Tomb Raider III

The Lost Artifact

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

Schottland

I. Highlands

Zu Beginn klettert man rechts oder links von dem Gatter an den Ranken nach oben. Eventuell muß man sich noch nach links hangeln, um sich auf den Querbalken hochziehen zu können. Auf der anderen Seite geht es wieder nach unten und geradeaus weiter auf den Holzsteg am Wasserbecken. Gegenüber sieht man ein Medipack in einer Nische. Um dorthin zu gelangen, steigt man auf die Kiste und geht mit Blick auf das Medipack in die Ecke vorne links. Dann springt man nach vorne links unter den Balken, an dessen Unterseite man sich festhalten kann. Alternativ zieht man die Kiste auf dem Holzsteg einmal nach links und klettert dann hoch. Nun kann man sich durch einen Sprung nach oben an die Unterseite des Balkens hängen. Man hangelt sich auf die andere Seite und läßt sich ganz am anderen Ende fallen, um sich dort das *kleine Medipack* zu holen. Anschließend springt man ins Wasser und taucht nach rechts durch den Tunnel in einen See.

Hier läßt man sich von der Strömung treiben. Sobald diese nicht mehr so stark ist, taucht oder schwimmt man durch den engen Spalt beim Dock. Links dahinter gibt es einen Holzsteg, unter dem man *3 Harpunen-Pfeile* findet. Nun taucht man weiter durch bis zu dem Steinbogen. Links kann man zwischen den beiden Säulen an Land gehen und links und rechts insgesamt *6 Harpunen-Pfeile* finden. Dann geht es wieder ins Wasser und auf der gegenüber liegenden Seite zum Gatter. Links von diesem gibt es weitere *3 Harpunen-Pfeile*. Anschließend taucht man zum Holzsteg zurück, unter dem man die ersten Pfeile gefunden hat.

Dort steigt man an Land und geht nach rechts weiter hoch. Man muß sich nun für eine von mehreren Möglichkeit weiterzumachen entscheiden:

1. Man geht durch die Öffnung links in der Mauer. Alternativ kann man etwas weiter gehen und dann nach links in einen dunklen Durchgang gehen. So kommt man zu einer oben offenen Höhle mit einer Rampe. Man läuft die Rampe hoch und zieht dabei die Pistolen. Oben wartet ein Wachmann, den man aber nicht sofort töten sollte. Stattdessen rennt man auf den Durchgang zu, vor dem er stand, springt hinein, dreht sich sofort um und eröffnet erst jetzt das Feuer auf den Wachmann. Der hat inzwischen einen Hund befreit, der einem auf dieser erhöhten Position aber nicht gefährlich werden kann.

2. Man geht an der Mauer auf der linken Seite vorbei nach hinten, wo man rechts neben dem dunklen Gang auf der linken Seite auf einen Mauerblock steigen kann. Nach rechts springt man zu dem Sims herüber und hält sich an der Kante fest. Dann zieht man sich nach oben und geht nach unten links. Dort feuert man auf den Wachmann, tötet ihn aber möglichst nicht, bevor er hinten das Gatter geöffnet hat, um einen Hund zu befreien. Vor dem ist man auch sicher, wenn man nicht die Stufe nach unten läuft, sondern hier oben bleibt.

Sind beide tot, kann man sich bei dem Toten *8 Fackeln* und in der Höhle hinter dem Gatter, aus dem der Hund kam, ein *großes Medipack* holen. Außerdem kann man sich jetzt die *2 Gewehr-Patronen* auf der Rampe hierher holen. Wenn man den Wachmann erschossen hat, bevor er den Hund befreien konnte und man trotzdem an das große Medipack heran möchte, muß man nun wieder die Rampe herunter gehen. Rechts neben der Rampe kann man in einen schmalen Durchgang kriechen, durch den man in eine weitere Höhle kommt. Rechts findet man dort in einer Nische *8 Fackeln*. Man sollte hier unbedingt eine Fackel anmachen, um den anderen, ebenfalls sehr niedrigen Durchgang zu finden, durch den man in eine weitere Höhle kommt. Dort geht man die Schräge hoch zu einem Hebel, den man zieht, um ganz in der Nähe eine Luke in der Decke zu öffnen. Dort kann man sich nach oben ziehen und kommt so in die Höhle mit dem Medipack. Bevor man sich dieses nimmt, muß man aber zwei Köter ins Jenseits befördern. Anschließend muß man durch die Höhlen zurück zur Rampe und wieder nach oben.

Nun geht man wieder dort nach oben, wo der Wachmann anfangs gestanden hat und nach rechts hoch. Dort kann man auf der linken Seite auf ein Sims herunterlaufen und weiter nach links gehen. So kommt man zu einer Steinbrücke, auf der ein weiterer Wachmann herumläuft. Von diesem Sims springt man mit gezogenen Pistolen und Anlauf auf die Steinbrücke und erledigt zügig den Wachmann. Wenn man will, kann man seinen Schüssen mit Seitwärtssaltos ausweichen. Man sollte sich aber nicht zuviel Zeit lassen, sonst verpaßt man eines der Highlights dieses Add-Ons. Man sollte nämlich schnellstmöglich auf die Seite der Brücke gehen, auf der die *2 Gewehr-Patronen* liegen und dort ganz an den Rand. Wenn man schnell genug war, kann man ganz hinten das Ungeheuer von Loch Ness am Horizont vorbeischwimmen sehen. Dazu sollte man mit der Umsehen-Taste immer wieder die Blickrichtung ändern, weil der Hintergrund dadurch erhellt wird und man Nessie besser sehen kann. Anschließend holt man sich noch die *2 Gewehr-Patronen* bei dem toten Wachmann und geht durch die beiden Blöcke weiter nach hinten auf der Brücke durch. Auf diese Weise weckt man eine Krähe auf, die man zuerst aus der Luft holen sollte. Man kann nun schnell weiter machen, um zügig zum Ende des Levels zu kommen, oder aber man holt sich noch einige Goodies. Welche man haben will, kann man selbst entscheiden.

1. Auf dem rechten Brückengeländer (also gegenüber der Seite, auf der man die beiden Gewehr-Patronen gefunden hat), stellt man sich auf den vorstehenden Bereich in der Mitte an die Kante, macht drei Schritte zurück und springt mit Anlauf auf den grasbedeckten Hügel gegenüber. In die gleiche Richtung geht man so weit wie möglich weiter und springt aus dem Stand weiter etwas nach links. Dabei rutscht man zu einer dreieckigen Fläche direkt am Wasser herunter. Hier geht man in die Ecke, die am höchsten liegt, und springt von dort weiter nach oben auf die flache Fläche. In die gleiche Richtung springt man aus dem Stand weiter. Nach rechts kann man dann aus dem Stand zu dem Sims mit der *Rakete* springen. Anschließend springt man ins Wasser und steigt wieder beim Holzsteg an Land. Nun steigt man wieder nach oben auf die Brücke, den Weg kann man dabei etwas abkürzen. Dazu klettert man wie oben unter 2. beschrieben auf den Steinblock hinter dem dunklen Gang auf der linken Seite, diesmal springt man aber mit Anlauf auf das Sims rechts statt sich an die Kante des Durchbruchs zu hängen. Von dort aus geht es wie gehabt auf die Brücke.

2. Man geht auf dem Brückengeländer nach hinten rechts zu der weinberankten Wand. Zu dieser springt man herüber, drückt die Umsehen-Taste und macht sofort wieder einen Rückwärtssalto zur Brücke, denn weiter oben ist eine weitere Krähe aufgetaucht, die man zuerst auf der Brücke erledigen sollte. Dann geht es aber doch wieder an die Ranken und man klettert nach oben (wieder Umsehen-Taste drücken), bis man sich nach links hangeln und auf das Sims fallen lassen kann. Dort dreht man sich um und klettert am besten das Sims nach oben. Wenn man auf den Turm gegenüber zuläuft, erscheint eine weitere Krähe, die man aber leicht erschießen kann, wenn man sich zurückzieht. Außerdem läuft unten auf dem Sims ein Wachmann herum, den man jetzt ausschalten sollte. Seinen Schüssen kann man durch Seitwärtssaltos leicht ausweichen. Ist er tot, klettert man beim Turm auf das höhere Sims und springt von hier zu der leicht schrägen Fläche vor der Kammer, an deren Kante man sich festhält. So kann man sich zu **Geheimnis 1** hochziehen: in der Kammer findet man das *Gewehr* und *4 Gewehr-Patronen*. Dann klettert man wieder nach unten auf die Brücke.

3. Um an die Harpune zu kommen, gibt es zwei Möglichkeiten:

   (a) Entweder man klettert am Ende von Möglichkeit 2 ganz nach unten auf den Boden und geht unter der Brücke entlang zu dem Steg, auf dem man sich das *kleine Medipack* holt. Dann springt man wieder zurück vom Steg nach oben zu den Felsen und geht auf den Turm zu.

   (b) Auf der Brücke geht man zu dem Vorsprung auf der Seite, auf der die Gewehr-Patronen lagen. Von der rechten Ecke aus springt man mit Anlauf auf den Felsen leicht rechts herüber. Hier geht man zum Steg, holt sich das *kleine Medipack* und springt zurück zum Felsen hoch Richtung Turm.

   Direkt neben dem Turm gibt es eine dreieckige Fläche, die zum Gemäuer hin absteigt. Links daneben gibt es zwei dreieckige Flächen, die eine Spitze bilden. Auf diese Spitze stellt man sich und blickt auf die Ecke des Turms. An der Kante hinter einem entlang geht man drei Schritte zurück und springt mit Anlauf leicht links neben den Turm ab (nicht Handlungstaste drücken). Im letzten Moment ändert man mit der Rechtstaste die Sprungrichtung von Lara ab, so daß sie direkt neben dem Turm auf sicherem Boden landet und nicht auf einem abschüssigen Bereich. Nun kann man sich *3 Harpunenpfeile* und die *Harpune* selbst holen.

4. Wenn man nun auch noch die Uzis haben möchte, muß man viel Geduld mitbringen und sollte vorher noch einmal abspeichern. Es gibt auch hier zwei Möglichkeiten, um an sie heran zu kommen. Die meines Erachtens leichtere ist die erste.

(a) Vom Fundort der Harpune springt man ins Wasser und hält direkt auf die Mitte des braunen Strands gegenüber zu. Wenn man dort richtig ankommt (und das ist schwierig bei der Strömung) springt man automatisch aus dem Wasser. Dann sollte man sofort die Sprungtaste loslassen, um nicht aus Versehen wieder ins Wasser zu springen. Es ist auch hilfreich, wenn man vom Land aus mit einem Kopfsprung ins Wasser hechtet.

(b) Auf der Brücke geht man zu dem Vorsprung, bei dem man die Gewehr-Patronen gefunden hat und dort in die Ecke links. Gegenüber sieht man einen braunen Strand und vorne links eine quadratische Einbuchtung. In der Ecke des Vorsprungs muß man Lara nun so ausrichten, daß ihr Kopf genau in diese Richtung zeigt. Mit Anlauf springt man nun zu dieser Stelle ab. Im höchsten Punkt des Sprungs streckt man sich zusätzlich. So landet man in der Ecke, in der Lara zwar rotiert, aber nicht abgetrieben wird. Man drückt nun die Rückwärtstaste und die Sprungtaste immer dann, wenn Lara die Brücke im Rücken hat. Wenn man das vorsichtig macht, springt Lara irgendwann plötzlich aus dem Wasser. Dann sollte man sofort die Sprungtaste loslassen, damit man nicht wieder zufällig ins Wasser springt. Allerdings ist diese Variante erheblich schwerer zu schaffen.

Man geht nun zu den *Uzis*, nimmt sich diese und springt wieder zurück ins Wasser, um erneut auf die Brücke zu steigen und zu klettern.

Über diese geht man ganz ans andere Ende und holt sich dort, wo Dampf aufsteigt, *2 Gewehr-Patronen* aus der Grube. Man muß nun im Laufe des Levels sowohl die linke als auch die rechte Seite der Brücke genauer untersuchen. Es gibt aber eine schnellere Variante, die hier vorgestellt wird. Wo immer nötig werde ich die Änderungen, die sich aus der anderen Variante ergeben, nennen. Man gehtalso mit Blick zur Brücke nach links und erledigt den Wachmann dort. Anschließend springt man mit Anlauf über die Grube. Dann folgt man dem Weg nach rechts und springt in das Wasserbecken, in dem man eine *Brechstange* und insgesamt *6 Harpunenpfeile* findet. Dann klettert man wieder aus dem Wasser und geht die Stufen zu einem Hebel hoch. Dieser öffnet eine nur kurze Zeit offene Türe. Direkt nachdem man den Hebel gezogen hat, sollte man die Umsehen-Taste drücken, um keine Zeit zu verlieren, sich nach links drehen, über die Schräge springen und auf den Abgrund zu laufen, dabei schon einmal die Pistolen ziehen und ohne anzuhalten über den Abgrund springen. Drüben biegt man direkt nach rechts in den nur noch kurze Zeit offenen Durchgang (rechts von der Grube, in der man die Gewehr-Patronen gefunden hat).

Drinnen läuft man die Treppe herunter und feuert dabei schon einmal rechts auf den Wachmann. Seinen Schüssen kann man durch Seitwärtssaltos ausweichen. Ist er tot, holt man sich sein *kleines Medipack*. Dann zieht man die Pistolen und geht in den Raum mit der Hundestatue. Auch dort taucht ein Wächter auf. Bevor man ihn erschießt, muß man ihm aber Zeit lassen, das Gatter hier zu öffnen, sonst kommt man nicht an das zweite Geheimnis heran. Allerdings ist das Gatter nur recht kurz offen. Also sollte man zuerst in den Gang dahinter laufen, sich dann umdrehen und erst jetzt den Wachmann erledigen. Anschließend geht man zu der abgesperrten Türe und bricht diese (nicht das Schloß) mit der Brechstange auf. Im Raum dahinter findet man die *MP5* und insgesamt *4 MP5-Clips* und damit **Geheimnis 2**. Danach geht es wieder nach draußen und rechts in den engen Gang. Man kriecht auf das Gatter zu, das sich automatisch öffnet, so daß man wieder ins Freie kommt. Allerdings muß man aufpassen, nicht in die Flammen zu laufen.

Danach geht man nach links zu dem Friedhof. Man sollte hier die Pistolen in der Hand haben, denn auch hier laufen Wachmänner herum. Den ersten findet man, wenn man links nach draußen geht. Seinen Schüssen kann man aber einfach durch Saltos ausweichen. Ist er tot, kann man sich seine *2 Gewehr-Patronen* nehmen. Danach geht man über den Friedhof auf die andere Seite nach unten in den Nebel. Rechts wartet ein zweiter Wachmann, den man zuerst tötet, bevor man sich die *2 Gewehr-Patronen* dort holt. Links in der Ecke findet man noch ein *kleines Medipack* in der Nische. Man geht nun wieder über den Friedhof zur anderen Seite nach draußen und dort nach rechts.

Allerdings rutscht man die Rampe nicht nach unten, sondern springt kurz vorher mit Anlauf leicht nach rechts auf den Block. Dann zieht man die Pistolen und springt mit Anlauf auf den Pfeiler rechts mit den lilafarbenen Blüten. Dort dreht man sich sofort um und erschießt die Krähe weiter unten. Anschließend richtet man Lara auf den grünen Block auf der anderen Seite des Sumpfs aus, geht in die Ecke, die ihm am nächsten ist und springt aus dem Stand herüber. Dann dreht man sich nach rechts und sieht dort einen Block mit einer Stele darauf. Man geht in die Ecke, die diesem Block am nächsten ist und springt mit Anlauf zu der Ecke vorne links dieses Blocks herüber. Drüben geht man nach rechts auf das Wappen an der Wand zu. Zu diesem springt man herüber und geht unter dem Wappen durch in eine Höhle.

Nach links geht es zu einem niedrigen Durchgang, durch den man bis zu einer Abzweigung kriecht. Zunächst geht man nach links ins Freie und stellt dort das Gewehr als Standardwaffe ein. Wenn man links um den Turm in der Mitte des Hofs herum geht, findet man etliche Goodies auf Steinplatten. Weiter rechts sieht man zwei Hundestatuen. Sobald man das *große Medipack* nimmt, erwachen die Statuen zum Leben und man sollte schnell eine Waffe ziehen und sie töten. Dann nimmt man sich noch die *2 MP5-Clips* und die *2 Gewehr-Patronen*. Bei dem ehemaligen Standort der Statuen findet man außerdem *8 Fackeln*. Nun geht es wieder zu dem engen Gang zurück und man kriecht in die andere Abzweigung, bis man wieder aufstehen kann. Am Ende findet man einen weiteren Spalt zum Kriechen. An dessen Ende kann man erneut aufstehen, sich umdrehen und auf einen Block klettern. Noch einmal weiter hoch geht es auf ein Sims, auf dem man ein *kleines Medipack* findet. Von diesem Sims aus kann man noch höher in eine Nische mit einem *Distel-Stein* klettern. Oben dreht man sich dann um, springt an die Decke und hangelt sich nach links ans andere Ende der Halle. Dort läßt man sich auf die Schräge fallen und rutscht auch die nächste nach unten, um wieder auf die große Steinbrücke zu kommen.

Von der Grube mit dem Dampf, in der man früher die Gewehr-Patronen gefunden hat, geht es jetzt nach links. Dort gibt es einen weinberankten Turm. Zu diesem kann man ganz nahe heran an ein Sims gehen, das bis an diesen heranreicht. Man springt nun zu der Seite des Turms, die zum Wasser zeigt und nicht an das Sims grenzt. Dann hangelt man sich nach links und steigt in die Öffnung (man kann auch direkt hinein springen). Hier geht es nach oben zu dem Hebel. Auch dieser öffnet eine zeitgesteuerte Türe. Dahinter läuft ein weiterer Wachmann herum. Um schnellstmöglich dorthin zu kommen, sollte man wieder nach dem Ziehen sofort die Umsehen-Taste drücken, nach unten laufen, die Brücke links zur Brücke herunter rutschen und im Fallen die Handlungstaste drücken. So kann man sich an die Kante hängen, schnell nach oben ziehen, das Gewehr ziehen und nach links durch das nur noch kurze Zeit offene Gatter rennen.

Drinnen tötet man den Wachmann. (*Wenn man wieder heraus will, steigt man links in eine der Öffnungen und zieht den Hebel dort. Dann kann man oben an der Rampe wieder zurück in die Kammer im Turm mit dem Hebel kommen.*) Man geht nun durch die Öffnung links von der Rampe und am Ende nach links die Treppe hoch. Wenn man die letzte Stufe vor der Hundestatue betritt, erwacht diese zum Leben. Wenn man aber schon das Gewehr in der Hand hat, kann man den Köter mit einem gezielten Schuß erledigen. Anschließend geht man weiter nach hinten durch und den Hügel nach unten. Drüben geht man um die Grube herum zu *8 Fackeln*. Dann geht man etwas zurück und kann durch die Gitterstäbe noch einmal Nessie rechts von dem Tum mit der Fahne vorbei schwimmen sehen. Nun geht es zurück, bis man unter der weinberankten Steintraverse über der Grube steht. Wenn man sich an diese hängt (dazu ganz an den Rand der Grube stellen), hört man eine Krähe, die oben herumfliegt. Am besten hangelt man sich wieder über den Boden, läßt sich fallen und erledigt den Vogel vom Boden aus. Dann hangelt man sich aber doch auf die andere Seite.

Dort kriecht man durch den Spalt, um die Ecke und so schnell wie möglich an der rechten Wand in die kleine Nische dort, sonst wird man von einer Felkskugel zermalt. Anschließend geht man dahin, wo die Kugel herkam, dort rechts auf das Sims, wo man in einen neuen Spalt kriechen kann.

Am anderen Ende steht man auf und geht leicht nach rechts zu dem hohen Block. Oben läuft ein weiterer Wachmann herum, den man aber gefahrlos töten kann, indem man schießend auf und ab springt. Danach zieht man sich nach oben und geht die Treppe hoch. Oben kann man sich in einer Nische ein *kleines Medipack* holen. Anschließend geht man aus der Nische nach links ins Freie. Rechts von dem Sims, auf dem man steht, sieht man ein zweites Sims; zu diesem muß man herüber. Dazu springt man entweder mit Anlauf herüber und zieht sich hoch oder aber man springt zu der weinberankten Wand und hangelt sich nach links neben das Sims, so daß man sich in die Öffnung ziehen kann. Man geht nun wieder in das Gemäuer und nach links. Hier stellt man sich links direkt vor den grünen, dreieckigen, nach rechts ansteigenden Block und springt zum weinberankten Teil der Wand hoch, an den man sich hängt. Nun klettert man etwas nach oben und macht dann eine Salto zurück auf das Sims. Hier dreht man sich nach links und springt auf das Sims in der Mitte des Raums. Dort angekommen sollte man sofort die Pistolen ziehen und die Krähe töten, die rechts aus der Nische kommt. In dieser kann man sich dann auch *2 MP5-Clips* holen. Anschließend springt man nach rechts in eine Nische mit einem *kleinen Medipack*, in die man sich zusätzlich hochziehen muß. Anschließend springt man mit Anlauf auf das Sims in der Mitte des Raums zurück. Am höchsten Punkt des Sims springt man nach oben und zieht sich auf das Dach hoch. Dort geht man zu dem *Distel-Stein*, erschießt aber vorher den auftauchenden Raben. Nachdem man sich den Stein genommen hat, läßt man sich in dem entsprechenden Loch wieder auf das Sims in der

Mitte des Raums fallen. Man hat nun zwei Möglichkeiten, den Level zu beenden, in der ersten Variante verpaßt man allerdings ein Geheimnis:

1. Mit Anlauf spingt man von dem Sims in die große runde Öffnung und rutscht dort die Rampe nach unten. So landet man bei den schon bekannten Steinstufen.
2. Auf dem Sims geht man zur Wand und laßt sich dort links auf den Block herunter. Von hier aus läuft man auf die Brücke in der Mitte des Raums herunter und geht wieder nach links zur Wand. Gegenüber sieht man einen Durchgang, zu dem man mit Anlauf springt. Das sollte man aber nicht direkt an der Wand tun, sonst bliebt man an der Decke hängen. Stattdessen macht man das etwas weiter rechts an den Kante, ab der die Traverse ansteigt. Drüben kann man sich *2 MP5-Clips* nehmen und geht an den linken Rand der Öffnung. Dort dreht man sich nach links und erkennt eine Öffnung in der gegenüberliegenden Wand. Aus dem Stand springt man in diese hinein und rutscht so auf einen Pfeiler.

   Man läuft einfach weiter nach unten und findet dort ein *großes Medipack*. Dann geht man auf den Morast zu und in die Mitte der Fläche dort, dreht sich nach links und springt aus dem Stand auf die schräge Steinfläche. Rechts kann man dann ganz aus der Nähe Nessie bewundern, aber sie tut einem nichts.

   Wenn man nun die Höhle hinter dem Durchgang betritt, hat man **Geheimnis 3** gefunden. Man watet durch den Sumpf und taucht im Wasser rechts in die Ecke, wo man *8 Fackeln* findet. Dann geht es zu dem Ausgang auf der gegenüberliegenden Seite, wo man aber rechts an Land gehen sollte, denn Nessie erscheint plötzlich links, und diesmal ist sie wohl etwas ungehalten und spuckt Feuer. Wenn sie aber gerade Luft holt, kann man unter ihrem Kopf ins Wasserbecken springen und dem gewundenen Gang unter Wasser folgen, bis man in eine Höhle kommt und nach Luft schnappen kann. Hier gibt es um die Ecke noch einen weiteren Unterwasserausgang, durch den man in einen Maschinenraum kommt.

   Auf einer Seite kann man sich an Land ein *großes Medipack* holen, genau ggenüber muß man einen Wachmann ausschalten. Dann kann man sich dort die *Granate* nehmen. Im Kontrollraum zieht man einen Hebel und geht dann durch die Türe, die sich gegenüber geöffnet hat. Dort folgt man der Treppe nach oben und tötet unterwegs noch einen Köter. Schließlich klettert man die Blöcke nach oben und rutscht auf einer anderen Treppe ins Freie herunter.

Man geht die Treppe nach unten und setzt an dem großen Gatter die beiden Distelsteine ein. Dadurch öffnet sich das Gatter und man kann die *8 Fackeln* dahinter nehmen. Anschließend rutscht man nach unten und beendet so den Level.

II. Willards Unterschlupf

Man rutscht nach unten, nimmt sich sofort die *8 Fackeln* und springt aus dem Stand in die Öffnung gegenüber. Man sollte nun während des Rutschens noch einmal speichern, denn kaum ist man unten angekommen, wird man schon nach kurzer Zeit von einer Felskugel zermalmt. Dem kann man entgehen, indem man sich mit dem Gesicht ganz nah an die Wand stellt und kurz vorher nach oben springt, so daß die Kugel unter einem wegrollt. Dann nimmt man sich das *Brecheisen* und folgt dem Gang nach oben, wo man in eine Nische kriechen kann, an deren Ende man in ein Wasserbecken springt. Auf dem Grund findet man insgesamt *9 Harpunen*. Dann taucht man durch das Loch in der Decke wieder an Land und kriecht erneut durch die Nische, um diesmal dem Gang ganz nach unten zu folgen.

Vom Rand springt man ohne Anlauf auf das grüne Sims in der Mitte der Höhle. Man geht zurück an den Rand und springt mit Anlauf (von der höchsten Stelle) auf das gegenüberliegende Felssims. Von hier aus kann man den Köter weiter unten erlegen und sich dann gefahrlos nach unten fallen lassen.

In einem Durchgang erkennt man ein *kleines Medipack*, dahin sollte man aber *gehen*, sonst wird man von Spießgattern verletzt. Zur Not kann man auch unter ihnen durchkriechen. Nach dem Medipack gibt es noch ein weiteres plötzlich auftauchendes Gatter, dann kommt man in eine Höhle mit sehr vielen Felsbrochen.

Diese laufen los, sobald man bestimmte Platten betritt. Man betritt erst einmal auf der rechten Seite das erste Feld hinter der dunklen Stufe und dreht sich halb nach links. Dort läuft man zu der schwer erkennbaren Felssäule mit dem Felsen davor und bleibt genau auf dem ehemaligen Platz dieses Felsbrockens stehen. Hier dreht man sich nach links und geht vorsichtig nach rechts um die Säule herum zur nächsten Seite der Säule. Noch weiter rechts sieht man Munition auf dem Boden liegen. Zu dieser läuft man, springt aber sofort wieder hinter die Säule zurück, sobald man die Kugel rollen hört. Dann kann man sich die *2 Desert Eagle-Clips* holen. Von hier aus läuft man auf die *Rakete* zu, macht aber sofort wieder einen Salto zurück, sobald man eine weitere Kugel hört. Erst dann nimmt man sich die Munition. Von dort geht man auf den versperrten Ausgang zu und springt mit einem Salto zur Seite, sobald der Felsen auf einen zurollt. Anschließend geht man weiter auf den Ausgang zu und springt sofort zurück, sobald man einen weiteren Felsen hört. Danach läuft man zweimal auf die *Gewehr-Patronen* zu und springt jedesmal zurück, sobald man Felsen rollen hört. Nun holt man sich diese Munition und geht in den Ausgang.

Dort findet man eine *Granate*. Nun läuft man aus der Nische in den Gang hinein und springt sofort zurück in die Nische, sonst wird man von der letzten Kugel überrollt. Anschließend kann man den Gang gefahrlos betreten und links die Treppe hochgehen. So kommt man zu einer Schrägen, die man herunterrutschen soll. Man muß sich nun auch direkt für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden. Die erste Variante ist einfacher und kürzer, dafür bekommt man nicht alle Fundstücke, die andere Möglichkeit ist dafür beschwerlicher.

1. Man rutscht auf der rechten Seite nach unten und zieht sich sofort rechts hoch, rennt auf die *2 MP5-Clips* zu, hebt sie auf, rennt weiter nach vorne, zieht sich wieder hoch, geht schnell nach links, duckt sich und läßt sich wieder hinter der bewegten Speerwand herunter. Unten kann man sich insgesamt *6 Harpunenpfeile* nehmen. Außerdem zieht man an dem Hebel hier. Dann geht man zu der Seite, an der man sich noch weiter nach unten lassen kann, duckt sich und klettert nach unten. So findet man **Geheimnis 1** und kann sich ein *großes Mediapck* und *2 MP5-Clips* holen. Anschließend geht es wieder zwei Ebenen nach oben. Man hat nun wieder zwei Möglichkeiten weiter zu machen:
   (a) Man geht durch das offene Gatter und holt sich auf der Stufe das *kleine Medipack*. Auf den Holzboden sollte man vorsichtig *gehen*, denn Teile der Decke brechen herunter. Außerdem wird man hier von vier Krähen angegriffen, wenn man etwas herumläuft. Vom Holzsteg aus kann man über einen tiefen Abgrund zu einem schrägen Block springen und sich dort hochziehen. Oben findet man *8 Fackeln*. Hier kann man sich auch noch weiter hochziehen und außen herum zu einem Durchgang rennen, durch den man mit gezogenem Gewehr springen sollte. Dabei muß man weiter rechts landen, sonst bleibt man an der schrägen Kante hängen und stürzt in die Tiefe. Drüben erschießt man sofort den Köter und *geht* dann vorsichtig in den Raum dahinter, denn auch hier stürzt die Decke herunter. Erneut gibt es einen schnellen Weg und eine Variante mit mehr Fundstücken:
      i. An den Weinranken kann man nach oben klettern. Oben läßt man sich links auf ein Sims fallen und steigt in den Durchgang. Mit Anlauf springt man nach links über den Abgrund auf ein weiteres Sims. Dort klettert man den Block nach oben.
      ii. Man geht hier auf die Katzenstatue zu und an ihr vorbei zur Treppe an der Wand. An deren oberen Ende zieht man an dem Hebel. Danach geht es zu den Weinranken zurück. Hier klettert man nach oben, bis man sich links auf ein Sims fallen lassen kann. Man steigt in den Durchgang und springt mit Anlauf nach links über den Abgrund auf ein weiteres Sims. Man klettert den Block hoch und stellt sich an der Kante mit dem Rücken an die Wand und mit Blick auf die Weinranken. Dann läuft man nach unten, hält sich aber sofort an den Ranken fest. So klettert man nach unten und so weit wie möglich nach links, weil man sich dann gefahrlos fallen lassen kann. Unten *geht* man durch alle Spieße an das Ende des Gangs und hebt dort die *8 Fackeln* auf. Dann *geht* man wieder zurück und steigt in den Durchgang hoch.
      Hinten rechts sieht man in der Grube ein *kleines Medipack*. Zu diesem läuft man auf kürzestem Wege, hebt es auf, macht sofort eine Rolle, rennt zurück und zieht sich in Sicherheit, bevor die Decke heruntergekommen ist. Nach links springt man dann aus dem Stand über die Grube, mit Anlauf geht es über die nächste Grube (falls die Speere nicht in der Grube versenkt sind, hat man vergessen, den Hebel bei der Katzenstatue zu ziehen, s.o.). In der nächsten Grube gibt es hinten rechts *2 Gewehr-Patronen*. Zu diesen läuft man herunter, läuft einen Schritt nach vorne, hebt sie auf, dreht sich nach links, läuft zur Wand und zieht sich schnell hoch. Dann springt man auf das Fenstersims links zu den insgesamt *4 Gewehr-Patronen*. Noch während man diese nimmt, senkt sich eine Speerdecke herab.

Genauso, wie man hierher gekommen ist, geht es wieder zurück, nur das man diesmal über alle Gruben springt. Bei den Weinranken in dem Spießgang klettert man nach oben auf das Sims.

(b) Man kriecht in die Nische links neben dem offenen Gatter und durch den engen Tunnel, bis man wieder aufstehen kann, dreht sich sofort um, springt an der Wand hoch, hält sich an der Kante fest, zieht sich hoch, macht sofort einen Salto zurück und eine Rolle in der Luft, hängt sich auf der anderen Seite an die Kante und zieht sich schnell hoch, bevor man von der Speerdecke zerquetscht wird. Von dort kann man in eines der Fenstersimse springen und sich dort insgesamt *4 Gewehr-Patronen* holen. Dann läuft man einfach wieder nach unten (nicht springen) auf den ungefährlichen Boden. Bei der nächsten Grube erkennt man auf dem Boden hinten links *2 Gewehr-Patronen*. Man läuft auf dem kürzesten Weg zu diesen hinunter, hebt sie schnell auf und rennt nach rechts, um sich dort noch gerade rechtzeitig genug nach oben zu ziehen. Geht man auf die Grube dahinter zu, senkt sich der Speerboden und man kann mit Anlauf über die Grube in den Durchgang gegenüber springen. Die nächste Grube enthält hinten links ein *kleines Medipack*. Auch zu diesem läuft man schnell nach unten, nimmt es sich und rennt dann sofort nach rechts, um sich dort in Sicherheit zu ziehen. Weiter durch geht es nach unten zu einem Gang mit Spießen. Man *geht* bis zum Ende durch und findet dort *8 Fackeln*. Anschließend *geht* man zurück zu den Weinranken, springt an der Wand nach oben (dabei sollte die Gesundheit nicht zu niedrig sein, da man sich verletzt) und klettert nach oben, bis man sich rechts auf ein Sims fallen lassen kann.

2. Man rutscht auf der rechten Seite nach unten und zieht sich sofort rechts hoch, rennt auf die *2 MP5-Clips* zu, hebt sie auf, rennt weiter nach vorne, zieht sich wieder hoch, läuft auf den Hebel zu, zieht ihn, macht sofort eine Rolle und läuft nach links durch das offene Gatter, das sich geöffnet hat. So entkommt man der Speerwand.

   In dem Gang geht es nach rechts in eine Kammer, in der man sich nach unten fallen läßt, um an das *große Medipack* zu gelangen. Anschließend klettert man wieder nach oben und folgt dem Gang in die andere Richtung. Mit gezogenen Pistolen sollte man nun über die letzte Rampe nach unten rutschen (die zweite kann man auch nehmen, nur die erste führt sofort in den Tod, die letzte ist allerdings die einfachste). Unten sollte man sofort zu schießen beginnen, denn man wird von insgesamt vier Krähen angegriffen. Man sollte immer wieder mit dem Feuern aufhören, damit man den nächsten Vogel anvisieren kann. Wenn man den Holzsteg betritt, fallen zweimal Steine von der Decke, man muß hier also sehr vorsichtig sein. Wenn man aber auf dem Holzsteg *geht*, kann man das überleben. Wenn man das zweite Mal etwas von der Decke fallen hört, muß man aber schnell zurückspringen. Ist auch das vorbei, kann man über die Steinblöcke zu einem Gatter springen, vor dem ein *kleines Medipack* liegt. Hat man sich dieses genommen, geht es über die Steinbrocken zurück zu der Stelle des Holzstegs, an der man beim Herunterrutschen gelandet ist. Von dort aus kann man über einen tiefen Abgrund zu einem schrägen Block springen und sich dort hochziehen. Oben findet man *8 Fackeln*. Hier kann man sich auch noch weiter hochziehen und außen herum zu einem Durchgang rennen, durch den man mit gezogenem Gewehr springen sollte. Dabei muß man weiter rechts landen, sonst bleibt man an der schrägen Kante hängen und stürzt in die Tiefe. Drüben erschießt man sofort den Köter und *geht* dann vorsichtig in den Raum dahinter, denn auch hier stürzt die Decke herunter. Erneut gibt es einen schnellen Weg, bei dem man allerdings ein Geheimnis verliert, und eine Variante mit allen Fundstücken und Geheimnissen:

   (a) An den Weinranken kann man nach oben klettern. Oben läßt man sich links auf ein Sims fallen und steigt in den Durchgang. Mit Anlauf springt man nach links über den Abgrund auf ein weiteres Sims. Dort klettert man den Block nach oben.

   (b) Man geht hier auf die Katzenstatue zu und an ihr vorbei zur Treppe an der Wand. An deren oberen Ende zieht man an dem Hebel. Danach geht es zu den Weinranken zurück. Hier klettert man nach oben, bis man sich links auf ein Sims fallen lassen kann. Man steigt in den Durchgang und springt mit Anlauf nach links über den Abgrund auf ein weiteres Sims. Man klettert den Block hoch und stellt sich an der Kante mit dem Rücken an die Wand und mit Blick auf die Weinranken. Dann läuft man nach unten, hält sich aber sofort an den Ranken fest. So klettert man nach unten und so weit wie möglich nach links, weil man sich dann gefahrlos fallen lassen kann. Unten *geht* man durch alle Spieße an das Ende des Gangs und hebt dort die *8 Fackeln* auf. Dann *geht* man wieder zurück und steigt in den Durchgang hoch.

   Hinten rechts sieht man in der Grube ein *kleines Medipack*. Zu diesem läuft man auf kürzestem Wege, hebt es auf, macht sofort eine Rolle, rennt zurück und zieht sich in Sicherheit, bevor die

Decke heruntergekommen ist. Nach links springt man dann aus dem Stand über die Grube, mit Anlauf geht es über die nächste Grube (falls die Speere nicht in der Grube versenkt sind, hat man vergessen, den Hebel bei der Katzenstatue zu ziehen, s.o.). In der nächsten Grube gibt es hinten rechts *2 Gewehr-Patronen*. Zu diesen läuft man herunter, läuft einen Schritt nach vorne, hebt sie auf, dreht sich nach links, läuft zur Wand und zieht sich schnell hoch. Dann springt man links auf das Fenstersims zu insgesamt *4 Gewehr-Patronen*. Noch während man diese nimmt, senkt sich eine Speerdecke herab, durch die man hindurchspringt (wie das wohl gehen mag? :-)). Unten muß man sich sofort ducken, aber auch dann verliert man mindstens 50% seiner Lebensenergie; man sollte vorher also auftanken. Verzichtet man auf die Munition und springt sofort nach unten, kann man sogar unverletzt bleiben. Man kriecht nun auf den Spalt zu, hindurch und läßt sich auf der anderen Seite nach unten fallen.
Dort klettert man eine Ebene nach unten, zieht an dem Hebel und hebt insgesamt *6 Harpunenpfeile* auf. Anschließend klettert man rückwärts kriechend noch weiter nach unten und findet so **Geheimnis 1** und damit *5 MP5-Clips* und ein *großes Medipack*. Danach klettert man wieder nach oben, geht durch das offene Gatter auf den Holzboden und klettert wie gehabt zu den Weinranken hoch. Hier steigt man in den Durchlaß, springt mit Anlauf über die Grube und klettert den Block hoch.

Von dem Sims, auf dem man nun steht, kann man sich nach einem Sprung nach oben auf ein weiteres Sims hochziehen. Wieder vom Rand springt man zur gegenüberliegenden Seite herüber und zieht sich den Block hoch. Dort dreht man sich um und springt mit Anlauf zu dem nächst höheren Sims, zu dem man sich zusätzlich hochziehen muß. Oben findet man *2 Uzi-Clips*. Nun geht es wieder nach unten und mit gezogenen Pistolen oder dem Gewehr um die Ecke herum. So kommt man auf eine Ballustrade oberhalb einer Bibliothek.

Eventuell läuft hier oben schon ein Wachmann herum; den sollte man schnell mit dem Gewehr erledigen, ansonsten reichen die Pistolen. Sobald man durch den Durchgang auf die Ballustrade kommt, findet man den Kerl, wenn nicht, kommt er etwas später weiter rechts aus einem Durchgang. Sobald man ihn erledigt hat, kann man von oben auf die beiden Wachen weiter unten feuern. Sind auch sie tot, verläßt man diesen Bereich durch einen Durchgang rechts von dem Wandgemälde, auf dem Nessie als Motiv herhalten mußte. So kommt man zu einer Treppe. An deren höchsten Punkt springt man in eine Fensternische zwischen zwei Statuen und zieht sich hoch (oder man springt mit Anlauf hinein) und zieht sich links in einen Spalt hoch. Man kriecht durch den Gang, bis man wieder aufstehen kann, dreht sich um und zieht sich erneut hoch. Noch einmal höher findet man ein *kleines Medipack*. Auf dem gleichen Weg geht es wieder nach unten und diesmal die Stufen nach unten in die Bibliothek.

Bei den toten Wachen findet man *8 Fackeln* und ein *kleines Medipack*. Außerdem kann man sich vom Kartentisch einen *Steinhaufen-Schlüssel* nehmen. Hier unten gibt es auch eine schwarze Tafel, auf der ein Hinweis zum gefundenen Schlüssel rätselhaft dargestellt ist. Nun geht man in die Ecke mit den Kisten. Hier kann man aus der Wand eine Kiste ziehen. Wenn man um die Säule hier herumgeht, läßt sich die Kiste noch einmal senkrecht dazu weiterziehen. Man kann nun in einen Hohlraum hinter der Kiste gehen und den Balken mit dem Brecheisen aufbrechen. In dem Lagerraum dahinter gibt es in der Mitte eine Kiste, die man einmal zieht, um an ihrem alten Platz *2 MP5-Clips* zu finden. Vom Eingang aus gesehen geht man dann rechts auf die niedrigen Kisten in Richtung des hohen Kistenstapels und zieht die Kiste dort zweimal heraus. Dann kann man in dem entstandenen Loch *2 MP5-Clips* holen. Weiter durch kann man noch eine Kiste einmal herausziehen. Danach geht man um den Kistenstapel herum in die Ecke und drückt dort die Kiste an der Wand einmal nach innen, so daß man **Geheimnis 2** und damit ein *großes Medipack* findet. Wieder in der Bibliothek geht man zu den einzeln stehenden Bücherregalen. Vom "Eingang" zu der Bücherregal-Ecke geht man direkt rechts in die Nische. Daraufhin geht genau gegenüber eine Türe auf. Durch diese kann man in eine Kammer gehen. Sobald man diese betritt, hört man wieder, wie sich eine Türe öffnet. Man geht zurück zur Nische und kann dann links in eine zweite Kammer mit insgesamt *4 Gewehr-Patronen* gehen. Erneut hört man eine sich öffnende Türe. Diesmal geht diese aber wieder zu, wenn man den falschen Weg einschlägt. Also muß man sich genau an den hier beschriebenen halten: Man verläßt den Raum wieder, bis man zum ersten querstehenden Regal kommt. Direkt dahinter biegt man nach rechts ab, darf dem Eingang aber nicht zu nahe kommen, sonst schließt sich der Ausgang direkt wieder. Passiert das, geht man zurück zum Fundort des zweiten Päckchens Gewehr-Patronen und fängt von vorne an. Ist man dicht am Regal entlang gehend am Eingang vorbeigekommen, geht man zur ersten Kammer (egal wie) und dort rechts durch den Ausgang.

Dahinter geht es die Rampe nach oben und oben nach links in einen dunklen Gang, an dessen Ende man auf einem Sims *2 Gewehr-Patronen* und ein *kleines Medipack* findet. Anschließend geht es zurück zum radioaktiven Strom und dort zu dem leeren Safe. Hier lauert ein mutierter Köter, den man schnell mit der Schrotflinte erledigen kann. Man hat nun zwei Möglichkeiten, diesen Level zu beenden. Die erste ist schnell und einfach, bei der beschwerlicheren zweiten gibt es ein weiteres Geheimnis zu entdecken.

1. Man folgt der Treppe links vom radioaktiven Fluß nach oben und springt oben mit Anlauf über den Fluß auf einen großen Durchgang zu. Hier klettert man über die Mauer und erkennt einen Hubschrauber. Wenn man auf das Sims in seiner Nähe (vor dem See) springt, hat man den Level beendet.

2. Man steigt einige Stufen links vom radioaktiven Fluß nach oben und steigt rechts durch eine Maueröffnung in ein Tal dahinter. Hier geht man nach links in die Ecke mit dem großen Obelisken. Dort findet man im Bodennebel eine dunkle Steinplatte. Hier kann man in der Wand den Steinhaufen-Schlüssel einsetzen. Kaum hat man das getan, erscheinen in Laras Rücken drei Schotten mit Schwertern, die einem ans Leder wollen. Man sollte also schnell eine Rolle machen und eine gute Waffe ziehen (MP5 oder Uzis), da die Jungs einiges aushalten. Wenn man den Kampf aber sofort aufnimmt, wird man recht leicht mit ihnen fertig. Alternativ kann man schnell wieder nach draußen zum radioaktiven Fluß spurten, denn hierher können sie einem nicht folgen. Sie lassen sich aber nicht allzu leicht von hier bekämpfen, weil man selten ein freies Schußfeld bekommt. Danach geht man beim Fluß ganz nach oben und sollte dabei wieder eine gute Waffe in der Hand haben, denn es taucht ein vierter Schotte auf, der in die ewigen Jagdgründe möchte. Mit Anlauf springt man am Ende der Treppe zu dem Durchgang herüber und klettert über die Mauer auf ein Sims. Rechts kann man in eine Nische kriechen. Am anderen Ende wartet ein weiterer Schotte, den man mit einer guten Waffe zügig ausschalten sollte. Danach kann man sich das *große Medipack* und insgesamt *4 Uzi-Clips* nehmen. Anschließend geht es zurück zum radioaktiven Fluß und nach rechts durch den Durchgang. So findet man **Geheimnis 3**. Auf der linken Seite geht man eine Stufe nach unten und läßt sich rückwärts herunter. Unten kann man sich *2 Uzi-Clips* nehmen. Dann geht man mit gezogenen Pistolen durch den Durchgang. Nacheinander kommen nun drei Schotten mit Schwertern auf einen zu. Aber sie treten den Rückzug an, wenn man auf sie schießt. So ist es nicht allzu schwer, sie zu erledigen, wenn man ihnen nur langsam folgt und die ganze Zeit über schießt. Nach links geht es zu einem Megalithen, vor dem man insgesamt *4 Uzi-Clips* findet. Geht man die Stufe vor dem Megalithen wieder nach unten, tauchen zwei weitere Schotten auf. Hier ist eine bessere Waffe nützlich. Sind die beiden erledigt, springt man in das Loch, aus dem Dampf aufsteigt, und folgt der Treppe ganz nach oben. Auch hier unten muß man noch einen letzten Schotten töten; wieder sollte man eine gute Waffe in der Hand haben. Sobald man wieder ins Freie steigen kann, ist der Level beendet.

Eurotunnel

III. Shakespeare-Klippe

Man steigt zunächst auf die gelbe Kiste vor dem LKW und zieht die MP5, um schnellstmöglich den Scharfschützen beim Lkw zu erledigen. Dann nimmt sich die *8 Fackeln*. Vor dem LKW geht man nach links und schiebt am Ende rechts die blaue Kiste nach hinten. An ihrem ehemaligen Platz findet man *2 Desert Eagle-Clips*. Geht man um die Kiste herum, kann man noch *2 MP5-Clips* einsammeln. Dann öffnet man die Türe in der Nähe des LKW und tritt mit gezogenem Gewehr in den Lagerraum dahinter.

Nach kurzer Zeit wird man von einem Wachmann belästigt, den kann man aber schnell ausschaltet. Durch den Lagerraum geht man in einem Computerraum, dabei sollte man ebenfalls das Gewehr in der Hand haben, um die nächsten beiden Arbeiter zu töten. Hier findet man auch weiter hinten rechts ein *kleines Medipack*. Anschließend schiebt man die blaue Kiste in diesem Raum zum Gatter und nimmt sich darunter die *2 Gewehr-Patronen*. Danach zieht man die Kiste zurück, auf diese Weise öffnet man am Gatter ein verstecktes Tor, durch das man in den Bereich dahinter schlüpfen kann. Drinnen findet man *2 Gewehr-Patronen* und weiter durch **Geheimnis 1**: ein *großes Medipack*. Anschließend geht man wieder zurück und nach links in den linken Bereich.

Hier kann man zwei Lüftungsgitter zerschießen und nach oben klettern. Durch die beiden Feuerfallen rennt man genau dann, wenn sie gerade erlöschen. So kommt man zu einem Bohrschacht. Auf der Rückseite findet man eine Leiter nach unten (rechts neben der linken Säule). Dieser dreht man den Rücken zu und geht ganz nah an die Außenwand heran. Hier sollte man noch einmal abspeichern. Dann macht man einen Salto zurück, hält sich aber sofort fest und klettert die Leiter ein bißchen nach unten und soweit wie möglich nach links in die Nische. Dort macht man einen Rückwärtssalto und landet so in der Nische. Hier wartet man in aller Ruhe ab, bis die beiden Bohrer von oben durchgefahren sind. In der Zwischenzeit kann man sich schon einmal die *2 MP5-Clips* nehmen. Danach springt man mit Anlauf auf die andere Seite. Dort zieht man den Hebel an dem Block und steigt nach oben in den engen Tunnel. Man kriecht aber nur kurz hinein und sofort wieder heraus, denn dann kann man die Ratte gefahrlos töten. Ist sie erledigt, folgt man dem Tunnel, bis man wieder aufstehen kann. Hier zieht man schnell die Pistolen und tötet die nächste Ratte, bevor man sich das *kleine Medipack* nimmt. Außerdem zieht man den Schalter hier. Anschließend kriecht man weiter und läßt sich am Ende nach unten fallen.

Hier folgt man nicht der Treppe nach unten (nach oben geht es in den Computerraum zurück), sondern geht auf das *Euro Chunnel LTD*-Zeichen zu und dort nach links. Rechts vor dem inaktiven Ventillator steigt man auf den Block und zerschießt das Lüftungsgitter. Man folgt dem Tunnel und zerschießt am Ende ein weiteres Lüftungsgitter. So kommt man zu einer Granate. Anschließend springt und geht man zurück zum still stehenden Ventillator und unter ihm hindurch zu dem Loch im Boden. Hier rutscht man rückwärts herunter und hält sich kurz fest, bevor man sich fallen läßt; so verletzt man sich nicht.

Unten dreht man sich um, geht um die Ecke und nimmt sich die *8 Fackeln*. Dort kann man auch nach unten laufen und sich in den Durchgang hochziehen. Mit Anlauf springt man über das Loch und auf der anderen Seite nach unten. Man sollte hier das Gewehr in die Hand nehmen, denn sobald man nach hinten rechts geht, wird man von einem Arbeiter angegriffen. Der hat ein *kleines Medipack* bei sich. Ist er tot, geht man rechts am Haus und dem Pfeiler hoch. Um die Ecke kommt man zu einem Metallsteg, zu dem man sich hochzieht. Jetzt sollte man eine gute Waffe in die Hand nehmen, denn in dem Gang, den man von hier aus erreichen kann, wartet ein Scharfschütze. Es hilft, wenn man sich mit einem Seitwärtssalto vor den Gang bewegt und dann knieend feuert.

Ist er tot, folgt man dem Gang bis zu der Feuerfalle. Vor dieser stellt man sich an dem linken Block mit Blick zu dem Lüftungsgatter und *geht* vorsichtig einen Schritt nach rechts (also zu den Flammen hin). Dann sollte man noch nicht von den Flammen erfaßt werden, ansonsten hat man zu weit rechts angefangen und muß es noch einmal versuchen. Hier kann man nach oben springen und sich hochziehen. Dann zerschießt man das Lüftungsgitter und folgt dem Gang dahinter. Am Ende dreht man sich um und springt nach oben, um sich in einen höheren Gang hochzuziehen. Dem folgt man bis zu einer Kammer mit einem *kleinen Medipack* und *2 Gewehr-Patronen*. Dann geht es zurück zu der Feuerfalle und links nach unten. Man folgt dem Gang bis zu der Rampe und rutscht nach unten. Auf dem Podest sollte man noch einmal abspeichern, denn gleich könnte man von einem Zug überrollt werden.

Am besten läuft man einfach nach unten, läuft ohne anzuhalten weiter und springt auf der Höhe des zweiten Schienenstrangs zur gelben Türe hoch. Wenn der Zug an einem vorbeigerauscht ist, sollte man sich ein weiteres Geheimnis ansehen. Dazu läuft man wieder nach unten und folgt dem Tunnel in die Richtung, aus der der Zug kam, und zwar auf der linken Seite. Wenn man ganz nah an der Wand bleibt, wird man nicht von dem Zug überrrollt. Am Ende findet man ein *großes Medipack* und etwas vorher auf der linken Seite einen Durchgang zu **Geheimnis 2**. Anfangs sieht man eine *Rakete* und weiter durch bei der Dampflok den *Raketenwerfer*. Dann geht es gefahrlos wie gehabt zur gelben Türe zurück. Links zieht man an den Hebel und geht mit gezogenen Uzis schnell durch die getimte Türe.

Auf der anderen Seite räumt man zügig einen Arbeiter und einen Scharfschützen aus dem Weg. Bei dem Arbeiter kann man sich dann *8 Fackeln* holen. Anschließend nimmt man sich das Quad-Bike und fährt die Rampe hoch bis zu der breiteren Fläche. Dort rast man mit Turbostart (Handbremse ziehen, Vollgas geben und dann Handbremse lösen) über die Rampe und den vorbeifahrenden Zug und auch über den nächsten Abgrund. Direkt dahinter muß man scharf nach rechts fahren, um nicht in einen weiteren Abgrund zu fallen. Nun fährt man vorsichtig auf die linke Rampe und wieder mit Turbostart über den tiefen Abgrund. Die nächste steile Rampe fährt man nach oben bis zu einem defekten Zug. Den Arbeiter hier kann man einfach überfahren.

Dann steigt man ab und zieht an dem Hebel bei der Maschine in der Nähe des Eingangs zu dieser Höhle. Dann geht man zu den blauen Toilettenhäuschen und holt sich hinter der sich öffnenden Türe *2 Gewehr-Patronen*. Auch die rechte Toilette enthält *2 Gewehr-Patronen*, dazu muß man aber erst den Arbeiter erschießen. Es gibt nun verschiedene Möglichkeiten, weiterzumachen, bei der ersten benutzt man das Quad-Bike mehr, bei der zweiten ist man länger zu Fuß unterwegs und bekommt weniger Goodies:

1. Man besteigt wieder das Quad-Bike und fährt rechts vom Zug die kleine Rampe hoch. Mit Schwung fährt man auf den Zug, dreht sich schon im Flug nach rechts und hält sofort an. Auf dem Zug fährt man dann in den Höhleneingang gegenüber und bremst wieder. Dann dreht man das Quad-Bike um und erkennt rechts oben einen blauen Pfeiler und rechts daneben einen Durchgang. Auf diesen fährt man mit dem Quad-Bike zu. Oben biegt man scharf nach rechts ab. Wenn man alles richtig gemacht hat, landet man in der Ecke auf einem Sims. Hier findet man, wenn man sie nicht schon hat, die *Uzis* oder aber *2 Uzi-Clips*. Genauso, wie man hierher gekommen ist, fährt man nun wieder zurück. In der Höhle fährt man die Rampe nach unten, um die Ecke und steigt dann ab. Hier kann man sich auf dem Steg das *kleine Medipack* holen. Dann fährt man mit dem Quad-Bike über den Steg zur anderen Seite herüber und nach links vorsichtig um den blauen Pfeiler herum. Bei nächsten Pfeiler steigt man ab und geht noch *nicht* auf die Goodies zu, sondern zieht erst einmal die MP5 und erledigt die beiden Gegner gegenüber und rechts auf dem Sims. Hinter dem Pfeiler findet man recht gut Deckung dafür. Danach nimmt man sich die *8 Fackeln*. Anschließend fährt man links um den Pfeiler über die Schräge zur anderen Seite. Drüben angekommen steigt man ab, zieht die MP5 und tötet den Scharfschützen auf der gegenüberliegenden Seite. Dann geht man in die Höhle und holt sich die *2 MP5-Clips* auf der Treppe. Direkt danach muß man zwei Ratten erledigen. Dann steigt man wieder aufs Quad-Bike und fährt links von der Treppe in den Schacht hinein. Unten geht es geradeaus und nach links an dem Faß vorbei (betritt man diesen Raum zu Fuß, muß man noch einen Arbeiter töten). Über den Abgrund rast man dann auf die andere Seite und steigt ab. Bei dem toten Wachmann kann man sich *2 MP5-Clips* holen. Außerdem legt man den Schalter hier an der Säule um, der ein Tor öffnet. Geht man nach rechts durch den Durchgang, so findet man um die Ecke links neben der Schrägen eine *Granate*. Dann steigt man wieder auf das Quad-Bike und fährt nach links auf den schwarzen Steg. Dort kann man sich eine *Bohrer-Aktivierungs-Karte* holen. Mit dem Quad-Bike fährt man nun in die soeben geöffnete Nische und steigt drüben wieder ab.

2. Rechts vom Zug steigt man auf den Steg und klettert links auf der anderen Seite wieder vorsichtig herunter. Dort zieht man die MP5 und geht langsam an den Rand, um sobald wie möglich den Arbeiter rechts in seiner Nische zu erschießen. Schafft man es nicht, ihn rechtzeitig zu töten, so zündet er ein Faß an und verhindert so das Auffinden von Muinition. Ist er tot, springt man zu ihm herüber und geht nach links zu dem Faß, hinter dem man sich auf einen Block hochziehen kann. Oben findet man eine *Rakete*. Hier findet man auch eine Leiter, die nach unten führt. Ganz unten dreht man sich nach links und zieht sich in der Ecke auf den Steg hoch. Dort nimmt man sich das *kleine Medipack*. Dann springt man wieder zu der Leiter herunter und zieht sich rechts neben der Leiter in die Nische hoch. So kommt man zu einer Treppe, die man mit gezogenen Pistolen nach unten steigt. Die Munition beachtet man erst einmal gar nicht, sondern geht ganz nach unten. Dort dreht man sich um und erschießt den Scharfschützen, der oben aufgetaucht ist. Wenn man seinen

Schüssen mit Seitwärtssaltos ausweicht, während man feuert, kann man ihn ziemlich problemlos erledigen. Ist er tot, holt man sich die *2 MP5-Clips* auf der Treppe. Direkt danach muß man zwei Ratten am Fuß der Treppe erledigen. Dann geht man mit gezogenen Pistolen nach unten und rechts in den Durchgang. Auf der anderen Seite sieht man etwas weiter oben einen Scharfschützen herumlaufen, den man von hier aus gefahrlos erschießen kann. Danach geht man wieder zur Treppe zurück und steigt die Leiter an dieser nach unten. Dort angekommen folgt man dem Tunnel zu dem Faß und muß unterwegs noch einen Arbeiter erschießen; man sollte also das Gewehr in der Hand haben. Hinter dem Faß geht man an den Abgrund und dort ganz nach links. Hier kann man auf eine etwas tiefer liegende Einbuchtung springen. Hier geht man an den Rand an die linke Ecke und *geht* am Rand entlang einen Schritt zurück. Nun dreht man Lara so, daß sie die Ecke der Plattform gegenüber anvisiert und macht einen großen Schritt zurück. Mit Anlauf und gedrückter Handlungstaste springt man dann zu der Plattform und hebt die *Bohrer-Aktivierungs-Karte* auf. Man folgt der Plattform und springt bei der Schrägen nach oben. Oben kann man rechts um die Ecke einen Hebel ziehen, der ein Tor öffnet. Geht man durch den anderen Ausgang hier, so findet man um die Ecke rechts neben der Schrägen eine *Granate*. Nun geht man wieder zurück an den Fundort der Karte. Links neben dem Tor und der Schrägen erkennt man das Felsgebiet; hier gibt es vorne links auch eine leicht abgeschrägte, dreieckige Fläche, zu der man mit Anlauf und gestreckt herüberspringt. Hier geht man dann vorsichtig auf das Tor zu und springt einfach hinein.

Man geht weiter zum Zaun und nach links in die Nische, wo man ein *kleines Medipack* findet. Dann geht es in den Raum mit dem Faß und durch die Öffnung. Oben sollte man das Gewehr ziehen und die beiden Arbeiter erschießen, die *8 Fackeln* und ein *kleines Medipack* bei sich tragen. Anschließend geht man nach hinten zu den Toiletten und hebt dort *2 Uzi-Clips* auf. Direkt darauf erscheinen drei Ratten, die man aber leicht mit den Pistolen erledigen kann. Dann geht es zurück zur Maschine des Bohrgeräts, wo man einen Hebel umlegen kann. In der Mitte der Maschine hat sich nun ein Fallgitter geöffnet, durch das man weiter unten zu einem Schlitz kommt, in den man die Karte stecken kann. Dadurch bohrt sich das Gerät durch eine Wand und man kletttert wieder nach oben. Man steigt in den neu zugänglichen Bereich und springt dort in das Loch, um die Rampe herunterzurutschen. Unten legt man dann den Schalter um und öffnet so eine Türe. Durch diese springt man mit Anlauf auf die gegenüber liegende Seite und hebt die *Pumpen-Zugangs-Disk* auf. Nun gibt es wieder zwei Möglichkeiten weiterzumachen: entweder man beendet direkt diesen Level oder man holt sich noch ein Geheimnis und mehr Munition.

1. Man folgt dem Gang bis zum Ende.

2. Man dreht sich um und springt mit Anlauf zu der Leiter herüber, an der man sich festhält und die man ganz nach oben steigt. Oben springt man mit gezogenem Gewehr schräg nach links über den Felsen. Hat man hier früher keinen Arbeiter erledigt, muß man es jetzt mit ihm aufnehmen. Am Faß vorbei geht es dann nach rechts in eine Kammer und auch hier die Leiter nach oben. Man folgt der Treppe und dem Steg weiter. Am Ende läßt man sich rückwärts herunter, hangelt sich nach links, klettert die Leiter hoch, hangelt sich oben nach rechts zur nächsten Leiter und steigt auch diese nach oben. Oben findet man links in der Ecke eine *Rakete* (falls man sich diese nicht schon früher genommen hat). Mit gezogenem Gewehr geht man nun aus der Nische heraus und erledigt den Arbeiter, der ein Faß anzünden will (und es vielleicht sogar tut). Man kann aber problemlos darüber hinwegspringen, falls es brennt. Man geht nun so weit wie möglich hinten an den Zug heran und springt auf das Sims beim Zug, klettert über den Block und geht vorne herum zu den Toilettenhäuschen. Im linken kann man die Karte einsetzen und flutet so die Höhle. Dann springt man mit einem Kopfsprung ins tiefe Wasser und holt sich insgsamt *9 Harpunenpfeile* vom Grund. Danach holt man erst einmal Luft. Anschließend taucht man wieder nach unten und durch den Tunnel, in dem man weitere *3 Harpunenpfeile* findet. Hier kann man dann auch wieder auftauchen und an Land steigen und findet so **Geheimnis 3**.

   Man folgt dem Weg bis zum Ende und springt von der Kante hinten links schräg nach links auf das nächste Wegstück. Dort springt man die Schräge nach oben. Hier rutscht man vorwärts herunter und springt im letzten Moment ab und hält sich an dem Sims gegenüber fest. Man sollte sich hier schnell hochziehen und nach links drehen, die Pistolen ziehen und den Flugsaurier töten. Von der Kante aus springt man auf das nächste Sims und hier mit Anlauf noch einmal weiter. Dann springt man mit Anlauf auf das Sims in der Ecke, zieht sofort die Pistolen oder eine bessere Waffe und erledigt den nächsten Flugdrachen. Dann springt man zu der Kante hoch und hangelt sich über den Lavaabgrund zur anderen Seite. Wenn man über sich kleine Lavaströme sieht, zieht man sich hoch und macht sofort einen Salto zurück. So landet man auf einem Steg mit einem *großen Medipack*.

Man folgt dem Steg auf die andere Seite und sieht am Rand nach rechts, wo man einen dritten Flugdrachen vom Himmel holen kann. Mit Anlauf springt man nach rechts auf den Steg, dreht sich aber sofort um und tötet den nächsten Flugsaurier. Erst dann nimmt man sich das *große Medipack.* Danach springt man ins Wasser, taucht den Tunnel zurück und etwas weiter durch in den Tunnel in dem gelben Gebäude. Diesem folgt man bis zum Ende.

IV. Mit den Fischen schlafen

Zu Beginn holt man sich die *3 Harpunenpfeile* aus der Nische und geht dann in die nächste Kammer. Rechts findet man in der Nische beim Fenster *8 Fackeln.* Dann geht man weiter und kommt in einen Raum mit einem riesigen Panoramafenster. Die zweiten Einbuchtung links betritt man mit der MP5 in der Hand und erledigt den Scharfschützen oben auf dem Rundgang (dann hat man es später einfacher). Nun geht man um den Pool herum und dreht an dem Rad.

Mit Blick zum Eingang in diesen Raum springt man ins Wasserbecken und taucht nach unten und geradeaus weiter, bis man über sich ein Netz sieht. Auf dem Grund findet man hier *3 Harpunenpfeile.* Dann taucht man wieder zum Becken und holt Luft. Der Eingang liegt nun hinter einem. Von hier aus taucht man nach schräg links und am Ende wieder nach oben in eine Öffnung. Hier kann man in der Ecke einen Hebel ziehen, sich dann umdrehen und durch den Tunnel in eine neue Kammer tauchen, in der man wieder auftauchen kann. Den Taucher erledigt man entweder unterwegs mit der Harpune oder aber am Ende vom Land aus, so verschwendet man keine Harpunenpfeile. Hier findet man auch insgesamt *6 Gewehr-Patronen* und *3 Harpunenpfeile.* Anschließend taucht man zu dem Becken zurück, von dem aus man den Meeresgrund erkundet hat.

Man steigt an Land und verläßt diesen Raum wieder, wendet sich zweimal nach rechts und geht in diesem Raum ganz hinten durch die neu geöffnete Türe. Hier wartet der Scharfschütze, falls man ihn nicht schon erledigt hat. Links kann man sich in einer Nische ein *kleines Medipack* nehmen, dann folgt man dem Gang ganz bis zum Ende, wo man *2 MP5-Clips* findet. Dann geht es wieder ein wenig zurück und nach rechts zu einer Rampe, die zu einem weiteren Wasserbecken führt.

Diese rutscht man herunter, zieht den Unterwasserhebel und schwimmt ins Freie und schnell geradeaus und nach oben zu der Öffnung. Dort steigt man aus dem Wasser und sucht das Weite. Dann zieht man die Pistolen und erledigt die beiden Froschmänner, die einem unter Wasser aufgelauert haben. Ihren Schüssen kann man mit Seitwärtssaltos ausweichen. Sind sie tot, kann man sich an Land *3 Harpunenpfeile* und *8 Fackeln* holen. Auch gibt es hier einen Knopf, der gedrückt werden muß. Schließlich findet man hier noch 2 grüne Kisten. Die, die näher in der Ecke steht, zieht man einmal nach hinten, die andere Kiste schiebt man in die gleiche Richtung. So legt man einen Gang zu einem *kleinen Medipack* frei. Dann springt man wieder ins Wasser auch taucht zum Käfig zurück, vor diesem aber nach oben und dreht sich dort um. Auf einem gelben Sims liegen *2 Uzi-Clips.* Nachdem man diese eingesteckt hat, taucht man in den Käfig und holt erst einmal Luft. Dann taucht man wieder aus dem Käfig und sofort nach rechts oben in den Tunnel, dem man folgt. Unterwegs kann man insgesamt *6 Harpunenpfeile* aufsammeln und wird dann in eine riesige Höhle und an deren Ende gesogen. Vor den Delphinen hier muß man sich nicht in Acht nehmen, wie jedermann weiß, sind diese Tiere friedliebend. Man landet dann in einer Nische und kann auf der linken Seite noch weiter abtauchen. Am Ende des Tunnels taucht man nach links und holt dort Luft.

Wenn man sich hier an Land zieht, hat man **Geheimnis 1** gefunden und kann insgesamt *2 große Medipacks* und *3 Harpunenpfeile* einsammeln. Dann springt man wieder ins Wasser, taucht ans andere Ende. steigt an Land (wenn man in der rechten Ecke direkt am Ufer wartet, kann man sich von dem Delphin nach oben schubsen lassen!), läuft sofort nach links, zieht dabei das Gewehr und tötet den Wachmann dort. Danach kann man sich seine *2 MP5-Clips* nehmen und links ins Wasser springen. Auf dem Grund findet man ein *kleines Medipack* und *3 Harpunenpfeile.*

Am anderen Ende kann man das Becken verlassen und kommt in die große Höhle zurück. Rechts kann man diese durch einen Tunnel verlassen, dessen Gatter man vorher mit dem Knopf geöffnet hatte. Man folgt der Strömung und taucht am Ende in die gelbe Taucherglocke. Hier kann man sich ein *großes Medipack* und insgesamt *6 Harpunenpfeile* holen. Dabei bemerkt man sicherlich auch die Ankunft eines Unterseebootes, das zwei bewaffnete Taucher ausschleust. Diese sollte man erst einmal mit der Harpune erledigen und dann wieder Luft holen. Nun gibt es einige Goodies einzusammeln. Man taucht wieder nach unten, Richtung Eingang zu dieser Höhle und dort ganz nach oben. Auf dem Dach der Taunerglocke findet man eine *Granate*. Dann holt man wieder Luft und sucht das Fenster in der Taucherglocke, von dem aus man den Kran sehen kann. In diese Richtung taucht man nach draußen. An den beiden Kränen ist eine Stahlplatte befestigt, und auf dieser findet man eine *Rakete*. Nach erneutem Luftholen geht es nun zu einer nicht gerade leicht zu findenden Nische in der Unterwasserhöhle. Man taucht wieder Richtung Kran und ganz nach oben. Rechts vom Kran findet man dann eine Nische (am Besten vom Dach aus kommend) und darin *8 Fackeln* und eine *Stromkreis-Glühbirne*. Nun holt man ein weiteres Mal Luft und macht sich auf zum nächsten Tauchgang. Wieder geht es Richtung Kran und dort oben nach links hinten. Dort kommt man zu einem hohen Steinpfeiler, über dem man in eine Nische tauchen kann. Dort gibt es erstens Luft, zweitens ein *kleines Medipack* und drittens eine zweite *Stromkreis-Glühbirne*. Erneut geht es zurück in die Taucherglocke, wo man die beiden gefundenen Glühbirnen in den Ecken eines der Fenster einsetzen kann (entsprechend den Farben). Dies öffnet eine Türe in dieser Höhle. Ein letztes Mal taucht man in Richtung des Krans und am Boden entlang den Lampen folgend. Man hat nun zwei Möglichkeiten, weiter zu machen: einen einfachen Weg, bei dem man aber ein Geheimnis missen muß, oder aber den beschwerlicheren Weg.

1. Bei der vorletzten Lampe hebt man schnell die *3 Harpunenpfeile* auf und taucht dann zügig in den Gang mit dem soeben geöffneten Tor, um den beiden Tauchern zu entgehen.

2. Man ignoriert zunächst die Harpunenpfeile und zieht die Harpune, um die beiden neu aufgetauchten Froschmänner zu erledigen. Dann holt man bei der Öffnung in der Höhlendecke über dem Steinpfeiler erst einmal Luft. Anschließend holt man sich die *3 Harpunenpfeile* bei der vorletzten Lampe und taucht dann in den Tunnel rechts neben dem offensichtlichen Ausgang, dessen Tor man gerade geöffnet hat. So findet man **Geheimnis 2**. Am Ende des Tunnels hebt man *nur* die *8 Fackeln* auf und taucht dann in die Bodenöffnung. Man folgt dem Tunnel nach rechts und kann dort endlich wieder Luft holen. In der Kammer hier findet man auch insgesamt *6 Harpunenpfeile* und ein *kleines Medipack*. Dann taucht man wieder durch den Tunnel in die Höhle zu dem *2 Gewehr-Patronen* und richtet Lara so aus, daß sie zur Höhlenwand blickt. Erst dann nimmt man sich die Munition und taucht sofort danach nach vorne und nach oben, sonst wird man von einem U-Boot über den Haufen gefahren. Dieses rammt eine Wand und schafft so den Zugang zu einem neuen Bereich. Eventuell sollte man erst einmal Luft holen und dann dorthin tauchen. Rechts vorbei am U-Boot kommt man zu einem alten U-Boot-Wrack, über dessen Turm man eine Öffnung findet, in der man atmen kann. Auf dem Rücken des U-Boots findet man insgesamt *4 Desert Eagle-Clips* und die *Desert Eagle* selbst. Dann holt man noch einmal Luft an der Decke, taucht zurück zum neuen, gelben U-Boot und hinter diesem rechts zurück in den Gang, durch den man hierher gekommen ist. Zurück in der alten Höhle taucht man scharf rechts in den anderen Ausgang.

Man folgt dem Tunnel und der Strömung, bis man wieder an Land gehen kann. Hier folgt man dem Gang bis zu dem Fenster auf der linken Seite, durch das man in einen Kontrollraum mit einem Wachmann sehen kann. Damit er einem die Türe dahin öffnet, schießt man auf das Fenster. Er öffnet dann auch tatsächlich die Türe, so daß man ihn schnell mit dem Gewehr erledigen kann. Drinnen findet man rechts in der Nische ein *kleines Medipack* und *8 Fackeln* und hinter dem Radar *3 Harpunenpfeile*. In der Mitte des Raums befindet sich eine Falltüre, falls man hier nach unten uns Wasser plumpst, gibt es in der gelblich leuchtenden Ecke unten einen Ausgang zu dem schrägen Tunnel, über den man hierher gelangt ist. Im Kontrollraum drückt man auch den Knopf und geht dann wieder nach draußen und nach links. Dort kommt man links auf einen Laufsteg, dem man bis zum Ende und dort die Schräge hinunter folgt. Unten findet man eine *Rakete* und ein *kleines Medipack*. Dann geht man wieder nach oben zu den beiden Handrädern und dreht nur eines von beiden. Dies öffnet eine Türe in der Felswand, und ein mutierter Fisch wird freigelassen. Den sollte man nun zunächst erledigen. Dazu geht man wieder in den Kontrollraum und läßt sich durch die Bodenluke fallen. Sobald der Fisch einen bemerkt hat, flieht man wieder zu dem schrägen Tunnel und geht dort an Land, von wo aus man den aggressiven Fisch mit den Pistolen töten kann. Anschließend dreht man auch an dem zweiten Rad und läßt einen zweiten mutierten Fisch frei, mit dem man genauso verfährt. Man kann beide Fische natürlich auch mit der Harpune erledigen. Manchmal versteckt sich der zweite Fisch auch in einem Tunnel (s.u.), dann holt man ihn sich später. Sind alle mutierten Fische tot, kann man sich rechts von dem Ausgang zum schrägen Tunnel (noch in der großen Höhle) auf dem Boden *3 Harpunenpfeile* hinter einem Pfeiler besorgen. Man sollte sich nun das zweite Geheimnis holen. Dazu taucht man links unter dem Laufsteg mit den beiden roten Handrädern. Zwischen der ersten und zweiten Säule von links findet man hinten an der Wand einen kleinen Tunnel, den man hinabtaucht. Hier wartet ein weiterer mutierter Fisch. Sobald man diesem vom Tunnel aus sieht und auch er auf einen aufmerksam geworden ist, macht man eine Rolle, taucht zurück und erledigt ihn wie gehabt vom festen Boden aus. Danach geht es wieder zurück an diese Stelle. Am Ende des Tunnels kommt man in eine Kammer, in der man ein *großes Medipack* und eine *Granate* findet. Wenn man auch noch den *Granatwerfer* aufhebt, hat man **Geheimnis 3** entdeckt. Dann taucht man zurück und holt erst einmal wieder Luft. Anschließend taucht man zuerst in die rechte Nische, in der einer der beiden mutierten Fische gefangen war, und holt sich dort die *Mutant-Probe*. Anschließend holt man erst einmal wieder Luft und taucht dann in die linke Nische. Auch dort gibt es eine *Mutant-Probe*. Wer mag, kann jetzt noch einmal Luft holen, dann folgt man dem Tunnel weiter nach unten von dieser Nische aus. Die Harpune sollte man noch einmal in die Hand nehmen, denn unten wartet der zweite freigelassene, mutierte Fisch, falls man ihn nicht schon erledigt hat. Man kann sich hier aber auch schnell hinten rechts an Land ziehen und den Fisch mit den Pistolen erledigen.

Dann folgt man der Rampe nach unten in ein Labor. Hier gibt es zwei grüne Kisten, die man beide ziehen kann. An dem alten Ort der einen findet man so *2 Uzi-Clips*, die andere gibt den Blick auf einen Computer frei, in dem man eine der Mutant-Proben stecken kann (nur eine läßt sich benutzen). Rechts von Eingang zu diesem Labor findet man einen zweiten Computer, hier setzt man die zweite Proble ein. Das flutet ein Becken an anderer Stelle. Man geht nun wieder nach oben. Rechts, hinter dem Gitter, sieht man einen Scharfschützen herumlaufen. Wenn man am Fuß der Treppe auf und abspringt, kann man ihn mit einer besseren Waffe wie den Uzis völlig gefahrlos ausschalten. Danach kann man sich bei ihm ein *kleines Medipack* holen. Man geht nun am Becken entlang und zieht sich am Ende nach einem Sprung nach oben auf die nächste Ebene hoch. Dort findet man eine *Rakete*. Das gleiche Spiel wiederholt man noch einmal, um an eine *Granate* zu gelangen.

Danach springt man ins Becken und holt sich auf dem Grund den *Infada-Stein*. Daraufhin öffnet sich eine Unterwassertüre. In der nächsten Kammer wartet aber nur ein verspielter Delphin. Den Hebel dort zieht man nun und öffnet eine weitere Türe. Dahinter allerdings lauert ein mutierter Fisch, also sollte man die Harpune in die Hand nehmen. Ist er nicht zu finden, so hat er sich in ein Loch in der Decke zurückgezogen, man muß dann nur nach oben sehen. Eventuell will man nach dem Kampf erst einmal Luft holen. Dies kann man, indem man ebenfalls durch das Loch in der Decke ganz nach oben taucht. Danach sollte man aber noch einmal nach unten tauchen und in der langgestreckten Kammer am Ende die *2 Uzi-Clips* aufheben. Dann taucht man wieder nach oben und steigt an Land. Wenn man ins Meer zu dem Gummiboot springt, ist der Level beendet.

Belgien

V. Es ist ein IRRENHAUS!...

Man landet unter Wasser und muß erst einmal eine Stelle zum Auftauchen finden. Wenn man von dem abgesoffenen Gummiboot wegtaucht, kann man aber irgendwann auftauchen. Hier findet man auf dem Grund auch einen grünlich erleuchteten Bereich. Dort taucht man nach unten und macht am besten eine Fackel an, so daß man die *Hand von Rathmore* besser sehen und einstecken kann. Dabei öffnet sich eine Luke und damit der Ausgang aus dieser Höhle. Man klettert bei der Treppe an Land, geht auf die Leiter zu, steckt die *8 Fackeln* und steigt dann nach oben.

Dort geht man nach links in den Hof und zu den beiden Rundbogenfenstern, vor denen jeweils Munition liegt. So kommt man zu insgesamt *4 Gewehr-Patronen*. Dann verläßt man den Hof, geht nach links durch den Durchgang und hier nach rechts. Dort folgt man der Treppe nach links unten zu dem Tigerkäfig und weiteren *4 Gewehr-Patronen*. Dann steigt man wieder nach oben und geht die breiten Stufen nach oben. Dabei sollte man schon einmal das Gewehr in die Hand nehmen, denn plötzlich tauchen zwei Tiger auf, die man aber recht einfach erledigen kann. Sind sie tot, geht man ganz nach hinten durch und steigt dort links auf den Mauerblock. Von hier aus kann noch weiter nach hinten auf ein Dach mit einer Laterne springen. Rechts geht es dann durch die Blätterwand in eine Nische, in der man den *Zoo-Schlüssel* findet. Nun geht es wieder nach unten und zu dem Gatter auf der rechten Seite (neben dem "La Planete des Singes" steht). Ganz in der Nähe ist ein Schlüsselloch für den soeben gefundenen Schlüssel.

Man folgt der Treppe nach unten. Am Ende kommt man in einen Raum mit Pfeilern, in dem man zwischen zwei Fenstern einen Hebel ziehen kann. Man geht nun weiter nach links und findet dort *2 Gewehr-Patronen*. Draußen sieht man einen Affen, der eine Medipack stielt, verhindern kann man das aber nicht.

Noch weiter links kann man durch ein eben geöffnetes Gitter in einen Grünbereich steigen. Geradeaus kann man in einen Tunnel kriechen und am Ende ein *großes Medipack* einstecken. Danach kriecht man zurück und geht zu dem Steinblock, in dessen Nähe man *8 Fackeln* findet. Anschließend steigt man auf den Block und von hier aus in ein höher gelegenes Labyrinth, das aber wirklich einfach aufgebaut ist. Man rennt nach vorne und in der Ecke nach rechts, um auf den Block zu springen, denn hier ist man vor den beiden Tigern sicher, die einem ans Leder wollen. Weil sich diese aber immer wieder verkriechen und man ja nicht ewig brauchen will, sollte man eine gute Waffe in die Hand nehmen und immer wieder nach unten und zurück springen, um sie anzulocken und zu töten. Hat man das erledigt, steigt man wieder nach unten und geht nun so, daß Lara mit der linken Seite immer an der Wand bleibt. So kommt man aus dem Labyrinth in einen reinen Grünbereich hinaus. Man folgt dem Tunnel ganz nach unten in den Tigerkäfig. Hier findet man rechts um die Ecke *2 Uzi-Clips*. Danach geht man wieder zurück zu der Stelle, an der eine Liane von der Decke hängt. Auf der linken Seite kann man hier an einer Stelle durch die Blätterwand gehen und hat so **Geheimnis 1** gefunden. Nach rechts steigt man zwei Blöcke nach oben und zieht sich dann noch einmal links nach oben. Draußen auf der Straße springt man nach unten und geht nach rechts auf die Statue zu. An einer Seite des Blocks unter ihr findet man einen Hebel, den man zieht, nur so kommt man später an das dritte Geheimnis. Man spurtet nun die breite, abschüssige Straße auf der rechten Seite nach unten. Kurz vor den ersten Häusern sieht man rechts auf einem Sims ein *kleines Medipack*, das man sich holen sollte, bevor der Affe es stibitzt. Der bringt es nämlich auf einen unerreichbaren Balkon. Hat er es sich schon genommen, sollte man ihn abschießen. Danach geht es wieder runter auf die Straße und zwischen den Häusern durch zu dem roten Wagen. Links gibt es am Ende in einer Nische ein *großes Medipack* und rechts auf der Mauer insgesamt *6 MP5-Clips*. Außerdem bekommt man hier einen Ausblick auf das dritte Geheimnis, aber da kommt man erst später hin. Stattdessen geht man den ganzen Weg zurück Richtung Tigerkäfig bzw. zum Eingang zu diesem Geheimnis und wieder zurück zum Labyrinth. Hier folgt man dem langen Gang, geht am Ende rechts, bei der nächsten Gelegenheit wieder rechts und hält sich dann immer links. (Wenn man zwischendurch noch auf den Block steigt, gilt es einen weiteren Tiger zu erlegen.)

So kommt man zum Affenkäfig. Hier wollen Affen einen Schlüssel und ein Medipack stellen, was man nicht zulassen sollte. Diese Affen sollte man auf jedenfall erledigen, da man den Schlüssel dringend braucht. Das Medipack kann man sich auch später holen. Hat man beide Affen erledigt, kann man sich das *kleine Medipack* und den *Vogelhaus-Schlüssel* holen. Dann geht man die Holzbrücke nach unten bis zu dem Pfeiler. Rechts davon sieht man in einer Nische Munition liegen. Mit Anlauf springt man leicht rechts an dem Pfeiler vorbei in die Nische und zieht sich hoch. Drinnen kann man sich eine *Granate* nehmen. Dann springt man ins Wasser und taucht geradeaus in die Ecke, wo man eine weitere *Granate* findet. Nun taucht man nach rechts auf das runde Fenster zu durch den kurzen Tunnel und dahinter nach rechts. Auch hier findet man auf dem Boden eine *Granate*. Man taucht nun wieder zurück und nach rechts in den hinteren Bereich des Raums. Am Ende des Tunnels biegt man nach links ab und findet dort erneut eine *Granate*. Dann taucht man wieder zurück an den Fundort der ersten Granate unter Wasser und taucht hier auf. An dem grauen Felsen kann man sich an Land ziehen und wieder ein wenig nach oben gehen. An dem linken runden Fenster springt man erneut ins Wasser und holt sich auch hier in der Ecke eine *Granate*. Dann steigt man wieder an Land und verläßt den Raum durch den Durchgang auf der dem Eingang gegenüberliegenden Seite.

Auf der anderen Seite des Durchgangs steht man auf einer Astplattform. Man sollte hier die MP5 in die Hände nehmen, vorsichtig an den Rand gehen und versuchen, den Tiger weiter unten zu erledigen. Dann springt man zur Decke hoch und hangelt sich über den speerbewehrten Abgrund nach leicht links und nach hinten zu dem schrägen Block unter einem. Dort dreht man sich nach rechts zur Wand, läßt sich fallen, rutscht ein wenig und springt ab, um sich an der Wand in dem Spalt festzuhalten. Hier hangelt man sich ganz nach rechts und läßt sich dort fallen, es kann einem hier nichts passieren. Nun *geht* man nach rechts durch die Speere zu dem Stück des Stegs ohne Speere und erledigt von hier aus den Tiger, wenn man das vorher nicht geschafft hat. Dann springt man mit Anlauf zu der Nische in der anderen Wandseite herüber und zieht sich hinein, um sich die *8 Fackeln* zu holen. Mit Anlauf springt man zurück auf den Steg. Nach links *geht* man nun weiter durch die Stacheln zur anderen Wand bis zu einer Ecke ohne Stacheln. Dort kann man nach unten springen und dann an der Wand nach oben in eine Nische mit *2 Uzi-Clips* klettern. Anschließend klettert man rückwärts wieder raus und nach links zum Steg zurück. Dem folgt man bis zum Ende und geht dort nach rechts.

Bei den Treppen geht man links nach oben und zieht an dem Hebel, um die Türe zu öffnen. Den Affen kann man ruhig das *kleine Medipack* klauen lassen, später bekommt man es sowieso wieder. Man geht nun nach rechts durch den Durchgang in den nächsten Raum. Bei den grauen Steinen an der Wand kann man sich nach oben ziehen und zu einer Seilbahn gehen. Mit der fährt man zu der Insel herüber und springt ab.

Auf der Insel holt man sich insgesamt *2 Raketen* und (falls die Affen diese nicht stibitzt haben) *3 kleine Medipacks*. Wenn die Affen schneller waren, bekommt man die Medipacks aber an anderer Stelle wieder. Man geht nun über die Holzbrücke, die auch die Affen benutzen, und klettert durch das Gatter (ins Wasser sollte man nicht fallen, da warten nur Piranhas). Man geht nach rechts die Treppe hoch und kommt so wieder in die Kammer, die zur Seilbahn führt. Erneut geht man nach rechts in die große Halle, kann an deren Ende jetzt aber durch das inzwischen geöffnete Gatter gehen. In dem Hof dahinter findet man insgesamt *4 Desert Eagle-Clips* und *2 Uzi-Clips*. Anschließend geht es wieder zurück zu der Stelle, an der man den letzten Tiger erlegt hat: zu dem speerbewehrten Holsstegen über dem Grünbereich. Direkt zu Beginn kann man links weiter unten eine grüne Pflanze mit großen Blättern erkennen. Zu der läuft man nach unten und dort in die Nische hinein. Hier findet man alle Medipacks, die die Affen geklaut haben, insgesamt können es bis zu fünf sein. Danach geht es über die Holzbrücke wieder auf die Insel zurück. Wer später auch noch das letzte Geheimnis bekommen will, muß nun ein die wohl gefährlichste Stelle des ganzes Spiels hinter sich bringen, alle anderen gehen direkt zu dem Block mit dem Hebel (s.u.). Man findet auf der Insel ein Wasserloch. Man stellt sich an die Kante vor der Schrägen, so daß das Ende der Seilbahn hinter einem liegt. Dann macht man einen Sprung zurück und speichert am besten noch einmal ab, denn jetzt wird es wirklich bremslich. Auch sollte man die Gesundheit voll aufladen. Mit einem Kopfsprung hüpft man dann in das Becken, taucht zum Grund, hebt so schnell wie möglich den zweiten *Vogelhaus-Schlüssel* auf und taucht wieder auf, um sich schnell an Land zu ziehen. Leider bekommen die Piranhas schneller als einem lieb ist Wind davon und versuchen einen daran zu hindern. Da diese Viecher wirklich sehr schnell zur Stelle sind, sollte man sich zwischendurch so oft wie nötig mit Medipacks heilen. Aber dieser Tauchgang lohnt sich, man sollte ihn wirklich nicht auslassen. Hat man den Schlüssel, geht man zu dem Block mit dem Hebel und zieht ihn. Sofort darauf macht man einen Satz zurück und springt auf den Block, rennt über die Hängebrücke auf das Gebäude zu und kommt gerade noch rechtzeitig durch das wieder zuschnappende Gatter. Drinnen folgt man der Treppe wieder nach oben zum Eingang zum Affenhaus.

Genau gegenüber kann man einen der Vogelhaus-Schlüssel einsetzen und das Gatter hier öffnen. Dann nimmt man die Pistolen in die Hand und folgt dem Steg im Vogelhaus. Irgendwann werden zwei Krähen auf einen aufmerksam, die holt man dann aus der Luft. Vom Eingang aus gesehen auf der rechten Seite sieht man drei große Bäume. Vor dem mittleren kann man sich rückwärts herunterlassen und dann um den Baum herumgehen. Auf dessen Rückseite erklimmt man die Leiter und kommt so in eine Kammer mit *2 Gewehr-Patronen*, *2 Desert Eagle-Clips* und *2 Uzi-Clips.* Dann klettert man wieder nach unten und dreht sich um. Man geht rechts an dem Baum vorbei und geht dort zu dem Brückenpfeiler in die Ecke ganz nah an den Rand heran. Man blickt nun auf die dicke Palme auf der anderen Seite zwischen den beiden Pfeilern. Dorthin muß man springen. Damit das auch klappt, dreht man sich zu dem Pfeiler, *geht* einen Schritt zurück, blickt wieder zu der Palme, springt zurück, und dann mit Anlauf herüber. Drüben nimmt man sich von den Block unter der Markise die *2 Gewehr-Patronen.* Genauso, wie man hierher gekommen ist, springt man auch wieder zurück und geht zu dem dicken, mittleren Baum. Man geht wieder zu der Leiter und hier rechts um den Baum herum. So kommt man zu einer dreieckigen, ebene Fläche bei seinen Wurzeln. Man geht am linken Rand entlang auf die Insel gegenüber zu bis in die Ecke, macht drei Schritte zurück und springt dann mit Anlauf hinüber. Man geht dann weiter hoch zur Palme und kann sich hier wieder nach oben auf den Steg ziehen. Man folgt dem Steg bis ganz zum Ende und muß unterwegs eine weitere Krähe ausschalten. Am Ende springt von von der Ecke aus dem Stand in die Nische und hebt das *kleine Medipack* auf. Dann läuft man nach unten auf die Insel mit der Palme und dreht sich um. Man geht ganz an den Rand der Insel, springt nach oben und klettert an den Ästen nach oben durch das Blätterdach. Oben geht man vorsichtig nach rechts in die Ecke am Abgrund. Weiter durch sieht man leicht rechts eine dreieckige Fläche, zu der man aus dem Stand herüberspringt. Hier geht man soweit wie möglich in die Ecke in der dem Baum abgewandten Seite. Dann dreht man sich zu der Nische mit Munition und springt aus dem Stand und gestreckt herüber. Nun kann man sich die *2 Gewehr-Patronen* nehmen. Anschließend kriecht man zum Ende dieses Sims und zieht die Pistolen. Dann springt man mit Anlauf auf den Pfeiler in der Mitte des Raums und dreht sich um, um die nächste Krähe aus der Luft zu holen. Nun dreht man sich erneut um und springt wieder mit Anlauf auf das Sims gegenüber. Drüben geht man nach rechts oben zu einer *Granate.* Danach springt man wieder mit Anlauf auf den Pfeiler mit der Seilbahn und fährt mit dieser nach unten.

Am Ende des Seilbahn landet man auf einem schrägen Dach und rutscht in eine Sackgasse. Man hat nun zwei Möglichkeiten weiterzumachen. Die erste geht schnell, die andere führt einen noch zum letzten Geheimnis.

1. Man folgt der Straße bis zu einem Loch im Boden. In dieses springt man hinein und folgt der Treppe nach unten. Über den Abgrund springt man herüber und nimmt sich dort die *8 Fackeln.*

2. Am Fuß der Säule kann man den zweiten Vogelhaus-Schlüssel einstecken und so ein Gatter öffnen. Dann geht man durch den schmalen Durchgang und ganz nach hinten. Hier dreht man sich nach rechts und sieht weiter oben einen Tunnel, zu dem man hochspringt. Man folgt dem Gang und kommt zu einer weiteren Statue. Man springt in das Loch vor ihr und folgt der Treppe nach unten.

   Auf diese Weise hat man **Geheimnis 3** gefunden. Beim ersten Abgrund springt man aus dem Stand herüber auf das nächste Sims und nimmt sich die *8 Fackeln.* Dann geht man weiter und springt auch zum nächsten Sims. Hier nimmt man sich die *Rakete* und folgt der Treppe ganz nach unten. Auch hier kann man sich eine *Rakete* nehmen. Dann dreht man sich nach links und erkennt eine Leiter an der Felswand. Zu dieser springt man mit Anlauf herüber und hält sich fest. Man klettert nun so weit nach unten, daß Laras Hände drei Sprossen unterhalb der Oberkante des grünlichen Nebels liegen. Dann springt man nach hinten und landet in einer Nische mit einer weiteren *Rakete.* Mit Anlauf springt man wieder zu der Leiter herüber und klettert nach oben, bis man links von sich den Felsvorsprung hat. Dann macht man wieder einen Satz nach hinten und landet wieder auf der Felsplatte. Man dreht sich um und geht an den anderen Rand. Dort läuft man einfach nach unten in den Nebel.

   Man geht dann auf das Tal zu, aber nicht hinein, denn von hier oben aus kann man in aller Ruhe und in Sicherheit die beiden mutierten Echsen erschießen. Wenn man Munition sparen will, kann man das sogar mit den Pistolen tun. Auf der rechten Seite rutscht man dann rückwärts herunter und springt sofort wieder nach oben in Sicherheit, denn eine dritte mutierte Echse ist aufgetaucht. Nachdem auch auch diese ins Jenseits befördert hat, geht man aber doch ins Tal und zu den grünlichen Platten. Dort liegen insgesamt *2 große Medipacks.* Wenn man sich aber das erste nimmt, erscheinen zwei mutierte Echsen und wollen einem ans Leder. Am besten spurtet man direkt ins Wasser und geht dort nach links, bis man wieder einigermaßen Stehen kann, zieht die Uzis und knallt die Viecher ab. Sollte man von ihrem giftigen Atem getroffen werden, muß man sich wieder heilen. Dann erst holt man sich das zweite Medipack. Anschließend steigt man die Blöcke nach oben.

> So kommt man in eine Höhle, in der man sich rückwärts herunterfallen läßt. Dann dreht man sich um und geht rechts um das Becken herum auf das rötlich erleuchtete Becken zu. Die schwebenden Mutanten sind samt und sonders ungefährlich. Links von dem breiten Durchgang zu dem rötlichen Becken findet man noch einen dünnen Weg (nicht so gut zu sehen). Hier geht man an dem zweiten Becken lang und bekommt eine Erscheinung: einen Mutanten ohne Herz. Man geht aber erst einmal nach links und klettert dort den Block nach oben. Man folgt der Treppe bis zum Ende, wo man auf einem Sims *8 Fackeln* nimmt.

Danach geht man die Treppe entlang zu dem rötlichen Becken und stellt sich mit Blick auf den Mutanten ohne Herz an den Rand des Stegs. Aus dem Stand springt man dann herüber und stellt sich vor den Mutanten, um ihm die Hand von Rathmore einzusetzen. So beendet man den Level.

VI. Wiedervereinigung (Bouslevel)

Wenn man alle 15 Geheimnisse entdeckt hat, bekommt man noch einen Bonuslevel.

Direkt zu Beginn bringt man sich mit einem Seitwärtssalto nach links oder rechts vor der Felskugel in Sicherheit. Dann geht man nach hinten, wo die Kugel herkam und in der Mitte des langen Gangs über den durchsichtigen Steg (mit einer Fackel ist er besser zu erkennen). Auf diesem holt man sich eine *Rakete* und eine *Granate*. Dann geht man zum Becken zurück und auf die andere Seite. Auch dort gibt es einen Felsbrocken, den man erst auslösen sollte. Dazu springt man schräg auf den unsichtbaren Steg und macht sofort einen Salto zurück. Ist der Felsbrocken durchgekommen, kann man sich auf dem Steg insgesamt *3 Granaten* holen. Dann geht man wieder zurück und nach links auf den rötlich erleuchteten Bereich zu. Dort steigt man nach oben und folgt der Treppe um den Pfeiler herum zu *8 Fackeln*. Dann geht man wieder zurück und um den Pool herum auf die andere Seite. Dort steigt man nach oben und zieht sofort die Pistolen.

Damit schießt man auf den Mutanten links hinter dem Gitter. Man kann ihm zwar nichts anhaben, aber er holt jetzt einen Kollegen und will einem an die Wäsche. Man wechselt daher zur Desert Eagle und wartet auf die beiden, die man mit nur jeweils einem Schuß ins Jenseits befördern kann (viel halten die Jungs gegen diese Waffe nicht aus). Dann nimmt man sich hier unten die *8 Fackeln* und klettert die Stufe hoch, um sich die *2 MP5-Clips* zu nehmen. Direkt dahinter kann man rechts nach unten in eine Nische springen. Nach rechts geht es dann in die Kammer zu dem *kleinen Medipack*, man muß nur aufpassen, daß man nicht in die grüne Suppe tritt. Danach geht es wieder zu der Treppe und genau gegenüber ebenfalls nach unten und nach links zu einem zweiten *Medipack*, auch hier muß man vorsichtig sein. Anschließend geht es wieder zur Treppe und ganz nach oben. Ganz rechts hinter dem Pfeiler findet man an dem großen Becken noch eine *Rakete*. Anschließend geht man auf die linke Seite des Beckens.

Hier zündet man eine Fackel an, um die unsichtbaren Plattformen erkennen zu können. Vom Rand aus springt man aus dem Stand zu ersten Plattform herüber und geht auf die nächste zu. Wieder springt man aus dem Stand heraus rüber und verfährt so mit allen weiteren Plattformen, um zur anderen Seite zu gelangen. (Man kann auch mit der Plattform rechts beginnen, das ist aber schwerer). Von der letzten Plattform aus springt man in den Durchgang.

Drüben geht nach rechts in die Nische und hebt die *8 Fackeln* vom Boden auf. Dann geht man zum linken Ende des Sims und stellt sich mit dem Rücken an die Schräge, so daß man die Plattform weiter hinten sehen kann. Sobald der Feuertopf nach rechts schwenkt, rennt man los, springt ab und streckt sich. So fliegt man über die erste Plattform, kann sich aber an einer zweiten festhalten. Man zieht sich sofort hoch und rennt nach rechts um den Pfeiler herum, denn auf der anderen Seite erscheint Sophia, eine der Hauptgegnerinnen aus dem dritten Teil von Tomb Raider, die wohl doch nicht so tot war wie angenommen. Im Moment ist sie absolut unverwundbar, man sollte sich also nicht mit Schießen aufhalten. Stattdessen steigt man auf den Block, nimmt sich das *kleine Medipack* und springt zwischen die Pfeiler zu dem an der Decke hängenden Mutanten. Hier klettert man hoch und nimmt sich das *kleine Medipack*, dann rennt man nach links hinter die Säule, denn hier ist man sicher vor Sophias Schüssen. Wenn sie nachlädt, steigt man links auf den Block, geht an den Rand und springt nach oben, um sich auf die Brücke hochzuziehen. Dann rennt man nach links, klettert die Stufe hoch, rennt wieder nach links und an der Felswand erneut nach links. Im Laufen sollte man schon einmal die Desert Eagle ziehen und den Mutanten in der Höhle erschießen. Dann kann man sich hier das *große Medipack* nehmen. Anschließend rennt man an der Felswand entlang auf die andere Seite und zieht dabei wieder die Desert Eagle. In dem Gebäude rechts wartet ein weiterer Mutant, den man aber einfach erledigen kann. Wenn man unter das Vordach geht, muß man auf den Felsbrocken an der Decke achten; am besten *geht* man hier von der Seite vorsichtig an den Felsen heran, bis er gefahrlos ausgelöst wird. Am Fuß der breiten Treppe findet man noch ein *großes Medipack*. Dann geht man nach oben und zieht den Hebel zwischen beiden Türen, der diese dann auch sofort öffnet. Wieder sollte man die Desert Eagle in die Hand nehmen, kurz hinein und sofort wieder einen Schritt zurück nach draußen gehen. Dann kann man problemlos die vier Mutanten erschießen. Bei einem findet man ein *kleines Medipack*, und ganz am Ende der Höhle findet man *8 Fackeln* und ein weiteres *kleines Medipack*. Danach geht man nach links in den angrenzenden Raum, und spurtet die Treppe hoch, wenn der Feuertopf gerade nach links pendelt. Links von der Treppe zieht man noch den Hebel, dann steigt man die Treppe und an deren Ende die Leiter nach oben.

Oben steigt man nach links auf den Block und springt auf der anderen Seite wieder nach unten. Am Ende kann man sich eine *Rakete* holen. Nun kann man endlich daran gehen, Sophia zu erledigen. In der Mitte des Sims gibt es einen Stützpfeiler, der bis zur Decke geht. Rechts daneben muß man auf die Mauer springen, denn dann klettert auch Sophia weiter nach oben und befindet sich nun vor der Hand von Rathmore. Nur hier ist sie verwundbar, und auch nur dann, wenn sie gerade nachlädt. Es gibt eine einigermaßen einfache Möglichkeit, mit ihr fertig zu werden. Zwischen zwei Nachladevorgängen liegen immer genau 11 Schuß von Sophia (zwischen denen manchmal noch weitere Pausen liegen, aber dann ertönt nicht das Aufladegeräusch). Man stellt Lara so, daß sie einen Sprung zurück vor der Mauer steht, zieht den Raketenwerfer und springt direkt nach dem zehnten Schuß nach oben auf die Brüstung. Sofort darauf gibt man Dauerfeuer (obwohl ein einziger gezielter Treffer ausreichend ist, aber sicher ist sicher). Hat man es nicht geschafft, sie zu töten, springt man wieder zurück, oder man bleibt oben und wartet auf die nächste Gelegenheit. Dann sollte man sich zwischendurch aber heilen. Wenn es mit der eigenen Gesundheit nicht zum Besten steht, kann man sich schon zu Beginn auch noch ein großes Medipack holen. Dazu steigt man weiter links noch einen Block nach oben und nimmt sich das *große Medipack*. Ein vom Himmel herabschwebender Felsbrocken schirmt einen solange vor Sophias Schüssen ab. Danach geht man auf der Mauer nach rechts und springt von der Ecke aus auf den Felssteg über dem Becken. Unten dreht man sich um und findet in einer Kammer *2 Raketen*. Die braucht man zwar nicht mehr (dasselbe gilt auch für die folgende Munition), wenn man aber beim kampf mit Sophia zu wenig Raketen hat, kann man sich hier wieder welche besorgen. Man folgt dann dem Steg und springt am Ende mit Anlauf an der Ecke vorbei nach rechts in den Tunnel. Wenn man sich zusätzlich streckt, landet man sicher bei einer weiteren *Rakete* und einem *kleinen Medipack*. Auf der anderen Seite dieses Gebäudes findet man ebenfalls eine *Rakete* und ein *kleines Medipack*. Auch am Ende dieses Tunnels kann man auf einen zweiten Steg über dem Becken springen und von da aus am Ende in eine Nische mit weiteren *2 Raketen*. Dann geht es aber zu der Stelle, an der am Ende Sophia stand. Hier nimmt man sich die *Hand von Rathmore* und öffnet so einen Ausgang. Man klettert wieder nach unten, geht nach hinten zu dem Ausgang und rutscht nach unten. Dabei fällt man in ein tiefes Loch und ein Wasserbecken. Man taucht wieder auf und geht ins Freie zu dem Strand, den man schon von dritten Geheimnis des letzten Levels kennt, und hier auf den Ballon zu, um das Spiel zu beenden.