einem *Kristall* und einem Knopf, den man drückt. Danach geht es zum Eingang zurück und über die Leiter nach oben.

Hier zieht man den Hebel, den man schon so oft gezogen hat, und drückt einer der beiden Knöpfe an der Stirnseite, den man inzwischen freigelegt hat. Sofort danach zieht man die Pistolen und erledigt den Wachmann, der aus dem Gang kommt, während man seinen Schüsssen mit Seitwärtssaltos ausweicht. Danach geht es wieder ganz nach hinten in den Gang und durch das Wasser nach links, wo man sich in einen weiteren Gang hochziehen kann.

Am Ende des Gangs kommt man zu einem neuen Wasserbecken. Springt man in dieses hinein, wird Alarm ausgelöst und links erscheint ein Wachmann. Zu diesem taucht man hin und erledigt ihn mit dem Gewehr. Danach geht man in den Raum, aus dem er kam, und drückt dort den Knopf. Nun geht es wieder zum Becken zurück, das inzwischen aber leer ist. Also geht man nach links auf den Steg, bis man sich an die Decke hängen kann. So hangelt man sich zur anderen Seite nach hinten links auf ein Sims, dreht sich dort nach rechts und erledigt erst die beiden Ratten, bevor man sich das *kleine Medipack* hinter sich und den *Kristall* in dem Gang holt. Folgt man dem Gang weiter, findet man hinter einer Türe ein *großes Medipack.* Danach springt man nach unten ins Wasser und taucht wieder Richtung Gang zum Schaltraum.

Direkt, wenn man aus dem Wasser steigt, zieht man das Gewehr und wartet auf den Wachmann, den man schnell ins Jenseits befördert. Im Schaltraum drückt man diesmal nur den noch nie gedrückten Knopf und kehrt in den hinteren Pool zurück, durch den man wieder zum zweiten Becken kommt.

Diesmal taucht man auf den Grund und durch die Luke dort, bis man *3 Harpunenpfeile* sieht. Nachdem man sich diese genommen hat, taucht man links weiter, bis man in die Kathedrale kommt. Hier steigt man bei der Leiter aus dem Wasser, zieht sofort die Schrotflinte und erledigt den Schützen. Danach nimmt man sich sein *kleines Medipack* und holt sich links in dem Gang den *Kristall*. Dann geht man auf die Leiter zu, springt vom Rand aus herüber und hält sich an der Leiter fest.

Nachdem man nach oben geklettert ist, *geht* man durch den Stacheldraht auf den Kran zu und springt vom Rand aus auf die Plattform, zu der man sich hochzieht. Mit Anlauf springt man dann nach rechts zur Wand und zieht sich hoch. Dort *geht* man nach rechts durch den Stacheldraht und springt am Fuß der Schrägen weiter hoch.

Danach klettert man links zur Kathedrale hoch und erschießt die beiden Schützen hier. Anschließend geht man hinein und zieht den unteren Block der mittleren Säule in die einzig mögliche Richtung zwei- oder dreimal heraus. Dann klettert man hoch und (mit Blick Richtung Ausgang) links weiter nach oben, wo man in eine Nische mit einem *großen Medipack* kommt. Nachdem man wieder herausgestiegen ist, springt man mit Anlauf zur anderen Seite (nicht die Handlungstaste drücken) und landet in einer weiteren Nische bei **Geheimnis 4**, einem *Kathedralen-Schlüssel*, den man für den Bonuslevel braucht.

Danach verläßt man die Kathedrale und geht in diejenige Ecke, neben der sich ein Geländer befindet. Hier springt man an der Seite mit dem Gatter rückwärts zu der Leiter herunter und klettert nach unten. Dort dreht man sich um und springt die Stufe herunter. Nach links springt man weiter herunter und kriecht dann zu **Geheimnis 5**, einem *großen Medipack*. Anschließend klettert man wieder ganz nach oben, geht beim Gatter nach links und springt in der Mitte des Gatters auf den Steg weiter unten, um den Level zu beenden.

## VI. Aldwych

Direkt zu Beginn, wenn man fällt, hält man die Handlungstaste gedrückt, bis man sich in eine Nische mit *2 Gewehr-Patronen* hochziehen kann. Dann springt man ins Wasser und steigt bei den Stufen an Land. Man geht die Treppe hoch, zerschießt nach der zweiten Abbiegung den morschen Laden auf der rechten Seite, hinter dem man weiter unten einen *Kristall* findet. Dann klettert man die Leiter sowie die nächste nach oben und kommt so auf einen Dachboden.

Im hinteren linken Teil findet man einen Schläger, den man zuerst erledigen sollte, bevor man sich hier oben *2 Uzi-Clips*, *2 Gewehr-Patronen* und *8 Fackeln* holt. Vom Eingang aus gesehen sieht man links einen andersfarbigen Block, der wie eine Leiter aussieht. Diesen Block zieht man einmal zu sich hin und geht dann um den Pfeiler zu dem Loch im Boden, durch das man auf einen Fahrkartenautomaten springt.

Von hier aus kann man einen weiteren Schläger erschießen; wenn man hier oben bleibt, ist man absolut sicher. Dann springt man auf den anderen Fahrkartenautomaten (Richtung Glasscheibe, nicht zu den zwei Automaten) und springt dort zu der Leiter hoch, die man nach oben klettert.

Hier läßt man sich in das andere Loch fallen, geht den kurzen Gang entlang und läßt sich dann rückwärts nach unten, um sich nicht zu sehr zu verletzen.

In dem Raum findet man dann einen *Wartungsschlüssel* und ein *großes Medipack*. Danach drückt man den Knopf und geht nach draußen, um dem toten Schläger das *kleine Medipack* abzunehmen. Anschließend geht man durch einen der beiden rechten Gänge zu einer stillgelegten Rolltreppe und folgt dieser bis nach unten zu dem Loch.

Hier geht man unten rechts in die Ecke, dreht sich so, daß man 45° nach rechts blickt, springt zurück und dann mit Anlauf über das Loch auf den Erdhügel. Dort zieht man sofort die Schrotflinte und erledigt den Schläger und seinen Köter. Auf der gegenüber liegenden Seite des Bahnsteigs kann man rechts eine Türe aufschließen, hinter der man *2 Uzi-Clips*, ein *kleines Medipack* und einen Knopf findet, der die Beleuchtung einschaltet. Nun erkennt man draußen auf dem Bahnsteig am anderen Ende einen *alten Penny* glitzern, den man einsteckt. Dann geht man wieder auf die gegenüber liegende Seite zu dem Erdhaufen und läßt sich rückwärts zu den Schienen herunter, um sich nicht zu verletzen. Mit Blick zur Rolltreppe weiter oben, über die man hierher gekommen ist, geht man nach rechts die Schienen entlang. Man muß hier allerdings – wie auf allen Gleisen – vor Zügen aufpassen, die natürlich immer dann kommen, wenn man hier unten herumläuft. Sobald die Schienen nach unten gehen, spurtet man los und kommt so gerade noch rechtzeitig in einen Gang auf der rechten Seite, bevor man überfahren wird.

Drinnen zieht man das Gewehr und erledigt die beiden Schläger, am besten zieht man sich hier wieder zurück. Dann geht man in den Kistenraum und findet auf dem Boden ein *kleines Medipack*. Auf der anderen Seite des Raums klettert man den Kistenstapel nach rechts zu einem *Kristall* hoch. Wieder auf dem Rückweg erschießt man den Köter weiter unten und klettert auf die Kiste in der Ecke hoch. Von dort springt man mit Anlauf und Hochziehen zur Kiste in der nächsten Ecke, dreht sich nach links und geht in die Ecke, die nicht an irgendeiner Wand liegt. Hier dreht man sich zur Mitte des Raums und erkennt über sich eine Plattform, zu der man hochspringt und sich nach oben zieht. So findet man die beiden *Uzis*. Zurück springt man dann nach links auf die gleichhohen Kisten und springt dort in dem Loch hinten nach unten zu einem Knopf, der man drückt. Dadurch löst man zwar einen Alarm aus, das macht aber nichts. Anschließend steigt man wieder nach oben und geht zu der Schrägen. Man stellt sich hier in die Ecke ganz in der Nähe der Schrägen und springt zu der Leiter herüber, die man ganz nach oben klettert, um dann einen Salto nach hinten zu machen. Dann zieht man die Schrotflinte, dreht sich nach rechts, geht so weit wie möglich seitlich nach links zur Schrägen und macht einen Salto nach rechts auf den erhöhten Block, auf dem man sofort das Feuer auf den Schläger eröffnet. Ist er tot, kann man sich sein *kleines Medipack* nehmen. Danach springt man von hier oben an die Decke und hangelt sich nach rechts bis zur Wand, wo man sich wieder fallen lassen kann. Unten rutscht man die Schräge herunter, klettert rechts hoch, dreht sich sofort um und springt in die Nische zu einer *Rakete*. Dann geht es wieder nach unten und in den Durchgang, wo man auf jeden Fall abspeichern sollte.

Man hat nun zwei Möglichkeiten, weiter zu machen. Die eine ist sehr schwierig, dafür bekommt man ein weiteres Geheimnis zu sehen, die andere ist dafür erheblich einfacher.

1. Man dreht sich mit dem Rücken zu der Schrägen und springt in der Mitte der Rampe zurück. Sofort darauf drückt man die Handlungstaste, um sich am Ende der Schrägen festzuhalten. Dann läßt man sich schnell fallen und landet auf zerbrechlichen Platten. Hier macht man einen Salto nach links auf die Schräge, die man natürlich direkt wieder nach unten rutscht. Am Ende der kurzen Schrägen springt man wieder ab und hält sich direkt an der gegenüber liegenden Wand an dem Spalt fest (dieser ganze Teil ist recht schwierig und unübersichtlich. Wichtig ist, daß man am Ende der letzten Schrägen abspringt und nicht nur einfach weiter rutscht. Dann landet man nämlich wieder auf zerbrechlichen Platten, unter denen sich ebenfalls ein Spalt befindet, an dem man sich aber nicht festhalten kann). Nun hangelt man sich nach rechts und läßt sich dann auf die zerbrechlichen Platten fallen. Sobald man durch diese durchbricht, landet man erneut auf einer Schrägen. Hier springt man wieder ab und macht in der Luft eine Rolle, damit man sich auf der anderen Seite an einer Kante festhalten kann. Danach läßt man sich noch zweimal fallen, um sich direkt wieder festzuhalten. Beim letzten Mal kann man sich zu **Geheimnis 1** hochziehen, einem *Kristall* und der *MP5*. Anschließend rutscht man die Rampe herunter.

2. Man dreht sich mit dem Rücken zu der Schrägen und springt in der Mitte der Rampe zurück. Sofort darauf drückt man die Handlungstaste, um sich am Ende der Schrägen festzuhalten. Dann läßt man sich schnell fallen und landet auf zerbrechlichen Platten. Hier macht man einen Salto nach links auf die Schräge, die man natürlich direkt wieder nach unten rutscht. So landet man auf einer zerbrechlichen Platte, durch die man auf eine weitere Schräge fällt. Hier macht man direkt einen Salto zurück und landet in einer kleinen Kammer. Man springt durch das Loch im Boden zweimal nach unten und kommt dort an der gleichen Stelle aus.

Man geht nun nach links bzw. rechts, steigt die Stufe hoch und geht die Rampe links zu einem *großen Medipack* herunter. Anschließend geht es die Rampe wieder nach oben und zurück in den kurzen Gang. Dort steigt man links nach oben, dreht sich um und springt vom Rand aus nach vorne, um sich weiter oben hochzuziehen. Geht man um das Loch herum, kann man sich in eine Kammer weiter oben hochziehen.

Hier gibt es ein Becken und eine Leiter, jedoch sollte man zunächst rechts von der Leiter in den Gang springen und sich dort den *Kristall* holen. Danach geht es über die Leiter nach oben. Hier muß man sich vor den Feuerwalzen in Acht nehmen. Am besten *geht* man hier seitwärts nach rechts, wartet, bis die erste Feuerwalze erlischt und springt dann auf den gegenüberliegenden Block. Sofort darauf stoppen die Feuerwalzen und man kann weiter auf die Wand zugehen und sich dort hochziehen. Man nimmt sich das *kleine Medipack* und klettert nach links auf die Schräge und geht dort ans andere Ende.Von der Wand aus springt man zu der Leiter herüber und klettert solange nach oben, bis Laras Füße über dem ersten hellen Strich stehen. Dann macht man einen Salto zurück und landet in einer Nische, in der man einen Knopf drücken kann. Der öffnet eine Luke an anderer Stelle. Nun springt man vom Rand wieder zur

Leiter herüber und klettert ganz nach oben. Dort duckt man sich, kriecht zu den *2 Uzi-Clips*, hebt diese auf, steht auf, sobald das Feuer erlischt und rennt nach vorne, um sich dort fallen zu lassen. Nach links geht es dann weiter einige Stufen hoch, bis man sich auf einen hellen Block ziehen kann.

Oben geht es rechts in den Durchgang und dann weiter nach links. Am Ende kann man eine Ratte erschießen und in einer Nische ein *großes Medipack* und *2 Gewehr-Patronen* finden. Dann springt man durch das Loch im Gatter nach unten auf den Bahnsteig (rückwärts fallen lassen und kurz festhalten).

Dort springt man wieder nach unten auf die Gleise und geht in den Raum mit den Kisten. Wie zuvor klettert man zu dem Bohrer nach oben, auf den man nun gehen kann. In der hinteren linken Ecke kann man sich in einen Durchgang hochziehen und sich dort *Salomo's Schlüssel* nehmen. Man folgt dem Gang weiter bis zu einem Loch im Boden und läßt sich dort rückwärts herunter. Dort geht es wieder rückwärts weiter nach unten auf die Bahnsteig und noch weiter nach unten auf die Gleise. Dann geht man wieder zu dem Raum mit den Kisten.

Man klettert wieder nach oben. Statt sich aber an die Decke zu hängen, geht es nach links zu der geöffneten Luke in der Decke.

Oben zieht man das Gewehr und erschießt den Schläger und seinen Hund. Dann geht man zu der Luke zurück und stellt sich an den Rand. Gegenüber sieht man *2 Gewehr-Patronen*, zu denen man aber nicht einfach hinüberspringen kann, da Lara immer abrutscht. Statt dessen macht man einen Kopfsprung dorthin und nimmt sie sich dann. Nun läßt man sich wieder rückwärts nach unten durch die Luke fallen und zieht sich auf der anderen Seite erneut nach oben. Man geht nun in den Raum hier oben und nimmt sich die *2 MP5-Clips*. Danach läßt man sich durch die zerbrechliche Platte nach unten fallen und zieht den beweglichen Block unten einmal. Darauf klettert man wieder nach oben und springt durch die nun offene Luke nach unten. Man folgt dem Gang, kriecht am Ende und zieht sich schließlich wieder hoch. Auf einer Seite öffnet sich automatisch die Türe zurück zum letzten Raum, man nimmt aber den anderen, längeren Weg, bis man zu einer Nische mit zwei Knöpfen kommt.

Beide öffnen jeweils für kurze Zeit Türen an anderer Stelle. Zu diesen kommt man, wenn man dem Gang (mit Blick auf die Knöpfe) links nimmt (den, der anfangs leicht ansteigt). Man drückt also erst den rechten Knopf, spurtet in den Raum mit den Türen und rast durch die letzte Türe. Drinnen drückt man den Knopf und verläßt den Raum wieder durch den anderen Ausgang. So landet man in einem Gang, über den man zurück zu den Knöpfen kommt. Unterwegs kann man *8 Fackeln* aufheben. Man drückt erneut den rechten Knopf und spurtet wieder los. Diesmal nimmt man die mittlere Türe. Dort klettert man durch die geöffnete Luke in der Decke nach oben und drückt dort den Knopf. Dann folgt man dem Gang bis zum Ende und läßt sich rückwärts herunter. Unten rollt man sich ab, um sich nicht zu sehr zu verletzen. Nun drückt man den linken Knopf und spurtet los zur linken Türe. Hier klettert man links auf den Block (wenn man zuvor nicht in den ersten beiden Räumen war, kommt man hier nicht weiter, dann springt man ins Wasser, klettert links wieder an Land und geht zurück zu den Knöpfen). Hier hängt man sich an die Decke und hangelt sich zur anderen Seite. Dort läßt man sich fallen und hält sich sofort wieder fest. Dann zieht man sich hoch und sammelt sie *2 Gewehr-Patronen*, einen *Kristall* und *Salamo's Schlüssel* ein.

Anschließend springt man nach unten ins Wasser und taucht durch den Tunnel in einen Gang. An dessen Ende öffnet sich die Türe automatisch. Draußen wartet ein Schläger, also sollte man das Gewehr in der Hand haben. Ist er tot, geht man zu den Ticketautomaten und zieht bei dem dritten Schalter von rechts auf der rechten Seite ein Ticket, indem man dort den alten Penny einwirft. Nachdem man das Ticket vom Boden aufgehoben hat, geht man nach hinten durch und diesmal durch einen der beiden linken Gänge die Rolltreppe nach unten.

Dort erschießt man einen Schläger mit dem Gewehr und schießt ganz hinten mit den Pistolen auf den Bretterverschlag. Dann kann man dahinter zu **Geheimnis 2** herunterspringen, wo man *2 Gewehr-Patronen* findet. Anschließend klettert man wieder nach oben und geht zu den Gleisen, wo man zwei Ratten erschießen kann. Danach springt man mit gezogener Schrotflinte auf die Schienen, läuft nach rechts und schießt ohne anzuhalten auf den Schläger, der vor einem davonläuft. Weiter ohne anzuhalten läuft man in den offenen Gang auf der rechten Seite, um der heranrollenden U-Bahn zu entkommen. Man drückt hier den Knopf und geht wieder nach draußen und nach links zu der Stelle, an der der Schläger aufgetaucht war, und in die Nische hinein, um den *Kristall* einzusammeln. Danach geht es wieder auf die Gleise und nach rechts und durch die zweite Türe in das Wasserbecken. Auf der anderen Seite zieht man sich wieder an Land und drückt den Knopf hier.

Durch die Türe geht es direkt zweimal nach rechts zu einem Knopf. Neben diesem und allen anderen Knöpfen in diesem Raum sind Symbole dargestellt. Entsprechende Bilder gibt es auf Türen, und in der Regel werden diese Türen auch bewegt, wenn man den Knopf drückt. Mal werden sie geschlossen und mal geöffnet, und es ist nicht gerade leicht, eine Logik in diesem Labyrinth zu erkennen. Außerdem gibt es mehrere Lösungswege, wie es hier weitergeht; der kürzeste sei hier angegeben. Nachdem man den Knopf bei den drei Symbolen gedrückt hat, geht es nach links, rechts und wieder wieder links zu dem ersten Knopf bei den Händen. Auch diesen drückt man, dreht sich um und geht zweimal nach rechts in einen neuen Raum mit weiteren Knöpfen. Hier findet man auch ein *kleines Medipack*. Nun drückt man nur den Knopf mit dem Krokodilkopf (oder was das sonst darstellen soll) in diesem Raum und geht zu dem Knopf mit den drei Symbolen zurück. Diesen drückt man erneut, dreht sich um, rennt nach vorne, bis es nicht mehr weitergeht, und geht dort nach rechts und nach links. Rechts findet man in einer Nische ein *kleines Medipack* und nach links und später rechts geht es in einen dunkleren Gang. Direkt wieder rechts kann man in einer Sackgasse *2 MP5-Clips* aufheben. Dann verläßt man die Sackgasse, geht auf das Bild zu und folgt dem Gang bis zu einem großen Saal.

Hier muß man aufpassen, es gibt etliche zerbrechliche Bodenplatten über Speergruben. Auf der rechten Seite kann man die beiden Schlüssel einsetzen (jeder paßt nur in ein bestimmtes Schlüsselloch). Dies öffnet zwei Türen (eine war durch Schwerter versperrt). Zuerst geht es aber nach der Säule mit dem zweiten Schlüsselloch nach links in die Mitte des Saals, wo man einen *Kristall* und *2 Uzi-Clips* findet (wenn man die Uzis noch nicht hat, gibt es diese auch). Dann geht es zu der Türe mit den Schwertern. Hier läuft man über die zerbrechliche Platte zu dem *Steinmetzhammer*. Zurück geht man bis an den Rand der Grube, springt herüber und zieht sich auf der anderen Seite hoch. Dann zieht man die Schrotflinte und erledigt den Köter. Danach geht es nach rechts (von der Kammer mit dem Hammer aus) über die zerbrechliche Platte durch den Vorhang in eine Kammer mit einem *verzierten Stern* und *2 MP5-Clips*. Anschließend geht es Richtung Eingang zurück und dort nach links durch die geöffnete Türe zu einem Wasserbecken. Bevor man hineinspringt, holt man sich noch das *kleine Medipack* und die *8 Fackeln*.

Dann taucht man durch den langen Tunnel, bis man sich wieder an Land ziehen kann. Hier zieht man sich auf den Block hoch und von da aus noch weiter nach oben in den Gang.

Hier geht man etwas nach unten und erledigt den Köter, der von hinten angreift. Am besten nimmt man hier die Uzis. Danach geht es wieder nach oben und auf den Block etwas tiefer.

Gegenüber erkennt man einen Spalt in der Wand. Zu diesem springt man mit Anlauf herüber und zieht sich hinein, kriecht nach rechts und läßt sich dort rückwärts herunter. Man dreht sich um und zieht sich auf der anderen Seite wieder nach oben. Von dort springt man zu den Sprossen an der Decke und hangelt sich zu dem Durchgang auf der anderen Seite, läßt sich kurz fallen und hält sich sofort wieder fest.

Dann zieht man sich hoch, zückt die Pistolen und erschießt die Ratte. Danach löst man bei der Sperre das Ticket ein und erschießt auch die Ratte dahinter. Anschließend geht man mit gezogenem Gewehr durch den kurzen Gang und erledigt den Schläger in der nächsten Halle. Die Absperrungen links kann man nicht überspringen, aber man kann links über den Erdhügel an ihnen vorbei laufen. Auf diese Weise kommt man zu einer Türe, bei der man den verzierten Stern einsetzen kann (nicht bei dem vermeintlichen Schlüsselloch, sondern direkt vor der Türe einsetzen!). Direkt, wenn sich die Türe öffnet, kommt ein Schläger heraus, den man schnell erledigen sollte. Danach geht man durch die Türe und findet so **Geheimnis 3**. Am Ende der kleinen Kammer zieht man sich nach oben, folgt dem Gang oben und springt schließlich zu einem *Kristall* herunter.

Man verläßt den Raum durch die Türe, geht nach links und wie zuvor zu den Absperrungen, diesmal aber nach rechts die halbverschüttete Rolltreppe herunter. Unten schlägt man die Türe mit dem Steinmetzhammer auf und betritt die Kammer dahinter. Hier drückt man den Knopf, dreht sich um und blickt nach oben. So erkennt man eine Nische, zu der man nach oben springt und sich hochzieht. Oben findet man eine *Rakete* und damit **Geheimnis 4**. Anschließend geht es wieder nach unten und nach draußen. Nach links geht es herunter und den Gang entlang. Rechts durch die Türe kann man einen Schläger erschießen (am besten mit dem Gewehr) und ihm anschließend sein *kleines Medipack* abnehmen. Danach springt man über das Loch im Boden und zieht das Gewehr. Wenn man um die Ecke geht, wird man von einem Hund angegriffen, den man aber schnell erdedigen kann. Danach geht es weiter nach unten zu einer weiteren Haltestelle.

Den Schläger hier kann man leicht mit den Pistolen erledigen, er ist weit genug entfernt. Ist er tot, nimmt man sich sein *kleines Medipack* und in einer Nische den *Kristall*. Auf dem Dach der U-Bahn findet man *8 Fackeln*. Im hinteren Bereich bei der Geröllhalde kann man rechts nach oben klettern und sich rückwärts in eine Grube fallen lassen. Dort findet man ein *großes Medipack* und *2 Gewehr-Patronen*. Anschließend geht es wieder die Treppe hinauf und zu dem Loch im Gang.

Man springt hinunter, noch weiter nach unten und kriecht durch den engen Gang. Am Ende zieht man sich durch die Luke in einen U-Bahn-Wagen (wenn man nicht die richtige Stelle findet, springt man am besten immer wieder auf und ab, bis Lara sich festhalten kann).

Drinnen drückt man den Knopf und löst so eine Art Erdbeben aus. Nun kann man durch die Luke links wieder nach unten springen. Dort kriecht man durch den Tunnel und geht am Ende in den breiten Gang (nicht nach links). Hier geht man die Rampe direkt rechts zu dem *kleinen Medipack* herunter und nimmt sich dieses. Ab jetzt kann man den Level auf verschiedene Weisen beenden, wobei man das letzte Geheimnis eigentlich nicht versäumen sollte:

1. Man folgt der Rampe weiter nach unten und beendet so den Level.
2. Man geht wieder nach oben und nach rechts. Oben läuft ein Schläger vor einem weg, den man aber nicht erschießen darf (noch nicht), sonst bekommt man das letzte Geheimnis nicht. Man folgt ihm in den Gang rechts und wartet hier mit dem Gewehr oder den Uzis auf ihn. Wenn er und sein Kumpel dann zurückkommen, erledigt man beide und geht dorthin, woher sie kamen. Hier gibt es wieder zwei Möglichkeiten:
   (a) Man geht die Rampe herunter und beendet so ebenfalls den Level.
   (b) Man geht vor der Rampe nach rechts durch die offene Türe (die ist nur offen, wenn man den ersten Schläger nicht zu früh erschossen hat) und nimmt sich dort die *Rakete* in der Kammer. Man drückt hier auch beide Knöpfe und geht wieder nach draußen und nach links in den breiten Gang und an dessen Ende nach rechts zu dem verschütteten Teil. Dort kann man durch eine Luke wieder in das U-Bahn-Abteil klettern und den Knopf drücken. Anschließend springt man durch die andere Luke wieder nach unten. Dort kriecht man durch den bekannten Gang zu dem Block, klettert hinauf und zieht sich durch das Loch wieder in den Gang hinauf.

       Durch die Türe geht man über die Brücke (dort, wo man den Schläger früher erschossen hatte) und auf der anderen Seite zu dem Bahnsteig hinunter. Unten springt man wie schon früher auf die Gleise herunter und geht zu dem Raum mit den Kisten, wo man wieder nach oben zu der Luke in der Decke klettert.

       Durch diese klettert man in den höher gelegenen Raum und betritt mit gezogenem Gewehr den Raum rechts, der zuvor nicht begehbar war. Drinnen erschießt man erst den Schläger, bevor man sich alle Goodies nimmt und damit **Geheimnis 5** einsackt: *2 MP5-Clips*, *2 Desert Eagle-Clips*, ein *großes Medipack* und den *Raketenwerfer*. Bevor man diese dunkle Kammer verläßt, drückt man noch den Knopf hier drinnen. Dann geht es wieder durch die Luke in den Raum mit den Kisten zurück.

       Über die Decke hangelt man sich wieder zu dem Bohrer, geht über diesen auf die andere Seite und zieht sich in den Gang hoch, an dessen Ende man wieder in ein Loch springen kann, um über einem der Bahnsteige zu landen. Hier kann man sich rückwärts durch ein Loch im Gatter auf den Bahnsteig nach unten fallen lassen und hinten die Schräge nach oben zu dem Gang mit dem Loch im Boden gehen.

       Durch dieses geht es wieder nach unten und wie gehabt in den U-Bahn-Wagen, wo man wieder den Knopf drückt, um in den Bereich mit den Rampen zu gelangen. Über eine der beiden beendet man den Level.

In einer Zwischensequenz erfährt man, daß die ganzen Schläger nur Versuchskaninchen für Sophia bei der Entwicklung eines Unsterblichkeits-Medikaments waren. So wollen von diesem Fluch erlöst werden und bitten Lara daher um Hilfe. Ihr Chef braucht ein Balsamieröl; wenn er dieses bekommt, will er Lara nicht mehr im Weg stehen.

## VII. Lud's Gate

Die Schläger greifen einen nun nicht mehr an, solange man sie in Ruhe läßt. Man folgt dem Kerl, den man in diesem Raum sieht, durch den Gang zu einer neuen Kammer mit zwei Wasserbecken und verläßt diese auf der anderen Seite durch den linken Ausgang. Nach kurzer Zeit kommt man zu einer Schrägen, die man herunterrutscht. Sofort, wenn man unten angekommen ist, rennt man zur rechten Wand in die hintere Ecke und zieht sich dort zu einem Durchgang hoch, sonst wird man von Speeren, die von der Decke herunterkommen, durchbohrt.

Hier folgt man dem Gang, und am Ende der Rutsche geht man nach links auf den steinigen Boden und dort ganz nach rechts auf die ebene Platte. Hier läßt man sich rückwärts herunter und fallen und landet so nicht in dem Stacheldraht. Durch diesen *geht* man ans andere Ende und zieht sich dort in eine Spalte hoch. Nach rechts läßt man sich wieder herunter und findet so **Geheimnis 1**: in dem Gang findet man ein *großes Medipack* und *8 Fackeln*. Kurz vor den Fackeln gibt es ein Loch in der Decke und man kann sich hier auf eine Plattform ziehen. Von dieser geht es rechts noch weiter nach oben in eine Nische. Man geht hier in die rechte vordere Ecke und entlang der Kante *geht* man zwei Schritte zurück. Dann springt man aus dem Stand leicht nach rechts in den Durchgang, hält sich an der Kante fest und zieht sich hoch. So rutscht man auf den steinigen Boden zurück und geht nach rechts zurück in die Kammer mit dem Knopf.

Dieser öffnet eine Falltüre oberhalb eines Blocks in diesem Raum, auf den man sich nun hochzieht. Die Leiter hier steigt man solange nach oben, bis man hinter sich eine Plattform erkennt. Hier macht man dann einen Rückwärtssalto.

Man folgt dem Gang hier oben und findet ein weiteres *großes Medipack*. Dann geht es wieder zurück. Man springt wieder an die Leiter und hangelt sich nach links. Dort klettert man bis zu einer roten Lampe auf der linken Seite nach oben. Hier befindet sich auch ein weißer Strich auf der Leiter (der durch das Licht der Lampe rötlich gefärbt ist). Wenn Laras Hände sich so nahe wie möglich an diesem Strich befinden, macht man einen Salto zurück (einfach nur die Sprungtaste drücken) und gleichzeitig eine Rolle, um sich sofort wieder an der Leiter gegenüber festhalten zu können. Dann klettert man ganz nach oben und zieht sich in die Nische zu **Geheimnis 2**, einer *Rakete* (oder dem Raketenwerfer, wenn man diesen noch nicht hat), hoch. (Falls Lara sich nicht in die Nische ziehen will, läßt man sich kurz fallen, hält sich aber sofort wieder fest und versucht es noch einmal.) Nachdem man sich die Rakete genommen hat, läßt man sich wieder rückwärts herunter, klettert etwas tiefer, macht einen Salto zurück und dreht sich dabei wieder, um sich erneut festhalten zu können. Man klettert wieder nach oben, bis man links eine grüne Lampe sieht, und hier so weit nach oben, bis Laras Hände den weißen Strich berühren. Dann klettert man einmal nach unten und macht einen Salto zurück. Auf diese Weise landet man bei einem *Kristall* und *2 Gewehr-Patronen*. Anschließend rutscht man die Rampe herunter, springt ab und hält sich wieder an der Leiter fest. Man hangelt sich nach rechts und ganz nach oben, wo man sich in einen Gang ziehen kann.

Dort kriecht man durch den Gittertunnel bis ans Ende und holt sich rechts die *2 Gewehr-Patronen*, kriecht aber nicht weiter, sonst wird man von einem Wachmann angeschossen. Stattdessen kriecht man zurück etwa in die Mitte des Tunnels und steht auf. An der Wand kann man sich in einen Durchgang hochziehen und dort ein *kleines Medipack* aufheben.

Auf der anderen Seite geht es wieder nach unten, dort wartet aber ein Wachmann. Am besten hat man schon vorher die Uzis in der Hand, dreht Lara (wenn sie nach oben gestiegen ist) nach rechts zur Wand und springt mit einem Salto nach links in das zweite Loch, um sofort das Feuer auf den Wachmann zu eröffnen. Ist er tot, zieht man den beweglichen Block aus der Ecke und schiebt ihn in der gleichen Richtung weiter auf das bläuliche Feld. Anschließend geht man zu dem Knopf, drückt ihn, dreht sich sofort nach links, zieht das Gewehr und erschießt den Wachmann, der hereinstürmt. Anschließend geht es durch die Türe, durch die er kam, in den Gang und nach rechts in den ägyptischen Raum.

Dort geht man hinter die Säule und findet hier ein *kleines Medipack*. Vor der Säule kann man zu einer Leiter hochklettern und in den Gang gehen. Am Ende kann man in einer Kammer einen Block vor den Eingang schieben und dann auf ihn steigen. Durch den engen Gang kriecht man zum nächsten Loch und läßt sich dort rückwärts herunter. Dann geht es wieder in den ägyptischen Raum zurück und eine Stufe nach unten auf den Block bis an die Kante. Links sieht man eine Decke, zu der man springen und an der man sich festhalten kann. Man hangelt sich hier zur Wand und nach links Richtung Kristall. Am Ende läßt man sich fallen, hält sich sofort wieder fest und zieht sich in die Nische hoch. Dann nimmt man sich den *Kristall* und springt wieder zu der Decke, um sich zur gegenüberliegenden Seite zu hangeln. Auch hier läßt man sich fallen, hält sich wieder fest und zieht sich hoch. Am Ende der Nische zieht man den Hebel. Anschließend kriecht man wieder zurück und läßt sich rückwärts herunter. Nun steigt man auf die bewegliche Säule, die inzwischen wieder den Eingang zu diesem Raum versperrt (nahe an die Wand gehen, hochspringen und nach oben ziehen). Von der Kante aus kann man zu einer Plattform hochspringen und sich hochziehen und von dort aus weiter in eine Nische in der Wand klettern. Man folgt dem Tunnel ganz bis zum Ende und kommt so wieder in dem Gang aus, über den man zum ägyptischen Raum kam.

Hier geht es wieder in den Raum mit dem beweglichen Block, in dem man den ersten Wachmann erschossen hat, und schiebt/zieht den Block wieder auf die alte Stelle. Dann kann man wieder in den ägyptischen Raum gehen.

Man klettert wieder bei der beweglichen Säule nach oben. Vom Eingang aus gesehen links kann man dann am Rand zu einer Plattform hochspringen und sich nach oben ziehen. Rechts erkennt man dann einen Hebel, zu dem man von der Mitte der Plattform herüberspringt. Nachdem man den Knopf gedrückt hat, geht es genauso zurück auf die bewegliche Säule und hier zu der Leiter, die man nun ganz nach oben und nach links klettern kann, bevor man sich fallen läßt. Oben macht man eine Rolle und erkennt leicht links eine Plattform, zu der man mit Anlauf herüberspringt. Nach links kann man dann in einen Durchgang springen und von dort wieder nach links in eine Nische, in der man *2 Gewehr-Patronen* und *8 Fackeln* findet. Auf der anderen Seite der Nische kommt man zu einer Rampe, die man herunterrutscht und an deren Ende man abspringt, um sich gegenüber festhalten zu können. Anschließend geht man durch die geöffnete Türe und kommt so zu einer Rampe. Man hat nun zwei Möglichkeiten weiterzumachen, wobei diejenige mit dem Geheimnis zu bevorzugen ist, da man ansonsten nicht in den Genuß des Bonuslevels kommt:

1. Man rutscht einfach herunter, wartet, bis man durch die zerbrechliche Platte fällt und drückt dann die Handlungstaste, bis Lara sich festhält; dann hangelt man sich nach links, läßt sich fallen und nimmt sich die *Granate*. Danach springt man in das ewig tiefe Loch. Dort taucht man nach unten in den Tunnel, läßt sich von der Strömung treiben und taucht am Ende wieder auf, um Luft zu holen.

2. Man stellt sich an den Anfang der Rampe, macht aus dem Stand einen Sprung nach vorne, wartet kurz und springt dann noch auf der zerbrechlichen Platte erneut aus dem Stand nach vorne und hält sich fest. Dann zieht man sich hoch und nimmt sich das *Balsam-Öl*. Anschließend kriecht man durch den Tunnel und holt sich die *2 Uzi-Clips*. Am Ende des Tunnels läßt man sich rückwärts herunter, dreht sich schnell um, zieht das Gewehr und wartet auf den Wachmann, den man zügig erledigt. Dann geht man nach vorne in den dunklen Teil des Gangs (nach links abbiegen bringt nichts) und kriecht dort durch den Lüftungsschacht. Am anderen Ende kriecht man schnell heraus, zieht die Uzis und erledigt den Wachmann, der das Feuer bereits eröffnet hat. Ist er tot, drückt man den Knopf in dem Lagerraum und geht durch die Türe zu einer *Rakete*, dann aber wieder zurück in den Lagerraum und dort durch das Loch im Boden nach unten. Man blickt dann in eine Halle mit einer riesigen Sphinx und einem Kristall gegenüber. Um zu letzterem zu gelangen, springt man nach vorne und hält sich an der Decke fest. Dann hangelt man sich an den Sprossen entlang zur anderen Seite, muß aber die braunen Deckenplatten meiden, weil Lara bei diesen haltlos in die Tiefe stürzen würde. Erst am anderen Ende hangelt man sich in den brauen Bereich der Decke hinein (nicht vorher fallen lassen!) und steht dann gerade sicher auf der Plattform, um sich den *Kristall* zu nehmen. Danach geht es auf der linken Seite wieder zurück, aber nur bis zur Hälfte (bis zu der Stelle, bevor die Sprossen nach links abbiegen, also dort, wo man auf dem Hinweg Lara von unten gesehen hat). Dort läßt man sich fallen und landet auf dem Kopf der Sphinx. Man hat nun erneut zwei Möglichkeiten, weiterzumachen, wobei die mit dem Geheimnis wieder zu bevorzugen ist:

   (a) Wenn man den Raketenwerfer noch nicht hat und diesen wichtiger findet als das Geheimnis, dann geht man zu der Stirn der Sphinx unter den niedrigen Teil der Decke und läßt sich an einer der beiden Seiten rückwärts herunterfallen. Dann kann man den Raketenwerfer oder eine *Rakete* aufheben. Anschließend geht man (in Blickrichtung der Sphinx) in die Ecke vorne rechts, dreht sich mit dem Rücken zur Sphinx, dann leicht nach links und macht einen Salto zurück und drückt sofort die Handlungstaste. Man rutscht dann über die Schulter der Sphinx nach unten und bleibt irgendwo hängen. Dort läßt man sich fallen und landet so etwas später auf einer der Tatzen der Sphinx.

(b) Man geht auf den Hinterkopf der Sphinx (also den Teil, der nicht unter der niedrigen Decke liegt) und dort in die linke Ecke. Dort dreht man Lara so, daß der Kopf die herunterhängende Deckenspitze anvisiert, macht einen Sprung zurück (keinen Salto, also einfach zurücklaufen) und dann aus dem Stand einen Sprung nach vorne. So landet man vor einem *kleinen Medipack*, das man aufhebt (manchmal will Lara nicht aus der Ecke heraus, dann dreht man sich um und springt rückwärts zu Medipack). Vom Rand aus springt man dann gestreckt auf die Säule an der Wand herüber und von hier aus leicht links und mit Anlauf zu der schrägen Platte an der Wand, an der man sich zusätzlich festhalten muß. Wenn man sich hochzieht, rutscht man auf der anderen Seite wieder herunter und springt rechtzeitig ab, um auf den Rundweg zu gelangen. Nach links folgt man diesem zu *2 Raketen* und einem *Kristall* und damit **Geheimnis 3**. Anschließend geht es zurück zur Statue (dorthin, wo man dieser am nächsten ist). Mit Anlauf springt man zu ihr herüber und rutscht auf eine Pranke herab.

Hier kann man an einer Art Treppe nach unten steigen, und man geht nach rechts an das Ende des Gangs mit den Nischen. Man sollte die Schrotflinte oder die Uzis in der Hand haben, denn in der letzten Nische wartet ein Wachmann darauf, ins Jenseits befördert zu werden. Danach geht man außen um die Sphinx herum zur gegenüberliegenden Wand, in der es ebenfalls etliche Nischen gibt. Am besten nimmt man am Anfang des Gangs die Pistolen in die Hand und springt mit Seitwärtssaltos und Blick Richtung Wand nach links, bis man vor sich einen Gang sieht. Den Wächter darin erledigt man, während man seinen Schüssen durch Seitwärtssaltos ausweicht. Ist er tot, geht man zurück in die letzte Nische des Gangs und nimmt sich dort die *2 Gewehr-Patronen.*

Dann holt man sich bei dem Toten das *kleine Medipack.* Anschließend geht es die Treppe nach oben. Am Ende erkennt man über sich einen Vorsprung, zu dem man sich hochziehen kann. Oben dreht man sich um und erkennt in der blauen Wand eine Öffnung, zu der man hinspringt und in die man sich hineinzieht. So findet man **Geheimnis 4** und damit ein *großes Medipack* und eine *Rakete.* Anschließend kriecht man wieder zurück, läßt sich rückwärts fallen und klettert wieder auf den Vorsprung. Diesmal zieht man den beweglichen Block links einmal heraus, springt rückwärts herunter, hält sich aber an der Kante des Vorsprungs fest und hangelt sich nach links unter den Block, klettert die Leiter dort ganz nach oben und nach rechts und läßt sich dort fallen.

Man folgt dem Tunnel, dreht sich, wenn man Lara von oben sieht, um und springt zu dem Gang hoch, um sich nach oben zu ziehen. Dann folgt man dem neuen Gang bis zum anderen Ende, wo man wieder zweimal nach unten springen kann. Nun schiebt man den beweglichen Block unter der blauen Lampe einmal nach hinten und zieht den anderen beweglichen Block hinter sich zweimal zu sich hin. Anschließend springt man rückwärts zur Treppe herunter, hält sich fest, hangelt sich nach rechts unter den beweglichen Block, klettert wieder nach oben und rechts in den Tunnel, folgt ihm nach oben wie zuvor und springt wieder in das Loch, nur das man diesmal an den Anfang des Levels zurückkommt.

Dort geht man die Rampe hoch in den ersten Raum und setzt dort bei der Nische mit dem Licht das Balsamier-Öl ein (nicht in die Nische klettern). Dadurch öffnet sich eine Türe und man kann dort in ein tiefes Loch springen. Hier sollte man noch einmal abspeichern.

Dann taucht man nach unten und greift sich die Unterwasserturbine. Mit dieser kann man die bereits gefundenen Harpunenpfeile verschießen. Dabei sollte man aber sparsam sein, denn die Turbine verschießt die Pfeile sehr schnell, zielt aber nicht automatisch, so daß man sie auf die hier unten herumschwimmenden Krokodile ausrichten muß. Es gibt hier unten insgesamt zwei Krokodile; das erste findet man automatisch, wenn man tiefer in die Höhle hineinfährt. Ist es erledigt, sollte man erst rechts in die Höhle und dort in einen Durchgang unterhalb einer Kiste (ganz am Anfang rechts) tauchen. Dort gibt es in der Decke ein Loch, bei dem man wieder Luft holen kann. Das sollte man auch direkt tun, nachdem man das erste Krokodil erledigt hat. Dazu braucht man auch nicht von der Unterwasserturbine abzusteigen; man muß einfach nur in das Loch hineinfahren. Anschließend fährt man wieder in die große Höhle zurück, sofort nach rechts und nach unten und hinten zu *6 Harpunenpfeile* auf einer Steinplatte. Sobald man die letzten 3 genommen hat, sollte man sich sofort wieder die Unterwasserturbine greifen, denn das zweite Krokodil greift an. Hat man auch dieses erledigt, kann man in der kleinen Höhle wieder Luft holen gehen. Man sollte jetzt noch einige andere Tauchgänge machen, da es hier unten noch einiges zu holen gibt. Im hinteren Teil der großen Höhle findet man rechts ein *kleines Medipack* und hinter einer Steinplatte auf dem Boden *3 Harpunenpfeile.* In der Höhle direkt rechts von derjenigen, in der man immer Luft holt, gibt es *2 Uzi-Clips.* Auf der gegenüberliegenden Seite gibt es weitere zwei Höhlen mit insgesamt *12 Harpunenpfeilen*, einem *großem Medipack* und einem *Kristall.* Hat man alles aufgesammelt, taucht man in der großen Höhle ganz nach hinten und in dem Tunnel links nach oben, wo man sich wieder an Land ziehen kann.

Dort hebt man die *6 Harpunenpfeile* auf, springt in das Becken von Weg 1 (also nicht das, über das man nach Weg 2 hierher gekommen wäre) und taucht nach rechts und unterhalb der Decke entlang (nicht nach unten) in den Gang, an dessen Ende man rechts um die Ecke einen Hebel ziehen kann. Hier kann man auch unter der Decke Luft holen. Nun taucht man wieder ab und zurück und durch die geöffnete Luke nach oben.

Hier steigt man an Land, zieht sich rechts hoch und schießt *NICHT* auf den Wachmann oder den Taucher, sonst gibt es das letzte Geheimnis nicht, da der Taucher in diesem Fall abtaucht und die Türe zu diesem schließt. Stattdessen drückt man den Knopf und springt wieder ins Wasser.

Man taucht in den neu geöffneten Gang ganz in der Nähe und muß nun immer direkt über dem Boden tauchen, und zwar nach hinten rechts. Erst am Ende des Wassers darf man wieder auftauchen. Schwimmt man zu nahe an der Wasseroberfläche oder taucht man zu früh auf, wird Alarm ausgelöst und der Taucher schließt wieder das letzte Geheimnis. Hinten rechts gibt es dann zwei Höhlen: die kleinere enthält **Geheimnis 5** und damit *2 Desert Eagle-Clips*, in der anderen findet man ein *kleines Medipack* und einen Hebel, den man zieht. Anschließend taucht man wieder heraus, holt noch einmal Luft und taucht dann wieder direkt über dem Boden zurück zum Eingang zu diesem Raum, aber direkt davor nach rechts in den Gang. Am Ende taucht man auf und zieht sich rechts hoch. Dort dreht man sich um und springt mit Anlauf auf die gegenüber liegende Seite. Links erkennt man den Taucher (aber der ist taub) und *3 Harpunenpfeile*, zu denen man mit Anlauf an der Kante entlang hinüberspringt. Nachdem man sich diese genommen hat, geht es genauso zurück. Wieder auf der anderen Seite des Wassers zieht man sich auf den Block, duckt sich sofort und kriecht den Gang entlang, um nicht doch noch entdeckt zu werden. Am Ende läßt man sich rückwärts herunter und fallen, taucht über den *Kristall* ans andere Ende und zieht sich wieder hoch. Erneut duckt man sich und kriecht um die Ecke, bis man steinigen Boden erreicht. Dort geht es weiter bis zum Ende der steinigen Wand. Hier kann man sich auf einen Block links hochziehen und rechts noch weiter nach oben. Dort kriecht man in den Spalt und nach links, läßt sich rückwärts herunter und nimmt sich das *kleine Medipack*. Genauso geht es auch zurück auf den steinigen Boden, wo man sich bis zum Ende weiter vorarbeitet. Dort steigt man nach oben und an der rechten Wand am Ende nach oben in einen engen Tunnel. An dessen Ende läßt man sich rückwärts herunter und nimmt sich den *Kristall* und die *8 Fackeln*. Dann zieht man die Uzis, rennt durch den dunklen Gang ganz nach hinten, erledigt schnell den Wachmann (ab hier darf man nicht mehr abspeichern, bis man das letzte Geheimnis erreicht hat, da dieser gespeicherte Spielstand immer zu einem verschlossenen Geheminis führt!) und springt dann mit Anlauf nach leicht links auf die Plattform weiter unten. Dort macht man eine Rolle und erledigt den Taucher im Wasser (an den Rand gehen). Man kann von hier aus auch oben den anderen Wachmann, den man schon gesehen hat, erschießen. Dann springt man aber ins Wasser und taucht zu **Geheimnis 6**, das aus *12 Harpunenpfeilen*, ein *großes Medipack*, einen *Kristall* und eine Unterwasserturbine besteht. (Ist die Türe zu diesem Geheimnis geschlossen, oder kommt man trotz offener Türe nicht hinein, so war man zu langsam und der Taucher hat sie noch schließen können oder man benutzt einen gespeicherten Spielstand mit einem Bug (s.o.). In diesem Fall sollte man noch einmal da anfangen, bevor man den ersten Wachmann erschossen hat, ihn einfach ignorieren und sofort nach unten springen, um den Taucher zu erschießen.) Dann steigt man wieder an Land, geht zu dem toten Wachmann herüber und nimmt ihm den *Schlüssel zum Heizungsraum* ab. Rechts, bei den Kisten vor der Art Türe, findet man die *Harpune* samt *9 Harpunenpfeilen*. Dort, wo der Taucher saß, gibt es weitere *3 Harpunenpfeile*. Von dort aus kann man, wenn man in die Halle blickt, einen weiteren hohen Kistenstapel links von dem hohen Steinberg finden. Auf diesen klettert man nun hinauf und geht entlang des Steinberges auf die Wand zu, wo man nach unten zu einem *großen Medipack* springt.

Dann geht man wieder ins Wasser, und zwar dort, wo es das letzte Geheimnis gab und holt sich – wenn möglich – die Unterwasserturbine. Mit dieser fährt man (ansonsten geht es "zu Fuß" weiter) nach unten und durch den langen Tunnel in eine große, beinahe vollständig mit Wasser gefüllte Halle. Unterwegs muß man einen Taucher erschießen (eventuell mit der Harpune) und in der Halle selbst auch noch ein Krokodil. Man sollte hier keine Zeit verlieren und beide zügig erledigen. Dann kann man auf der rechten Seite der Halle in der Nische oben links (und nur hier) Luft holen. Man sollte nun einige Tauchgänge unternehmen: Zuerst untersucht man die Nische unten links in der gegenüberliegenden Wand und findet dort einen *Kristall*, genau gegenüber gibt es ein *kleines Medipack*. Spätestens jetzt sollte man noch einmal Luft holen. Nun taucht man wieder in die Halle und nach links in die Nische links oberhalb des Eingangs. Man folgt dem Gang hier bis zu dem Hebel, zieht ihn und holt wieder Luft. Nun sollte man vielleicht die Unterwasserturbine nehmen, in die Halle fahren und in den grünlich leuchtenden Tunnel oberhalb des Eingangs fahren. Irgendwann geht es steil nach unten, hier sollte man schnell absteigen, nach unten tauchen und durch die offene Türe nach rechts in die Kammer, um dort den Hebel zu ziehen. Außerdem kann man auch noch ein *kleines Medipack* aufsammeln, dies sollte man aber bei einem zweiten Tauchgang machen, wenn die Luft zu knapp wird. Nachdem man erneut Luft geholt hat, taucht man wieder in die Halle und geradeaus in die rötlich schimmernde Nische. Diesmal sollte man auf jeden Fall die Unterwassertrubine mitnehmen. Am Ende des Tunnels nimmt man sich den *Kristall* und zieht den Hebel. Dann macht man sich zügig auf den Rückweg, muß aber noch 2 Taucher erledigen, was mit der Turbine nicht zu schwer sein sollte. Man muß aber seinen Luftvorrat im Auge behalten und notfalls erst wieder zurückfahren, um Luft zu holen. Hat man beide erledigt, holt man noch einmal Luft und taucht dann draußen mit der Unterwasserturbine in der Halle direkt nach rechts in die Nische, durch die geöffnete Luke und den langen Tunnel nach oben.

An einer Stelle kann man an Land gehen und direkt gegenüber wieder ins Wasser springen. Am anderen Ende des Beckens findet man *3 Harpunen-Pfeile*. Dann geht es wieder zum Anfang des Beckens zurück, wo man einen Hebel ziehen kann. Hier kann man sich dann auch wieder an Land ziehen und nach oben klettern. Durch den Hebel hat man die Flammen zumErlöschen gebracht und kann nun vom Rand aus auf die erste Plattform springen. Von hier aus geht es mit Anlauf auf die zweite Plattform. Von dieser kann man nach links die Schräge hochspringen und sich das *große Medipack* und *2 Uzi-Clips* nehmen. Dann rutscht man wieder zur Plattform herunter und springt weiter nach links mit Anlauf ans andere Ende des Raums. Hier geht man in den Tunnel und kommt in einen Gang mit Stampffallen. Wenn man etwa 2 Schritte vor jedem Stampfer stehenbleibt und losrennt, sobald er sich nach oben bewegen, dann sollte es aber keine Problem geben. Zwischen den einzelnen Stampfern sollte man natürlich eine Pause machen. Am Ende zieht man sich dann hoch und geht ganz nach hinten an die Wand und dreht sich dort nach rechts. Mit Anlauf springt man zur anderen Seite und hält sich an der Decke fest. Man hangelt sich nach rechts und zur andere Seite, wo man sich zu *8 Fackeln* und *2 Desert Eagle-Clips* fallen lassen kann. Danach geht man zu dem Vorsprung und zieht sich nach oben (in den unteren Gang zu gehen bringt nichts, da kommt man nur zu dem Becken zurück; auch nach oben in den Gang gehen bringt nichts, außer daß man eine tiefe Häuserschlucht sieht, ohne etwas machen zu können). Man springt also von oben wieder an die Decke, hält sich fest und hangelt sich zu der Nische im Wasserfall. Direkt vor der Wand läßt man sich fallen und hält sich sofort wieder in der Nische fest. In diese kann man sich dann hineinziehen und etwas weiter durch rückwärts herunterlassen. Unten benutzt man den Schlüssel zum Heizungsraum beim Schlüsselloch und holt sich dann den *Kristall* hinter der Türe. Anschließend drückt man noch den Knopf, zieht sich wieder zum Wasserfall hoch und läßt sich in das Becken fallen. Man besteigt wieder die Unterwasserturbine und speichert am besten noch einmal ab.

Dann taucht man wieder ganz nach unten, unter der Decke durch zu der Luke, wo man von einem Krokodil angegriffen wird, erledigt dieses, taucht wieder in die große Halle und geradeaus weiter in die gegenüberliegende Nische, dort nach rechts und durch die Luke wieder ganz nach oben (wenn man dies zeitlich nicht schafft, sollte man das Krokodil in Ruhe lassen). Oben steigt man auf der Seite mit dem *großen Medipack* aus dem Wasser. Anschließend springt man wieder ins Wasser und geht auf der anderen Seite an Land. Hier geht man ganz links an der Wand in die Mitte der Plattform (zwischen den verschiedenen farbigen Bodenplatten). Von hier springt man aus dem Stand zur gegenüber liegenden Plattform mit dem Schwungrad und hält sich daran fest. Dann zieht man sich hoch und macht einen Satz und einen Schritt nach vorne, sobald sich das Schwungrad nach rechts bewegt. Genauso verfährt man mit den nächsten beiden Plattformen. Am Schluß springt man dann in den Tunnel gegenüber und geht ans anderen Ende, wo um die Ecke ein Wachmann lauert, den man mit der Schrotlflinte oder den Uzis erledigen sollte. Dann geht man zu den Schwungrädern zurück und blickt noch im Tunnel nach oben.

Hier kann man sich an einer Seite nach oben ziehen und dem Gang bis zu einer Häuserschlucht folgen. Dort springt man mit Anlauf zur anderen Seite und hält sich an der Spalte fest. Dann läßt man sich kurz fallen und hält sich sofort wieder fest, um sich dann in die Nische zu ziehen. Kurze Zeit später läßt man sich rückwärts herunter und folgt dem Gang weiter, bis man etwas höher wieder zu der Häuserschlucht kommt. Erneut springt man mit Anlauf auf die gegenüber liegende Seite und hält sich an der Nische fest, kriecht hinein und etwas weiter durch und beendet so den Level.

In einer Zwischensequenz trifft man Sophia, die sich mit einem Artefakt aus dem Staub macht. Es gilt nun, sie zu verfolgen.

## VIII. Innenstadt

In diesem Level hat man es nur mit Sophia als Gegnerin zu tun. Die hat es aber in sich, da sie gegen Waffen aller Art immun ist. Sie dagegen schießt sehr wohl scharf, man sollte daher regelmäßig abspeichern, sobald man gerade einmal sicher steht.

Man rennt also durch die einzige offene Türe nach draußen auf das Dach, dort nach rechts und die leichte Schräge hoch. Am Ende zieht man sich nach oben und läuft in einem Halbkreis links herum. Man steht dann unter einem Steg mit Sprossen, zu denen man hochspringt und an denen man sich auf die gegenüber liegende Seite hangelt. Dort läßt man sich fallen, klettert links hoch und dreht sich auf der Stufe um. Dann kann man sich auf den Steg hochziehen. Nach links klettert man auf den höheren Block. Nun steht Sophia an einer Stelle, von wo aus sie einen nicht mehr treffen kann und man sollte erst einmal speichern. Man läuft nun wieder zurück auf den Steg, auf den man gerade geklettert ist. Dort holt man sich das *kleine Medipack* und läuft weiter auf den Knopf zu (am besten erst dann, wenn Sophia ihre Waffe nachladen muß). Nachdem man ihn gedrückt hat, läuft man den Steg schnell zurück, denn beim Knopf kann man getroffen werden. Man klettert wieder den Block hoch, aber nicht durch die nun offene Luke weiter nach oben, sondern auf der anderen Seite wieder herunter. Dort dreht man sich um, springt rückwärts herunter, hält sich aber fest und hangelt sich nach links. Dort läßt man sich fallen und hält sich an der Nische sofort wieder fest. Dann zieht man sich hinein, läßt sich auf der anderen Seite wieder fallen und findet so **Geheimnis 1**, eine *Granate*. Von hier aus geht es noch tiefer zu einem *großen Medipack*. Anschließend geht es den ganzen Weg wieder nach oben auf den Block auf dem Steg, bei dem man zuvor mit dem knopf die Luke geöffnet hat. Diesmal zieht man sich auf die höhere Plattform hoch, geht schnell auf die andere Seite der Plattform und zieht sich noch weiter hoch auf den nächsten Steg. Hier gibt es zwei Medipacks, aber man sollte diese im Moment liegen lassen und stattdessen nach rechts laufen. Am Ende springt man leicht nach links zu der Leiter, klettert nach oben und läßt auch hier das Medipack in Ruhe, um schnell in den engen Tunnel zu kriechen. Auf der anderen Seite ist man wieder sicher und sollte noch einmal abspeichern. Dann klettert man über den niedrigen Tunnel nach oben und dort geht man geradeaus auf den Abgrund zu, springt einmal zurück und springt dann mit Anlauf auf die andere Seite. Dort wartet schon Sophia darauf, einen ins Jenseits zu befördern. Während man weiter geradeaus läuft, zieht man die Pistolen und schießt hinter dem Block auf den Sicherungskasten rechts (nicht auf Sophia schießen, daß bringt nichts). Wenn man lange genug darauf schießt, stirbt Sophia irgendwann, da man die Brücke unter Strom gesetzt hat. Damit darf man natürlich auch nicht mehr auf die Brücke gehen. Also holt man sich erst einmal die Medipacks, die man zurückgelassen hat: *2 kleine Medipacks* und ein *großes Medipack*. Dabei geht es genauso zurück, wie man hierher gekommen ist. Anschließend geht es wieder vor den engen Tunnel, durch den man gekrochen ist. Diesmal geht es aber nach links und man springt vom Rand aus über die tiefe Schlucht zur gegenüber liegenden Seite. Drüben geht es links weiter hoch, sofort weiter rechts hoch (nicht geradeaus!), dort an der Wand entlang nach links, auf den Block und auf der gegenüberliegenden Seite wieder herunter. Hier dreht man sich um, drückt den Knopf und holt sich das *Auge der Iris*.

# Südseeinsel

## IX. Küstendorf

Erst einmal taucht man solange geradeaus, bis man durch die aus irgendeinem Grund anfangs feste Wasseroberfläche auftauchen kann. Links an der Feldwand kann man auf einen niedrigen Felsen klettern und von da aus höher auf einen Block mit einem *kleinen Medipack*. Dann springt man wieder ins Wasser und taucht zur gegenüber liegenden Seite in die Lagune, auf deren Grund man auf einem ebenen Felsen den *Schlüssel des Schmugglers* findet. Dann schwimmt oder taucht man zum Strand. Links geht es noch im Wasser zu einer kleinen Felsinsel, auf die man klettern kann, um sich dort das *kleine Medipack* zu holen. An der gegenüber liegenden Felswand erkennt man einen grünen Bereich mit einer schrägen Kante. Zu dieser springt man mit Anlauf herüber und hält sich daran fest. Dann hangelt man sich nach rechts und zieht sich nach oben. Von hier aus kann man auf eine tiefere Steinplatte weiter rechts springen und findet so **Geheimnis 1**. Wenn man mit Anlauf auf die weiter hinten liegende Platte springt und sich hochzieht, kann man *2 MP5-Clips* aufheben. Dann schwimmt man zum Strand und geht an Land. Nun muß man sich entscheiden, wie man weiter machen will: bei beiden Wegen gibt es die volle Zahl an Geheimnissen, allerdings kann man bei Möglichkeit 2 noch das Geheimnis von Weg 1 abstauben.

1. Man rutscht die Rampe an der Felswand herunter und kommt so in eine Höhle. Dort geht man durch das seichte Wasser, klettert auf der anderen Seite nach oben und zieht die Pistolen. Sobald man in das höhere Gras geht, erscheint kurze Zeit später ein Eingeborener, den man leicht erledigen kann, wenn man sich schießend zurückzieht. Etwas weiter durch kommt man zu einem Sumpf, den man zu Fuß nicht durchqueren kann. Also springt man mit Anlauf zu dem Block in der Mitte (bis an den Rand gehen, zurück springen, loslaufen und abspringen), hält sich fest und zieht sich hoch, geht aber nicht weiter nach vorne, sonst wird man von Giftpfeilen verletzt. (Falls das der Fall sein sollte, sinkt die Gesundheit immer weiter, bis man sich mit einem Medipack heilt.) Am Rand dreht man sich nach rechts und geht dort in die Ecke. Gegenüber sieht man in einer Nische ein *großes Medipack*. Um dorthin zu gelangen, richtet man Lara auf die Nische aus, springt zurück und springt mit Anlauf herüber, zieht sich hoch und nimmt es sich. Nun springt man nach links zurück auf den festen Boden vor dem Sumpf, springt wie gehabt auf den Block in der Mitte, kniet sich, kriecht auf die andere Seite, steht dort auf und springt aus dem Stand auf die andere Seite und zieht sich dort schnell an Land.

   Dort geht man leicht nach rechts und steigt hinter dem ersten Baum auf der linken Seite nach oben und geht dort in die Nische. Am Ende kann man sich dann links hochziehen und noch weiter nach oben auf der rechten Seite. Dort dreht man sich um und springt leicht nach links auf den Ast. Von der Mitte des Asts springt man auf die dreieckige Fläche leicht links. Hier geht man in die Ecke und erkennt auf dem Felsblock Munition. Nun *geht* man Richtung Felsblock einen Schritt aus der Ecke heraus, springt aus dem Stand herüber und zieht sich hoch. Dann nimmt man sich die *2 Gewehr-Patronen*. Anschließend springt man vom Rand zur dreickigen Fläche zurück und von hier aus auf den Ast. In gleicher Richtung springt man weiter auf die grüne Fläche bei der Wand und geht nach links weiter, bis man links auf der anderen Seite des Baums einen Ast sieht. Zu diesem springt man herüber und geht ganz ans Ende. Von hier aus springt man mit Anlauf zu dem Ast senkrecht zu diesem herüber und zieht sich hoch. Dann holt man sich links den *Schlangenstein* und geht zurück bis zur Wand, wo man sich in eine Nische zu **Geheimnis 2** hochziehen kann. In der Nische findet man *2 Desert Eagle-Clips*. Danach springt man wieder auf den Ast und direkt links zu der steilen, schrägen Wand des Tempels. Auf diese Weise rutscht man unverletzt auf den Boden zurück.

   Unten zieht man am besten das Gewehr oder die Uzis, denn zwischen den Bäumen läuft ein Eingeborener herum, der in der Regel von hinten angreift. Ist er erledigt, geht es in Richtung auf das tiefe Tal auf den etwas tiefer gelegenen Steg herunter. Zuerst holt man sich (mit Blick auf das Tal) links den *Kristall* etwas tiefer. Dann geht es wieder hoch auf den Steg und ans andere Ende zu dem Wasserfall. Von der Ecke aus springt man in die Nische hinter dem Wasserfall und holt sich dort den zweiten *Schlangenstein*. Von hier aus läuft man an der Ecke vorbei nach draußen auf den Stein zwischen den beiden Ausgängen der Nische. Von diesem Vorsprung aus springt man mit Anlauf zu der Leiter herüber und klettert nach oben, wo man rechts in eine Nische steigen kann. Dieser folgt man bis zur nächsten Leiter und klettert auch hier nach oben. Hier geht man in die hintere linke Ecke und steigt dort auf den Felsblock. Am besten zieht man hier die Pistolen und erledigt den

Eingeborenen in der Höhle gegenüber. Dann springt man zu dem Block vor der Höhle und dreht sich um. Mit Anlauf springt man dann auf den höheren Block und zieht sich hoch. Nach rechts springt man dann weiter mit Anlauf und gestreckt auf den braunen Block. Von hier aus springt man dann zur Fackel weiter rechts und nimmt sich den dritten *Schlangenstein*. Dann geht man zurück in die Höhle mit den Gattern und setzt dort nacheinander die drei Schlangensteine bei den Köpfen ein. Danach rutscht man die Rampe herunter.

Am Ende geht es mit gezogenen Pistolen nach links in den Wald. Sobald der Eingeborene auftaucht, erschießt man ihn. Dort, wo er herkam, kann man sich ein *kleines Medipack* holen. Anschließend rutscht man ins Dorf herunter.

2. Man geht über die Stufen in das Holzhaus hoch und öffnet die Falltüre mit dem gefundenen Schlüssel (hinten an der Wand ist das Schlüsselloch). Danach läßt man sich vorsichtig rückwärts herunter und holt sich den *Kristall*. Dann folgt man dem Gang, bis es nach unten geht. Ab jetzt sollte man vorsichtig nach vorne *gehen*, denn nur dann wird man nicht von der Speerfalle erwischt, der schon jemand anderes zum Opfer gefallen ist.Man kriecht dann unter der Falle durch und geht nach rechts zu dem See.

   In diesem schwimmen zwei Krokodile herum. Weiter oben auf der Steinbrücke läuft ein Blasrohrschütze herum, von dessen Pfeilen man nicht getroffen werden darf, da sie vergiftet sind. Falls man doch von einem getroffen werden sollte, muß man sich mit einem Medipack heilen. Sind alle drei tot, springt man ins Wasser und holt sich auf dem Grund an insgesamt 4 Stellen *12 Harpunen-Pfeile*. Wenn man die Harpune noch nicht hat, gibt es auch diese. Dann zieht man sich am Eingang des Sees wieder an Land und springt mit Anlauf an der Wand entlang auf den nächsten Block. Vom Rand aus springt man zum nächsten Block in dieser Richtung und zieht sich dort hoch. Hier springt man zur Unterseite der Steinbrücke hoch, hält sich fest und hangelt sich auf die andere Seite, wo man sich wieder fallen läßt. Nach rechts springt man dann vom Rand aus auf den nächsten Block. Dann läuft man den Steg entlang und klettert am Ende zweimal links nach oben. Auch hier folgt man dem Steg nach links bis zum Ende und springt dort zu der Nische herüber. Nachdem man hineingeklettert ist, kann man sich die *2 MP5-Clips* nehmen. Anschließend klettert man wieder nach draußen, hält sich an den Lianen fest und macht einen Salto zurück. Dann geht man auf dem Steg zurück an den Anfang und springt vom Rand aus auf die gegenüberliegende Plattform und zieht sich hoch. Dann hängt man sich am Ende an die Decke und hangelt sich zu der Steinbrücke herüber. Über diese geht es ans andere Ende. Nach links springt man dann auf die Schräge und an deren unteren Ende ab auf den gegenüber liegenden Felsen. Dann folgt man dem Steg und springt am Ende mit Anlauf zu der Leiter herüber und klettert hoch. Oben dreht man sich schnell um und erledigt den Blasrohrschützen rechts. Nun nimmt man sich das *große Medipack* und springt dann rückwärts herunter, hält sich aber fest und hangelt sich nach link, bis man sich wieder hochziehen kann. Dort kann man sich mit dem *Kristall* heilen, falls man von einem Giftpfeil getroffen wurde, und auch das *kleine Medipack* nehmen. Vom Rand des in die Schlucht hineinragenden Felsen läuft man einfach nach unten zur gegenüber liegenden Wand und landet sicher auf einer Plattform. Dort springt man rückwärts herunter, hält sich fest und hangelt sich nach links, wo man sich wieder hochziehen kann. Dort dreht man sich nach links, geht an den Rand, springt herüber und zieht sich auf der anderen Seite hoch.

   Dann folgt man dem Tunnel bis zu einer Hängebrücke über ein tiefes Tal (das von Weg 1). Direkt am Anfang der Brücke dreht man sich nach rechts und springt mit Anlauf zu dem Block herüber, an dem man sich zusätzlich hochziehen muß. Man geht nun in die Ecke, die an keiner der Feldwände liegt, und *geht* einen Schritt entlang der Kante weiter ins Tal. Aus dem Stand springt man dann leicht nach links auf den nächsten Block und findet so **Geheimnis 2**. Wenn man die Goodies einsammeln will, muß man aber noch einmal leicht nach rechts auf den nächsten Block springen. Dort kann man dann zwei Granaten aufsammeln. Anschließend springt man von der Ecke der flachen Plattform zu dem mittleren Block zurück und hier von der Ecke vorne rechts weiter auf den ersten Block. Vom Rand springt man dann aus dem Stand zur Hängebrücke zurück. Man muß sich nun erneut entscheiden, wie es weitergehen soll: Die erste Möglichkeit bringt ein zusätzliches, nicht notwendiges Geheimnis, der andere Weg teilt sich später noch einmal auf:

   (a) Man geht auf den Tempel zu und springt nach links rückwärts von der Brücke herunter, hält sich aber fest, um sich dann nach unten in den Morast fallen zu lassen. Unten angekommen geht man sofort nach vorne, um nicht zu versinken, und steigt an Land.

       Mit Anlauf springt man zurück auf den Block in der Mitte des Sumpfs, geht aber nicht weiter nach vorne, sondern kriecht zur anderen Seite. (Falls man von den Giftpfeilen verletzt werden sollte, sinkt die Gesundheit immer weiter, bis man sich mit einem Medipack heilt.) Am Rand dreht man sich nach rechts und geht dort in die Ecke. Gegenüber sieht man in einer Nische ein *großes Medipack*. Um dorthin zu gelangen, richtet man Lara auf die Nische aus, springt zurück und springt mit Anlauf herüber, zieht sich hoch und nimmt es sich. Nun springt man nach links zurück auf den festen Boden vor dem Sumpf, springt wie gehabt auf den Block in der Mitte, kniet sich, kriecht auf die andere Seite, steht dort auf und springt aus dem Stand auf die andere Seite und zieht sich dort schnell an Land.

Dort geht man leicht nach rechts und steigt hinter dem ersten Baum auf der linken Seite nach oben und geht dort in die Nische. Am Ende kann man sich dann links hochziehen und noch weiter nach oben auf der rechten Seite. Dort dreht man sich um und springt leicht nach links auf den Ast. Von der Mitte des Asts springt man auf die dreieckige Fläche leicht links. Hier geht man in die Ecke und erkennt auf dem Felsblock Munition. Nun *geht* man Richtung Felsblock einen Schritt aus der Ecke heraus, springt aus dem Stand herüber und zieht sich hoch. Dann nimmt man sich die *2 Gewehr-Patronen*. Anschließend springt man vom Rand zur dreickigen Fläche zurück und von hier aus auf den Ast. In gleicher Richtung springt man weiter auf die grüne Fläche bei der Wand und geht nach links weiter, bis man links auf der anderen Seite des Baums einen Ast sieht. Zu diesem springt man herüber und geht ganz ans Ende. Von hier aus springt man mit Anlauf zu dem Ast senkrecht zu diesem herüber und zieht sich hoch. Dann holt man sich links den *Schlangenstein* und geht zurück bis zur Wand, wo man sich in eine Nische zu **Geheimnis 3** hochziehen kann. In der Nische findet man *2 Desert Eagle-Clips*. Danach springt man wieder auf den Ast und direkt links zu der steilen, schrägen Wand des Tempels. Auf diese Weise rutscht man unverletzt auf den Boden zurück.

Unten zieht man am besten das Gewehr oder die Uzis, denn zwischen den Bäumen läuft ein Eingeborener herum, der in der Regel von hinten angreift. Ist er erledigt, geht es in Richtung auf das tiefe Tal auf den etwas tiefer gelegenen Steg herunter. Zuerst holt man sich (mit Blick auf das Tal) links den *Kristall* etwas tiefer. Dann geht es wieder hoch auf den Steg und ans andere Ende zu dem Wasserfall. Von der Ecke aus springt man in die Nische hinter dem Wasserfall und holt sich dort den zweiten *Schlangenstein*. Von hier aus läuft man an der Ecke vorbei nach draußen auf den Stein zwischen den beiden Ausgängen der Nische. Von diesem Vorsprung aus springt man mit Anlauf zu der Leiter herüber und klettert nach oben, wo man rechts in eine Nische steigen kann. Dieser folgt man bis zur nächsten Leiter und klettert auch hier nach oben. Hier geht man in die hintere linke Ecke und steigt dort auf den Felsblock. Am besten zieht man hier die Pistolen und erledigt den Eingeborenen in der Höhle gegenüber. Dann springt man zu dem Block vor der Höhle und dreht sich um. Mit Anlauf springt man dann auf den höheren Block und zieht sich hoch. Nach rechts springt man dann weiter mit Anlauf und gestreckt auf den braunen Block. Von hier aus springt man dann zur Fackel weiter rechts und nimmt sich den dritten *Schlangenstein*. Dann geht man zurück in die Höhle mit den Gattern und setzt dort nacheinander die drei Schlangensteine bei den Köpfen ein. Danach rutscht man die Rampe herunter.

Am Ende geht es mit gezogenen Pistolen nach links in den Wald. Sobald der Eingeborene auftaucht, erschießt man ihn. Dort, wo er herkam, kann man sich ein *kleines Medipack* holen. Anschließend rutscht man ins Dorf herunter.

(b) Man geht in den Tempel hinein, zieht das Gewehr oder die Uzis und geht nach links, springt dabei aber rückwärts, um in den rechten Gang zu blicken. Sobald dort ein Eingeborener auftaucht, läuft man auf ihn zu und erschießt ihn. Man sollte nicht stehen bleiben, denn der Kerl versucht einen in die Klingenfallen hinter einem zu treiben, welche Lara den Kopf absäbeln will. Ist er tot, kriecht man unter den Klingen in den nächsten Raum hindurch. Man sollte nicht sofort weiter in den Raum hineinrennen, sondern nun eine weitere Wahl treffen, welche von zwei Möglichkeiten man nehmen möchte:

   i. Man geht nach rechts um die Ecke zu einem Knopf und drückt ihn. Dann geht man nach vorne und nimmt sich das *große Medipack*. Anschließend springt man mit Anlauf auf die andere Seite und nimmt sich den *Kristall*. Danach rutscht man die Rutsche ins Dorf herunter und erledigt den auftauchenden Eingeborenen.

   ii. Entweder läuft man erst nach rechts und drückt den Knopf oder man läuft direkt zum *großen Medipack*. Falls man direkt nach vorne gelaufen ist, wurde man eventuell von Giftpfeilen getroffen und muß sich wieder heilen. In diesem Fall kann man auch nicht mehr auf die andere Seite springen, da dort Scherben liegen. Daher springt man ins Wasser und läßt sich den Wasserfall herunterstürzen. Auf diese Weise landet man auf dem Steinblock,

der aus dem Wasserfall ragt.
Von hier springt man (mit Blick auf den Wasserfall) nach rechts mit Anlauf auf den Felssteg und zieht sich dort weiter zu den Bäumen hoch. Oben erledigt man den herumstreunenden Eingeborenen und geht hinten links zu dem Sumpf. Mit Anlauf springt man auf den Block in der Mitte des Sumpfs, geht aber nicht weiter nach vorne, sondern kriecht zur anderen Seite. (Falls man von den Giftpfeilen verletzt werden sollte, sinkt die Gesundheit immer weiter, bis man sich mit einem Medipack heilt.) Am Rand dreht man sich nach rechts und geht dort in die Ecke. Gegenüber sieht man in einer Nische ein *großes Medipack*. Um dorthin zu gelangen, richtet man Lara auf die Nische aus, springt zurück und springt mit Anlauf herüber, zieht sich hoch und nimmt es sich. Nun springt man nach links zurück auf den festen Boden vor dem Sumpf, springt wie gehabt auf den Block in der Mitte, kniet sich, kriecht auf die andere Seite, steht dort auf und springt aus dem Stand auf die andere Seite und zieht sich dort schnell an Land.
Dort geht man leicht nach rechts und steigt hinter dem ersten Baum auf der linken Seite nach oben und geht dort in die Nische. Am Ende kann man sich dann links hochziehen und noch weiter nach oben auf der rechten Seite. Dort dreht man sich um und springt leicht nach links auf den Ast. Von der Mitte des Asts springt man auf die dreieckige Fläche leicht links. Hier geht man in die Ecke und erkennt auf dem Felsblock Munition. Nun *geht* man Richtung Felsblock einen Schritt aus der Ecke heraus, springt aus dem Stand herüber und zieht sich hoch. Dann nimmt man sich die *2 Gewehr-Patronen*. Anschließend springt man vom Rand zur dreickigen Fläche zurück und von hier aus auf den Ast. In gleicher Richtung springt man weiter auf die grüne Fläche bei der Wand und geht nach links weiter, bis man links auf der anderen Seite des Baums einen Ast sieht. Zu diesem springt man herüber und geht ganz ans Ende. Von hier aus springt man mit Anlauf zu dem Ast senkrecht zu diesem herüber und zieht sich hoch. Dann holt man sich links den *Schlangenstein* und geht zurück bis zur Wand, wo man sich in eine Nische zu **Geheimnis 3** hochziehen kann. In der Nische findet man *2 Desert Eagle-Clips*. Danach springt man wieder auf den Ast und direkt links zu der steilen, schrägen Wand des Tempels. Auf diese Weise rutscht man unverletzt auf den Boden zurück.
Man geht nun in Richtung auf das tiefe Tal auf den etwas tiefer gelegenen Steg herunter. Zuerst holt man sich (mit Blick auf das Tal) links den *Kristall* etwas tiefer. Dann geht es wieder hoch auf den Steg und ans andere Ende zu dem Wasserfall. Von der Ecke aus springt man in die Nische hinter dem Wasserfall und holt sich dort den zweiten *Schlangenstein*. Von hier aus läuft man an der Ecke vorbei nach draußen auf den Stein zwischen den beiden Ausgängen der Nische. Von diesem Vorsprung aus springt man mit Anlauf zu der Leiter herüber und klettert nach oben, wo man rechts in eine Nische steigen kann. Dieser folgt man bis zur nächsten Leiter und klettert auch hier nach oben. Hier geht man in die hintere linke Ecke und steigt dort auf den Felsblock. Am besten zieht man hier die Pistolen und erledigt den Eingeborenen in der Höhle gegenüber. Dann springt man zu dem Block vor der Höhle und dreht sich um. Mit Anlauf springt man dann auf den höheren Block und zieht sich hoch. Nach rechts springt man dann weiter mit Anlauf und gestreckt auf den braunen Block. Von hier aus springt man dann zur Fackel weiter rechts und nimmt sich den dritten *Schlangenstein*. Dann geht man zurück in die Höhle mit den Gattern und setzt dort nacheinander die drei Schlangensteine bei den Köpfen ein. Danach rutscht man die Rampe herunter.
Am Ende geht es mit gezogenen Pistolen nach links in den Wald. Sobald der Eingeborene auftaucht, erschießt man ihn. Dort, wo er herkam, kann man sich ein *kleines Medipack* holen. Anschließend rutscht man ins Dorf herunter.

Im Dorf laufen zwei Eingeborene herum, und es gibt in zwei der Hütten eine *Rakete* und ein *kleines Medipack*. Es gibt auch eine Hütte mit einem großen Medipack; diese Hütte ist aber eine Falle, da man in dem Sumpf nur untergehen kann. Oberhalb des Dorfs läuft ebenfalls ein Blasrohrschütze herum, den man aber recht problemlos erledigen kann. Im Dorf findet man auch noch einen *Kristall*. Weiterhin gibt es eine *Granate*. Diese findet man, wenn man im Dorf zu der Stelle geht, über die man ebenfalls hierher kommen kann (der gemauerte Ausgang mit der Rampe). Rechts neben diesem gibt es ein Sims, zu dem man hochspringen kann. Ich habe aber keine Stelle gefunden, an der Lara bereit gewesen wäre, sich an der Kante festzuhalten, deshalb ist mir nicht klar, wie man die Granate bekommt.

Vom Dorfplatz aus kann man auch durch einen engen Gang zu einem Sumpf gehen: auf dem Weg muß man einen Blasrohrschützen und einen weiteren Eingeborenen erledigen. Am Sumpf kann man dann links auf einen Steinblock klettern und den Blasrohrschützen dahinter erschießen, wenn man auf- und abspringt. Dabei sollte man sich aber nicht von den Giftpfeilen treffen lassen. Ist er tot, springt man zu ihm herüber und dreht an dem Rad. Dann macht man sich auf den Weg zurück zum Dorf und erledigt die beiden Eingeborenen unterwegs.

Man geht nun zu der ehemals offenen Spießgrube und springt direkt davor zu der Steinbrücke hoch und zieht sich nach oben. Dann kann man sich die *2 Gewehr-Patronen* nehmen. Anschließend springt man wieder hinunter und geht in den anderen Teil des Dorfes. Dort geht man mit einer guten Waffe in der Hand zwischen den beiden Hütten durch und zieht sich schießend zurück, sobald die beiden Eingeborenen auftauchen. Dann geht es wieder zwischen den beiden Hütten durch nach links, wo man in die Hütte gehen kann. Drinnen findet man *8 Fackeln*. Dann verläßt man die Hütte wieder nach rechts und geht ganz nach hinten zu der dunklen Höhle, die **Geheimnis 3** bzw. **Geheimnis 4** (je nachdem, wieviele man schon hat) birgt. Man sollte die Pistolen oder eine andere Waffe in der Hand haben, denn direkt danach erscheint ein Eingeborener. Ist er tot, nimmt man sich die *2 Gewehr-Patronen* und die *2 MP5-Clips*. Dann verläßt man die Höhle wieder und geht hinter den Hütten zur anderen Seite, wo man sich auf eine höhere Etage ziehen kann.

Oben sollte man eine gute Waffe in der Hand haben, den hier läuft im hinteren Bereich in den engen Gängen ein Blasrohrschütze herum, dessen Pfeilen man kaum ausweichen kann. In der mittleren Hütte hier oben findet man ein Rad, das man dreht. Sofort darauf macht man eine Rolle, zieht die Uzis und erledigt den hereinstürmenden Eingeborenen. Dann springt man wieder nach unten auf den Boden und klettert die Leiter hoch in das Baumhaus. Hier geht es in das sich automatisch öffnende Fenster. Von der Seite mit dem Gatter geht man an der Kante einen Schritt von dem Gatter weg und springt dann aus dem Stand zu dem hochgeklappten Gatter außen an der Wand, hält sich an diesem fest und zieht sich hoch. Dann zieht man sofort die Uzis und rennt nach drinnen und nach rechts und erledigt den Eingeborenen, bevor dieser einen in die Flammen treibt. Am Ende des Gangs springt man links am Rand auf das Dach der Hütte und zieht sich hoch. Mit Anlauf geht es dann geradeaus über das Loch im Dach. Etwas weiter durch kann man sich links beim Felsen *3 Harpunenpfeile* holen. Dann springt man auf dem dicken Teil des Dachs nach oben und kann sich von hier aus an den Sprossen an der Felsdecke hängen. Man folgt den Sprossen nach rechts und hinten, bis man sich auf ein anderes Dach fallen lassen kann. Hier rennt man dann in diese Richtung weiter und rutscht nach unten Richtung nächstes Dach. Dort läuft man wieder nach oben und rechts, wo man in eine Hütte springen kann. In dieser drückt man einen Knopf und erledigt dann den hereinstürmenden Eingeborenen hinter einem. Danach rutscht man wieder nach unten und klettert erneut über die Leiter in das Baumhaus und springt wie zuvor auf das hochgeklappte Gatter. Nun geht man nach links so nah wie möglich an die Flammen heran ohne sich zu verbrennen. Dann dreht man sich um mit dem Rücken zu den Flammen und macht aus dem Stand einen Salto zurück auf die Holzplattform über den Flammen. Von hier aus springt man dann normal weiter nach hinten durch und drückt dort den Knopf. Sofort darauf erledigt man den Eingeborenen, der erschienen ist. Man könnte jetzt noch einen weiteren Knopf drücken, das sollte man aber sein lassen, da man sich hierbei nur verbrennen kann. Statt dessen geht man auf die Klingen zu und spurtet ganz links vorbei, sobald sie sich nach hinten bewegen. Ganz hinten dreht man dann das Rad und rutscht links rückwärts herunter, hält sich kurz fest und läßt sich dann fallen.

Man geht dann zu dem Teich und taucht mit gezogener Harpune durch die Luke im Boden, tötet unterwegs das Krokodil und taucht am anderen Ende wieder auf. Dort zieht man sich an Land und folgt dem Gang bis zum Ende.Dort springt man vom Rand aus zu dem Baumhaus herüber und zieht sich zusätzlich hoch.

In einer Zwischensequenz bekommt man dann eine Karte, die einen Weg über den Sumpf enthält.

## X. Absturzstelle

Zunächst springt man wieder rückwärts vom Baumhaus herunter und geht zum Sumpf. (In das Dorf kann man nicht zurück, da man nur bei dem Steinschlag sterben kann.) Wie man über den Sumpf kommt, erfährt man aus der Karte, die man bekommen hat. Die Kreuze geben die Stellen im Sumpf an, an denen Pflanzen wachsen. Zur ersten springt man aus dem Stand herüber, alle anderen erreicht man mit einem gestreckten Sprung mit Anlauf. Allerdings darf man nicht auf alle pflanzenbewachsenen Felder springen (siehe Karte). Wenn man auf der letzten markierten Stelle steht, sollte man mit Anlauf auf die Planzen links in der Ecke springen. Von hier aus kann man in eine Höhle klettern und dort insgesamt *4 MP5-Clips* finden. Dann klettert man wieder nach draußen, springt wie gehabt auf die letzte markierte Stelle und von da aus mit Anlauf auf festen Boden zurück.

Dann geht man zu dem Abhang und an der linken Seite auf die Ecke vorne rechts auf der leicht schrägen Platte. Links erkennt man einen waagerechten Block an der Felswand, auf dem Munition liegt. Von der Ecke aus geht man mit Blick zum Tal einen Schritt nach links, dreht sich so, daß Laras Kopf genau auf die linke Ecke des Blocks zeigt, und springt gestreckt herüber. Dann nimmt man sich die *Granate*. Anschließend springt man hinunter ins Tal und geht mit gezogener MP5 die Stufen herunter. Auf der drittletzten Stufe dreht man sich nach rechts und erschießt der heranstürmenden Raptor. Dann geht es durch das Tal und das seichte Wasser in die Höhle hinein. Drinnen zieht man sich hinten rechts auf den Block hoch und springt vom Rand aus links auf den höheren Block und zieht sich hoch. In der gleichen Richtung geht es weiter nach oben und dann nach rechts in ein weiteres Tal.

Mit gezogener MP5 springt man nach unten auf den Boden und geht vorsichtig nach links. Sobald man den Raptor sieht, bleibt man stehen und feuert, bis er zusammenbricht. Dann geht man um die Nase des Flugzeugs herum, bis man auf der rechten Seite in einen kurzen Felstunnel gehen kann.

Am Ende springt man nach unten und zieht sich auf der anderen Seite wieder nach oben. Dort hebt man die *2 MP5-Clips* auf und muß sich nun entscheiden, welche von zwei Möglichkeiten man auswählt. Bei der ersten spart man Munition, bei der zweiten muß man weniger rennen.

1. Man springt ins Tal herunter und spurtet an den auftauchenden Raptoren vorbei nach unten in die tiefer liegende Höhle. Dort erledigt man die Saurier-Säuglinge und holt sich das *kleine Medipack* gegenüber auf einem Felsblock. Hier unten gibt es zwei Gatter, vor denen insgesamt *16 Fackeln* liegen. In der Nähe des großen Sauriernests findet man ein weiteres *kleines Medipack* auf einem Felsblock. Dann geht man in das Nest und nimmt sich *Commander Bishop's Schlüssel*. Kaum hat man das getan, erscheint ein riesiger Tyrannosaurier, dem man nicht in die Hände fallen sollte. Statt dessen spurtet man an der linken Seite des Wassers vorbei in der vorderen Teil der Höhle und dort in das nun offene Gatter. Hier zieht man den Hebel und spurtet, wenn der Tyrannosaurier nicht in der Nähe ist, links an dem Wasser vorbei zum anderen Gatter. Auch hier zieht man an dem Hebel und zieht danach eine gute Waffe. Der Tyrannosaurier wird nun von Raptoren angegriffen. Den Überlebenden muß man dann noch erledigen, bevor man wieder zum ersten Gatter zurückgeht. Dort hebt man bei den Stufen *8 Fackeln* und ein *kleines Medipack* auf. Dann geht man in den oberen Teil der Höhle zurück und nimmt sich die *2 MP5-Clips* bei dem toten Söldner.

2. Man springt ins Tal herunter und rückwärts vom Eingang weg, bis die Musik anschwillt. Sofort darauf läuft man nach vorne und springt wieder zum Eingang hoch, denn unten sind zwei Raptoren aufgetaucht. Man kann dem Söldner unten behilflich sein. Wenn er stirbt, kann man sich beim ihm *2 MP5-Clips* holen. Dann rutscht man in den tieferen Teil der Höhle weiter hinten herunter. Dort erledigt man die Saurier-Säuglinge und holt sich das *kleine Medipack* gegenüber auf einem Felsblock. Hier unten gibt es zwei Gatter, vor denen insgesamt *16 Fackeln* liegen. In der Nähe des großen Sauriernests findet man ein weiteres *kleines Medipack* auf einem Felsblock. Dann geht man in das Nest und nimmt sich *Commander Bishop's Schlüssel*. Kaum hat man das getan, erscheint ein riesiger Tyrannosaurier, dem man nicht in die Hände fallen sollte. Statt dessen spurtet man an der linken Seite des Wassers vorbei in der vorderen Teil der Höhle und dort in das nun offene Gatter. Von hier aus kann man in aller Ruhe den Saurier erschießen, allerdings dauert das ziemlich lange. Sobald er tot ist, zieht man den Hebel und geht links am Wasser vorbei zum nächsten Gatter. Auch dort zieht man den Hebel und direkt darauf die MP5 und erledigt den aufgetauchten Raptor. Danach geht man wieder zum ersten Gatter und hebt bei den Stufen *8 Fackeln* und ein *kleines Medipack* auf. Danach geht man wieder in den oberen Bereich.

Gegenüber dem Eingang zu dieser Höhle kann man an der Wand auf ein Sims klettern und von hier aus vom Rand (etwa in der Mitte des Sims) zu einem Ast herüber springen und sich hochziehen. Oben nimmt man sich das *große Medipack* und dreht sich nach rechts, geht an den Rand und springt zu dem Ast gegenüber herüber. Nachdem man sich hochgezogen hat, findet man **Geheimnis 2**, das aus *8 Fackeln* besteht. Anschließend springt man wieder nach unten und geht wieder zurück zum Flugzeug.

Am Flugzeug vorbei gehend findet man kurze Zeit später auf der rechten Seite einen extrem dunklen, tief liegenden Tunnel. An dessen Ende öffnet sich automatisch ein Gatter. Dahinter sollte man die Pistolen in der Hand haben, denn sobald man in der Mitte des Hofs ist, wird man von 5 Raptorenbabys angegriffen. Wenn man sich aber viel bewegt, kann einem nichts passieren. Sind alle 5 tot, so holt man sich das *große Medipack* und die *2 MP5-Clips* (oder die MP5 selbst, falls man diese noch nicht hat). Anschließend zieht man die beiden Hebel und geht wieder zurück zum Flugzeug.

Dann geht man nach rechts, bis man hochklettern muß. Auf der anderen Seite kämpfen zwei Söldner gegen einen Raptoren. Man kann ihnen behilflich sein; wenn einer der Söldner stirbt, kann man sich seine *2 MP5-Clips* nehmen. Danach geht man durch den Tunnel rechts vom Wasserfall. Kurz vor dem Ende geht es nach rechts in ein neues Tal, in dem man wieder von einem Raptor angegriffen wird.

Wenn einer der beiden Söldner überlebt hat, unterstützt er Lara im Kampf; trotzdem sollte man wieder eine gute Waffe in der Hand haben. Zwischen dem Baum und dem Felsblock direkt hinter dem Eingang findet man *2 MP5-Clips* auf den Wurzeln. Über die Brücke zu gehen bringt nichts, da diese zusammenbricht und man von den Piranhas getötet wird. Statt dessen klettert man auf den Block rechts vom Eingang, noch einmal weiter nach oben und zieht eine Waffe, um den Raptor weiter oben auf dem Ast zu erledigen, dabei sollte man vielleicht auf- und abspringen. Dann klettert man die Lianen nach oben, bis es nicht mehr weiter geht, macht einen Salto zurück und hält die Sprungtaste gedrückt, um auf dem Ast zu landen. Nach links geht man soweit es geht, geht am linken Rand einen Schritt zurück, dreht Lara so, daß ihr Kopf auf die leicht bläuliche Ecke zeigt, springt zurück und dann mit Anlauf genau dorthin. Von hier aus springt man nach leicht links in die Ecke hoch auf die dreieckige Fläche. Von der Ecke aus springt man zu dem Ast herüber und zieht sich hoch. Am anderen Ende des Asts springt man aus dem Stand zum *Kristall* herüber und versucht von hier aus, den Raptor rechts auf dem Baum zu erledigen. Schafft man das nichtvon hier aus, so springt man zum ersten Ast zurück und versucht es von da. Vom Steinsims aus springt man dann zu dem neuen Ast rechts herüber und geht nach links bis zu der Stelle, an der der Ast steil ansteigt. Hier stellt man sich links an die Kante und springt leicht links an der Schrägen vorbei nach oben, um sich zu **Geheimnis 3** hochzuziehen, das aus *2 MP5-Clips* besteht. Anschließend rutscht man die Schräge herunter und geht über den Ast zu dem aufgehängten Raptor herüber. Am linken Ende des Asts richtet man Lara so aus, daß sie auf das Sims links vorne blickt, springt zurück und dann mit Anlauf und gestreckt herüber. Dort kann man sich ein *kleines Medipack* holen. Dann geht es zum aufgehängten Raptor zurück, den man abschießt, so daß er ins Wasser fällt. Die Piranhas sind nun beschäftigt, da sie genügend zu futtern haben. Man kann daher ins Wasser springen und den Hebel unter Wasser in der Nähe der Brücke ziehen. Dann geht man auf der Seite mit dem Hebel links von der Brücke an Land und wartet, bis der Raptor erscheint und auf Lara zustürmt. Dann springt man ins Wasser zurück und geht auf der anderen Seite an Land (links vom Wasserfall). Von hier aus kann man dann mit der MP5 den Raptor in aller Ruhe erschießen. Ist er tot, geht es wieder gegenüber an Land und durch das offene Gatter in den dunklen Raum.

Man sollte sofort auf den Block an der rechten Wand springen (hier ist es etwas heller) und den aufgetauchten Raptor erledigen. Es gibt insgesamt 3 Hebel in diesem Raum, die man ziehen muß, und zwei davon lassen 3 weitere Raptoren frei, die man immer von dem Block aus bekämpfen sollte, da man hier nicht angeknabbert werden kann, außer wenn man sich an den Rand stellt. Sind alle Raptoren tot und hat man alle Hebel gezogen, so kann man sich vom Rand des Blocks aus in eine Kammer weiter oben hochziehen. Hier gibt es auch einen *Kristall* und *Lt. Tuckermann's Schlüssel* bei dem Toten. Sobald man sich diesen genommen hat, taucht hier oben ein weiterer Raptor auf, den man mit den Uzis erledigen sollte, da man mit diesen auch im Laufen schießen kann. Anschließend springt man wieder nach unten und geht zum Fluß zurück, schwimmt zur anderen Seite und geht zum Flugzeug zurück.

Man hat nun zwei Möglichkeiten, weiter zu machen:

1. Man geht zur Cockpit-Türe des Flugzeugs und zieht sich links davon auf das Flugzeug. Rutscht man wieder herunter, dann muß man es weiter links noch einmal versuchen. Oben springt man dann senkrecht zum Flugzeug weiter auf die Fenster zu und dann noch einmal nach rechts auf das Dach. Von hier aus läuft man an der Luke im Dach vorbei bis zu den Flügeln und dort nach links bis ans Ende. Gegenüber sieht man den Eingang zu einer Höhle, zu der man mit Anlauf herüberspringt und in die man sich hineinzieht. Drinnen springt man dann in das Loch zweimal hinunter zu *2 Uzi-Clips*.

2. Man geht um die Nase des Flugzeugs herum bis zu der Steinwand, an der es nicht mehr weiter geht. Vor dieser befindet sich ein pyramidenförmiger Erdhaufen, auf dessen Spitze man sich stellt. Von

hier aus visiert man den dreieckigen Felsblock an der Wand an, dessen andere Hälfte eine grüne Schräge ist, dreht sich um 180° um und macht einen Salto zurück, um genau dort zu landen. Vom Rand aus kann man nun auf eine höher gelegene Platte springen.Von hier aus springt man an die Unterseite des Astes und hangelt sich die Sprossen entlang bis zum Ende, wo man sich fallen läßt, um dann auf einem Ast zu landen. Von hier aus kann man zu weiteren Sprossen springen, die nach oben führen, und von da aus geht es erneut an der Unterseite eines Astes entlang, bis es nicht mehr weitergeht. Dann läßt man sich fallen und geht zu der Stelle mit der senkrecht abfallenden Steinwand. Dort klettert man nach unten, bis es nicht mehr weitergeht, und hangelt sich dann nach links, bis man sich auf eine Plattform hochziehen kann.

Hier kriecht man durch den Tunnel, bis man wieder stehen kann, springt nach unten und läuft um den Block herum, um sich auf einen kleinen Block hochzuziehen. Dort hängt man sich unter die Decke und hangelt sich die Sprossen entlang zur Wand, dort weiter nach rechts und wieder zurück in den Durchgang, in den man sich fallen läßt. Von hier aus läuft man auf das Sims weiter unten und geht nach rechts zu dem Hebel, den man zieht. Das verändert einige Gatterstellungen an der Decke. Man klettert nun wieder in den Durchgang zurück und hängt sich wieder an die Sprossen unter der Decke. Nun hangelt man sich zu dem Hebel auf der anderen Seite herüber. Wenn es nicht mehr weitergeht, läßt man sich kurz fallen, hält sich aber sofort wieder an der Wand fest, klettert nach unten, hangelt sich nach links unter den Hebel und klettert in die Nische. Nachdem man den Hebel gezogen hat, läuft man aus der Nische heraus und springt auf der Schrägen weiter unten sofort ab, um auf der Säule mit dem *Kristall* zu landen. Von dort aus springt man von der Ecke aus leicht nach links zu dem Sims herüber und zieht sich hoch. Man zieht erneut an dem Hebel hier und klettert wieder in den Durchgang. Wie zuvor hängt man sich an die Decke und hangelt sich vor dem Hebel gegenüber nach links und dann um den Pfeiler herum. Auf der Rückseite des Pfeilers gibt es rechts am Ende eine Kletterwand (links neben dem Gatter weiter unten). Hier läßt man sich fallen und hält sich sofort wieder fest. Dann klettert man soweit nach unten, daß Laras Füße gerade noch die Wand berühren. Anschließend macht man einen Salto zurück und zieht den Hebel dort. Danach springt man vom Rand zur Kletterwand zurück und klettert nach oben und nach rechts in die Nische, die zuvor durch das Gatter versperrt war. In der Ecke mit dem Gatter dreht man Lara so, daß sie auf die breite Schräge blickt (rechts von der kleinen Schrägen), und springt herüber, hält sich fest, hangelt sich nach links in die Mitte der Schrägen, zieht sich hoch und macht sofort einen Rückwärtssalto, um auf der Säule zu landen, auf der es früher den Kristall gab. Wie schon früher geht es in den Durchgang zurück. Man hängt sich ein letztes Mal an die Decke und hangelt sich wieder links herum zum Pfeiler und um diesen herum, bis man am Ende in einem neuen Raum landet.

Hier läßt man sich fallen und hebt die *2 Uzi-Clips* auf.

Dann klettert man die Stufen nach oben und springt mit Anlauf auf den Ast beim Flugzeugflügel. Von dort aus geht es zur Luke im Dach zurück. Mit gezogenen Uzis und Blick zum Heck des Fliegers springt man nach unten.

Dort erledigt man sofort den Raptor. Ist er tot, nimmt man sich die *2 MP5-Clips* (oder die MP5, falls man diese immer noch nicht hat) und geht ins Cockpit, wo man die beiden gefundenen Schlüssel einsetzt. Dann geht es ins Heck und nach unten. Wieder Richtung Bug kann man nun einen Hebel hinter einer jetzt offenen Türe ziehen. Sofort darauf sollte man durch die Türe laufen und zu dem ausgefahrenen Geschütz spurten. Mit der Handlungstaste wird es ergriffen und wie gewohnt abgefeuert. Mit den Richtungstasten kann man es schwenken und neigen. Man wird nun abwechseln von links und rechts von einer großen Zahl von Raptoren angegriffen, die man erledigen muß. Eventuell muß man sich zwischendurch heilen. Sind alle Raptoren tot, so schießt man mit dem Geschütz links die Mauern bei den drei Türmen ein. Mit der ROLLEN-Taste läßt man dann die Waffe los und geht auf den abgebrochenen Flügel.

Am Ende des Flügels springt man über den Fluß und klettert links auf den Block. Von dort aus springt man rechts in die Öffnung und holt sich den *Kristall* und das *große Medipack*. Dann springt man wieder auf den Block und in die andere Öffnung. Wenn man die Stufen hinunter auf das Bambusgebäude zu geht, beendet man den Level.

## XI. Madubu Schlucht

*In diesem Level muß man mit einem Kajak einen reißenden Fluß abfahren. Dies sollte man sehr vorsich-*

*tig tun, da es viele Fallen und tiefe Wasserfälle gibt. Am besten paddelt man immer wieder rückwärts, das verringert die Geschwindigkeit. Zum drehen des Kajaks auf der Stelle während des Fahrens muß man gleichzeitig die Tasten für GEHEN und LINKS bzw. RECHTS drücken. Die roten Leinen unterwegs aktivieren Fallen, die grünen deaktivieren sie; man sollte also immer die Augen offen haben. In Wasserfällen sollte man ebenfalls rückwärts paddeln, da man dann unverletzt unten ankommt. Schließlich ist mir in diesem Level immer wieder der Rechner abgeschmirt, vielleicht sollte man hier also öfters abspeichern als sonst üblich.*

Man geht die Felswand entlang und scheucht einige Fledermäuse auf, die sich aber verziehen, bevor man sie erschießen kann. Wenn man weiter durch geht, klettert von oben eine giftige Echse herunter, die man zügig mit den Pistolen erledigen sollte. Wird man von ihr angespuckt, so muß man sich wie bei Gifpfeilen heilen, wenn man nicht sterben will. Noch weiter durch Richtung Fluß wird man von einer zweiten Echse angegriffen, die man ebenfalls schnell erledigen muß, während man sich zurückzieht. Anschließend geht man dahin, woher die Fledermäuse kamen, und klettert dort unter dem Gebäude durch das Loch in der Decke. Oben findet man ein *kleines Medipack*, *2 Granaten* und *2 Uzi-Clips*. Danach geht es wieder nach unten und an die Stelle, an der die zweite Echse nach oben geklettert ist. Dort steigt man die Felsblöcke ganz nach unten und springt von der Mitte des dritten Blocks aus dem Stand auf den Felsen in der Mitte des reißenden Flusses.

Von hier aus springt man mit Anlauf zur gegenüber liegenden Seite und hält sich an der Kante fest. Dann hangelt man sich ganz nach links, wo man sich kurz fallen läßt, um sich direkt darauf etwas tiefer wieder festzuhalten. Dann zieht man sich nach oben und geht zu dem *Kristall*. Außerdem drückt man den Knopf hier und springt dann zu dem heruntergeklappten Gatter zurück. Hier kann man dann wieder nach oben klettern. Man muß sich nun entscheiden, wie man weiter machen will: Im ersten Fall kommt man schneller zum Ziel, dafür gibt es beim zweiten Weg alle Geheimnisse.

1. Man springt wieder rückwärts zum Fluß herunter und hält sich fest, hangelt sich ganz nach rechts und steigt dort wieder nach oben. Hier steigt man auf den Block und springt von der rechten Kante aus dem Stand entlang der Wand weiter. Von dort, wo man gelandet ist, springt man leicht nach rechts weiter und geht bis an die rechte Ecke des Felsstegs. Von hier aus springt man auf den Block weiter links, wo man einen Knopf drücken kann. Man springt nun zurück auf den Felssteg und von der ebenen, dreieckigen Fläche weiter nach rechts zur Felswand. Mit dem hohen Block im Rücken springt man mit Anlauf entlang den Kante am Fluß zu dem Block gegenüber und zieht sich an diesem hoch. Von da aus springt man weiter nach unten, springt wieder rückwärts zum Fluß herunter, hält sich fest und hangelt sich nach links bis zu der Stelle, an der der Felsen wieder heller wird. Dort zieht man sich nach oben und macht sofort einen Salto zurück, um auf dem Felsen in der Mitte des Flusses zu landen.

   Von hier aus springt man mit Anlauf zurück zu dem niedrigsten Block leicht rechts und zieht sich hoch. Dann klettert man die Blöcke ganz nach oben und geht wieder unter das Gebäude, in das man sich wie zuvor durch die Luke hineinzieht. Oben geht man dann um die Ecke in die nun nicht mehr durch ein Gatter versperrte Öffnung und läßt sich vorsichtig rückwärts herunter. Im Wasser klettert man dann in das Kajak.

   Mit diesem fährt man vorsichtig den Wasserfall hinunter und sollte nun immer darauf achten, vorwärts zu fahren (eventuell auf der Stelle drehen). Kurze Zeit später kann man in der Mitte einen *Kristall* aufnehmen.

2. Man springt zu dem Felsbogen hoch und hangelt sich über den Fluß. Auf der anderen Seite hängt man sich an die Kante über dem Fluß und hangelt sich nach rechts, bis man sich wieder hochziehen kann. Von da aus springt man mit Anlauf zu der niedrigen, langen Schrägen und hält sich an der Kante fest. Dann hangelt man sich ganz nach rechts und zieht sich hoch. Von der Kante zum Wasser hin neben der Schrägen springt man aus dem Stand zur Schrägen an der senkrecht dazu verlaufenden Wand, hangelt sich nach rechts, zieht sich hoch und springt nach leicht links in den Durchgang.

   In der Höhle springt man dann nach links rückwärts wieder herunter, hält sich kurz fest, läßt sich fallen und springt dann sofort auf der Schrägen ab, um nicht in den Spießen zu landen. Wenn man doch hineinrutscht, sollte man anschließend durch die Spieße *gehen*. Noch einmal geht es weiter nach unten. Direkt rechts kann man in einen engen Tunnel kriechen. Am anderen Ende wartet eine Echse, der man kaum ausweichen kann. Man muß sich aber nicht sofort heilen. Ist die Echse tot, läuft man hinter dem Tunnel weiter bis zu einer Hängebrücke, über diese in die nächste Höhle und wieder bis ins Freie, wo man rechts auf eine Felsbrücke zu einem *Kristall* springen kann, mit dem man sich dann heilt. Von hier aus kann man auch mit der MP5 die nächste Echse erschießen, die in dem Gang herumläuft, aus dem man gerade kam. Ist auch diese tot, geht man zurück an die Stelle vor dem engen Tunnel, durch den man kriechen mußte, und dort rechts herum. Man springt die Schräge hoch und folgt dem Gang nach links, muß aber wieder vorsichtig sein, denn von oben kommt eine dritte Echse herunter. Am Ende des Gangs findet man einen Knopf, der ein Gatter an anderer Stelle öffnet. Um dorthin zu gelangen, geht es zu den Spießen zurück. Man *geht* durch diese zur linken Wand und springt nach oben, um sich an der Wand festzuhalten. Dann klettert man nach rechts und oben, bis man wieder sicher stehen kann. Noch weiter nach oben geht es wieder an der linken Wand. Man steht nun vor einem ehemals verschlossen Gatter, das man gerade mit dem Knopf geöffnet hat, und geht hinaus zu den Wasserfällen.

Man läuft auf den Felsblock unter dem Ausgang. Von da aus kann man in den Wasserfall links springen und entdeckt so **Geheimnis 1**. Man sollte hinter dem Wasserfall aber noch nicht nach unten springen, denn dort streunt eine Echse herum, die man von hier oben aus sicher erledigen kann. Ist sie tot, springt man herunter und holt sich die *2 MP5-Clips*. Dann klettert man wieder zum Wasserfall hoch und dreht sich um. Rechts sieht man an der Decke einen tiefer hängenden Balken mit Sprossen, zu dem man mit Anlauf hochspringt. Dann hangelt man sich nach rechts in den Durchgang und läßt sich dort fallen.

Man muß nun auf die Säule gegenüber kommen. Man kann dies versuchen, indem man die Rampe herunter rutscht und im letzten Moment abspringt, bevor man in der Feuerfalle landet. Einfacher erreicht man dies aber, indem man vom Rand zur Rutsche aus zweimal aus dem Stand nach vorne abspringt und sich dann auf den Block hochzieht. Man erkennt zwei weitere Säulen vor sich, wobei auf der ersten ein Kristall liegt. Diese Säule ist aber eine Falle, denn sobald man auf ihr landet, werden auch hier Flammen aktiviert (ist man doch auf der brennenden, mittleren Säule gelandet, sollte man sofort weiter ins tiefer liegende Wasser laufen und dann wieder an Land steigen, um erneut auf die erste Säule zu klettern). Statt dessen springt man mit Anlauf zur übernächsten Säule, kassiert auf dem Flug automatisch den *Kristall* und zieht sich wieder an der Säule hoch. Mit Anlauf springt man in der gleichen Richtung weiter und dreht sich um. Von hier aus kann man in aller Ruhe die weiter unten herumlaufende Echse erschießen.

Ist das Vieh erledigt, steigt man weiter nach oben und holt sich links das *kleine Medipack*. Dann kriecht man nach rechts unter den Giftpfeilen hindurch bis zu der Rutsche und steht wieder auf, um nach unten zu gelangen.

In der neuen Höhle hängt man sich an die Decke und hangelt sich nach links, bis man sich fallen lassen muß. Dort hebt man den *Kristall* auf der Brücke auf und geht zurück, bis man sich wieder an die Decke hängen kann. Man folgt nun den Sprossen bis zur gegenüber liegenden Wand, weiter nach links , noch einmal nach links und geradeaus bis zum Ende, wo man sich erneut fallen läßt, um noch weiter nach oben zu klettern. Durch den niedrigen Tunnel kriecht man nach draußen zu einem See mit vielen Wasserfällen.

Hier dreht man sich nach links und springt mit Anlauf zu der Kletterwand herüber, die man ganz nach oben steigt. Man kann sich nun ein weiteres Geheimnis besorgen, das aber schwer zu erreichen ist. Wenn man dies nicht will, geht man einfach nach links in die Höhle. Wer aber alles mitnehmen möchte, macht noch einen kleinen Umweg. Rechts gibt es eine senkrechte Mauer, an die man sich mit dem Rücken stellt. Dann springt man zweimal nach vorne und macht einen Salto zurück. Sofort darauf drückt man die Handlungstaste, damit man sich an der Kante festhalten kann Auf diese Weise hat man **Geheimnis 2** gefunden. Nun hangelt man sich nach rechts und läßt sich auf das Bambusgatter fallen. Von dort aus springt man auf das Felsssims und über den Wasserfall zur Hütte weiter. Nach rechts geht es mit Anlauf und gestreckt weiter zu der Steintreppe herüber und über diese in die Hütte, in der man eine *Rakete* und ein *großes Medipack* findet. Dann geht es wie gehabt zu dem Bambusgatter zurück. Hier sollte man unbedingt abspeichern, denn es folgt ein sehr schwieriger Sprung, der bei den ersten Versuchen sicherlich tödlich enden wird. Man muß auf den flachen Felsblock links vom Wasserfall springen. Dazu geht man in die Ecke des Gatters, die von dem Felsblock am weitesten entfernt ist. Über und vor sich sieht man einen überhängenden Felsen, an den man beim Sprung nicht anstossen darf, sonst landet man unten im Wasser. Man läuft also leicht links davon vorbei und springt im letzten Moment ab und dreht sich beim Sprung nach rechts, damit man auf dem Block landet. Von hier aus klettert man dann hoch und springt wie früher zu der Kletterwand hinüber und steigt nach oben.

Nach links geht man durch den Tunnel in einen Raum mit einem Wasserbecken, in dem zwei

Krokodile herum schwimmen, die man in aller Ruhe von Land aus erschießen kann. Sind sie tot, zieht man den Hebel unter Wasser und steigt in das Kajak ein. Dann paddelt man durch das geöffnete Gatter zum ersten Wasserfall. Um sich nicht zu verletzen, sollte man dabei abbremsen, indem man zurück paddelt. Gleichzeitig muß man sich aber so weit wie möglich nach links drehen, um direkt am Fuß des Wasserfalls noch im weißen Bereich des Wassers rückwärts in einen See zu paddeln (sehr schwierig!). Hier bugsiert man das Kajak dann zu dem *Kristall* und läßt sich anschließend zum zweiten Wasserfall treiben. Wenn man ganz rechts rückwärts paddelnd herunterfährt, passiert nichts weiter. Geht es dagegen auf der linken Seite durch das rote Seil nach unten, so werden Stalagmiten ausgelöst, die einen aber nicht treffen, wenn man vorsichtig (d.h. langsam) vorwärts fährt.

Unten dreht man das Kajak dann so, daß es zur Klingenfalle zeigt, und paddelt rückwärts, bis man durch das grüne Seil gefahren ist. Das stopt die Falle und man kann nun problemlos den nächsten Wasserall hinunter fahren. Dabei sollte man wieder den Sturz abbremsen. Man hat nun zwei Möglichkeiten,weiter zu machen:

1. Man nimmt die Abzweigung nach links, was fast zwangsläufig passiert, da die Strömung hier recht stark ist. Den nächsten Sturz im Wasserfall sollte man unbedingt abbremsen, dann aber schnell durch die Spieß- und Klingenfalle fahren, damit man möglichst unverletzt bleibt. Direkt danach folgt ein weiterer Wasserfall.

2. Man versucht in den rechten Weg zu gelangen. Am einfachsten – wenn auch immer noch sehr schwer – ist das, wenn man den Wasserfall vorher nicht normal, sondern schon seitlich herunterfährt, und zwar so, daß die rechte Seite des Kajaks zuerst fällt. Unten kann man dann sofort rückwärts in die rechte Abzweigung paddeln. Bei den herunterhängenden Lianen kann man dann wieder drehen, so daß man vorwärts fährt. Kurze Zeit später gibt es wieder zwei Möglichkeiten, weiter zu machen:

   (a) Man nimmt die linke Abzweigung (nicht einfach). Das erste rote Seil aktiviert eine Pfeilfalle, das zweite, grüne Seil aktiviert einen Kristall, den man aber erst deutlich später bekommen kann (an dieser Stelle kann man auch wieder in den rechten Kanal wechseln). Der nächste rote Strick aktiviert eine Spießfalle, die man einfach zügig durchfährt. Beim nächsten Wasserfall versucht man, den *Kristall* etwa rechts von der Mitte zu bekommen. Gleichzeitig sollte man auch abbremsen, um den Sturz zu mindern. Anschließend paddelt man den linken Wasserfall nach oben und kommt in ein Becken mit einem Betonklotz in der Mitte.

   (b) Man nimmt die rechte Abzweigung und sollte nun versuchen, alle roten Seile zu umfahren (diese lösen Spießfallen aus), was auch nicht zu schwierig ist. Nach den roten Seilen sollte man sich immer links halten, um die nächsten Spießfallen zu umschiffen. Am Ende des Tunnels kommt man dann in ein Becken mit einem Betonklotz in der Mitte,

   Hier fährt man durch den Tunnel mit den gemauerten Podesten gegen die Strömung in eine neue Höhle.

Hier angekommen paddelt man rückwärts auf den *Kristall* hinter dem Wasserfall zu und findet so **Geheimnis 3** (an das Geheimnis kann man auch zu Fuß kommen, nicht aber an den Kristall). Anschließend fährt man dem Tunnel folgend (wieder) zu dem Becken mit dem Betonklotz in der Mitte. Von hier aus paddelt man den flachen Wasserfall nach oben und kommt so in ein ruhiges Becken mit einem Krokodil.

Man springt aus dem Kajak und geht schnell an Land, wo man die Uzis oder die MP5 zieht und zuerst die Echse erschießt. Das Krokodil kann man dann in aller Ruhe mit den Pistolen erledigen. Anschließend geht es in den Tunnel neben der Fackel, bis man zu dem Becken mit dem Betonklotz kommt.

Dort springt man zu den Sprossen an der Decke hoch und hangelt sich bis zur ersten Feuerfalle. Man sollte sich recht nahe an diese heran hangeln (wenn man Lara um 90° dreht, sieht man, wie weit man noch entfernt ist). Sobald die Flamme erlischt, hangelt man sich schnell weiter zur nächsten Feuerfalle und verfährt hier genauso. Am Ende hangelt man sich dann nach links zur Wand und läßt sich auf den gemauerten Block fallen. Von hier aus geht es mit Anlauf und gestreckt zu dem Block gegenüber.

Hier kann man in einen Gang gehen und dort eine *Rakete* (oder den Raketenwerfer, wenn man diesen noch nicht hat) holen. Dann klettert man links zweimal nach oben und geht auf der anderen Seite wieder nach unten.

Nach rechts folgt man dann mit einfachen Sprüngen dem Steg an der Wand bis zu einem *großen Medipack* beim Wasserfall. Von hier aus springt man mit Anlauf am Wasserfall vorbei auf die andere Seite und holt sich die *2 MP5-Clips* (hat man sich das letzte Geheimnis noch nicht geholt, bekommt man es jetzt gutgeschrieben). Hinter dem Wasserfall springt man nun wieder mit Anlauf zurück und zieht sich hoch. Dann geht es wieder die Wand entlang, bis man sich links auf ein Sims hochziehen kann. Von dort kann man zu einer Platte hochspringen und sich hochziehen. Oben hängt man sich an die Decke und hangelt sich bis zu der Feuerfalle, hangelt sich wie früher zum richtigen Zeitpunkt vorbei und biegt über dem Wasserfall nach links ab. (Vorsicht: an bestimmten Stellen kann man nach unten fallen und stirbt dann. Man muß sich genau dann nach links hangeln, wenn man in dieser Richtung eine ebene Fläche sieht, auf die man sich fallen lassen kann.) Am Ende läßt man los und geht auf die Höhle zu, in der man *8 Fackeln* und *2 Gewehr-Patronen* findet. Nun geht es zurück, bis man sich wieder an die Decke hängen kann. Diesmal hangelt man sich über den Wasserfall zur anderen Seite (nicht abbiegen) und läßt sich wieder fallen. Hier geht es an der Felswand weiter, bis man im Fluß eine Klingenfalle sieht. Dort springt man mit Anlauf und gestreckt zu der flachen Felsplatte links von den Klingen. Gegenüber erkennt man leicht links eine Kletterwand. Zu dieser springt man mit Anlauf herüber und klettert nach ganz links und ganz oben. Dort läßt man sich wieder fallen und geht etwas weiter durch in den dunklen Tunnel.

Nach kurzer Zeit kommt man zu einem tiefen Loch. Hier springt man rückwärts herunter und klettert ganz nach unten. Dort rennt man den Gang entlang, duckt sich aber jeweils direkt vor den hohen Stufen, damit die beiden Steinkugeln über Lara hinwegrollen. Anschließend rennt man über den Steg in der Mitte des Raums und springt am Ende nach links in den Durchgang, um nicht von der Kugel überrollt zu werden, die hinter einem aufgetaucht ist. Alternativ läuft man ein wenig in den Raum hinein und hängt sich dann seitlich an die Kante des Stegs (nicht zu früh, sonst rutscht man ab und landet in den Flammen). Am Ende steigt man dann nach oben und löst die Falle erst gar nicht aus. Von der Mitte zwischen den Flammen und der Kante am Eingang des Durchgangs springt man aus dem Stand über die Flammen, rennt nach vorne zu der Stufe und duckt sich wieder, um dem letzten Felsen zu entgehen. Anschließend klettert man nach oben und kommt wieder zum Fluß.

Mit Anlauf springt man gestreckt zur der Plattform rechts an der Wand, hängt sich an die Kletterwand und hangelt sich nach links zur nächsten Plaatform. Von dort aus kriecht man durch den engen Tunnel.

Am Ende springt man von der Kante aus zu der Plattform im Fluß herüber und hier gestreckt und mit Anlauf rechts an dem großen Stalagmiten vorbei auf den langen Felsblock (etwa in der gleichen Richtung weiterspringen). Von hier aus geht es noch einmal in die gleiche Richtung weiter auf die nächste Plattform im Fluß. Dort benutzt man dann die Seilbahn (, bekommt unterwegs den *Kristall*, wenn man in früher beim grünen Seil im linken Kanal aktiviert hat) und springt rechtzeitig am Ende ab, um noch vor dem Gebäude auf dem Block außen zu landen.

Dann steigt man nach unten und klettert an der Wand mit den Köpfen gegenüber nach oben und dreht sich sofort nach rechts. Dabei sollte man auch schon die MP5 ziehen und die Echse, die dort auftaucht, in die ewigen Jagdgründe schicken. Danach geht man links herum zu dem Hebel und zieht diesen. Dadurch wird der Betonklotz in dem Becken angehoben. Nun geht man in den Gang, den man beim Hochklettern vor sich gesehen hat. Dadurch wird automatisch eine Fackeln angezündet und von rechts kommt eine weitere Echse nach oben. Nachdem man diese erledigt hat, klettert man genau dort nach unten, wo sie hergekommen ist, und rutscht in den Raum zurück, in dem man das Kajak hat stehenlassen.

Man sollte nun die Gesundheit auf über 50% bringen und dann den Waserfall nach unten fahren. Dort ist ein Strudel entstanden, in den man hineinfährt, wobei man versuchen sollte, den Sturz etwas abzubremsen.

Unten fährt man an eine der beiden Seite, an denen man an Land steigen kann, und springt ins Waser, um schnell an Land zu klettern. Dann kann man in aller Ruhe das Krokodil erschießen. Anschließend taucht man unter die Steinplatte und zieht den Hebel dort, um sofort darauf wieder schnell über dem Hebel an Land zu steigen und die beiden neu aufgetauchten Krokodile zu töten. Danach geht man durch das geöffnete Gatter und beendet sie den Level.

## XII. Punatempel

Man sollte sofort die MP5 (oder eine andere gute Waffe) ziehen und auf die beiden Blasrohrschützen warten, die aus dem Gang rechts nacheinander stürmen. Sind beide tot, springt man in den Gang hoch und geht langsam mit gezogener MP5 nach vorne, bis Lara einen weiteren Blasrohrschützen anvisiert. Nachdem auch er tot ist, klettert man die Treppe nach oben, zieht die Uzis und feuert im Laufen auf den vierten Blasrohrschützen. Wahrscheinlich wird man hier aber doch von Giftpfeilen getroffen, dann muß man sich heilen. Oben auf der Treppe kriecht man durch den engen Tunnel und nimmt sich am anderen Ende das *kleine Medipack*.

Sobald die gigantische Radfalle nach links oder rechts an einem vorbeigerollt ist, rutscht man nach unten und rennt in die andere Richtung die Schräge hoch und in eine der Ecken. Hier stellt man sich mit 45° schräg in die Ecke und duckt sich (es empfiehlt sich, hier regelmäßig abzuspeichern). Auf diese Weise wird man nicht von den Klingen zerrissen. (Alternativ kann man sich auch direkt links oder rechts von den dunkleren Wandflächen mit den Knöpfen stellen, und zwar so, daß Lara genau in der Mitte über den Fugen der Bodenfliesen steht. Auch hier muß man sich aber ducken, um unverletzt zu bleiben.) Sobald die Klingen wieder auf dem Rückweg sind, läuft man zu einem der Knöpfe und drückt ihn. Anschließend bringt man sich erst wieder in Sicherheit, bevor man den zweiten Knopf auf dieser Seite des Raums drückt. Wieder bringt man sich erst in Sicherheit, bevor man an die Kante der Schräge geht und darauf wartet, daß die Klingen wieder auf einen zurollen. Dann springt man bei den Verstrebungen zwischen ihnen über sie hinweg und spurtet zur anderen Seite in eine sichere Stellung. Man drückt nun wie auf der anderen Seite die beiden Knöpfe, woraufhin sich eine Türe und damit ein Ausweg aus dieser Falle öffnet. Wenn man sich verletzt hat, sollte man sich jetzt noch den *Kristall* holen und dann schnell nach draußen durch das geöffnete Gatter rennen.

Dort klettert man nach oben und sollte wieder einmal abspeichern. Man hat nun zwei Möglichkeiten, die nächste gefährliche Falle zu meistern:

1. Man rutscht auf der rechten Seite (mit Blick in die neue Kammer) rückwärts herunter, hält sich ganz kurz fest, läßt sich fallen, zieht den Hebel, dreht sich nach rechts, spurtet zu dem Hebel dort, zieht auch den, spurtet nach einer Rolle zu dem Hebel in der gegenüberliegenden Ecke, zieht auch ihn und rennt durch das offene Gatter nach draußen. Dabei darf man keinen Fehler machen, sonst wird man von der speerbewehrten Decke aufgespießt.

2. Man rutscht nach unten und zieht den andersfarbigen Block aus der Wand heraus. Das hält die speerbewehrte Decke auf und man kann in aller Ruhe die drei Hebel ziehen und durch das dann offene Gatter die kleine Kammer verlassen.

Dort läßt man sich durch das Loch nach unten fallen (kurz festhalten) und macht unten eine Rolle, um sich nicht zu sehr zu verletzen. Unten rutscht man die Schräge herunter, nimmt sich das *kleine Medipack* und geht zu dem Hebel, den man zieht. Dann geht man auf dem Steg bis an die andersfarbige Bodenplatte. Sobald man diese betritt, rollt von hinten eine riesige Steinkugel heran, der man sich nur durch Flucht entziehen kann. Dabei muß man spurten, wenn man nicht überrollt werden will. Direkt nach dem Durchgang muß man weiter nach rechts durchrasen,sonst wird man von der zweiten Kugel doch noch erwischt. Dabei sollte man versuchen, den *Kristall* in der Mitte auf dem stabilen Steg noch nicht zu nehmen, sondern über die zerbrechlichen Platten zu laufen. Man kommt so wieder an den Anfang des Levels und wird erneut von drei Blasrohrschützen angegriffen, die man schnell erledigen sollte. Anschließend geht man dann zu dem Kristall und kriecht unter de Felskugel zu ihm.

Danach springt man wieder zu der Treppe hoch und geht ganz nach oben. Nach links springt man dann zur Wand herüber und hält sich an der Kante fest (die man eigentlich nicht als solche erkennen kann). Dann hangelt man sich ganz nach links und zieht sich am Ende in den Durchgang hoch. Man geht in den dunklen Gang hinein und findet auf diese Weise **Geheimnis 1**. In der dunklen Kammer, die notdürftig von einer sich automatisch entzündenden Fackel beleuchtet wird, findet man *8 Fackeln*, die *Desert Eagle*, *4 Desert Eagle-Clips* und ein *großes Medipack*.

Derart gewappnet geht man an den Anfang des Levels zurück und auf das inzwischen offene Gatter gegenüber zu. Durch dieses rutscht man in eine neue Kammer hinunter, in der der Endgegner wartet. Solange man die Treppe bei dem Thron nicht betreten hat, passiert nichts, also kann man sich erst einmal die *2 kleinen Medipacks* links und rechts holen. Dann sollte man die Desert Eagle in die Hand nehmen, die zwar nicht besonders schnell schießt, aber trotzdem ein sehr gute Waffe ist. Nun stellt man sich vor der Treppe auf und geht auf die zweite Stufe hoch. Sobald der Thron sich dreht, macht man einen Salto zurück und danach nur noch Seitwärtssaltos, um den Blitzen des Schamanen auszuweichen. Gleichzeitig schießt man auf den Schamanen, dies aber möglichst nur dann, wenn auch er gerade Blitze abfeuert, da man ihn nur dann verletzen kann (andernfalls ist er durch einen undurchdringlichen Schutzschild gesichert). Zwischenzeitlich wird er auch noch mindestens eine Echse herbeizaubern, die man erst erledigen sollte, bevor man ihn wieder aufs Korn nimmt. Wenn er dann schließlich tot ist, nimmt man sich den *Ora Dolch* und beendet so den Level.

# USA

## XIII. Wüste von Nevada

Wenn man in das Tal hineingeht, erscheinen kurze Zeit später zwei Geier am Himmel, die man problemlos mit den Pistolen vom Himmel holen kann. Noch weiter durch wendet man sich nach rechts, da der linke Weg durch Treibsand blockiert ist. In einem der Gebüsche lauert eine Viper, der man sich vorsichtig nähern sollte, bis Lara sie aufs Korn nehmen kann. Bei dem großen Kaktus kann man in eine Sackgasse auf Munition zugehen, aber auch hier lauert eine Schlange, die man zuvor erledigen muß. Wird man von einer gebissen, muß man sich unbedingt heilen, sonst stirbt man. Ist auch diese tot, kann man sich die *Rakete* nehmen.

Anschließend geht es an dem kleinen Wasserbecken vorbei zwischen den Felsen durch in einen Gang, bis man zu einem Loch im Boden kommt. Dort rutscht man rückwärts herunter und hangelt sich ganz nach rechts. Dann läßt man sich fallen, zieht die Pistolen und erledigt die Viper vor einem. Hier unten gibt es eine weitere Viper beim *Kristall*, die man zuerst erledigen sollte. Man hat nun **Geheimnis 1** gefunden und damit neben dem Kristall ein *kleines Medipack* und *8 Fackeln*. Anschließend geht man zur ersten Viper zurück. Hier findet man einen beweglichen Block, unter dem man *2 Gewehr-Patronen* findet. (Man konnte schon früher den beweglichen Block schieben, und zwar etwas vor dem Loch im Boden, durch das man hierher gekommen ist. Man hat ihn dann in die Wand geschoben und die Gewehr-Patronen bereits genommen. Um wieder aus der Höhle zu kommen, schiebt man den Block dann zwangsläufig in eine andere Richtung und kommt auch dann wieder heraus.) Nun klettert man wieder zum Loch, rutscht herunter, springt im letzten Moment ab und zieht sich an der Kante gegenüber hoch. Mit Anlauf springt man über das nächste Loch, klettert am Ende rechts nach oben und geht wieder ins Freie.

Man geht vor dem Metallgebäude nach rechts auf dem schmalen Grat und wird dort von einem Stealth-Fighter überrascht. Am Ende springt man mit Anlauf nach rechts auf das Felssims und geht nach links vorsichtig auf den Busch zu, in dem eine weitere Viper lauert. Wieder mit Anlauf springt man auf das nächste Felssims und hier über das nächste Loch ans Ende. Dort springt man zu der schrägen Wand rechts schräg hoch, rutscht herunter, hält sich fest und hangelt sich nach links, wo man sich fallen lassen kann. Man geht das Sims die Felswand entlang, die Stufe herunter und nach rechts zu einem *großen Medipack*. Nun klettert man wieder die Stufe hoch und dreht sich nach rechts. Mit Anlauf springt man gestreckt über den Treibsand zu dem niedrigeren der beiden Blöcke gegenüber und zieht sich hoch. Dann klettert und springt man noch je einmal weiter nach oben und erschießt die Viper. Auf der rechten Seite des Bergrückens geht es dann weiter nach oben bis auf den metallischen Kasten.

Auf diesem kann man in ein Loch springen und muß dann durch einen längeren Gang tauchen. Am Ende kommt man in einen Canyon und geht bis zu einem Wasserfall weiter. Man sollte hier noch nicht ins Wasser springen / fallen, auch wenn es dort unten einiges zu holen gibt. Das bekommt man später aber sowieso. Also dreht man sich erst nach rechts und springt mit Anlauf zu der dreieckigen Fläche herüber. Von der Ecke aus, die dem nächsten, höheren Block am nächsten ist, springt man aus dem Stand herüber und zieht sich hoch. Mit Anlauf springt man auf das tiefer liegende Sims und läuft ans andere Ende, wo man ganz nach oben klettert. Dort dreht man sich um und springt mit Anlauf auf das nächst höhere Sims, zu dem man sich auch noch hochziehen muß. Dort findet man dann *2 Uzis-Clips*. Nun springt man mit Anlauf und Hochziehen wieder zurück und dreht sich nach links. Mit Anlauf springt man über den Fluß und hält sich an der Kletterwand fest. Man hat nun zwei Möglichkeiten, weiterzumachen, wobei man bei der ersten ein Geheimnis verliert:

1. Man klettert nach oben.
2. Man klettert nach unten bis zu der Spalte, läßt sich fallen, hält sich sofort wieder fest, klettert noch weiter nach unten, läßt sich beim nächsten Spalt wieder fallen, hält sich erneut fest, hangelt sich nach rechts und zieht sich dort zu **Geheimnis 2** hoch. Man läuft nun geradeaus in eine tiefere Nische und holt sich dort *2 MP5-Clips* und *2 Desert Eagle-Clips*. Dann klettert man wieder hoch und springt ins Wasser.

   Auf dem Grund und hinter den beiden Wasserfällen findet man insgesamt *4 Uzi-Clips*, *4 Gewehr-Patronen* und *8 Fackeln*. In der Nähe des Wasserfalls kann man sich auch wieder auf eine flache Steinplatte aus dem Wasser hiefen. Nach rechts zieht man sich dann auf den Block hoch und springt über den Fluß auf den nächsten Felsblock. Dabei darf man sich nicht strecken, sonst landet man wieder im Wasser. Dann springt man mit Anlauf die Felswand entlang auf den nächsten Block und hier nach links unten zu *2 Gewehr-Patronen*. Dann geht man bei der Schrägen in die rechte Ecke, dreht sich nach links und springt aus dem Stand wieder auf den höheren Block. Mit Anlauf und gestreckt geht es nun wieder über den Fluß, dort zieht man sich hoch und steigt die Kletterwand nach oben. So kommt man wieder zum Eingang zu diesem Canyon zurück und springt und klettert wie zuvor zurück zu der Stelle, an der man zum zweiten Geheimnis heruntergeklettert ist. Diesmal steigt man nach oben.

Auch wenn es nicht offensichtlich ist, kann man links auf das schräge Sims gehen, ohne herunterzurutschen. Am Ende springt man zu dem Busch aus dem Stand herüber, steigt hoch und zieht sofort die Pistolen, denn hinter dem Busch lauert eine Viper, die man erst erledigen sollte. Dann geht man soweit wie möglich nach rechts und vorne, dreht sich nach rechts und springt auf die linke Seite des Sims gegenüber (rechts befindet sich ein Loch, in das man nicht fallen darf). Drüben angekommen rauschen wieder zwei Stealth-Fighter über einem vorbei. Man hat nun wieder zwei Möglichkeiten, weiter zu machen:

1. Man dreht sich nach rechts, springt nach unten, hält sich aber fest, um sich dann fallen zu lassen und sofort wieder festzuhalten. Man hangelt sich dann nach links, bis man wieder hochsteigen kann. Dort hängt man sich an die Sprossen an der Decke und hangelt sich nach rechts zur Wand, wo man sich fallen läßt, um dann nach links und oben zu klettern.
2. Man geht zu der Schrägen und springt mit einem Rückwärtssalto leicht nach links über die Schräge, so daß man vorwärts herunterrutscht. Dann hält man sich an der Kante fest und hangelt sich nach links, wo man sich wieder hochziehen kann.

Hier holt man sich den *Kristall* und das *kleine Medipack*. Außerdem kann man sich noch *8 Fackeln* in einer grünlich beleuchteten Höhle holen, die man findet, wenn man dem Draht am Boden zu einer TNT-Kiste folgt. Auf dem Rückweg nach oben muß man dann wieder dem Draht folgen und am Ende die Schräge hochspringen. Oben geht man an der rechten Wand entlang zum Fluß und dreht sich am Ende um. Dann sprigt man rückwärts herunter, hält sich fest und klettert zu dem überdachten Sims herunter, auf das man sich fallen läßt. Man geht das Sims bis zum Ende entlang und springt vom Rand zur Kletterwand herüber, die man ganz nach oben steigt. Dort macht man einen Salto zurück und dreht sich dann nach links. Vom Rand aus springt man zur anderen Seite herüber, zieht sich hoch, rutscht automatisch nach unten und springt im letzten Moment ab, um auf dem Sims gegenüber zu landen. Dort findet man ein *kleines Medipack*. Dann geht es wieder auf das niedrigere Sims und in die Ecke beim Wasserfall. Von dort springt man leicht nach rechts zu dem Spalt und hangelt sich nach rechts, bis sich der Blickwinkel der Kamera ändert und man unter sich eine Schräge erkennt. Man läßt sich fallen und macht sofort einen Salto zurück, um sicher zu landen.

Jeweils mit Anlauf springt man nun an der Felswand entlang auf die Platte in der Ecke und dann über den Fluß. Hier kann man dann auf den Sandstrand gehen und die Viper hinter der Felssäule erschießen. Dann geht man zurück zu dem überhängenden Felsen und kriecht unter diesem in die Ecke. Dort steht man auf, steigt die Kletterwand nach oben und läßt sich links fallen. Damit hat man **Geheimnis 3** gefunden. Oben dreht man sich um, tötet die Viper und holt sich dann die *2 Uzi-Clips*. Danach springt man wieder nach unten und geht um das riesige Wasserrad herum. Den herum laufenden Arbeiter (witzig: auf dem Rücken tragen die Arbeiter ein Monster aus dem Shooter DOOM) erledigt man mit den Pistolen und klettert dann die beiden Leitern am Wasserrad nach oben. Dann folgt man dem Steg nach rechts und nach draußen in ein neues Tal.

Dort kreist ein Geier in der Luft, den man erst einmal abschießt. Sobald man auf die Brücke über den Fluß zugeht, erscheint ein zweiter Geier, den man ebenfalls erledigt. Man geht aber noch nicht auf die andere Seite, sondern erst nach links zu den beiden Wasserfällen und erledigt die Viper im Gebüsch. Dann erst geht man nach drüben zum Kaktus und auf die *2 Granaten* zu. Direkt dahinter lauert aber eine zweite Viper im Gebüsch, die man zuerst erledigen sollte. Dann geht es zurück zur Brücke, wo man nach links in das Becken springt. Dort findet man einen Hebel, den man zieht, um anschließend in die nun offene Kammer hinter sich zu tauchen. In dieser findet man *2 Desert Eagle-Clips*. Nun taucht man zu den beiden Wasserfällen und zieht auch hier den Hebel, der ein Gatter im Boden zwischen den beiden gelben Stützen öffnet. Hier taucht man nach unten und zieht den Hebel über dem Tunnel. Dann holt man vielleicht noch einmal Luft und taucht in den Gang, bis er nach rechts abbiegt, zieht auch dort den Hebel und taucht ganz nach oben, wo man sich an Land ziehen kann. Am Ende des Gangs drückt man den Knopf und läuft dann über einen der Wasserfälle wieder zurück ins Becken. Bei der Brücke zieht man sich wieder an Land und geht rechts herum in den nun trocken gelegten Bereich, wo man sich am Ende gefahrlos nach unten fallen lassen kann.

Dort findet man weiter durch links ein *großes Medipack*. Gegenüber erkennt man bereits ein *kleines Medipack*, zu dem man mit Anlauf herüberspringt und sich hochzieht. Dann springt man wieder zurück und läuft zu dem Block am Wasser rechts herunter. Hier geht man in die Ecke nahe dem Wasserfall, die nicht an der Wand liegt, und springt schräg in den Wasserfall hinein, um sich die *Rakete* zu holen. Anschließend geht es in der Mitte an die Kante der Nische, von wo aus man wieder auf den Block springen kann. Wieder einmal hat man zwei Möglichkeiten, weiter zu machen:

1. Ganz links kann man sich dann nach oben ziehen und von hier aus zum Wasserrad zurückkehren. Man klettert wieder ganz nach unten, geht um das Rad herum und dahinter rechts in den Höhlengang.

2. Vom Block aus springt man mit Anlauf auf den flachen Stein im Wasser, zur Platte auf der gegenüber liegenden Seite geht es genauso weiter und dann noch einmal auf den nächsten Block beim Wasserfall. Dort springt man nach unten und nach rechts über den Fluß. Anschließend geht man um das Wasserrad herum und nach rechts in den Höhlentunnel.

Mit gezogenen Pistolen sucht man den Arbeiter, der herumläuft, und erledigt ihn. Anschließend kann man sich bei dem Fahrstuhlkorb einen *Kristall* und den *Zündschlüssel* holen. Zurück beim Wasser hat man mehrere Möglichkeiten, wieder zu der Stelle mit dem TNT zu kommen.

1. Man springt ins Wasser, läßt sich treiben, fällt nach unten in den Fluß und steigt wie gehabt nach oben.

2. Man springt in den Fluß, läßt sich treiben, hält sich aber ganz rechts und taucht kurz vor dem Wasserfall auf. Dann landet man auf einem Felsblock statt unter Wasser. Von der Ecke vorne links springt man nach rechts auf den höheren Block, hängt sich an die Decke und hangelt sich ganz bis zum Ende, wo man sich fallen läßt. Nun ist man wieder am Eingang zu diesem Canyon angekommen und kennt ja bereits den Weg zum TNT.

3. Man geht am Ufer ganz nach rechts und springt mit Anlauf auf die Felsplatte gegenüber an der Ecke. Leicht schräg springt man mit Anlauf auf die nächste Platte und hier vom Rand aus auf die Steinplatte zwischen den beiden Wasserfällen. Man geht nun mit Blick zum Canyon in die Ecke vorne links, einen Schritt zurück und dreht sich dann so, daß Laras Kopf auf die Schräge links an der Felswand zeigt. Dann springt man mit Anlauf (vorher natürlich zurückspringen) herüber. (Falls man das nicht schafft, springt man nicht zurück, sondern aus dem Stand gestreckt herüber. Dann landet man etwas verletzt weiter unten, springt vom Rand aus zur Kletterwand, steigt ganz nach oben und macht einen Salto zurück.) Entlang der Kante zum Fluß hin rennt man los, springt ab und zieht sich auf die Felsplatte bei der Zündvorrichtung hoch.

Man steckt den Zündschlüssel in die Vorrichtung und löst zu eine gewaltige Detonation aus. Leider auch einen Felsbrocken, dem man durch einen Seitwärtssalto ausweicht. Anschließend folgt man dem Zündkabel nach unten in die Höhle, deren Decke nun eingebrochen ist. Man klettert auf den Block auf der linken Seite (es gibt zwei, erst auf den kleineren, dann den höheren) und springt mit Anlauf zu der höheren Platte, auf die man sich hochzieht. Oben dreht man sich um und springt mit Anlauf auf die dreieckige Fläche. Vom Rand aus springt man auf das nächste Sims und geht nach vorne, bis man sich in einen Durchgang hochziehen kann

Dort geht man auf das Lager zu und springt nach unten. Alle Zäune, die man ab jetzt sieht, sind elektrisch geladen; man darf ihnen daher nicht zu nahe kommen. Erst einmal geht man zu den Büschen, zwischen denen man *2 Granaten* findet. Dann geht man am Zaun entlang, bis man ein Loch in der Felswand entdeckt.

In dieses klettert man hinein und kriecht und geht, bis es sowohl nach unten als auch nach oben weitergeht. Man springt über das Loch zu der Kante und zieht sich hoch, um dann in das Wasserbecken zu springen. Unter Wasser zieht man die beiden Hebel und geht wieder nach draußen zum Lager zurück.

Hier geht man nach links in den Durchgang in der Wand. Unten erschießt man die beiden Vipern und geht dann durch die offene Türe in die Kammer, um dort den Hebel zu ziehen. Dann geht es wieder zurück zum ersten Lager. Auf der rechten Seite kann man bei der steilen Schrägen nach oben klettern. Von der vorderen, rechten Ecke springt man fast parallel zur Kante auf den nächst höheren Block und geht wieder nach rechts.

Man steigt wieder in den engen Tunnel und diesmal geht es an der Abzweigung nach unten. Am Ende des Tunnels kommt man zu einem Wassertank, der von zwei Arbeitern bewacht wird, die man aber recht einfach mit den Pistolen erledigen kann. Sind sie tot, steigt man die Leiter hoch in den Turm, springt ins Wasser und steigt sofort wieder rechts aus dem Wasser. Dann springt man mit Anlauf über den Zaun.

Drüben tötet man die beiden Arbeiter und geht dann nach links zwischen den beiden Gebäuden durch in den Geräteschuppen. Drinnen warten zwei Arbeiter, die man erledigen muß. Von einem bekommt man dafür ein *kleines Medipack*. Außerdem liegen rechts um den Kistenstapel herum *2 Uzi-Clips*.

Anschließend steigt man auf das Quad-Bike und fährt draußen links die Schräge zum Dach hoch. Oben bremst man dann ab und holt sich die *Zugangskarte zum Generator*. (Alternativ kann man auch auf das Dach klettern: dazu steigt man auf die Kiste beim Geräteschuppen, springt vom Rand aus zum Gatter des anderen Gebäudes und von hier aus auf den waagerechten Teil des Dachs.) Dann fährt man wieder nach unten und betritt das andere Gebäude.

Hier wird man mal wieder von einem Arbeiter angefallen. Nachdem man ihn getötet hat, setzt man hinten rechts die Zugangskarte ein und macht sofort eine Rolle und zieht eine Waffe, um den letzten Arbeiter zu töten. Dann geht man in die kleine Kammer und zieht an dem Hebel, um die Stromversorgung der Zäune abzustellen.

Draußen steigt man wieder aufs Quad-Bike und fährt zum Tor. Man betätigt den Hebel neben dem Tor und fährt dann nach draußen und durch den Durchgang nach unten zum anderen Lager. Über die Steinrampe fährt man dann im hohen Bogen über den Zaun und beendet so den Level.

Leider kommt man bei der Landung zu Fall und wird von der Militärpolizei in eine Zelle gesperrt.

## XIV. Hochsicherheitstrakt

Um sich aus der Zelle zu befreien, springt man in das Fenster und damit durch die Laserbarriere. Direkt darauf stürmt eine Wache in die Zelle, an der man vorbei nach draußen läuft. Man drückt nun alle Knöpfe auf dieser Etage und befreit so die anderen Gefangenen, die zum Dank den Wärter erledigen. Man geht dann in die Kammer hinter derjenigen Türe, die von vornherein offen war (die ganz links auf der gegenüber liegenden Seite).

Dort kann man über ein Waschbecken in eine Nische springen. Hier zieht man den Block einmal nach hinten und kriecht dann nach links und immer weiter rechts herum zu einem zweiten Block. Den drückt man ebenfalls einmal nach hinten. Nun kann man rechts wieder den ersten Block schieben: das macht man zweimal. Nun kriecht man wieder rechts herum zur zweiten Kiste und zieht diese zweimal zurück. Danach kriecht man wieder ganz links herum und kann wieder bei der Kiste aufstehen und nach rechts in eine Nische gehen, wo man **Geheimnis 1**, ein *kleines Medipack*, findet. Nun geht man zur ersten Kiste zurück und steigt dort nach oben durch das Loch in der Decke.

Man geht bis zu der Schrägen mit dem Stacheldraht und springt rechts mit Anlauf über die Schräge, hält sich auf der anderen Seite fest und zieht sich hoch. Dann *geht* man durch den Stacheldraht zu dem Hebel und zieht ihn. Nach links klettert man dann hoch, geht etwa in die Mitte des Sims und springt rückwärts herunter, hält sich fest und klettert die Leiter nach unten. Bevor man ganz unten ist, kann man sich links in einen Gang fallen lassen. Nach kurzer Zeit erkennt man eine Bodenplatte, die sich öffnet, wenn man darüber läuft oder springt. Man sollte nicht laufen, sonst fällt man nach unten. In diesem Fall rennt man an dem Glashäuschen vorbei in den langen Gang auf den bewaffneten Wärter zu, direkt hinter dem Glashäuschen nach links in dieses hinein, wo man einen Hebel ziehen kann. Besser ist es jedoch, über die Luke zu springen und sich ganz hinten im Gang auf die zweite Platte zu stellen. Auch durch diese fällt man nach unten und geht nun direkt ins Glashäuschen zu dem Hebel.

Nachdem man ihn gezogen hat, stürmen die Gefangenen herein und erledigen den Wärter. Von dem kann man sich *2 Gewehr-Patronen* und eine *Codekarte Typ A* holen. Dann geht man zu dem Teil des Gangs, von dem aus man zu den Zellen abbiegen kann. Auf der gegenüber liegenden Seite kann man neben dem Glashäuschen die Codekarte in einen Schlitz stecken. Man geht in den Gang dahinter und bis ans Ende, dort nach links und drückt den Knopf neben der Türe. So kommt man in den Toilettenraum, wo man ebenfalls eine Türe mit einem Knopf öffnen kann. Dahinter kommt man in einen Raum mit mehreren Kisten, von denen aber nur die hinten rechts beweglich ist. Diese zieht man einmal auf die andere Kiste zu, geht dann außen um den Pfeiler herum und schiebt sie noch einmal in die gleiche Richtung weiter. Dann geht man erneut um den Pfeiler herum und zieht die Kiste einmal. Erneut geht man um den Pfeiler und die bewegliche Kiste herum und zieht den Block Richtung Loch in der Decke. Wieder geht es um die Kiste herum: man schiebt sie nun ganz unter das Loch. Über den Block klettert man dann nach oben und springt über die Röhre. In der Nische zieht man den Hebel und flutet so die Toilette. Man springt anschließend ins Wasser und taucht im gleichen Raum in die gegenüber liegende Ecke und taucht dort durch das zweite Loch in der Decke wieder auf.

Dort geht man in den Gang, muß aber aufpassen, in der Ecke nicht in das Loch zu fallen, da man dann auf die brennenden Herdplatten fallen würde. Man springt also über das Loch und geht nach rechts in den nächsten Gang. Dort geht es wieder nach draußen. Die beiden Löcher überspringt man mit Anlauf (am besten an den Rand gehen, zurückspringen und dann mit Anlauf springen). Dann geht man weiter in das Gebäude und findet dort einen Knopf und einen Hebel (in der kleinen Kammer nebenan). Man klettert nun wieder nach draußen in den langen Gang. Wie zuvor springt man über die beiden Löcher und geht zu dem Loch über den Herdplatten, die nun abgestellt sind, so daß man hinunterspringen kann.

Unten findet man beim Gatter ein *kleines Medipack*. Man drückt den Knopf in diesem Raum und geht durch die sich öffnende Türe. In dem Gang dahinter findet man links einen weiteren Knopf, den man noch nicht drücken sollte. Stattdessen drückt man erst den Knopf rechts, der eine Türe zum Speisesaal des Gefängnises öffnet. Nun drückt man den letzten Knopf. Aus der sich öffnenden Türe kommt ein weiterer Wärter aus seinem Wachraum. Man rennt also in den Speisesaal, dort nach draußen, nach rechts und links zurück in den Zellenblock und läßt wieder einmal die Mitgefangenen die Arbeit erledigen. Ist der Wärter tot, nimmt man sich sein *kleines Medipack* und geht zurück in den Wachraum. Dort drückt man den Knopf, woraufhin sich in der Küche das Abzugsgitter öffnet. Dort klettert man nach oben und *geht* vorsichtig zwischen den Ventillatoren auf den *Kristall* zu.

Dann rutscht man rückwärts die Schräge herunter, hält sich an der Kante fest und hangelt sich nach links. Dort läßt man sich fallen und klettert links in den Tunnel. Am Ende klettert man die Leiter nach oben und steigt dann links in dem Gang ab. Wenn man etwas weiter geht, öffnet über einem ein Gefangener eine Luke. Man geht an den Rand des Schachts zurück und springt aus dem Stand nach vorne und oben, so daß man sich hochziehen kann. Oben geht man nach vorne und am Ende nach rechts, wo man in einer Nische eine Leiter nach oben klettern kann.

Dort findet man ein *kleines Medipack* und eine Schräge. Diese läuft man nach oben und an der Wache vorbei nach rechts. Auf dem Hof geht es an der Kiste vorbei und dann nach links und wieder rechts, wo man immer weiter nach unten springt und in den Gang läuft. Dort drückt man auf den Knopf und läßt den Gefangenen den Wärter erledigen. Von dem bekommt man auf diese Weise eine *Codekarte Type B*. Nun klettet man wieder nach oben und geht rechts an der Laserbarriere und der Kiste vorbei auf die Türe zu, die man mit der Codekarte öffnen kann. In dem Wachraum findet man ein *großes Medipack*, *2 Uzi-Clips* und einen Knopf zum Abschalten der Lasersperren. Durch diese geht es nun nach links zu einem Loch. Hier kann man an einer Leiter nach unten klettern.

Dort läuft man nach draußen und sofort nach links unten den Gang entlang, bis man links einen Knopf drücken kann. Den anderen Knopf drückt man auch schon einmal. Dann geht man aber erst wieder nach draußen und nimmt sich die *8 Fackeln* und den *gelben Sicherheitsstecker* des toten Wärters. Mit letzterem kann man die Türe hinten bei dem Gebäude neben dem Geschütz öffnen.

Drinnen geht man an dem Stealth-Fighter vorbei und nach links in den Gang. Sobald man rechts in einen engen Tunnel kriechen kann, macht man das auch (geradeaus wartet nur eine Schütze). Dann kriecht man am Fenster weiter entlang, springt nach unten und rennt den Gang entlang, an dessen Ende man einen Knopf drücken kann. Der feuernde Wärter wird dann von einem Laserstrahl getötet. Man springt über diesen Strahl in den Gang schräg gegenüber und folgt im bis zum Ende.

Dort springt man nach unten und folgt der Treppe um die Säule herum ganz nach oben. Links erkennt man dann einen Durchgang, in den man mit dem Rücken an der Säule aus dem Stand gestreckt hinein springt. Man folgt dem Gang und läßt sich in den Kontrollraum fallen. Dort drückt man den Knopf beim Fenster, der die Radarschüssel verschiebt, und dann den Knopf bei der Türe. Durch den Gang geht es zu der Säule zurück und wie zuvor nach oben. Rechts kann man sich dann nach oben auf das Podest mit der Radarschüssel ziehen. Oben läßt man sich dann in das freigemachte Loch fallen.

Man springt in das tiefe Loch und taucht knapp über dem Boden auf die mittlere Erhebung zu, aber auf der Seite, die durch eine Platte abgedeckt ist; die andere Seite mit dem Loch führt unweigerlich zu einer Turbine und damit in den Tod. Auf der Erhebung taucht man senkrecht nach oben und schwimmt dann zu der Plattform, zieht sich an Land und springt nach rechts vom Rand aus auf die dunkle, schräge Fläche. Dort geht man hoch zum Fenster und ganz nach rechts. Aus dem Stand springt man zu der ebenen Fläche in der Ecke. Man ght so weit wie möglich nach rechts, dreht sich so, daß Laras Kopf links von der nächsten Plattform liegt, springt zurück und dann mit Anlauf und gestreckt herüber. Von da aus springt man mit Anlauf auf die nächste Plattform in der Ecke. Dort geht man ganz nach rechts in die Ecke und springt aus dem Stand zu dem grünlich leuchtenden Gang herüber.

Durch diesen kriecht man, bis man rechts wieder stehen kann. Man folgt dem Gang bis zum Ende und zieht dort den Hebel. Dann geht es wieder zurück zum Wasserbecken, in das man hineinspringt.

Unten findet man in einer Ecke einen Durchgang, in den man hineintaucht. Am Ende findet man ein *kleines Medipack* auf dem Boden und steigt dann in den dunklen Tunnel. Dort kriecht man weiter und verläßt den engen Gang, sobald die Wache nach links gegangen ist. Man rennt nach rechts durch die Türe und links in die Nische, wo man die Türe wieder mit dem Knopf schließen und den Wachmann so aussperren kann. Man steigt nun die erste Leiter nach oben und kommt so zur Basis der Radarschüssel.

Auf der gegenüber liegenden Seite klettert man die Leiter nach oben und *geht* leise nach oben und rechts, so daß die Wache links nichts bemerkt. Am Ende steigt man rechts in den engen Tunnel und kriecht zu dem *gelben Sicherheitsstecker*, den man an sich nimmt. Dann kriecht man wieder nach draußen und *geht* erneut leise nach draußen zur Basis des Radarturms.

Wieder geht es auf der anderen Seite zurück die Leiter nach unten, wo man etwas weiter durch beim Fenster den Stecker benutzen kann. Dann klettert man die zweite Leiter ganz in der Nähe nach oben und kommt so oberhalb des Wasserbeckens aus.

Man springt wieder ins Wasser und taucht in der Mitte durch das Loch nach unten zu einem *Kristall.* Weiter taucht man bis zu einer Türe, die man mit dem Hebel öffnen kann. Vielleicht sollte man nun erst Luft holen, bevor man sich in dem Gang noch das *kleine Medipack* und die *8 Fackeln* holt. Anschließend taucht man in den Raum hinter der Türe und steigt seitlich auf die Plattform. Von der Mitte springt man aus dem Stand über die Laserstrahlen auf den höheren Block und dann ins nächste Becken.

Nach einem kurzen Tauchgang steigt man wieder an Land und kriecht zu der großen Halle. Dort steigt man direkt links auf den Block und noch höher, um auf der anderen Seite wieder herunter zu steigen. Man drückt den Knopf und geht durch die Türe in eine Kammer, in der man ein *großes Medipack*, die *Pistolen* und die *Desert Eagle* findet. Dann geht man wieder vorsichtig nach draußen und direkt an der Wand entlang zu den Kisten, um nicht die Selbstschußanlage auszulösen. Man klettert wieder über die Kisten auf die andere Seite.

Dort kriecht man wieder nach rechts und zurück über die verschiedenen Wasserbecken in das erste große. Wie zuvor steigt man an der Plattform aus dem Wasser und springt über die Blöcke an den Wänden in den grünlich leuchtenden Gang, um an dessen Ende erneut den Knopf zu drücken. Dann geht es zurück zum Wasserbecken und durch den Tunnel auf der Grund erneut zu dem engen Tunnel, durch den man kriechen muß. Am anderen Ende erledigt man die Wache (am besten mit der Desert Eagle) und geht dann nach rechts in den Raum hinter der Türe. Dort steigt man die erste Leiter nach oben zur Basis der Radarschüssel und geht auf die gegenüberliegende Seite. Wieder geht man über die Treppe nach oben, nur tötet man diesmal die Wache. Ihr kann man dann *2 Granaten* und eine *Codekarte Typ B* wegnehmen. Die Türe, die sie früher im Blick hatte, öffnet man nun mit der Codekarte. Dahinter findet man **Geheimnis 2**, den *Granatwerfer.*

Man kehrt nun wieder in die große Halle zurück und geht die Schräge nach oben. Sobald man oben eine Wache erkennt, läuft man wieder nach unten und läßt den Gefangenen die Arbeit machen. Man sollte jetzt aber schon einmal die Pistolen in der Hand haben, denn ab jetzt muß man wieder selbst kämpfen. Man geht erneut die Schräge hoch, bis es nach rechts weiter geht. Hier geht man nur kurz nach oben und zieht sich dann schnell wieder ganz nach unten zurück, denn von oben kommen nun insgesamt 4 Schützen angerannt, die man unten problemlos erschießen kann, da man ihren Schüssen durch Seitwärtssaltos größtenteils ausweichen kann. Bei einem der Toten (der letzte kommt vielleicht nicht nach unten, dann muß man ihn oben erledigen) findet man eine *Granate* und eine *blauen Sicherheitsstecker*. Geht man draußen auf den Hof, so wird man von einem Hund angefallen, der die Schräge heraufstürmt. Draußen gibt es außerdem eine Kammer, in der man ein *großes Medipack* findet.

Anschließend geht man wieder zu der Rampe zurück und klettert die Leiter auf der rechten Seite nach oben. Dort benutzt man den blauen Sicherheitsstecker nahe der Türe und tötet den Soldaten hinter der Türe. In diesem Raum findet man auch zwei Knöpfe: der rechte setzt das Laufband mit den Kisten in Gang, der linke bringt nur einen Soldaten und einen Köter weiter unten auf den Plan; wenn man den beiden nicht begegnen will, drückt man also nur den rechten.

Man geht nun wieder nach unten und über die Schräge zurück in die große Halle. Dort findet man eine der Kisten am Ende des Laufbands. Man klettert auf diese und springt von da aus zur Leiter an der Wand hoch und klettert ganz nach oben. Von hier aus springt man zu den Sprossen an der Decke hoch und hangelt sich zur gegenüber liegenden Seite, wo man sich auf eine Plattform mit einem *kleinen Medipack* fallen läßt. Nachdem man es sich genommen hat, hängt man sich wieder an die Sprossen, hangelt sich zu Mitte der Halle und dann nach links und läßt sich bei der Treppe wieder fallen. Dort geht man bis zum Loch in der Decke, dreht sich mit dem Rücken zur Wand, zieht die Pistolen und springt auf und ab, während man auf den Wachmann weiter oben schießt.

Ist er tot, zieht man sich nach oben und geht zu dem *Kristall* auf der anderen Seite. Dabei sollte man in der Mitte über den nur schwer zu erkennenden Laserstrahl springen. Bei dem Toten kann man sich noch einen *gelben Sicherheitsstecker* holen, bevor man wieder ganz nach unten in die Halle steigt.

Das große Tor in der Halle kann man rechts daneben mit dem gelben Sicherheitsstecker öffnen. Draussen im Hof wird man von einem Wachmann erwartet, den man mit den Pistolen und ausweichenden Seitwärtssaltos in die ewigen Jagdgründe schickt. Dann geht man zu dem Schuppen mit dem Lkw davor und erledigt noch den Schützen, der drinnen wartet. Dann klettert man auf den Kistenstapel hinten links und steigt in das Loch, in dem man *2 Desert Eagle-Clips* und ein *kleines Medipack* findet. Anschließend geht man in die rechte hintere Ecke, wo man eine der Kisten an der rechten Wand einmal ziehen kann. Dahinter findet man dann *2 Uzi-Clips* und *2 Granaten*. Zum Schluß betritt man noch die Ladefläche des Lkws und beendet so den Level.

## XV. Area 51

*Fast alle Wachen in diesem Level aktivieren Fallen, geben Alarm oder schließen Türen zu Räumen mit Munition und Waffen. Man sollte sie daher schnell erledigen. Besonders geeignet dafür ist die Desert Eagle.*

Direkt zu Beginn sollte man mit gezogenen Pistolen aus dem Lkw nach hinten rennen und auf den Soldaten schießen, der umdreht, um eine Türe zu einer Kammer zu schließen. Wenn man die ganze Zeit feuert, reichen aber die Pistolen aus, um ihn zu erledigen, bevor er sein Werk verrichten kann. Ist er tot, geht es erst wieder zurück zum Laster, wo man hinter den Kisten rechts vom Lkw ein *kleines Medipack* findet. Dann geht es wieder zu dem Toten und ganz hinten links in die Kammer zu der *MP5* und *4 MP5-Clips*. Den Schalter hier sollte man aber nicht benutzen, denn er aktiviert nur eine tödliche Laserfalle beim Ausgang dieser Kammer, die man aber kaum sehen kann. Wieder draußen drückt man den Knopf im Gang und kriecht durch das sich öffnende Gatter.

Im Raum dahinter nimmt man sich das *große Medipack* und klettert in die Öffnung hoch. Dort kriecht man in den Tunnel, bis man links oder rechts abbiegen muß. Hier darf man nicht aufstehen, denn über einem fährt eine Laserfalle vorbei, der man nur geduckt entgehen kann. Sobald sie sich nach rechts über einen wegbewegt hat, kriecht man nach links ins Dunkle, bis es nicht mehr weiter geht. Dort entzündet man eine Fackel und nimmt sich das *große Medipack*. Nun kriecht man wieder auf die Falle zu, folgt ihr, wartet am tiefesten Punkt geduckt, bis sie wieder über einen wegrollt, rennt ans andere Ende und zieht sich hoch.

Man zieht sich noch einmal hoch, kriecht durch den Gang, steht am Ende sofort auf und zieht die

Desert Eagle, um den Wachmann zu erschießen, bevor er eine Falle aktivieren kann. Wirklich notwendig ist das aber nicht. Ist er tot, geht man erst nach links zu der Türe und öffnet sie mit dem Knopf. So befreit man einen Gefangenen, außerdem kann man sich in der Zelle ein *kleines Medipack* holen. Dann geht man wieder nach draußen, aber nicht ans Ende des Gangs, sondern biegt vorher rechts ab. Hat der Kerl zuvor die Laserfalle aktiviert, muß man dabei unter den Strahlen durchkriechen. Im engen Tunnel holt man sich kriechend *8 Fackeln* und steigt dann nach oben.

Man kommt so zu einem Raum mit einer Selbstschußanlage, die aber auf diesem Weg nicht ausgelöst wird. Alternativ hätte man auch hierher gelangen können, indem man in dem Gang mit den Laserfallen bis zum Ende durch gegangen wäre, nur müßte man dann über die Laserstrahlen springen und würde dabei fast automatisch angeschossen werden. Nachdem man durch den Tunnel gekrochen ist, geht man die Rampe hoch und den Gang nach rechts.

Man sollte wieder die Desert Eagle oder die MP5 in der Hand haben und den Wärter oben schnell erschießen, bevor der die Türe zu einer Kammer schließen kann, in der sich *3 Harpunenpfeile*, *2 Granaten* und eine *Rakete* befinden. Der Knopf hier schließt und öffnet nur die Türe, er bringt also nichts. Man geht wieder nach draußen und nach rechts, wo man an einem Hebel vor der Türe zieht.

Als Folge öffnet sich eine Falltüre und man fällt hinunter ins Freie. Dort zieht man die Desert Eagle, läuft nach links und erledigt den Scharfschützen dort. Falls jetzt zwei Hunde auftauchen, sollte man es noch einmal mit einem alten Spielstand versuchen, denn dann ist auch der Weg zum ersten Geheimnis versperrt. Links vom Alarmschalter findet man in einem niedrigen Tunnel *2 Granaten* (oder den Granatwerfer, wenn man diesen noch nicht hat). Hinten rechts im Tal findet man *2 Gewehr-Patronen*. Dann geht man zu der mittleren Säule mit dem tiefen Gang rundherum.

Dort springt man auf der Seite herunter, an der man die Falltüre nach unten gefallen ist. Unten findet man einen Hebel, den man zieht. Dann zückt man die Pistolen und geht in die Ecke hinten links in diesem Rundgang. Dort fällt man nach unten, stellt sich schnell mit dem Rücken in die Ecke und erledigt den Soldaten, der aufgetaucht ist. Danach geht man zu dem grünlich leuchtenden, niedrigen Tunnel und kriecht hinein. So findet man **Geheimnis 1**, den *Kristall*. Genau gegenüber kann man ebenfalls in eine Nische krabbeln. Dort findet man direkt rechts *2 Desert Eagle-Clips* und etwas weiter durch ebenfalls rechts *2 MP5-Clips*. Erst dann sollte man mit gezogenen Pistolen auf das Gatter im Boden gegenüber zugehen, bis man den Wachmann weiter unten anvisieren kann.

Läuft er weg, läßt man sich durch das Gatter nach unten fallen und erledigt den Kerl endgültig. Anschließend kann man sich sein *kleines Medipack* nehmen. Nun dreht man sich um und folgt dem Gang nach links zu einer Türe, die man mit dem Knopf öffnet, um den Gefangenen zu befreien. Der erledigt direkt den Wachmann, der hinter einem aufgetaucht ist. Derweil kann man schon einmal in der Zelle hinten in den dunklen Gang kriechen und sich das *große Medipack* holen. Dann geht es wieder nach draußen, wo man dem Gang folgt, aber nicht zu den Laserbarrieren geht, sondern vorher links abbiegt. Nach kurzem Kriechen kann man sich ein *großes Medipack* und etwas tiefer *2 Gewehr-Patronen* (oder das *Gewehr*) holen. Weiter geht es in einen neuen Gang und dort nach links. Unten hat der Gefangene wahrscheinlich schon einen weiteren Wächter kaltgestellt, ein anderer wartet noch auf sein Ende. Die Pistolen sollten hier ausreichend sein. In diesem Gang gibt es auch zwei Knöpfe, die zu drücken aber nichts bringt. Stattdessen geht es in der Mitte des Gangs mit gezogener Desert Eagle auf den Ausgang zu. Der schließt sich aber sofort und die Tore rechts und links öffnen sich und geben den Scharfschützen dahinter freies Schußfeld. Am besten läuft man auf einen zu, erschießt ihn dabei, macht eine Rolle und erledigt den anderen. Bei einem findet man ein *kleines Medipack*. In der linken Kammer findet man einen Hebel, der in der rechten Kammer ein Gatter hochzieht.

Dort kriecht man durch, zieht die Desert Eagle und rennt durch die Laserbarriere die Rampe hoch, um die durch den ausgelösten Alarm aufgeschreckte Wache zu erschießen. Dann folgt man dem Gang und biegt bei der Abzweigung nach rechts ab.

So kommt man in einen Raketensilo, in dem ein Scharfschütze lauert, den man am besten aus der Entfernung mit der MP5 erledigt. Ist er tot, geht man auf die Rakete zu, läßt sich rechts rückwärts herunter und klettert die Leiter auf der gegenüber liegenden Seite zu dem Toten hoch. Nachdem man ihm die *CD zur Codefreigabe* abgenommen hat, läßt man sich wieder herunter und klettert die Leiter auf der anderen Seite nach oben, um zurück in den Gang zu kommen.

Dem folgt man ohne abzubiegen in eine Halle mit mehreren Raketen und einer Selbstschußanalage, die aktiviert wird, sobald man einen der Laserstrahlen durchschreitet. Man kann die Selbstschußanlage mit einer guten Waffe zerstören; notwendig ist das aber nicht, wenn man aufpaßt. Man muß vom Eingang nach rechts unten zu dem helleren Computer in der Wand, in den man die CD einlegt. Dann geht / springt man zu dem Förderband und folgt ihm nach unten zu einem *kleinen Medipack*. Anschließend geht man wieder hoch zu den beiden Raketen auf dem Förderband und steigt zwischen ihnen hoch. Mit Anlauf springt man dann zu der Leiter an der Wand und klettert ganz nach oben, wo man sich auf das Dach fallen lassen kann. Oben zieht man die Pistolen und geht auf die andere Seite zu, um den Scharfschützen gegenüber zu erschießen, während man den meisten seiner Schüsse durch Seitwärtssaltos ausweicht. Ist er tot, springt man an einer der Stellen auf die andere Seite, an denen die Decke höher ist. Bei dem Toten kann man sich einen *Zugangsstecker Hangar* holen, bevor man die Leiter wieder nach unten klettert. Man geht nun um das Förderband herum zu dem Greifarm und klettert dort nach oben. Wenn der Arm gerade zur Seite schwingt, rennt man zu den *2 Gewehr-Patronen*. Genauso rennt man wieder zurück und wendet sich nach links. Mit den Pistolen kann man dort ein Gatter zerschießen, wenn man nach oben springt. Dahinter verbirgt sich **Geheimnis 2**: man folgt dem Gang, klettert am Ende die Leiter nach unten und holt sich den *Kristall*. Dann klettert man weider nach oben und verläßt den Gang und die Halle.

Es geht wieder in den Raketensilo und dort unten bei der Rakete in den Gang neben der Leiter. Man geht am Loch vorbei zu der Türe und steckt dort den Stecker ein. Dann geht man mit gezogenen Pistolen in den Raum dahinter und erledigt den Soldaten. Danach geht man zu den Schienen, klettert aber nicht auf diese, da sie elektrisch geladen sind. Stattdessen geht man links an den Schienen vorbei bis zum Ende des Tunnels, wo man links eine Leiter nach oben klettern kann. Oben drückt man den Knopf und läßt so eine Schwebebahn heranfahren. Man kriecht nun unter der Schwebebahn durch und klettert auch dort die Leiter nach oben. Am Ende des Tunnels holt man sich die *2 Gewehr-Patronen* (oder das Gewehr, wenn man dieses noch nicht hat). Dann springt man vom Rand des Tunnels auf den Zug und zieht sich dort links in den Gang hoch.

Oben geht man über das erste Bodengatter. Beim zweiten Bodengatter hängt man sich an die Decke und hangelt sich weiter. Sobald die Laserfalle sich wieder nach hinten bewegt, hangelt man sich soweit nach vorne, daß man sich auf sicheren Boden fallen lassen kann, und geht zum Loch im Boden. Auf der linken Seite geht es nach unten und mit gezogenen Pistolen springt man vom Rand der Plattform über die Schienen zur anderen Seite. Dort erschießt man schnell den Soldaten, bevor der einen Scharfschützen als Verstärkung holen kann. Dann geht es aber erst zurück zu den Schienen, wo man unten *2 Gewehr-Patronen* findet.

Dann folgt man dem langen Gang ganz nach oben und springt über die 3 Laserbarrieren, um die Selbstschußanlage nicht auszulösen. Ganz am Ende des Gangs steigt man die Kisten nach oben. Auf der anderen Seite springt man mit gezogener Desert Eagle wieder nach unten.

Im nächsten Raum sollte man sofort den Wachmann erschießen, denn der versucht erstens einen Scharfschützen zu alarmieren und zweitens Laserbarrieren zu aktivieren, die die Selbstschußanlage an der Decke scharf machen. Ist er tot, steigt man auf den Computer in der Mitte. Man muß nun zwei Knöpfe drücken, die getimte Türen öffnen, aber auch jeweils einen Scharfschützen auf den Plan rufen. Am besten drückt man erst die Knöpfe, um die Scharfschützen zu erledigen, und dann noch einmal, um durch die getimte Türe zu gelangen. Man springt also vom linken oder rechten Ende des Computers zu den Laufstegen hoch. Dort drückt man den Knopf und springt dann mit einem Rückwärtssalto zurück auf den Computer. Auf diese Weise kann man den Scharfschützen direkt ins Visier nehmen. Genauso verfährt man mit dem Hebel auf dem anderen Laufsteg. Nun hat man freie Bahn und geht mit Blick zum Eingang zum dem Hebel auf der rechten Seite, rennt dann zum Computer, läuft über diesen und springt zum nächsten Laufsteg hoch, drückt auch dort den Knopf und rennt durch die geöffnete Doppeltüre in den nächsten Raum.

Hier sollte man eine gute Waffe in die Hand nehmen und den Scharfschützen, der sich in diesem Raum befindet, erledigen. Dann zieht man von links nach rechts den 2., 4. und 5. Hebel und öffnet so den Zugang zum Hangar mit dem UFO. (Man kann auch die anderen Hebel ziehen, das bringt aber nichts.)

Zu diesem geht es zurück, indem man auf die kleine Türe zugeht, die sich automatisch öffnet, und in den Raum mit dem Computer hinunterspringt. Durch den Ausgang gegenüber geht es zu den Kisten zurück. Über diese klettert man zurück in den Gang mit den Lasern, wo man rechts zum UFO gehen kann. Hinten rechts drückt man den Knopf und steigt dann die Leiter ganz nach oben, wo man einen Salto zurück macht. Auf der Plattform nimmt man sich die *2 Gewehr-Patronen*. Man springt nun im Gegenuhrzeigersinn über die Verstrebungen; dazu springt man jeweils mit Anlauf über die weit auseinander liegenden Streben und aus dem Stand zu den benachbarten in den Ecken. Sobald man bei der Strebe angekommen ist, unter der sich der Laufsteg über dem UFO befindet. läuft man schräg auf ihn herunter und geht zum UFO, auf das man sich fallen läßt, um den *Abschußcode* zu bekommen. Dann rutscht man am UFO herunter und geht nach draußen und nach rechts zu den Laserbarrieren.

Wie zuvor überspringt man alle drei, folgt dem langen Gang nach unten und springt mit Anlauf über die Schienen zu der Leiter herüber. Man klettert die Leiter nach oben und überwindet dort die Laserfalle auf bekannte Weise. Am Ende springt man auf den Zug, zu den Gleisen herunter (aber nicht auf diese) und klettert wieder auf den Bahnsteig. Von hier aus geht es dann Richtung Raketensilo, aber vorher springt man beim Loch im Boden zur Leiter und klettert nach unten.

Am Ende des Gangs zieht man den Hebel und öffnet so die Türe. Weiter geht es in den nächsten Raum, wo man den Abschußcode in den Schlitz steckt. Das öffnet eine Scheibe mit einem Knopf dahinter. Hier sollte man noch einmal abspeichern. Dann drückt man den Knopf, drückt sofort die UMSEHEN-Taste, um Zeit zu sparen, und spurtet in den Raum hinter einem, dessen Türe sich inzwischen geöffnet hat. Wenn man schnell genug ist, wird man dabei nicht von den Flammen der Rakete getötet. Ist die Rakete weg, geht es zurück zum Raketensilo, der nun leer steht.

Man steigt die Leiter direkt rechts nach oben und geht nach rechts. Gegenüber sieht man auf einer kleinen Plattform ein *großes Mediapck*. Zu diesem kommt man, indem man mit dem Rücken zur Wand losläuft und etwa auf der Hälfte des Weges zur anderen Seite abspringt. Nachdem man es sich abgenommen hat, geht man an den Rand und springt mit einem Rückwärtssalto zurück. Dann klettert man die nächste Leiter nach oben, wartet, bis man den Wachmann auf der einen oder anderen Seite sieht, klettert zur anderen Seite, läßt sich dort auf den Rundweg fallen, zieht eine Waffe und erschießt den Soldaten. Dann drückt man den Hebel und geht durch die sich öffnende Türe.

Kurze Zeit später muß man kriechen. Rechts wird man dann von einer Laserfalle erwartet. Sobald sie sich wegbewegt, kriecht man hinterher, steht kurze Zeit später auf, springt über sie hinweg und kriecht dann weiter. Am Ende kann man sich *2 Granaten* holen. Dann folgt man dem Gang, bis man nach oben klettern muß.

Oben zieht man sofort die MP5 und erledigt den Scharfschützen auf dem Turm. Dann zieht man die Pistolen, geht nach draußen in den Hof und tötet den Schläger. Anschließend klettert man auf den Turm hoch und holt sich bei dem Toten *2 MP5-Clips*. Danach steigt man wieder nach unten und geht in den offenen Raum herunter, in dem ein weiterer Scharfschütze wartet. Man sollte also eine gute Waffe in der Hand haben. Von ihm bekommt man auch eine zweite *CD zur Codefreigabe*. Außerdem sollte man den Hebel hier unten ziehen. Dann geht man wieder nach draußen und hat nun zwei Möglichkeiten, zum UFO-Hangar zurück zu kommen:

1. Man nimmt den bereits bekannten Weg.
2. Man springt durch die Luke im Boden, die sich geöffnet hat, und folgt dem Gang. Unter der Laserfalle kriecht man einfach durch. Weiter durch springt man dann zu dem Gatter und klettert nach unten, wo man in den langen Gang zu den Laserbarrieren zurückkehrt.

Im Hangar geht man hinten durch in den Raum hinunter und steckt bei dem Computer die CD ein. Dadurch öffnen sich etliche Türen. Zuerst geht man in den Operationsraum und holt sich dort den *Kristall* und das *kleine Medipack* links vom Fenster. Dann geht man wieder zum Computer und weiter durch in den Raum mit dem Aquarium. Dort findet man *8 Fackeln* und *2 Desert Eagle-Clips*. Anschließend geht man wieder zum UFO und wie früher nach oben zu den Verstrebungen, über die man wieder im Gegenuhrzeigersinn springt. Statt aber nach unten auf den Steg zu springen, springt man noch einmal mit Anlauf auf die nächste Verstrebung.Von da aus geht es mit Anlauf und gestreckt in die Nische gegenüber in der Wand.

Drinnen folgt man Gang bis zu den Laserfallen. Sobald die untere sich nach hinten bewegt, folgt man ihr bis zur Mitte, wartet, bis sie wiederkommt und springt über sie hinweg. Dahinter springt man ins Wasser und holt sich den *Kristall* und damit **Geheimnis 3**. Vor den Orkas muß man keine Angst haben, die wollen nur spielen. Anschließend steigt man durch die Luke wieder an Land, überwindet erneut die Laserfalle und läßt sich im UFO-Hangar rückwärts herunter, läßt sich fallen und macht unten eine Rolle, um den Sturz abzumildern. Dann geht man unter das UFO und steigt in die Luke hinein.

Drinnen muß man noch weiter nach oben steigen und dort dann einen Scharfschützen erledigen. Hier geht es dann auch noch weiter nach oben in die Kommandozentrale des UFOs. Dort lauern weitere zwei Scharfschützen, die man erst töten sollte, bevor man sich auf dem Podest das *Element 115* nimmt und so den Level beendet.

# Antarktis

*Lara kann in dem kalten Wasser nur kurze Zeit überleben, bevor sie erfriert. Ist der Frostbalken abgelaufen, muß man sich entweder mit einem Medipack heilen, oder man speichert kurz vorher ab und lädt diesen Spielstand wieder; dann ist der Balken nämlich wieder voll.*

## XVI. Antarktis

Man geht auf die Eisscholle im Wasser zu und springt vom Rand aus herüber. Danach springt man mit Anlauf zur rechten Ecke des Ufers weiter und zieht sich hoch. Falls man hier ins Wasser fallen sollte, kann man etwas weiter links wieder an Land steigen. Man geht hier links an der Hütte vorbei auf die Eiszunge und springt mit Anlauf auf die andere Seite. Dort klettert man rechts auf den Block und steigt die Schräge hoch. Wenn man nicht mehr weitergehen kann, stellt man sich ganz links in die Ecke und springt die Schräge hoch. Oben geht man weiter auf die Brücke zu und springt dann auf diese. Man folgt der Brücke, bis man erneut weiter springen muß. Am Ende springt man rechts in die Höhle hinein und holt sich dort ein *großes Medipack*, *8 Fackeln*, eine *Rakete* und einen *Kristall*. Dann geht man zur Eisbrücke zurück und springt von der linken Ecke aus zu ihr herüber. Am Ende der Brücke springt man mit Anlauf nach links zurück. Dort geht es weiter nach unten und weiter nach rechts. Am Ende springt man ins Wasser und schwimmt / taucht zur gegenüber liegenden Seite, wo man sich wieder auf das Eis hiefen kann. Dasselbe macht man noch einmal in die gleiche Richtung, wo man sich etwas weiter links an Land ziehen kann. Rechts klettert man dann die Blöcke nach oben, bis man sich an Sprossen an der Decke hängen kann. Man hangelt sich bis zum Ende durch und läßt sich dort fallen. Vom Eisblock aus springt man auf das Deck des Schiffs.

Dort läßt man sich in das Loch fallen und geht mit einer guten Waffe in der Hand die Rampe herunter. Nach rechts geht es zum Maschinenraum, in dem man einen Schützen erledigen muß. Wenn man weiter in den Maschinenraum hineingeht, kommt von hinten ein weiterer Schütze, den man ebenfalls töten muß. Dann geht man zur Rampe zurück und drückt den Knopf, um die Türe zu öffnen. Anschließend geht es wieder in den Maschinenraum, wo man hinten rechts einen Hebel ziehen kann. Der hat ganz in der Nähe eine Bodenluke geöffnet, durch die man nach unten springt.

Dort zieht man eine gute Waffe und erledigt den Schützen um die Ecke. Dann folgt man dem Gang nach oben, wo links ein weiterer Schütze wartet. Am Ende des Gangs drückt man den Knopf und geht in den Raum dahinter.

Die Türe ganz in der Nähe führt zurück zum Maschinenraum, man kann sie also getrost vernachlässigen. Stattdessen geht man mit einer guten Waffe in der Hand nach rechts und erledigt den Schützen dort. Ist er tot, kann man sich seine *2 Desert Eagle-Clips* nehmen. Dann läßt man sich in das Loch hier fallen. Hier sollte man den Gang am besten rückwärts gehend folgen, denn nach kurzer Zeit erscheint aus dieser Richtung erneut ein Schütze, der bei seinem Ableben *2 Uzi-Clips* übrig läßt. Man steigt die Leiter hier unten hoch und drückt oben den Knopf. Dann geht es wieder zurück in den Raum, in dem man von dem Toten die beiden Desert Eagle-Clips bekommen hat. Dort kann man sich auf einen Rundweg hochziehen, an dessen einen Ende man mit einem Knopf eine Türe öffnen kann.

Man steht nun auf der anderen Seite des Decks. Hier geht man rechts herum an der Eiswand entlang, bis am Ende kein Geländer mehr vorhanden ist. Mit dem Rücken an der Wand springt man in das Loch in der Eiswand und dann weiter nach unten. So findet man **Geheimnis 1**: *2 MP5-Clips* und einen *Kristall*. Dann klettert man wieder nach oben und springt auf das Deck zurück. Dort geht man ganz nach vorne zu der Stelle, von der das Gummiboot heruntergefallen ist. Man hat nun zwei Möglichkeiten weiterzumachen:

1. Man springt einfach ins Wasser und steigt ins Boot.
2. Man geht zu der Schräge (die dreieckige mit den Gattern) und stellt sich mit dem Rücken zu dieser. Dann springt man rückwärts über sie, rutscht auf der anderen Seite herunter und hält sich fest, zieht sich hoch und springt erneut rückwärts ab. So landet man auf einer Eisplatte und geht – nachdem man sich umgedreht hat – soweit wie möglich nach links und vorne. Von dort aus springt man leicht nach links zu dem höheren Eisblock, stellt sich oben in die Spitze und springt erneut nach links auf den Eissteg neben der dunklen Eisfläche. Von dort aus kann man zu einem engen

Tunnel gehen und sich hineinziehen. Am anderen Ende steigt man nach unten und hebt die *Rakete* auf. Dann klettert man wieder hoch und springt auf dem gleichen Weg zurück nach unten. Dort springt man ins Wasser und schwimmt schnell zum Boot, in das man klettert.

Man fährt nun an den Anfang des Levels und hält dort in der Ecke hinten links an. Dann springt man ins Wasser und holt sich die *2 Desert Eagle-Clips*. Man muß nun so schnell wie möglich auftauchen und wieder ins Boot klettern, um nicht zu erfieren. Danach fährt man außen um das Schiff herum und dann in den Kanal unter der Eisbrücke, auf der man schon war. Nach kurzer Zeit erkennt man auf der linken Seite des Kanals einen Tunnel. Wenn man ganz nahe daneben anhält, kann man direkt aus dem Boot hineinspringen.

Drinnen klettert man die Leiter nach oben und geht bis zum Rand der Schrägen. Hier sollte man noch einmal abspeichern. Dann rutscht man herunter, springt etwa in der Mitte der Schräge ab und hält sich an der Kante gegenüber fest. Schafft man dies nicht, so landet man in einem Wasserbecken und erfriert darin, da man nicht mehr herauskommt. Man zieht sich also hoch und kriecht nach rechts, bis man auf einer zweiten Eisbrücke landet. Dort gibt es ein *großes Medipack* und *2 Granaten*. Diese sind gleichzeitig **Geheimnis 2**. Man kriecht dann in den Tunnel zurück und diesmal biegt man rechts ab zu einem anderen Ausgang (schwer zu erkennen). Am Ende läßt man sich einfach ins Wasser fallen und taucht schnell zum Gummiboot zurück, um sich aufzuwärmen.

Mit diesem fährt man zu der Stelle, an der man gerade ins Wasser gefallen ist, und holt sich vom Grund *8 Fackeln*. Wieder im Boot folgt man dem Tunnel und fährt zügig nahe an den Holzsteg beim Gebäude heran, wo man direkt an Land springen sollte, um den Schützen aufs Korn zu nehmen. Da er schon die ganze Zeit schießt, muß man sich eventuell heilen und sollte eine gute Waffe nehmen. Ist er tot, geht man um das Gebäude herum und erkennt am anderen Ende auf dem Grund des Sees eine *Rakete*. Zu dieser taucht man herunter, nimmt sie sich und steigt schnell wieder an Land.

Dann steigt man auf den dunklen Block hier, hängt sich an die Sprossen und hangelt sich ganz nach hinten rechts. Dort läßt man sich fallen, zieht die Pistolen und rutscht zur Wand herunter. Unten eröffnet man sofort das Feuer auf den Schützen im Tunnel.

Am Ende des Tunnels kommt man wieder ins Freie und wird von einem Köter angegriffen, für den ebenfalls die Pistolen reichen, wenn man sich genügend bewegt. Hinten links kann man an den Fässern vorbei in einen Gang zwischen dem grünen Gebäude und der Eiswand gehen und dort *2 Gewehr-Patronen* holen. Dann geht man auf den Durchgang in dem anderen Gebäude zu und mit gezogenen Pistolen hinein. Sobald sich etwas bewegt, feuert man und zieht sich mit Rückwärtssaltos zurück. Wieder draußen hat man genügend Platz, um den Schüssen des Kerls auszuweichen. Auch der Hund sollte kein Problem sein. Anschließend geht man doch wieder durch den Tunnel in einen anderen freien Bereich.

Unter dem Silo kann man sich *2 Gewehr-Patronen* holen. Neben der Türe gibt es auch einen Knopf, von dem ich aber nicht weiß, wozu man den drücken soll. Schaden kann es aber natürlich nichts. Dann geht es durch den linken der beiden Eistunnel. Wieder sollte man die Pistolen in der Hand haben, denn am Ende wird man von 2 Kötern angegriffen. Viel Bewegung schadet hier nicht.

Dann geht man zu den sich unentwegt öffnenden und schließenden Türen, durch die man genau dann hindurchrennt, wenn sie sich gerade öffnen. Dahinter sollte man die Desert Eagle ziehen und dem Gang nach oben folgen, wo man 2 Schützen erledigen muß. Von einem der beiden Toten kann man sich ein *kleines Medipack* holen. Im Büro etwas weiter durch findet man einen Knopf, der einen Schrank in diesem Raum öffnet. Dort findet man ein weiteres *kleines Medipack*. Nun geht man in dem Gebäude noch weiter nach hinten und findet auf einem Block eine *Brechstange*. Sobald man nach oben steigt, um sie zu nehmen, erscheint ein weiterer Schütze, den man am besten vorher mit einer guten Waffe erschießt. Danach geht es wieder wie gehabt nach draußen. Hinter den zwei zuschnappenden Türen sollte man sofort eine Waffe in der Hand haben, denn aus dem Eistunnel kommt ein Schütze angerannt, den man erschießt, bevor man selbst wieder durch den Tunnel geht.

Auf der anderen Seite geht es nach rechts durch den Gang im Gebäude und am anderen Ende wieder nach rechts zu den Fässern. An der stabilen Säule klettert man nach oben und zieht drinnen den Hebel. Danach bricht man den Riegel der Türe mit der Brechstange auf und hebt die Brechstange wieder auf, die Lara fallen gelassen hat.

Dann geht man nach draußen und hängt sich an die Sprossen, um sich auf die andere Seite zu hangeln.

Drüben folgt man den Brücken und nimmt sich am Ende das *kleine Medipack*. Dann geht es über die Brücken zurück zu dem Loch, das man zuvor mit dem Hebel geöffnet hat.

Man läßt sich rückwärts herunter und merkt sich die Farbcodes (grün/rot) der vier Ventile auf dem Plakat FUEL SUPPLY. Dann geht man zum Ausgang, zieht den Hebel, geht schnell nach draußen und nach rechts und erledigt den aufgetauchten Schützen. Wenn man sich viel bewegt, reichen hier die Pistolen. Dem Toten kann man ein *kleines Medipack* abnehmen.

Draußen folgt man der Treibstoffleitung zum Loch im Boden und springt nach unten und ins Wasser. Hinten rechts steigt man wieder an Land und zieht sich rechts nach oben. Man kommt nun zu vier Ventilen, von denen man das zweite und vierte mit dem Rad daneben öffnet (wie auf dem Plakat zu sehen war). Unterwegs nimmt man auch noch den *Kristall* mit. Am Ende des Gangs klettert man die Leiter nach oben und geht rechts durch die geöffnete Türe. Drinnen findet man rechts ein *großes Medipack* und in der Mitte einen Hebel, der den Generator einschaltet.

Dann geht man nach draußen und nach links in den Eistunnel. (In das Gebäude muß man nicht, drinnen wartet nur ein sterbender Mutant, dessen Giftstrahl man nicht zu nahe kommen darf). Am Ende des Eistunnels gibt es zwei Hundezwinger. Man öffnet den vorne mit dem Knopf und erledigt den Hund, wobei man dabei in Bewegung bleiben sollte. Genauso verfährt man bei dem zweiten Zwinger, nur hat man es diesmal mit zwei Hunden zu tun. Trotzdem reichen jeweils die Pistolen aus. Schließlich drückt man auch den Knopf im zweiten Zwinger und geht in das Gebäude.

In diesem lauert ein weiterer Köter; da man hier recht wenig Platz hat, sollte man eine bessere Waffe in der Hand haben. Rechts findet man dann *2 Uzi-Clips* (oder die Uzis selbst, wenn man diese noch nicht hat) und geradeaus auf einem Sockel einen *Torschlüssel*. Auf dem Weg nach draußen sollte man wieder eine gute Waffe parat haben, denn man wird von einem Schützen erwartet.

Außerhalb der Zwinger geht man nach links in den Durchgang. Mit der Desert Eagle in der Hand kann man den Kerl gegenüber kniend problemlos erledigen. Dann geht es durch den Tunnel zu der Brücke, aber nicht über diese, sondern rechts an den Rand der Grube. Mit den Pistolen kann man dann den Köter unten erschießen und anschließend die Leiter nach unten klettern, um sich die *2 Granaten* zu holen. Danach klettert man wieder nach oben und geht über die Brücke auf das Gebäude zu, nach links durch den Gang in dem Gebäude und danach durch den Eistunnel. Am Ende springt man die Schräge hoch und hangelt sich an den Sprossen wieder zur Hütte zurück.

Mit der Brechstange öffnet man die Türe und geht kurz hinein, erledigt dann aber erst den Schützen draußen. Da man wenig Platz hat, schadet eine gute Waffe nicht. Anschließend geht man wieder nach drinnen und steckt den Torschlüssel in das Schlüsselloch. Danach drückt man den Knopf links daneben und steigt in das Gummiboot.

Mit diesem fährt man in den neuen Kanal und hält bei dem Fähnchen an, wo man in der Ecke und vom Rand aus direkt an Land springen kann. Man sollte hier sofort die Desert Eagle ziehen und den Kerl erschießen, der aus der Nische aufgetaucht ist. Dann kann man sich die *2 Uzi-Clips* nehmen. Anschließend springt man über das Boot ins Wasser und taucht links in die Unterwasserhöhle mit dem *Schlüssel zur Hütte*. Danach geht es schnell wieder ins Boot, man muß sich hier sehr beeilen.

Um das letzte Geheimnis zu holen, fährt man zurück zum Anfang des Levels und steigt bei der Hütte an Land. Mit dem Schlüssel kann man sie öffnen, sollte aber sofort die Pistolen ziehen und den Hund töten. Drinnen findet man dann **Geheimnis 3**, das aus einen *Kristall*, *8 Fackeln* und *4 Uzi-Clips* besteht. Danach geht es wieder mit dem Boot zurück zu der Stelle hinter dem Tor, an dem man den Schlüssel zur Hütte gefunden hatte.

Man folgt dem Fluß weiter, bis man links erneut an Land springen und sich *2 Gewehr-Patronen* oben in der Ecke, zu der man hochspringen muß, holen kann. Erneut geht es ins Boot und ans Ende des Kanals, wo man ein letztes Mal an Land geht.

Man zieht sich zweimal hoch, zieht sofort die Desert Eagle und tötet den Kerl links. Dann geht man durch die Eisbrücke nach rechts und tötet auch den letzten Schützen. In das Loch hier kann man nicht steigen, es wird erst im nächsten Level wichtig. Stattdessen läuft man auf die Hütte zu und außen um sie herum, um den Level zu beenden.

In einer Zwischsequenz klaut Dr. Willard Lara die Artefakte und macht sich aus dem Staub, um

Genexperimente mit Menschen zu machen. Das muß man natürlich verhindern, also verfolgt man ihn.

## XVII. RX Techs-Bergwerk

*Nur die Mutanten sind in diesem Level Gegner, die Kerle in den weißen Tarnanzügen mit den Flammenwerfern sind Verbündete, die man allein deshalb nicht erschießen sollte, weil man sich dann nicht so oft mit den Giftstrahlen der Mutanten anlegen muß und so Medipacks sparen kann.*

Auf dem Dach des Fahrstuhls kann man in einen Lüftungsschacht klettern und kurze Zeit später wieder aufstehen. Man steht nun in einem Rundgang, in dem man ewig im Kreis laufen kann, wenn man den Ausgang nicht findet. Der Rundgang besteht aus drei Teilgängen mit jeweils einer Türe und einem Gang ohne Türe. Von letzterer aus geht man zur nächsten Türe, die sich automatisch öffnet, und ein wenig nach vorne, bis man hört, daß sich eine Türe schließt. Nun geht es zurück in den Gang ohne Türe und noch weiter bis zur geschlossenen Tür. Links davon ist der Ausgang. Man muß nun wieder kriechen. Em Ende des Tunnels klettert man die Leiter nach unten und nimmt sich die *2 MP5-Clips*. In der Zwischenzeit sollte ein Kerl mit einem Flammenwerfer die beiden Mutanten getötet haben, so daß man sich nicht mit den Gift speienden Viechern auseinander setzen muß. Also drückt man den Knopf, öffnet so die Türe und kann dann nach draußen in den Schnee gehen. Durch den Tunnel kommt man in eine große Halle mit vielen Schienen auf verschiedenen Ebenen. Auf welcher Ebene man beginnt, ist im Prinzip egal, allerdings muß man die oberste Ebene zweimal betreten, wenn man mit ihr anfängt, da man hier nicht alle Aufgaben lösen kann, ohne mit den beiden unteren Loren gefahren zu sein.

**Die untere Lore:** Von hier aus geht man rechts ganz nach unten. Links gibt es dann eine Lore, auf die man zugeht. Hinter den Schienen kriecht ein Mutant herum, den man auf dieser Seite rechts an der Wand gefahrlos erschießen kann. Dann steigt man in die Lore, duckt sich unter den Trägern, steht hinter dem zweiten sofort auf und schlägt mit dem Schraubenschlüssel auf den Weichenhebel, so daß man nach links weiterfährt. Den Rest der Fahrt sollte man die ganze Zeit geduckt hinter sich bringen.

Sobald die Lore zum Halten gekommen ist, kann man sich einen *Kristall* holen (man kann ihn sich aber auch für später aufbewahren, da man hierher zurückkommt). Dann geht man in den Stollen und drückt den Knopf dort. Dies öffnet eine benachbarte Türe. Dem Gang dahinter folgt man ganz bis zum Ende und rutscht so in einen Raum, aus dessen Bodengattern Dampf aufsteigt. Man sollte nun eine gute Waffe wie die Desert Eagle oder die Uzis in die Hand nehmen. Dann geht man nach links auf den Ausgang aus dieser Kammer zu. Sobald dort ein Mutant erscheint, macht man Saltos zurück und schießt dabei ununterbrochen auf ihn. So kann man ihn erledigen, bevor er herankommt. Dann geht man durch den Ausgang und folgt dem Gang, bis man rechts über dem Boden einen schmalen Durchgang sieht. Mit einer Fackel bewaffnet kriecht man dort hinein und holt sich *2 Gewehr-Patronen* und eine *Rakete*. Danach kriecht man wieder nach draußen und sollte sofort die Desert Eagle oder eine andere gute Waffe ziehen, denn draußen läuft ein weiterer Mutant herum. Ist auch er tot, klettert man im nächsten Raum die Leiter nach oben und läßt sich ganz oben auf der rechten Seite auf den Boden fallen. Dort gibt es zwei Knöpfe, die jeweils eine Türe öffnen. Einer der Gänge führt zur Lore zurück, doch zuerst nimmt man den anderen Gang. Dort kriecht man bis ans anderen Ende und läßt sich in den Raum darunter fallen. Man sollte hier schnell auf den Vorsprung vor dem Fenster klettern, denn nur hier ist man vor dem Mutanten sicher, der über kurz oder lang hereinstürmt. Mit den Pistolen kann man ihn gefahrlos beschießen, allerdings verdrückt er sich schnell wieder nach draußen. Dann sollte man mit Blick zur Türe mit einem Seitwärtssalto von dem Vorsprung springen und – sobald das Vieh wieder hereinkommt – zurück auf den Vorpsrung springen und dabei solange wie möglich feuern. Dies wiederholt man solange, bis der Mutant tot ist. Es gibt noch eine zweite Türe in diesem Razm mit einem Knopf daneben. Dahinter wartet ein weiterer Mutant, der hereinstürmt, sobald man die Türe öffnet. Man sollte sich wie beim ersten Mutant schnell auf den Vorsprung beim Fenster retten und dann genauso wie beim ersten Fall verfahren. Sind beide tot, kann man sich in der Ecke beim Vorsprung und beim ersten getöteten Mutanten *2 Desert Eagle-Clips*, *2 Uzi-Clips* und ein *kleines Medipack* holen. Danach geht man nach draußen in die Eishöhle, in der der Kran steht. Gegenüber dem Kran kann man bis an die Oberfläche des Wasserlochs gehen (hier kommt man auch wieder an Land, wenn man im Wasser ist). Man springt nun ins Wasser und holt sich den *Anlasser für die Winch*. Danach sollte man sofort wieder an Land steigen, ansonsten erfriert man. Bei einem zweiten Tauchgang kann man sich in einer Höhle unter dem Kran *8 Fackeln* und *2 Desert Eagle-Clips* holen. Wieder an Land geht man in die Kammer zurück und dort durch die andere Türe. Dort drückt man den Knopf, geht durch die sich öffnende Türe, springt über das Loch und geht zur Lore zurück.

Hier steigt man ein, duckt sich, steht nach der ersten Strebe auf und bremst, um in der Kurve nicht aus der Bahn geworfen zu werden, duckt sich wieder unter der nächsten Strebe und haut dann die Weiche um, um geradeaus zu fahren und so noch einen *Kristall* mitzunehmen. Schafft man dies nicht, ist das auch nicht schlimm, denn so oder so kommt man anschließend wieder zum Lorenbahnhof.

**Die mittlere Lore:** Man geht dann zur mittleren Lore hoch und steigt ein. Bei den ersten beiden Kurven bremst man nicht, wohl aber nach der Brücke direkt hinter der zweiten Kurve. In der Linkskurve bekommt man dadurch genau den richtigen Schwung, um über den nächsten Abgrund zu springen. Nach der nächsten Rechtskurve haut man den Hebel mit dem Schraubenschlüssel um und kommt so zum Stehen. (Falls man es nicht geschafft hat, fährt man weiter, bis man über einen weiteren Abgrund springt, bremst sofort danach in der Rechtskurve und haut dann die Weiche um, um nach rechts statt geradeaus zu fahren. Dann duckt man sich bis zu der scharfen Rechtskurve, bremst erneut und kommt zum Bahnhof zurück. Anschließend kann man es noch einmal versuchen) In der Zwischenzeit hat ein Kerl in einem Tarnanzug den Mutanten schon erledigt, und so kann man sich den *Kristall* holen (oder wie beim letzen Mal auch erst auf dem Rückweg nehmen).

Man geht dann in den Durchgang und vorsichtig auf die Bohrer zu. Die Stufe davor kann man noch gefahrlos nach oben steigen. Man kann nun entweder unter den Bohrern durchkriechen oder aber man läuft genau dann durch, wenn die Bohrer gerade in der Wand verschwinden. Im Raum dahinter geht man nach hinten links und springt dort die Schräge hoch. Oben klettert man in den Spalt und läßt sich hinten rechts in das Loch rückwärts herunter, wo man *8 Fackeln* findet. Danach klettert man zurück und geht auf die lange Rampe zu, die man rückwärts herunterrutscht.

Am Ende hält man sich fest und läßt sich dann fallen. So nimmt man nicht zuviel Schaden. In der Höhle, auf die man blickt, wartet nur ein Mutant. Wer sich mit dem nicht anlegen will, der geht nicht in diese Richtung, wer es will, sollte eine gute Waffe in der Hand haben und darauf achten, daß er nicht nach unten geworfen wird. Vom flachen Teil des Stegs läßt man sich rückwärts zum nächst tieferen Sims herunter. Dort geht man nach hinten links und läßt sich am Ende rückwärts herunter, so daß man auf einen kleinen Vorsprung rutscht. Nach links kann man sich dann hochziehen. Man kann nun wieder – diesmal aber gefahrlos – einen Mutanten töten, wenn man weiter krabbelt und sich dann rückwärts herunterläßt. Von dort aus kann man den Mutanten gefahrlos erschießen. Da es aber ansonsten nichts in diesem Bereich zu tun gibt, klettert man zurück und läßt sich an der Spalte (zu der man von dem kleinen Vorsprung aus hierher hochgeklettert ist) rückwärts herunter, hangelt sich ganz nach links, läßt sich dort fallen, hält sich aber sofort wieder am Spalt etwas tiefer fest, hangelt sich ganz nach rechts und läßt sich auch dort fallen. Den Sturz kann man durch eine Rolle abfangen. Von hier aus kann man auch den Mutanten ganz unten töten, nur sollte man nicht zu nahe an die Kante gehen, da er Gift spuckt. Anschließend hängt man sich auch hier an die Kante und hangelt sich nach links, wo man sich in einen niedrigen Durchgang ziehen kann. Dummerweise kommt einem ein weiterer Gift sprühender Mutant entgegen. Entweder man versucht, schnell an ihm vorbeizukommen und ihn mit einer guten Waffe zu erledigen, oder man kriecht rückwärts zum Spalt zurück, läßt sich fallen, klettert rechts auf den Block hoch und springt mit einer Waffe in der Hand in der Ecke hinten rechts auf und ab und erledigt das Vieh im Spalt. Dabei sollte man aber eine gute Waffe nehmen, sonst dauert es ewig.

So oder so geht es durch den Spalt in eine neue Höhle. In dieser wird ein Mutant direkt von einem Kerl im Tarnanzug getötet, der ist also schon einmal erledigt. Über dem See gibt es eine kleine Brücke, auf der man eine *Brechstange* findet. Man muß hier einfach nur hochspringen und sich hochziehen. Findet man dabei nicht die richtige Stelle, so springt man solange auf und ab, bis Lara sich an der Brücke festhält. Man sollte nun die Höhle erst einmal von weiteren Mutanten befreien. Um den ersten zu finden, geht man – vom Eingang aus kommend – unter der Brücke durch auf die gegenüber liegenden Wand zu. Links hinter dem Eishügel wartet der Mutant. Wenn man sich aber schießend zurückzieht, kann man ihn sogar mit den Pistolen gefahrlos erledigen. Der letzte Mutant erscheint, wenn man ganz um den See herum auf den grünlich erleuchteten Gang in der Eiswand zugeht. Auch hier reichen, wenn man sich zurückzieht, die Pistolen aus. Anschließend sollte man sich unter Wasser Munition besorgen. In einer Ecke des Sees steht ein dreieckiger, hoher Eisklotz direkt am Ufer. Darunter befindet sich eine kleine Nische mit einer *Rakete*. Zu dieser taucht man schnell hin, nimmt sie sich und steigt schnell wieder an Land, bevor man erfriert. Nun wendet man sich dem grünlich leuchtenden Gang zu. Er liegt zu hoch, als daß man einfach hochspringen könnte. Also geht man nach rechts, wo man sich auf einen Eisblock zu einer Lampe hochziehen kann. Nun blickt man auf die Wand mit der grünlichen Höhle. Ganz links erkennt man einen

Spalt (genauer gesagt einen Strich, der unterhalb der Höhle endet). Auch wenn man das nicht erkennen kann, geht dieser Spalt bis ganz nach rechts zur Lampe. Man kann also getrost zur Wand springen und sich an dem Spalt festhalten. Dann hangelt man sich ganz nach links und steigt in den Gang, an dessen Ende man den Knopf drückt. Das öffnet an anderer Stelle eine Türe und gibt damit später den Weg zu einem Geheimnis frei. Erst einmal geht/kriecht man wieder nach draußen und zum Eingang der Höhle. Mit Blick in die Höhle geht man vom Eingang aus zu der dunklen Fläche des Eishügels direkt rechts. Dort kann man bis auf den Grat hoch*gehen*, so daß man nicht auf der anderen Seite herunterrutscht. Im Uhrzeigersinn muß man jetzt von Hügel zu Hügel springen. Das ist recht schwer, da man sehr leicht abrutschen kann. Man sollte also am besten nach jedem geglückten Sprung sichern. Zunächst geht es auf dem Grat ganz nach links in die Ecke. Hier dreht man sich so, daß Lara auf die linke, etwas nähere Ecke des nächsten Hügels blickt. Dann macht man drei Schritte zurück und springt mit Anlauf (nicht strecken) auf den nächsten Hügel. Der nächste Sprung ist wahrscheinlich der schwerste, da man kaum Platz zum Anlauf nehmen hat. Man muß drei Schritte haben, sonst kann Lara nicht genug Anlauf für einen Sprung nehmen. Am besten springt man hier leicht links neben den nächsten Hügel und dreht Lara direkt nach dem Absprung nach rechts, dann landet sie gerade noch auf dem Hügel. Dort angekommen, geht man ans andere Ende und springt auch hier zur nächstgelegenen Ecke des letzten Hügels. Dann klettert man die Leiter in den Gang hoch.

Oben kriecht unter den Bohrern durch. Man kann natürlich auch getimt durchlaufen. Die Fräsmaschine umgeht man einfach und klettert hinten links weiter nach oben. Unter den nächsten beiden Fräsen spurtet man einfach durch, sobald sie sich nach oben bewegen. Am Ende klettert man die Eisblöcke solange nach oben, bis es nach rechts weiter geht. Dort wartet ein Gift sprühender Mutant, den man schnell mit einer guten Waffe erledigen sollte, wenn man nicht getroffen werden will. Dann steigt man zu dem toten Mutanten hoch und springt auf der anderen Seite nach unten. So kommt man zurück zu den Schienen, denen man zur Lore folgt (den Kristall nicht vergessen, wenn man ihn noch nicht genommen hat).

In der Lore bremst man sofort nach dem ersten Sprung über einen Abgrund in der Rechtskurve ab und schlägt an deren Ende die Weiche um. Unter den nächsten drei Pfeilern duckt man sich und bremst dann in der letzten Kurve wieder ab. Im Bahnhof steigt man aus, geht zum Eingang hierher zurück, vorher aber nach rechts zu der verriegelten Türe. Da man keinen Schlüssel hat, bricht man die Türe mit dem Brecheisen auf und holt sich in der Kammer die *Bleisäurebatterie*. Anschließend geht man ganz nach oben.

**Die obere Lore:** Zunächst steigt man auf das Gebäude und springt auf der gegenüber liegenden Seite rückwärts herunter, hält sich aber fest und hangelt sich nach links zu einer Leiter, die man ganz nach unten klettert. Man muß sich wirklich so weit wie möglich nach unten hangeln, bis Lara nur noch mit den Fingerspitzen an der untersten Kante hängt. Dann klettert man soweit nach oben, daß Lara's Füße gerade unten auf der Kante stehen und nicht in der Luft baumeln. Wenn man etwas zu hoch steht, klappt der folgende Sprung nicht: man springt nach hinten ab, macht in der Luft eine Rolle und hält sich im Loch in der gegenüber liegenden Seite fest, so daß man sich in **Geheimnis 1** hochziehen kann. Dort findet man *2 Granaten* und ein *kleines Medipack*. Ein Knopf, den man früher gedrückt hat, hat hier auch eine Türe geöffnet. Statt also wieder in den Lorenbahnhof zu gehen, springt man durch die Türe in eine neue Höhle und findet so **Geheimnis 2**. Man sollte nicht zu weit in die Höhle gehen, denn am Anfang steht man recht sicher und kann erst den Mutanten erschießen. Bei den Schienen kann man hochklettern und so zu dem *Kristall* und den ebenfalls dort liegenden *2 Desert Eagle-Clips* und *2 MP5-Clips* gehen. Nun geht man wieder zum Lorenbahnhof und läßt sich ganz links in der Ecke des Durchgangs rückwärts nach unten fallen, da hier die Fallhöhe am geringsten ist.

Anschließend geht man wieder hoch zur oberen Lore und steigt ein. Das einzige, was man auf dieser Fahrt machen muß, ist den Kopf einziehen. Am Ende steigt man aus (wer Spaß am Lorenfahren hat, sollte hier noch einmal zum Lorenbahnhof zurückfahren, um die gesamte Strecke zu sehen, und dann erneut hierher kommen). Folgt man den Schienen in der Höhle mit dem Kran zu Fuß weiter, so kann man links vor dem nächsten Tunnel auf einen Eisblock hochspringen (an der linken Kante entlang des Wassers aus dem Stand springen) und sich die *8 Fackeln* holen. Danach springt man von der Lore aus zu dem Kran herüber und setzt links am Kran die Bleisäurebatterie ein. Dann steigt man zum Kran hoch und setzt auf der Rückseite den Anlasser für die Winsch ein. Auf diese Weise senkt man die Taucherglocke ab. Nun sollte man noch einmal abspeichern, denn die folgenden Tauchgänge sind sehr schwierig zu meistern.

Zuerst taucht man in die Höhle neben dem grünen Licht und steigt dort an Land, bis man wieder aufgewärmt ist. Dann springt man wieder ins Wasser, taucht unter die Taucherglocke und in sie hinein, wo man sich erneut aufwärmen kann. Außerdem gibt es für die erlittenen Strapazen ein *großes Medipack*. Nun springt man wieder ins Wasser, taucht nach unten und in den Tunnel zwischen den beiden grünen Lampen und sofort nach rechts, wo man wieder auftauchen kann. Während man sich aufwärmt, kann man sich auch hier ein *großes Medipack* nehmen. Dann geht es ein weiteres Mal ins Wasser und durch den langen Tunnel in der Decke nach oben. Unterwegs bekommt man automatisch einen *Kristall*. An Land findet man noch ein *kleines Medipack*. Von hier aus geht es dann in eine große Höhle.

Hat man sie betreten, dreht man sich um und sieht links vom Eingang einen Tunnel, in dem man einen Mutanten erledigen kann. Anschließend geht man über die Hängebrücke und tötet auch dort die beiden Mutanten. Nun holt man sich das letzte Geheimnis: man geht an den Steinstatuen vorbei ganz nach rechts an den Abgrund. Beim Scheinwerfer an der Wand direkt am Abgrund stellt man sich in die Ecke bei der Wand, an der der Boden noch eben ist und sich zur Wand hin erhebt. Wenn man nach unten blickt, erkennt man etwas tiefer einen Steg, der zu einer leicht grünlich leuchtenden Höhle führt. Man dreht sich nun mit dem Rücken zu dieser Höhle, macht zwei Schritte nach vorne und einen Salto zurück und landet so entweder direkt auf dem Steg oder auf einer Schrägen, die man zu dem Steg herunterrutscht. Wenn man die Höhle betritt, hat man **Geheimnis 3** entdeckt, und damit ein *großes Medipack*, *2 Granaten* und *2 Desert Eagle-Clips*. Man muß nun wieder nach oben kommen. Dazu verläßt man die Höhle und springt jeweils mit Anlauf im Zickzack über den Abgrund von einer Plattform zur nächsten. Von der letzten aus zieht man sich auf eine Plattform hoch und nimmt sie die *2 Granaten*. Von da aus springt man gestreckt und mit Anlauf zu dem Sims unter der Brücke herüber, dabei muß man darauf achten, daß Lara nicht genau in der Ecke abspringt, da sie daran hängen bleiben kann. Vom Sims aus zieht man sich noch einmal hoch und kann dann von der Kante aus zur Brücke hochspringen und sich nach oben ziehen. Man geht nun wieder auf das Gebäude zu und rechts davon bei den Statuen auf den Eisberg. Von da aus springt man zu dem Bodengatter, zieht sich hoch und springt auf das Dach, wo man an der Wand ein *kleines Medipack* findet. Anschließend geht es wieder nach unten. An der Stirnseite drückt man einen Knopf und betritt das Gebäude. Wenn man auf die zweite Türe zugeht, beendet man den Level.

## XVIII. Die vergessene Stadt Tinnos

Wenn man auf die nächste Türe zugeht, öffnet sie sich automatisch und man kann einen großen Vorhof betreten. Man geht hier nach links die Rampe hoch zu einer Leiter, die man nach oben steigt. Dort folgt man dem Gang, bis man zu einer Abzweigung kommt. Genau vor sich erkennt man dann einen Hebel, den man zieht. Anschließend geht man in den Gang nach links und in die erste Nische rechts, von wo aus man mit Anlauf auf den Pfeiler im Hof springt. In die gleiche Richtung springt man an der rechten Kante des Pfeilers entlang weiter auf die Plattform mit dem *Kristall* zu, muß sich aber zusätzlich hochziehen. Oben gibt es auch den *Raketenwerfer*. Dann läßt man sich auf den Boden fallen und geht wieder zu der Rampe Richtung Leiter. Dort hat sich ganz in der Nähe eine Türe geöffnet. Links oder rechts von dem Durchgang springt man auf eines der Podeste und von da aus in den Gang. Etwas weiter durch kann man rechts in einer Nische den *Uli-Schlüssel* nehmen. Wieder im Hof geht man nach links auf die verzierte Doppeltüre zu. Links daneben kann man neben dem Gatter den Schlüssel einsetzen. Dann steigt man durch die geöffneten Gatter und die Leiter nach oben. Auf der linken Seite läßt man sich fallen. Den Hebel nahe dem Gatter kann man zwar ziehen, das bringt aber nichts, da man den Bereich dahinter schon erkundet hat. Statt dessen geht man links vom Gatter Richtung Hof und einfach weiter auf das Sims unter dem Durchgang. Links kann man dann einen Hebel ziehen. Über dem Hebel sind drei Zahlen eingemeißelt, die man sich merken muß (die gleichen Zahlen sind rechts vom Hebel noch einmal von unten nach oben eingemeißelt). Nun steigt man wieder nach innen, geht geradeaus und rutscht die Rampe nach unten. Am anderen Ende des Raums dahinter zieht man einen weiteren Hebel, der eine Leiter an anderer Stelle erscheinen läßt und die große Doppeltüre öffnet. Durch diese verläßt man die Kammer, geht auf der gegenüberliegenden Seite durch den Durchgang ganz links und steigt die neu erschienene Leiter nach oben. Dort drückt man von links nach rechts die Knöpfe, deren Nummern man beim ersten Hebel eingemeißelt gesehen hat: also von links nach rechts den ersten, zweiten und fünften Knopf. Anschließend geht es wieder nach unten und durch das neu geöffnete Gatter.

Nun ist man auf einer Brücke angekommen und sollte schon einmal die Pistolen in die Hand nehmen. In der Mitte ist die Brücke eingestürzt, und davor sieht man in der rechten Höhlenwand ein Loch, aus dem nacheinander 21 grünlich leuchtende Wespen hervorkommen. Man kann sie in aller Ruhe mit den Pistolen abschießen, wenn man sie sofort aufs Korn nimmt, und so Munition sparen. Außerdem sollte man bemerken, daß von den Wespen eine ansonsten unsichtbare Plattform angeleuchtet wird, die später noch wichtig wird. Sind alle 21 Wespen tot (das dauert etwas), geht man auf das Loch in der Brücke zu, hinter dem Bogen nach links und springt mit Anlauf zu dem *Kristall* herüber, zu dem man sich zusätzlich hochziehen muß. Anschließend geht man wieder zum Abgrund, springt links die Schräge aus dem Stand hoch und zieht sich dann noch etwas weiter auf einen Vorsprung hoch. Mit Anlauf und Hochziehen geht es nun auf den zweiten Bogen. Nun gilt es, das erste Geheimnis zu finden, was aber gar nicht so einfach ist, da man auf unsichtbare Plattformen springen muß. Man hätte sie von den Wespen erleuchten lassen können, aber dann hätte man sie ununterbrochen am Hals. Statt dessen nimmt man sich lieber Fackeln und wirft diese in die ungefähre Richtung der Plattformen (Fackel nehmen und mit der gleichen Taste wegwerfen). Die erste Plattform liegt genau zwischen den beiden Bögen. Zu dieser springt man mit Anlauf herüber. Dann *geht* man nach vorne weiter bis an den Rand und springt aus dem Stand auf die linke Ecke des ersten Bogens. Hier geht man zurück bis an die Kante und springt aus dem Stand über die Schräge auf die vordere linke Ecke des Bogens. Die nächste unsichtbare Plattform liegt zwischen dieser Ecke und der Höhle, aus der die Wespen kamen. Aus der Ecke springt man aus dem Stand dorthin und mit Anlauf (vorher an den Rand *gehen* und wieder zurückspringen) in die Höhle. So findet man **Geheimnis 1**, das aus *2 kleinen Medipacks*, *2 Raketen* und *4 Desert Eagle-Clips* besteht. Das Loch sollte man außer Acht lassen, außer dem Tod gibt es hier nichts. Also springt man wieder mit Anlauf auf die unsichtbare Plattform. Dort geht man in die Ecke Richtung erstem Bogen, zwei Schritte zurück und springt aus dem Stand auf die Ecke des Bogens. Wie zuvor springt man über die Schräge des Bogens auf die hintere Ecke. Von dort aus geht es aus dem Stand zur zweiten unsichtbaren Plattform und mit Anlauf auf die Ecke des zweiten Bogens, von dem aus man gestartet ist. Über den Bogen geht es nun in den hinteren Teil der Höhle, wo man sich rückwärts herunterläßt. Am Ende der Brücke findet man in einer kleinen Höhle auf der linken Seite ein *kleines Medipack*. Anschließend geht es durch den Tunnel auf der rechten Seite der Brücke.

So kommt man zu einer weiteren Brücke, an deren anderen Ende zwei bewaffnete Mutanten warten, die nicht so einfach zu erledigen sind. Man sollte hier am besten den Granatenwerfer oder wenigstens die Desert Eagle in die Hand nehmen. Sobald man sie sieht, schießt man auf sie und macht dabei Seitwärtssaltos, um ihren Schüssen auszuweichen. Sind beide tot, geht man über die Brücke auf das nächste Gebäude zu.

Sobald man dieses betritt, werden Feuertöpfe aktiviert, an denen man aber einfach vorbei rennen kann, wenn sie sich zur Seite bewegen. Nach dem zweiten Topf sollte man im Raum dahinter sofort nach rechts rennen, dabei die Pistolen ziehen und vor der Treppe eine Rolle machen, um die 6 Wespen zu töten, die von der gegenüber liegenden Wand auf einen zukommen. Sind alle tot, steigt man die Treppe nach oben und kommt so in einen Raum mit einer Lichtsäule. Um diese herum sind vier Kammern angeordnet, in denen man nacheinander die vier Elemente Erde, Wasser, Feuer und Luft bekämpfen muß. Die Reihenfolge ist dabei beliebig.

- **Element Erde:** Die zugehörige Kammer liegt direkt rechts von der Treppe. Sobald man den Gang betritt, fällt hinter einem ein Gatter herunter, so daß man hier erst einmal nicht mehr herauskommt. Man geht dann auf den Treibsand zu und kann dort entweder nach links oder rechts waten. Geht man nach links, so braucht man etliche Medipacks, denn man muß lange Zeit unter dem Morast gehen. Wenn man rechts herum geht, hat man keine Luftprobleme, dafür wird man hier von 4 Wespen angegriffen, die man mit einer guten Waffe erledigen sollte, da man wegen des dicken Treibsands nicht sehr beweglich ist. So oder so kommt man auf beiden Wegen zu einer Nische in der äußeren Wand, in der man wieder an Land steigen kann. Das sollte man ganz rechts tun und sich auf der Stufe direkt nach rechts zur Wand drehen. Von hier springt man mit einem Rückwärtssalto auf den Block zwischen dem Treibsand und der Treppe. Oben geht man dann auf den Felsen auf der anderen Seite des Treibsands zu und stellt sich in die Ecke vorne links. Von hier aus springt man aus dem Stand auf die ebene Fläche gegenüber. Hier geht man nach links und springt mit Anlauf schräg auf die andere Seite des Treibsands auf einen Block, der sich unter der Brücke weiter oben und vor einer Öffnung in der Felswand befindet. In diese steigt man hinein und nimmt sich in der Kammer am anderen Ende das *kleine Medipack*. Außerdem gibt es hier einen Hebel, der den Weg zu einem Geheimnis, das man später findet, freilegt. Anschließend springt man wieder nach unten in den Treibsand und watet erneut zur Nische. Diesmal steigt man die Treppe nach oben, bis der Weg sich gabelt. Man kann im Prinzip beide Wege nehmen, sollte aber den rechten auswählen, weil man dann schon einmal die Wespe dort ausschalten kann. Dazu reichen, wenn man sich schießend zurückzieht, die Pistolen völlig aus. Man folgt dem Gang weiter bis ganz zum Ende. Dort findet man in einer Kammer eine *ozeanische Maske*. Leider löst man so auch ein Erdbeben aus. Ab jetzt sollte man vorerst nur noch *gehen*. Man geht zurück zu der Abzweigung und nimmt dort den linken Gang (der, in dem die Wespe gelauert hat). Mit Anlauf springt man über den Abgrund und geht dann weiter zur Treppe bis zur letzten Stufe herunter. Mit Anlauf springt man dann auf den Block gegenüber und bleibt stehen, um nicht von den herabfallenden Steinen getroffen zu werden. Man geht nun in die freie Ecke und sieht rechts eine Plattform, auf die man muß. Dazu *geht* man aus der Ecke einen Schritt auf den Vorsprung zu und springt aus dem Stand herüber. Auf der anderen Seite springt man mit Anlauf nach leicht rechts auf das nächste Sims und läuft sofort in den Gang rechts, sonst wird man von herabstürzenden Felsbrocken erschlagen.

So kommt man zum Eingang zurück, der leider immer noch versperrt ist. Kurz vorher kann man aber rechts an ein Gatter springen und ganz nach unten klettern. Dort folgt man dem Gang und der Schräge, bis man zu zwei Feuertöpfen kommt. Vor der ersten kann man rechts in eine Nische gehen und sich kriechend *2 Desert Eagle-Clips* holen. Wenn man dann bei beiden Feuertöpfen durch ist (dann loslaufen, wenn sie sich gerade zur Seite bewegen), zieht man den Schalter und klettert die Leiter nach oben. Dort steigt man an einer Seite nach oben und wartet, bis sich die Bodenluke geschlossen hat. Einer der Gänge ist durch ein Gatter verschlossen, das sich aber automatisch öffnet, wenn man darauf zugeht. Durch dieses kommt man wieder in den Raum mit der Lichtsäule zurück, die man nicht betreten sollte, sonst stirbt man. Statt dessen steigt man die Treppe nach oben und nimmt sich die nächste Türe vor.

- **Element Wasser:** Den Eingang hierzu findet man, wenn man vom Eingang zum Element Erde gegen den Uhrzeigersinn zum nächsten Gang geht, also rechts von der Lichtsäule, wenn man vom Eingang aus auf sie zugeht. Auch hier schnappt ein Gatter zu. Am Ende des Gangs läßt man sich rückwärts herunter und ins Wasser fallen. Oberhalb der Schraube taucht man nach hinten zu dem Steg, klettert auf diesen, duckt sich sofort und kriecht in den Tunnel. Dort gibt es ein weiteres Wasserloch, auf dessen Grund man ein *großes Medipack* findet. Dann kriecht man zu den scharfen Schrauben zurück, läßt sich vorsichtig ins Wasser und taucht in einer Ecke (hier wird man nicht getroffen) nach unten und durch die Öffnung in der Mitte des Bodens in einen neuen Raum.

  Dort gibt es eine weitere Klingenschraube. Im Moment ist nur die linke Öffnung von Interesse. Dort taucht man hinein (es ist schwierig, dabei nicht getroffen zu werden, es geht aber) und holt erst einmal Luft. Erst danach zieht man an dem Hebel hier, denn der öffnet eine getimte Türe. Also verläßt man den Gang wieder und taucht in die rechte Öffnung hinter der Lingenschraube. Dort ist eine Klappe heruntergefallen, die den Weg freigibt in einen langen Tunnel in der Decke. Ist der Weg versperrt, war man zu langsam und muß noch einmal an dem Hebel ziehen.

  Im Raum am Ende des langen Tunnels kann man an der Decke genau in der Mitte Luft holen. Nun kann man sich links und rechts unter Wasser genau zwischen den beiden Klingen auf den jeweiligen Seiten auf den Verstrebungen *2 Uzi-Clips* und *2 Desert Eagle-Clips* holen. Man muß dann an der Seite, auf der man die Desert Eagle-Clips gefunden hat, an beiden Klingenschrauben vorbei in die Nische rechts oben in der Wand tauchen. Dort zieht man den Hebel, taucht zurück in die Mitte des Raums und auf der gleichen Seite ganz unten durch das nun geöffnete Gatter.

  In der Kammer dahinter findet man eine zweite *ozeanische Maske* und einen *Kristall*. Dann springt man wieder ins Wasser zurück und taucht ganz am Boden zurück unter den vier Klingenschrauben durch auf die Nische auf der anderen Seite zu.

  Die sieht aus wie eine verschlossene Türe, in Wirklichkeit kann man aber kurz vorher nach rechts abbiegen und dem Tunnel zu einem Hebel folgen, den man zieht. Danach folgt man sofort dem schmalen Spalt weiter nach unten. Unterwegs kann man auf dem Boden noch *2 MP5-Clips* finden. Man kommt dann weiter in den Raum mit den vier Öffnungen und der Klingenschraube davor zurück. Wenn man gar keine Luft mehr hat, sollte man in dem obersten Loch erst einmal auftauchen und Luft tanken. Ansonsten taucht man in der unterste Nische nach rechts durch das geöffnete Gatter und wird nun von einem Unterwasserstrom mitgerissen, bis man wieder Luft schnappen kann. Man folgt diesem Gang gehend und tauchend bis zu einem Hebel, den man zieht, so daß man durch die sich öffnende Bodenklappe nach unten fällt. Hier unten geht man wieder zu dem Gatter, das sich erneut automatisch öffnet und den Weg freigibt zurück zum Fuß der Lichtsäule. Man geht wieder zurück nach oben und betritt den Raum des nächsten Elements.

- **Element Feuer:** Gegen den Uhrzeigersinn ist dies der nächste Raum nach dem Element Wasser, also gegenüber der Treppe. In diesem Raum findet man einen See aus Lava mit etlichen Säulen darin, über die man nach rechts zum Ausgang kommen muß. Leider sind die meisten aber Fallen, denn sobald man auf sie springt, entzünden sie sich. Um den Weg über die Säulen zu finden, sollte man auf den Block an Land steigen, dann bekommt man eine Karte der Säulen gezeigt. Zündet man nun eine Fackel an, so leuchten einige Säulen auf. Diese sind sicher und zeigen damit den Weg, man sollte sich also die Positionen merken. Man geht nun an den Rand des Lavabeckens und springt aus dem Stand auf die Säule ganz links und zieht sich zusätzlich hoch. Mit Anlauf geht es in die gleiche Richtung weiter auf den Block an der Wand. Nun springt man mit Anlauf und Hochziehen die Wand entlang nach rechts auf den nächsten Block. Den letzten markierten Block kann man offensichtlich von hier aus nicht erreichen. Aber schräg rechts sieht man einen höheren Block mit einem Medipack. Leider fängt auch dieser nach kurzer Zeit Feuer, aber eben nicht sofort, so daß man hier etwas Zeit hat. Von der ihm nächsten Ecke aus springt man aus dem Stand zu ihm herüber, läuft einen Schritt nach vorne, nimmt sich das *große Medipack* und die *2 Gewehr-Patronen* und macht sofort darauf einen Salto zurück auf den letzten Block. Dann sollte der höhere Block noch kein Feuer gefangen haben. Nun springt man erneut zu ihm aus dem Stand herüber, aber so, daß Lara genau auf der rechten Kante landet. Dann hat man genügend Platz, um sofort nach links zu laufen und zum nächsten Block abzuspringen. Hier geht es dann in den Tunnel, in dem man nach kurzer Zeit durch eine herunterfallende Bodenklappe eine Etage tiefer fällt (weiter geradeaus zu gehen hätte nichts gebracht, dort wartet nur der Tod).

Unten geht man ganz hinten ans Ende des Stegs und dreht sich nach rechts. Vier schwingende Schlangenköpfe spucken Feuer und erleuchten so drei unsichtbare Blöcke. Über diese muß man zur anderen Seite, ohne gebraten zu werden. Dies ist nicht so einfach, allerdings muß man auch nicht auf gut Glück losrennen und -springen. Statt dessen springt man vom Rand aus dem Stand zum ersten unsichtbaren Block herüber und hält sich an der Kante fest. Sobald der Block wieder unsichtbar wird, zieht man sich hoch und springt aus dem Stand zum nächsten Block, an dem man sich wieder festhält. Das gleiche wiederholt man noch einmal, um zum dritten Block zu gelangen. Leider kann man so nicht mit dem letzten Block verfahren. Satt dessen hangelt man sich ganz nach links, zieht sich hoch, sobald der Block unsichtbar zu werden beginnt, läuft nach rechts und springt gerade noch rechtzeitig zu dem Hebel herüber. Man zieht an dem Hebel und schaltet so den letzten Schlangenkopf aus. Aus dem Stand springt man von Rand wieder zum dritten Block zurück und hangelt sich erneut ganz nach links. Wenn er wieder unsichtbar wird, zieht man sich hoch, rennt nach rechts und springt zum Ausgang.

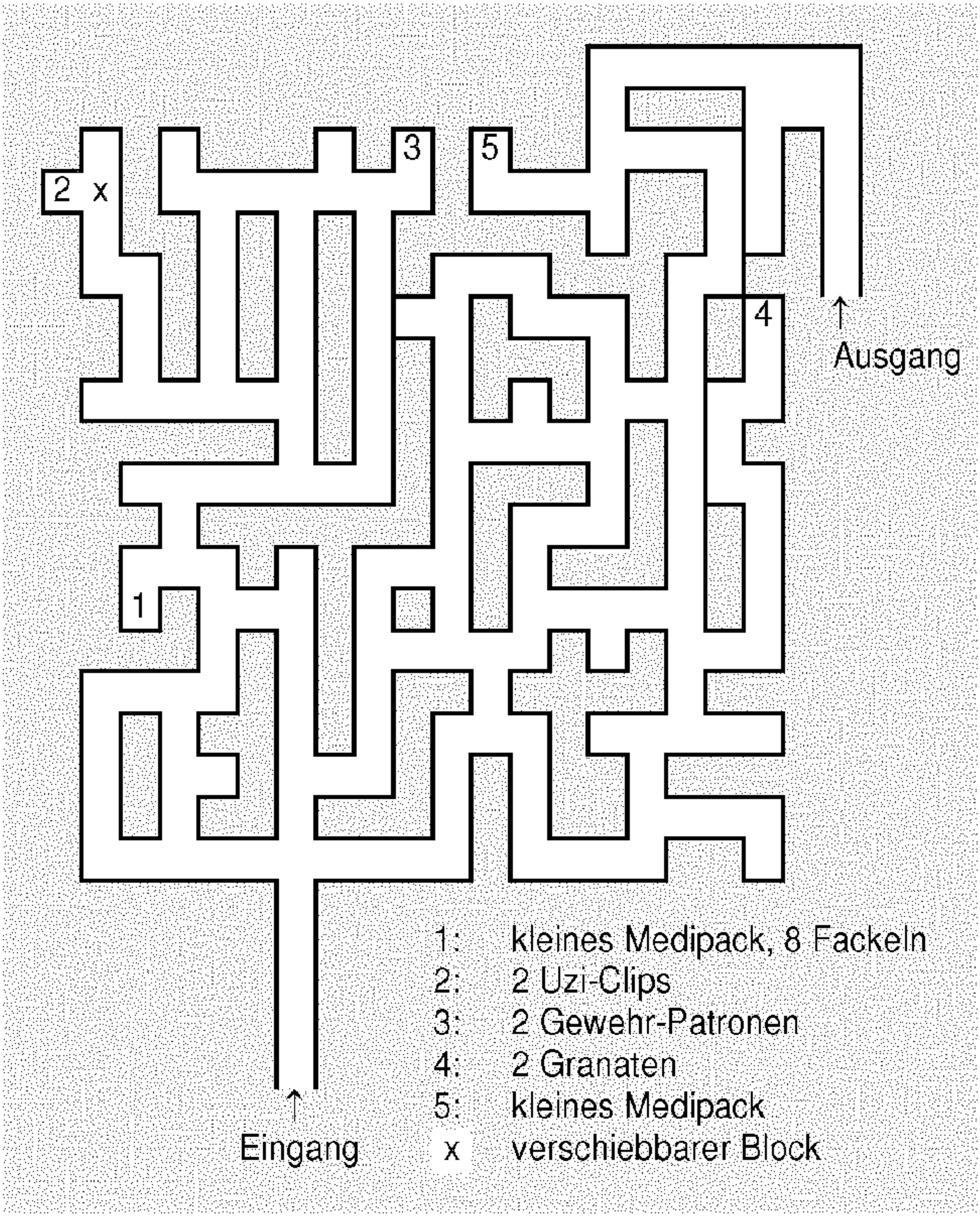
Das Tor öffnet sich automatisch. Im Raum dahinter wartet eine weitere Falle: ein schwingender Feuertopf. Allerdings kann man, wenn man sich seitlich an der Wand entlang bewegt, gefahrlos in eine Ecke kommen und dann an ihm vorbei nach hinten rennen, wenn er sich gerade zur anderen Wand bewegt. Auf dem Podest nimmt man sich nun die dritte *ozeanische Maske* und geht durch die Türe, die sich inzwischen geöffnet hat.

Nach links geht es dann wie die letzten Male auch auf das sich automatisch öffnende Gatter zu, das den Weg zurück zur Lichtsäule freigibt. Erneut geht es nach oben, um den letzten Raum zu betreten; den linken, wenn man von der Treppe aus auf die Lichtsäule zugeht.

- **Element Luft:** Der Anfang dieses Teils ist ein größeres Labyrinth, in dem es stark zieht (das ist aber auch das Einzige, was an Luft erinnert). Es gibt einige Goodies in diesem Labyrinth, daher sollte man es vollständig absuchen. Die Skizze weiter unten zeigt, wo es etwas zu finden gibt und wie man zum Ausgang kommt. Zusätzlich gibt es eine Wespe hier, und zwar in dem Gang vor dem beweglichen Block (oben links in der Skizze), die sollte man zuerst erledigen, bevor man den Block einmal nach hinten schiebt. Man sammelt nun insgesamt *2 kleine Medipacks*, *8 Fackeln*, *2 Uzi-Clips*, *2 Gewehr-Patronen* und *2 Granaten* auf und geht dann zum Ausgang.

  Dort gibt es drei Rampen, eine führt nach unten in einen Lavasee, dieser Weg ist also verschlossen. Statt dessen geht man vorsichtig eine der beiden Rampen nach oben. Sobald von oben eine der Walzen nach unten rollt, springt man mit einem Seitwärtssalto zur anderen Seite auf die zweite nach oben führende Rampe. Auch dort wird eine Walze ausgelöst, also muß man direkt wieder zurückspringen. Das gleiche muß man noch einmal wiederholen. Ganz oben holt man sich auf dem Podest die letzte *ozeanische Maske*. Auch hier öffnet sich der Ausgang automatisch. Man geht durch die Türe, stellt sich rechts in die hintere Ecke (wenn sich die Türe schließt und man noch draußen steht, stellt man sich einfach wieder auf das Podest, dann öffnet sie sich wieder) und geht zu dem Wasserloch.

  Man springt hinein, taucht den kurzen Gang entlang und geht wieder an Land. Hier geht es ein letztes Mal zum sich automatisch öffnenden Gatter und zurück zur Lichtsäule. Auch wenn man schon alle Masken hat, muß man noch einige Dinge erledigen, bevor man den Level beenden kann.




Zunächst geht man wieder die Treppe nach oben und verläßt diesen Raum, geht also zurück in den Raum, in dem man die Wespen getötet hat. Durch den Hebel im Raum des Elements Erde hat man hier einen Block von der Decke fallen lassen und damit den Weg zum nächsten Geheimnis geebnet. Man schiebt dem Block direkt unter die Leiter unterhalb der Öffnung in der Wand auf der rechten Seite (einmal nach hinten (von der Treppe aus kommend) und dann einmal nach rechts). Dann klettert man den Block nach oben, steigt die Leiter hoch und steigt in den Durchgang. So findet man **Geheimnis 2**. Im richtigen Moment rennt man nach hinten an dem Feuertopf vorbei und holt sich hinten den *Kristall* und das *große Medipack*. Anschließend geht es auf dem gleichen Weg wieder nach und nach unten.

Nach rechts geht es dann in der rechten Ecke in einen engen Tunnel zu einem Gatter, das sich mit dem

Hebel öffnen läßt. Den nächsten Raum sollte man sehr vorsichtig betreten und den Granatwerfer in der Hand haben, denn hier warten drei Granaten werfende Mutanten darauf, erledigt zu werden. Wenn man vorsichtig auf die gegenüberliegende Seite zugeht, kommt dort aus dem Käfig der erste heraus. Während man auf- und abspringt, um seinen Schüssen auszuweichen, feuert man selber auf ihn. Ist er erledigt, wendet man sich dem rechten Gatter zu und verfährt genauso. Schließlich folgt auch das letzte Gatter links. Hinter diesem findet man auch einen Hebel, den man zieht, um eine Klappe zu aktivieren. Wieder draußen steigt man rechts auf den dunklen Block und springt von der Kante zu der Klappe herüber und zieht sich hoch. Man wendet sich nach rechts, springt später über das Loch und zieht sich auf der anderen Seite nach oben. Dann geht man auf den niedrigen Tunnel zu und kriecht hindurch.

Auf der anderen Seite ist man in einen hohen Raum gekommen, in dem wieder einmal Feuertöpfe hin und her schwingen. Es gibt hier einige Möglichkeiten, sich durch den etwas unübersichtlichen Raum durchzukämpfen, die sich aber nur in der Reihenfolge unterscheiden. Man muß daher nicht der hier beschriebenen Lösung folgen. Man hängt sich an die Kante des Stegs und hangelt sich unter dem schwingenden Feuertopf durch ans Ende, wo man sich wieder hochziehen kann. Von dort springt man zu dem Sims mit dem zweiten Feuertopf herüber, geht außen am Feuertopf vorbei zur Mitte und kriecht dort in die Nische, in der man *8 Fackeln* und *2 Uzi-Clips* findet. Anschließend kriecht man zurück und nach links und springt dort auf die dunklen Blöcke. Von dort aus kann man sich zum nächsten Sims hochziehen und auch hier in eine Nische kriechen, in der man einen Hebel zieht. Dann geht es wieder nach draußen und mit Anlauf nach links auf das nächste Sims. Wieder kriecht man in die Nische und zieht einen weiteren Hebel. Draußen springt man wieder mit Anlauf zurück auf das Sims beim ersten Hebel. Über die dunklen Blöcke geht es nach unten auf eine der hochgeklappten Platten in der Ecke des Raums. Mit Anlauf springt man auf die nächste hochgeklappte Platte an der Wand (die über der Doppeltüre). Geradeaus weiter springt man auf den rötlichen Block. Wenn man nun die ebenfalls rötlichen, unteren Bereiche um die Doppeltüre herum betritt, wird man von Wespen angegriffen. Am besten läuft man hier in der Ecke über den tieferliegenden Block ganz nach unten auf den rötlichen Boden, bleibt aber links von dem hellen Block unter dem Hebel mit der noch heruntergeklappten Platte stehen. Hier hat man eine sehr gute Schußposition, um alle 14 Wespen mit den Pistolen problemlos auszuschalten. Dann geht man um den hellen Block herum zu einen niedrigeren Block, auf den man steigt, um dort den Schalter zu ziehen. Der aktiviert die eben angesprochene Platte. Man klettert also den höheren Block nach oben, geht geradeaus weiter an den Rand und springt zu dem hohen, rötlichen Block herüber, zieht sich hoch, dreht sich um und springt ebenfalls aus dem Stand vom Rand zu der Platte herüber. Hier muß man sich ebenfalls hochziehen. Nachdem man den Hebel gezogen hat, fällt die Klappe nach unten. Man rettet sich also sofort durch einen Seitwärtssalto nach links oder fällt nach unten (dabei verletzt man sich ein wenig), in diesem Fall arbeitet man sich wie gehabt zurück auf den hohen rötlichen Block. Vom Rand aus springt man auf die graue Platte über der Doppeltüre und mit Anlauf auf diejenige in der Ecke. Hier dreht man sich um und springt vom Rand aus nach oben, so daß man sich zu dem dunklen Block hochziehen kann. Von hier aus geht es wie früher in die Nische gegenüber dem Eingang zu diesem Raum, wo man erneut den Hebel betätigt. Dann geht es wieder nach draußen und auf die dunklen Blöcke herunter. Rechts hat sich unter dem Sims eine Klappe gehoben, zu der man von der Ecke aus dem Stand herüberspringt. Man geht nun auf die Brücke zu an den Rand, *geht* einen Schritt zurück und springt aus dem Stand auf die Platte unter der Brücke. Hier hängt man sich an die Unterkante der Brücke und hangelt sich auf die andere Seite. Dort zieht man den Hebel, der das große Doppelportal öffnet und links von der Nische eine Platte hebt. Zu dieser springt man aus dem Stand herüber, dreht sich nach rechts, geht an der Rand, springt hoch und zieht sich auf die Brücke hoch. Man könnte nun bereits das letzte Geheimnis holen, aber man sollte dies erst später tun, dann ist es einfacher. Im Moment geht man besser nach links ans Ende der Brücke und dreht sich dort nach links Richtung Wasserbecken. Man geht nun an den linken Rand, geht drei Schritte zurück, läuft nach vorne und streckt sich beim Fallen, so daß man ins Wasser fällt statt auf dem Boden zu zerschellen.

Durch die Doppeltüre geht man in den nächsten Raum, in dem es einige Wasserbecken gibt. Leider gibt es hier auch etliche Gegner. Man sollte sich zunächst mit den einfacheren Gegnern befassen, den Wespen. Dazu rennt man die Wasserlöcher meidend auf die anderen Seite. Dort gibt es (nicht ganz links, sondern in der Mitte) eine Art Ausgang, der in eine Kammer führt. Kurz vor dem Durchgang macht man eine Rolle und feuert sofort auf die bereits aufgetauchten Wespen. Diese kommen sowohl aus der Einbuchtung in der Decke in der Mitte des Raums als auch von links (wenn man wieder Richtung Eingang zu diesem Raum blickt). Manchmal kommen aus beiden Richtungen gleichzeitig Wespen, dann sollte man sich etwas zurückziehen. Jedenfalls reichen die Pistolen völlig aus, um die 35 Wespen zu erledigen, die es hier gibt. Sind alle Wespen tot, sollte man sich den anderen beiden Gegner in diesem Raum widmen.

Es handelt sich dabei um Granaten verschießende Mutanten, man sollte daher den Granatwerfer in die Hand nehmen, wenn man noch Munition hat. Die beiden Viecher warten links und rechts vom Eingang jeweils in einer Nische. Wenn sie auf einen zukommen (man sieht beide erst im letzten Moment), sollte man sich zurückziehen und sofort mit dem Feuern beginnen. Sind beide tot, kann man sich links vom Eingang (mit Blick auf diesen) einen zweiten *Uli-Schlüssel* holen. Anschließend geht man wieder nach hinten in den Raum und dort ganz links in die Ecke. Dort findet man in einer Nische eine Leiter, die man nach oben klettert.

Oben folgt man dem Gang, betätigt den Hebel und öffnet so das Gatter (das wird später beim Auffinden des letzten Geheimnisses sehr hilfreich sein). Außerdem kann man neben dem Gatter schon einmal den Uli-Schlüssel einsetzen. Im Prinzip könnte man nun den Level beenden, aber man sollte sich das letzte Geheimnis nicht entgehen lassen. Dazu geht man wieder wie gehabt zurück in den Raum mit den beiden schwingenden Feuertöpfen ganz oben und den vielen Plattformen an den Wänden, die man mit den Hebel nach oben klappen konnte. Dort hangelt man sich wie beim ersten Mal am ersten Sims unter den Feuertopf, diesmal läßt man sich aber auf die Brücke unten fallen und geht zu dem Hebel in der Nische. Hier sollte man erst einmal speichern, denn das letzte Geheimnis hat es in sich und ist sehr schwer zu erreichen.

Da Zeit ein wertvolles Gut ist, um das letzte Geheimnis dieses Spiels zu bekommen, sollte man damit nicht zu verschwenderisch umgehen. Zuerst bringt man seine Gesundheit auf einen brauchbaren Stand (mindestens 75%). Dann zieht man an dem Hebel, drückt direkt danach die "Umsehen"-Taste, macht eine Rolle und rennt nach draußen auf die Brücke. Bevor es die Stufe nach unten geht, rennt man über die Ecke im Bogen nach links, um auf der hochgeklappten Platte weiter unten an der Wand zu landen. Hier dreht man sich so, daß Lara zur Wand blickt, springt zweimal zurück und hält sich beim letzten Mal an der Kante fest. Dann läßt man sich fallen und macht eine Rolle, einerseits, um den Sturz etwas abzumildern (man verletzt sich erheblich) und zweitens, weil man nun direkt in Richtung auf das offene Doppelportal laufen kann (man kann auch unverletzt nach unten kommen, aber das dauert länger. Wenn man es trotzdem versuchen will: man rennt bis ans Ende der Brücke und dort nach links herunter. Im Fallen drückt man die Handlungstaste, so daß man im Wasser und nicht auf dem Steinboden landet. Nun taucht man schnell auf und steigt an Land, so daß man ebenfalls zur Doppeltüre rennen kann). Man sollte wann immer möglich entweder spurten oder – wenn Lara die Luft ausgegangen ist – während des Rennens springen, so kommt man deutlich schneller vorwärts. Man kommt wieder in den Raum mit den Wasserlöchern, in dem man die vielen Wespen erledigt hat. Auf der linken Seite rast man wieder in die Kammer am anderen Ende und steigt schnell die Leiter nach oben. Wenn man zuvor noch nicht das Gatter mit dem Hebel geöffnet hat, muß man dies nun schnell nachholen. Dann spurtet man nach draußen, rechts und die Treppe hoch. Oben rennt man weiter geradeaus die Treppe nach unten und kommt so zurück zum zweiten Geheimnis. Unten rennt man nach links zu den Feuertöpfen und rast an ihnen vorbei zur Brücke (man sollte sich vorher etwas Puste gespart haben, also eher springen, damit man an den Feuertöpfen vorbei spurten kann; auf keinen Fall sollte man sich hier zu lange aufhalten, damit Lara nicht versehentlich Feuer fängt, sonst war alles umsonst, denn die Türe zum letzten Geheimnis schließt sich bald). Auf der Brücke rennt man ans andere Ende und springt rechts zeitig schon einmal auf den rechten Rand. Direkt vor der Höhlenwand biegt man nach rechts ab auf die tiefer liegenden Eisblöcke und rennt weiter nach rechts den Abhang herunter. Da man sich auch hierbei verletzen kann, sollte man Lara eventuell vorher nach einmal ein kleines Medipack spendieren (aber nicht über den Inventarring, das kostet zuviel Zeit, sondern über die entspreche Taste). Wenn man schnell genug war, kann man nun in die nur noch kurze Zeit offene Kammer laufen und so **Geheimnis 3** für sich in Anspruch nehmen. Mit dem *Kristall* dort kann man sich heilen, außerdem gibt es ein *großes Medipack* und *2 Desert Eagle-Clips*, eine sehr wertvolle Munition für den Endkampf des nächsten Levels.

Dann verläßt man die Kammer wieder (wenn die Türe geschlossen ist, zweimal an den Hebel ziehen). Man geht wieder ans andere Ende des Tals und dort auf den braunen Block neben dem Brückensäule zu. Hier springt man nach oben zu ihm hoch und landet wahrscheinlich eher vor der Säule als vor dem Block. Dann springt man nach rechts vor den Block und steigt hinauf. Oben geht man auf den schneebedeckten Bereich zu, dreht sich nach rechts und springt vom Rand aus zu dem Eisblock herüber, an dem man sich zusätzlich hochzieht. Dann wendet man sich nach links und geht in die linke Ecke. Von dort aus springt man aus dem Stand leicht nach links zu dem Sims herüber und zieht sich ebenfalls hoch. Nach links klettert man weiter nach oben und zieht sich zu der Brücke hoch. Nun geht es an den Feuertöpfen vorbei wieder zur Lichtsäule zurück. Wenn man bei den Säulen um die Lichtsäule die Masken einsetzt, drehen sich diese und die Lichtsäule erlischt. Falls nicht, hat man den zweiten Uli-Schlüssel noch nicht eingesetzt, dann sollte man dies nun nachholen (s.o.). Also läßt man sich in das Loch herunter. Anschließend rutscht man die Rampe nach unten und beendet so den Level.

## IX. Höhle des Meteoriten

Willard hat sich inzwischen in eine Riesenspinne verwandelt, deren Schüssen man nicht ausweichen kann. Allerdings feuert er nur, wenn er hinreichend nahe an Lara herangekommen ist, man muß also immer ausreichend Platz zwischen sich und diesem Vieh schaffen. Ferner ist Willard – im Moment zumindest noch – unsterblich, er kann immer nur für kurze Zeit gelähmt werden. Wenn er gerade gelähmt ist, kann man zu einem der vier Artefakte rennen, die jeweils an einem Ende der vier Pfade liegen, die vom ringförmigen Weg abzweigen. Kaum hat man ein Artefakt, da wird Willard auch schon wieder lebendig und man muß ihn erneut lahm schießen, damit man sich das nächste Artefakt besorgen kann. Erst wenn man alle Artefakte hat, kann man die Riesenspinne endgültig ins Jenseits befördern.

Am besten nimmt man hier die Desert Eagle, die man so schnell wie möglich zieht. Als Standardwaffe sind aber die Pistolen eingestellt, also sollte man sie schnell über die entsprechende Taste ziehen (nicht über den Inventarring, das dauert zu lange). Sofort darauf feuert man los. Nach insgesamt 10 Schüssen mit der Desert Eagle ist Willard gelähmt. Allerdings sollte man diese nicht direkt hinter einander abgegeben, denn dann kommt man nicht mehr an die Artefakte heran und lebend auf den Kreis zurück. Am einfachsten hat man es, wenn man sofort 5 Schüsse abfeuert, dann eine komplette Runde vor Willard wegläuft, anschließend 4 Schüsse abgibt, wieder eine vollständige Runde läuft und dann noch einmal schießt. Bei den Runden auf dem kreisförmigen Weg, bei denen man wieder Abstand zu Willard schaffen will, muß man zwischendurch auch spurten, da Willard ebenfalls recht gut zu Fuß ist. Da man nicht nach unten in die Lava rutschen darf, ist es recht schwierig, aber unerläßlich. Man sollte auch nicht warten, bis Willard zu Boden geht, sondern sofort nach dem zehnten Schuß nach hinten zu einem der Artefakte spurten, es sich nehmen und zurück zum Kreis spurten, denn kurze Zeit später wird Willard wieder lebendig. Wenn man durch Spurten erst einmal Abstand zu ihm gewonnen hat, kann man schnell abspeichern, wenn man will. Danach muß man aber erst wieder eine Runde drehen. Man sollte nach dem Aufnehmen eines Artefakts die neue Runde an einem Abzweig zu einem weiteren Artefakt beginnen und nun genauso wie oben beschrieben verfahren, um sich das nächste zu holen. Hat man alle, muß man wie gehabt Willard ein letztes Mal erledigen, dann hat man endlich Ruhe.

Nun springt man mit Anlauf zu einer der beiden Leitern links oder rechts von einer der Abzweigungen und hält sich fest. Man klettert nach oben, bis man auf Höhe mit dem Sims ist, hangelt sich so weit es geht nach links und zieht sich hoch. Dann folgt man der Abzweigung nach links, kriecht durch den engen Tunnel und klettert am Ende links die Stufe hoch. Man folgt dem Gang nach oben und steht nun über dem Kreisgang. An der Decke kann man sich nach links auf eine neue Plattform hangeln. Am Ende läßt man sich auf diese fallen, geht auf diesem Sims zur Mitte der Höhle und dreht sich leicht nach rechts. Dort erkennt man ein weiteres Sims, zu dem man mit Anlauf herüberspringt. Nach rechts zieht man sich zu einem schneebedeckten Sims hoch. Oben dreht man sich nach rechts und springt mit Anlauf zu einem letzten Sims herüber. Von dort kann man sich ganz nach oben ziehen. Oben geht man zu dem Tunnel und rutscht die Rampe herunter.

Unten sollte man das Gewehr oder die Uzis in die Hand nehmen, denn sobald man auf die Baracken zugeht und den Tunnel verläßt, wird man von zwei Schützen angegriffen. Man sollte sofort zurück in den Tunnel springen und zuerst den etwas später aufgetauchten Schützen erlegen und erst dann den anderen. Bei den beiden findet man ein *großes Medipack* und *2 Desert Eagle-Clips*. Der nächste Schütze hat einen Flammenwerfer, daher sollte man entweder schnell Abstand zu ihm gewinnen, wenn er aus der Nische kommt, oder aber man geht mit gezogenem Gewehr ganz nahe an der Wand der Baracke vorbei auf den kurzen Gang zu, in dem man schon den Widerschein der Flammen sieht, wartet nahe dem Gang und feuert sofort zweimal auf den Kerl. Anschließend sollte man schnell die Uzis in die Hand nehmen und die beiden nächsten Schützen erschießen, von denen einer einen Flammenwerfer hat. Sind alle tot, sollte man sich zuerst beim ersten Flammenwerfer die *2 Desert Eagle-Clips* holen. Nun kann man ganz nach hinten gehen und den letzten Schützen dort ins Jenseits befördern, der links aus einer dunklen Kammer kommt. Wofür der Knopf da sein soll, weiß ich aber nicht. Anschließend geht man beim Maschenzaun in den Gang zwischen den Baracken und dahinter nach rechts zu einem weiteren Zaun. Sobald der Hubschrauber gelandet ist, öffnet sich das Tor automatisch und man kann Richtung Hubschrauber gehen und so den Level beenden.

# England

## X. All Hallows

*Wenn man mindestens 59 Geheimnisse gefunden hat, bekommt man nach dem Abspann noch einen Bonuslevel, der in England spielt.*

Sofort zu Beginn sollte man sich entscheiden, ob man einen etwas kürzeren oder den vollständigen Weg nimmt:

1. Man rutscht einfach nach unten in einen Hof.
2. Noch während des Rutschens macht man einen Sprung nach vorne und macht dabei eine Rolle in der Luft. Am Ende der Rampe hält man sich an der Kante fest, läßt sich kurz fallen und hält sich sofort wieder fest. Dann hangelt man sich solange nach links, bis man sich in eine enge Nische hoch ziehen kann. Auf der anderen Seite läßt man sich herunter, klettert auf den nächsten Block und springt vom Rand vor den Spießen zur Decke hoch, an der man sich festhalten und zur anderen Seite hangeln kann. Drüben findet man einen *Kristall* und *8 Fackeln*. Genauso geht es zurück nach draußen auf den Hof.

Dort sucht man die mannshohe Säule aus Stein und klettert nach oben. Von dort aus kann man sich zu einer Plattform hochziehen. In der gleichen Richtung geht es mit Anlauf weiter auf die nächste Plattform. Nach rechts geht es weiter, wo man mit Anlauf zur dritten Plattform springt, man muß sich aber zusätzlich hochziehen. Weiter nach rechts geht es auf die vierte Plattform, bei dieser reicht ein Sprung mit Anlauf. Hier kann man dann auch eine Stufe hochklettern. Oben springt man von der Ecke aus dem Stand zu der Plattform herüber, die nach links hin schräg abfällt. Dort geht es nach rechts, wo man sich am Ende nach oben ziehen kann, wenn man hochspringt. Oben kann man dasselbe noch einmal links machen und findet so *2 Uzi-Clips* direkt unter der Decke. Danach geht es wieder nach unten auf die abfallende Rampe. Dort, wo der Knick ist (aber schon auf dem abschüssigen Teil), kann man nach oben springen und sich an die Unterseite des Gitterstegs hängen. Man hangelt sich auf die andere Seite, läßt sich dort fallen, wartet die Fledermäuse ab, die aber völlig ungefährlich sind, und springt aus dem Stand zu der Nische herüber und zieht sich hinein. Drinnen findet man ein *kleines Medipack*. Wenn man weiter durch kriecht, kann man sich nach unten fallen lassen und bekommt so noch einen *Kristall*. Anschließend geht es wieder nach draußen in den Hof. Wenn man sich fallen läßt, verletzt man sich zwangsläufig, also sollte man den Sturz durch eine Rolle etwas abmildern. Anschließend klettert man wie früher zu der Plattform mit der Stufe in der Mitte der Halle hoch. Dort geht man ans Ende, springt hoch und zieht sich nach oben auf eine höhere Platte. Mit Anlauf springt man in der gleichen Richtung weiter, muß sich aber zusätzlich hochziehen, um an die *8 Fackeln* zu kommen. Nun dreht man sich um und erkennt zwei nach rechts abfallende Pfeiler, von denen der rechte links und rechts von einem Gatter abgesichert ist. Zu diesem springt man mit Anlauf herüber und geht nach links. Man sollte nun die Gesundheit auf über 75% bringen. Am Gatter kann man dann noch oben springen, sich an der Unterseite des Stegs festhalten und sich auf die andere Seite hangeln. Über dem zweiten Pfeiler läßt man sich fallen und hält sich beim Rutschen an der Kante fest. Dann läßt man sich wieder fallen und bricht durch die zerbrechlichen Platten und damit das Dach der Kathedrale.

Unten angekommen nimmt man sich das *große Medipack* und springt mit Anlauf nach links zu der Plattform mit den *8 Fackeln*. Dann dreht man sich nach links und blickt zu dem Sims vor dem Kirchenfenster. Hier gibt es drei in den Raum hineinragende Vorsprünge. Man geht an den Rand und visiert den Vorsprung ganz rechts an. Dann *geht* man einen Schritt zurück und springt aus dem Stand herüber. In der Vertiefung dort findet man ein *großes Medipack* und *2 Uzi-Clips*. Anschließend geht es wieder hoch auf den Vorsprung. Links sieht man ein Sims mit karierten Kacheln, zu dem man mit Anlauf herüberspringt. Rechts von dem Gatter dort findet man unten eine heller leuchtende Platte, die ebenfalls kariert ist. Zu dieser läuft man herunter und springt dann mit Anlauf auf die nächste karierte Platte, zusätzlich muß man sich aber hochziehen. Nun geht man links um die Ecke und dreht sich dort nach rechts zu dem Spalt in der Wand. Zu diesem springt man mit Anlauf herüber, dabei muß man darauf achten, daß man nicht links an der Kante hängen bleibt. Drüben angekommen hangelt man sich nach links und zieht sich zu dem *großen Medipack* hoch. Außerdem zieht man den Hebel hier, welcher eine Türe ganz unten öffnet. Nun kommt ein recht schwerer Sprung: man geht zur Kante, ganz nach links in die Ecke und erkennt vor sich eine dunkle Plattform, die im Raum hängt. Mit Anlauf springt man links neben diese und dreht sich während des Sprungs nach rechts, um doch noch auf ihr zu landen. Mit Anlauf geht es dann auf das Sims an der Wand, wo man ein *kleines Medipack* einstecken kann. Wieder mit Anlauf geht es zu der dunklen Plattform zurück. Von dort aus läßt man sich rückwärts zum Boden herunter und sucht die Türe, die man kurz zuvor mit dem Hebel geöffnet hat. Über die brüchigen Platten spurtet man zu dem Hebel und zieht ihn. Anschließned geht man an den Rand der Grube, springt nach vorne und oben und hangelt sich an der Decke entlang zur anderen Seite. Wieder draußen steigt man auf das Sims in der Mitte der Orgel und dreht sich um. Mit Anlauf springt man zu der Gitterplattform herüber und springt dann rechts an der Kante nach oben, um sich auf eine karierte Plattform hochzuziehen. Mit Anlauf und Hochziehen geht es zurück auf die heller leuchtende karierte Platte unter dem Sims, zu dem man sich wieder hochzieht. Etwas links kann man in einen Tunnel klettern, an dessen Ende man einen Hebel zieht. Dies öffnet eine weitere Türe: den Ausgang aus diesem Level. Anschließend geht es wieder zum Eingang dieses Tunnels, aber nicht nach unten auf das Sims. Statt dessen springt man nach vorne und oben und hält sich an der Decke fest. Dann hangelt man sich nach links bis ans Ende zu einer Plattform. Dort läßt man sich fallen und hält sich sofort wieder an der Kante fest. Nun zieht man sich hoch, klettert aber noch nicht weiter hoch, sondern dreht sich nach links und steigt die Sprossen nach oben. So kommt man in einen kurzen Gang, in dem man den *Schlüssel zum Gewölbe* findet. Dann geht es wieder nach draußen und die Stufe hoch zur Seilbahn. Mit dieser fährt man bis zur anderen Seite, aber nicht bis ganz ans Ende. Statt dessen läßt man sich fallen, sobald man den etwas bläulich leuchtenden Tunnel sieht. So rutscht man nicht die Schräge herunter in den Tod. Man dreht sich um, geht an die Kante in der rechten Ecke, dreht sich nach links und springt zu der Nische herüber, an deren Kante man sich festhält. Nun zieht man sich hoch und kriecht auf die andere Seite. Dort läßt man sich nach unten, worauf sich eine Geheimtüre in der Bücherwand öffnet.

Dort klettert man hinein und springt zweimal nach unten. Nachdem man um die Ecke gegangen ist, läßt man sich bei nächster Gelegenheit rückwärts herunter. Unten nimmt man sich das *kleine Medipack*. Dann geht man links oder rechts an die Grube heran, springt nach vorne und oben und hangelt sich an der Decke entlang. Dabei darf man nicht in die Mitte geraten, sonst fängt man Feuer. Vor dem Block am Ende, auf dem Feuer brennt, läßt man sich in das Wasserbecken fallen. Hier taucht man in den Gang, nach rechts um die Ecke und unter dem Stampfer hindurch, sobald er sich nach oben bewegt.

Auf der anderen Seite steigt man wieder an Land und kriecht in den niedrigen Durchgang nach rechts. Dort gibt es einen Knopf, den man drückt. Über dem niedrigen Durchgang gibt es eine Nische, zu der man sich hochzieht, um sich darin ein *kleines Medipack* zu besorgen. Anschließend kriecht man wieder am Boden zurück zu dem Wasserloch. Vorher kann man links in eine Nische gehen und dort eine Leiter hochklettern. Oben ist der Ausgang, aber kurz vorher gibt es eine Bodenplatte, durch die man fallen kann, was dann automatisch Laras Tod bedeutet. Also stellt man sich kurz vor die Platte und springt über diese hinweg.

Anschließend geht man nach draußen und ans Ende des Stegs, wo man sich rechts hochzieht. Oben springt man in das Loch hinein und landet in einem Wasserbecken.

Dort steigt man an Land und zerschießt das Gatter nahe dem Ausgang mit dem Schlüsselloch. Dahinter findet man *8 Fackeln*. (Es gibt noch ein zweites Gatter rechts neben dem ersten in einer dunklen Nische. Dahinter befindet sich am Ende des pechschwarzen Gangs ein Knopf, der den Ausgnag zu diesem Level öffnet. Diesen muß man aber nicht mehr drücken, wenn man (s.o.) den zweiten Hebel in der Kathedrale gezogen hat). Wieder draußen steckt man den Schlüssel zum Gewölbe in das Schlüsselloch, öffnet so die Türe und geht hindurch.

Links kann man sich ein großes Medipack nehmen. Dann geht man zu dem Wasserloch, springt hinein, taucht bis zur ersten Wasserleiche, biegt kurz vorher rechts ab und bei nächster Gelegenheit wieder rechts. So findet man einen *Kristall*. Danach taucht man wieder zurück um die Ecke und immer weiter geradeaus, bis man wieder an Land steigen kann. Leider wird man hier von einem Schützen und seinem Köter erwartet. Sobald man wieder trokenen Boden unter den Füßen hat, sollte man daher schnell eine gute Waffe ziehen und zusehen, daß man vom Rand des Beckens wegkommt, denn der Hund versucht immer wieder, Lara ins Becken zu stoßen. Sind die beiden tot, geht man auf die Leiter zu und klettert ganz nach oben. Sobald man auf die Munition zugeht, sind der Level und das Spiel beendet.

*Beginnt man sofort ein neues Spiel, hat man nun alle Waffen und unbegrenzte Munition.*