

Die Komplettlösung zu Tombraider 3

Indien

Dschungel

Geheimnisse: 6

Bevor es an die Schräge geht, wendet euch nach links und springt zu dem dort befindlichen Vorsprung. Rutscht dann die Schräge hinab und springt rüber zu dem gelben Felsen. Hier müsst ihr kriechen, um das 1. *Geheimnis* zu finden.

Nun springt zu dem grossen Abhang und beginnt, diesen hinunterzurutschen - springt dabei im rechten Moment über die auftauchenden Speergruben. Auf der linken Seite entdeckt ihr nach kurzer Zeit einen Vorsprung, auf den ihr springen solltet. Hier findet ihr Munition und ein Medipack. Achtet auf den Felsen, der plötzlich auftaucht und euch zu überrollen droht - springt einfach zurück, um diesem auszuweichen. Springt ihr nun von hier aus in das Areal hinter dem Baum, findet ihr dort das 2. *Geheimnis*.

Am Ende der Schräge dreht euch nach links (1) und springt den hier befindlichen Abgrund hinunter. Nehmt hier den Speicherkristall an euch (achtet auf den Treibsand auf der rechten Seite - betretet diesen möglichst nicht) und wendet euch dann links der grossen Mauer zu. Klettert an der richtigen Stelle auf diese Mauer hinauf und springt auf der anderen Seite wieder hinunter. Findet nun auf der anderen Seite vier Nischen (2). Springt und klettert in die mittlere Nische und nehmt dort ein wenig Munition an euch - 3. *Geheimnis*. Untersucht ihr die anderen Nischen, findet ihr weitere Munition. Ihr springt nun hinunter, steigt auf die Mauer und springt von dieser hinunter in den unteren Bereich. Wendet euch dort nach rechts und klettert am Ende das kleine Mauerstück nach oben. Geht dann ein Stück vor, dreht euch nach links (rechts befindet sich die Schräge) und springt hinab in das grosse Tal. Dort angekommen geht vor bis auf die andere Seite, wo sich im Berg ein kleiner Pfad befindet. Folgt diesem ins Innere des Berges, wendet euch am ersten Abzweig nach rechts, dann nochmals nach rechts und findet schliesslich einen grossen Hebel an der Wand, dessen Betätigung eine Tür öffnet.

Geht nun den Bergpfad zurück, den ihr gekommen seid und findet euch erneut im grossen Tal wieder. Durchquert dieses diesmal bis auf die andere Seite und findet dort ein paar grüne Felsen (3). Klettert den rechten der Felsen hoch und den zweiten Felsen ebenfalls, um vor der nun geöffneten Tür zu landen.

Durchquert diese Tür und findet euch in einem dunklen Raum wieder. Hier befindet sich an der hinteren Wand ein grosser Hebel, den ihr betätigen müsst. Ist dies geschehen, wird eine Stachelwand aktiviert und bewegt sich auf euch zu. Springt nun also schnell in die Nische, die sich in der gegenüber liegenden Wand (genau hinter euch) befindet, um dieser Falle auszuweichen. Hat euch die Stachelwand schliesslich passiert, springt zurück in den dunklen Raum und wendet euch nach links. Dort seht ihr jetzt, etwas weiter oben einen Gang, in den ihr klettern müsst. Folgt diesem kurzen Gang bis zum Ende und bleibt vor dem Abgrund stehen (5). Hier entdeckt ihr eine Seilbahn, die ihr mit Hilfe der Aktionstaste benutzt (dabei ist die Aktionstaste während der gesamten Fahrt zu drücken), um das andere Ende zu erreichen. Sicher gelandet springt ihr auf den kleinen Felsblock und springt von diesem aus weiter in den Gang, der in den Berg führt.

Folgt diesem ein kleines Stück und springt dann hinab. Durchquert im unteren Bereich den Durchgang und findet euch in einem grösseren Bereich wieder (6). Hier rennt euch gleich ein Tiger entgegen, den ihr schnellstens abschiessen solltet. Ist dies erledigt, geht nach vorne und biegt bei der ersten Gelegenheit nach links ab (Platz mit den Sonnenstrahlen). Wendet euch auch auf dem nächsten Platz wieder nach links und entdeckt einen hohlen Baum (7). Betretet diesen und betätigt den darin befindlichen Hebel. Durch diese Aktion kommt ein Felsen ins Rollen. Dreht euch also schnell nach links und springt dort die Stufen nach oben, um so dem Felsen auszuweichen.

Ist der Felsen gestoppt, durchquert erneut den hohlen Baumstamm und folgt dem dahinter befindlichen Weg bis vor ein verschlossenes Gitter. Wendet euch dort nach links und durchquert das offene Gitter. Findet dahinter einen Hebel, dessen Betätigung das zweite Gitter öffnet. Durchquert auch dieses und tötet im dahinter liegenden schmalen Gang einen Tiger.

Springt ihr hier auf die rechte Seite, findet ihr dort ein wenig Munition. Folgt schliesslich dem weiteren Verlauf des Ganges, tötet den nächsten Tiger und biegt am Ende nach rechts ab. Ihr findet euch schliesslich in einem grösseren Abschnitt wieder, in dessen Mitte sich ein Loch befindet (8). Springt nicht in dieses hinein, da ihr sonst von Stacheln aufgespiesst werden würdet. Geht stattdessen bis zum Ende durch und kriecht auf der linken Seite in den schmalen Gang. Am anderen Ende geht es weiter in den grösseren Abschnitt, wo ihr zunächst den Speicherkristall aufnehmen solltet. Folgt dann der Schräge nach oben bis zum Ende (killed dabei einen Tiger. Wenn ihr wollt, könnt ihr auf halber Strecke noch nach links auf den anderen Baum springen und euch von dort ein wenig Munition besorgen). Springt hier nicht nach vorne (9) - Falle, sondern rutscht links oder rechts hinunter. Im unteren Bereich nähert euch langsam dem Ende des grossen Baumes. Stellt euch vor den Abgrund, der sich vor eben diesem Baum befindet (12) und springt von dort aus in Richtung Baumende. Zieht euch am ausgehöhlten Baum nach oben und findet im Innern das 4. *Geheimnis*.

Habt ihr euch dies geschnappt, lasst euch von dem hohlen Baum runterhängen und springt runter. Geht langsam durch die Stacheln und kehrt in den Raum zurück, in dem ihr euch eben das 4. Geheimnis gekrallt habt. Sucht hier nun den offen stehenden Gang auf der linken Seite und folgt diesem bis vor ein paar Stacheln. Überquert diese, indem ihr langsam über die Stacheln hinweg lauft. Bewegt euch am Ende nach rechts und geht vor. Folgt dann der Plattform nach rechts und springt von dort aus nach vorne auf die nächste kleine Plattform - dort findet ihr ein Medipack. Wendet euch sodann nach links und springt nach oben. Klammert euch am Felsvorsprung fest und hangelt euch nach links. Zieht euch nach kurzer Zeit nach oben, dreht euch um und springt auf die nächst höhere Plattform.

Zieht euch auf eben diese Plattform hinauf und springt am anderen Ende wieder hinunter. Betretet links die Höhle und entzündet bei Bedarf eine Fackel. Folgt dem Innern der Höhle nach links bis zum Ende und betätigt dort den Hebel. Dreht euch dann schnell herum und rennt los, da kurz darauf ein grosser Felsen los rollt. Rennt also flink zum anderen Ende der Höhle und verlasst diese durch den Ausgang auf der rechten Seite. Ist der Felsen an euch vorbei gerollt, betretet erneut die Höhle und kehrt nach links zurück zum Hebel. Schaut dort nun an der linken Seite nach oben und entdeckt einen Gang, zu dem ihr euch nach oben ziehen müsst (10) - findet dort das 5. *Geheimnis*.

Verlasst die Höhle jetzt wieder und lasst euch im Freien nach unten fallen. Hangelt euch am Felsvorsprung nach rechts und lasst euch auf die kleine Plattform fallen, auf der sich vorher das Medipack befand. Von hier aus springt ihr nun mit Anlauf auf die gegenüber liegende Plattform und von dort aus weiter (schräg) auf die nächste Plattform mit dem Speicherkristall.

Habt ihr euch diesen gegriffen, springt erneut auf die kleine Plattform, lasst euch von dieser herunter baumeln und springt hinab in den ganz unteren Abschnitt. Dort tötet ihr den Tiger und durchquert das nun geöffnete grosse Tor (11). Im nächsten grossen Bereich haltet euch links und achtet auf die Melodie, die kurz darauf ertönt. Dies kündigt die Ankunft zweier Felsbrocken an, denen ihr möglichst ausweichen solltet. Habt ihr dies geschafft und liegen die Felsen am Boden, wendet euch genau zwischen den beiden Steinen nach links. Springt dort die Schräge nach oben und durchquert den Pflanzenvorhang (13). Im dahinter liegenden Bereich findet ihr auf der linken Seite am Boden ein Medipack. Ferner befindet sich hier ein Loch, in das ihr rückwärts hinunter springen solltet (linke Seite). Haltet euch am Rand fest, lasst kurz los und haltet euch wieder fest, um euch so in einen kleinen Gang hochzuziehen. Betretet diesen und entdeckt so das 6. *Geheimnis*.

Verlasst nun den Gang und die Höhle wieder und kehrt zurück zu den drei grossen Felsen. Wendet euch dort nach links und geht vor, bis ans Ufer eines Flusses. Springt in diesen hinein und folgt ihm nach links. Taucht bis zum Ende durch und entdeckt schliesslich auf der rechten Seite (ganz unten am Grund) einen Unterwassergang, dem ihr folgt. Beim nächsten Abzweig taucht ihr nach links und hoch, um euch in einem Raum wiederzufinden. Geht hier an Land (schmaler Pfad) und bemerkt zwei Hebel an beiden Enden des Ganges. Betätigt nur den Hebel zwischen den beiden brennenden Fackeln (14), um eine

Unterwassertür zu öffnen. Springt dann erneut ins kühle Nass, taucht weiter nach links und durch die eben geöffnete Tür hindurch.

Taucht im nächsten Raum wieder auf und findet auf einer Plattform in der Mitte des Sees ein paar Fackeln. Kümmert euch nun um die Gittertür, die sich gegenüber des Durchgangs befindet, der von zwei Fackeln erhellt wird. Geht bei diesem Gittertor an Land und wendet euch nach rechts. Folgt dem hier befindlichen Gang bis zum Ende (nach rechts) und findet dort einen helleren Steinblock vor. Zieht diesen zwei- oder dreimal nach hinten, woraufhin sich das naheliegende Gittertor öffnet.

Durchquert dieses und betätigt den dahinter befindlichen Hebel, woraufhin sich ein Gitter unter Wasser öffnet. Geht jetzt zu der Stelle zurück, wo ihr gerade den Steinblock verschoben habt und klettert diesmal über eben diesen Steinblock rüber. Findet dahinter ein offenes Gitter, durch das ihr jetzt ins Wasser springt. Geht hier zurück an Land und findet euch in dem Raum wieder, in dem ihr kurz zuvor den Hebel zwischen den beiden brennenden Fackeln betätigt habt. Bemerkte, dass nun auch die beiden anderen Fackeln brennen und betätigt den zweiten Hebel, um im anderen Raum die zweite Gittertür zu öffnen.

Kehrt zurück in den besagten Raum, durchquert die zweite offene Gittertür und findet dahinter einen Hebel, dessen Betätigung einen anderen Abschnitt überflutet (15).

Kehrt zurück in den Raum und durchquert diesmal den offenen Durchgang zwischen den zwei brennenden Fackeln. Folgt dem Gang bis zum Ende und landet schliesslich vor dem überfluteten Raum. Springt hier ins Wasser und schwimmt bis zum Ende durch. Dreht euch dann nach links und seht einen Wasserfall. Geht hier an Land und läuft einfach unter dem Wasserfall hindurch. Im hinteren Bereich befindet sich eine Leiter, auf die ihr springen müsst - klettert dann nach oben.

Im oberen Bereich geht es vor bis zum Abgrund, nach rechts und vor bis zum nächsten Wasserfall. Springt auf diesen hinauf, dreht euch um und springt mit Anlauf auf die vor euch befindliche Plattform (17). Geht dort vor bis zum Abgrund, wendet euch nach links und durchquert den nächsten Wasserfall, um dahinter einen Hebel zu entdecken - betätigt auch diesen, um ein Unterwassertor zu öffnen.

Verlasst den Gang und springt nach unten ins Wasser. Sucht hier ein paar grosse grüne Stufen unter Wasser und folgt diesen, um mit deren Hilfe das Land zu erreichen. Habt ihr das Wasser gänzlich verlassen, wendet euch rechts einer Steinsäule zu, auf die ihr klettern könnt. Von dieser aus geht es weiter nach rechts, mit Anlauf auf die nächste Plattform, von wo ihr euch schliesslich den Speicherkristall besorgen könnt.

Habt ihr diesen an euch genommen, springt zurück ins Wasser und sucht die Tür auf, die ihr kurz zuvor geöffnet habt. Schwimmt dazu zwischen den Säulen nach links und findet im unteren Bereich ein offenes Tor. Taucht dort hindurch und folgt einem längeren Unterwassergang. Am Ende dieses Ganges taucht ihr nach oben und findet euch so in einem Raum wieder, der von einem Tiger bewacht wird (18). Nachdem ihr euch hier aus den beiden dunklen Ecken die Munition geholt habt, steigt die Leiter nach oben. Im oberen Bereich tötet schnell den Affen, der nach seinem Tod den **Indra Schlüssel** fallen lässt - nehmt diesen an euch.

Folgt nun diesem Bereich um die Ecke und bleibt anschliessend vor dem Abgrund auf der rechten Seite stehen. Schaut hier nach unten und seht ein paar Steinstufen und einen Tiger. Tötet den Tiger von hier oben aus und springt dann hinunter (nehmt euch vor dem Treibsand auf der linken Seite in acht). Steigt alle Steinstufen hinunter und steigt danach auf den Steinpfad auf der anderen Seite (rechts). Folgt diesem bis vor die Wand und entdeckt ein Schlüsselloch, in das ihr den Indra Schlüssel einsetzt. Es öffnet sich daraufhin das Tor, das ihr durchquert.

Tempelruine

Geheimnisse: 4

Im Anfangsbereich dieses Levels nehmt euch vor den vielen Schlangen in acht. Schiesst diese am besten schon aus der Entfernung ab, denn sollten euch die Biester beiessen, werdet ihr vergiftet. Dann blinkt euer Lebensbalken gelb auf und es werden euch fortan Lebenspunkte abgezogen. Sollte dies der Fall sein, hilft nur die Einnahme eines Medipacks.

Haltet euch in dem grossen Bereich rechts und lauft an der Wand entlang. Nach ein paar Metern findet ihr eine Nische, die ihr betretet (19). Betätigt den hier befindlichen Hebel, und steigt links daneben die grüne

Stufe hoch. Hier befindet sich links vor der Wand ein geöffneter Durchgang, in den ihr hinunter springt. Folgt dort dem Gang kriechend bis zu einem Abzweig, dem ihr dann nach rechts folgt. Tötet um die Ecke eine Schlange, nehmt das Medipack an euch und folgt dem weiteren Verlauf des Ganges, bis ihr auf der linken Seite eine Erhöhung bemerkt, über die ihr nach oben klettern könnt - ihr findet euch in einem grösseren Bereich mit einem See wieder (20).

Springt nun auf der rechten Seite des Sees ins Wasser und taucht schnell auf die andere Seite, da ihr sonst von Piranhas angeknabbert werdet. Auf der anderen Seite geht es im flachen Gewässer an Land. Folgt dem hier befindlichen Weg nach rechts und hoch und betätigt am Ende den grossen Hebel. Folgt dann dem Weg hier zurück (ein wenig ins Wasser), bis ihr vor einem Abgrund landet, der ins Wasser führt. Springt hier hinein und taucht rechts in den nun geöffneten Gang hinein. Folgt diesem bis zum Ende hin und taucht dort nach oben, um euch an Land zu ziehen.

Hier findet ihr inmitten des Abschnittes eine grosse Erdlawine. Zieht euch hier nun zuerst auf eine der grossen Plattformen und springt von dieser aus dann weiter nach oben, dass ihr nicht abrutscht. Von der Mitte des Hanges aus schlagt euch nach links und springt auf die Abschnitte, von denen aus ihr nicht abrutschen könnt. Begebt euch so auf die ganz linke Seite und springt hinüber auf die Steinbalustrade bei dem Wasserfall. Folgt hier der Balustrade und findet links neben dem zweiten Wasserfall einen Durchgang, den ihr betretet. Folgt diesem Gang und findet am Ende einen Speicherkristall - landet ebenfalls im Freien (22).

Springt von hier aus weiter nach links auf den grossen Ast. Von dort aus wendet ihr euch nach rechts und springt mit Anlauf hinüber auf die kleine Plattform (wenn ihr wollt, könnt ihr den Baum noch nach Munition und Fackeln absuchen). Von hier aus springt weiter nach vorne, um in einer kleinen Höhle hinter dem Wasserfall zu landen. Folgt hier dem Gang über zwei Stufen, bis ihr euch vor einem zweiten Wasserfall wiederfindet. Lasst euch hier nach hinten fallen und greift an der Kante zu, um euch nach rechts zu hangeln. Zieht euch nach dem Wasserfall erneut nach oben, um ein wenig Munition zu finden. Kriecht dann weiter den Gang entlang, bis ihr wieder stehen könnt. Springt dann von hier aus nach schräg links, um auf der grasbewachsenen Plattform zu landen. Springt von dieser Plattform aus auf die nächste und kriecht dort in die Höhle auf der linken Seite. Folgt dem Gang und tötet auf dem Weg zwei Schlangen. Rutscht zwei Schrägen hinab und springt schliesslich in einen Raum mit einer seltsamen Statue hinunter (23).

Rechts neben der Statue befindet sich ein Steinblock, der sich hinausziehen lässt. Habt ihr dies erledigt, springt hinter den Block und findet in einer Nische ein wenig Munition. In der rechten Wand findet ihr im unteren Teil ein Gang, durch den ihr in den nächsten Raum kriechen könnt. Rennt und klettert hier möglichst schnell auf die rechte Erhöhung, sammelt den Speicherkristall ein und bemerkt, dass im unteren Bereich eine Statue zum Leben erwacht ist. Schiesst diesen Feind in Ruhe von der Erhöhung aus ab. Nachdem der Gegner erledigt ist, hüpfst in den unteren Bereich und entdeckt dort eine offene Luke im Boden. Springt durch die Luke nach unten und entdeckt dort einen Hebel, dessen Betätigung ein Gitter im oberen Bereich öffnet.

Klettert nun aber nicht zurück nach oben, sondern kümmert euch um den Steinblock rechts neben dem Hebel. Schiebt diesen nach vorne, um auf der linken Seite einen Gang freizulegen. Betretet diesen Gang sodann, um das *1. Geheimnis* dieses Levels zu finden. Kriecht nun unter den herum fliegenden Giftpfeilen hindurch und folgt dem Gang bis in einen grösseren Abschnitt. Springt hier rechts das Loch hinab, greift euch das Medipack und springt schnell wieder raus, um nicht von einem Felsen überrollt zu werden.

Nachdem ihr euch im weiteren Verlauf dieses Bereiches einige Gegenstände aufgenommen habt, verlasst diesen Abschnitt wieder und klettert zurück nach oben, wo ihr vorher die Statue gekillt habt. Durchquert hier nun das offene Gitter und folgt dem Gang, bis ihr in Treibsand landet. Folgt diesem um die Ecke und haltet euch danach immer in Bewegung (geht vor), da euch nach einiger Zeit die Luft ausgeht. Ihr schafft es trotzdem bis ans andere Ende, wo ihr den Treibsand wieder verlasst (hochklettern). Im nächsten Bereich springt nach oben vor den Sandberg, dreht euch dann um und springt in den Gang, oberhalb des Treibsandes (24). Folgt hier dem Gang und betätigt am Ende den Hebel, der das daneben befindliche Gitter öffnet.

Rennt dann schnell durch das offene Gitter hindurch und springt gleich dahinter über die schwingende Klinge. Sprintet sodann durch den nachfolgenden Gang, um den sich nähernden Stacheln zu entkommen. Im nächsten Bereich umgeht den mittleren Teil (Gitter) nach rechts und findet an der hinteren Wand einen hellen Steinblock. Zieht diesen zweimal nach hinten und schiebt ihn dann zur Mitte des Raumes hin, bis es nicht mehr weiter geht (25). Springt dann auf diesen Stein hinauf und von dort aus weiter auf den nächst höheren Sims. Folgt diesem zweimal um die Ecke und schaut dann von dort aus auf die gegenüber liegende Wand, um im oberen Bereich eine Öffnung mit Leiter zu erkennen. Springt zu dieser Leiter rüber und klettert nach oben. So landet ihr in einem kleinen Raum (2. *Geheimnis*), in dem ihr einen Hebel betätigt.

Ist dies erledigt, steigt die Leiter wieder hinab und springt zurück auf den Boden. Findet hier nun einen weiteren Hebel (untersucht den Gitterraum in der Mitte des Raumes und entdeckt an der Innenseite einer Säule diesen Hebel), den ihr betätigt - es öffnet sich daraufhin ein Gitter im oberen Bereich. Verschiebt nun den Steinblock zweimal nach hinten (an der Gitterwand entlang), springt auf diesen rauf und zieht euch auf den anderen Teil der Balustrade. Findet hier das offen stehende Gitter und durchquert dieses, um im Wasser zu landen.

Sucht hier einen grossen Hebel an der Wand, der das Unterwassergitter öffnet. Folgt dem Unterwassergang bis zum Ende hin (hier befinden sich zwei Gitter) und findet links und rechts in einer Nische jeweils einen Hebel. Betätigt diese beiden Hebel, woraufhin sich ein Gitter in der Decke öffnet. Sucht diesen offenen Durchgang auf und findet euch so in einem anderen Raum wieder - geht hier an Land (25).

Ihr bemerkt hier einen weiteren Pool, in den ihr hinein springen müsst. An der linken und rechten Wand befindet sich jeweils ein Hebel (gegenüber liegend), den ihr betätigen müsst. Habt ihr beide Hebel betätigt, beginnen die Steinstatuen oberhalb des Pools Feuer zu spucken. An einer Wand findet ihr unter Wasser noch einen dritten Hebel, dessen Betätigung auf der anderen Seite ein Gitter für kurze Zeit öffnet. Taucht schnell durch dieses hindurch und findet dahinter das 3. *Geheimnis*.

Geht nun wieder an Land und schaut euch den Bereich oberhalb des Pools an. Sobald die Statuen Feuer spucken, erscheinen für kurze Zeit drei Plattformen. Springt nun über eben diese Plattformen bis auf den grossen Absatz, wo sich an der Wand ein Hebel befindet. Betätigt diesen Hebel, der für kurze Zeit eine Tür öffnet, springt zurück, nach links und etwas schräg links vor an Land und runter. Durchquert hier nun schnell das geöffnete Gitter (solltet ihr es nicht rechtzeitig schaffen, wiederholt den Vorgang).

Im dahinter befindlichen Gang wendet euch nach rechts und findet am Ende eine Stachelwand. Links neben dieser Wand befindet sich ein Hebel, den ihr betätigt. Nun müsst ihr schnell auf die andere Seite des Ganges rennen, da sich nun die Stachelwand in Bewegung setzt. Findet am anderen Ende des Ganges auf dem Boden den **Schlüssel des Ganesha**, den ihr aufhebt. Ist dies getan, öffnet sich das kleine Gitter in der linken Wand, durch das ihr diesen Gang betreten habt. Dieses Gitter müsst ihr nun schnell durchqueren, bevor euch die Stachelwand aufspiesst (ist nicht ganz leicht - einfach probieren).

Wieder zurück im grösseren Abschnitt bemerkt ihr, dass sich das Wasser im Pool in Matsch verwandelt hat. Durchquert diesen Matsch nun am Rand auf die andere Seite und klettert dort an Land. Geht hier bis zum Ende durch und springt und klettert dabei auf die Anhöhe. Hinter dieser Anhöhe führt eine Plattform auf der rechten Seite weiter nach oben. Folgt dem dahinter befindlichen Gang nach rechts und findet am Ende links in einer Nische ein paar Fackeln. Steigt dann auf der anderen Seite die Stufen nach oben und weicht gleich darauf dem anrollenden Felsen aus. Ist der Felsen aus dem Weg, steigt die Treppen nach oben und folgt dem Gang bis zum Ende. Es öffnen sich zwei Gitter, von denen ihr das rechte durchqueren müsst (hinter dem linken Gitter erwartet euch eine Falle). Geht ein Stück vor, auf dass sich das Gitter wieder schliesst und folgt dem neuen Gang.

Ihr landet schliesslich vor einem verschlossenen Gitter. Betätigt rechts daneben den Hebel, um dieses Gitter zu öffnen und folgt dem nächsten Gang, bis ihr euch in einem grösseren Raum mit einem Speicherkristall wiederfindet (28). Verlasst diesen Raum schliesslich nach links und findet am Ende eines kurzen Ganges ein Loch. Lasst euch in dieses hinunter hangeln und klettert an der Wand runter. Springt am Ende auf den Boden und findet euch in dem Raum wieder, in dem ihr vorher die Statue getötet habt.

Steigt hier den Erdhügel nach oben und klettert auf die Brüstung. Findet hier links und rechts an der Wand jeweils einen Hebel. Betätigt beide, um im unteren Teil ein Gitter zu öffnen. Springt wieder hinab und durchquert das geöffnete Gitter auf der linken Seite. Folgt dem Gang (klettert dabei über einen Felsen) und findet euch in einem grösseren Raum wieder. Verlasst diesen gleich wieder auf die andere Seite und findet euch in einem Raum mit Pool wieder. Schwimmt auf die andere Seite des Pools, geht dort an Land und betätigt den Hebel (achtet dabei auf die Flammen und weicht diesen aus. Solltet ihr dennoch getroffen werden, springt einfach ins Wasser, um das Feuer zu löschen). Es öffnet sich dadurch ein Gitter unter Wasser, durch das ihr nun tauchen müsst. Folgt dem Unterwassergang und taucht im nächsten Bereich gleich am Anfang nach oben, um nicht von herabfallenden Holzlatten getroffen zu werden. Schwimmt nun an der Oberfläche nach rechts, um auf einer kleinen grünen Plattform ein Medipack zu finden. Genau auf der anderen Seite findet ihr eine zweite kleine grüne Plattform, zu der ihr rüber schwimmen müsst.

Steht ihr nun auf eben dieser Plattform, dreht ihr euch um und entdeckt an der Wand eine Leiter, die nach oben führt. Steigt die Leiter ein Stück nach oben und springt dann mit Hilfe eines Rückwärtssaltos auf die Plattform hinter euch. Dreht euch auf dieser Plattform um und bemerkt etwas links eine weitere Plattform, auf die ihr mit Anlauf springen müsst. Von hier aus geht es weiter auf die gegenüber liegende Plattform. Steht ihr auf dieser Plattform, dreht euch um und schaut ein wenig nach oben. Ihr bemerkt eine Leiter, zu der ihr springt. Klettert die Leiter nach oben und findet euch auf der nächsten Plattform wieder (30).

Von hier aus geht es jetzt über weitere Plattformen (schießt dabei eine Schlange tot), bis ihr rechts von euch den Eingang in einen Gang seht. Springt in diesen hinein und springt schnell ein weiteres Mal nach vorne, da ihr sonst von einem Felsen überrollt werdet. Im nächsten Abschnitt kriecht unter den Pfeilen und den schwingenden Klingen durch und landet vor einem Abgrund (links findet ihr auf dem Boden ein Medipack). Springt über diesen Abgrund rüber und steckt euch auf der anderen Seite den Speicherkristall ein.

Kehrt nun zurück zum Abgrund und springt in diesen hinunter (möglichst in eine Ecke, da ihr sonst aufgespiesst werdet). Lauft langsam durch die Spiesse und findet einen Gang, in den ihr kriechen könnt. Folgt diesem Gang und findet schliesslich das 4. *Geheimnis* und eine Schlange. Verlasst diesen Bereich durch die Öffnung, springt hinab ins Wasser und macht euch daran, über die gesamten Plattformen zurück in den oberen Gang mit den Pfeilen und den schwingenden Klingen zu springen.

Springt dort erneut über den Abgrund und findet in der hinteren rechten Ecke einen Steinblock, der sich verschieben lässt (zündet eine Fackel an, um diesen Block erkennen zu können) (31). Schiebt diesen Block einmal nach vorne und kümmert euch dann um den Steinblock auf der rechten Seite, den ihr ebenfalls schieben könnt. Und zwar solange, bis ihr in einem neuen Raum landet. Kehrt nun zurück in den eben freigelegten Gang und findet dort auf der rechten Seite zwei Steinblöcke, die sich jeweils einmal nach vorne schieben lassen. Ist dies passiert, schiebt den in der Mitte befindlichen freigelegten Steinblock auf die Seite und legt so einen versteckten Hebel frei, dessen Betätigung einen Raum überflutet.

Es geht jetzt zurück in den neuen Raum, in dem ihr schnell nach vorne rennen müsst - es rollen euch nämlich kurz darauf zwei Felsen hinterher. Sprintet also in den kleinen Gang hinein und springt über das Loch, in dem sich nämlich ein paar Speere befinden. Folgt dann dem weiteren Weg und landet gleich darauf vor einem zweiten Abgrund. Springt hier auf der rechten Seite nach unten und landet im Wasser. Taucht alsdann nach rechts und geht im nächsten Raum an Land. Durchquert hier das offene Gitter und findet euch in einem Raum wieder, dessen Mitte jetzt überflutet ist (33). Taucht hier in den Pool und betätigt unter Wasser den Hebel. Es öffnet sich auf der anderen Seite ein Gitter, durch das ihr taucht. So findet ihr den zweiten **Schlüssel des Ganesha**, den ihr aufnehmt.

Taucht zurück und geht an Land. Verlasst diesen Raum nun und folgt dem Gang der in den Bereich zurückführt, in dem ihr die Statue getötet habt - hier könnt ihr nun mit Hilfe der beiden Schlüssel das grosse Tor öffnen. Überspringt den dahinter befindlichen Abgrund und hüpfst dann schnell an die Leiter an der Wand und klettert diese nach oben - es kommt euch nämlich von der Decke eine Spiesserwand entgegen. Oben angekommen holt ihr euch von der linken Seite den Speicherkristall. Auf der rechten Seite befindet sich im unteren Bereich ein Block, der sich nach hinten ziehen lässt (diesen Block findet ihr auf der Erhöhung - Fackel anzünden). Habt ihr dies einmal getan, steigt auf diesen Steinblock und springt

von diesem aus mit Anlauf auf die Balustrade, die sich auf der anderen Seite befindet. Hier stösst ihr auf einen Hebel, den ihr natürlich betätigt. Springt nun weiter auf die andere Seite der Balustrade, wo ihr einen zweiten Hebel findet und betätigt. Springt dann nach unten und nähert euch von Weitem dem nun offenen Gitter, da aus diesem zwei Felsen gerollt kommen. Seid ihr diesen ausgewichen, durchquert das Gitter und springt den dahinter befindlichen Abgrund nach unten. Es schliesst sich danach das Gitter wieder und ihr könnt aus dem Abgrund nach oben klettern.

Links und rechts befinden sich nun zwei Gänge, an deren Ende euch eine Flammenstatue erwartet. Sucht euch einen beliebigen Gang aus und rennt im richtigen Augenblick (sobald die Falle erloschen ist) schnell an der Statue vorbei. Ihr landet dann im nächsten Raum (35), in dem wieder einmal eine grosse Statue zum Leben erwacht, die ihr töten müsst. Ist euch dies gelungen, nehmt den **Säbel** an euch, den die Statue fallengelassen hat. Findet nun auf einer Seite dieses Raumes eine Erhöhung, auf der eine weitere Statue steht. Klettert auf diese Erhöhung (zuerst auf die kleine Plattform, dann von dort aus auf die Erhöhung ziehen) und seht vor euch die Statue. Im unteren Bereich ist nun eine weitere Statue zum Leben erwacht, die ihr ebenfalls killen und dann deren **Säbel** aufnehmen müsst. Klettert jetzt zurück auf die Erhöhung und nähert euch der dritten Statue. Setzt nun bei dieser Statue die beiden Säbel ein. Und zwar erst in die linke, dann in die rechte Hand. Durch diese Aktion hat sich das Gitter auf der anderen Seite des Raumes geöffnet, das ihr nun durchqueren könnt.

Folgt jetzt dem Gang nach links, klettert auf einen Steinblock und kriecht in den nächsten Raum. Springt hier nach unten und verlasst diesen Raum gleich wieder über die linken Stufen in den nächsten Bereich (36). Betretet hier die Plattform in der Mitte des Raumes, woraufhin die nächste Statue zum Leben erwacht. Nachdem ihr diese gekillt habt, könnt ihr euch von der Plattform den **Schlüssel des Ganesha** holen.

Ist dies geschehen, sucht an den Wänden ein Gitter auf, das sich bei Annäherung für euch öffnet. Entzündet eine Fackel und rennt in den Raum hinein. Betätigt nun schnell den Hebel an der vorderen Wand, den Hebel an der rechten Wand und springt dann durch das offene Gitter, bevor euch die Stacheldecke erwischt. Im unteren Bereich findet ihr den zweiten **Schlüssel des Ganesha**. Es öffnet sich danach das Gitter vor euch. Durchquert dieses und hangelt euch hoch in den Raum, in dem ihr vorher die Statue getötet habt.

Sucht jetzt von hier aus den nächsten Raum auf, in dem auf der rechten Seite ein Speicherkristall zu finden ist. Ferner befindet sich in diesem Abschnitt ein Loch im Boden, in das ihr springt. Unter Wasser werdet ihr nun von einem starken Sog in Richtung Stacheln gezogen (37). Taucht deshalb ganz rechts an der Wand entlang, um am anderen Ende einen Hebel zu finden, den ihr betätigt. Taucht nun an der Wand entlang einmal bis auf die andere Seite, wo ihr einen zweiten Hebel betätigt. Habt ihr das getan, hat sich der Sog aufgelöst und ihr könnt euch vom Podest unterhalb des Loches den dritten **Schlüssel des Ganesha** besorgen und gleich darauf wieder auftauchen und an Land gehen.

Findet hier an einer Stelle der Wand drei Schlüssellocher, mit denen ihr die drei Schlüssel des Ganesha benutzt. Es öffnet sich dann die Gittertür auf der anderen Seite. Steigt die Stufen nach oben, zieht euch hoch und durchquert das offene Gitter, um dieses Level endlich abschliessen zu können.

Der Ganges

Geheimnisse: 5

Bevor ihr hier das Fahrzeug benutzt, solltet ihr euch zuerst um das *1. Geheimnis* kümmern. Lauft dazu zurück zu der Stelle, an der ihr das Level betreten habt und geht weiter bis vor eine Art Sprungschanze. Sucht die rechte Seite dieser Rampe auf (38) und springt dort hinunter. Haltet euch an der hier befindlichen Leiter fest und klettert an eben dieser ganz nach links, bis ihr auf eine Plattform springen könnt. Nun folgt eine Reihe sehr schwieriger Sprünge von einer Plattform auf die nächste. Manchmal mit, manchmal ohne Anlauf. Manchmal schräg, manchmal gerade.

Habt ihr den Bogen raus und alle Plattformen bewältigt, findet ihr euch schliesslich in einem kleinen Raum wieder. Hier sucht ihr die erste Schräge auf, klettert auf eben diese und springt während des Rutschens auf die nächste Schräge. Springt nun auf diesem Weg von einer Schräge auf die nächste, bis ihr euch schliesslich auf einer Plattform mit Speicherkristall und Munition wiederfindet. Greift euch diese

Gegenstände, springt hinunter, verlässt die Höhle und springt über die gesamten Plattformen zurück zu der Leiter. Klettert diese nach oben und sucht nun das Fahrzeug auf.

Steigt auf und fährt mit diesem in Richtung Rampe. Gebt nun Gas und springt über die Rampe, um so in der Öffnung auf der anderen Seite zu landen. Folgt jetzt dem Pfad, fährt vorsichtig an einem Abgrund vorbei und fährt danach langsam an den nächsten Abgrund heran. Bleibt vor dem Loch stehen und steigt ab. Klettert nun rückwärts an einer Leiter in das Loch hinab und findet dort das 2. *Geheimnis*.

Habt ihr dies erledigt, steigt wieder nach oben und springt mit Hilfe des Fahrzeugs über den Abgrund hinweg. Führt dahinter bis vor eine Wand, folgt dieser und springt mit Hilfe einer kleinen Schräge über ein weiteres Loch. Es geht dann weiter auf dem Pfad bis vor einen grösseren Abgrund, den ihr auf dem Fahrzeug mit Anlauf überspringen müsst. Auf der anderen Seite angekommen, verlässt ihr das Fahrzeug und springt über den Abgrund zurück auf die andere Seite. Von hier aus dreht ihr euch nach rechts und entdeckt in der Bergwand einen Durchgang, zu dem ihr springen müsst.

Folgt dann diesem Gang, tötet unterwegs eine Schlange und kriecht durch einen schmalen Gang. Ihr landet schliesslich vor einem Loch im Boden, über das ihr springen müsst. Tötet im weiteren Verlauf die nächste Schlange und springt in das zweite Loch hinunter. Ihr landet vor einer Art Zahnrad an der Wand, das ihr betätigen müsst - auf diesem Wege öffnet sich die daneben befindliche Gittertür. Durchquert diese nun offenstehende Tür und findet dahinter euer Fahrzeug wieder, auf das ihr steigt. Durchquert mitsamt dem Fahrzeug das offene Gitter und nehmt euch dahinter den Speicherkristall auf (40). Ihr habt hier nun die Möglichkeit, nach links oder rechts zu fahren. Nehmt ihr den rechten Weg, wählt ihr eine Abkürzung, die zum Ende des Levels führt, ihr dort jedoch nicht alle Geheimnisse findet. Entscheidet euch also für den linken Weg und folgt unserer Beschreibung.

Fahrt langsam bis an den nächsten Abgrund heran und überspringt diesen auf der ganz rechten Seite, damit ihr dahinter nicht in das zweite Loch stürzt. Wendet euch dort dann nach rechts und fährt durch eine kleine Passage in den nächsten Raum, in dessen Mitte sich ein Loch befindet. Umfährt dieses Loch nach rechts, fährt weiter die Rampe nach oben und steigt am Ende ab. Lauft links durch die Öffnung und springt hinab, um euch auf einem schmalen Pfad wiederzufinden. Dreht euch dort nach rechts und entdeckt auf der anderen Seite einen weiteren Durchgang, zu dem ihr springen müsst (41). Findet auf der Plattform ein wenig Munition und klettert dann weiter in den oberen Durchgang. Kriecht durch diesen hindurch und findet das 3. *Geheimnis* (Speicherkristall und Harpunen).

Kehrt danach zurück zu eurem Fahrzeug und fährt mit diesem ebenfalls nach links hinab auf den Steg, auf dem ihr eben schon einmal wart. Führt nun über diesen Steg und springt über den Abgrund. Folgt dem weiteren Weg, woraufhin ihr schliesslich vor einem Abzweig landet (42), wo zwei Wege abführen. Nehmt den linken Weg und findet euch gleich darauf vor einer grossen Rampe wieder. Führt ein Stück nach links und auf die grosse Rampe hinauf. Folgt dem Verlauf der Rampe langsam um verschiedene Ecken (ohne dabei abzustürzen) und überspringt schliesslich einen kleinen Abgrund mit viel Schwung. Denn dahinter erwartet euch gleich ein sehr breiter Abgrund den ihr nur überwinden könnt, wenn ihr genug Geschwindigkeit drauf habt.

Greift euch auf der anderen Seite den Speicherkristall, verlässt das Fahrzeug und macht euch auf die Suche nach einem Extra. Geht vor bis zum Abgrund (kleiner Vorsprung) und findet rechts an der Wand eine Leiter, die ihr nach unten klettert. Lasst euch dort rechts in der Nische ab, tötet eine Schlange und nehmt die Munition auf.

Klettert nun über die Leiter wieder nach oben und besteigt erneut das Gefährt. Führt mit diesem nach links und an den Abhang, an dem ihr gerade nach unten geklettert seid. Springt jetzt mit Anlauf und auf dem Gefährt sitzend auf die andere Seite des Berges über die Schlucht, wo ihr eine kleine Rampe erkennt. Auf der anderen Seite gelandet verlässt das Motorrad und haltet euch links. An der Wand befinden sich verschiedene Blöcke und Vorsprünge, über die ihr nach oben und schliesslich auf eine kleine Steinbrücke springen könnt. Von dieser aus hüpfst ihr auf die an der gegenüber liegenden Felswand befindlichen Plattform. Folgt dieser nach rechts bis zum Ende, dreht euch nach rechts und entdeckt auf der anderen Seite eine Schräge. Springt zu dieser rüber, rutscht hinunter und springt während des Rutschens in die gegenüber liegende Nische. Zieht euch dort hinein und findet das 4. *Geheimnis*.

Nehmt nun den altbekannten Weg über die Blöcke und Vorsprünge zurück und klettert dann in den unteren Teil des Tales (folgt dazu der Wand auf der linken Seite und steigt die dort befindlichen Felsblöcke hinunter). Auf dem Boden angekommen geht bis zum Ende durch (rutscht ein wenig hinab), bis ihr vor der Felswand steht. Wendet euch nach rechts und entdeckt einen grünen Gang, der in den Berg führt. Tötet dort die beiden heran stürmenden Affen und wendet euch im Innern des Berges nach links. Findet euch vor einem See wieder und klettert auf der linken Seite die Felsen hoch. Folgt diesen bis zum Schluss und springt auf die gegenüber liegende Plattform. Von dort aus hüpfst ihr weiter in die Ecke (etwas rechts) und auf die dort befindliche Plattform. Dreht euch etwas nach rechts und entdeckt auf der anderen Seite eine Schräge, zu der ihr mit Anlauf springen müsst. Haltet euch dort an der Kante fest, lasst kurz los und greift an der nächsten Kante zu. Hangelt euch nach rechts und zieht euch schliesslich in einen schmalen Tunnel, wo sich das 5. *Geheimnis* findet.

Lasst euch danach ins Wasser fallen und schwimmt in Richtung Wasserfall. Direkt rechts neben dem Wasserfall könnt ihr euch an Land ziehen. Geht durch das Wasser und zieht euch schliesslich links den Steinblock hoch. Folgt dem dortigen Gang, springt hinunter und läuft vor, um auch diesen Level zu beenden.

Kaliya Höhlen

Geheimnisse: 0

Bei diesem Level handelt es sich um ein sehr grosses und weitverzwicktes Labyrinth. Wir haben nur den Weg beschrieben, der zum Erreichen des Ausgangs nötig ist. Es gibt noch ein paar andere Dinge zu erkunden. Wenn ihr wollt, probiert es auf eigene Faust.

Geht vor und haltet euch bei der ersten Gelegenheit rechts. Folgt dem Gang, kriecht durch einen Tunnel und findet euch vor einer Rampe wieder. Springt nun diese Rampe zweimal hinunter. Es rollt ein Felsen hinter euch her. Springt am Ende der Rampe einmal hoch, um den Felsen unter euch durch rollen zu lassen.

Habt ihr das unbeschadet überstanden, geht bis zum Ende durch und wendet euch am Abzweig nach links. Folgt hier dem Gang und entdeckt auf der rechten Seite eine Nische, die ihr euch merken solltet (43). Folgt nun langsam dem weiteren Verlauf des Ganges - allerdings rückwärts. Sobald ihr die Musik hört, rennt ihr nach vorne, denn ein Felsen rollt auf euch zu. Springt links in die Nische und entgeht so dem Stein.

Habt ihr dies geschafft, folgt dem Gang bis zum Ende, klettert einen Felsen nach oben und kriecht durch einen Tunnel in den nächsten Bereich. Hier gibt es nun drei Möglichkeiten, weiterzugehen. Entscheidet euch für den Weg geradeaus (gegenüber des Kriechgangs) und wendet euch am Ende nach rechts (hier seht ihr eine Erhöhung auf dem Boden). Folgt hier dem Gang nach links und zieht am Ende dieses Ganges den dort befindlichen Steinblock einmal nach hinten, um einen weiteren Weg auf der anderen Seite freizulegen. Geht nun zurück, nach rechts und bis zum Ende durch. Folgt dem Gang zum nächsten Abzweig und biegt dort nach rechts ab. Am nächsten Abzweig geht nach links und am übernächsten nach rechts. Geht an der nächsten Möglichkeit nach links, dann nach rechts und findet am Ende des Ganges ein Loch im Boden - springt dort hinein.

Folgt im unteren Bereich dem nächsten Gang, springt durch weitere Löcher, krabbelt durch Tunnel und klettert auf Felsen, bis ihr an der nächsten Kreuzung landet (hinter dem Kriechgang). Folgt hier dem Gang nach vorne und links und springt einen kleinen Abgrund hinunter. Geht hier den Gang entlang, bis in einen kleinen Raum, in dessen Mitte ein Speicherkristall schwebt (44). Nehmt diesen an euch und fällt durch ein Loch nach unten.

Bewegt euch unten angekommen nicht! Heilt euch von den Wunden und schiesst von eurem Standort aus die vier Schlangen ab. Geht danach in Richtung hellem Ausgang. Beachtet, dass kurz darauf ein Felsen ins Rollen kommt (hinter euch) und ihr diesem ausweichen müsst. Ferner lauern links und rechts des Raumes noch sechs weitere Schlangen, die es zu killen gilt. Habt ihr hier alles geschafft, verlasst den Raum durch den hellerleuchteten Ausgang (dort, wo der Stein reingerollt ist). Kriecht rechts in einen Tunnel und springt am Ende nach unten, um euch dort einen Speicherkristall zu angeln. Rutscht dann eine Schräge hinab und findet euch bei dem ersten Endgegner wieder. Besiegt diesen. Achtet darauf, dass ihr

nicht von seinen Feuerbällen getroffen werdet. Nachdem das Wasser rot aufleuchtet, dürft ihr dies nicht mehr betreten!

Habt ihr den Kerl schliesslich besiegt, sammelt euch den Granatwerfer und etwas Munition in diesem Bereich ein (der Boss ist immun gegen Granaten) und springt auf die Plattform in der Mitte des Feuersees. Nehmt dort den **Infada Stein** auf und beendet somit dieses Level.

Ihr findet euch nach einer längeren Sequenz auf einer Weltkugel wieder, die ihr drehen könnt - so lassen sich verschiedene Ziele anwählen. Entscheidet euch zunächst für London und steuert diesen Ort an.

London

Kai an der Themse

Geheimnisse: 5

Um das erste Geheimnis zu finden, müsst ihr über die rechte schräge Mauer springen (tut dies mit Anlauf und etwas schräg). Im hinteren Bereich gelandet, greift euch den Speicherkristall und die Munition.

Verlasst diesen Abschnitt dann über die Holzkiste und findet euch auf einem kleinen Spitzdach wieder. Überquert dieses Dach auf die andere Seite und springt von dort aus rüber auf das gelbe Teil eines Krans. Von dort aus folgt dem Steg des Krans bis zum Ende hin, wo ihr euch links oder rechts nach unten auf ein Steingewicht fallen lasst. Springt von hier aus rüber auf eine Plattform an der Hauswand und von dieser aus weiter nach links runter in eine Nische.

Lasst euch von dieser Nische runterhangeln, zieht euch ganz nach links und lasst euch auf den Boden fallen, um nicht von Stacheldraht aufgespiesst zu werden. Sucht nun ganz unten gelandet die rechte Hauswand ab und findet dort einen Gang, der zum *1. Geheimnis* führt - einem Medipack (achtet hier auf die Ratten). Ihr kehrt dann zurück zum Beginn des Levels (über den Kran und verschiedene Plattformen).

Wieder am Anfang dieses Levels angelangt, folgt dem Metallsteg bis zum Ende und springt dann hinunter auf eine kleine Plattform. Von dieser aus springt nochmals nach vorne, um auf einem schrägen Dach nach unten zu rutschen (45). Dreht euch dann um und springt und zieht euch nochmals an dem Dach nach oben, von dem ihr eben gerutscht seid. Steht ihr kurze auf dem Dach, müsst ihr sogleich einen Rückwärtssalto ausführen, um auf einer Plattform genau hinter euch zu landen. Hier befindet sich ein kleiner Knopf an der Wand, dessen Betätigung eine grüne Klappe ausfahren lässt.

Dreht euch nach getaner Arbeit um und springt auf die Plattform vor euch auf der anderen Seite (etwas links). Krallt euch dort das Medipack, dreht euch um und rutscht rückwärts eine Schräge hinunter. Haltet euch während des Fluges fest, um so am Rand Halt zu finden. Lasst kurz los und krallt wieder zu, um euch an der eben ausgeklappten grünen Holzplattform hochziehen zu können.

Betretet den hier befindlichen dunklen Raum, folgt diesem nach links und dreht euch am Ende nach rechts (46). Springt nun auf die vor euch befindliche Plattform (47) und lauft auf dieser langsam nach vorne. Sobald der vordere Teil einstürzt, springt schnell wieder zurück auf den festen Teil der Plattform. Von hier aus könnt ihr nun mit Anlauf auf die nächste Plattform vor euch springen. Erledigt hier zwei Ratten und findet in diesem Bereich einen Gang, der vor ein paar Fenster führt. Killt dort einen Mann und nehmt danach dessen **Schlüssel zum Belüftungsraum** an euch.

Keht nun zurück zur Plattform, wo ihr die Ratten erledigt habt und lasst euch von dieser nach hinten fallen. Greift an der Kante zu und hangelt euch ganz nach rechts. Lasst euch fallen und greift bei der nächsten Plattform erneut zu, um euch dort hochzuziehen. Ihr findet hier an der Wand einen kleinen Knopf, dessen Betätigung eine Klappe öffnet. Lasst euch jetzt über die verschiedenen Plattformen bis ganz auf den Boden hinunter und findet dort in einer Ecke hinter Steinblöcken einen Speicherkristall. Sucht hier nun die goldene Leiter, neben der sich ein weiterer kleiner Knopf befindet (rechts). Betätigt den Knopf, woraufhin sich oberhalb der Leiter eine Klappe öffnet. Steigt die Leiter nun bis ganz nach oben und lasst euch auf die Plattform fallen. Springt von dieser aus hinunter auf die kleine Metallplattform links, wo ihr vorher den Knopf betätigt habt. Von dieser Plattform aus geht es eine Plattform weiter nach unten. Entdeckt auf dieser stehend vor euch eine Steinplattform, auf die ihr mit Anlauf springt. Folgt dieser bis zum Ende, dreht euch nach rechts und springt nach oben, um euch an einem Vorsprung hochzuhangeln - von hier aus könnt ihr diesen Raum wieder verlassen.

Dreht euch im Freien nach rechts und entdeckt am hinteren Ende einen Knopf an der Wand (48), den ihr betätigt. Geht nun zurück und bemerkt, dass auf der rechten Seite die grüne Plattform nach unten geklappt wurde. An dieser Stelle lasst euch runter hangeln und springt eine Etage tiefer. Geht dort nach vorne an die Wand und wartet auf einen Geier, den ihr zuerst einmal abschiessen solltet. Springt dann an besagter Wand nach oben und haltet euch am Sims fest. Hangelt euch nun ganz nach rechts bis zur zweiten Nische und zieht euch dort hinein, um das 2. *Geheimnis* zu entdecken.

Nun hangelt ihr euch zurück zum Ausgangspunkt und zieht euch dort nach oben in den zweiten schmalen Gang auf der linken Seite. Folgt diesem Gang kriechend nach links, dann nach rechts bis zum Ende und verlasst den Gang wieder. Zieht euch rechts auf die höhergelegene Plattform und springt von dieser aus hinab auf die nächste tiefer gelegene Plattform, um dort einen Knopf zu finden, den ihr betätigt - dies öffnet eine Nische.

Ihr kriecht nun durch den schmalen Gang zurück zum Ausgangspunkt und lasst euch von der Balustrade aus hinunter auf die Schräge gleiten - findet euch so im unteren Bereich des Levels wieder, wo ihr einen Gegner erschießt. Sucht und findet hinter ein paar Kisten einen Speicherkristall und macht euch auf den Weg nach oben und zum Startpunkt dieses Levels. Sucht dazu den Stapel blauer Kisten auf und klettert ganz nach oben. Dreht euch dann nach links und springt weiter auf die nächste Plattform. Von dort aus könnt ihr dann die goldene Leiter nach oben klettern. Lasst euch von dort auf die Balustrade ab und findet auf der rechten Seite eine zweite Leiter, mit deren Hilfe ihr weiter nach oben steigt. Findet am Ende in einer Nische die dritte Leiter, der ihr ebenfalls bis ganz nach oben folgt. Springt nun weiter auf die nächste Plattform und zieht euch schliesslich zum Startpunkt hoch.

Folgt diesem Weg nun bis zum Ende und wiederholt die Aktion, die ihr schon einmal erledigt habt: lasst euch vom Ende der Plattform nach hinten auf die kleine Metallplattform fallen. Von dort aus lauft vorwärts weiter auf das schräge Dach - haltet euch beim Rutschen an der Kante des Daches fest, um sicheren Halt zu finden. Springt und hangelt euch dann an dem schrägen Dach hoch und springt, sobald ihr auf eben diesem Dach steht, schnell nach hinten, um auf einem weiteren Vorsprung genau hinter euch zu landen - betätigt hier den kleinen Knopf, um die grüne Falltür hochzuklappen. Dreht euch dann um und springt auf die gegenüber liegende Plattform. Von dieser aus springt ihr nach oben und hangelt euch an dem Sims bis ganz nach rechts (50). Zieht euch am Ende nach oben und folgt dem Weg nach rechts. Ihr landet schliesslich an einer kleinen Abzweigung, wo ihr dem unteren Weg nach rechts folgt.

Geht bis vor einen Abgrund und überspringt diesen. Auf der anderen Seite folgt dem Weg, klettert eine Plattform hoch und findet in einem Loch einen Knopf (um diesen freizulegen, muss ein anderer Knopf gedrückt worden sein - siehe Lösung), dessen Betätigung ein Baugerüst hebt. Geht nun zurück und überspringt den Abgrund. Dreht euch nach rechts und seht vor euch das hochgezogene Baugerüst (51). Auf dieses müsst ihr nun springen. Haltet im Flug eure Arme nach oben, um nicht am Dach des Gerüsts zu scheitern. Habt ihr den Sprung geschafft und befindet ihr euch auf dem Baugerüst, dreht euch nach links und entdeckt in der gegenüber liegenden Hauswand eine Öffnung, in die ihr springen müsst. Dort gelandet, benutzt den Schlüssel zum Belüftungsraum mit dem hier befindlichen Schlüsselloch, um die Tür zu öffnen. Springt in den dahinter liegenden Raum hinab und geht bis zum Ende durch. Nehmt dort den Speicherkristall auf und drückt den Knopf an der linken Wand. Dadurch öffnet sich ein Durchgang, jedoch werden auch ein paar Flammen aktiviert.

Durchquert diese Flammen im rechten Augenblick, verlasst diesen Raum und springt zurück auf das Baugerüst. Lasst euch von der linken Seite des Gerüsts herunter auf die kleine Plattform und springt von dieser aus auf die nächste Plattform. Hier klettert ihr nun in den schmalen Tunnel und folgt diesem nach links. Von der nächsten Plattform aus rutscht ihr wieder ganz nach unten und macht euch von dort aus über die Kisten und die Leitern an den mühevollen Aufstieg zum Startpunkt dieses Levels (siehe oben).

Von dort aus springt wiederum auf die kleine Plattform, weiter aufs Dach und nach unten. Dann vom Dach aus rückwärts weiter auf die hinter euch befindliche Plattform, von dort aus auf die gegenüber liegende Plattform, von wo aus ihr euch am Sims ganz nach rechts hangelt. Folgt dem Pfad nach links und hangelt euch am Ende die hohe Plattform nach oben. Folgt dem Gang bis ans Ende und achtet darauf, dass sich dort ein Loch im Boden befindet. Springt noch nicht in dieses hinein, sondern stattdessen an die Mauer hinter dem Loch. Zieht euch hinauf und findet auf einer Schräge dahinter ein Medipack. Wendet

euch auf dieser Schräge stehend nach links und entdeckt eine zweite Schräge, die ihr rückwärts runterrutscht. Haltet euch am Rand fest und klettert die goldene Leiter hinunter, um das 3. *Geheimnis* zu entdecken.

Danach geht es mit Hilfe der Leiter wieder nach oben, nach rechts und in das Loch im Boden. Rutscht im unteren Bereich die Schräge nach unten und findet euch vor einem Abgrund wieder (58). Diesen müsst ihr überspringen, um die andere Seite zu erreichen. Dort geht es den Gang entlang bis zum Ende (sammelt auf dem Weg einen Speicherkristall ein und tötet zwei Ratten). Springt dort durch ein Loch im Boden hinab und landet in einem grossen Raum, wo ihr als erstes einen Wächter erschießt. Findet hier dann an einer Wand einen Knopf, den ihr drückt - dadurch werden zwei Räume überflutet. Folgt sodann dem einzigen Gang in diesem Abschnitt bis zum Ende und wendet euch nach rechts. Hier geht durch, bis ihr euch vor einem grösseren, überfluteten Raum wiederfindet. Springt dort ins Wasser und taucht auf die andere Seite des Raumes, wo ihr einen Hebel findet, dessen Betätigung eine Tür in einem anderen Raum öffnet. Verlasst das Wasser und diesen Raum wieder und kehrt zurück in den ersten Raum, wo ihr nochmals den Knopf betätigt, um das Wasser abzulassen.

Folgt nun dem Gang bis zum ersten Abzweig und biegt hier nach rechts ab. Landet schliesslich vor dem anderen Raum, in dem das Wasser ein bisschen abgelassen wurde. Springt auch hier in die Fluten und taucht durch die nun offene Tür im Boden (rechte Seite). Folgt unter Wasser dem einzig möglichen Weg durch ein paar grosse Ventilatoren (um diese unbeschadet überstehen zu können, solltet ihr ganz an der Decke durch diese Hindernisse tauchen) und taucht am anderen Ende wieder auf.

Geht an Land, tötet einen Wächter und folgt dem Gang nach rechts. Findet in der rechten Wand einen schmalen Durchgang, durch den ihr kriechen könnt. Lauft bis zum Ende durch und springt hinunter. Dreht euch um und findet euch in einem dunklen Raum wieder (achtet auf die kurze Sequenz und merkt euch die Stelle, die angezeigt wird). Folgt diesem erst nach rechts und bemerkt, dass euch hier von Zeit zu Zeit ein Generator auf Schienen entgegen kommt. Weicht diesem Teil immer aus, da es euch bei Berührung tötet. Folgt nun den Schienen, bis ihr in der rechten Ecke einen Speicherkristall findet. Nehmt diesen an euch und findet in dieser Nische ebenfalls einen Schalter, dessen Betätigung das Licht anschaltet.

Folgt den Schienen nun auf die andere Seite dieses Raumes und entdeckt in einer weiteren Nische einen Käfig, den ihr raus zieht. Schiebt und zieht diesen Käfig nun so, dass dieser den Generator auf den Knopf lenkt, den ihr beim Betreten dieses Raumes gesehen habt. Vergesst dabei nicht, dem Generator ständig auszuweichen. Habt ihr es schliesslich geschafft und hat der Generator den Knopf ausgelöst (53), öffnet sich im Anfangsraum eine Klappe. Verlasst den dunklen Raum über die blaue Leiter und findet euch sogleich im Anfangsraum wieder, wo ihr nun den freigelegten blauen Knopf an der Wand betätigt. Ihr müsst auch nochmals den Knopf an der mittleren Wand betätigen, um die beiden Räume zu fluten.

Folgt dann dem Gang bis zum Ende und wendet euch nach rechts. Sucht hier den überfluteten Raum auf und bemerkt, dass sich dort nun in der linken Wand ein Durchgang geöffnet hat. Schwimmt zu diesem hin und zieht euch dort an Land. Folgt dem Gang in einen weiteren überfluteten Raum. Geht hier nach rechts um den Zaun und springt dort ins Wasser - schwimmt auf die andere Seite und geht dort erneut an Land. Schiesst einen Wächter tot und betretet den hier befindlichen Raum. Drückt auf der anderen Seite des Raumes einen Knopf und kehrt zurück zum grossen Raum, in dem jetzt das Wasser abgeflossen ist. Folgt deshalb dem Gang nach links (dort, wo sich der Zaun befindet) und achtet auf die Decke. An einer Stelle sieht die Decke aus wie eine Leiter. Springt dort ran und hangelt euch an der Decke entlang vor, nach links und vor, bis auf die andere Seite. Lasst euch dort ab und folgt dem Gang (nehmt den Speicherkristall mit) bis hin zum Ende. Springt dort in das Loch und findet euch in dem überfluteten Raum wieder.

Schwimmt hier an Land und kehrt zurück in den Anfangsraum mit den Knöpfen. Drückt hier den nun freigelegten Knopf auf der linken Seite, um einen weiteren Durchgang zu öffnen. Kehrt nun durch den Gang zurück bis zum Ende und betretet dort den überfluteten Raum auf der rechten Seite. Schwimmt dort wiederum nach links zu dem roten Durchgang und durchquert diesen Gang in den Raum, durch den ihr euch kurz davor gehangelt habt. Dieser Raum ist nun auch wieder überflutet und ihr springt ins Wasser. Taucht hier auf den Grund und findet am Boden einen kleinen Durchgang, dem ihr folgt. Es schliesst ein ziemlich langer Unterwassertunnel an, den ihr bis ganz zum Schluss durch tauchen müsst. Dort geht es an die Oberfläche. Sucht hier nun den schmalen Gang und zieht euch dort an Land. Erschießt einen Gegner

und findet links in einer Nische einen Speicherkristall. Stellt euch dann vor die hier befindliche Leiter und springt zu dieser rüber. Klettert hoch und findet euch auf einem Dach und vor Stacheldraht wieder. Durchgeht den Stacheldraht langsam und bewegt euch am Abgrund vorsichtig nach links. Ihr bemerkt kurz darauf auf der anderen Seite eine dunkle Plattform, die an einem Kran befestigt ist (67) - springt zu dieser rüber.

Auf der Plattform stehend dreht ihr euch nach rechts und springt an die gegenüber liegende Wand. Zieht euch dort nach oben und geht langsam durch den Stacheldraht. Auf der rechten Seite springt ihr die kleine Schräge nach oben und bewegt euch von dort aus nach links über das Dach. Zieht euch am Ende einen Steinblock nach oben und klettert weiter die Hauswand nach oben. Hier erwarten euch zwei Scharfschützen, die ihr erstmal erledigen solltet. Folgt danach einem der Gänge in die Mitte des Gebäudes, wo sich ein dunkler Steinblock befindet. Zieht diesen zweimal heraus (geht nur in eine Richtung) und klettert dann auf den Steinblock rauf. Wendet euch dann nach links und zieht euch auf die dort befindliche Schräge (solltet ihr runter rutschen, befindet ihr euch auf der falschen Seite). In der hinteren rechten Ecke befindet sich eine Nische mit einem Medipack. Dreht euch dann um und springt mit Anlauf in die Nische auf der anderen Seite. Dort nämlich befindet sich das *4. Geheimnis* in Form eines **Kathedralenschlüssels** (diesen benötigt ihr für den Bonuslevel!). Springt dann wieder nach unten, verlässt den Mittelteil und folgt der Balustrade, bis ihr eine Lücke in einem Zaun findet. Geht ihr dort hindurch, habt ihr auch diesen Level erfolgreich beendet. Dieses solltet ihr jedoch noch nicht tun. Vorerst müsst ihr euch noch links neben diesen Zaun stellen (also an die Ecke) und dort nach unten schauen. Findet eine Leiter und klettert diese runter. Auf einem Vorsprung gelandet, geht es eine weitere Ebene nach unten. Springt von hier aus nochmals nach unten und landet in einer grauen Steinnische. Kriecht von hier aus rechts in einen kleinen Tunnel und findet dort das *5. Geheimnis*.

Aldwych

Geheimnisse: 5

Ihr beginnt dieses Level, indem ihr ein paar Schrägen hinunter rutscht. Krallt euch während der Sprünge fest, um kurz darauf an einer Kante Halt zu finden. Zieht euch dort hinauf und findet in einer kleinen Nische ein Gewehr. Springt dann weiter hinunter ins Wasser und taucht an die Oberfläche. Ihr findet auf einer Seite einen Gang, zu dem ihr euch hochziehen könnt. Folgt diesem Gang nach oben, bis ihr auf der rechten Seite eine Nische mit Gitter entdeckt. Schiesst dieses Gitter kaputt und entdeckt dahinter einen Speicherkristall (54). Nehmt diesen Kristall an euch und klettert daraufhin in der Nische rechts die lange Leiter nach oben. Springt die nächste Plattform ebenfalls nach oben und findet euch in einem grösseren Abschnitt wieder. Lauft hier einfach vor, bis vor einen schwarzen Block und zieht diesen einmal nach hinten.

Lauft nun ein wenig in diesem Abschnitt herum und findet ein Loch im Boden, durch das ihr nach unten auf einen Fahrscheinautomaten springt. Von diesem aus hüpfst weiter auf den Boden und killt schnell einen heran stürmenden Fackelträger, der euch sonst in Brand steckt. Sucht nun einen weiteren Automaten auf, springt auf diesen rauf und schaut nach oben. In der Decke müsste sich ein Loch befinden. Dort steht der verschobene dunkle Block und darüber hängt eine Leiter (55). Springt nun an den Block ran und klettert über diesen und die Leiter bis ganz nach oben. Springt im nächsten Raum durch das zweite Loch nach unten und folgt dort dem Gang rechts um die Ecke. Fallt in den nächsten Raum hinab und nehmt hier vom Boden den **Wartungsschlüssel** an euch. Dreht euch dann um und betätigt den Knopf an der gegenüber liegenden Wand, um so die Tür zu öffnen.

Verlasst diesen Bereich und findet euch in dem grösseren Raum mit den vielen Automaten wieder. Geht hier nun nach rechts und findet dort eine Rolltreppe, die nach unten führt. Am Ende der Rolltreppe erwartet euch ein Abgrund (ist dies nicht der Fall, seid ihr die falsche Rolltreppe hinunter gelaufen), den ihr überspringt. Geht auf der anderen Seite weiter nach vorne Richtung Schienen und tötet dabei einen Fackelmann und einen Hund. Folgt dem Bahnsteig nach rechts und landet vor einer verschlossenen Tür, die ihr mit Hilfe des Wartungsschlüssels öffnen könnt. Betretet dann den nun offenen Raum und findet an der hinteren Wand einen Knopf, dessen Betätigung das Licht auf dem Bahnsteig anschaltet. Geht nun auf

die andere Seite des Bahnsteiges und findet dort in einer kleinen Nische auf dem Boden liegend einen alten **Penny** - aufnehmen.

Springt in diesem Abschnitt dann in den tiefen Abgrund und auf die Schienen (nicht beim Penny) und folgt diesen sprintend nach links (achtet auf einen sich nähernden Zug). Beachtet die rechte Seite und entdeckt irgendwann einen Durchgang, in den ihr schnell springen solltet, bevor euch die U-Bahn erwischt. Ihr landet schliesslich in einem roten Raum. Sammelt hier alle Gegenstände ein (unter anderem einen Speicherkristall) und klettert auf die Kisten links neben dem Eingang. Von diesen aus springt ihr auf die andere Seite hinüber. Steht ihr nun auf diesen Kisten dreht euch nach rechts und bemerkt etwas höher an der Wand eine Leiter. Vor der Leiter befindet sich eine Schräge. Springt nun seitlich rechts auf die Schräge und von dort aus gleich wieder nach vorne in Richtung Leiter. Hangelt euch die Leiter nach oben und springt vom obersten Punkt aus nach hinten, auf eine hinter euch befindliche Plattform. Klettert von dieser schrägen Plattform aus einen Block weiter nach oben und tötet dort einen Wächter. Dreht euch nun um und richtet den Blick auf die Leiter (56). Springt nun nach vorne und oben und haltet euch dabei an der Decke fest, um euch an der Decke hangelnd vor, dann weiter nach rechts zu bewegen. Lasst euch am Ende runterfallen und findet euch vor einer Schräge wieder.

Rutscht diese hinab und klettert dann rechts den Block hoch. Findet euch vor einer Schräge wieder, die ihr rückwärts hinunter rutscht. Haltet euch am Ende an der Kante fest und lasst euch zweimal hinunterfallen. Haltet euch dann am Vorsprung fest und hangelt euch nach rechts. Seid ihr ganz rechts angekommen, lasst euch fallen, zieht euch an der nächste Kante an einer Schräge nach oben und springt mit einem Rückwärtssalto nach hinten. Dreht euch während des Fluges, so dass ihr die gegenüber liegende Wand zu greifen bekommt. Von hier aus lasst ihr euch dann fallen, greift an der nächsten Kante wieder zu und zieht euch hoch, um das *1. Geheimnis* zu finden.

Vom Boden dieses Schachtes aus folgt ihr den Stufen nach oben und sucht eine Wand, an der ihr euch hochziehen könnt (58). Landet in einem kleinen Bereich, wo sich um die Ecke ein Speicherkristall befindet. Steigt hier die Leiter nach oben und findet euch vor zwei Feuerspuckern wieder. Hier müsst ihr nun den ersten vorsichtig durchqueren und danach stehenbleiben. Bewegt euch dann langsam nach rechts und klettert auf den dort befindlichen Steinblock. Habt ihr dies geschafft, gehen die Flammen aus. Springt von hier aus auf die nächste Erhöhung, klettert auf die Schräge und findet auf der anderen Seite eine Leiter, zu der ihr rüber springen müsst. Klettert diese Leiter ein Stück nach oben (59) und springt auf halber Höhe nach hinten, um in einer Nische zu landen. Betätigt dort den Knopf, der eine Deckenklappe im roten Raum öffnet. Springt nun zurück auf die Leiter und klettert nach oben. Beachtet, dass hier jetzt Feuer gespuckt wird. Überquert schnell die Plattform und springt auf der anderen Seite nach unten. Folgt dem Gang 2x nach links und betretet schliesslich den Durchgang auf der rechten Seite. Springt hier durch das Loch im Gitter und findet euch vor dem Abgrund wieder, der auf die Schienen führt.

Springt hier hinunter und folgt diesen nach links, um erneut den roten Raum betreten zu können. Hier springt ihr nun wiederum über die Kisten bis vor die Leiter. Hüpfst dann weiter an die Leiter, zieht euch nach oben und vollführt dann einen Rückwärtssalto, um auf der hinter euch liegenden Plattform zu landen. Dreht euch nach links und entdeckt die nun offene Deckenklappe (60). Klettert diese nach oben und findet euch in einem grösseren Bereich wieder. Geht hier vor und killt eine Wache und einen Hund. Sucht danach den Bereich (Raum) zwischen den beiden Treppen auf und stellt euch dort auf die dunkle rechte Platte. Diese stürzt ein und ihr landet in einem Gang. Sucht dort einen dunklen Steinblock, den ihr nach hinten zieht. Klettert danach aus dem Loch raus und springt in das zweite Loch, in dem ihr nun einen Gang entdeckt.

Folgt diesem, kriecht durch den Tunnel und zieht euch schliesslich in einen grünen Gang. Folgt diesem um die Ecke und landet endlich an einer Kreuzung. Rechts von euch befindet sich eine Nische mit zwei Schalter, links von euch ein Gang und vor euch ebenfalls ein Gang. Nähert euch nun den beiden Schaltern und betätigt zuerst den rechten. Dadurch öffnen sich in einem grösseren Raum zwei Türen für eine kurze Zeit - dieser Raum befindet sich links von euch. Nun steht euch eine etwas anstrengende Aufgabe bevor, denn ihr müsst die ganz rechte offene Tür durchqueren (am besten sprintend), bevor sich diese wieder schliesst. Ist euch dies nach einigen Anläufen gelungen, betätigt in dem dahinter liegenden Raum den

Knopf an der rechten Wand und verlässt den Raum wieder über die Schräge. Folgt dem weiteren Verlauf und landet schliesslich vor den beiden Schaltern wieder.

Nun betätigt ihr ein weiteres Mal den rechten Schalter, rennt zurück in den grösseren Raum und versucht, rechtzeitig die mittlere Tür zu durchqueren. Ist euch dies gelungen, bemerkt, dass sich in der Decke (linke Seite) eine Luke geöffnet hat. Springt und klettert dort hinauf und landet in einem Gang. Betätigt hier den Knopf an der rechten Wand und folgt dem Gang bis zum Ende. Springt hinunter und landet direkt vor den beiden Schaltern.

Diesmal drückt ihr den linken der beiden Schalter, rennt schnell in den grossen Raum und durchquert diesmal die linke Tür, die durch das Drücken des Knopfes im Gang ein wenig länger offen bleibt. Im Innern dieses Raumes (61) klettert links auf den Steinblock, springt von dort aus an die Decke und hangelt euch an dieser entlang auf die andere Seite. Lasst euch am Ende fallen, greift an der Kante zu und zieht euch nach oben. In diesem Bereich findet ihr endlich den ersten **Salomo's Schlüssel** und einen Speicherkristall.

Springt wieder nach unten ins Wasser, sucht den Tunnel und betretet diesen. Rutscht die Schräge hinab und folgt dem Gang nach links zu den beiden Schaltern. Dort folgt ihr nun dem Gang nach rechts, springt über das Loch im Boden und geht weiter nach links durch eine sich öffnende Tür - findet euch danach in altbekannten Gefilden wieder.

Geht in diesem Raum bis zum Ende durch, springt rechts in das Loch und findet euch im roten Raum wieder. Klettert dort nach rechts auf den zweiten Steinblock (dort, wo die Leiche liegt), springt nach vorne an die Decke und haltet euch dort fest. Hangelt euch an der Decke entlang nach vorne, dann nach rechts und lasst euch am Ende fallen. Rutscht die Schräge hinunter, springt rechts auf die Erhöhung und von dort hinab auf den oberen Teil des Bohrers. Sucht hier die andere Seite auf (links) und springt hoch, um euch an einem Vorsprung hochzuziehen - entdeckt hier den zweiten **Salomo's Schlüssel** und nehmt diesen an euch.

Folgt dann dem weiteren Verlauf des Ganges, zieht euch hoch und springt am Ende durch ein Loch nach unten. Sucht hier das Loch im Gitter und springt durch dieses ebenfalls hindurch, um euch auf dem Bahnsteig wiederzufinden. Springt hier nun über den Abgrund und kehrt über die Rolltreppe zurück in den Bereich mit den Fahrkartenautomaten (62). Sucht hier den zweiten Automaten von rechts auf und nähert euch dessen dunkler Seite. Benutzt hier nun den alten Penny, um ein **Ticket** zu erhalten - hebt euch dieses vom Boden auf.

Lauft dann über die anderen Rolltreppen nach unten und folgt dem verschütteten Teil des Bahnsteigs bis zum Ende. Klettert dort in eine Nische und schießt hier das Gitter kaputt. Springt dahinter hinunter und findet das 2. *Geheimnis*.

Nähert euch nun dem Bahnsteig, springt hinunter auf die Schienen und folgt diesen auf die rechte Seite. Haltet euch im Innern des Tunnels rechts und zückt eure Waffen. Nach ein paar Metern kommt ein Mann aus einer Tür, den ihr unbedingt schnell abschiessen müsst. Sollte der Kerl nämlich überleben, überrollt euch ein U-Bahnwagen. Habt ihr den Gegner gekillt, geht weiter nach vorne und findet auf der rechten Seite einen kleinen Raum, den ihr betretet - betätigt dort den Knopf an der linken Wand. Verlässt den Raum wieder, geht ein Stück nach links und betretet die nun offene kleine Nische, um darin einen Speicherkristall zu finden. Geht danach weiter nach rechts und durch den zweiten offenen Durchgang - speichert dort ab!

Ihr müsst nun ein paar bestimmte Knöpfe drücken, um den Durchgang in den nächsten Raum zu öffnen. Schwimmt durch das Wasser, geht auf der anderen Seite an Land und folgt dem Gang bis vor die Eisentür. Betätigt den Knopf links an der Wand, um die Tür zu öffnen. Folgt dem weiteren Verlauf des Ganges bis zum Ende, geht ein Stück nach links und betätigt den hier befindlichen Knopf. Lauft jetzt den Gang zurück und betretet den nun offenen Raum auf der rechten Seite. Betätigt hier den linken Knopf, dreht euch um und geht bis zum Ende durch. Dreht euch dann nach links, biegt am nächsten Abzweig nach rechts ab. Weiter geht es nach links, rechts, bis zum Ende durch, dann nach links. Folgt jetzt einfach dem Gang, bis ihr in einem grossen Raum landet (63).

Folgt diesem nach rechts und findet zwei Säulen mit Schlüssellochern (nehmt euch in diesem Bereich vor den dunklen Bodenplatten in acht. Tretet ihr auf diese, stürzen sie ein und geben Spiesse frei) . Benutzt

hier die beiden Salomo's Schlüssel - erst links, dann rechts. Es öffnet sich im hinteren Teil des Raumes daraufhin eine Tür. Sucht den Speicherkristall in diesem Raum und nähert euch dann der geöffneten Tür. Findet in der dahinter befindlichen Nische einen **Steinmetzhammer**. Verlasst dann die Nische wieder und dreht euch nach rechts. Hinter einer dunklen Bodenplatte entdeckt ihr einen Vorhang, der bis auf den Boden hängt (64). Dieser Vorhang kann durchquert werden. Dahinter liegt auf dem Boden ein **verzierter Stern**.

Sucht nun eine weitere offene Tür, in diesem Raum auf (links neben dem Eingang) und entdeckt dort eine kleine Wasserstelle. Springt in diese hinein und folgt dem langen Unterwassertunnel, bis ihr wieder auftauchen könnt. Zieht euch dort an Land und klettert auf den hohen Steinblock. Dreht euch herum und springt nach vorne in Richtung Felsspalt. Hangelt euch an diesem nach rechts und lasst euch am Ende hinunter fallen. Klettert auf den nächsten hohen Steinblock und dreht euch darauf stehend um, um auf der anderen Seite einen schmalen Gang sehen zu können. An der Decke, rechts neben euch befindet sich eine Leiter, an die ihr heran springt und euch an der Decke baumelnd auf die andere Seite zieht. Lasst euch dort fallen, greift gleich wieder zu, um an der Kante Halt zu finden und zieht euch hoch. Kriecht durch den schmalen Tunnel und findet euch schliesslich vor einer Sperre wieder, die sich mit Hilfe des Tickets öffnen lässt.

Im nächsten Bereich umgeht ihr die Absperrungen auf der linken Seite und öffnet dahinter die Tür im rechten Gebäude mit Hilfe des verzierten Sterns. Im dahinter liegenden Raum findet ihr einen Fackelträger und das 3. *Geheimnis*.

Verlasst diesen Abschnitt nun über die andere Seite und steigt dort die Rolltreppe hinab. Findet am unteren Ende auf der linken Seite eine verschlossene Tür, die sich mit Hilfe des Steinmetzhammers öffnen lässt. Betretet den dahinter liegenden Raum und betätigt den dort befindlichen Knopf, der eine Falltür öffnet. Verlasst den Raum dann wieder, geht nach links und steigt den Gang hinunter. Folgt dem Weg nach vorne, tötet eine auftauchende Wache und geht weiter nach vorne. Springt durch ein Loch nach unten (springt über das Loch rüber und folgt dem Gang. Erschiesst im nächsten Bahnhof eine Wache und durchsucht hier die dunkle Nische im Tunnel, um eventuell das 4. *Geheimnis* zu finden) und hüpft dort von einer Plattform vor einen schmalen Tunnel. Kriecht durch diesen hindurch und bemerkt dahinter eine offene Luke in der Decke (bevor ihr euch hochzieht, untersucht hier die Umgebung genauestens, um eventuell das 4. *Geheimnis* zu finden). Zieht euch durch diese Luke nach oben und findet euch im Innern eines Zuges wieder. Dreht euch um und geht bis an Wand, um dort einen Knopf zu betätigen. Es öffnet sich so links von euch eine Klappe im Boden, durch die ihr nach unten springt.

Folgt hier dem Gang, kriecht durch einen schmalen Tunnel, geht weiter nach links und findet euch in einer grösseren Halle wieder. Folgt dieser bis zum Ende und bemerkt dabei einen Fackelträger, der aus einem Seitengang weiter nach hinten rennt - schießt diesen Kerl auf keinen Fall ab, da er euch eine Tür öffnet! Folgt dem Typen nun ebenfalls nach hinten rechts um die Ecke und schießt dabei zwei Angreifer tot. Am Ende des Ganges befindet sich eine Schräge und rechts daneben ein kleiner Gang mit angrenzendem Raum. Betretet diesen Raum und betätigt im Innern zwei Knöpfe (65). Verlasst dann den Raum wieder und macht euch auf den Rückweg in den roten Raum. Springt dazu nach links und folgt dem Gang um die Ecke und bis ans Ende. Wendet euch dann nach rechts und findet etwas weiter eine offene Luke in der Decke. Springt durch diese nach oben in den Zug und betätigt dort den Knopf. Dreht euch danach nach links und springt durch die offene Klappe nach unten. Folgt dem Weg und zieht euch schliesslich an einem Steinblock hoch. Von diesem aus springt ihr weiter nach oben auf einen Pfad. Folgt diesem ein Stück und biegt dann nach links ein. Durchquert die offene Tür, aus der euch vorher ein Gegner entgegenkam und folgt dem dort befindlichen Weg, bis ihr erneut auf dem Bahnsteig mit dem tiefen Abgrund befindet. Springt dort hinunter, folgt den Schienen nach links und betretet nach ein paar Meter den Durchgang auf der rechten Seite, um euch endlich im roten Raum wiederzufinden.

Springt hier nun, wie gewohnt über die Kisten bis zu der Leiter, klettert dies hoch und springt rückwärts auf die Plattform. Wendet euch nach links und klettert durch die offene Luke in der Decke. Folgt dort den Stufen und findet nun auf der rechten Seite eine offene Tür, die ihr durchquert - so findet ihr das 5. und letzte *Geheimnis* dieses Levels.

Kehrt nun mit Hilfe des Zuges zurück zu dem Raum, in dem ihr eben die beiden Knöpfe betätigt habt. Neben diesem Raum benutzt ihr jetzt die Rampe, um so dieses Level zu beenden.

Lud's Gate

Geheimnisse: 6

Das Wichtigste in diesem Level ist, dass ihr die Fackelträger in Ruhe lasst. Tut ihr diesen nichts, werden euch diese Kerle auch nicht belästigen.

Wendet euch vom Startpunkt aus nach links und folgt dem dortigen Gang bis in einen Raum mit zwei Pools. Verlasst diesen durch den Gang auf der linken Seite. Rutscht schliesslich eine Schräge hinunter und landet in einem Raum, in dem ihr euch schnell die rechte Wand nach oben ziehen müsst, bevor euch eine Stacheldecke tötet. Nach einer weiteren kurzen Rutschpartie betätigt ihr den Knopf an der rechten Wand (dieser öffnet eine Falltür) und geht dann weiter nach links, um in einem riesigen Abschnitt zu landen. Wendet euch dort nach rechts und findet am Ende eine kleine Nische. Springt in diese hinein und lasst euch vom Rand dieser Nische nach unten fallen. Folgt hier dem Pfad nach vorne durch ein paar Stacheldrähte, bis hin zum Ende. Wendet euch dort nach links und findet einen Spalt in der Wand, in den ihr euch hineinziehen könnt. Lasst euch im Spalt nach rechts hinunter und findet so das *1. Geheimnis*.

Sucht in diesem Bereich jetzt das Loch in der Decke (68) und zieht euch an diesem nach oben. Dreht euch nach links und zieht euch den nächsten Block nach oben. Von hier aus müsst ihr nun in Richtung des grossen Blockes springen, der ein wenig versetzt liegt. Oberhalb des riesigen Bereiches geht es nun zurück in den Gang nach rechts und weiter nach links. Zieht euch den grossen Steinblock auf der linken Seite nach oben (69) und klettert den Maschendraht auf der gegenüber liegenden Seite bis etwa zur Hälfte nach oben. Bewegt euch dort nach links und beachtet ganz links eine grünschimmernde Stelle. Steigt nun knapp oberhalb dieser Stelle und vollführt dann einen Rückwärtssalto mit Drehung, um an der Leiter hinter euch zu landen. Klettert diese nach oben, lasst euch fallen und greift schnell wieder zu, um an einer Kante Halt zu finden. Zieht euch nach oben und findet endlich das *2. Geheimnis*.

Klettert dann auf der anderen Seite den Maschendraht weiter bis ganz nach oben und landet schliesslich in einem Gang, durch den ihr kriechen müsst. Auf halbem Weg befindet sich eine Stelle, an der ihr aufstehen könnt. Tut dies und wendet euch dort nach rechts. Klettert den Block hoch und springt am anderen Ende wieder runter. Tötet hier die Wache und schiebt den dunklen Steinblock von der einen Seite auf die andere - ihr hört dann ein lautes Geräusch. Betätigt jetzt den Knopf in diesem Raum, um die Tür zu öffnen und erschießt den auftauchenden Wärter. Durchquert die Tür und wendet euch am Abzweig nach rechts, um vor euch einen neuen ägyptischen Abschnitt erkennen zu können (70).

Klettert hier über die verschiedenen Steinblöcke nach oben und erkennt auf der rechten Seite eine Leiter, die ihr nach oben klettert. Folgt dem nächsten Gang bis in einen Raum, in dem sich ein verschiebbarer dunkler Steinblock befindet. Schiebt diesen Block nach rechts und klettert drauf. Von diesem Block aus springt dann zur nächsten Öffnung und zieht euch daran hoch. Kriecht durch einen schmalen Tunnel und lasst euch am anderen Ende nach unten in einen Gang fallen. Folgt diesem nach vorne und springt zurück in den grossen ägyptischen Raum. Klettert hier nun wieder auf die Plattform vor der Leiter und dreht euch um. Entdeckt nun direkt vor dem Ausgang eine weitere Säule, auf die ihr springen müsst. Seid ihr dort angelangt (71), dreht euch nach links und springt auf die über euch befindliche Plattform. Klettert von dort aus dann in den rechten schmalen Tunnel und durchquert diesen auf die andere Seite. Rutscht schliesslich eine Schräge hinunter und springt durch ein Loch. Dreht euch dann um und folgt dem Gang bis in einen altbekannten Raum. Zieht dort den dunklen Steinblock einmal nach hinten, sodass er sich in der mittleren Position befindet. Kehrt jetzt zurück in den grossen Raum (Ägypten) und zieht euch auf den Steinblöcken nach oben bis vor die Leiter. Links von der Leiter findet ihr etwas weiter oben eine nach vorne ragende Plattform (72), auf die ihr nun springen müsst. Auf dieser Plattform stehend dreht ihr euch nach rechts und seht auf der anderen Seite einen Knopf an der Wand. Springt dort hinüber (während des Sprunges zugreifen) und betätigt den Knopf, woraufhin sich die Tür über der Leiter schliesst.

Springt nun wieder hinunter auf den Boden und klettert auf die höchste Plattform. Dreht euch dort um und seht an der Decke eine Leiter (73). Springt mit Anlauf an diese heran und hangelt euch an der Decke entlang bis zum Ende. Dort befinden sich zwei Nischen. In der linken Nische findet ihr einen

Speicherkrystall, in der rechten Nische einen Knopf, der eine höher gelegene Tür öffnet. Hangelt euch dazu bis an die jeweilige Nische ran, lasst euch fallen und greift an der Kante wieder zu - zieht euch hoch. Nachdem ihr zumindest den Knopf betätigt habt, klettert die Leiter bis ganz nach oben, ein Stück nach links und lasst euch auf den Vorsprung fallen. Dreht euch um und entdeckt links gegenüber eine Plattform, zu der ihr springen müsst. Von dort aus geht es weiter um die Ecke, auf den nächsten Vorsprung. Danach folgt ein weiterer Sprung um die Ecke. Dreht euch hier angelangt um und überspringt den Abgrund auf die nächste Plattform. Folgt auch dieser um die Ecke, überspringt den nächsten Abgrund und findet euch schliesslich vor einer Schräge wieder. Rutscht diese hinab, springt während dieser Aktion und greift im Flug zu, um die gegenüber liegende Kante zu erreichen. Folgt dort dem Gang und landet kurz darauf vor einer weiteren Schräge. Hier folgt nun ein etwas schwieriger Sprung. Wir haben diesen folgendermassen bewerkstelligt:

Stellt euch an die Kante der Schräge, geht langsam einen Schritt zurück und springt zweimal hintereinander ohne Anlauf nach vorne. Greift auf der anderen Seite des Abgrundes zu und zieht euch nach oben (74). Ihr findet hier auf dem Boden liegend **Balsam Oel**. Kriecht dann dahinter in den schmalen Tunnel und lasst euch von diesem hinab in den nächsten Bereich. Killt dort eine Wache und geht weiter vor in die dunkle Nische. Entzündet eine Fackel und bemerkt in der linken Wand einen schmalen Tunnel, durch den ihr bis in den nächsten Raum kriechen müsst. Tötet dort eine weitere Wache und öffnet die Tür mit Hilfe des Knopfes. Holt euch dahinter eine Rakete und kehrt gleich wieder zurück in den Raum mit den beiden Steinblöcken. Springt nun hinter dem linken Steinblock in das Loch und landet auf einer kleinen Plattform. Springt von dieser aus mit Anlauf nach oben an die Deckenleiter und hangelt euch bis auf die andere Seite, wo ihr euch in die dort befindliche Nische hinunter fallen lasst und den Speicherkrystall unter den Nagel reisst.

Dreht euch nun um und seht unter euch den Kopf einer Sphinx (75). Springt auf diesen rauf und wendet euch dort der linken Seite zu. Nähert euch hier der linken Seite und stellt euch schräg an den Rand ran (76). Springt nun ohne Anlauf nach vorne und greift während des Fluges zu, um auf einer kleinen Plattform mit einem Medipack zu laden. Springt von dieser Plattform aus auf eine Säule, die sich genau gegenüber befindet. Von dort aus dann springt weiter nach links auf die Schräge, auf die ihr euch hochzieht. Rutscht ihr dann runter, springt weiter auf den vor euch liegenden Vorsprung und folgt diesem bis zum Ende - dort erwartet euch das 3. *Geheimnis*.

Lauft nun zum anderen Ende zurück und springt auf die Säule. Lasst euch von dieser hinab gleiten und springt dann vom oberen Teil der Sphinx nach ganz unten auf den Boden. Umgeht den unteren Teil der Sphinx, bis ihr in der rechten Wand einen Ausgang mit Stufen findet. Steigt diese nach oben und findet am Ende eine Anhöhe, auf die ihr springen und euch hangeln könnt (77). Oben angekommen kümmert euch links um den dunklen Steinblock, den ihr einmal herauszieht (ihr könnt mit Hilfe der Blöcke in eine oben gelegene Passage klettern - diese liegt hinter euch -, um dort das 4. *Geheimnis* zu finden). Springt dann erneut nach unten und springt und zieht euch diesmal an der Stelle auf den Vorsprung, an der sich der verschobene Steinblock befindet. Klettert nun mit dessen Hilfe nach oben und weiter an eine Leiter über dem Block. Klettert an der Leiter nach ganz oben und rechts und springt am Ende in einen Gang. Folgt diesem, springt von dort aus eine Etage höher, geht den Weg entlang und springt am Ende ganz herunter. Verschiebt hier nun zuerst den Block einmal (schieben), der euch den Weg zur Kammer freimacht. Kümmert euch dann um den zweiten Felsblock und zieht diesen zweimal nach hinten.

Springt dann erneut runter in den Raum, springt und zieht euch mit Hilfe des verschobenen Steinblocks zur Leiter hoch und klettert ein weiteres Mal ganz nach oben. Lasst euch rechts in den Gang fallen, springt von dort aus eine Etage höher und folgt dem Weg. Springt am Ende 2x runter und findet nun rechts neben euch einen Gang, der in den Anfangsbereich des Levels führt.

Folgt hier dem Gang nach rechts, um euch in dem Raum wiederzufinden, in dem ihr das Level begonnen habt. Wendet euch hier nun nach rechts und entdeckt einen blauschimmernden Altar (78), in dem ihr das Balsam Oel ablegt. Dadurch öffnet sich auf der linken Seite eine Tür, die ihr durchqueren könnt. Nach ein paar Metern fällt ihr in ein tiefes Loch und landet schliesslich im Wasser. Hier nun wird es ein wenig schwierig, da die Orientierung sehr schwer fällt. Taucht erst ganz nach unten und folgt dann dem einzigen Weg. Tötet ein auftauchendes Krokodil mit Hilfe der Harpune und haltet euch immer rechts. Schwimmt

durch einen Gang und findet den Durchgang, in dem euch eine Strömung beim Schwimmen behindert. Ihr werdet an eine Wand gedrängt und schaut an diesem Punkt nach oben. Hier müsstet ihr ein Loch in der Decke finden, durch das ihr auftauchen und an Land gehen könnt.

Auf der anderen Seite befindet sich ein zweiter Pool, in den ihr hinein springt. Taucht unter Wasser nach rechts und folgt dem Gang bis zum Ende (bemerkt links ein Fenster mit einem Speicherkristall - das nächste Geheimnis). Biegt dann nach rechts und taucht an dieser Stelle auf, um Luft zu holen. Geht dann wieder unter Wasser und findet an einer Wand einen grossen Hebel, dessen Betätigung eine Luke öffnet. Taucht nun am Fenster vorbei (sucht hier nun den Durchgang, der hinter das Glas und zum 5. *Geheimnis* führt) und findet gleich dahinter in der Decke die nun offene Luke, durch die ihr auftaucht. Geht an Land, zieht euch einen Steinblock hoch und entdeckt einen Knopf, dessen Betätigung eine weitere Tür unter Wasser öffnet. Springt wiederum ins Wasser und bemerkt, dass sich hier jetzt in der linken Wand eine Tür geöffnet hat. Durchquert diese und taucht solange weiter, bis ihr wieder auftauchen könnt. Ihr müsstet euch jetzt in einem ziemlich grossen Bereich befinden. Schwimmt in diesem Bereich bis zum Ende durch und untersucht unter Wasser die rechte Seite. Hier befindet sich ein schmaler Durchgang. Durchquert diesen, um das 6. *Geheimnis* zu finden.

Schwimmt dann an der Wasseroberfläche wieder zurück und schaut auf die linke Seite. Sobald ihr hier eine Schräge bemerkt (79), wendet euch dieser zu. Klettert auf diese hinauf und, sobald ihr nach unten rutscht, vollführt einen Rückwärtssalto, um auf der Ebene hinter euch festen Halt zu finden. Kümmert euch von dort aus nun um die andere Seite mit den vielen Kisten und springt dort hinüber (80). Erschiessst dort eine Wache und untersucht anschliessend deren Leiche, um so in den Besitz des **Schlüssels zum Heizraum** zu gelangen.

Sucht nun den Wasserbereich auf, der sich hinter den Kisten befindet (dorthin ist vor kurzer Zeit der Taucher verschwunden). Springt dort ins Wasser und taucht hinab. Wendet euch unter Wasser der rechten Wand zu und findet dort einen langen Tunnel, dem ihr folgt. Erledigt auf dem Weg einen Taucher und landet schliesslich in einem grossen Unterwasserbereich, in dem ihr von einem Krokodil angegriffen werdet. Tötet dieses und taucht in die Nische auf der rechten oberen Seite (dort scheint Licht hinein), um dort an der Oberfläche ein wenig Luft zu schnappen. Taucht dann wieder hinab und kehrt zurück in den grossen Bereich. Wendet euch dort dann nach links und steuert die dort befindliche Wand an. Sucht hier den Tunnel in der linken unteren Ecke auf und schwimmt hinein. Wendet euch am Abzweig nach rechts und seht gleich an einem grünen Wandstück einen Hebel, den ihr betätigt. Taucht dann zurück zum Luftloch (raus in den grossen Bereich und nach rechts oben - zweiter Tunnel), um Kräfte zu sammeln.

Es geht dann wiederum in den grösseren Bereich, wo ihr euch erneut der linken Wand widmet. Taucht diesmal in den Gang oben rechts (dort schimmert es grünlich) und folgt diesem an der Abzweigung nach links. Taucht dort unter dem Gitter hindurch und findet im dahinter liegenden Abschnitt links unten die offene Tür. Durchquert diese und bemerkt am Ende des kurzen Ganges den nächsten Hebel, den ihr ebenfalls betätigt. Taucht nun zurück zum Luftloch und kommt zu Kräften. Es geht dann wieder runter und vom grossen Bereich aus genau in den gegenüber liegenden Tunnel hinein (dieser schimmert leicht rötlich). Folgt diesem nach links und durchquert am Ende die offene Tür. Im nächsten Raum wendet ihr euch nach links und entdeckt an der linken Wand, neben einem Gitter den nächsten Hebel, den ihr betätigt. Kehrt danach zurück zum Luftloch und beachtet, dass ihr von zwei Tauchern angegriffen werdet. Nachdem ihr Luft geholt habt, taucht wieder raus in den grossen Bereich und gleich nach rechts in den dort befindlichen Gang. Folgt diesem nach rechts und wendet euch am Ende nach rechts. Findet in einer Nische ein Loch im Boden, durch das ihr abtaucht. Folgt dahinter dem langen Schacht nach oben und zieht euch dort schliesslich an Land. Springt auf der anderen Seite gleich noch einmal ins Wasser, um dort an der Wand hinter euch den nächsten Hebel betätigen zu können. Zieht euch dann an Land und klettert auf die höhere Plattform. Von dieser aus geht es dann weiter über die verschiedenen Plattformen an der Wand (springen), bis ihr auf der anderen Seite angelangt seid. Folgt dort schliesslich dem Gang, bis ihr vor drei Stampfern landet. Durchquert diese im rechten Moment und zieht euch danach den Block nach oben. Geht auf dem folgenden Weg bis vor die Wand, stellt euch an den Abgrund und schaut nach oben an die Decke - bemerkt dort eine Deckenleiter. Springt nun mit Anlauf ab und haltet euch an der Deckenleiter fest. Hangelt dann ein Stück nach vorne, dreht euch nach links und lasst euch fallen, um

gleich darauf an der Kante der Öffnung hinter dem Wasserfall Halt zu finden. Zieht euch hoch und kriecht durch den Tunnel. Lasst euch hinunter und benutzt den Schlüssel für den Heizraum mit dem Schloss an der rechten Wand. Es öffnet sich dann hinter euch eine Tür, hinter der ihr den Speicherkristall aufnehmt und einen Knopf drückt - dadurch öffnet sich eine weitere Tür.

Verlasst die kleine Höhle wieder, springt zurück ins Wasser und taucht hier bis ganz nach unten. Wendet euch am Grund nach links und taucht ein Stück nach oben, um im anderen Bereich zu landen - nehmt euch dort vor dem Krokodil in acht. Folgt dem Gang nach links und biegt an dem Abzweig nach links ab. Landet erneut in dem grossen Bereich, wo ihr einfach geradeaus taucht und in den Tunnel auf der anderen Seite (violette Licht). Folgt hier dem Gang nach links und durchquert am Ende die linke offene Tür. Taucht dahinter den langen Schacht nach oben und zieht euch schliesslich wieder an Land. Springt nun über die verschiedenen Plattformen (nehmt euch dabei vor den schwingenden Keilen in acht) und schliesslich in den Gang hinein. Gleich nachdem ihr den Gang betreten habt schaut nach oben und bemerkt eine Öffnung in der Decke. Wendet euch der linken Wand zu, springt nach oben und zieht euch dort in den oben befindlichen Gang hinein. Zieht, klettert und rutscht hier entlang, bis ihr vor einem Abgrund landet. Springt von hier aus mit Anlauf auf die andere Seite und krallt euch dort an der Kante fest. Lasst kurz los und haltet euch wieder fest, um euch an dieser Kante hochziehen zu können. Folgt hier kriechend dem Gang (immer nach links), bis ihr vor einem weiteren Abgrund landet. Überspringt auch diesen mit Anlauf und haltet euch an der gegenüber liegenden Kante fest. Zieht euch hoch und folgt auch diesem Gang kriechend nach links. Lasst euch am Ende rückwärts runter und geht ein Stück vor. Zieht euch dann einen Absatz hoch und rutscht eine Schräge hinunter, um dieses Level zu beenden.

Innenstadt

Geheimnis: 1

Ihr beginnt dieses Level in Sophias Büro und macht euch daran, diese zu vernichten (81).

Bemerkst rechts in der Wand eine offene Tür, durch die der Gegner verschwunden ist. Folgt diesem Gang bis zum Ende und wendet euch dann nach rechts (82). Von nun an geht das Geballere auf euch los. Sophia schießt mit Energiebällen nach euch und ist in dem jetzigen Stadion unbesiegbar. Versucht also, den Energiebällen auszuweichen und beachtet die kurze Phase, in der die Dame den Stab aufladen muss und nicht auf euch schießt. Rennt zuerst rechts die Rampe nach oben und zieht euch auf den Steinblock. Dreht euch dort um und springt von der rechten Seite dieses Blockes hinüber auf den kleineren, gegenüber befindlichen Block. Von dort aus klettert ihr auf den rechten höheren Steinblock. Steht ihr auf diesem, dreht euch um und entdeckt über euch eine Art Brücke, auf die ihr hochklettern müsst. Befindet ihr euch auf der Brücke, dreht euch um und klettert auf den nächsten Steinblock. Springt dahinter hinunter in eine Nische und lasst euch von dieser aus rückwärts runterhangeln (83). Hangelt euch nun nach links, lasst euch fallen und greift an der nächsten Kante wieder zu. Zieht euch nach oben und findet euch in einer Nische wieder. Folgt dieser nach vorne und entdeckt so das *einzigste Geheimnis* in diesem Level.

Springt danach hinunter auf den Boden und folgt noch einmal dem Weg zurück auf die Brücke (siehe oben). Überquert nun diese Brücke und findet auf der anderen Seite an der Wand einen Knopf, den ihr betätigt. Sprintet danach zurück auf die andere Seite der Brücke, steigt links auf den Steinblock und springt von diesem aus (umdrehen) nach oben, wo ihr euch auf die höher gelegene Plattform zieht. Springt von dort aus nach oben auf die nächste Brücke und folgt dieser nach rechts bis zum Ende. Findet links neben der Brücke eine Leiter, an die ihr springen müsst. Klettert die Leiter bis ganz nach oben und kriecht dort durch einen schmalen Tunnel. Dreht euch auf der anderen Seite um und springt nach oben auf die nächste Brücke (84).

Von hier aus springt ihr nun mit Anlauf hinüber auf die andere Seite und findet dort an der rechten Wand einen kleinen Sicherungskasten, den ihr schnell abschiessen solltet (85). Von nun an ist Sophia verwundbar und sollte schnell getötet werden, bevor sie euch umbringt. Habt ihr den Feind besiegt bemerkt ihr, dass die Dame etwas fallen gelassen hat. Leider könnt ihr den Steg aber nicht überqueren, da ihr sonst gebruzelt werdet. Springt deshalb zurück auf die andere Seite des Abgrundes, lasst euch hinab vor den schmalen Tunnel und durchquert diesen. Auf der anderen Seite wendet ihr euch nach rechts und springt über den Abgrund auf die andere Seite (ohne Anlauf). Folgt hier dem Weg nach vorne, klettert

hoch und wendet euch am Ende nach rechts (steigt nicht auf die Metallböden) und zieht euch hoch. Folgt dem Weg nun hinten rum über verschiedene Steinblöcke, bis ihr links an der Wand einen Knopf seht (86). Betätigt diesen, um den Strom abzuschalten. Nähert euch nun dem **blauen Objekt** und nehmt dieses auf, um den Level zu beenden.

Nevada

Wüste von Nevada

Geheimnisse: 3

Vom Startpunkt aus haltet ihr euch rechts. Landet so nach ein paar Metern in einem Gebiet mit einer Wasserstelle. Hinter dieser Wasserstelle führt ein kleiner Pfad in den Berg hinein. Folgt diesem Bergpfad (hoch springen und um die Ecken gehen) und findet am Ende einen dunklen Steinblock, den ihr nach vorne schiebt. Findet ein wenig Munition und folgt dann dem weiteren Weg, indem ihr die Steinblöcke auf der rechten Seite nach oben klettert (vor dem eben verschobenen Steinblock) (87). Folgt dem Pfad und springt über einen Abgrund. Vor dem zweiten Abgrund bleibt ihr stehen und lasst euch auf der linken Seite hinunter hängen. Springt hinab und landet sicher auf dem Boden, wo ihr das *1. Geheimnis* entdeckt (vorsicht vor dem Stacheldraht!).

Sucht in diesem Bereich nun den verschiebbaren Block, schiebt diesen einmal nach vorne und findet euch in altbekanntem Terrain wieder. Klettert links die Steinblöcke nach oben, springt im weiteren Verlauf über zwei Abgründe, klettert rechts den Block nach oben und folgt dem Pfad, bis ihr auf einer grösseren Lichtung landet, auf der ein grosser Metallkasten steht. Wendet euch hier nach rechts, geht bis ganz an den Abgrund und dreht euch dann nach rechts. Entdeckt auf der anderen Seite der Schlucht einen kleinen Felsvorsprung, auf den ihr springen müsst (88). Folgt dem dortigen Pfad bis zum Ende, erschiesst eine Schlange im Gebüsch und springt mit Anlauf auf den gegenüber liegenden Felsvorsprung. Folgt dem Pfad, überspringt den kleinen Abgrund und geht bis zum Ende des Pfades durch. Springt dort hinunter (nach vorne) und landet auf einem etwas tiefer gelegenen Pfad. Folgt diesem bis zum Ende und dreht euch dann nach links. Seht auf der anderen Seite ein paar stufenartige Felsen, zu denen ihr nun springen müsst (haltet euch dabei an die linke Seite der Stufenfelsen).

Habt ihr den Sprung geschafft, klettert die Felsen bis ganz nach oben, tötet auf dem Weg eine Schlange und findet euch schliesslich auf dem grossen Metallbehälter wieder. In dessen Mitte befindet sich ein Loch, in das ihr hinein springt. Folgt dem Unterwassergang, bis ihr wieder auftauchen könnt und geht im nächsten Bereich an Land. Folgt dem Pfad bis vor den Abgrund und wendet euch nach rechts (89). Springt nun über ein paar Plattformen an der Wand, bis ihr schliesslich auf einem Pfad landet. Folgt diesem bis zum Schluss und klettert ein paar Steinblöcke nach oben, bis ihr schliesslich ganz oben angekommen seid.

Wendet euch dann nach links und springt mit Anlauf über die Schlucht, um auf der anderen Seite auf einem weiteren Pfad zu landen. Springt von diesem rückwärts runter und haltet euch an der Kante fest. Klettert hier die Felswand hinab (90) und lasst am Ende los, um gleich darauf die nächste Kante zu greifen. Klettert auch dort hinab bis zum Ende, lasst kurz los und greift an der nächsten Kante zu. Hängt euch nach rechts, zieht euch an der Nische hoch und findet so das *2. Geheimnis*.

Habt ihr alle Gegenstände eingesammelt, springt von der Nische aus hinunter ins Wasser. Folgt dem Wasserverlauf fast bis ans andere Ende und findet euch vor einem Wasserfall wieder. An der linken Wand, kurz vor dem Wasserfall, befindet sich ein flacher, roter Felsen, auf den ihr steigen müsst. Klettert von diesem aus weiter auf den höheren roten Felsen und springt von dort aus nach rechts über das Wasser auf die dort befindliche Plattform. Von dort aus geht es weiter nach rechts auf die nächste Plattform und nochmals nach rechts auf die rote Plattform auf der anderen Seite des Wassers. Befindet ihr euch auf dieser Plattform, könnt ihr an der hier befindlichen Wand nach oben klettern und euch links auf dem grossen Felsvorsprung ablassen, auf dem ihr diesen Abschnitt begonnen habt.

Springt von hier aus jetzt wieder auf die Plattformen, die nach rechts führen (der gleiche Weg, den ihr auch vorher schon genommen habt), klettert am Ende ein paar Blöcke nach oben und springt zum Schluss über die Schlucht auf die andere Seite. Wendet euch auf dem dort befindlichen Pfad nun nach links und folgt diesem (springt dabei zweimal um die Ecke und erschiesst eine Schlange im Gebüsch). Ihr landet

schliesslich neben einem grossen Loch. Springt an dieser Stelle den Pfad hinunter (nicht das Loch) und haltet euch an der Kante fest. Lasst kurz los und greift an der nächsten Kante erneut zu, um dort Halt zu finden. Hangelt euch an diesem Felsspalt ganz nach links und zieht euch schliesslich wieder nach oben. Von diesem Punkt aus müsst ihr nach vorne an den Rand gehen und einen Sprung auf die Schräge gegenüber wagen. Haltet euch am Rand fest, zieht euch hoch und macht dann schnell einen Rückwärtssalto, um auf der hinter euch befindlichen Plattform zu landen - nehmt dort den Speicherkristall an euch (92).

Findet ein Stück weiter vorne in der Höhle einen Zünder, der sich aber nur mit Hilfe eines Schlüssels auslösen lässt - macht euch also auf die Suche. Geht nun zurück an den Abgrund (vor die Schlucht) und wendet euch nach rechts, Richtung Wasserfall. Seht dort eine Schräge, zu der ihr springt. Rutscht ihr diese hinunter, krallt euch am Rand fest und hangelt euch nach rechts. Dort könnt ihr an der Wand runterklettern (diese Stelle sieht etwas rauher aus). Lasst euch unten fallen und greift gleich wieder zu, um am nächsten Felsvorsprung Halt zu finden. Zieht euch nach oben und wendet euch nach links. Geht vor in Richtung Wasserfall bis zum Ende und springt dort an die gegenüber liegende Wand (sieht etwas rauher aus). Haltet euch an dieser Wand fest, klettert ganz nach oben (bis es nicht mehr geht) und macht dann einen Rückwärtssalto, um auf einer kleinen Plattform zum Stand zu kommen.

Wendet euch nach links und seht eine Plattform, die sich genau zwischen den beiden Wasserfällen befindet. Springt zu dieser ohne Anlauf, zieht euch nach oben und springt im Rutschen auf die nächste vor euch befindliche Plattform (93). Nehmt hier die Munition auf und springt dann an den Felsspalt auf der rechten Seite. Hangelt euch an diesem Spalt solange nach rechts, bis die Ansicht wechselt und ihr die gesamte Höhle seht. Lasst euch dann auf die unter euch befindliche Plattform fallen, rutscht ein Stück runter und springt schnell mit Hilfe eines Rückwärtssaltos auf die Plattform hinter euch (über dem Wasser). Hier nun wendet ihr euch dem Innern der Höhle zu und springt auf die nächste Plattform, die sich am Mittelteil befindet. Von dort aus führt euch der nächste Sprung nach links auf die dort befindliche Plattform. Dieser könnt ihr dann um die Ecke folgen. Ihr befindet euch nun in einem grossen Raum mit einer Schleuse (94). Wendet euch gleich nach Betreten des grossen Raumes nach links und kriecht unter dem grossen Felsen hindurch. Ganz in der Ecke könnt ihr euch dann wieder aufrichten und die Leiter an der Wand (rauhe Fläche) nach oben klettern. Lasst euch in einem kleineren Raum ab und findet dort das *3. Geheimnis*.

Verlasst diesen Bereich wieder und nähert euch der grossen Schleuse. Umgeht diese, tötet eine Wache und findet auf der anderen Seite der Schleuse eine Leiter, die nach oben führt. Klettert also bis auf den obersten Teil der Schleuse und folgt dort einem Weg nach rechts. Sobald es am Ende dieses Weges nach unten geht, klettert links eine Mauer nach oben und findet euch im Freien wieder. Springt hier ins Wasser und taucht nach rechts. Beachtet die rechte Wand und achtet darauf, wann diese wieder grau wird. Taucht an dieser Stelle ein wenig tiefer und findet einen Hebel, dessen Betätigung eine Tür öffnet. Diese Tür befindet sich genau hinter euch und beinhaltet ein wenig Munition. Habt ihr euch die Munition geschnappt, folgt dem Unterwassergang nach rechts und bis ganz zum Ende durch. Hinter einem roten Felsen befindet sich ein Hebel (knapp oberhalb des Bodens), dessen Betätigung eine Falltür im Boden öffnet. Dreht euch danach um und taucht ein Stück nach links. Hier findet ihr auf dem Boden die nun offene Luke zwischen zwei goldenen Pfeilern. Durchquert diese, folgt dem Gang um die Ecke und betätigt gleich hinter der Ecke an der rechten Wand einen Hebel. Taucht danach zurück und an die Oberfläche. Taucht dann erneut unter, in den eben besuchten Unterwassergang (durch die offene Bodenluke), und findet gleich nach dem Abtauchen in eben diesen Gang im oberen Bereich (knapp unterhalb der Decke) einen weiteren Hebel, den ihr betätigt. Folgt dann diesem Gang bis zum Ende durch und bemerkt, dass sich dort ein Gitter geöffnet hat. Geht an Land und folgt dem Gang bis zum Ende. Findet und aktiviert dort einen Knopf, der die grosse Schleuse öffnet.

Springt durch den hier befindlichen Ausgang zurück in das Becken, geht dort an Land und kehrt zurück auf den oberen Teil der Schleuse. Springt von dort aus ins Wasser, geht ans Land und sucht den Bereich, links der Schleuse auf. Findet dort in der Bergwand einen Durchgang, der in einen kleinen Raum führt. Tötet dort einen Mann, nehmt den Speicherkristall und betretet die Kabine des Fahrstuhles, in der ihr den **Zündschlüssel** findet (95). Habt ihr euch diesen eingesteckt, kehrt zurück in den Raum mit der Schleuse,

springt dort ins Wasser und lasst euch von der Strömung treiben. Ihr fallt einen Wasserfall hinunter und taucht im unteren Teil wieder auf. Sucht hier nun erneut den kleinen roten Felsen auf, zieht euch an Land und springt nun von diesem aus über die verschiedenen Plattformen weiter zum Ausgangsbereich dieses Abschnittes (siehe oben).

Von dort aus macht ihr euch dann auf den beschwerlichen Weg zum Zünder (auf der anderen Seite der Schlucht im oberen Bereich dem Weg nach links folgen - siehe oben). Steht ihr endlich vor besagtem Zünder, benutzt den Zündschlüssel mit dem Zünder, um eine Explosion hervorzurufen. Sobald ihr euch wieder bewegen könnt, solltet ihr schnell nach links springen, da kurz darauf eine Kugel von vorn auf euch zugerollt kommt. Ist das Hindernis aus dem Weg geräumt, folgt dem Weg vor in den Berg und wendet euch dort nach rechts, um den demolierten Bereich zu betreten (96).

Sucht hier den linken Steinblock auf und klettert auf diesen. Springt von diesem aus weiter auf die höher gelegene Plattform in einer Ecke (97). Dreht euch dann um und springt auf die gegenüber liegende Dreiecksplattform. Von dort aus folgt ein Sprung nach links auf einen kleinen Pfad. Folgt diesem nach vorne bis an die Bergwand und zieht euch dort hoch. Kriecht eine kurze Strecke und findet euch in einem neuen Abschnitt wieder (98). Vor euch befindet sich ein Lager, das von einem elektrischen Zaun umgeben ist (den Zaun dürft ihr nicht berühren!). Springt also hinunter in das Tal und umgeht den elektrischen Zaun einmal. Am anderen Ende des Zaunes (linke hintere Seite) befindet sich ein kleiner Tunnel, in den ihr euch zieht. Kriecht und lauft durch diesen Tunnel, bis ihr vor einem Abgrund landet. Oberhalb dieses Abgrundes befindet sich ein weiterer Gang, in den ihr springen und euch hochziehen müsst. Zieht euch rechts dann einen weiteren Block nach oben und springt schliesslich ins Wasser. Findet hier hinter einer grossen Säule einen Hebel, dessen Betätigung eine Tür öffnet. Sucht nun unter Wasser einen kleinen Tunnel, an dessen linker Wand euch ein zweiter Hebel erwartet, den ihr ebenfalls betätigt.

Habt ihr beide Hebel betätigt, kehrt auf dem gleichen Weg, auf dem ihr gekommen seid, zurück ins Freie und vor den Elektrozaun. Lauft hier ein Stück vor und betretet dann auf der linken Seite die grosse Höhle. Rutscht im Innern eine Schräge hinunter und findet schliesslich im unteren Teil auf der rechten Seite ein kleines Gebäude, das ihr betretet (99) - betätigt im Innern den Knopf an der Wand. Verlasst nun das Gebäude wieder, kehrt zurück zu der Schräge und macht euch an den Aufstieg. Steigt dazu rechts auf den Steinblock und springt von diesem aus (steht dazu am hinteren Ende, kurz vor dem Abgrund) seitwärts auf den höher gelegenen Steinblock. Oben angekommen wendet euch nach rechts und betretet ein weiteres Mal den kleinen Gang, durch den ihr kriechen müsst. Vor dem Abgrund stehend springt ihr diesmal hinunter, folgt dem Gang, kriecht ein Stück und findet euch schliesslich im Freien vor einem weiteren Lager wieder. Nachdem ihr hier die Wachen abgeschossen habt, sucht die grossen Holzträger auf dieser Seite ab und findet an einem der Träger eine Leiter, die ihr nach oben klettert. Springt im Innern des Gebäudes ins Wasser und schwimmt zu der anderen offenen Tür im oberen Bereich. Verlasst dort das Wasser und springt mit Hilfe dieses Ausgangs über den Zaun und auf die Holzkiste - haltet auch zu diesem Elektrozaun immer ein wenig Abstand!

Umgeht nun das Gebäude nach rechts, schiesst ein paar Wachen ab und findet in einer offenen Lagerhalle ein vierrädriges Motorrad (100). Steigt auf dieses Motorrad und fahrt mit diesem raus ins Freie. Dreht euch dort nach links und bemerkt eine Rampe, die auf ein Gebäude hinauf führt. Gebt nun Gas und fahrt mit dem Fahrzeug auf das Dach des Gebäudes. Oben angekommen müsst ihr schnell abbremsen (oder rückwärts fahren), damit ihr am anderen Ende nicht wieder runterfallt. Habt ihr dieses Manöver nach einigen Versuchen geschafft und das Gefährt auf dem Dach zum Stehen gebracht, steigt ab und findet auf der rechten Seite (beim Stacheldraht) die **Zugangskarte zum Generator**. Mit diesem Gegenstand im Gepäck steigt ihr erneut auf das Motorrad und fahrt über die Schräge wieder hinunter auf den Hof.

Betretet jetzt das Gebäude, auf dessen Dach ihr euch gerade befunden habt. Sucht im Innern die Zelle auf und nähert euch dem daneben befindlichen Kasten (101). Benutzt mit diesem Kasten die Zugangskarte, woraufhin sich die Zelle öffnet. Tötet eine Wache und findet im Innern der Zelle den Knopf, der den Strom ausschaltet. Verlasst nun das Gebäude wieder und sucht auf der anderen Seite des Hofes das grosse Gittertor auf, das sich mit Hilfe des links daneben befindlichen Knopfes öffnen lässt (102).

Durchquert das nun offene Tor mit dem Motorrad, wendet euch im Freien nach links und fahrt in die grosse Höhle (die Schräge hinunter). Im unteren Bereich wendet euch nach links und fahrt mit dem

Fahrzeug auf den grossen roten Felsen auf der linken Seite. So überspringt ihr den Zaun und habt auch dieses Level überstanden.

Hochsicherheitstrakt

Geheimnisse: 2

Diesen Level beginnt ihr mit kleinen Medipacks und Speicherkristallen. Alle anderen Objekte wurden euch abgenommen.

Dreht euch zuerst um und springt in die Fensternische. Es erscheint daraufhin eine Wache, die euch bedrängt. Dreht euch also um und rennt schnell durch die nun offene Zellentür. Im Freien geht es schnell nach links, wo ihr den an der Wand befindlichen Knopf betätigt. Dadurch öffnet sich die Zellentür, aus der dann ein Mitgefangener stürmt und den Wächter ausschaltet. Nach dieser kurzen Einlage betätigt ihr alle hier befindlichen Knöpfe, um die gesamten Zellen zu öffnen und die Gefangenen zu befreien (auf beiden Seiten des Raumes). Ist dies geschehen, widmet euch dem Raum, der schon offen war und betretet diesen. Wendet euch darin stehend nach links und entdeckt über einem Waschbecken eine Nische (103). Springt in diese Nische hinein und schiebt den darin befindlichen Block einmal nach vorne. Es erscheint dann auf der linken Seite ein schmaler Tunnel, durch den ihr kriecht. Folgt diesem Tunnel um die Ecke und findet euch kurz darauf vor einem zweiten Block wieder. Schiebt diesen einmal nach vorne, woraufhin der andere Block wieder zum Vorschein kommt. Diesen anderen Block schiebt ihr nun zweimal nach vorne und auf der rechten unteren Seite erscheint der schmale Tunnel wieder. Kriecht erneut durch den Tunnel, bis ihr vor dem zweiten Block landet - diesen zieht ihr nun zweimal zurück. Ein letztes Mal kriecht ihr nun den Tunnel auf der rechten Seite. Auf dem Hauptgang geht es nun nach links und rechts in die freigelegte Nische - findet dort das *1. Geheimnis*.

Lauft nun zurück und nach links und bemerkt oberhalb des Blocks einen Gang, zu dem ihr euch hochzieht. Folgt diesem Gang bis vor einen Abgrund und springt über diesen hinweg. Dahinter geht es weiter bis zum Ende des Ganges, wo ihr den Knopf betätigt (läuft langsam über den Stacheldraht) - dieser öffnet eine Falltür. Klettert dann links daneben den Vorsprung hoch und geht ein Stück vor. Dreht euch dann nach links und entdeckt unten im Gang die offene Falltür (104). Lasst euch nach hinten ab und haltet euch an der Kante fest. Hangelt nun solange am Rand herum, bis ihr an einer Leiter Halt findet, die nach unten durch die Falltür führt. Klettert nur ein Stück die Leiter nach unten und haltet euch dabei ganz links. Nach kurzer Zeit führt nämlich ein Gang nach links ab, in den ihr euch hinein gleiten lassen solltet. Folgt diesem Gang bis vor eine Falltür auf dem Boden. Überspringt diese Falltür und folgt dem weiteren Verlauf des Ganges, bis ihr in einem kleinen Raum landet. In dessen Ecke befindet sich eine weitere Falltür, durch die ihr euch diesmal hinunter in den Kontrollraum fallen lasst (105). Nach kurzer Zeit erscheint eine Wache, die ihr töten müsst. Nach deren Ableben findet ihr auf dem Boden eine **Codekarte Typ A** - steckt euch diese ein.

Folgt dann dem Gang nach rechts und endet in einem grösseren Bereich. Wendet euch hier der rechten Gittertür zu, neben der sich ein Kasten befindet. Benutzt ihr nun die Codekarte Typ A mit eben diesem Kasten, öffnet sich das Gitter und ihr könnt dieses durchqueren. Folgt dem dahinter liegenden Gang bis zum Ende, wendet euch nach links und öffnet die Tür am Ende durch Knopfdruck. Betretet den Waschraum und öffnet die dort befindliche Tür ebenfalls durch einen Knopfdruck. Durchquert auch diese Tür und landet in einem Raum mit drei Blöcken. Einer der unteren Blöcke lässt sich bewegen und muss so verschoben werden, dass er in der Ecke unterhalb des Eingangs zum Stehen kommt und sich somit unter einem Loch in der Decke befindet (106). Springt nun mit Hilfe des verschobenen Steinblocks durch das Loch in der Decke und findet euch in einem kleinen Raum wieder. Springt hier über ein paar Rohre (mit Anlauf) und betätigt um die Ecke einen Knopf - dadurch wird der untere Raum überflutet.

Springt nun über das Rohr zurück in den überfluteten Raum und taucht dort zur gegenüber liegenden Wand, wo ihr ein zweites Loch in der Decke vorfindet. Taucht dort hinein und zieht euch im nächsten Abschnitt an Land. Folgt dem Gang bis zu einem Loch im Boden, durch das ihr in den unteren Bereich springt. Ihr landet auf einer Herdplatte in der Küche, von der ihr schnellstens runterspringen solltet, da ihr ansonsten zu brennen beginnt. Folgt dem Raum um die Ecke und öffnet eine Tür mit Hilfe des Knopfes. Dahinter lässt sich eine weitere Tür auf der linken Seite ebenfalls mit Hilfe eines Knopfes öffnen. Betretet

den nächsten Raum und aktiviert den Knopf an der gegenüber liegenden Wand, der ein Gitter in der Küche öffnet. Geht also zurück in die Küche und betretet den nun offenen Ventilatorraum. Umgeht die Ventilatoren vorsichtig, nehmt den Speicherkristall an euch und bewegt euch in den hinteren Teil dieses Bereiches. Springt vorsichtig auf die rechte Seite, hinter den dort stehenden Ventilator und bewegt euch bis ganz nach rechts an die Wand. Lasst euch dort rückwärts herunterfallen und greift während des Falles zu. Habt ihr den Stacheldraht überwunden, lasst euch auf den Boden fallen und springt und klettert von dort aus in den schmalen Tunnel links neben euch. Folgt diesem bis vor eine Wand und klettert dort die Leiter nach oben. Bewegt euch dann ein Stück nach links und lasst euch auf den hier befindlichen Gang fallen. Folgt diesem solange, bis eine kurze Sequenz folgt. Dreht euch dann um und bemerkt, dass sich vorne in der Decke eine Luke geöffnet hat. Springt durch diese Luke nach oben, zieht euch hoch und folgt dem Gang bis zum Ende. Wendet euch nach rechts und klettert links eine Leiter nach oben. Findet euch in einem grünen Gang wieder, dem ihr bis zu einem Abzweig folgt. Erwartet hier eine Wache, die euch nach ihrem Ableben eine **Codekarte Typ B** hinterlässt, die ihr euch natürlich einsteckt. Folgt sodann dem Abzweig nach rechts und findet gleich an der angrenzenden Wand einen Kasten, mit dem ihr die Codekarte Typ B benutzen müsst. In dem dahinter befindlichen Raum findet ihr ein Medipack. Ferner befindet sich an einer Wand in der Ecke ein Knopf, dessen Betätigung eine Laserschranke deaktiviert (der Knopf ist ziemlich schwer zu erkennen, da er von einer Maschine überdeckt wird).

Verlasst den Raum wieder und wendet euch davor nach rechts. Geht zum Abzweig, dann weiter nach rechts. Folgt dem breiten Gang bis vor ein Loch und klettert dies mit Hilfe einer Leiter nach unten. Folgt dem unteren Gang, bis ihr in einem grossen freien Bereich landet (107). Tötet hier eine Wache und findet in deren Überresten einen **gelben Sicherheitsstecker**. Mit Hilfe dieses Steckers lässt sich eine Tür im hinteren Bereich dieses Abschnittes (rechte Seite) öffnen (dazu einfach den Stecker mit dem Kasten benutzen). Folgt dem freigelegten Gang und biegt am Ende nach links in den gelben Gang ein. Am Abzweig kriecht ihr rechts in den schmalen Tunnel und folgt diesem bis zum Ende. Springt ein Loch hinunter und findet euch in einem Raum mit einer Wache wieder. Hier befindet sich an der vorderen Säule ein Knopf, den ihr betätigt. Es öffnet sich eine Tür, aber leider wird auch ein roter Laserstrahl aktiviert. Der Laserstrahl tötet zwar die Wache, doch werdet ihr bei Betreten auch getoastet. Springt deshalb über den Laserstrahl und in die offene Tür.

Folgt dem langen Gang bis vor einen grösseren Raum. Lasst euch vorsichtig auf den Steig hinunter. Achtet nun darauf, dass eure Lebensenergie ganz oben ist (unter Umständen noch ein Medipack einnehmen) und lasst euch von dieser Plattform aus nach unten hängen. Nun könnt ihr euch fallen lassen und kommt etwas angeschlagen auf dem Boden der Tatsachen an. Sucht hier nun die Aussenwände ab und findet eine Leiter, die ihr nach oben steigt. Zieht euch in den Gang und folgt diesem bis zu einem Abzweig. Hier geht es dann nach links, wo euch die nächste Wache erwartet. Erschiesst diese und findet in den Überresten des Mannes die **Codekarte Typ B**, die ihr aufnehmt. Benutzt diese Karte am Ende des Ganges mit dem Kasten, um die Tür zu öffnen - dahinter befindet sich das 2. *Geheimnis*.

Verlasst den Raum wieder und geht auf die andere Seite des Ganges vor die verschlossene Tür. Wendet euch dort nach rechts und zieht euch den schmalen grünen Tunnel hoch. Klettert im Tunnel bis zum Ende durch und findet dort einen **gelben Sicherheitsstecker**. Es geht nun zurück in den Gang und von dort aus die Leiter nach unten auf den Boden des grossen Raumes. Sucht nun in der Wand einen Durchgang, dem ihr folgt. Steigt am Ende die Treppe hinunter und wendet euch im unteren Bereich nach rechts. Folgt dem Gang um die Ecke und in einen grösseren Raum. Entdeckt dort rechts an der Wand einen Kasten, mit dem ihr den gelben Sicherheitsstecker benutzt - dadurch wird ein Unterwasserventilator verschlossen. Klettert nun die Leiter rechts neben dem Kasten nach oben und lasst euch vom oberen Bereich hinunter auf eine kleine Plattform im Wasser fallen. Unter Wasser seht ihr in der Mitte einen Speicherkristall, den ihr euch holen könnt. Beachtet unter Wasser die Strömung - haltet euch möglichst immer am Boden. Taucht nun den Unterwassergang, aus dem ihr euch eben den Kristall gefischt habt bis zum Ende durch und betätigt, links neben einer verschlossenen Tür den Hebel. Die Tür öffnet sich und ihr taucht weiter, bis sich über euch endlich wieder die Möglichkeit ergibt, aufzutauchen.

Zieht euch hier auf die gelbe Plattform, dreht euch um und springt über die Laserstrahlen auf die andere Seite und dort ins Wasser (108). Taucht weiter bis zum nächsten Gang und zieht euch dort an Land. Folgt

hier dem Gang, kriecht ein Stück und findet euch in einem grossen Raum wieder (109). Folgt hier dem Gang nach rechts (hoch) und findet am Ende ein paar Boxen, auf die ihr klettern solltet - hier liegen ein paar Waffen. Es werden ausserdem ein paar Wachen freigesetzt, die es zu töten gilt. Folgt nach getaner Arbeit dem nächsten Gang nach rechts oben und landet schliesslich in einem Raum. Hier erwartet euch ein Wächter und sein Hund. Killt schnell den Wächter, da er nach seinem Tod einen **blauen Sicherheitsstecker** hinterlässt, und kümmert euch erst danach um den Hund. Sollte der Wächter abhauen, folgt ihm und tötet ihn, denn ihr benötigt den Stecker.

Geht nun ein Stück den Gang zurück, findet an der rechten Wand eine Leiter und klettert diese nach oben. Im oberen Bereich folgt ihr einem Gang nach rechts. Am Ende setzt ihr in den dort befindlichen Kasten den blauen Sicherheitsstecker ein, um die daneben liegende Tür zu öffnen. Durchquert diese und landet in einem Raum mit zwei Knöpfen. Betätigt beide Knöpfe, um einmal einen Gegner freizulassen und ein anderes Mal einen Block nach unten fahren zu lassen. Ist dies passiert, verlasst den Raum, steigt die Leiter nach unten und folgt dem Gang in den unteren Bereich. Wendet euch dort nach rechts und entdeckt einen Steinblock an der Wand. Klettert auf diesen hinauf und springt von dort aus an die Leiter, die sich an der Wand befindet. Klettert die Leiter nach oben und zieht euch den Vorsprung hoch. Springt von dort aus nach oben an die Decke und haltet euch an der Deckenleiter fest. Hangelt euch vor, am Abzweig nach rechts und lasst euch am Ende nach unten fallen. Folgt dort dem Pfad ein kleines Stück nach rechts und findet weiter oben einen Vorsprung, auf den ihr euch ziehen müsst. So landet ihr im oberen Bereich, wo es eine weitere Wache zu töten gilt. Untersucht dessen Überreste, um einen **gelben Sicherheitsstecker** zu finden. Springt mit diesem im Gepäck wieder nach unten und wendet euch nach rechts. Nähert euch dort der Wand (Rampe nach oben) und benutzt am Kasten den gelben Sicherheitsstecker, um das daneben befindliche Gitter zu öffnen (110). Folgt nun diesem neuen Weg und landet schliesslich im Freien und auf einem grossen Platz. Geht dort bis zum Ende durch und betretet links die grosse Halle. Steigt ihr von hier aus nun in die Ladefläche des LKW, wäre auch dieser Level überstanden.

Area 51

Geheimnisse: 3

In diesem Level solltet ihr möglichst aus der Entfernung die Feinde abschiessen, da sie sonst den Alarm auslösen und Verstärkung eintrifft!

Verlasst also zu Beginn des Levels den LKW, geht ein Stück vor und links um die Ecke - killt hier die erste Wache. Findet sodann einen Knopf an der linken Wand (an der vorderen Wand, mit den vielen Farben, dies ist der Alarmknopf - betätigt diesen und die folgenden unter keinen Umständen), dessen Betätigung das Gitter links daneben öffnet. Kriecht durch den nun offenen Gang und findet im nächsten Raum rechts ein Medipack. Zieht euch dann die Wand nach oben und kriecht durch den nächsten schmalen Tunnel. Ihr gelangt schliesslich an eine Abzweigung. Durch diesen Gang rauscht ein Laser von links nach rechts. Kriecht am besten unter diesem hindurch, um nicht verletzt zu werden. Folgt zuerst dem Gang nach links, um am Ende ein Medipack zu finden. Dann geht es auf die andere Seite des Ganges, wo sich eine Leiter befindet. Zieht euch diese und den nächsten Vorsprung nach oben und landet in einem schmalen Tunnel. Kriecht diesen nur ein Stück nach vorne und beobachtet eine Wache, die von links nach rechts läuft. Diese darf euch auf keinen Fall bemerken, da sonst der Alarm ausgelöst wird. Sollte die Wache rennen, seid ihr entdeckt und könnt nochmals laden. Geht die Wache von links nach rechts, kriecht sofort, nachdem die Wache verschwunden ist aus dem Tunnel heraus und erschiess schnellstens den Feind (111). Habt ihr dies geschafft, folgt dem weiteren Verlauf des Ganges nach rechts. Beobachtet die Wand auf der rechten Seite und findet dort einen Kriechgang, dem ihr in den nächsten Bereich folgt, um auf diesem Wege einer Laserfalle zu entgehen. Folgt dem Gang nach links und geht ein Stück vor. Seht nun in der Entfernung die nächste Wache stehen, die ihr erledigt, bevor der Alarm ausgelöst wird. Folgt dann dem Weg um die Ecke und geht bis zum Ende durch. Findet dort an der rechten Wand einen Knopf, dessen Betätigung die Falltür unter euch öffnet.

Im unteren Bereich gelandet, geht vorsichtig nach rechts und späht um die Ecke, um dort die nächste Wache zu entdecken. Erschiess diese schnell, bevor der Alarm ausgelöst wird (112). Ist dies erledigt worden, werdet ihr von zwei Hunden angegriffen, die ihr ebenfalls tötet. Ist die Bahn frei, geht zu der

Stelle, an der sich der Alarmknopf befindet und springt dort in den unteren Bereich. Findet hier an einer Wand einen Knopf, dessen Betätigung im unteren Bereich ein Gittertor öffnet. Folgt nun dem hier befindlichen Rundgang, bis ihr an einer Stelle (in einer Ecke) durch eine Falltür noch eine Etage tiefer fallt - tötet die auftauchende Wache, bevor diese den Knopf drückt. Findet hier das offene Gittertor und kriecht durch den schmalen Tunnel bis zu einem Abzweig (findet einen zweiten offenen, schmalen Tunnel, der zum *1. Geheimnis* führt). Folgt ihr diesem nach rechts, findet ihr Munition. Folgt ihr dem Gang nach links, kracht ihr durch die nächste Falltür und findet euch im nächsten Gang wieder.

Erschiesst hier die Wache, dreht euch um und geht vorne links um die Ecke (rotes Licht). Öffnet am Ende eine Zellentür mit Hilfe des Knopfes und befreit somit einen Gefangenen, der die auftauchende Wache erledigt. Betretet die Zelle, kriecht durch den schmalen Gang und findet ein Medipack. Verlasst die Zelle wieder und folgt dem langen Gang bis fast zum Ende. Schaut euch dort die linke Wand an und bemerkt einen schmalen Tunnel, durch den ihr kriechen müsst (so umgeht ihr ein paar Laserfallen). Am anderen Ende des Tunnels geht es weiter nach links und nochmals links um die Ecke, wo ihr eine Wache erschiesst. Geht weiter nach vorne und erschiesst die Wache am anderen Ende. Wendet euch dann nach rechts und geht in den kleinen Bereich. Es öffnet sich dann links und rechts eine Tür, aus der Wachen kommen - tötet beide (113). Betretet dann den linken Raum und betätigt dort einen Knopf - dies öffnet ein Gittertor im gegenüber liegenden Raum.

Kriecht dort den schmalen Tunnel und folgt diesem, bis vor eine grüne Laserschranke. Betretet diese, löst Alarm aus und erschiesst die auftauchende Wache. Folgt dann dem Gang bis vor einen Abzweig und folgt diesem zuerst nach rechts. Landet schliesslich in einem Raum, wo euch von der anderen Seite aus ein Scharfschütze beschiesst. Beseitigt diesen, springt dann rechts in den unteren Bereich des Raumes (beachtet hier die grosse Rakete) und klettert auf der anderen Seite die Leiter nach oben, um euch bei dem getöteten Scharfschützen wiederzufinden. Untersucht diesen und findet eine **CD zur Codefreigabe**. Klettert wieder in den unteren Bereich, steigt auf der anderen Seite die Leiter nach oben, kehrt durch den Gang zurück zum Abzweig und folgt diesem diesmal auf die andere Seite. Landet schliesslich vor einem grossen Raum. Springt hier auf der rechten Seite nach unten und bewegt euch schnellstens zu dem braunen Gerät an der rechten Wand. Benutzt mit eben diesem die CD zur Codefreigabe, auf dass eine Rakete freigesetzt wird (114). Beachtet die vielen grünen Laserstrahlen auf dem Boden dieses Raumes. Betretet ihr einen davon, eröffnet ein Maschinengewehr das Feuer auf euch. Schiesst zu diesem Zeitpunkt das Gewehr an der Decke am besten kaputt.

Wendet euch dann dem Teil des Raumes zu, an dem zwei Raketen an der Wand stehen. Zwischen diesen Raketen befindet sich eine Leiter. Springt mit Anlauf und von der Erhöhung aus an diese Leiter heran und klettert bis ganz nach oben. Vollführt dort einen Rückwärtssalto, um sicheren Stand zu finden. Dreht euch um und erschiesst eine Wache im vorderen Gang auf der rechten Seite. Habt ihr dies erledigt, springt und bewegt euch zu der Leiche hin und untersucht diese, um einen **Zugangsstecker Hangar** zu finden. Lauft dann auf die andere Seite und an die Wand. Wendet euch dem hier befindlichen Abgrund zu und entdeckt im unteren Bereich eine grosse Plattform, auf die ihr springen könnt. Dort angekommen sucht an der linken Wand ein Gitter, das schon etwas heruntergekommen aussieht. Stellt euch vor diesem auf, springt hoch und schiesst dabei, um das Gitter zu zerstören. Kriecht in den dahinter befindlichen Gang, um dort das *2. Geheimnis* zu finden.

Habt ihr den Speicherkristall an euch genommen, verlasst den Gang wieder und springt hinunter auf den Boden des grossen Raumes. Verlasst diesen über eine Leiter an der Wand und kehrt über den Gang zurück in den Raum mit der grossen Rakete. Springt dort hinunter und findet einen Gang, der weiterführt. Folgt diesem, umgeht das Loch im Boden und landet schliesslich vor einem Schloss, mit dem ihr den Zugangsstecker Hangar benutzt. Dadurch öffnet sich die Tür rechts daneben, die ihr sogleich durchquert. Im nächsten Raum tötet ihr gleich auf der linken Seite eine Wache, bevor ihr euch an dieser Stelle nach unten fallen lasst. Folgt dem unteren Teil nach links und bis zum Ende (kommt dabei nicht an die Schiene auf der rechten Seite!). Entdeckt dort auf der linken Seite ein Leiter, die ihr nach oben klettert. Zieht euch in eine kleine Nische und betätigt dort den Knopf auf der linken Seite, um einen Waggon zu rufen. Klettert die Leiter wieder hinunter und folgt dem Gang nach rechts. Entdeckt dort den eingefahrenen Zug, unter dem ihr durchkriecht. Auf der anderen Seite befindet sich eine Leiter, die ihr hochklettert. Zieht

euch in einen Gang, dreht euch um und springt von hier aus auf das Dach des Waggon. Geht auf dem Waggon nach links bis zum Ende durch und springt von dort aus nach oben. Zieht euch den Vorsprung nach oben und findet euch in einem Gang wieder. Folgt diesem und schaut an die Decke. Sobald ihr dort einen Maschendraht entdeckt, springt nach oben und hangelt euch an dem Draht hängend über die Gitter am Boden, die bei Betreten einstürzen. Achtet auf den Laser, der von Zeit zu Zeit über den Gang fährt und weicht diesem aus. Lasst euch am anderen Ende wieder auf den Boden fallen und folgt dem Gang bis zum Ende.

Lasst euch dort von der linken Seite nach unten auf eine Plattform fallen und springt von dort aus in den gegenüber liegenden Bereich (über die Schienen). Schiesst schnell die Wache ab bevor diese den Alarm auslösen kann und folgt dann dem Gang auf der linken Seite. Landet neben einem grossen Raum, den ihr umgeht. Achtet dabei auf die grünen Laserstrahlen auf dem Boden, die ihr möglichst überspringen solltet. Auf der anderen Seite springt und zieht ihr euch ein paar Kisten hoch. Springt dann runter und findet euch in einem neuen Raum wieder, in dem ihr möglichst schnell die Wache erschiessen solltet (116).

Klettert dann auf die Konsole in der Mitte des Raumes und springt von dieser aus auf die rechte obere Plattform (von der Stahltür aus gesehen). Folgt dieser und findet am Ende einen Knopf, den ihr drückt - tötet die danach auftauchende Wache. Macht euch jetzt über die Konsole auf den Weg zu der anderen Plattform (linke Seite) und drückt auch dort wieder den Knopf - erschiess die Wache. Bemerkst ausserdem, dass jeder Knopfdruck eine Tür auf der anderen Seite des Raumes öffnet. Klettert also nun noch einmal auf die rechte Plattform und drückt den Knopf. Vollführt dann einen Rückwärtssalto, klettert auf die Konsole und springt auf die andere Plattform. Drückt auch dort den Knopf, springt zurück und rennt schnell durch die beiden offenen Türen in den nächsten Bereich.

Erschiesst dort die Wache, links um die Ecke und widmet euch dann den fünf nebeneinander liegenden Knöpfen an der linken Wand (117). Wir bezeichnen diese von links nach rechts mit 1-5. Betätigt nun die folgenden Knöpfe, um Zugang zum UFO zu erhalten:

2, 4, 5.

In der Sequenz könnt ihr dann sehen, wie sich eine Doppeltür öffnet. Ist dies passiert, verlasst diesen Raum durch den kleinen Gang auf der linken Seite (Schräge - die Tür öffnet sich bei Annäherung) und springt zurück in den Raum mit der Konsole in der Mitte. Verlasst auch diesen Raum und klettert über die Kisten zurück in den Rundgang. Folgt diesem um die Ecke und bemerkt auf der rechten Seite die offene Tür, die ihr durchquert - ihr befindet euch nun im Uforaum.

Sucht hier an der Wand eine Leiter. Betätigt zuerst den Knopf links neben der Leiter und steigt diese dann bis ganz nach oben. Vollführt dort einen Rückwärtssalto, um auf einem Vorsprung genau hinter euch zu landen. Schaut euch nun in dem Raum mit dem Ufo um und entdeckt genau oberhalb des Ufos einen Metallsteg. Springt nun über die schrägen Metallbalken bis zu diesem Metallsteg. Springt dann schräg nach hinten auf den Steg, folgt diesem bis zum Ufo (118) und springt dann auf diesen rauf, um dort den **Abschusscode** zu finden.

Mit diesem im Gepäck könnt ihr den Raum wieder verlassen und euch auf dem Gang nach rechts wenden. Folgt nun dem Weg zurück bis vor die Schienen. Springt über diese und klettert danach die Leiter hoch. Lasst euch oben in dem Gang ab, folgt dem Gang und hangelt euch an der Decke über die Gitter auf dem Boden. Springt am anderen Ende auf den Zug und lasst euch auf der anderen Seite von dem Zug nach unten neben die Schienen fallen. Sucht nun den Ausgang auf der linken Seite und zieht euch zu diesem hoch. Folgt dem weiteren Weg nach rechts und landet schliesslich vor einem Loch im Boden, in das ihr runterspringt.

Folgt dort dem Gang, öffnet eine Tür, indem ihr den Knopf drückt und findet euch schliesslich vor einem Knopf wieder, der von einer Glasplatte versperrt wird. Benutzt den Abschusscode mit dem Kasten neben der Glasplatte, woraufhin sich diese öffnet. Der Knopf ist nun frei und kann betätigt werden. Sobald die Sequenz folgt, in der eine Rakete zum Start ansetzt, springt nach links. Sobald ihr euch wieder sehen könnt, dreht euch schnell mit einer Rolle um und sprintet in den offenen grünen Raum vor euch, bevor euch die Flammen erwischen - dies erfordert ein wenig Übung. Habt ihr es schliesslich geschafft, den Flammen zu entkommen, verlasst diesen Bereich wieder auf demselben Weg, den ihr gekommen seid (durch das Loch). Folgt dann dem Gang weiter in den Raum, in dem die grosse Rakete stand (diese ist

jetzt nicht mehr da). Sucht hier die Leiter auf der rechten Seite und klettert diese bis ganz nach oben. Ihr landet in einem Rundgang, wo es gilt, schnell eine Wache abzuschliessen, bevor diese euch herunter schubst.

Sucht hier dann die Tür auf und öffnet diese, indem ihr den daneben befindlichen Knopf betätigt. Durchquert die Tür, die sich hinter euch wieder schliesst, und folgt dem weiteren Verlauf. Krabbelt durch schmale Tunnel, weicht einem Laser aus und zieht euch schliesslich einen Vorsprung hoch. Geht weiter vor und landet schliesslich auf einem Hof im Freien (119), wo ihr mehrere Wachen abschießt. Betretet dann auf der rechten Seite einen kleinen Raum, indem ihr eine weitere Wache abschießt. Untersucht dessen Leiche, um eine **CD zur Codefreigabe** zu finden. Findet ferner einen Knopf in diesem Raum, dessen Betätigung eine Falltür öffnet. Kehrt zurück auf den Hof und findet auf der anderen Seite die offene Falltür, durch die ihr nach unten springt. Folgt dem Gang bis zu einem Maschendraht, klettert daran nach unten und landet vor einem Abzweig. Folgt diesem nach links und läuft solange weiter, bis ihr auf der linken Seite den Uforaum betreten könnt. Sucht hier nun den Durchgang in einen kleinen Raum und benutzt dort die CD zur Codefreigabe mit dem braunen Gerät an der linken Wand. Durch diese Aktion öffnen sich drei Türen. Eimal eine in diesem Raum (dahinter findet ihr Munition) einmal eine zum letzten Geheimnis und eine Klappe unterhalb des Ufos.

Kehrt zurück in den Uforaum und klettert dort die Leiter nach oben. Vollführt ganz oben einen Rückwärtssalto und springt von hier aus nun wiederum über die schrägen Dachträger. Überspringt den Metallsteg, der zum Ufo führt und geht auf dem nächsten Dachträger bis an den Rand. Schaut etwas nach unten und entdeckt in der gegenüber liegenden Wand eine offene Tür (120). Springt dort mit Anlauf hinein und findet das *3. Geheimnis*. Von hier aus könnt ihr euch dann hinab auf den Boden fallen lassen und durch die offene Klappe unterhalb des Ufos dieses Gefährt betreten.

Das Ufo besteht aus insgesamt drei Etagen. Zieht euch vom Untergeschoss in die erste Etage und erledigt dort eine Wache. Klettert sodann in die nächste Etage, wo ihr zwei oder drei Wachen tötet. Danach könnt ihr euch von einer kleinen Erhebung in der Mitte dieses Levels das **dritte Relikt** aufnehmen - damit wäre Nevada ebenfalls überstanden.

Südseeinseln

Küstendorf

Geheimnisse: 3

Dieses Level beginnt unter Wasser. Taucht erstmal auf und wendet euch nach rechts. Folgt dort dem Weg in eine Art Lagune und taucht hier unter. Findet auf dem Boden einen Steinblock (121), auf dem ein Schlüssel liegt (Schlüssel des Schmugglers) - nehmt diesen auf (diesen benötigt ihr jedoch nicht unbedingt).

Schwimmt dann zurück an die Oberfläche und schwimmt in Richtung Strand. Geht an Land und sucht das Medipack. Untersucht dann die Klippen und springt in Richtung eines Vorsprungs. Haltet euch an der Kante fest und hangelt euch nach rechts, um schliesslich auf einer flachen Oberfläche zu landen. Springt von hier aus auf die nächste flache Oberfläche und springt schliesslich mit Anlauf auf den Vorsprung, um dort das *1. Geheimnis* zu finden.

Habt ihr dies erledigt, geht dort an Land, wo die Palmen stehen und wendet euch dort nach links. Findet hier einen grossen gelben Felsen, hinter dem eine Schräge hinunter führt. Rutscht diese Schräge hinab und findet euch in einem neuen Bereich wieder.

Geht hier vor, durch einen kleinen Teich und zieht euch an der gegenüber liegenden Wand nach oben. Folgt dem dortigen Bereich durch ein paar Büsche und beachtet, dass euch plötzlich ein Eingeborener angreift. Tötet diesen und läuft weiter bis vor einen Sumpf. Tretet dort links auf die kleine Schräge und springt von dieser aus weiter auf die Plattform mitten im Sumpf. Von dort aus hüpfst ihr einfach auf die andere Seite des Sumpfes. Beachtet hier gleich die grossen Wurzeln eines Baumes auf der linken Seite. Klettert auf die zweite Wurzel und von dort aus weiter auf die nächst höhere Wurzel. Steht ihr auf dieser, dreht ihr euch in Richtung Bergwand und klettert dort hinauf (124). Dreht euch dann nach links, läuft ein Stück vor und springt links auf den dort befindlichen Ast. Folgt dem Ast bis zum Ende und springt dann auf den gegenüber liegenden Ast. Wendet euch auf diesem stehend nach rechts und zieht euch am Ende eine kleine Nische am Berg hinauf - findet dort das *2. Geheimnis*.

Kehrt dann zurück auf den Ast, geht vor und nehmt den ersten von drei **Schlangensteinen** an euch. Rutscht dann über die hinter euch befindliche (linke Seite) Schräge hinab auf den Boden. Landet vor einem Abgrund. Geht bis an den Rand und dreht euch dann nach rechts. Entdeckt eine dreieckige Plattform, auf die ihr springen müsst. Ihr müsstet euch dann vor dem oberen Teil des Wasserfalls befinden (eventuell müsst ihr noch ein weiteres Mal springen). Springt hier einfach in das Wasser hinein und lasst euch den Wasserfall hinunter spülen. Ihr landet auf halbem Wege auf einer kleinen Plattform mitten im Wasser (125). Springt von dieser Plattform aus links oder rechts hinter den Wasserfall, um einen kleinen Rundgang zu finden, in dem sich der zweite **Schlangenstein** befindet. Habt ihr dieses Objekt an euch genommen, springt zurück auf die Plattform vor dem Wasserfall und findet an einer Bergwand eine Leiter, zu der ihr springen und hochklettern müsst. Folgt dem Gang nach rechts bis zum Ende und entdeckt eine weitere Leiter, links, an der ihr ebenfalls hochklettert. Findet euch im nächsten Bereich wieder, wo ihr die Plattform aufsucht, auf die ihr euch ziehen könnt (linke Seite am Berg, rechts neben einer Nische). Von dieser Plattform aus springt ihr mit Anlauf auf die nächst höhere Plattform, vor einen Höhleneingang - tötet dort einen Eingeborenen. Dreht euch dann um und springt auf die nächst höhere Plattform auf der anderen Seite. Von dort aus geht es dann weiter nach rechts und auf eine kleine, hellbraune Plattform. Ein letzter kurzer Sprung auf den grasbewachsenen Vorsprung bringt euch dann zu dem dritten und letzten **Schlangenstein**. Lasst euch auf den Boden gleiten und springt nochmals über die Plattformen bis zu der Höhle, wo ihr den Eingeborenen getötet habt. Betretet die Höhle und setzt in die drei Schlösser die Schlangensteine ein, um alle Türen zu öffnen.

Durchquert diese, rutscht die Schräge hinab und folgt dem Gang, bis ihr ein Dorf erreicht (126). Durchsucht hier die Hütten und das Gelände, um verschiedene Gegenstände und einen Speicherkristall zu finden. Tötet mehrere Gegner und findet zwei Wege, die von dem Dorf wegführen. Ein Pfad führt vor eine Loch mit Spiessen, ein anderer auf eine Lichtung. Betretet die Lichtung, tötet einen Gegner und geht vor bis an den Rand des Sumpfes. Dreht euch nach links und hüpfst auf den Steinblock. Springt von dort aus über den nächsten schrägen Steinblock und landet in einer kleinen Nische mit einem Rad an der Wand (126). Tötet dort den Feind und betätigt das Rad, um somit eine Klappe über den Spiessen hochfahren zu lassen.

Kehrt zurück ins Dorf und sucht dort nun die andere Seite auf, um dem dortigen Pfad im Berg zu folgen. Findet die überdeckten Spiesse und landet schliesslich im zweiten Teil des Dorfes. Umgeht dieses nach rechts und findet hinter den Hütten eine Höhle, die nach rechts in den Berg hinein führt. Entzündet eine Fackel und betretet die Höhle, um so das 3. *Geheimnis* zu finden. Umgeht nun diesen Teil des Dorfes auf der Rückseite (also die Höhle verlassen und einfach nach vorne gehen), um an der gegenüber liegenden Bergwand auf der linken Seite einen Felsblock zu finden, auf den ihr euch hochziehen könnt. Folgt dem oberen Teil des Dorfes nach rechts und biegt an der Kreuzung nach rechts ab. Betretet dort die Hütte auf der linken Seite und findet im Innern ein Rad, dessen Betätigung eine Tür im unteren Bereich des Dorfes öffnet.

Springt also wieder runter in den unteren Bereich und findet dort ein Baumhaus, bei dem sich im unteren Teil eine Klappe geöffnet hat (findet das Baumhaus rechts neben dem Ausgang, der in den anderen Teil des Dorfes führt) (128). Klettert die Leiter hinauf ins Innere des Baumhauses und lasst euch dort auf der linken Seite ab. Es öffnet sich automatisch ein Fenster, in das ihr steigt. Dreht euch am Abgrund nach links und bemerkt dort eine Art Vorsprung, auf den ihr springen müsst (mit hochhängeln). Ihr entdeckt dort einen Gang, den ihr betretet. Killt den Angreifer und findet euch an einem Abzweig wieder. Folgt diesem nach rechts (links befindet sich eine Feuerfalle. Merkt euch diese Stelle, da ihr gleich hierher zurück kehren müsst!) und steigt auf einen kleinen Absatz, von dem aus ihr über das Dorf auf die andere Seite springen könnt. Folgt dort dem Dach und springt auf das nächste. Geht dann vor bis zu einem Loch im Boden und springt an dieser Stelle rechts auf das Dach. Auf der Spitze des Daches schaut nach oben und entdeckt an der Decke etwas, das aussieht wie eine Leiter. Springt an dieser Stelle nach oben und haltet euch fest. Hangelt euch nun an der Decke entlang, biegt nach rechts ab und schliesslich wieder nach links. Lasst euch am Ende nach unten fallen und findet euch auf einem anderen Dach stehend wieder. Lauft von dort aus vor auf das nächste Dach und springt rechts auf den Balkon vor der Hütte. Betretet die Hütte und betätigt im Innern einen Knopf, der eine Klappe über einer Feuerstelle erscheinen lässt.

Verlasst die Hütte, springt nach unten auf den Boden und sucht erneut das Baumhaus auf. Klettert dort hinein und springt von dem offenen Fenster aus zurück in den Gang mit der Feuerfalle (129). Wendet euch dem Feuer zu und springt mit Anlauf auf die ausgefahrene Klappe. Von dieser aus springt ihr weiter zum anderen Ende des Ganges, wo sich an der Wand ein Knopf befindet. Betätigt diesen und tötet den heranstürmenden Angreifer. Durchquert dann das linke offene Gitter und bemerkt dahinter eine sich bewegende Klinge. Durchsprintet diese im richtigen Moment und findet am Ende einen weiteren Knopf an der Wand, dessen Betätigung das daneben liegende Gitter öffnet. Rutscht dort rückwärts die Schräge hinunter, haltet euch am Ende an der Kante fest und lasst euch auf den Boden fallen.

Zurück im Dorf dreht ihr euch nach links und geht vor bis zu der Wasserstelle. Betretet diese und findet auf dem Grund ein nun offenes Tor (130), durch das ihr taucht. Folgt dem Unterwassergang schnell bis zum Ende durch, da euch ein Krokodil verfolgt. Zieht euch schliesslich an Land, steigt die Leiter nach oben und folgt dem weiteren Verlauf des Ganges über eine Brücke bis vor einen Abgrund. Springt über diesen in Richtung Hütte und ihr habt den Level geschafft.

Absturzstelle

Geheimnisse: 3

Diesen Level beginnt in der Hütte. Ihr befindet euch ausserdem im Besitz einer Sumpfkarte.

Verlasst die Hütte, lasst euch hinunter hängen und springt auf den Boden. Wendet euch dann dem Sumpf zu, den ihr nun mit Hilfe der grünen Blätter überspringen müsst (131). Nehmt dazu die Sumpfkarte im Inventar zu Hilfe und springt nur auf die grünen Blätter, die auf der Karte mit einem X gekennzeichnet sind.

Bevor ihr vom letzten Blatt aus nach rechts ans Ufer springt, beachtet die Schräge mit dem Baum (sieht gelb aus). Hier müsst ihr hinspringen, um hinter dem Baum das *1. Geheimnis* zu finden. Springt danach von dem letzten Blatt aus ans Ufer (greift in der Luft zu) und geht weiter durch die Blätter in den nächsten Bereich. Ihr seht unten in einem Tal ein wenig Nebel. Nähert euch diesem Nebel und betretet das Tal. Es taucht sogleich ein Raptor von rechts auf. Tötet dieses Biest und folgt danach ebenfalls dem Weg nach rechts. Es geht durch eine kleine Wasserstelle. Zieht euch dahinter ein Plateau nach oben und findet euch in einer kleinen Höhle wieder. Klettert hier auf die rechte Säule und springt von dieser aus auf die gegenüber liegende. Zieht euch dann in einen Gang und folgt diesem bis zum Ende. Springt dort durch ein Loch nach unten in den nächsten Bereich.

In diesem grossen Abschnitt geht ihr nach links und tötet erstmal einen weiteren Raptor. Findet dann auf der rechten Seite (ganz am Anfang) einen Pfad, der in den nächsten Bereich führt. Lauft dort die rechte Wand ab und findet irgendwann eine dunkle Stelle. Entzündet hier eine Fackel und entdeckt eine Nische mit Loch im Boden. Springt durch dieses Loch und landet in einem Gang. Folgt diesem, durchquert links ein sich öffnendes Gitter und landet schliesslich in einem Hof mit toten Raptoren - nach einiger Zeit erscheinen kleine grüne Saurier, die ihr ebenfalls erschiessen müsst.

Nehmt euch nun hier die gesamten Gegenstände auf und findet in den Nischen zwei Hebel, deren Betätigung das Gitter am Ausgang wieder öffnet. Geht also durch den Gang erneut in den grossen Bereich zurück und springt dort gleich rechts über die Schräge in den dahinter liegenden Bereich. Auch hier erwarten euch wiederum ein paar Raptoren. Ferner bemerkt ihr hier einen Soldaten, der auf die Raptoren schießt. Lasst diese Leute also am Leben, da sie euch im Kampf gegen die Saurier unterstützen. Nachdem ihr hier freie Bahn habt, folgt der rechten Felswand bis zu einem Wasserfall und biegt davor rechts in den Gang ein. Folgt diesem bis in ein weiteres freies Areal und killt dort die Raptoren. Sucht dann die rechte Seite ab und findet einen Steinblock, auf den ihr euch ziehen könnt. Von diesem aus geht es einen Block höher und schliesslich links an der Wand die Lianen nach oben (diese Lianen sind wie eine Leiter zu benutzen). Am oberen Ende dieser Lianen springt ihr rückwärts auf eine Schräge und gleich wieder vorwärts, um auf einem Ast Halt zu finden. Schiesst hier den Raptor ab, dreht euch in Richtung Berg und entdeckt in der rechten Ecke eine Plattform, auf die ihr springen könnt. Von dort aus geht es dann hoch zu dem Astvorsprung. Entdeckt hier auf der anderen Seite einen Speicherkristall, den ihr euch natürlich nicht entgehen lasst. Dreht euch sodann nach rechts und springt auf den nächsten Ast, von dem aus ihr einen weiteren Raptor abschießt. Geht dann langsam vor und entdeckt einen Raptor, der an einem

Seil von der Decke herunter hängt. Schiesst auf dieses Vieh, auf dass es im Wasser landet und somit die dort befindlichen Piranhas ablenkt (hier müsst ihr euch noch einen Ast weiter nach oben ziehen, diesem langsam folgen, um das 2. *Geheimnis* zu finden). Springt nun vom Ende dieses Astes ins Wasser und betätigt einen Hebel auf der linken Seite. Steigt dann an dieser Seite des Ufers an Land (sucht dazu die flache Stelle) und folgt dem Gang durch ein nun offenes Gitter. Tötet den Raptor und findet euch in einem dunklen Raum wieder. Entzündet eine Fackel und bemerkt eine Kiste und an jeder Wand einen Hebel (insgesamt drei - in jeder Ecke). Betätigt nun hintereinander alle drei Hebel (erschießt dabei die auftauchenden Raptoren) und klettert dann auf die hier befindliche Kiste. Oberhalb dieser Kiste hat sich nun ein Gitter geöffnet, durch das ihr den oben befindlichen Raum erreichen könnt. Findet hier einen Speicherkristall und untersucht die Leiche in der rechten hinteren Ecke, um in den Besitz des **Lt. Tuckermann's Schlüssel** zu gelangen.

Springt dann wieder herunter in den unteren Bereich, verlässt den Raum und springt ins Wasser. Schwimmt auf die andere Seite und zieht euch dort an Land. Verlässt auch diesen Bereich durch den Tunnel und steht erneut im Freien (grosser Bereich). Dreht euch nach links und übersteigt den grünen Wall, links neben dem grossen Flugzeug. Lauft nun immer geradeaus und findet auf der anderen Seite im Berg einen kleinen Tunnel, dem ihr jetzt folgt. Zieht euch einen Block nach oben und springt schliesslich in einen neuen Bereich. Nähert euch dem hier stehenden Soldaten, auf den ihr aber nicht schiesst. Nach kurzer Zeit tauchen dann zwei Raptoren auf, die ihr mit Hilfe des Soldaten auslöscht. Habt ihr die Biester besiegt, folgt dem Tal nach vorne und rutscht schliesslich eine kleine Schräge hinab. Tötet hier die kleinen grünen Nervensägen und wendet euch dann nach rechts und nochmals rechts. Ihr bemerkt hier eine Art grosses Nest, das ihr betretet. Im Innern des Nestes liegt eine Leiche, die ihr untersucht - so erhaltet ihr den **Commander Bishop's Schlüssel**.

Sobald ihr diesen Schlüssel aufgenommen habt, erscheint ein riesiger Tyrannosaurus Rex. Erwischt euch dieses Biest mit seinen Zähnen, seid ihr sofort tot. Benutzt hier am besten den Cheat und erledigt das Biest mit dem Raketenwerfer. Haltet euch immer in Bewegung, lasst euch nicht erwischen und feuert ohne Unterlass auf den Riesen ein. Habt ihr den T. Rex schliesslich besiegt, kehrt zurück in den anderen Teil dieses Gebietes (durch das Wasser und links), wo ihr die Fackel an der Wand aufsucht. Rechts neben der Fackel findet ihr ein offenes Gitter, das ihr durchquert. Betätigt den dahinter befindlichen Hebel, um ein zweites Gitter zu öffnen. Dreht euch dann um und lauft zur gegenüber liegenden Wand, wo ihr nun ebenfalls eine Fackel aufflackern seht. Gleich links neben dieser zweiten Fackel befindet sich das nächste offene Gitter, hinter dem ihr den zweiten Hebel betätigt. Kehrt nun zurück in die Nische mit dem ersten Hebel und bemerkt, dass sich im Innern nun auf der linken Seite ein Durchgang geöffnet hat. Folgt diesem bis zum Ende und findet euch auf dem Platz wieder. Durchquert diesen (klettert auf der linken Seite auf die Erhöhung und springt von dort aus auf einen Ast, um dort das 3. *Geheimnis* zu finden) und verlässt diesen Platz durch den Bergeinschnitt auf der anderen Seite. Zieht euch dort nach oben, springt in das Loch und folgt dem Tunnel (Plattform hochklettern), bis ihr wiederum auf dem Platz mit dem grossen Flugzeug landet.

Wendet euch hier sogleich nach links und findet dort einen Weg, dem ihr folgt. So landet ihr schliesslich auf der anderen Seite des Flugzeuges. Hier steht ausserdem ein grosser Baum in einem dunklen Bereich. Genau hinter dem Baum befindet sich auf dem Boden ein Erdhügel, auf den ihr steigt (134). Von diesem Erdhügel aus springt ihr auf die Steinplattform in der Ecke (dreieckiges Plateau). Dreht euch auf dem Plateau stehend um und entdeckt ein Stück weiter oben einen Vorsprung, zu dem ihr rüber springt. Von dem Vorsprung aus folgt eine Rechtsdrehung. Schaut nach oben und seht eine Leiter, zu der ihr hochspringt. Hangelt euch dann an der Decke entlang bis zum Schluss und lasst euch fallen. Landet auf einem Ast, dem ihr nach links folgt. Dreht euch nach ein paar Metern nach rechts und bemerkt auf der anderen Seite die nächste Treppe, zu der ihr rüber springt. Klettert bis ganz nach oben, zieht euch auf eine Plattform, dreht euch nach links und schaut hoch. Hier befindet sich die nächste Treppe an der Decke, an die ihr ranspringt. Hangelt euch nun solange an der Decke entlang, bis die Sicht auf eine Totalansicht ändert (135). Lasst euch dann fallen und landet auf einem Felsvorsprung. Bemerkte hier hinter euch eine Leiter im Felsen, zu der ihr schräg springen müsst (erst auf das Plateau hinter der Leiter, dann an die Leiter). Steigt dann die Leiter bis ganz nach unten und hangelt euch schliesslich ganz nach links. Zieht

euch dort hoch auf einen Felsvorsprung und folgt diesem bis vor einen schmalen Tunnel. Kriecht durch diesen bis zum anderen Ende und springt dort auf den Boden. Sucht hier die kleine Nische, die ein bisschen höher liegt und zieht euch in diese hinein. Von dort aus könnt ihr nach oben springen und euch an der Deckenleiter festkrallen. Hangelt euch diese nach vorne bis zum Ende und wendet euch dann nach rechts. Hangelt euch zu der zweiten Deckenleiter und folgt dieser, bis ihr euch in einem Durchgang befindet, von dem aus ihr ein Tal sehen könnt. Lasst euch hier runterfallen, dreht euch um und hangelt euch rückwärts auf die unter euch befindliche Plattform. Folgt dieser um die Ecke und betätigt dort den ersten Hebel, der zwei Klappen bewegt.

Klettert dann nach oben zurück in den Durchgang, springt hoch und hangelt euch an der Decke nun auf die andere Seite des Tals. Klettert am Ende an der Wand nach unten (lasst dazu los und greift gleich wieder zu), nach links und schliesslich hoch in die Nische mit dem zweiten Hebel - betätigt auch diesen. Dreht euch dann um und springt auf die Säule mit dem Speicherkristall. Von dort aus folgt ein weiterer Sprung auf die Plattform auf der anderen Talseite. Folgt dieser erneut um die Ecke und betätigt den ersten Hebel ein zweites Mal.

Klettert zurück nach oben in den Durchgang, dreht euch um und springt an die Deckenleiter. Folgt dieser nun bis ganz zum Ende (sobald es dunkel wird, könnt ihr den Berg nach rechts durch hangeln). Am Ende dreht ihr euch nach rechts. Hangelt euch nah an die Wand heran und lasst kurz los, um gleich darauf wieder zuzufassen - so haltet ihr euch nun an der Wand fest. Klettert bis ganz nach unten. Und zwar soweit, bis eure Füße sich noch an der Wand befinden (kurz vor dem Abgrund). Vollführt dann einen Rückwärtssalto und landet in einer kleinen Nische genau hinter euch (ist dies nicht der Fall, seid ihr nicht von der richtigen Stelle abgesprungen). Betätigt hier den dritten Hebel, um verschiedene Klappen zu bewegen (137). Springt nach getaner Arbeit zurück an die Wandleiter und klettert in die nun offene Nische auf der rechten Seite. Springt von dort aus schräg nach rechts auf die lange Schräge und greift, sobald ihr von dieser runter rutscht, an der Kante zu. Hangelt euch ein wenig nach rechts, zieht euch dann hoch und vollführt einen Rückwärtssalto, um auf der hinter euch befindlichen Säule zu landen. Dreht euch auf dieser stehend um und springt auf den gegenüber liegenden Vorsprung (dort befindet sich auch der erste Hebel). Hüpf von dort nach oben in den Durchgang und springt von dort aus an die Deckenleiter. Hangelt euch nun ein weiteres Mal bis ganz zum Ende und wendet euch dann nach links. Hangelt euch weiter auf die andere Seite und lasst euch im dort befindlichen Gang runterfallen. Folgt dem Gang, zieht euch einen Felsen hoch und landet schliesslich vor dem nächsten grossen Bereich (138).

Springt vor dem Abgrund stehend mit Anlauf auf die vor euch befindliche Plattform und von dieser aus weiter auf den oberen Teil des Flugzeuges. Wendet euch dort nach rechts und seht ein Loch, das ins Innere des Flugzeugs führt. Springt dort hinein und erledigt im Innern einen Raptor. Betretet sodann das Cockpit und findet links und rechts an der Wand zwei Kästen, mit denen ihr die beiden Schlüssel benutzt (links Bishop, rechts Tuckerman). Sucht nun den hinteren Teil des Flugzeugs auf und springt dort durch ein Loch in den unteren Bereich. Lauft hier in den hinteren Bereich und findet rechts an der Wand einen Knopf, dessen Betätigung die Kanone nach aussen fahren lässt.

Verlasst nun ebenfalls das Flugzeug und benutzt die Kanone, um mit deren Hilfe die vielen, nun auftauchenden Raptoren zu killen. Beachtet, dass ihr die Kanone auch nach oben und unten ausrichten könnt. Schiesst alle Saurier ab und bemerkt am Ende, dass auch ein Stück der Mauer auf der linken oberen Seite heraus gesprengt wurde (139). Sollte dies nicht der Fall sein, zielt einfach auf diesen Teil und schiesst. Nähert euch also der linken vorderen Ecke, springt mit Hilfe des Flügels auf die andere Seite des Flusses, dreht euch dort nach links und zieht euch den dortigen Felsen nach oben. Folgt dem Weg nach vorne und beendet diesen Level.

Madubu Schlucht

Geheimnisse: 3

Geht hier ein Stück vor und hinter den beiden Säulen der Hängebrücke nach rechts an den Abgrund. Schaut hinunter (erlegt dabei einen kleinen Drachen und beachtet, dass dieser mit Gift spuckt) und entdeckt ein paar Vorsprünge (140). Springt diese hinunter und schliesslich auf den einzelnen Steinblock mitten im Wasser. Von dort aus springt ihr an die Schräge auf der anderen Uferseite. Krallt euch beim

Runterrutschen fest und hangelt euch nach links. Zieht euch auf eine kleine Plattform und lasst euch von der linken Seite runter hängen. Lasst los und fasst an der unteren Kante wieder zu, um euch auf den dort befindlichen Vorsprung ziehen zu können. Findet hier einen Speicherkristall und einen Knopf, dessen Betätigung das Gitter im oberen Bereich öffnet. Klettert also wieder hoch und schaut nach oben an die Decke. Hier befindet sich ein grosser Steinbogen, der zur anderen Seite des Ufers führt. Entdeckt unterhalb dieses Steinbogens eine Leiter, an die ihr ranspringt. Hangelt euch nun an der Decke auf die andere Seite des Flusses und lasst euch dort auf einen Vorsprung fallen.

Von hier aus springt ihr zurück und haltet euch an der Kante fest. Hangelt euch nach rechts und zieht euch schliesslich wieder hoch. Dreht euch ein Stück nach rechts und seht auf der anderen Seite eine grüne Schräge, auf die ihr springt. Rutscht runter und haltet euch an der Kante fest, um euch nach rechts zu hangeln. Zieht euch auf das hier befindliche Plateau und springt von dort aus in den Höhleneingang. Im Innern der Höhle springt ihr rechts in den Gang runter und lasst euch vom nächsten Absatz rückwärts runter rutschen. Landet in ein paar Stacheln, die ihr langsam durchquert. Springt nochmals nach unten und kriecht schliesslich rechts in den schmalen Tunnel. Am anderen Ende killt einen Drachen und zieht euch zwei Plattformen nach oben. Überquert eine Brücke und landet schliesslich wieder im Freien. Bleibt vor dem Abgrund stehen und springt auf den rechten Felsvorsprung, um euch dort einen Speicherkristall zu holen.

Springt dann wieder zurück und betretet erneut die Höhle, wo euch der nächste Drache entgegen springt. Kriecht durch den schmalen Tunnel, geht weiter geradeaus und biegt dann nach rechts ein. Springt über eine Schräge, steigt eine Steintreppe nach oben und wendet euch nach links. Springt vor eine verschlossene Gittertür und betätigt links daneben den Knopf an der Wand, um so das Tor am Anfang der Höhle zu öffnen.

Kehrt zurück zu der Stelle, an der ihr runter gerutscht seid (dort, wo sich die Stacheln befinden). An der linken Wand findet ihr dort ein paar Vertiefungen, an denen ihr hoch und nach rechts klettern könnt. Klettert an dieser Wand weiter bis zum Anfang der Höhle, wo ihr das offene Tor durchquert. Bleibt am Abgrund stehen und seht auf der linken Seite einen Wasserfall. Vor dem Wasserfall befindet sich eine kleine Schräge, auf die ihr springen könnt (141). Durchquert dann den Wasserfall und findet dahinter das *1. Geheimnis* dieses Levels (auf dem Boden). Stellt euch dann an den Abgrund, genau hinter dem Wasserfall und entdeckt an der Decke eine schmalere Stelle mit Vertiefungen. Springt an diesen Steg heran und hangelt euch an der Decke entlang nach rechts und bis in einen Durchgang. Lasst euch dort hinunterfallen und lauft bis an den Abgrund ran. Rutscht die Schräge hinab und springt während des Rutschens an die vor euch befindliche Säule. Nun entdeckt ihr auf der Säule vor euch einen Speicherkristall. Springt auf diese Säule, woraufhin diese Feuer fängt und euch ansteckt. Springt also vorerst ins Wasser, um euch zu löschen und schwimmt dann auf die Seite zurück, wo das kleine Feuer brennt. Zieht euch dort an Land und springt auf die Säule, von der aus ihr auf die Plattform mit dem Speicherkristall gesprungen seid. Schaut euch nun die Plattform mit dem Feuer an und bemerkt, dass die Flammen wandern. Ihr müsst nun im richtigen Augenblick auf eben diese Plattform springen und darauf hoffen, dass ihr kein Feuer fangt. Ist dies der Fall, springt schnell weiter auf die nächste Plattform und schliesslich in die Nische im Berg (142). Zieht euch dort hoch, folgt dem Gang nach rechts, rutscht eine Schräge hinunter und landet schliesslich im Freien. Dreht euch hier nach links und seht auf der anderen Seite eine geriffelte Wand, an die ihr heran springt. Haltet euch dort fest und klettert nach oben. Zieht euch auf den Pfad (ihr könnt hier ein wenig nach rechts gehen und euch nach hinten fallen lassen. Hangelt euch an der Kante hängend nach rechts und lasst euch auf die unter euch befindliche Plattform fallen, um in einer Hütte das *2. Geheimnis* zu finden) und folgt diesem in einen grösseren Raum mit Wasser und einem Kajak. Schiesst im Wasser zwei Krokodile ab und taucht dann unter, um unter Wasser einen Hebel zu finden, dessen Betätigung das hier befindliche Gitter öffnet (dieser Hebel befindet sich knapp über dem Meeresgrund in einer Ecke).

Steigt nun in das Kajak ein und übt hier, im ruhigen Gewässer, ein wenig die Paddelbewegungen (vor, zurück, rechts und links). Paddelt dann durch das offene Gitter und einen Wasserfall hinunter. Macht dabei eine Rückwärtspaddelbewegung, um eure Fahrt ein wenig zu verlangsamen. Unten angekommen haltet euch links und rauscht einen weiteren Wasserfall hinab. Im unteren Bereich haltet euch rechts und

durchquert ein paar schwingende Klingen. Folgt einem weiteren Wasserfall und haltet euch am Abzweig rechts. Paddelt gegen die Strömung und haltet euch weiterhin rechts. Folgt einem längeren Weg und beachtet die roten Linien, die bei durchqueren ausfahren. Umpaddelt im unteren Teil ein paar weitere Spiesse und landet schliesslich in einem ruhigen unterirdischen See. Sucht dort den Ausgang, wo ruhiges Gewässer fliesst, folgt diesem Wasserweg und landet schliesslich vor ein paar Wasserfällen. Durchquert den vorderen Wasserfall und findet dahinter das 3. *Geheimnis*.

Kehrt zurück in den Bereich mit dem ruhigen Gewässer und sucht dort nun die grüne Passage auf. Folgt dieser bis zum Ende hin und findet euch in einem weiteren ruhigen See wieder, der von einem Krokodil bewacht wird (143). Steigt hier aus dem Kajak, geht an Land und erschiesst von dort aus das Krokodil und einen heran stürmenden Drachen. Findet in diesem Bereich an Land das offene Gitter, durchquert dieses und landet auf einer kleinen Plattform vor einem See. Schaut nach oben und entdeckt an der Decke eine Art Leiter, an die ihr springt. Hangelt euch daran an der Decke entlang und um die Ecke, bis ihr vor ein paar feuerspuckenden Steinköpfen landet. Durchquert diese im richtigen Augenblick, hangelt euch an der Decke bis zum Ende und springt auf die unter euch befindliche Plattform. Dreht euch auf dieser stehend und findet auf der anderen Seite eine weitere Plattform, auf die ihr springt. Folgt dort dem Gang, zieht euch hoch und landet schliesslich oberhalb eines Sees. Klettert hier an der Wand herunter und dreht euch nach links. Folgt dem Vorsprung und springt auf die nächste Plattform. Findet hier auf der rechten Seite eine Nische, in die ihr euch hochzieht. Dreht euch nach rechts und zieht euch auf die dort befindliche, höher liegende Plattform. Schaut hier nach oben und springt hoch, um euch an der Decke auf die andere Seite zu hangeln (beachtet unterwegs den Feuerspucker). Ganz am Ende angelangt, dreht ihr euch nach links und hangelt euch dort entlang weiter bis zum Ende. Lasst euch schliesslich fallen und landet auf einem Vorsprung.

Holt euch hier aus einer kleinen Höhle die Gegenstände und kehrt zurück zu der Deckenleiter. Hangelt euch an dieser bis auf die andere Seite rüber und lasst euch dort auf einen weiteren Vorsprung fallen. Folgt diesem nach links bis zum Ende und springt dann schräg nach links vor, auf die dort befindliche Plattform. Dreht euch um und springt schräg nach links, um euch dort an der Wand festzukrallen. Hangelt euch nach ganz oben und ganz links, um schliesslich wieder festen Boden unter Füessen zu erhalten. Entzündet hier eine Fackel und entdeckt in der rechten Wand einen dunklen Durchgang, dem ihr bis vor den Abgrund folgt. Dreht euch um, lasst euch fallen und klettert die Leiter bis ganz nach unten. Folgt dann dem Gang nach vorne und duckt euch unter der Erhöhung, um so einem Felsen auszuweichen - handelt so ebenfalls vor den zweiten Erhöhung. Betretet dann die Halle, geht ein kleines Stück vor und springt rechts rückwärts runter. Hangelt euch an der Kante nach rechts bis hinter die Flammen und zieht euch dann wieder hoch - so überlistet ihr eine weitere Felsenfalle (144).

Folgt jetzt dem Weg nach rechts, der durch ein paar Flammen versperrt wird. Überspringt diese (ohne Anlauf), rennt schnell bis vor die Erhöhung und duckt euch, um einem weiteren Felsblock auszuweichen. Folgt dem weiteren Verlauf des Ganges und findet euch schliesslich vor einem Unterwasserfluss stehend wieder. Springt hier auf die Plattform auf der rechten Seite und klettert von dort aus an die Wand. Hangelt euch nach links bis auf die nächste Plattform. Lasst euch dort ab und findet einen schmalen Tunnel, durch den ihr kriecht. Findet euch danach in einem grösseren Raum mit einem Wasserfall wieder (145). Springt von hier aus auf den Steinblock inmitten des Wassers und von dort aus weiter nach vorne auf die Plattform inmitten der beiden Wasserfälle (Schräge mit unten befindlichen Plattform). Seht von hier aus nun auf der anderen Seite eine Plattform mit Seilbahn. Springt zu dieser und benutzt die Seilbahn, um sicher in den unteren Bereich zu gelangen.

Findet ganz unten an der hinteren Wand eine strukturierte Stelle, an der ihr nach oben klettern könnt. Im oberen Bereich tötet ihr rechts einen Drachen und folgt dann dem Gang nach links. Findet an einer Stelle an der linken Wand einen grossen Hebel, den ihr betätigt. Kehrt dann an die Kreuzung zurück und folgt dem Weg nach vorne (entgegengesetzt der Wandleiter). Bemerkt dort auf der rechten Seite eine Nische, in der sich ein Gitter geöffnet hat. Springt hier nach unten und folgt dem Gang, bis ihr erneut im Raum mit dem Kajak landet.

Besteigt das Kajak und fährt zurück in den grösseren Raum, in dem jetzt ein Stöpsel gezogen wurde und alles Wasser in die Mitte fliesst. Lasst euch mitsamt dem Kajak den Strudel hinunter reissen (haltet euch

dabei möglichst am Rand) und verlasst im nächsten Bereich euer Gefährt. Taucht unter und findet an einer Wand einen Hebel, den ihr betätigt (dieser befindet sich an der Wand unterhalb der Holztür). Beachtet, dass ihr damit auch ein paar Krokodile herbeigerufen habt. Geht also schnell wieder an Land und verlasst diesen Level, indem ihr die eben geöffnete Holztür durchschreitet.

Punatempel

Geheimnis: 1

Gleich zu Beginn werdet ihr von rechts mit Giftpfeilen beschossen. Tötet diese Angreifer schnell und heilt euch danach mit einem Medipack. Merkt euch diese Stelle, denn hierher müsst ihr später noch einmal zurück kehren. Wendet euch nun der Stelle zu, an der ihr die beiden Angreifer getötet habt und springt in eben diese Nische rein. Folgt den dort befindlichen Stufen nach oben, tötet am Ende einen weiteren Angreifer und zieht euch einen Vorsprung nach oben. Folgt dann den weiteren Stufen (tötet ein paar Gegner) und landet schliesslich vor einem schmalen Tunnel, durch den ihr kriecht. So gelangt ihr schliesslich vor einen Raum, in dem verschiedene Walzen hin- und herrollen. Eure Aufgabe ist es hier nun, zwei Knöpfe an der linken und zwei Knöpfe an der rechten Wand zu drücken, ohne dabei von den Walzen überrollt zu werden. Sprintet also los und beginnt mit der rechten Seite. Beachtet, dass es dunkle und helle Bodenfliesen gibt. Steht ihr vor der hinteren Wand, könnt ihr euch auf den hellen Bodenfliesen ducken und werdet dort nicht von den Walzen überrollt. Betätigt also dann die beiden Knöpfe (duckt euch immer auf den hellen Fliesen) und achtet darauf, dass diese hell aufleuchten. Dreht euch dann um und springt über die heranrollenden Walzen (ebenfalls wieder im mittleren Teil). Auf der anderen Seite könnt ihr euch auf den Stellen genau zwischen den beiden Fliesen ducken (dunkle Striche). Drückt auch hier die beiden Knöpfe und die Tür in diesem Raum öffnet sich. Durchquert die Tür und zieht euch eine Plattform hoch. Rutscht auf der anderen Seite eine Schräge hinunter und landet in einem kleinen Raum. Da hier eine Stacheldecke hinunter gefahren kommt, solltet ihr schnell den dunklen Steinblock auf der linken Seite einmal rausziehen - dies stoppt die Decke.

Findet nun drei Hebel in diesem kleinen Raum, die ihr allesamt betätigt. Es öffnet sich daraufhin das Gitter, durch das ihr den Raum verlassen könnt. Springt durch ein Loch hinab und rutscht eine Schräge hinunter. Wendet euch im nächsten Bereich nach links und betätigt den Hebel am Ende des Raumes. Geht nun ein Stück in die andere Richtung und richtet euch aus (so, dass ihr geradeaus steht). Sprintet dann los, da der grosse Felsblock hinter euch herrollt. Sobald ihr durch die Tür kommt, rennt schnell nach unten, in Richtung Speicherkristall und gelbem Boden (der graue Boden stürzt ein). Habt ihr diese Tortur nach einigen Anläufen geschafft, geht weiter nach vorne durch den Gang und werdet an der Kreuzung links und rechts von Feinden beschossen. Sind diese erledigt, wendet euch nach links und betretet nochmals den Durchgang, in dem eine Treppe nach oben führt. Folgt dieser, bis sie in die entgegengesetzte Richtung weiter nach oben führt. Dreht euch um und entdeckt eine kleine Öffnung ganz oben am Ende. Springt von den Stufen aus zur Wand und hangelt euch nach links und in die Öffnung, um dort das *einzigste Geheimnis* zu finden.

Geht danach die Treppe wieder runter und zurück in den Raum, wo ihr eben die Feinde getötet habt. Dort lauft jetzt nach rechts, wo ihr dem nun offenen Durchgang folgt. Ihr rutscht eine Schräge hinab und landet in der Kampfarena. Nähert euch dort dem Stuhl (geht dazu die Stufen hoch), woraufhin dieser sich dreht und euch der Endgegner entgegen starrt. Dieser bleibt auf seinem Stuhl sitzen, schiesst aber von Zeit zu Zeit einen blauen Energiestrahle ab, der euch bei Kontakt tötet. Deshalb solltet immer von links nach rechts springen, um diesen Strahlen auszuweichen. Der Gegner ist nur verletzbar, wenn er die Strahlen ausstösst. Schiesst also deshalb, während des Sprunges, möglichst mit dem Raketenwerfer auf den Gegner ein. Von Zeit zu Zeit setzt der Boss einen Drachen auf euch an, den ihr erst erledigen müsst, bevor ihr euch danach wieder mit dem Mann im Stuhl auseinandersetzt. Nach einigen Anläufen müsstet ihr den Kerl besiegt haben. Ihr könnt euch dann das vierte und letzte **Relikt** holen und habt somit diesen Level beendet.

Antarktis

Geheimnisse: 3

Habt ihr euch alle vier Relikte angeeignet, landet ihr automatisch im ewigen Eis.

Vom Startpunkt aus geht vor bis zum Wasser und springt dann hinein. Beachtet, dass nun ein zweiter Balken aufgetaucht ist, der anzeigt, wann ihr wieder an Land gehen müsst. Tut ihr dies nicht, erfriert ihr und sterbt. Taucht schnell ein Stück vor und nach rechts, wo sich ein kleiner Vorsprung befindet, auf den ihr euch ziehen könnt. Von hier aus lässt sich das Landstück auf der linken Seite erreichen (146). Seht hier eine verschlossene Holzhütte (hierher müsst ihr später zurückkehren, um aus dem Innern der Hütte das letzte Geheimnis zu holen), an der ihr vorbeigeht. Lauft weiter bis ans Wasser und springt über dieses, um auf einem kleinen Vorsprung auf der anderen Seite zu landen.

Dreht euch hier nach links und geht langsam bis ans Ufer. Wendet euch dann nach rechts und geht langsam am Ufer entlang, bis es nicht mehr weiter geht (147). Springt hier ins Wasser und schwimmt auf die andere Seite - zieht euch dort wieder an Land und kommt zu Kräften.

Von diesem Landstück aus geht es ein letztes Mal ins Wasser. Taucht jetzt ein Stück nach links und zieht euch auf das dort befindliche Landstück. Seid ihr dort unbeschadet angekommen, wendet euch nach rechts und geht bis vor die Wand. Klettert hier einen Vorsprung hoch und von diesem aus besteigt zwei weitere Säulen, bis ihr schliesslich ganz oben steht. Schaut dort in die Luft und findet über euch eine Deckenleiter, an die ihr ranspringt. Hangelt euch an der Decke bis zum Ende durch und lasst euch fallen. Landet auf einem Vorsprung und springt von diesem aus weiter auf das Schiff.

Findet auf dem Deck einen Abgang ins Innere des Schiffes. Folgt diesem und wendet euch unter Deck nach rechts. Dort geht es einen kleinen Pfad entlang (kilt dort den Matrosen), bis in den Maschinenraum. Umgeht diesen und findet auf der Rückseite an der Wand einen Hebel, dessen Betätigung eine Falltür hinter euch öffnet. Springt durch diese hindurch und findet euch im unteren Bereich wieder. Erschiesst den nächsten Matrosen und läuft durch bis vor eine Tür. Betätigt den Knopf hinter der Tür, um diese zu öffnen. Durchquert dann die Tür und wendet euch im dahinter befindlichen Bereich nach rechts, in Richtung orangefarbenes Rohr (bemerkt ferner das grosse Loch in der Decke, das zurück auf das Decke führt - braucht ihr für später). Erschiesst dort einen Matrosen und springt durch das Loch im Boden. Zieht euch dort einen Vorsprung hoch und landet schliesslich vor einer verschlossenen Tür, durch die ihr ein Motorboot seht.

Betätigt hier den Knopf, um das Motorboot ins Wasser fallen zu lassen. Kehrt dann zurück in den Raum vor dem orangefarbenen Rohr und springt dort durch das Loch in der Decke nach oben. Folgt dem hier befindlichen Gang bis vor eine Tür, die ihr mit Hilfe des Knopfes öffnet. Durchquert die Tür und findet euch auf dem Heck des Schiffes wieder. Geht hier nach rechts und folgt der Reling auf dieser Seite bis zum Ende. Dreht euch dann nach links und seht ein Tunnel im gegenüber liegenden Eisberg. Springt dort hinüber und findet das 1. *Geheimnis*. Wieder zurück auf dem Schiff, folgt der Reling nach rechts und kehrt zurück zum Heck des Schiffes. Springt von dort aus hinunter ins Wasser und besteigt das Motorboot. Fahrt mit diesem nach rechts und einmal ganz um das Boot herum. Fahrt am Ende und vor einer Eisscholle nach links und in einen Tunnel herein. Haltet euch hier links und findet in der Wand einen Durchgang, an dem ihr stoppt. Verlasst das Boot und springt in diesen Durchgang hinein. Folgt diesem bis vor eine Wandleiter auf der rechten Seite. Klettert diese nach oben und geht vor bis vor eine Schräge. Rutscht diese hinunter und springt während des Rutschens ab, um euch auf der gegenüber liegenden Seite an einem schmalen Tunnel festkrallen zu können. Zieht euch hoch und untersucht diesen Tunnel, um darin das 2. *Geheimnis* zu finden. Kriecht dann wieder raus aus dem Tunnel, lasst euch ins Wasser fallen und taucht schnell zurück zum Boot, das ihr besteigt.

Fahrt mit diesem nun weiter bis ans Ende des Tunnels, biegt dort nach links ein und geht auf der rechten Seite, bei den Eisplattformen an Land. Erschiesst eine Wache und steigt auf den Metallblock. Schaut von diesem aus nach oben und bemerkt einen Metallsteig am Himmel (148), zu dem ihr springt. Hangelt euch an eben diesem Steig nach vorne. Am ersten Abzweig geht es dann nach links. Nun geht es einmal reihum weiter, bis ihr euch schliesslich nach links weiter hangeln könnt. Wendet euch am Ende nach rechts und hangelt euch das kleine Stück bis zum Ende durch. Lasst euch dann fallen, um auf einem Vorsprung zu landen. Hier folgt ihr dem Weg nach unten. Am Ende des Weges (tötet eine Wache und einen Hund)

landet ihr vor einem grösseren Gebäude. Durchquert dieses (betretet dazu den dunklen Gang im Haus), tötet dabei zwei Gegner und landet am anderen Ende wiederum im Freien. Beachtet hier nun die Wand am linken Gebäude und betätigt den dort befindlichen Knopf. Geht danach weiter vor in Richtung Wasserturm und bemerkt das daneben liegende Rohr. Dieses Rohr führt in ein Loch, in welches ihr ebenfalls springt. Unten angekommen taucht auf die andere Seite des Ganges und zieht euch dort an Land (an dieser Stelle geht ein Rohr senkrecht nach oben). Wendet euch nach rechts und klettert hier die Leiter hoch. Im oberen Bereich geht es nach links. Geht hier nun geradeaus durch (ihr könnt durch das Wasser gehen, ohne Schaden zu nehmen) und greift euch unterwegs einen Speicherkristall. Klettert am anderen Ende die Treppe nach oben und landet in einem kleinen Gebäude.

Verlasst dieses und folgt im Freien dem Pfad nach links. Geht durch einen Berg und landet vor einem Käfig wieder. Umgeht diesen und folgt am Ende dem Tunnel nach rechts, der in den Berg führt. Zurück im Freien tötet einen Mann und überquert die Brücke, um euch schliesslich erneut vor dem Wasserturm wiederzufinden.

Betretet nun den Tunnel links neben den Wasserturmrohren und durchquert diesen. Auf der anderen Seite und wieder im Freien nähert euch dem Gebäude auf der linken Seite und bemerkt, dass die Türen des Hauses immer auf und zu schlagen (149). Rennt im richtigen Augenblick durch die Türen und betretet den oberen Bereich des Hauses. Tötet dort zwei Feinde, geht hinter den Kisten den Gang entlang und wendet euch danach gleich nach links, um das Büro zu betreten. Ganz am Ende dieses Büros findet ihr einen Knopf, den ihr betätigt. Kehrt zurück auf den Gang, wendet euch dort nach links und geht um das Gitter herum in den hinteren Bereich. Findet dort auf einer Erhöhung liegend eine **Brechstange**, die ihr euch natürlich nicht entgehen lasst.

Verlasst jetzt das Gebäude wieder und kehrt zurück zu dem Wasserturm. Wendet euch dort nach rechts und geht nochmals durch den dunklen Gang im Gebäude, durch den ihr diesen Bereich betreten habt. Auf der anderen Seite und wieder im Freien wendet euch gleich nach rechts und seht eine Leiter am Stahlgerüst, die nach oben führt. Steigt diese Leiter hoch und betretet auf der Plattform das Gebäude. Betätigt hier zuerst den grossen Hebel an der Wand, um eine Luke zu öffnen und benutzt dann die Brechstange mit der verschlossenen Tür, um diese zu öffnen (die **Brechstange** fällt danach auf den Boden - nehmt diese wieder auf!). Durchquert diese, hangelt euch an der Deckenleiter auf das Dach des gegenüber liegenden Gebäudes (150) und fällt dort durch die offene Luke ins Innere des Gebäudes. Schaut euch dort links an der Wand das Bild an und merkt euch, wie ihr die verschiedenen Ventile öffnen müsst:

grün

rot

grün

rot.

Sucht nun im hinteren Teil dieses Raumes den Hebel auf und betätigt ihn, um die Tür zu öffnen. Durchquert diese, landet im Freien und erschießt eine Wache. Im Freien wendet euch nach links und springt erneut in das Loch, in das das Rohr des Wasserturms führt. Taucht dort auf die andere Seite und zieht euch in die Nische. Klettert rechts die Leiter hoch und findet euch in dem Abschnitt mit den vier Ventilen wieder. Lasst hier nun das erste Ventil ausser acht, betätigt das zweite Ventil, lasst das Dritte in Ruhe und dreht an dem Vierten - so öffnet ihr eine Tür. Steigt dann die Leiter im hinteren Teil nach oben und findet im oberen Bereich eine offene Tür, die in den Maschinenraum führt. Betretet diesen Raum und entdeckt hinten an der Wand (zwischen den beiden Maschinen) einen grossen Hebel, dessen Betätigung die Maschinen anwirft.

Verlasst den Raum und das Gebäude und haltet euch im Freien links. Folgt dem Tunnel bis auf die andere Seite und landet erneut vor dem Käfig mit den Hunden (151). Betätigt den Knopf rechts neben dem Gittertor, um dieses zu öffnen. Tötet den Hund, betretet den Zwinger und wendet euch nach rechts. Dort befindet sich ein zweiter Knopf, den ihr ebenfalls drückt. Das Gitter öffnet sich, ihr tötet die zwei Hunde und wendet euch der linken Seite zu. Dort befindet sich der dritte Knopf an der Hauswand, der die Tür ins Gebäude öffnet. Betretet das Haus und findet im Innern (einen Hund) ganz hinten auf der rechten Seite eine Plattform, auf der der **Torschlüssel** liegt und mitgenommen werden kann.

Verlasst das Gebäude und den Zwinger, wendet euch nach links und folgt am Ende dem Tunnel nach rechts. Überquert im Freien die Brücke, lauft bis zum Gebäude und durchquert dort den dunklen Gang auf der linken Seite. Auf der anderen Seite und wieder im Freien geht nach vorne durch den nächsten Tunnel und findet euch schliesslich im Anfangsbereich beim Boot wieder. Hangelt euch dort erneut über das grosse Metallgerüst auf die andere Seite des Wassers, lasst euch fallen und umgeht die kleine Hütte. Öffnet die Tür dieser Hütte ebenfalls mit der Brechstange und betretet das Innere. Benutzt dort am Kasten den Torschlüssel und betätigt den Knopf links daneben, um das Tor zu öffnen, das zum Ausgang dieses Levels führt (152).

Steigt also in das Boot ein und fahrt damit vorerst nochmals zurück in den Tunnel, der zum Anfangsbereich führt. Bemerkt auf der linken Seite des Tunnels eine Plattform, auf die ihr steigen könnt. Taucht von dieser aus ins Wasser und findet einen **Schlüssel**, den ihr aufnehmt. Mit Hilfe des Bootes fahrt ihr nun um das grosse Schiff herum zum Startpunkt dieses Levels, wo ihr an Land geht und die verschlossene Hütte aufsucht. Öffnet diese mit dem eben gefundenen Schlüssel und entnehmt dem Gebäude das 3. *Geheimnis*.

Steigt wiederum in das Boot, umfährt damit das Schiff und durchquert den Tunnel, um im hinteren Bereich dieses Levels zu landen. Durchquert dort das offene Tor. Folgt dem Wasserweg bis zum Ende und klettert dort an Land (springt dazu aus dem Boot in die Nische). Zieht euch einen Vorsprung hoch und folgt dem weiteren Weg um einen Zaun herum. Der weitere Pfad führt um eine Holzhütte. Folgt dem Weg also um die gesamte Hütte und beendet schliesslich auch dieses Level.

RX-Techs Bergwerk

Geheimnisse: 3

Ihr beginnt in einem tiefen Schacht. Sucht hier den Vorsprung, zu dem ihr euch hochziehen könnt. Kriecht durch einen schmalen Tunnel und steht dahinter auf. Nun folgt ihr einem Gang (immer um die Ecke), in dem sich verschiedene Türen vor euch öffnen und hinter euch wieder schliessen. Lauft nun solange den Gang entlang, bis ihr auf der rechten Seite inmitten des Ganges eine Tür findet. Geht an dieser Stelle vorerst weiter und durchquert die nächste sich öffnende Tür. Geht dann noch ein Stück weiter (achtet auf das Rumpeln) und kehrt dann zu der Tür auf der rechten Seite inmitten des Ganges zurück. Diese hat sich nun geschlossen und dahinter einen Gang freigegeben (153).

Folgt diesem schmalen Tunnel und klettert am Ende an einer Leiter den Abhang hinunter. Unten angekommen betätigt den Knopf an der Wand, um eine Nische zu öffnen. Betretet diese und folgt dem Gang, um schliesslich wieder im Freien zu landen. Hier stösst ihr auf einen Kerl mit Flammenwerfer. Da diese Waffen keine besondere Reichweite haben, schießt den Gegner am besten aus sicherer Entfernung ab. Folgt dem weiteren Weg um die Ecke und haltet vor einem Abgrund inne. Springt ohne Anlauf auf die andere Seite (Metallsteig) und klettert dort die Stufen auf der rechten Seite nach oben. Oben angekommen wendet euch nach links und betretet den dunklen Raum. Findet gleich links an der Wand einen Knopf, der das Licht in diesem Bereich anschaltet. Betretet den kleinen Raum und killt rechts in der Ecke einen Mutanten, der mit Gift spuckt. Ist dies erledigt, verlasst den Raum wieder und springt vom Eingang aus an die Decke dieses Raumes. Zieht euch hoch und landet auf dem Dach des Raumes, in dem ihr eben das Licht angeschaltet habt.

Lasst euch auf der Rückseite des Daches runterfallen und greift an der Kante zu. Hangelt euch zu der Leiter, an der ihr nach unten steigt, bis eure Füsse sich auf der untersten Sprosse befinden. Vollführt dann einen Rückwärtssalto, dreht euch während des Sprunges und greift auf der anderen Seite zu. Betretet den kleinen Raum und findet darin das 1. *Geheimnis*.

Klettert nun auf die mittlere Plattform und wendet euch der dort befindlichen Lore zu (es gibt eine Lore im oberen Bereich, eine im mittleren und eine im unteren Bereich - achtet darauf, dass ihr die richtige besteigt). Steigt in diese und fahrt los. Auf dem Weg gibt es eine Kurve, in der es euch raushaut. Hier müsst ihr ein bisschen abbremsen. Nachdem ihr über das nächste Loch gesprungen seid, bremst ab und seht auf der rechten Seite einen Weichenregler mit grünem Pfeil. Schlagt auf diesen Regler mit dem Schraubenschlüssel ein, um die Lore zum Stehen zu bringen.

Habt ihr dies geschafft, verlasst die Lore, nehmt den Speicherkristall auf und tötet den nächsten Feind mit Flammenwerfer. Folgt dann dem hier befindlichen Gang, durchquert im rechten Augenblick zwei Bohrer und wendet euch danach nach links. Betretet den dort befindlichen Gang und biegt am Abzweig nach links ab. Rutscht dort ein Schräge hinunter und landet im unteren Bereich. Killt dort einen Mutanten, lasst euch runter baumeln und springt runter auf die nächste Plattform. Lasst euch auch von diesem Teil wieder runter hängen und hangelt euch ganz nach rechts. Springt auf die unten befindliche Plattform. Hüpfst von dieser aus nach oben und krallt euch an der Felskante fest. Hangelt euch hier ganz nach links, lasst los und greift gleich wieder zu, um an der nächsten Kante Halt zu finden. Hangelt euch dann wieder ganz nach rechts und lasst euch auf die unter euch befindliche Plattform fallen. Springt von dort aus nach oben an die Kante und hangelt euch ganz nach links. Zieht euch am Ende nach oben und folgt dem vor euch liegenden schmalen Tunnel.

Erschiesst die Mutanten und landet in einem grosseren Abschnitt (154). Tötet weitere Feinde und nähert euch dem Metallsteig. Springt auf diesen und holt euch am Ende die **Brechstange**, die auf dem Boden vor dem orangefarbenen Knopf liegt. Habt ihr euch diese gegriffen, folgt eine ziemlich schwere Folge von Sprüngen (zuvor solltet ihr euch noch dem schmalen Tunnel widmen, der sich in einer Wand befindet. Klettert rechts neben diesem Tunnel die Felsen hoch, springt von dort aus auf einen Vorsprung und hangelt euch an der Wand entlang in Richtung Tunnel. Kriecht in diesen herein und betätigt einen Knopf, der eine Tür zu einem Geheimnis öffnet). Verlasst den Metallsteg nach links und steigt auf den Schneeberg gleich links von dem Tunnel, durch den ihr diesen Abschnitt betreten habt. Von der obersten Stelle dieses Berges aus dreht ihr euch nach links und springt auf den gegenüber liegenden Schneeberg (155). Von dort aus müsst ihr auf den nächsten Berg springen. Hüpfst dazu zuerst in Richtung des Berges und lenkt während des Sprunges nach rechts, um euch am nächsten Hang festhalten zu können. Zieht euch hoch und wiederholt dieselbe Prozedur beim nächsten Berg, um auch diesen erreichen zu können (156). Befindet ihr euch endlich auf dem letzten Hang, wendet ihr euch nach links und betretet den hier befindlichen Tunnel. Klettert am Ende eine Leiter nach oben und nach links. Lasst euch runterfallen und findet euch in einem Gang wieder.

Folgt diesem und durchquert dabei vorsichtig die Bohrer (kriechend). Umgeht im nächsten Raum die Maschine, indem ihr an der Wand entlang geht und wendet euch am Ende nach rechts, um die dort befindliche Leiter hochzuklettern. Klettert ganz oben nach links und lasst euch in den Gang fallen. Nun müsst ihr zwei weiteren Maschinen ausweichen. Am Ende zieht euch zweimal auf der linken Seite eine Wand nach oben und landet in einem neuen Gang. Zieht euch auch hier hoch und findet euch schliesslich vor einer Leiter stehend wieder. Dort zieht ihr euch rechts den Vorsprung hoch, killt einen Mutanten und folgt dem Gang. Fallt in ein Loch und rutscht eine Schräge hinunter. Folgt den Schienen bis zur Lore und besteigt das Gefährt. Fahrt Vollgas bis ihr über ein Loch fliegt und zieht während des Sprunges die Bremse. Danach kommt ihr nämlich zu einer Weiche, die ihr stellen müsst, auf dass die Lore nach rechts weiterfährt. Achtet ab jetzt auf die Dachträger, unter denen ihr euch ducken müsst. Nach dem nächsten Sprung zieht die Bremse und landet schliesslich in dem grossen Bereich, wo auch die anderen Loren stehen.

Steigt aus und folgt dem Schienen nach vorne. Biegt bei der ersten Gelegenheit nach links und dann wieder nach rechts ab. Vor euch befindet sich nun eine Tür (157), die sich mit Hilfe der Brechstange öffnen lässt. Betretet den kleinen Gang und nehmt die dort befindliche **Bleisäurebatterie** an euch (geht nun in den Bereich zurück, in dem ihr das erste Geheimnis gefunden habt. Dort hat sich eine weitere Tür geöffnet, die zum 2. *Geheimnis* führt - vorausgesetzt, ihr habt den Knopf in dem schmalen Tunnel betätigt). Sucht nun den unteren Bereich dieses Abschnittes auf (Boden) und findet dort ebenfalls eine Lore (die Unterste). Besteigt diese und fahrt los. Duckt euch unter den Deckenstützen und schlägt an der ersten Weiche auf den Hebel, um nach links weiterfahren zu können. Duckt euch weiterhin und nehmt ein wenig Fahrt auf, um einen Abgrund überspringen zu können. Danach könnt ihr bremsen und haltet schliesslich automatisch an. Verlasst hier die Lore und folgt dem Weg über die kleine Brücke. Öffnet im nächsten Gang die Tür, indem ihr den links daneben befindlichen Knopf betätigt. Durchquert die Tür und folgt dem Gang und einer Schräge nach unten.

Dort wendet euch nach links und geht langsam vor. Beachtet, dass plötzlich aus einem Gang auf der rechten Seite ein Monster auftaucht, dass ihr abschießt. Folgt dann auch diesem dunklen Gang bis ganz zum Ende und wendet euch schliesslich nach links. Klettert an der hier befindlichen Wand die Leiter nach oben und lasst euch am Ende nach rechts ab. Die erste Tür hier führt zurück zum Lorenwagen, die hintere Tür bringt euch zu einem kleinen Teich, in dem ein Kran steht (folgt dazu einem Gang, kriecht durch einen Tunnel und durchquert die Tür, durch die ein Monster kommt) (158). Springt in das eisige Nass und findet auf dem Boden den **Anlasser für die Wensch**. Greift euch diesen schnell und taucht fix wieder auf, um euch an Land zu ziehen, bevor ihr erfriert. Kehrt dann den gleichen Weg zurück, den ihr gekommen seid und öffnet die zweite Tür im Gang oberhalb der Leiter. Durchquert diese und besteigt den Lorenwagen. Duckt euch und bremst nach der Abfahrt gleich ab. Fahrt nun weiter (verändert die Weiche diesmal nicht!) und landet schliesslich wieder im Anfangsraum. Sucht hier nun die oberste Plattform auf und besteigt dort die Lore (oberste Lore). Fahrt los, duckt euch unter Pfeilern, springt über ein Loch, bremst ab und duckt euch unter Bohrern. Landet schliesslich in einem grossen Raum, mit Wasser und einem Kran. Verlasst hier die Lore und springt auf die Plattform, neben dem Kran. Benutzt dort die Batterie mit der Vertiefung und nähert euch danach dem hinteren Teil des Krans. Setzt ihr dort den Anlasser für die Wensch ein, wird das U-Boot ins Wasser gelassen.

Taucht ins Wasser und macht euch auf den Weg ins nun offene U-Boot. Dieses ist von unten zu betreten. Zieht euch im U-Boot ans Trockene, um vorerst ein wenig Kräfte zu sammeln. Springt dann vom U-Boot zurück ins Wasser, taucht runter und findet eine dunkle Metallplatte. In dieser Metallplatte befindet sich eine kleine Öffnung, durch die ihr tauchen müsst. Folgt dem Gang zweimal nach rechts und taucht dann auf. Geht an Land und findet euch in einer kleinen Nische wieder. Nehmt das Medipack auf, sammelt Kräfte und springt zurück ins Wasser. Taucht nach rechts und bemerkt ganz oben eine Öffnung mit einem Speicherkristall. Taucht in Richtung dieser Öffnung und zieht euch dort an Land.

Im neuen Abschnitt gelandet, wendet euch der Hängebrücke zu und überquert diese (auf der anderen Seite könnt ihr euch die Schlucht hinunterlassen. Springt von Vorsprung zu Vorsprung, bis ihr schliesslich in der unteren Ecke landet - dort befindet sich nämlich das 3. *Geheimnis*). Auf der anderen Seite nähert euch dem Gebäude auf der linken Seite und betätigt den Knopf neben der Tür, um diese zu öffnen. Betretet dann das nun offene Haus und beendet somit diesen Level.

Die vergessene Stadt Tinnos

Geheimnisse: 3

Geht vor und durch die sich öffnende Tür, um euch in der vergessenen Stadt wiederzufinden. Geht dort ein Stück vor und wendet euch nach links. Geht durch die beiden Säulen durch, eine Schräge hoch und entdeckt an der Wand eine Leiter (169) die ihr nach oben steigt.

Folgt dort einem Gang bis zur Kreuzung und entdeckt dort an der rechten Wand einen Hebel, dessen Betätigung eine Tür im unteren Bereich öffnet. Springt also durch die hier befindliche Nische nach unten und findet in der Wand hinter euch (etwas weiter oben) die offene Tür, durch die ihr nun gehen müsst (springt dazu an die Kante und zieht euch hoch). Im Innern geht nach rechts in die Nische und findet dort auf dem Boden den **Uli Schlüssel**.

Springt zurück in den Hof und wendet euch nach links. Am anderen Ende befindet sich an der linken Wand ein Gitter, dass sich mit Hilfe des Uli Schlüssels öffnen lässt (dazu den Schlüssel mit dem Kasten benutzen). Durchquert das nun offene Gitter und steigt die dahinter liegende Leiter nach oben. Lasst euch nach links ab und folgt dem Gang vor das nächste verschlossene Gitter. Betätigt den Hebel rechts neben diesem Gitter, woraufhin dieses sich öffnet. Durchquert es noch nicht, sondern dreht euch um und folgt der rechten Nische bis vor den Abgrund. Springt hier rückwärts runter, um auf einer Plattform zu landen. Wendet euch nach links und betätigt am Ende den nächsten grossen Hebel (an der Wand). Kehrt zurück in das Gebäude, geht vor bis zum Ende und rutscht dann rechts die Schräge hinunter. Unten angekommen folgt dem Gang bis zum Ende und bis in eine kleine Nische, in der ihr rechts an der Wand den dritten Hebel betätigt.

Findet in diesem Bereich nun ein offenes Tor, das ihr durchquert. Landet sodann wiederum auf dem Hof, wo ihr auf die gegenüber liegende Seite rennt. In der linken Ecke befindet sich ein Durchgang, den ihr

durchquert. Ihr landet so in einem kleinen Bereich, wo ihr an einer Wand eine Leiter findet (161). Klettert diese Leiter nach oben und seht vor euch an der Wand fünf nebeneinander liegende Knöpfe. Wir numerieren diese von links nach rechts von 1-5. Betätigt nun die folgenden Knöpfe, um einen neuen Zugang zu öffnen:

1 (ganz links)

2 (zweiter von links)

5 (ganz rechts).

Springt danach hinunter und bemerkt, dass sich in diesem Bereich das Gitter geöffnet hat. Durchquert dieses und folgt dem Gang auf eine grosse Brücke. Überquert die Brücke, bis ihr vor einem Abgrund landet. Erwartet hier den Angriff von ein paar Riesenbienen. In der Nähe befindet sich ein Nest, das ständig neue Insekten aussetzt (dreht euch in Richtung Nest und findet ein paar unsichtbare Blöcke, die dorthin führen. Springt über diese Blöcke ins Wespennest, wo sich das *1. Geheimnis* befindet). Dreht euch also vor dem Abgrund stehend nach links und bemerkt auf der anderen Seite auf einem Schneevorsprung einen Speicherkristall. Springt dort hin und nimmt den Kristall an euch. Kehrt zurück zum Abgrund und wendet euch nach links. Springt die dort befindliche Schräge nach oben und von dort aus hüpfst ihr auf die über euch liegende Plattform (nach oben springen und hochziehen). Dreht euch dort stehend in Richtung Brücke (nach rechts) und springt mit Anlauf auf den oberen Teil der Brücke (162). Zieht euch hoch und steigt nach links auf die nächsthöhere Plattform. Von dieser aus lasst ihr euch rückwärts nach unten fallen, um so auf der anderen Seite der kaputten Brücke zu landen. Folgt diesem Teil bis vor die Bergwand und wendet euch dort nach rechts. Springt über die Mauer und folgt dem Gang, der nach links weiter in den Berg führt.

Folgt dem weiteren Verlauf dieses Ganges über eine Brücke. Befindet ihr euch etwa in der Mitte dieser Brücke, kommen euch zwei ziemlich starke Monster entgegen. Diese schießen auf euch, killt sie also möglichst schnell (Raketenwerfer?). Habt ihr die Feinde erlegt, geht weiter vor und betretet das Gebäude. Bewegt euch dort langsam vor, denn plötzlich beginnen Schalen mit Feuer von links nach rechts zu schwingen. Durchquert diese im rechten Moment, um nicht angesengt zu werden und landet auf einem grösseren Platz. Folgt diesem nach links und findet dort einen Gang, dem ihr folgt. Ein bisschen weiter unten betätigt einen Hebel, der das nächste Gitter öffnet. Durchquert dieses und findet euch in einer Kampfarena wieder. Euch lauert hier ein starker Gegner auf, der schießt. Habt ihr diesen Feind getötet, betretet den Raum, aus dem der Gegner gekommen ist und bemerkt, dass sich nun auch die beiden anderen Gitter geöffnet haben und dort ebenfalls starke Monster rausströmen. Erlegt also diese drei Biester hintereinander (163) und betretet dann nacheinander die drei kleinen Räume. In einem dieser Räume findet ihr an der Wand einen Hebel, dessen Betätigung einen schmalen Tunnel öffnet.

Verlasst den Raum mit dem Hebel und wendet euch im Raum gleich nach links. Entdeckt dort einen dunklen Steinblock, auf den ihr euch zieht. Springt von diesem Block aus weiter auf die höher liegende Plattform und zieht euch rauf. Folgt der Balustrade nach rechts, überspringt einen kleinen Abgrund und findet ganz am Ende der Balustrade auf der linken Seite einen schmalen Tunnel, durch den ihr kriecht.

Findet auf der anderen Seite einen Raum mit mehreren Plattformen und schwingenden Feuerschalen (164). Geht hier langsam nach vorne an die schwingende Feuerschale (so nah es geht) und springt dann mit Anlauf auf die gegenüber liegende Plattform. Zieht euch dort hoch und kriecht durch einen schmalen Tunnel, um dahinter einen Hebel zu betätigen. Danach kriecht zurück und springt von der Plattform aus weiter auf die linke Plattform (dreht euch im Sprung nach links und greift zu). Findet auch hier wiederum einen schmalen Tunnel, in den ihr kriecht - betätigt den hier befindlichen Hebel. Kriecht dann zurück durch den schmalen Tunnel und springt nach rechts zurück auf die Plattform, von der ihr gerade gekommen seid. Schaut von dieser Plattform nach unten und bemerkt einen grauen Sockel, auf den ihr euch runter baumeln lasst. Von diesem aus geht es einen weiteren Sockel weiter nach unten und schliesslich nochmals runter (baumeln lassen) auf den grauen Sockel in der Ecke.

Von diesem aus springt ihr weiter auf die nächste graue Plattform, dann noch einmal weiter vor und auf die unter euch befindliche, längliche Plattform. Springt von dieser Plattform aus nach unten und rennt am Boden links um die Ecke, um auf einem Steinblock den dritten Hebel zu finden - betätigt diesen. Zieht euch dann links den Steinblock nach oben und springt von diesem aus auf die längliche Plattform an der

Wand (von dieser seid ihr eben runtergesprungen). Von hier aus geht es weiter auf die ausgeklappte graue Plattform an der Wand hinter euch (ohne Anlauf). Betätigt auch dort den Hebel und fällt herunter. Springt nun ein weiteres Mal auf die längliche Plattform und von dort aus weiter auf die graue Plattform auf der linken Seite (dorthin, woher ihr am Anfang gekommen seid). Nun geht es weiter auf die nächste graue Plattform und schliesslich nach oben zu der Plattform, wo ihr den ersten Hebel betätigt habt.

Kriecht hier durch den schmalen Gang und betätigt ein zweites Mal den ersten Hebel, um diesen in die obere Position auszurichten. Kehrt zurück auf die Plattform, lasst euch erneut nach rechts auf den grauen Sockel hinab und dreht euch diesmal etwas nach links (165). Seht eine graue Plattform an der Wand unterhalb der schwingenden Feuerschale und springt zu eben dieser hinüber (ohne Anlauf. Greift während des Fluges zu). Geht auf dieser Plattform bis an die Kante heran und macht dann einen langsamen Schritt zurück. Springt ohne Anlauf nach vorne, um so auf der Plattform unterhalb des grossen Steges zu landen. Schaut hier nach oben und bemerkt unterhalb des Steges eine Deckenleiter, an der ihr euch auf die andere Seite hangelt. Ihr landet so direkt vor einem Hebel, der betätigt werden muss. Dreht euch um und geht zum Abgrund, wo ihr nun auf der linken Seite eine neue graue Plattform erkennt. Springt zu dieser rüber und dreht euch nach rechts. Entdeckt über euch den Steg, auf den ihr euch ziehen müsst.

Auf dem Steg stehend geht es nach links und bis zum Ende durch. Dreht euch nach rechts und springt auf die dort befindliche graue Plattform (von dieser seid ihr gekommen). Kehrt zurück zu der ersten Plattform (dort, wo sich der erste Hebel befindet), kriecht durch den schmalen Tunnel und betätigt den ersten Hebel zum dritten Mal (untere Position). Kriecht zurück auf die Plattform, wendet euch nach rechts und lasst euch zum letzten Mal auf die graue Plattform fallen. Begeht euch zu der grauen Plattform in der Ecke und springt von dieser aus auf die nächste graue Plattform. Weiter geht es auf die längliche Plattform und von dieser aus springt ihr auf den Boden. Beachtet hier die rechte Wand und bemerkt, dass sich dort nun ein grosses Doppeltor geöffnet hat (bevor ihr diesen Raum verlasst, solltet ihr noch einen Hebel aufsuchen, den ihr noch nicht betätigt habt, dieser befindet sich auf der linken Seite. Betätigt diesen und öffnet damit eine Tür unterhalb der zweiten Brücke, die zum 2. *Geheimnis* führt. Leider bleibt diese Tür nur eine bestimmte Zeit offen, was bedeutet: Beeilung). Durchquert dieses und findet euch vor einem See wieder.

Durchwatet diesen und wendet euch in dem grösseren Bereich nach rechts. Findet in einer Nische auf der rechten Seite eine Plattform, auf der ein **Uli Schlüssel** liegt. Habt ihr euch diesen angeeignet sucht die gegenüber liegende Ecke auf (links hinten) und findet dort in einer Nische eine Leiter, die ihr nach oben steigt. Oben angekommen lasst ihr euch nach links ab und geht vor bis zu einem verschlossenen Gitter. Findet an der Wand rechts daneben einen Hebel, der das Gitter öffnet und ein Schloss, mit dem ihr den Uli Schlüssel benutzt. Durchquert das offene Gitter, wendet euch nach rechts und betretet den Raum mit dem Licht in der Mitte. Ihr findet hier eine Treppe, die ihr nach oben steigt. Im oberen Bereich wendet euch der Mitte vor euch zu und betretet den grünen Gang zwischen den Steinblöcken. Ihr landet schliesslich vor einem Sumpf, den ihr betretet. Haltet euch hier immer an der rechten Wand, um nicht unterzugehen. Haltet ihr euch, wie gesagt, immer rechts, führt bald eine kleine Nische nach rechts ab. Geht dort hinein und zieht euch im dunklen Bereich nach oben. Zieht euch auf der linken Seite einen Block nach oben und folgt dem weiteren Verlauf des Ganges (zieht euch von Zeit zu Zeit hoch). Sobald sich der Gang verzweigt (nach rechts und geradeaus), geht weiter nach vorne, dann nach links. Nach ein paar Metern im Gang gelangt ihr vor einen Altar, von dem ihr die **ozeanische Maske** nehmt (166).

Sobald dies getan wurde, beginnt der Boden zu wackeln und von der Decke fallen Steinbrocken herunter. Rennt nun schnell den Gang zurück in die Richtung, aus der ihr gekommen seid und weicht dabei den herunter fallenden Steinbrocken aus (auf dem gesamten Weg, dem ihr folgt, um diesen Abschnitt zu verlassen, solltet ihr nach einem Hebel Ausschau halten, der sich an einer Wand befindet. Betätigt diesen, um das letzte Geheimnis zugänglich zu machen). Am Abzweig wendet ihr euch nach links, folgt dort dem Gang und springt dabei über einen Abgrund. Folgt dem weiteren Weg bis vor einen Abzweig und folgt diesem dann nach links. Springt hier ein paar Blöcke hinunter und läuft und springt weiter nach unten, bis ihr schliesslich auf der untersten dunklen Plattform und vor einem tiefen Abgrund steht. Überspringt diesen Abgrund nun, um euch auf der gegenüber liegenden Plattform wiederzufinden. Geht hier langsam an den rechten Rand und schaut nach vorne. Dort befindet sich nämlich eine Schräge (an eurer Wand), auf die ihr ohne Anlauf springen müsst. Ist euch dies gelungen, folgt dieser Schräge bis zum Ende, stellt euch

an die rechte Ecke und springt von dort aus mit Anlauf auf die gegenüber liegende Plattform (167). Dreht euch dort nach rechts und findet einen Gang vor.

Folgt diesem bis zum ersten Abzweig und dreht euch dort nach rechts. Findet an der hinteren Wand eine Leiter, an die ihr heran springt. Klettert an dieser Leiter bis ganz nach unten und folgt dem dort befindlichen Gang bis vor eine Schräge. Rutscht diese hinunter und findet euch vor zwei schwingenden Flammenkesseln, wieder, durch die ihr im rechten Moment durchsprintet (hier müsste jetzt ein Block zu sehen sein, vorausgesetzt, ihr habt den Hebel auf dem Fluchtweg betätigt, auf den ihr klettern könnt. So gelangt ihr zum 3. *Geheimnis*). Habt ihr den zweiten Kessel überwunden, findet gleich rechts an der Wand einen Hebel, den ihr betätigt. Geht dann weiter vor und steigt rechts eine Leiter nach oben. Zieht euch in die Nische und wartet, bis hinter euch eine Luke nach oben gefahren kommt. Betretet dann den Gang auf der rechten Seite, wo sich bei Annäherung ein Gitter öffnet. Am Abzweig wendet ihr euch nach links und folgt dem Weg zurück in den Raum mit dem Lichtstrahl.

Sucht in der hinteren Ecke die Treppe auf und steigt diese nach oben. Dreht euch oben angekommen um und lauft diesmal nach vorne in Richtung Lichtstrahl. Vor diesem stehend wendet euch nach rechts (168) und springt auf den dort befindlichen Pfad - folgt diesem durch einen Durchgang und haltet vor einem Abgrund inne. Lasst euch von diesem runterhängeln und achtet auf die rotierenden Klingen. Springt nun im richtigen Augenblick ins Wasser und achtet darauf, dass sich hier eine weitere Klinge befindet. Taucht im richtigen Moment auch durch diese hindurch und weiter in den im Boden befindlichen Tunnel. Folgt diesem bis vor eine weitere rotierende Klinge. Taucht dort vorerst in den linken Gang, wo ihr am Ende auftauchen und Luft schnappen könnt. Taucht dann wieder unter und findet unter euch an der Wand einen Hebel, den ihr betätigt (dies öffnet für kurze Zeit eine Luke im rechten Gang). Taucht nun schnell zurück zu dem hier befindlichen Messer und wendet euch nun dem rechten Gang zu. Taucht in diesen hinein und nach oben, durch die geöffnete Luke.

Taucht hier bis ganz nach oben, um in einer kleinen Nische Luft holen zu können (unterhalb eines Gitters). Taucht dann wieder unter und sucht das Gitter im unteren Teil dieses Bereiches. Rechts oberhalb des Gitters befindet sich eine kleine Nische, die ihr aufsuchen müsst. Durchquert vorsichtig die Messer, taucht in die kleine Nische und betätigt dort den Hebel, um das Gitter zu öffnen. Taucht nun wieder zurück, wendet euch nach unten und durchquert das nun offene Gitter. Schwimmt durch den Gang und taucht am anderen Ende in einem grossen Raum wieder auf. Geht dort an Land und holt euch von einer Plattform die zweite **ozeanische Maske** (169). Dreht euch dann nach rechts und greift euch in der Nische den Speicherkristall. Betätigt den Hebel, ebenfalls in dieser Nische und springt zurück ins Wasser. Taucht den Gang entlang und im Messerraum durchquert ihr diesmal den gegenüber liegenden Tunnel im unteren Teil. Folgt diesem, bis ihr an einer Stelle ein Stück nach unten tauchen könnt. Dort befindet sich ein Hebel an der Wand, den ihr betätigt (dies öffnet ein Gitter). Taucht dann wieder ein Stück nach oben und schwimmt rechts in den schmalen Spalt. Folgt diesem nach rechts und findet euch schliesslich vor dem Messer mit den drei möglichen Durchgängen wieder. Taucht diesmal durch den unteren Tunnel und durchquert dort rechts das offene Gitter. Folgt dem Gang und gelangt schliesslich in eine Strömung, die euch schliesslich an Land spült. Springt hier nun in die nächste Wasserstelle und taucht dort auf den Grund. In der linken vorderen Ecke befindet sich ein schmaler Tunnel, dem ihr folgt. Taucht schliesslich einen viereckigen Gang bis ganz nach oben und zieht euch dort an Land. Ihr entdeckt hier einen Hebel, dessen Betätigung eine Luke unter euch öffnet. Fallt hinunter und folgt dem Weg nach links. Bei der nächsten Möglichkeit biegt ihr nach links ab und durchquert das sich öffnende Gitter. Folgt dann dem Weg nach links, um wieder einmal im Raum mit dem Lichtstrahl zu landen. Steigt hier die Leiter nach oben und folgt dort dem Weg nach hinten zum Lichtstrahl. Umspringt diesen, um schliesslich dem Gang genau hinter dem Lichtstrahl folgen zu können (durch die beiden grünlichen Steinblöcke).

Ihr landet schliesslich in einem grösseren Raum mit vielen Blöcken (170). Zieht euch hier gleich rechts auf den grauen Steinblock und bemerkt eine Zeichnung an der Decke. Klettert dann wieder hinunter und stellt euch ganz links an den Abgrund. Springt nun über verschiedene Steinblöcke, um den Ausgang zu erreichen (von x nach y). Nehmt dazu unsere Zeichnung zu Hilfe.

Nische und holt euch am Ende den **Meteorsplitter**, bevor es schnell wieder raus auf den Rundgang geht (hinter die weisse Linie). Mit dieser Taktik macht ihr euch nun daran, nacheinander alle vier Splitter aufzunehmen. Habt ihr dies geschafft (erfordert viel Übung), kommt in der Mitte des grossen Bereiches ein Stein herunter. Die Spinne ist von diesem Zeitpunkt an verwundbar und kann endlich getötet werden. Habt ihr auch dies geschafft, sucht die Nische auf, vor der sich rechts und links an der Wand jeweils eine Leiter befindet (173). Springt zu einer beliebigen Leiter und klettert an dieser nach oben. Hangelt euch dann an die neben der Leiter befindliche Kante und zieht euch dort nach oben. Folgt nun dem hier befindlichen Gang und biegt bei der ersten Gelegenheit nach links ab. Kriecht dort ein Stück durch einen schmalen Tunnel und zieht euch am Ende links einen Vorsprung nach oben. Folgt dem Weg, bis ihr schliesslich oberhalb einer riesigen Höhle landet (174). Schaut hier nach oben und entdeckt an der Decke eine Leiter, an die ihr hochspringt. Hangelt euch an dieser Leiter entlang der Decke nun geradeaus durch (haltet euch dabei an der linken Wand), bis es nicht mehr weiter geht. Lasst euch dann fallen und landet auf einer Plattform unter euch (175). Geht auf dieser Plattform bis zum Ende vor den Abgrund und dreht euch nach rechts. Dort erkennt ihr eine weitere Plattform, auf die ihr mit Anlauf springen müsst. Hier gelandet dreht ihr euch nach rechts, springt hoch und zieht euch auf die nächsthöhere Plattform. Dreht euch dort um und entdeckt auf der anderen Seite (ein wenig links) eine flache Plattform, auf die ihr mit Anlauf springen könnt. Seid ihr sicher dort gelandet, zieht euch einfach die Schneewand nach oben, um endlich wieder im Freien zu landen. Dreht euch hier nach links und bemerkt in der Bergwand einen Durchgang, dem ihr folgt. Rutscht eine längere Schräge hinunter und folgt dem Gang nach hinter rechts. Landet erneut im Freien und vor einem grösseren Gebäude (176). Folgt dem Gebäude, bis ihr auf der linken Seite ein offenes Gitter bemerkt (erschießt dabei ein paar Wachen). Durchquert dieses und folgt dem Weg bis zum Ende. Wendet euch nach rechts und geht durch, bis ihr vor einem Zaun landet. Dort müsst ihr nun warten, bis ein Hubschrauber gelandet ist und eine Tür im Zaun sich öffnet. Durchquert dann diese Tür und beendet somit das reguläre Spiel.

Bonus Level

All Hallows

Um diesen Level erreichen zu können, müsst ihr euch im Besitz aller 59 Geheimnisse befinden. Nach einem Abspann werdet ihr dann automatisch in diesem Level landen. Um dieses erfolgreich absolvieren zu können, müsst ihr euch natürlich im Besitz des Kathedralenschlüssels befinden (1. Londonlevel, vorletztes Geheimnis).

Um euch auch noch ein wenig Arbeit zu lassen, helfen wir euch bei diesem Level nicht (es ist auch nicht so schwer) und wünschen euch viel Spass, beim Durchspielen. Denkt immer daran, euch alles genau anzusehen (Decken, Wände usw.), um eventuelle Leitern und Deckensprossen zu entdecken. Kriecht durch alle Gänge und betätigt alle Hebel.