

# Die Komplettlösung zu

# Tombrader 1

## Die Kavernen

Euer Abenteuer beginnt im Gang einer Höhle. Rennt hier schnell bis zum Ende durch (so treffen Euch keine Pfeile) und weiter nach rechts um die Ecke. Schließlich schaut Eure Heldin nach links oben - klettert dort hinauf (folgt den Wolfsspuren),

- Ihr könnt Euch zuvor noch einen Gegenstand holen. Geht dazu weiter nach vorne bis an die Wand und klettert links den kleinen Felsen hinauf. Sobald Ihr runter rutscht springt zum nächsten Felsen, zieht Euch hoch und findet in der Nische ein **Medikit** -

und folgt dem Weg - dort erwarten Euch die ersten Gegner in Form von Fledermäusen - abschiessen. Folgt dem Gang weiter bis zum Ende und dann nach links. Ihr landet schließlich in einem größeren Raum, an dessen Ende Ihr in der Mitte eine grasbewachsene Stelle findet. Geht dorthin und springt das Loch hinunter. Folgt dort dem Weg bis zu einer Tür und betätigt dort den Hebel rechts an der Wand, um die Tür zu öffnen - geht durch in den nächsten Raum. Schießt dort die Fledermaus ab und klettert durch das Loch in der Decke, vorne links. Folgt dem oberen Gang, bis Ihr in einen großen Raum mit zwei Brücken und zwei Wölfen kommt. Die beiden Tiere könnt Ihr von oben abschiessen. Springt dann hinunter, geht zu der hinteren Brücke und hangelt Euch in deren Mitte nach oben (ranspringen und hochziehen). Geht dann nach rechts weiter, an der Mauer nach links und in den nächsten Tunnel hinein. Folgt dem Gang in einen größeren Raum und springt in dessen Mitte in das Loch hinunter (dort unten befindet sich ein Bär, den Ihr schon von oben abschiessen solltet). Habt Ihr das Tier erlegt, geht weiter durch den nächsten Gang (dort erwarten Euch zwei Fledermäuse) und findet das **Medikit**. Tretet dann auf die große Bodenplatte, worauf sich die vor Euch befindliche Tür öffnet - durchquert diese.

So landet Ihr wieder im Brückenraum, wo Ihr Euch wiederum die zweite Brücke nach oben hangelt. Geht dann wieder durch den Tunnel auf der linken Seite in den Raum mit dem großen Loch (dort, wo Ihr den Bären gekillt habt). Springt nun über das Loch rüber und geht weiter vor und die Treppen hinunter (links neben der Treppe liegt ein **Medikit**). Geht durch die Tür durch und schießt im nächsten Raum die beiden Wölfe ab. Folgt hier dem Pfad nach rechts und beachtet den großen Hebel an der rechten Wand - dieser öffnet die Tür links daneben. Besorgt Euch zuerst das **Medikit** unter der Treppe und findet an der Wand, links gegenüber der Treppe, einen

bewachsenen Durchgang. Auf diesen könnt Ihr springen und Euch dort ein großes **Medikit** besorgen. Kümmert Euch nun um den Hebel und betätigt diesen. Wie gesagt öffnet dieser die Tür auf der linken Seite. Leider bleibt diese Tür nur eine kurze Zeit offen - Ihr müßt Euch also ein wenig sputen, um dort hindurch zukommen (springt am besten rüber). Solltet Ihr dies nicht rechtzeitig schaffen, versucht es ein weiteres Mal. Habt Ihr es schließlich geschafft, folgt dem Gang dahinter, dann weiter nach rechts, ganz nach oben (vorsicht, vor den Pfeilen, die aus der Wand kommen) und schießt links einen Wolf ab. Geht dann nach links vor und stellt Euch auf eine der beiden dunkleren Bodenplatte - diese bricht ein und Ihr landet eine Etage tiefer.

Nehmt unten den Durchgang in der rechten Wand, geht weiter bis zur Wand, nach links und bis vor einen Abgrund. Überspringt diesen und geht auf der anderen Seite nach vorne weiter bis zur nächsten Wand. Dreht Euch nach links, geht vor und schießt den nächsten Wolf ab. Nach getaner Arbeit nehmt Euch das **Medikit** auf, geht weiter nach vorne durch den Durchgang und betätigt im dahinter befindlichen kleinen Raum einen Hebel - dies öffnet eine Tür. Verlasst den kleinen Raum wieder und geht nach rechts. Springt dort in den Abgrund und geht rechts weiter durch die große offene Tür - das erste Level wäre überstanden.

## Die Stadt Vicabamba

Vor Euch öffnet sich eine Tür, durch die Ihr den nächsten Raum betretet. Es erwarten Euch dort vier Wölfe, die Ihr alle abschiessen müßt. Nach getaner Arbeit folgt einem der Gänge nach vorne bis zum Ende und biegt dann nach links ab. Schiesst drei Fledermäuse ab und biegt bei der ersten Gelegenheit links ab. Folgt dem Gang in einen Raum, in dessen Mitte sich ein großer Pool mit Wasser befindet. Springt in diesen hinein und taucht an der Kreuzung nach rechts. Bei der nächsten Möglichkeit schwimmt nach links und um die Säule herum. In der nächsten Ecke findet Ihr einen Hebel an der Wand, den Ihr betätigt. Ihr schwimmt dann wieder nach links und rechts in den großen Raum hinein und dort auf die andere Seite und nach links. Dort befindet sich ein zweiter Hebel, der eine Luke über Euch öffnet. Taucht durch diese auf, geht an Land und findet ein **Medikit**. Betätigt hier nun den Hebel, der eine Tür öffnet, durch die Ihr hindurch geht - so landet Ihr wieder in dem Raum mit dem Pool in der Mitte. Springt ein weiteres Mal in den Pool und taucht diesmal am Abzweig nach links. Folgt dem Tunnel, bis Ihr wieder auftauchen könnt. Geht an Land und durch die offene Tür (diese muß vorher durch den Hebel unter Wasser geöffnet worden sein) in einen kleinen Raum - **Medikit** und **Munition**. Taucht nun durch das Wasser wieder zurück in den Anfangsraum mit dem Pool in der Mitte und sucht hier an der Wand einen großen hellen Hebel (ganz in der Nähe des Pools). Betätigt diesen, um die daneben befindliche Tür zu öffnen und durchquert diese. Steigt in dem Raum die Treppen nach oben und geht weiter durch die Öffnung in der Wand. Von dort aus müßt Ihr über den Abgrund in den nächsten Raum springen. Um dort an das **Medikit** zu gelangen, müßt Ihr schnell über die einstürzenden Bodenplatten unter Euch rennen und auf den Vorsprung auf der anderen Seite

des Raumes springen. Springt danach in den unteren Teil des Raumes und schiebt den hellgrauen Felsblock in der Wand fünfmal nach vorne. Ihr landet im nächsten Raum, wo Ihr nach vorne geht und links und rechts aus den Nischen einen **silbernen Schlüssel** und einen **goldenen Götzen** aufnehmt.

Es geht nun zurück zu dem Felsblock, den Ihr hier hinein geschoben habt. Klettert auf diesen hinauf und von dort aus nach links auf die nächst höhere Plattform. Schiesst dort zwei Fledermäuse ab und geht weiter in die Öffnung in der Wand. Von dort aus schiesst zwei weitere Fledermäuse ab. Springt nun nach unten und folgt dem Gang nach links. Ihr müßtet Euch wieder in dem Raum mit dem Pool in der Mitte befinden. Dreht Euch bei der nächsten Möglichkeit nach links und folgt dem Weg, bis vor eine verschlossene Tür. Diese lässt sich mit Hilfe des silbernen Schlüssels (diesen einfach mit dem Schloß benutzen) aufschliessen. Geht weiter durch die offene Tür und schiesst zwei Fledermäuse ab. Vorsicht, im nächsten Raum kommen Pfeile links und rechts aus den Wänden. Geht weiter in den nächsten großen Raum und ganz nach vorne, bis Ihr vor einem Tempel mit drei Eingängen landet (schießt in diesem Bereich 5 Wölfe ab). Befindet Ihr Euch vor dem Tempel, benutzt zuerst den linken Eingang und folgt dort dem Gang bis in einen Raum mit Wasser. Dreht Euch dort nach links und steigt die Treppe bis nach oben. Von dort aus springt auf die nächste Plattform und schließlich weiter auf die halbrechte Plattform. Dreht Euch dort nach links und folgt dem Gang, bis auf die Spitze des Turmes. Schiesst eine weitere Fledermaus ab und springt dann von der einen Seite des Abgrundes auf die andere. Folgt dort wiederum dem Gang bis in einen kleinen Raum (vorsicht Fledermaus) und findet dort ein **Medikit**. Betätigt dann den Hebel an der linken Wand, der die rechte Tempeltür öffnet. Verlasst den Raum durch die andere Öffnung, geht auf der Plattform nach links und springt von dort nach unten - **Munition**. Springt dann weiter runter, bis vor den Eingang des Tempels und betretet diesen diesmal durch die rechte Tür. Folgt dem Gang bis in einen weiteren Raum mit Wasser und steigt dort rechts auf die Stufen. Dreht Euch nach links und springt und hangelt Euch auf die nächste Plattform (achtet darauf, daß die meisten Bodenplatten einstürzen). Von dort aus springt und hangelt Euch über die verschiedenen Plattformen, bis Ihr ganz oben angekommen seid. Dreht Euch dort nach links und folgt dem Gang weiter nach oben (eine Fledermaus ist abzuschliessen). Ihr landet in einem weiteren Raum, in dem sich rechts an der Wand ein Hebel befindet - betätigt diesen, um die mittlere Tempeltür zu öffnen.

Geht nun durch die zweite Öffnung, auf der Plattform nach rechts und springt dort hinunter - **Munition**. Springt von dort aus weiter hinunter bis vor den Tempeleingang und betretet diesen nun durch die mittlere Tür. In dem dahinter liegenden Gang nehmt Euch in acht vor drei schwingenden Beilen, die Ihr im richtigen Augenblick durchqueren müsst. Ihr landet schliesslich vor einer Tür, neben der sich ein Hebel befindet. Betätigt diesen und landet automatisch im Wasser. Schwimmt hier nach vorne und sucht dort rechts unter Wasser einen kleinen Tunnel, in den Ihr hinein schwimmt. Taucht am anderen Ende wieder auf und geht an Land. Steigt die Stufen nach oben und

betätigt im nächsten Abschnitt links einen Hebel, der eine Gittertür im unteren Bereich öffnet. Springt nun wieder nach unten ins Wasser, geht an Land und tötet einen Bären. Untersucht nach getaner Arbeit in diesem Abschnitt alle Nischen, um **Munition** zu finden. Geht dann vor das eben geöffnete Gitter und benutzt dort, an der rechten Wand, den goldenen Götzen mit der Vertiefung. Es öffnet sich die Steintür daneben, die Ihr durchschreiten könnt - Ende des Levels.

## Das verlorene Tal

Ihr beginnt in einem Gang dem Ihr folgt, bis Ihr vor dem Wasser landet. Springt in dieses hinein und Ihr werdet einen riesigen Wasserfall hinuntergespült. Taucht danach wieder auf, geht an Land und killt zwei Wölfe. Klettert nun den Felsen nach oben, der sich genau gegenüber des Wasserfalls befindet - betretet die dahinter befindliche Höhle (ein Wolf kommt). Geht weiter vor und Ihr landet vor einer Kreuzung. Geht hier nach vorne an den Felsen und klettert diesen nach oben. Klettert auch die weiteren Felsen nach oben, bis Ihr auf der Spitze und bei einem Skelett landet - **Medikit**. Springt auf der anderen Seite herunter und folgt dem Weg in ein großes grünes Tal hinein. Es erwarten Euch auf dem Weg zwei Saurier, die Ihr töten müsst. Nun geht langsam weiter nach vorne, bis Ihr über Euch eine kaputte Brücke seht - stellt Euch nun auf einen harten Kampf ein. Geht Ihr weiter vor, kommt Euch ein großer Tyrannosaurus Rex entgegen. Schiesst diesen ab und versucht, Euch nie von seinen Zähnen erwischen zu lassen - das wäre Euer Ende. Bleibt also immer in Bewegung und schiesst unentwegt auf das Tier ein. Habt Ihr ihn endlich besiegt geht solange nach vorne, bis Ihr vor zwei Wasserfällen steht. Rechts neben dem rechten Wasserfall findet Ihr in der Felswand eine Nische. Hangelt Euch dort hinauf und findet **Munition**. Geht nun zurück, bis vor die kaputte Brücke und sucht in der linken Felswand einen grasbewachsenen Durchgang - klettert dort hinein. Geht in der Höhle an die vordere rechte Wand und dreht Euch nach links. Hier findet Ihr einen Durchgang, durch den es weitergeht. Nachdem Ihr im nächsten Raum einen weiteren Dinosaurier erschossen habt, folgt dem Gang bis vor einen Wasserfall. Klettert rechts des Wasserfalls die Felsen bis ganz nach oben, dreht Euch links und klettert in die Nische hinein. Dort liegt ein **Zahnrad**, das Ihr an Euch nehmt. Klettert nun wieder nach unten und springt ins Wasser. Folgt dem Gang bis Ihr wieder auftauchen könnt und geht an Land - Ihr befindet Euch wieder im vergessenen Tal vor den beiden Wasserfällen. Dreht Euch hier nun nach links und geht solange nach vorne, bis Ihr vor einem Tempel landet - schießt dort zwei Saurier ab. Betretet dann den Tempel und springt dort ins Wasser. Taucht den rechten Gang entlang bis zum Ende, wo Ihr auf dem Grund das zweite **Zahnrad** findet - steckt Euch auch dieses ein.

Verlasst nun das Wasser und den Tempel wieder und schaut Euch im Freien die rechte Felswand genauer an. Ihr findet dort einen Eingang, in den Ihr nun gehen müßt. Folgt dort dem Tunnel bis ins Freie und Ihr befindet Euch vor der kaputten Brücke. Springt und hangelt Euch auf die andere Seite der

Brücke und findet dort in einer kleinen Nische das dritte **Zahnrad**. Nehmt dieses an Euch und springt von der Brücke zurück auf den Boden, dreht Euch nach links und geht bis zum Ende des Tales durch. Klettert dort wieder die Felsen nach oben, um an der Stelle mit dem Skelett zu landen. Springt die Felsen auf der anderen Seite runter und geht weiter durch den vorderen Gang - so müßt Ihr wieder im Anfangsraum mit dem großen Wasserfall landen. Dreht Euch dort nun nach links und klettert an der hinteren Wand die Felsen rechts nach oben. Vor dem Wasserfall dreht Euch nach links und klettert in einen weiteren Durchgang. Folgt diesem nach vorne bis an die Wand, dann nach rechts. Ihr müßt nun vor einem Fluß stehen, den Ihr nach schräg links überspringen müsst (Ihr dürft dabei möglichst nicht ins Wasser stürzen). Dreht Euch dann um und überspringt das Wasser nach schräg rechts. Vom nächsten Punkt aus überspringt den Fluß nach ganz links vorne. Dreht Euch dort um und springt und hangelt Euch auf die gegenüber liegende Plattform. Folgt dort dem Gang bis vor eine Brücke und überquert diese. Ihr befindet Euch nun vor einer Anzahl von Zahnrädern, von denen einige fehlen. Setzt also Eure drei gefundenen Zahnräder in die fehlenden Stellen ein - diese sind als kleine Holzstifte zu erkennen. Habt Ihr dies erledigt, widmet Euch der linken Wand und betätigt dort den Hebel (dies lässt die Zahnräder drehen und legt den großen Wasserfall trocken). Geht nun nach links vor den Abgrund und lasst Euch diesen hinab baumeln. Hangelt Euch ganz nach links und lasst Euch dort auf eine Plattform nach unten fallen. Dreht Euch nach links und folgt dort dem Tunnel nach rechts - **Medikit**.

Springt nun ins Wasser und taucht bis vor eine braune Holztür (Damm). Taucht links neben der Tür auf und geht an Land, um **Munition** zu finden. Springt nun wieder ins Wasser und taucht den Gang weiter. Es erwartet Euch ein langer Tauchgang, bevor Ihr in der Decke einen Ausgang findet und wieder an Land gehen könnt. Nehmt Euch dort die **Munition** auf und geht durch den Ausgang. Ihr landet in einem ausgetrockneten Flußbett, dem Ihr nach links folgt. Springt am Ende über den Felsen und landet im Wasser des Anfangsraumes. Dreht Euch dort in Richtung großen Wasserfall und bemerkt, daß dieser trocken gelegt wurde. In der Wand (hinter dem ehemaligen Wasserfall) findet Ihr nun einen neuen Tunnel, den Ihr gleich betretet (hinschwimmen). Folgt diesem nach rechts (die Tür öffnet sich automatisch) und Ihr habt auch dieses Level geschafft.

## Das Grab von Qualopec

Ihr beginnt in einem Gang, dem Ihr in einen großen Raum folgt. Es geht dort gleich in den gegenüber liegenden Gang. Geht Ihr dort die Rampe ein kleines Stück hoch, kommt Euch ein Felsen entgegen gerollt. Rennt weg und weicht diesem aus (am besten rückwärts die Rampe hochgehen, auf die Geräusche achten und dann wegrennen und auf die Seite). Ist dieses Hindernis beseitigt, betätigt den Hebel an der Wand, links neben dem Eingang. Diese Aktion öffnet den rechten Durchgang und setzt gleichzeitig zwei Saurier frei. Nachdem diese erledigt wurden folgt dem neu geöffneten Gang in den nächsten Raum. Achtet hier auf die Symbole über den nächsten

Durchgängen. Es geht als erstes durch den rechten Tunnel (mit dem Kopf) und in den nächsten Raum. Dort findet Ihr in der linken Wand einen dunklen Steinblock, den Ihr zweimal nach vorne schiebt. Dreht Euch dann nach links und schiebt den nächsten dunklen Block einmal vor. Ihr landet in einer kleinen Nische mit einem Hebel an der rechten Wand. Beachtet, daß die Bodenplatten unter Euch einstürzen. Springt oder rennt also über die Bodenplatten und betätigt den Hebel - dieser öffnet eines von drei Gittern. Springt nun wieder zurück über den Abgrund und geht zurück in den Raum mit den vier Eingängen. Geht hier nun weiter durch den rechten Gang (mit den Kreissymbolen) und folgt diesem in den nächsten Raum. Hier bemerkt Ihr vorne links an der Wand einen Hebel, den Ihr versucht zu betätigen. Bei diesem Versuch stürzt Ihr ab und landet in einem unteren Bereich.

Schiesst hier drei Wölfe ab und geht dann eine der beiden Rampen nach oben. Ihr findet dort in der Wand einen dunklen Felsblock, den Ihr einmal herauszieht. Geht dann neben diesen Block und schiebt ihn auf die Seite, um einen dahinter liegenden Gang freizulegen. Folgt diesem Gang und springt in das Loch - **Medikit**. Klettert wieder aus dem Loch raus, dreht Euch um und springt auf die andere Seite des Loches. Klettert und steigt dort bis ganz nach oben und betätigt dort den Hebel zum Öffnen des zweiten Gitters. Nehmt hier das **Medikit** an Euch und springt durch das Loch gegenüber des Hebels. Geht wiederum in den Raum mit den vier Durchgängen und weiter in den rechten Gang (mit dem Vogel). Folgt diesem bis in einen Raum mit einem Hebel - lasst diesen vorerst noch in Ruhe. Springt in den Raum unterhalb des Hebels und folgt dem Gang in der linken Wand. Ihr landet auf einer Säule, wo Ihr Euch nach rechts dreht und in den nächsten Tunnel vor Euch springt. Hangelt Euch hoch und klettert die dahinter befindlichen Stufen bis ganz nach oben. Springt am Ende wieder nach unten, dreht Euch links, springt runter, dreht Euch links und springt runter. Ihr landet auf einer zweiten Säule, auf der Ihr Euch wieder nach rechts dreht und in den gegenüber liegenden Tunnel springt. Hangelt Euch hoch und folgt dem Gang bis vor einen Hebel. Betätigt diesen und eine der beiden Säulen wird verschoben. Springt nun wieder auf den Boden dieses Raumes und sucht Euch die kleine Rampe. Geht diese hoch und klettert von dort aus in den höher gelegenen Raum. Betätigt hier nun den Hebel, links an der Wand, der die zweite Säule bewegt. Geht nun weiter in den Gang, gleich rechts neben dem Hebel. Klettert dort die Steinblöcke hoch und springt am anderen Ende wieder runter. Ihr müßt nun genau vor einer der beiden Säulen stehen, auf die Ihr springen müßt. Von dieser ersten Säule springt Ihr auf die zweite und von dieser weiter nach rechts vorne, in den Tunnel (dieser Sprung ist nicht einfach). Betätigt dort den Hebel, um das dritte und letzte Gitter zu öffnen. Springt nun aus diesem Raum wieder runter auf den Boden (über die Speere) und sucht die kleine Rampe. Klettert in den höher gelegenen Raum und folgt vorne rechts dem Gang (vorsicht Saurier). In dem Raum mit den vier Durchgängen geht weiter nach rechts (gelbes Symbol) in den Anfangsraum. Geht dort weiter nach vorne durch den Gang, in dem sich die drei Gitter geöffnet haben. Folgt dem Gang in einen größeren Raum mit Pfeilfallen. Geht hier auf die erste Stufe und dreht Euch nach links. Klettert nach oben zu der Statue und es öffnet sich dort eine Geheimtür. Geht

durch diese in einen Raum mit herabstürzenden Bodenplatten. Springt schnell zu der **Munition** und nehmt diese auf - an dieser Stelle hält der Boden. Lasst Euch nun von dieser Bodenplatte herunterhängen, hangelt Euch bis zur Wand und lasst Euch dort fallen - nehmt die **Munition** auf und klettert danach wieder auf die obere Plattform. Nun müßt Ihr wieder irgendwie zum Ausgang kommen. Befindet Ihr Euch wieder in dem Raum mit den Pfeilfallen, folgt dem Gang nach links hoch und in den nächsten Raum. Bevor Ihr irgend etwas anderes anstellt, schießt zuerst die Mumie vor der linken Wand ab (die links neben dem Thron steht). Nehmt Euch dann das komische Ding vom Sockel (**Scion**), worauf die Erde zu beben beginnt. Ihr geht nun vor das rote Gitter, das sich von alleine öffnet. Rennt durch den Anfangsraum in den gegenüber liegenden Gang weiter (dort, wo der große Felsen liegt) und folgt dem Gang bis ans Wasser. Springt dort hinein und taucht am anderen Ufer wieder auf. Hier müßt Ihr nun einen Gegner abschiessen. Nach Eurem Sieg habt Ihr auch dieses Level überstanden.

## St. Francis` Folly

Ihr beginnt in einem größeren Raum wo es erst einmal gilt, zwei Löwen abzuschliessen. Geht dann weiter nach vorne und auf die rechte Seite, wo Ihr einen hellgrauen Steinblock findet. Zieht diesen zuerst einmal nach hinten, auf das Bodensymbol (es wird danach eine Tür gezeigt). Schiebt den Felsblock danach zweimal nach vorne, worauf sich eine weitere Tür öffnet. Nach getaner Arbeit schiebt den Block ein weiteres Mal nach vorne, für später. Geht nun zum Tempel und betretet diesen. Erschiesst im Innern zwei Affen und betätigt dann den Hebel an der hinteren Wand. Erschiesst einen weiteren Affen und geht danach die Treppen auf der linken Seite nach oben. Findet dort an der Wand den nächsten Hebel, dessen Betätigung die nächste Tür öffnet. Verlasst nun den Tempel wieder und trifft draussen auf einen weiteren Gegner, den Ihr nicht erschiessen könnt. Feuert also solange auf den Typ ein, bis dieser die Flucht ergreift. Kümmert Euch dann um den hellgrauen Steinblock, den Ihr vorher verschoben habt und klettert auf diesen. Springt von dem Steinblock auf die nächste Säule, was sich als nicht leicht erweist. Stellt Euch auf die vorderste linke Ecke des Steinblocks und dreht Euch ein kleines Stück nach rechts (müßt Ihr ausprobieren). Springt und hangelt Euch dann zu der Säule. Springt und hangelt Ihr dann weiter auf die Säule, genau vor Euch, findet Ihr dort ein **Medikit**. Von hier aus springt weiter auf den links vor Euch liegenden Felsvorsprung. Dreht Euch dort nach links und springt über die nächsten Plattformen, bis vor die Wand. Dreht Euch dort nach links und springt weiter. Geht ein Stück vor und dreht Euch rechts.

Steht Ihr endlich vor der offenen Tür, durchquert diese und folgt dem Gang, bis vor einen Abgrund. Rutscht dort vorwärts die Rampe hinunter. Kurz bevor Ihr ins Wasser stürzt, müßt Ihr auf die andere Seite springen und Euch hochhangeln - dort findet Ihr **Gegenstände**. Springt dann ins Wasser (vorsicht vor dem Krokodil - umgeht dies vorerst), taucht nach vorne und gleich durch die erste Öffnung in der Decke wieder nach oben. Zieht Euch an

Land und findet weitere **Gegenstände**. Taucht dann wieder ins Wasser und schwimmt durch die zweite Öffnung (oberhalb des Gitters. Beachtet, daß es zwei Gitter gibt. Nur an einer Stelle könnt Ihr auftauchen) nach oben. Zieht Euch dort an Land und benutzt den Hebel, um im Schacht das Wasser abzulassen. Klettert nun wieder in den Schacht hinab und killt dort das Krokodil. Habt Ihr dies geschafft, geht wiederum vor das geschlossene Gitter (diesmal das andere), dreht Euch dort nach rechts und folgt der Treppe in einen weiteren Raum. Springt dort auf die Plattform in der Mitte des Raumes und schießt drei Fledermäuse ab. Geht dann weiter auf die rechte Seite und lasst Euch von dort aus links vorne abhangeln. So landet Ihr auf einem kleinen Stück mit einem Hebel - betätigt den Hebel, um die Thor - Tür zu öffnen. Dreht Euch dann nach rechts und springt auf den nächsten Vorsprung. Ihr landet auf einer grauen Bodenplatte, die im unteren Bereich eine Tür öffnet - allerdings nur für kurze Zeit. Dreht Euch also wieder nach rechts und springt zwei Plattformen nach unten. Dreht Euch wieder rechts und springt auf den Boden. In der gegenüber liegenden Wand befindet sich besagte Tür, die nach einiger Zeit wieder zu geht. Rennt schnell in den Raum dahinter, um **Gegenstände** zu finden. Habt Ihr es nicht rechtzeitig geschafft, auch nicht so schlimm. An einer Säule rechts findet Ihr einen weiteren Hebel, dessen Betätigung die Atlas - Tür öffnet. Klettert nun über die Treppe im unteren Abschnitt wieder nach oben und springt und hangelt Euch zur linken Kante hoch. Von diesem Abschnitt aus schießt einen weitere Fledermaus ab und springt auf die mittlere Plattform. Hier findet Ihr an einer Säule den nächsten Hebel, mit dem Ihr die Neptun - Tür öffnen könnt. Dreht Euch nach rechts und springt auf den gegenüber liegenden Vorsprung. Folgt diesem, klettert ein paar Stufen hinauf und springt auf die höher gelegene, mittlere Plattform. Von dort aus geht es weiter durch die offenen Thor - Tür. Im dahinter befindlichen Raum erwartet Euch eine Blitzkugel. Diesen Blitzen müßt Ihr ausweichen. Geht also möglichst an der Wand entlang in den nächsten Raum. Dort findet Ihr auf dem Boden ein Symbol, auf das Ihr Euch drauf stellen müßt. Nachdem Ihr ein Rauschen hört und ein riesiger Hammer von der Decke herunter kommt, springt schnell weg, um nicht vom Hammer erschlagen zu werden. Ist der Hammer auf dem Boden, fallen automatisch zwei Steinblöcke von der Decke. Schiebt den ersten Block an die linke, niedrige Wand (vor dem Kopf des großen Hammers) und klettert über den Steinblock auf die höher gelegene Plattform mit dem zweiten Steinblock. Schiebt nun den zweiten Steinblock ganz nach links, bis vor die Säule und klettert dann auf diese - hier findet Ihr ein **Medikit**. Dreht Euch dann nach links und springt und hangelt Euch auf den vor Euch befindlichen Vorsprung. Geht dann nach rechts und nehmt Euch dort den **Thor - Schlüssel** auf.

Mit diesem im Gepäck, springt wieder nach unten, durchquert den Elektrolitzraum und kehrt durch die Tür wieder in den Hauptraum zurück. Dreht Euch dort nach links und springt auf den nächsten Vorsprung (schräg links). Von dort aus folgt den Treppen nach oben (2 Fledermäuse) und springt von oben aus auf die mittlere Plattform. Dort springt die Treppe hoch und lasst Euch auf der anderen Seite in eine kleine Nische fallen (1



Fledermaus). Hier findet Ihr einen weiteren Hebel, der die Damocles - Tür öffnet.

Klettert danach auf die Treppe, dreht Euch nach links und geht weiter durch die vor Euch liegende offene Atlas - Tür. Tötet den dahinter lauenden Gorilla und rennt dann den Weg entlang vor ein Gitter, das sich, sobald Ihr davor steht, selbst öffnet. Geht durch und speichert ab. Nun müßt Ihr rückwärts den rechten Gang nach oben laufen und hören, wann ein Felsen losrollt. Ihr dies der Fall, rennt schnell vor in die Grube und hangelt Euch an der vorderen Kante fest. Der Felsen rollt über Euch hinweg, Ihr könnt Euch das **Medikit** aus der Grube nehmen, rausklettern und in den Gang vor Euch rennen. Achtet dort auf die linke Wand, denn an einer Stelle könnt Ihr Euch dort nach oben hangeln. Hangelt Euch dann auch den nächsten Felsen hoch und findet dort den **Schlüssel des Atlas** - aufnehmen.

Geht nun wieder durch die Atlas - Tür zurück in den Hauptraum. Geht dort weiter vor bis auf die höchste Stufe und klettert von dieser aus nach oben, auf die nächst gelegene Plattform. Geht dort auf die rechte Seite und springt zu der Treppe, auf der gegenüber liegenden Seite und steigt diese bis ganz nach oben (schießt zwei weitere Fledermäuse ab). Springt von dort aus nun weiter auf die mittlere Plattform und weiter vor die offene Neptun - Tür - durchquert diese und springt im nächsten Raum ins Wasser. Hier herrscht eine gewisse Strömung. Ihr landet ganz unten auf dem Boden und vor einem verschlossenen Gitter. Taucht dort ein wenig nach oben und nach links. Am Ende eines kleinen Ganges befindet sich ein Hebel, dessen Betätigung das Gitter öffnet. Schwimmt also zurück, ein Stück runter, nach links und holt Euch in der Nische, hinter dem nun offenen Gitter, den **Neptun -Schlüssel**. Taucht mit diesem im Gepäck dann schnell wieder in Richtung Ausgang und an die Oberfläche. Wieder an Land geht zurück durch die Neptun - Tür und in den Hauptraum. Springt von dort aus wieder auf die Plattform in der Mitte des Raumes und lasst Euch in der Mitte runterhangeln und fallen. Ihr müßt wieder auf der höchsten Stufe einer Treppe landen (bei der Atlas - Tür). Springt hier in die Nische mit dem Hebel und von dort aus in den linken unteren Abschnitt (Nische) - so müßt Ihr genau vor der offenen Damocles - Tür landen. Durchquert diese, geht im nächsten Raum durch die Tür in der gegenüber liegenden Wand, die sich automatisch öffnet. Im nächsten Raum findet Ihr auf einem Sockel den **Schlüssel des Damokles** - aufnehmen. Klettert hier auf das Dach, um **Gegenstände** zu finden. Verlasst diesen Raum dann wieder und speichert ab, denn im nächsten Raum müßt Ihr herunter fallenden Schwertern ausweichen. Kämpft Euch bis zum Ausgang durch und lasst Euch dann nach unten, auf den Grund des Hauptraumes ab. Schiesst hier einen Gegner und zwei Löwen ab und benutzt dann die vier gefundenen Schlüssel mit den vier Schlüssellochern an der Wand. Es öffnet sich daraufhin die Schwertertür und kann durchquert werden - Ende dieses Levels.

## Das Kolosseum

Ihr beginnt dieses Level in einem Gang, dem Ihr in den Raum folgt - springt dort gleich ins Wasser. Nachdem Euch das Krokodil entdeckt hat, geht gleich wieder ans Land und schiesst von dort aus das Ungeheuer ab. Springt dann wieder ins Wasser und taucht vor und nach links. Geht im nächsten Abschnitt wieder an Land und tötet dort einen Löwen. Geht nun weiter, links um den Tempel herum und tötet einen weiteren Löwen. In der hinteren Ecke findet Ihr links am Berg einen Felsen, auf den Ihr hochklettern könnt. Springt von diesem aus rüber zum Tempel, dreht Euch nach rechts, klettert auf den kleinen Felsen und springt von diesem aus auf den nächst höheren Vorsprung (wenn Ihr wollt, könnt Ihr hier den Tempel noch umkreisen, um ein **Medikit** zu finden). Umgeht hier nun den Tempel, springt über den Abgrund und von dort aus weiter auf die schräg linke Nische. Dort angekommen erkennt Ihr rechts einen hellen Tunnel, in den Ihr springen müßt. Folgt dem Tunnel bis vor einen Abgrund, in dem Ihr zwei Krokodile töten müßt. Habt Ihr dies erledigt, springt hinunter und holt Euch ein **Medikit**. Über die Rampe könnt Ihr Euch wieder nach oben hangeln. Dreht Euch nun nach rechts und bemerkt die Spalte im Felsen. Springt an diese heran und hangelt Euch soweit nach rechts, bis Ihr Euch hochziehen könnt. Folgt dort dem Gang und findet **Munition**. Geht nun wieder zurück zu dem Abhang, hängt Euch dort fest und hangelt Euch weiter nach rechts, bis Ihr Euch auf den Boden fallen lassen könnt. Klettert dort nun die Rampe nach oben, folgt dem Gang bis zu einem Loch und springt durch dieses in das Innere des Tempels. Dort geht weiter nach rechts, nach oben und schiesst dort vom oberen Rand im unteren Teil die Tiere ab (beachtet, daß Euch im oberen Bereich ein Gegner auflauert. Beschießt diesen solange, bis dieser die Flucht ergreift). Habt Ihr alles erledigt, springt runter in den unteren Bereich und geht dort weiter durch den Tunnel in der vorderen linken Ecke. Rutscht die Rampe hinunter, erschießt zwei Löwen und betätigt den Hebel an der vorderen Wand, um ein Gitter zu öffnen. An der gegenüber liegenden Wand befindet sich ein zweiter Hebel, den Ihr ebenfalls betätigt - dieser öffnet ein Gitter in diesem Raum. Folgt nun diesem Gang und zieht Euch am Ende nach oben. In diesem Abschnitt erwarten Euch vier Löwen, die es abzuknallen gilt. Geht nun weiter auf die rechte Seite und zu den großen Felsen. Findet einen kleinen Durchgang in diesen Felsen und geht dort weiter. Ihr landet vor dem offenen Gitter, geht durch und rutscht dahinter eine Rampe runter. Im nächsten Raum geht es in die vordere rechte Nische, wo Ihr einen hellgrauen Steinblock sehen müßt - stellt Euch auf diesen drauf. Dies öffnet zwei Gitter in der gegenüber liegenden Wand. Rennt zuerst durch das rechte Gitter und holt Euch dort ein **Medikit**. Auch in diesem Raum befindet sich eine graue Bodenplatte, die das Gitter wieder öffnet. Nun müßt Ihr Euch im Vorraum ein weiteres Mal auf den grauen Steinblock stellen, um die beiden Gitter zu öffnen - rennt dieses Mal in den linken Raum, betätigt dort den Hebel, rennt schnell wieder raus, in den rechten Raum und durch das dort offene Gitter nach rechts (da sich alles noch kurzer Zeit wieder schließt, ist Geschwindigkeit gefragt). Seid Ihr durch das rechte Gitter gerannt, findet Ihr dort einen weiteren Hebel an der Wand, dessen Betätigung die nächste Tür öffnet.

Verlasst diesen Raum dann wieder und geht weiter durch die nun offene Tür nach rechts. So landet Ihr vor ein paar Speeren. Geht dort weiter nach links und klettert alle Felsen nach oben, bis Ihr schließlich wieder vor dem Colosseum steht. Dreht Euch dort nun nach rechts und springt auf den dunkleren Felsen, links vor Euch. Klettert diesen einen Abschnitt nach oben, dreht Euch nach links und springt zu der Plattform vor dem Tempel. Hangelt Euch dort nach oben, geht vor und rechts, in das Schlafzimmer hinein. Schießt dort zwei Gorillas ab und geht weiter in den Raum, hinter der Säule. Dort findet Ihr auf der linken Seite einen grauen Steinblock in der Wand, den Ihr zweimal nach hinten ziehen müßt. Dahinter kommt schließlich eine kleine Nische zum Vorschein, die Ihr betretet und dort den Hebel betätigt (öffnet eine Tür) - außerdem findet Ihr hier ein **Medikit**. Verlasst nun die Räume wieder und springt zurück in den unteren Teil des Colosseums. Geht dort wieder nach links zu den Felsen und sucht dort in der rechten hinteren Ecke einen Felsen, über den Ihr Euch wieder nach oben auf den Rand hangeln könnt. Steigt die Stufen nach oben, bis auf die drittoberste Stufe und folgt dort dem Tunnel nach rechts (vorsicht Fledermaus). Geht gradeaus bis zum Ende und nach links. Hinter Euch schließt sich ein Gitter und Ihr springt sofort in das Loch vor Euch, um nicht von einem Felsbrocken überrollt zu werden. Klettert wieder aus dem Loch, springt und hangelt Euch auf die andere Seite und folgt dem Gang, bis Ihr links einen Hebel findet (in einem kleinen Raum) - betätigt diesen (öffnet eine weitere Tür). Folgt dem weiteren Gang und rutscht eine Rampe in einen dunklen Raum hinunter. Diesen verlasst durch den vorderen Ausgang. Wieder draussen springt eine Stufe runter (es erwarten Euch zwei Löwen und ein Bekannter) und folgt dem schmalen Weg bis auf die gegenüber liegende Seite. Klettert dort zwei Stufen hoch (Fledermäuse) und geht links in den Raum hinein. Dreht Euch dort nach rechts und geht weiter in den hell erleuchteten Raum. Hier müßt Ihr auf den kleinsten Sockel klettern und Euch von diesem aus immer auf die nächst höheren Säulen springen. Schließlich landet Ihr ganz oben, wo Ihr einen Hebel an der Wand betätigt - dies öffnet eine weitere Tür.

Klettert nun wieder nach unten und kehrt zurück auf den schmalen Weg. Es geht nun weiter nach vorne und in den nächsten kleinen Raum. Dort müßte sich oben in der Wand eine Tür geöffnet haben. Hangelt und klettert dort hinauf und betätigt den nächsten Hebel - Tür wird geöffnet. Springt nun ins Wasser und taucht in den nächsten Raum. Klettert an Land, nehmt Euch das **Medikit** auf und schiebt dann den grauen Steinblock zweimal in den nächsten Raum hinein. Zieht den Steinblock dort einmal nach hinten, um einen weiteren Gang freizulegen - folgt diesem und nehmt Euch hier den **rostigen Schlüssel** auf. Schwimmt nun unter Wasser wieder zurück in den vorherigen Raum, springt nach unten, geht hinaus und springt runter in die Arena. Killt dort den Gorilla und geht in Richtung Felsblöcke (linke Seite). Findet dort den kleinen Weg durch die Felsen zu dem offenen Gitter und durchquert dieses. Im dahinter befindlichen Raum geht es durch die offene Tür links unten und den Gang weiter bis zu den Lanzen. Dort geht weiter nach links und klettert alle Felsen nach oben. Ganz oben angelangt (oberhalb der Arena) springt wieder auf den dunklen Felsen, rechts vor Euch, klettert

einen Absatz nach oben, dreht Euch links und springt auf die Plattform, die ins Innere des Tempels führt. Dort geht es wiederum durch den Schlafraum, in den dahinter liegenden Raum. Hier hat sich nun die untere Tür geöffnet, die Ihr durchquert - **Medikit**. Ihr könnt nun zurück ins Schlafzimmer, wo Ihr links das Gitter mit Hilfe des rostigen Schlüssels öffnen könnt. Springt daraufhin in das freigelegte Wasser und taucht vor. Achtet auf die Decke (und das Krokodil) und taucht durch die Öffnung in der Decke nach oben. Zieht Euch dort an Land und betätigt in dem Raum einen Hebel. Springt dann wieder ins Wasser und taucht durch den nun offenen Durchgang bis zum Ende dieses Levels.

## Der Palast des Midas

Ihr beginnt im Wasser, aus dem Ihr gleich auftaucht und an Land geht. Geht dort den Tunnel entlang, der in einen größeren Raum mit zwei Säulen führt. Erschießt dort die beiden Gorillas und geht weiter bis zum Ende des Raumes. Dort geht weiter durch den linken Durchgang. Folgt dem Gang bis vor ein großes Gebäude. Erschießt dort zwei weitere Gorillas und geht vor die Tür (Medikit). Diese öffnet sich und Ihr betretet den Gang dahinter, um an dessen Ende einen Hebel zu betätigen - dieser öffnet eine Tür. Verlasst dieses Gebäude wieder und geht diesmal durch den linken Gang zurück in den großen Vorraum - weitere Affen erwarten Euch. Es geht nun zurück in den Anfangsraum (mit dem Pool in der Mitte) und von dort aus weiter nach links. Erschießt dort das Krokodil und geht weiter nach vorne. Dreht Euch dann nach rechts und folgt dem Gang (nicht die Treppe nach oben steigen). An der Kreuzung geht weiter nach rechts und bis zum Ende durch. Dreht Euch dort nach links, erschießt einen Affen und findet **Munition**. Geht wieder raus aus der Nische, dreht Euch rechts und geht solange nach vorne, bis Ihr von zwei Löwen angegriffen werdet. Tötet diese und geht weiter nach vorne, bis zur Wand. Dreht Euch dann nach rechts und erschießt drei Fledermäuse - Ihr findet hier in einer Nische ein **Medikit**. Geht nun zurück zu der Kreuzung, nach rechts und folgt dem Gang, bis zu den Treppen. Steigt diese diesmal nach oben, geht am Ende durch den linken Tunnel und folgt diesem in den nächsten Raum. Erschießt dort drei Gorillas und geht dann auf die rechte hintere Seite des Raumes. Dort erkennt Ihr einen helleren Steinblock, mit drei Abschnitten. Springt und hangelt Euch auf den zweiten Abschnitt hoch und springt von diesem aus auf die vor Euch stehende Säule. Nun müßt Ihr über alle Säulen springen und hangeln, bis Ihr auf der letzten angekommen seid. Von dieser aus könnt Ihr dann rechts auf den Vorsprung mit den 5 Hebeln springen. Betätigt hier nur den ganz linken Hebel (die Einstellungen der Hebel öffnen verschiedene Türen) und springt dann in das Loch in diesem Absatz. Folgt den Stufen bis ganz zum Ende und betätigt dort einen weiteren Hebel. Dieser öffnet ein Gitter, direkt neben Euch, das Ihr nun durchquert (merkt Euch dieses, da Ihr immer wieder hier durch gehen müsst). Dreht Euch in dem großen Raum nach links und betretet den Raum (neu aufgegangene Tür) auf der linken Seite. Ihr landet in einem Raum mit mehreren Säulen, auf denen vereinzelt Flammen brennen. Speichert vor dem Raum ab und überspringt nacheinander schnell alle Säulen (dies müßt Ihr in einer bestimmten Zeit schaffen, da die Flammen sonst wieder angehen).

Springt und hangelt Euch die letzte Säule hoch und geht nach hinten in die Nische, aus der Ihr Euch einen **Bleibarren** holen könnt. Springt danach ins Wasser und schwimmt in die vordere linke Ecke. Klettert hier an die Oberfläche und kehrt zurück in den großen Raum. Killt hier einen Gorilla und geht um den Absatz mit den 5 Hebel herum. Auf der anderen Seite findet Ihr im unteren Teil der Mauer ein offenes Gitter, das Ihr durchquert. Steigt dahinter die Treppe nach oben und landet wieder vor den 5 Hebeln. Betätigt diesmal den zweiten von rechts, den Mittleren und schiebt den Linken wieder nach oben. Springt nun runter und durchquert eine neu geöffnete Tür, in der linken vorderen Ecke. Durchquert den nächsten Raum und geht weiter in einen Gang. An der Wand dreht Euch nach rechts und steigt dort die Treppen nach unten. Im nächsten Raum zieht den Steinblock links einmal aus der Wand, um etwas einstürzen zu lassen. Rennt nun die Treppen wieder nach oben und die gegenüber liegenden Treppen ebenfalls. So landet Ihr in einer Nische, von der aus Ihr auf einen großen Raum hinab schauen könnt. Von hier aus springt und hangelt Euch nach rechts auf den dunklen Sockel, dann weiter auf den mittleren Sockel, von dort weiter nach links auf den sandigen Sockel und schließlich in den Tunnel in der rechten Wand hinein. In dem kleinen Raum klettert nun nach oben und schießt dort vom Vorsprung aus alle Gegner im nächsten Raum ab. Springt dann auf die andere Seite und von dort ins Wasser. Taucht nach rechts und folgt dem Gang (weicht den Krokodilen aus), bis zum Ende. Taucht dort wieder auf und geht an Land - schießt von dort die Krokodile ab. Dreht Euch dann nach rechts und klettert auf die Felsen an der hinteren Wand. Geht dort solange weiter nach vorne, bis es nicht mehr geht. Springt nun zweimal hintereinander, um nicht ins Wasser zu rutschen. Geht dann nach links und vor. Ihr rutscht in eine Nische - **Medikit**. Springt nun wieder ins Wasser und taucht nach rechts zurück, dorthin, wo Ihr hergekommen seid. Taucht bis zum Ende durch, dann nach links. Geht dort an Land (dies ist die Stelle, wo Ihr vorher rübergesprungen seid) und lasst Euch dort von der linken Seite nach unten baumeln (dort müßte ein **Medikit** liegen). Springt nun aus dieser Nische heraus und erschießt einen Gorilla. Sucht nun in einer der folgenden Nischen ein **Medikit** und springt dann von der vorderen linken Nische aus auf den anderen Vorsprung (zweite Teil des Gebäudes). Schießt dort zwei weitere Gorillas ab. Sucht nun die gegenüber liegende Wand ab. An einer bestimmten Stelle liegt ein Medikit. Dort müßt Ihr hinüber springen und Euch nach oben hangeln. Nehmt das **Medikit** auf und lasst Euch wieder nach unten baumeln. Hangelt Euch nach links bis zum Ende und lasst Euch auf die Plattform fallen - tötet dort zwei Feldermäuse. Springt dann von der hintersten Ecke aus in die Nische auf der anderen Seite und folgt dort dem Tunnel. Klettert die Felsen hoch und landet schließlich in einem sechseckigen Tunnel, wo auf der rechten Seite ein Medikit zu finden ist. Beachtet hier, daß der Boden unter Euch einstürzt. Versucht also, das **Medikit** durch Springen zu holen. Geht dann durch den Ausgang weiter und rutscht eine lange Rampe hinunter. Klettert danach die Felsen hinunter, bis Ihr Euch auf einem Vorsprung im Anfangsraum befindet. Dort erwartet Euch ein Löwe - diesen abschießen. Folgt danach der Balustrade bis ans andere Ende und betretet dort den Tunnel. Folgt diesem bis zum Ende und klettert dort links den Felsen hoch. So landet Ihr auf einem Vorsprung, auf dem Ihr

Euch nach rechts dreht. Springt auf den nächsten Vorsprung und geht dort rechts weiter in den nächsten Raum. Springt dort ins Wasser und taucht in den nächsten Raum (umgeht dabei das Krokodil). Taucht wieder auf und zieht Euch an Land. Klettert hier den linken Felsen hoch und steht in einer Nische über einem Raum. Schießt von hier aus zwei Fledermäuse ab und springt dann auf die andere Seite. Folgt dem kleinen Gang und findet an dessen Ende den zweiten **Bleibarren** - aufnehmen.

Springt dann links den Abgrund runter und erschießt unten zwei Löwen. Geht nach vorne, links durch den großen Raum durch in den Anfangsraum, nach links, rechts, bis zum Ende, die Treppen hoch und nach links in den Raum mit den 5 Hebeln. Geht links unter den 5 Hebeln durch das offene Gitter und steigt die Treppen nach oben zu den Hebeln. Betätigt hier nun den ganz rechten Hebel und schiebt den zweiten von rechts wieder nach oben. Springt nun wieder nach unten und findet vorne rechts eine neu geöffnete Tür, mit Speeren dahinter. Betretet den Raum, umgeht die Speere und betretet rechts den Gang. Hier findet Ihr wieder einen grauen Steinblock, den Ihr zweimal nach hinten ziehen müßt. Es wird so eine Nische freigelegt, in der sich ein Hebel befindet - betätigt diesen. Geht zurück und steigt die Rampe und die Treppen nach oben. Bleibt vor dem Abgrund stehen und springt auf die erste Säule. Von dieser aus müsst Ihr nun über alle Säulen springen (beginnt mit der Rechten), bis Ihr schließlich auf der anderen Seite in einem Tunnel landet. Habt Ihr den Raum erreicht, erschießt den Affen und holt Euch von dem Sockel den dritten **Bleibarren**.

Springt zurück auf die Säule vor Euch, von dort hinunter und geht durch die linke Öffnung zurück in den Hebelraum. Klettert zurück zu den 5 Hebeln und schiebt den mittleren Hebel hoch und den ganz Linken runter. Springt hinunter und geht durch den mittleren Ausgang raus. Steigt die Treppen runter und folgt dem Gang links zurück in den Anfangsraum, mit dem Pool in der Mitte. Geht weiter nach vorne, die Treppe hinunter und weiter in einen Garten. Schießt die beiden Affen ab und geht weiter nach vorne, auf die rechte Seite. Springt dort auf die kleine Mauer und von dort aus weiter auf das Dach - **Medikit**. Dreht Euch auf dem Dach nach rechts und folgt dem Tunnel in den Midas - Raum - springt dort hinunter. Hier geht nun auf die rechte Seite der offenen Steinhand (Ihr müßt neben der Hand stehen) und benutzt nacheinander alle drei Bleibarren mit der Hand (zweimal den Bleibarren anklicken), um diese alle in **Gold** zu verwandeln. Geht nun zurück in den Garten, springt vom Dach und untersucht die rechte Ecke, direkt neben dem offenen Gittertor. Dort befindet sich an der rechten Wand ein Hebel, der durch Betätigung das Gitter in der linken Wand des Gartens öffnet. Dort geht es gleich weiter und um die Ecke. Es erwarten Euch hier zwei Zahntüren, die Ihr im richtigen Augenblick durchspringen müßt. Im Raum dahinter liegen nette **Gegenstände**. Habt Ihr diese aufgenommen geht es nochmals durch die Zahntüren und durch den Garten und über die Treppe zurück in den Raum mit den 5 Hebeln. Geht in den linken Abschnitt und sucht in der hinteren Nische eine Tür, die neu aufgegangen ist - durchquert diese. Erschießt den Löwen im nächsten Raum und steigt die Treppen ganz nach oben. Findet dort

auf einem Rundgang **Munition** und steigt dann die Treppen wieder zur Hälfte runter. Betretet dann rechts den Raum und benutzt in jeder der drei Nischen einen Goldbarren. Es öffnet sich dadurch die große Tür, die Ihr durchqueren könnt - Ende dieses Levels.

## Die Zisterne

Ihr beginnt auf einem kleinen Vorsprung, den Ihr nach unten springt. Tötet dort die Ratte und sucht einen Steinblock in der Wand, mit einem Ring im unteren Bereich. Schiebt diesen Block zweimal nach vorne, dann nach rechts an die Wand, unter einen Hebel. Klettert nun auf den Block und betätigt den Hebel an der Wand. Es öffnet sich dadurch eine Fallgrube und eine weiße Tür, durch die zwei Ratten hereinkommen - schießt diese von oben ab. Hinter der weißen Tür findet Ihr ein **Medikit**. Springt nun durch die Falltür nach unten und geht weiter auf eine Brücke in einen großen Raum. Gleich nach dem Geländer dreht Euch nach rechts und springt auf den Sockel. Schiesst von hier die Ratte ab, steigt die Stufen herunter und geht an die Wand heran. Springt dort an die Felsspalte und hangelt Euch ganz nach links. Springt auf den Vorsprung, nehmt Euch die **Munition** auf und hangelt Euch am Spalt der linken Seite weiter nach links, bis Ihr Euch nach oben ziehen könnt. Dreht Euch dort nach rechts, klettert den Vorsprung hoch und folgt dem Weg bis zum Ende. Dort liegt ein **rostiger Schlüssel**, den Ihr aufnehmt. Geht nun wieder zurück bis zum Ende, springt runter, dreht Euch nach links und lasst Euch auf den nächsten Weg herunterhangeln. Folgt diesem, klettert auf die Säule, dreht Euch nach rechts und springt auf den nächsten Balkonvorsprung. Folgt den Treppen in den nächsten Raum und beschiesst dort solange den Mann, bis dieser die Flucht ergreift. Dreht Euch dann nach rechts und steigt den Steinblock nach oben. Steigt dann die linke Erhöhung nach oben und hangelt Euch von dort weiter hoch - **Medikit**. Dreht Euch nach rechts, geht die Rampe hoch, dreht Euch links und springt und hangelt Euch die Felsen nach oben bis hin zur **Munition**. Geht weiter nach vorne und springt bei Bedarf auf die andere Seite, um in den Besitz weiterer **Munition** zu gelangen. Es geht hier dann die Rampe nach unten, um wieder auf dem Boden des Raumes zu landen. Sucht hier die Stelle, bei der Ihr ins Wasser springen könnt. Taucht unter und sucht den Tunnel, durch den Ihr in den nächsten Raum kommt (umgeht die Wasserratten).

Im nächsten Raum klettert bei den Stufen an Land, steigt die Treppe nach oben, dreht Euch nach links und springt und hangelt Euch auf die nächste Plattform. Von dieser aus springt und hangelt Euch auf die nächste Plattform, von der aus Ihr den zweiten **rostigen Schlüssel** aufnehmen könnt. Geht weiter nach vorne bis zu einem Abgrund und lasst Euch diesen herunterhängen. Hangelt Euch ganz auf die linke Seite, lasst los und rutscht eine Rampe hinunter. Folgt dem Weg und rutscht eine zweite Rampe hinunter, auf die unterste Ebene - tötet hier zwei Ratten und im Wasser vor Euch zwei Krokodile. Nach getaner Arbeit geht die linke Treppe neben der Rampe hoch und klettert von dort auf die höher gelegene Brücke. Geht auf die andere Seite der Brücke, klettert dort nach oben und rechts ganz nach oben. Folgt

dem Weg bis zum Ende (dort, wo Ihr einen Schlüssel gefunden habt) und lasst Euch dort auf der rechten Seite auf den unteren Weg herunterhängen und fallen. Geht dort die Treppe nach oben und springt von dort aus zurück auf die große Brücke mit dem Geländer. Dreht Euch dort nach rechts und springt vor auf den mittleren Teil der Brücke. Dreht Euch dort nach links und springt und hangelt Euch vor eine verschlossene Tür, die Ihr mit einem der rostigen Schlüssel öffnen könnt (Schlüssel mit Schloß benutzen). Erschießt im dahinter liegenden Raum zwei Affen und klettert dann die Plattform nach oben, die sich gleich über der offenen Tür befindet (auf der linken Seite). Springt dort von einer Plattform auf die nächste (achtet auf den Mann, der Euch von unten beschiesst) und findet schließlich ein **Medikit**. Springt weiter auf die höchste Plattform und von dort aus zur Felsspalte in der nächsten Wand. Hangelt Euch dort nach rechts, bis Ihr unter Euch eine Plattform findet - lasst Euch auf diese fallen. Rechts neben dieser Plattform befindet sich ein Loch, in das Ihr Euch fallen lasst. Folgt nun den Rampen bis auf den Boden dieses Raumes und erschießt dort drei Krokodile. Sucht dann einen Ausgang und Ihr findet in einem Tunnel eine Ratte und ein **Medikit**. Geht nun zurück in den Raum mit den toten Krokodilen und klettert auf den kleinsten Sockel. Von dort aus auf den Höheren und springt weiter auf die nächst höhere Plattform. Springt und hangelt Euch so immer weiter, bis Ihr auf eine weiter unten gelegene Plattform springen müßt. Von dort aus dreht Euch links zur Wand, springt an den Felsspalt und hangelt Euch soweit nach links, bis Ihr Euch hochziehen könnt. Ihr findet hier in der Nische einen Hebel, dessen Betätigung die daneben befindliche Tür öffnet. Springt dahinter über einen Abgrund und lasst Euch neben den Speeren nach unten in den kleinen Gang gleiten. Tötet zwei Ratten und springt am Ende des Ganges durch das grüne Loch. Tötet eine weitere Ratte und springt auf den Boden.

Geht weiter in den nächsten Raum, tötet dort eine Ratte und klettert die Treppe (neben der goldenen Tür) bis nach oben. Klettert dort auf die Plattform, dreht Euch nach rechts und klettert auf die nächste Plattform. Geht bis zum Ende, dreht Euch nach rechts und springt auf die nächste Plattform. Klettert dort nach oben, dreht Euch nach rechts und springt auf die nächste Plattform. Weiter zur nächsten Plattform und dort den Hebel betätigen, der unten die goldene Tür öffnet. Es geht nun wieder nach unten auf den Boden, wo Ihr Euch hinter der goldenen Tür den **silbernen Schlüssel** aufnehmt.

Springt nun in den Pool, in der Mitte des Raumes und taucht zurück in den Brückenraum (folgt einfach dem Tunnel, taucht aber erst bei der zweiten Möglichkeit auf und geht an Land) und geht dort wieder die Treppe, links neben der Rampe nach oben. Springt von dort nach links auf die höher gelegene Plattform und geht dort auf die Säule. Dreht Euch um und springt auf den Balkon. Steigt die Treppen nach oben in den Raum (hier wart Ihr schon mal). Springt hier links über das Loch im Boden und betätigt den Hebel an der hinteren Wand, um den Brückenraum zu überfluten. Geht zurück in den Brückenraum und springt dort ins Wasser. Schwimmt auf die andere Seite des Raumes und taucht wieder auf. Widmet Euch nun der rechten noch verschlossenen Türe und öffnet diese mit Hilfe des zweiten



rostigen Schlüssels. Springt dahinter ins Wasser und folgt dem Gang (achtet darauf, daß Ihr wieder höher tauchen müßt) in einen zweiten kleinen Raum. Hier findet Ihr ein **Medikit** und einen **goldenen Schlüssel**. Nehmt die Gegenstände auf und schwimmt durch das offene Gitter links zurück in den Brückenraum - taucht dort wieder auf um Luft zu schnappen.

Taucht nun wieder runter und weiter in die Vertiefung in der Mitte des Raumes. Dort findet Ihr zwei kleine Tunnel in der hinteren Wand. Schwimmt durch einen beliebigen und findet in der Mitte in einem kleinen Loch **Munition**. Nun widmet Euch der linken Seite dieses tieferen Loches in der Mitte des Brückenraumes. Sucht Ihr die Wand genau ab, findet Ihr einen kleinen schmalen Tunnel, durch den Ihr tauchen müsst. Folgt diesem nach links und folgt dem Tunnel bis zu einer Wand (oben wird es heller) - taucht dort auf. Ihr könnt an Land gehen, zwei Ratten killen und Euch ein **Medikit** und **Munition** aufnehmen. Springt dann wieder ins Wasser und sucht unter Wasser den großen Hebel (gleich unter einer der beiden Plattformen zu finden), den Ihr betätigt. Dieser Hebel öffnet ein Gitter auf dem Grund dieses Raumes. Taucht also auf den Grund (nicht ganz runter) und sucht die nun offene Nische - holt Euch aus dieser den zweiten **Silberschlüssel**, worauf sich vor Euch das Gitter öffnet. Schwimmt dort hindurch und landet wieder im Brückenraum - taucht dort auf.

Schwimmt ein Stück nach vorne und geht auf die niedrige Plattform auf der linken Seite (unterhalb der Treppe mit Geländer). Klettert die Treppe bis ganz nach oben und öffnet mit Hilfe der beiden silbernen Schlüssel die zwei Türen. Im dahinter liegenden Raum klettert rechts auf die Säule, dreht Euch nach links und springt auf die nächste Plattform. Dort geht ein Stück nach vorne, dreht Euch rechts und springt auf die gegenüber liegende Plattform (die mit dem goldenen Schloß). Erschiesst dort einen Affen und benutzt den goldenen Schlüssel mit dem Schloß, um die unten befindliche Tür zu öffnen. Springt dann runter und erschiesst zwei Löwen. Geht nun weiter durch die offene Tür und rennt schnell (der Boden stürzt ein) ans andere Ende des Raumes zu dem Hebel und dem Steinblock. Lasst den Hebel unberührt (Falle) und geht rechts hinter den Hebel. Zieht an der Wand, genau hinter dem Hebel, den dunklen Steinblock zweimal heraus, um eine Nische hinter dem Hebel freizulegen (Ihr könnt diesen Felsblock noch so hinschieben, daß Ihr über ihn eine höhere Plattform erreichen könnt - auf dieser findet Ihr Ratten, **Munition** und ein **Medikit**). Geht nun in die Nische hinter dem Hebel und springt dort in den Brunnen - Ende des Levels.

## Das Grab des Tihocan

Ihr beginnt im Wasser, wo Ihr den Gang entlang taucht. Ihr kommt an eine Stelle, wo Ihr nach unten und oben tauchen könnt. Taucht hier zuerst nach unten und folgt dem Gang, bis vor einen Hebel - betätigt diesen. Hierdurch wird der Wasserspiegel gesenkt und Ihr könnt zurück und an vorher beschriebener Stelle nach oben tauchen. Dort könnt Ihr nun an Land gehen und einen weiteren Hebel betätigen. Folgt dann dem Gang nach links und

tötet im nächsten Raum ein Krokodil. Steigt in diesem Raum die Treppe nach oben und klettert am Ende zwei Felsen hoch. Auf der höchsten Plattform dreht Euch nach links und springt auf die nächste Säule. Achtet darauf, daß auf dieser Säule eine Pfeilfalle ausgelöst wird. Von hier aus geht es weiter auf die linke vordere Plattform. Klettert von dort aus in die Nische und betätigt einen Hebel, um den Raum zu überfluten. Springt nun ins Wasser rein und findet eine neu aufgegangene Nische unter dem hellen Steinblock - **Medikit**. Taucht dann auf und geht an Land (auf den hellen Steinblock). Folgt dem Gang links zum Wasser und springt in dieses hinein. Taucht bis ganz nach unten (beachtet, daß Ihr zweimal nach unten tauchen könnt) und dann nach vorne. Ihr findet hier einen Hebel, den Ihr betätigt - dieser aktiviert eine starke Strömung. Taucht nun wieder auf und ganz nach oben, um Luft zu holen. Taucht dann wieder unter und schwimmt weiter, bis ganz zum Schluß (ist nur mit der Strömung zu schaffen) und taucht dort auf.

Geht an Land und erschießt eine Ratte. Zieht nun den Steinblock einmal nach hinten und klettert auf diesen hinauf. Von dort aus könnt Ihr dann weiter nach oben klettern. Dreht Euch dort um und springt auf die gegenüber liegende Plattform. Dort geht weiter nach rechts und springt in die dunkle Nische. Klettert dort auf einen kleinen Vorsprung genau vor Euch und dreht Euch dort nach rechts - klettert den Felsen hoch. Klettert ein weiteres Mal nach oben und springt von der Säule hinüber in den Tunnel, in dem Euch ein Feind auflauert (auf der anderen Seite, hinter dem schwingenden Beil, findet Ihr in einer Nische **Munition**). Nachdem Ihr diesen in die Flucht geschlagen habt, folgt Ihr dem Gang, bis vor eine Zahntür - durchquert diese im richtigen Augenblick. Folgt dem Weg, springt in ein Loch hinunter und killt unten gelandet ein Krokodil. Folgt dem Weg in den unteren Raum und nehmt Euch dort mehrere **Munitionen** auf. Findet nun in drei Ecken des Raumes graue Bodenplatten, auf die Ihr alle raufsteigen müßt. Es öffnet sich dann ein Geheimgang in einer Wand. Um an die **Gegenstände** in dem Geheimraum heranzukommen stellt Euch vor die Rampe in der hinteren rechten Ecke und springt hintereinander auf die nächsten Blöcke. So landet Ihr auf der obersten Plattform und könnt Euch alles aufnehmen. Kehrt nun über die Treppe und durch die Zahntür zurück in den Raum mit dem schwingenden Beil. Springt dort auf die Säule in der Mitte des Raumes, dreht Euch dort nach rechts und springt auf die gegenüber liegende Plattform (hinter das Beil). Nun müßt Ihr in den Tunnel springen, der sich in der Wand, hinter dem Beil befindet. Folgt dort dem Gang und lasst Euch am Abgrund rückwärts runterbaumeln. Hangelt Euch dann ganz nach rechts, bis Ihr Euch wieder hochziehen könnt. Folgt dem Tunnel zu einem Hebel, den Ihr betätigt (dieser flutet einen Tunnel). Ihr könnt nun ins Wasser springen, gleich wieder auftauchen und nach einer Stufe in der Wand suchen, über die Ihr Euch an Land ziehen könnt. Tötet dort die Ratte und springt auf der anderen Seite wieder ins Wasser. Folgt dem Gang, bis Ihr wieder nach oben auftauchen könnt. Geht an Land und erschießt einen Löwen. Geht dann in den Tunnel (in der linken oder rechten Ecke des Raumes) und betätigt dort an der Wand einen Hebel, der eine Tür öffnet. Klettert danach auf den hohen Felsen in dem Raum, dreht Euch um und springt und hangelt Euch auf die nächst höhere Ebene -

erschiesst dort zwei Affen. Kümmert Euch nun um die Wand, in der sich ein offenes Gitter befindet. Links neben dem offenen Gitter findet Ihr einen Felsspalt, zu dem Ihr springen müßt (auf die ganz linke Seite). Hangelt Euch dann an diesem Spalt nach rechts, bis Ihr Euch hochziehen könnt. Betretet den Raum und findet einen **Goldschlüssel** und ein **Medikit**. Springt nun wieder aus diesem Raum heraus und geht weiter nach vorne (hoch und runter). Ihr landet schließlich auf einer kleinen Plattform, wo Ihr an der linken Wand den Goldschlüssel mit dem goldenen Schloß benutzen könnt - dadurch werden hinter Euch ein paar Felsbrocken in das Wasser gelassen.

Dreht Euch also um und macht Euch daran, diese alle zu überspringen. Nehmt Euch auf der anderen Seite das **Medikit** auf und geht in den nächsten Raum. Dort geht weiter nach links, in den anderen Teil des Raumes. Kümmert Euch dort um den dunkleren Felsblock in der rechten vorderen Wand und zieht diesen zweimal zurück (auf die Hieroglyphen). Es öffnet sich dadurch eine Tür im anderen Abschnitt des Raumes, aus dem ein Gorilla gestürmt kommt. Habt Ihr diesen erledigt betretet den Raum und findet dort **Munition**. Kehrt zurück in den Abschnitt mit dem Steinblock und zieht diesen zwei weitere Male zurück auf die Hieroglyphen (unterhalb der oberen Tür). Es hat sich nun die obere und die zweite Tür im Vorraum geöffnet. Erschiesst den nächsten Affen und holt Euch aus dem offenen Raum **Munition**. Kehrt zurück zu dem Steinblock, klettert auf diesen hinauf und springt durch die obere, offene Tür in der Wand.

Rennt dort durch die Zahntür und findet im hinteren Raum einen **rostigen Schlüssel** und ein **Medikit**. Es geht zurück durch die Zahntür in den Hauptraum, wo Ihr den Steinblock diesmal nach vorne, auf die nächsten Hieroglyphen schiebt. Es öffnet sich dadurch eine neue Tür in diesem Raum - aus diesem stürmen ein paar Ratten. Habt Ihr diese erledigt, geht in den offenen Raum und findet dort ein **Medikit**. Zieht nun den Steinblock auf das letzte verbleibende Hieroglyphenfeld und betretet vorsichtig den letzten offenen Raum. Rennt und springt schnellstens (es erwartet Euch nämlich eine Felsenfalle) auf das Podest mit dem **rostigen Schlüssel** (beachtet nicht das Medikit) und nehmt diesen auf. Geht dann wieder zurück, nehmt Euch nun das **Medikit** auf, rennt vor und nach links. Hier findet Ihr eine Tür mit zwei Schlössern. Benutzt die zwei rostigen Schlüssel mit den beiden Schlössern und betretet dann die offene Tür (in diesem Bereich lässt sich durch die richtige Kombination einiger Sprünge - links, rechts, links usw. ein weiteres Geheimnis entdecken - probiert ein wenig). Rutscht die Rampe hinunter ins Wasser und taucht dort bis zum Ende durch (umgeht das Krokodil). Geht dort über eine Plattform rechts an Land und folgt dem Tunnel links. Klettert im nächsten Raum alle Felsen nach oben und geht schließlich durch die Öffnung in der Wand hindurch. Ihr landet in einem weiteren Raum, wo Ihr rechts über einen Abgrund zu einem Hebel springen müßt. Geht dazu auf die Rampe an der linken Wand des Raumes, rutscht diese herunter und springt im richtigen Augenblick auf die vor Euch befindliche, höhere Säule. Von dort aus zieht Ihr Euch den Felsen nach oben vor den Hebel und betätigt diesen - es öffnet sich ein Gitter unter Wasser. Springt nun ins Wasser und findet den Gang,

der vor die Tore eines Tempels führt (beachtet, daß der Unterwassergang nach oben und unten und nach links und rechts führen kann). Taucht schließlich an die Oberfläche (vorsicht Krokodil) und zieht Euch an Land - von hier aus könnt Ihr das Krokodil abschiessen.

Ihr müßt nun rechts neben dem Tempel ins Wasser springen (am besten an der hinteren Wand) und einen Gang finden, der ins Innere des Tempels führt (dieser Gang liegt ein wenig weiter oben und am hinteren Ende des Grabens - der Gang ist grau - ist nicht leicht zu finden!). Habt Ihr den Gang gefunden folgt diesem, bis Ihr wieder auftauchen könnt. So kommt Ihr in einen kleinen Raum, wo Ihr den großen Hebel betätigt - dieser öffnet die Tür des Tempels. Habt Ihr dies erledigt, schwimmt durch das Wasser zurück und betretet nun den offenen Tempel. Rennt am besten in den Tempel hinein und gleich nach links hinter die Säulen, um einer lebendig gewordenen Steinstau zu entfliehen. Im linken Abschnitt erwartet Euch ein Gegner (Pierre), den Ihr erschiessen müßt. Nach seinem Ableben untersucht dessen Leiche und Ihr findet mehrere Gegenstände - unter anderem einen **goldenen Schlüssel** und einen **Scion**. Springt nun über die Steinblöcke auf den oberen Abschnitt, sammelt alle Gegenstände ein und benutzt schließlich den goldenen Schlüssel mit dem Schlüsselloch, um im unteren Bereich eine Tür zu öffnen. Springt nun wieder herunter und geht durch die gegenüberliegende Öffnung - das Level wäre geschafft.

## Die Stadt Khamoon

Lauft zu Beginn dieses Levels soweit nach vorne, bis Ihr vor einem Loch landet. Vor dem Abgrund geht nach links und klettert dort auf den Fels hinauf. Hangelt Euch von dort auf die rechte Seite hinüber und lasst Euch in einer Nische vor einem Schalter hinabfallen. Legt diesen Schalter um und springt den Abgrund hinunter. Hier hat sich nun eine Tür geöffnet und einen großen Felsen freigelegt. Diesen Felsen müßt Ihr nun dreimal ziehen, um einen dahinter liegenden Gang freizulegen. Ihr findet dort **Munition** und ein **Medikit**. Nun müßt Ihr den Steinblock im unteren Bereich genau unter den zweiten Steinblock schieben, der oberhalb zu finden ist. Ihr könnt dann den zweiten, oberen Steinblock auf den unteren Block ziehen. Habt Ihr dies geschafft, stellt Euch hinter den oberen Steinblock und schiebt diesen bis an die gegenüber liegende Wand. Ihr könnt dann über den Block klettern und den oberen Bereich erreichen. Springt an die Kante, hangelt Euch nach rechts und zieht Euch schließlich hoch. Im nächsten Abschnitt erwartet Euch ein Panther - abschiessen.

Genau über Euch befindet sich eine Balustrade, auf der **Munition** und ein **Medikit** zu finden sind. Ihr geht nun weiter in Richtung Sphinx, springt auf eine kleine Erhöhung. Bleibt dort stehen und erschießt von oben den mumifizierte Panther. Es geht nun runter und weiter nach rechts. Ihr findet dort einen Pool, in den Ihr hinein springt und auf dem Grund **Munition** entnehmt. Verlasst den Pool danach wieder genau vor der Sphinx und klettert über die linke Pfote der Sphinx bis unter deren Kopf (Ihr könnt Euch über

den Steinblock nach oben ziehen). Steht Ihr vor dem Kopf geht nach links und am linken Abgrund links um den Kopf herum - so kommt Ihr in einen kleinen Abschnitt hinter dem Kopf, wo Ihr einen **Saphir-Schlüssel** findet - aufnehmen.

Nun müßt Ihr zu dem Steinblock gehen (nach unten springen), der sich zwischen den Beinen der Sphinx befindet und diesen nach hinten ziehen. Es wird dadurch ein Gang freigelegt, durch den es weitergeht. Ihr findet dahinter ein Schloß, das sich mit dem eben gefundenen Saphir-Schlüssel öffnen lässt. Folgt nun dem offenen Tunnel und klettert auf die erste Säule der rechten Seite - **Medikit**. Springt von dort aus auf die nächste Säule und schießt unten den Panther ab. Springt nun weiter, bis auf die letzte Säule und geht von dort den rechten Gang entlang - achtet am Ende auf den auftauchenden Panther (das beste hier ist, Ihr lockt den Panther aus dem Gang raus, springt auf die dahinter liegende Säule und schießt von dort aus auf das Tier)!

Habt Ihr das Tier erlegt, folgt dem Gang bis zum Ende und lauft weiter nach links unter der Brücke hindurch. Geht weiter bis zum Abgrund und schießt von dort das Krokodil im unteren Bereich ab. Ist das Monster erledigt springt hinunter und findet im Gang, genau unter dem Felsvorsprung ein **Medikit**. Speichert daraufhin ab und kümmert Euch um die Rampe, die nach oben vor ein verschlossenes Gitter führt. Geht die Rampe langsam nach oben, denn irgendwann kommt Euch ein großer Felsen entgegen, dem Ihr ausweichen müßt. Geht danach an die Stelle, an der der große Felsen nun liegt, dreht Euch nach rechts, klettert den Abhang nach oben, dreht Euch nach links, geht vor und springt in einen kleinen Raum - **Medikit** und **Munition**.

Es geht zurück in den größeren Raum, wo Ihr in der rechten hinteren Ecke in das Wasser springen müßt. Schwimmt dort in einer der Ecken einen Gang entlang, an dessen Ende Ihr eine verschlossene Tür und einen Hebel findet. Betätigt den Hebel, um die Tür zu öffnen und schwimmt dann durch diese Tür hindurch.

Taucht im dahinter liegenden Bereich gleich wieder auf und verlasst das Wasser, da Euch hier ein Krokodil auflauert. Von Land aus müsst Ihr das Krokodil dann abschiessen. Ihr könnt nun von der Stelle aus, wo Ihr unter Wasser das Tor geöffnet habt, auf die über Euch liegende Balustrade springen. Hier findet Ihr nun einen Steinblock, den Ihr so schieben und ziehen müßt, daß Ihr mit dessen Hilfe den nächsten Absatz erreichen könnt (denkt daran, daß Ihr den Stein um den Abgrund herum lenken müßt). Habt Ihr den Stein an der richtigen Stelle plaziert, klettert darauf und hangelt Euch nach oben, in den nächsten Raum. Dort steigt Ihr die vor Euch liegende Leiter ganz nach oben, dreht Euch herum und entdeckt über Euch einen weiteren Absatz, zu dem Ihr Euch heraufziehen müßt. Ihr landet in einer Nische mit einem großen Hebel, den Ihr betätigen müßt - diese Aktion hat eine goldene Brücke in dem Raum mit dem Steinblock ausgefahren.

Geht also zurück in den Raum mit dem Abgrund und dem Steinblock und schiebt und zieht den Steinblock diesmal so, daß sich dieser genau unter der ausgefahrenen goldenen Brücke befindet und direkt an der Ecke, die zu beiden Seiten ins Wasser abfällt. Klettert alsdann auf den Steinblock, speichert ab und versucht dann, von dem Steinblock aus auf den Absatz zu springen, auf dem sich der zweite zu verschiebende Felsblock befindet. Habt Ihr dies geschafft, schiebt den Steinblock einmal nach vorne, um einen Durchgang freizulegen. Geht nun durch diesen Gang hindurch und legt in dem dahinter liegenden kleinen Raum einen Hebel um - diese Aktion öffnet eine Luke in der Decke über der goldenen Brücke. Verlasst also den kleinen Raum wieder und zieht auf dem Absatz den Felsblock zweimal nach hinten. Klettert dann auf den Block hinauf, speichert ab und springt von hier aus weiter auf die goldene Brücke. Zieht Euch von dort aus jetzt durch die offene Luke in der Decke und Ihr landet in einem weiteren Raum. Ihr findet in der rechten Ecke einen weiteren Hebel, den Ihr betätigt - dies öffnet Klappen bei der Katzenstatue. Geht nun weiter nach vorne zu dem Gong, dreht Euch nach links und springt auf den linken Felsabsatz. Geht auf dem Felsabsatz weiter nach rechts und springt zum nächsten Felsen. Hier findet Ihr **Munition** und könnt am linken Rand weiter nach unten rutschen - **Medikit**. Dreht Euch dann nach rechts und springt zum nächsten Felsvorsprung. Von dort aus springt weiter links auf die grüne Plattform und nehmt Euch die **Munition** auf. Klettert nun auf eine der vier Erhöhungen auf der grünen Plattform und springt von dort aus auf den Vorsprung, der sich über der Rampe befindet. Dort findet Ihr weitere **Munition** und könnt von oben das Krokodil im unteren Bereich abschiessen. Springt dann runter und lasst Euch durch das Loch bei der Katzenstatue fallen. Im unteren Bereich sammelt Euch aus einer Nische **Munition** ein und springt in das Loch, genau neben dieser Nische. Im nächsten Bereich findet Ihr gleich in einer Nische nebenan einen großen Hebel, den Ihr noch nicht betätigt. Geht statt dessen vor den Abgrund und schiesst von dort im unteren Bereich zwei Panther ab (abspeichern). Springt nach getaner Arbeit runter in den dunklen Bereich, schießt zwei weitere Panther ab und holt Euch dann aus dem hellen Gang ein **Medikit**. Geht nun zurück in den großen Raum und sucht Euch die dunkle Säule, gleich rechts neben der Brücke - zieht Euch an dieser hoch und auf der Säule stehend zieht Euch weiter auf die Brücke. Geht von dort aus über die Brücke zu der Säule in der Mitte, umquert die Säule nach links und geht vor. Ihr seht auf der anderen Seite des Abgrundes eine Vertiefung, zu der Ihr springen müßt - dort liegt nämlich weitere **Munition**.

Dreht Euch um, geht an den Abgrund heran, schießt zwei weitere Panther ab, springt runter und holt Euch das zweite **Medikit** aus dem nun offenen zweiten Tunnel. Springt nun wieder über die Säule auf die Brücke und folgt dort dem hellen Gang auf der rechten Seite. Folgt dem Gang (vorsicht, es erwartet Euch hier eine Mumienkatze), bis Ihr in einem weiteren Raum landet. Hier dreht Euch nach rechts und springt zu dem Tunnel an der Wand hoch (nur einer ist in Reichweite). Folgt dem dahinter liegenden Gang bis in den nächsten Raum und klettert dort auf die Säule - Ihr findet dort einen **Saphir-Schlüssel** - dieser ist mitzunehmen. Springt nun wieder von der

Säule, klettert den Berg hoch, folgt dem Gang und springt im nächsten Abschnitt über die rechten drei Vorsprünge - auf dem letzten liegt **Munition**. Springt von dort aus auf den linken hintersten Vorsprung und klettert von dort nach oben in die Nische. Hier befindet sich ein Hebel, den Ihr betätigt. Ihr müßt nun wieder über die Vorsprünge zurück nach rechts in den Gang springen und diesem nach rechts folgen. So landet Ihr nun automatisch nach einem kleinen Sturz und einer Rutschpartie vor einer Wand. Klettert hier links auf den Sandhügel, dreht Euch nach links und klettert diesen zweiten Hügel nach oben. Ihr kommt so in einen kleinen Raum mit einem Schlüsselloch. Benutzt hier den Saphir - Schlüssel mit dem Schlüsselloch, um eine Tür zu öffnen. Folgt dieser in den nächsten Raum und Ihr habt auch dieses Level überstanden.

## Obelisk von Khamoon

Ihr geht zu Beginn gleich durch die vordere Tür, folgt dann rechts dem Gang bis zum Ende, klettert links den Absatz nach oben und folgt dem Gang bis in einen Raum mit vier Säulen. Kümmert Euch hier nun um den Steinblock, der unter der ganz rechten Säule zu finden ist und schiebt und zieht diesen unter die goldene Tür in der rechten Wand. Es geht nun weiter durch den offen gelegten Gang, hinter dem Steinblock (vorsicht, aus diesem kommt Euch ein Panther entgegen), wo Ihr am Ende ein **Medikit** findet. Zurück in den Raum mit den vier Säulen, wo Ihr diesmal den Steinblock unter der ganz linken Säule wegschiebt. Es öffnet sich ein weiterer Gang, den Ihr betretet - springt dahinter gleich ins Wasser. Folgt dem Wasser, schwimmt bei der nächsten Möglichkeit nach rechts, worauf Ihr inmitten eines Raumes landet - taucht hier schnell auf und geht an Land. Von dort aus lässt sich nun das Krokodil in Ruhe abschiessen. Habt Ihr das Monster beseitigt, springt wieder ins Wasser und sucht alle Ecken ab - in einer Ecke, auf einer kleinen Erhöhung liegt ein **Saphir-Schüssel**, den Ihr Euch greift. Ferner findet Ihr auf dem Grund **Munition** und ein **Medikit**. Habt Ihr alles eingesammelt, schwimmt zurück in den Raum mit den vier Säulen (sucht die Wände unter Wasser ab (etwas weiter oben) und sucht den Gang der hinaus führt). Wieder in dem Raum angelangt, geht nach hinten rechts in den Gang und benutzt dort den Saphir-Schlüssel mit dem Schlüsselloch an der Wand, um die Tür zu öffnen. Geht weiter durch die nun offene Tür und holt Euch von der Fläche inmitten des Wasser die **Munition**. Verlasst diesen Raum nun wieder, kehrt zurück in den Raum mit den vier Säulen, klettert auf den Steinblock unter der offenen, goldenen Tür und zieht Euch dort hinauf. Ihr landet in einem Gang, dem Ihr folgt, bis in ein großes Zimmer - vorsicht, auch hier erwartet Euch wieder eine Mumienkatze. Habt Ihr diese erlegt, betätigt den Hebel, in der linken Ecke des Raumes, um eine Brücke zu senken. Über die andere Nische in diesem Raum gelangt Ihr über die Brücke vor die mittlere Säule, wo Ihr Euch das **Auge des Horus** nehmen könnt.

Springt nun von der Brücke hinab ins Wasser und schwimmt an das Landstück, das sich rechts der offenen Goldtür befindet (kleine Nische, in der sich ein Loch befindet). Geht dort durch das Loch und Ihr landet schließlich

auf einem Vorsprung. Schießt von dort oben die 2 Panther in dem unteren Raum ab und springt dann hinunter. Geht dann die Treppe rechts bis auf die oberste Stufe und springt von dort aus auf den oberen Steinabsatz. Von diesem Absatz aus dreht Euch herum und springt auf den zweiten Absatz. Dreht Euch auf diesem wieder um und springt weiter auf den schmalen Vorsprung, über dem ersten Felsen. Zieht Euch dort nach oben und dreht Euch auf dem Vorsprung nach links - springt auf die Säule genau vor Euch und von dort aus weiter auf den nächsten Vorsprung, direkt vor Euch - hier findet Ihr ein **Medikit**. Klettert nun weiter auf das Dach des kleinen Gebäudes auf dem Vorsprung. Von dort müßt Ihr nun weiter auf die nächsten Vorsprünge springen, über die Sockel klettern und solange weiter springen, bis Ihr an der höchsten Stelle angelangt seid - dort befindet sich dann auch eine Öffnung in der Wand. Durch diese Öffnung geht es nun - achtet darauf, daß Euch dort eine Katzenmumie erwartet. Habt Ihr das Monster erledigt, geht die Treppe wieder nach unten, dann rechts und findet an der Wand einen Hebel, den Ihr betätigt - dieser fährt eine zweite Brücke hinunter. Dreht Euch vom Knopf aus nach links, geht auf den Absatz und von dort aus weiter nach links. Springt runter und findet **Munition** und ein **Medikit**. Klettert wieder nach oben, steigt die Treppe rauf und geht weiter nach links. Hier findet Ihr ein Loch im Boden, durch das Ihr gehen müßt. Nach einer längeren Rutschpartie landet Ihr in einem der unteren Räume, wo Ihr durch eine der beiden Öffnungen weitergehen müßt - hier erwartet Euch ein Panther und **Munition**. Zurück in den großen Raum, wo Ihr auf der gegenüber liegenden Wand drei Nischen findet. Klettert in die ganz rechte und betätigt dort einen großen Hebel. Es wird dadurch eine Treppe im unteren Bereich ausgefahren - klettert diese soweit nach oben, bis Ihr links auf eine blaue Plattform springen könnt. Von der Plattform aus müßt Ihr durch einen Gang, der unter der Treppe entlang führt. Ihr landet in einem großen Raum, wo Ihr links über einen kleinen Abgrund springen müßt. Folgt dem dahinter liegenden Weg und geht schließlich über die Brücke, um Euch das **Ankh-Kreuz** zu besorgen.

Mit diesem im Gepäck geht den Weg zurück, springt über den Abgrund und geht die Treppe nach oben (**Medikit**). Am Ende der Treppe befindet sich rechts an der Wand ein Hebel, den Ihr betätigt. Geht nun die Treppe wieder runter und dort durch die linke Öffnung in den Nebenraum. Dort findet Ihr nun eine große Treppe, die Ihr ganz nach oben steigt. Dreht Euch auf der Spitze nach rechts und springt an die gegenüberliegende Wand (Ritz in der Wand). Hangelt Euch an der Spalte nach rechts, bis sich unter Euch eine Plattform befindet und lasst Euch dann auf diese hinabfallen. Es geht auf der Plattform nun um die Ecke, wo Ihr Euch wieder herabfallen lasst. Geht im unteren Abschnitt durch den kleinen Gang in einen Raum, wo Ihr einen Hebel betätigt. Verlasst diesen Raum wieder und geht draussen nach rechts, wo Ihr nun eine Treppe nach oben steigen könnt. Ganz am Ende der Treppe dreht Euch um und springt nach oben auf den nächsten Absatz - so landet Ihr in einem weiteren Raum, wo Ihr eine Mumie erlegen müßt. Es befinden sich außerdem zwei Hebel in diesem Raum, die Ihr beide umlegen müßt - einer



lässt die dritte Brücke herunter und ein weiterer öffnet eine Tür in einer Wand - durch diese Tür geht es weiter.

Im nächsten Abschnitt dreht Euch nach rechts, geht durch das Loch im Boden und steigt die Treppe soweit herunter, bis Ihr rechts auf die blaue Fläche springen könnt. Von dort aus geht es wieder durch die Öffnung in den großen Raum, dort nach rechts die Treppe hoch. Am Ende der Treppe springt diese nach links runter, geht ein Stück vor und betretet den rechten Raum. Dreht Euch in diesem Raum nach links und klettert die Treppe bis zum hohen Absatz hoch. Hangelt Euch an diesem Absatz soweit nach rechts, bis Ihr Euch hinter einem großen Felsblock wieder hochziehen könnt. Über Euch findet Ihr einen weiteren Vorsprung, an dem Ihr Euch hochhangeln könnt - so landet Ihr in einem kleinen Rundgang mit einem **Medikit** und **Munition**. Nun müßt Ihr Euch wieder nach unten hängen lassen und loslassen - greift am nächsten Sims gleich wieder fest und zieht Euch hoch. Folgt dann dem Gang nach rechts, geht durch den Durchgang (hier erwarten Euch zwei Mumien) bis auf den nächsten Vorsprung. Lasst Euch von diesem auf der rechten Seite auf den nächsten Vorsprung herabfallen. Auch von diesem Vorsprung lasst Ihr Euch wieder herunterhängen und hangelt Euch soweit nach rechts, bis Ihr unter Euch einen weiteren Vorsprung seht - springt dort hinunter. Hangelt Euch nun auch diesen Vorsprung bis zur nächsten Plattform nach rechts und springt dann darauf. Von hier aus könnt Ihr nun zwei Mumien im unteren Bereich abschiessen. Ist dies erledigt findet an der linken Wand den Felsvorsprung und springt auf diesen. Hangelt Euch hoch und betätigt im dahinter liegenden kleinen Raum den Hebel - die vierte Brücke wird ausgefahren. Kehrt nun zurück in den großen Raum (springt dort hinunter) und klettert über die Sockel auf der linken Seite (zwischen den beiden Stühlen) wieder nach oben. Oben angekommen dreht Euch nach links, geht die Stufen nach unten und geht nach rechts in den hohen Raum mit den vier Brücken. Hier könnt Ihr vor Euch nun den **Skarabäus** aufnehmen und danach auf die linke Brücke springen, wo Euch **das Siegel des Anubis** erwartet - ebenfalls einstecken. Nachdem Ihr alle vier Teile aufgenommen habt, öffnet sich unter Wasser eine Tür. Springt also hinunter ins Wasser, holt tief Luft, speichert ab und macht Euch auf die nächste Unterwassertour durch die nun offene Tür.

Taucht durch die Tür, ganz nach unten, dann immer nach vorne, bis es nicht mehr weiter geht (achtet nicht auf die vielen Abzweigungen). Am Schluß folgt dem Weg und taucht schließlich wieder auf (unter Wasser befinden sich ein paar Munitionen. Wenn Ihr wollt, sucht diese). Seid Ihr an Land, tötet sogleich eine Mumie. In einer Ecke könnt Ihr über zwei Stufen nach oben klettern. Folgt dem Gang bis zu einem Abgrund und schießt von dort eine Mumie im unteren Bereich ab. Springt dann hinunter, holt Euch von einem Hügel auf der linken Seite ein **Medikit**, geht dann auf die rechte Seite und klettert die Steinblöcke nach oben. Folgt dem Weg, springt herunter und Ihr landet wieder in dem Raum mit der Sphinx. Hier müßt Ihr auf die linke Seite, zu der großen viereckigen Säule im Wasser. Dort müßt Ihr nun alle vier gefundenen Gegenstände in die dafür vorgesehenen Öffnungen packen (auf

allen vier Seiten der Säule), worauf sich eine weitere Tür öffnet. Diese befindet sich in der Wand, links neben der Sphinx. Durchquert nun diese Tür und dieses Level wäre gelöst.

## Das Heiligtum des Scion

Es geht durch die offene Tür in den nächsten Raum. Sammelt Euch hier links und rechts die **Munition** auf und geht die Treppe nach oben (achtet auf Eurem Weg auf die beiden Monster, die die Treppen herunterkommen). Im nächsten Raum nehmt die **Munition** auf und springt über die beiden Steinklötze nach oben in den nächsten Raum. Geht dort nach vorne an die Wand, weiter nach rechts und rutscht den Abhang hinunter. Geht dann weiter runter und folgt dem Weg nach vorne und rechts bis ganz auf den Boden - hier erwartet Euch das nächste Monster. Geht nun bis zum Ende dieses Weges durch. Ihr müßtet nun in eine Nische kommen, in der zwei größere Säulen und fünf abgeschrägte Sockel stehen. Auf einen der Sockel könnt Ihr springen, nämlich auf den etwas Helleren. Von diesem springt auf den dunkleren Block, der an der Felswand steht. Von diesem springt auf den Felsvorsprung, hangelt Euch hoch und springt weiter auf die hohe Säule. Hangelt Euch dort hoch und springt weiter auf die zweite hohe Säule. Von dort springt weiter auf den hohen Felsvorsprung, hangelt Euch hoch und folgt dem Gang. Durchquert die Zahnfalle, folgt dem Gang bis zu einem Abgrund, überspringt diesen und betätigt den Hebel an der gegenüber liegenden Wand. Dies öffnet eine Tür im unteren Bereich und setzt einen geflügelten Dämonen frei. Dreht Euch also um, macht die Schrotflinte scharf und schießt, sobald Ihr das Flügelmonster herannahen seht. Ihr müßt dieses Ungetüm schon im Flug abschiessen, da es Euch, sobald es Euch erreicht, herunterwirft. Springt nach getaner Arbeit auf die Säule rechts neben dem Hebel und nehmt Euch dort das **Medikit** auf. Lasst Euch dann von der vorderen Seite der Säule herunterhangeln und springt - so landet Ihr wieder im unteren Bereich.

Nun macht Euch auf die Suche nach dem zweiten Hebel. Geht dazu vor den hellen Steinblock, der sich an der Wand, gegenüber der rechten Sphinxklaue befindet und klettert diesen hinauf. Dreht Euch dann nach rechts und springt auf den nächsten Block. Springt von hier mit Anlauf auf den nächsten Block und hangelt Euch dort hinauf. Weiter gehts zum nächsten und von dort aus mit einem Sprung nach rechts. Hangelt Euch am nächsten Block hoch und fasst dort dann an den Felseinschnitt - hangelt Euch ganz nach rechts und lasst Euch am Ende nach unten fallen. Dreht Euch nach rechts und klettert auf den nächsten Block. Weiter geht es nach links hoch, dann wieder nach links. Folgt dem Weg, bis Ihr auf dem nächsten Block Munition seht - über diese Spalte müßt Ihr springen. Nehmt Euch dann die **Munition** auf und klettert und springt über die nächsten Blöcke (immer darauf achten, ob sich unten eine Schräge befindet). So landet Ihr schließlich beim zweiten Hebel, dessen Betätigung eine weitere Tür öffnet. Es wird wiederum ein fliegender Dämon freigesetzt, den Ihr mit der Schrotflinte bereits im Flug erledigen solltet. Springt danach auf den Felsvorsprung links neben dem Hebel (**Munition**), lasst Euch von diesem herunterbaumeln und fallen. Folgt dann

dem Weg nach vorne, springt auf den linken Vorsprung (**Munition**) und lasst Euch von diesen Säulen runterbaumeln und fallen - Ihr befindet Euch nun wieder im unteren Bereich.

Geht nun durch den kleinen Gang, links neben der Sphinx und Ihr findet ein wenig **Munition**. Ferner hat sich hier nun eine Tür geöffnet - folgt dem dahinter liegenden Gang nach vorne. Bleibt vor dem Abgrund stehen, dreht Euch um und geht einen Schritt zurück. Drückt während der Rutschpartie auf die Stringtaste, um Euch am Ende der Rampe festhalten zu können. Hangelt Euch dann nach links und lasst Euch auf festem Boden wieder fallen. Klettert danach die linke Nische in der Wand nach oben und folgt den Stufen bis zum Ende. Dreht Euch nach links und rutscht die Rampe nach unten ins Wasser - fischt Euch vom Grund den **goldenen Schlüssel** und taucht wieder auf. Sucht Euch die Stelle, an der Ihr an Land kommt, steigt die Stufen hoch, dreht Euch links und bewältigt die weiteren Stufen. Dreht Euch wieder nach links, rutscht runter und springt im letzten Augenblick in Richtung Brücke. Hangelt Euch an dieser hoch und benutzt den goldenen Schlüssel mit dem Schlüsselloch an der rechten Wand. Dadurch öffnet sich die Tür in der gegenüber liegenden Wand und Ihr könnt diesen Raum betreten.

Beachtet, daß Euch hier ein starker Zentaur erwartet, den Ihr aus dem Weg räumen müßt. Ihr findet dann in dem Raum ein **Medikit** und **einen goldenen Ankh** - beides mitnehmen. Verlasst dann den Raum wieder und springt von der Brücke zurück ins Wasser. Taucht gleich wieder auf und klettert die Stufen hoch. Am Abzweig geht diesmal nach rechts, springt runter und ins Wasser, taucht gleich wieder auf und geht rechts in der Nische an Land. Zieht Euch dort die Absätze hoch geht nach links und rechts - so landet Ihr wieder in dem großen Raum mit der Sphinx. Von hier aus geht wieder zu der linken Pfote der Sphinx und springt dort auf den hellen schiefen Felsen an der Felswand (auf dem Ihr schon einmal wart). Von diesem aus springt weiter auf den nächsten Felsen, dreht Euch um und springt zum nächsten hohen Felsabsatz, über dem ersten Felsen. Zieht Euch hoch, geht weiter nach vorne, nach links und springt auf den rechten Absatz. Folgt dann dem Weg bis zum Ende und springt auf den linken Absatz. Folgt dem Weg (achtet auf den Abgrund) bis zum Ende, klettert rechte die Felsen hoch und geht über diese weiter (achtet auf Abgründe). Folgt dem Weg bis zum Ende und springt auf den rechten Absatz. Klettert nun noch die restlichen Felsen hoch, bis Ihr vor einer offenen Tür landet - geht dort hindurch. Im Innern geht nach rechts und schiebt den Steinblock in der Mitte auf die andere Seite. Nun geht es nach links, auf den Steinblock rauf und weiter nach oben, in den nächsten Abschnitt. Speichert hier ab und kümmert Euch um den Zentaur im linken Raum. Habt Ihr das Monster besiegt, findet Ihr auch in diesem Raum ein **Ankh-Kreuz** und ein **Medikit**.

Verlasst nun den Raum und den Tunnel wieder und rutscht im Freien rechts die Rampe hinunter. Nehmt Euch unten das **Medikit** auf und geht nach links bis zum Abgrund. Schießt von dort aus die Mumie ab und springt dann

runter, auf das hintere Teil der Sphinx. Dort klettert auf den schrägen Felsen rechts und springt von diesem aus auf den kleinen Absatz am Kopf der Sphinx, genau vor Euch. Hangelt Euch daran hinauf und klettert weiter auf den Kopf der Sphinx. Dort setzt Ihr ein Ankh-Kreuz in die Vertiefung in der mittleren Säule ein. Geht dann einmal um den Block herum und setzt auf der Vorderseite das zweite Ankh-Kreuz ein - es öffnet sich die Tür auf dem Boden in das Innere des Sphinx.

Verlasst den Kopf nun wieder und rutscht schließlich links von der Sphinx wieder auf den Boden. Unten angekommen, könnt Ihr nun durch die offene Tür, zwischen den beiden Pfoten der Sphinx. Ihr landet im Wasser, wo Ihr ganz auf den Grund und zu der rechten Statue tauchen müßt. Zwischen den Füßen der rechten Statue findet Ihr nämlich einen Gang, in den Ihr hinein tauchen müßt. Am Ende betätigt den Hebel rechts an der Wand, um die vordere Tür zu öffnen. Ihr werdet anschließend automatisch nach oben getragen und könnt auftauchen. Verlasst in diesem neuen Abschnitt das Wasser, klettert auf den niedrigsten Sockel, springt von dort aus auf die linke Säule, dann weiter auf die Rechte. Steigt die Treppe nach oben, folgt dem Gang und rutscht die Rampe runter. Ihr landet in einer Höhle, in der Euch wieder mal ein geflügelter Dämon erwartet. Nachdem Ihr diesen abgeschossen habt, geht einen Absatz weiter runter und lasst Euch von diesem auf der linken Seite runterbaumeln und fallen. Hangelt und fällt nun die Felsen soweit runter, bis Ihr Euch am Wasser befindet - Ihr findet hier unter anderem zwei **Munitionen**. Springt nun ins Wasser und schwimmt zu der rechten Statue. Klettert dort aus dem Wasser und betätigt dort den Hebel - dies öffnet eine Tür. Springt wieder ins Wasser und taucht diesmal durch die Füße der linken Statue - dort hat sich eine Tür geöffnet. Schwimmt durch und taucht im dahinter liegenden Abschnitt wieder auf. Folgt dort dem langen Gang bis ganz nach oben und nehmt Euch am Ende den **Skarabäus** auf. Es öffnet sich daraufhin das Gitter und im dahinter liegenden Raum erwarten Euch zwei Mumien und ein Zentaur. Habt Ihr diese Typen erledigt, geht zum Gitter auf der anderen Seite des Raumes und setzt in die Vertiefung neben dem Gitter den Skarabäus ein. Das Gitter öffnet sich und Ihr könnt den Gang dahinter betreten. Klettert dort durch das Loch in der linken Wand und Ihr landet in einem weiteren Raum. Nachdem Ihr dort einen weiteren Gegner besiegt habt, steigt in diesem Raum die Stufen rechts nach oben und berührt dort das Scion auf dem Sockel - der Level wäre bestanden.

## Natlas Katakomben

Ihr beginnt diesen Abschnitt unter Wasser und ohne jegliche Waffen. Schwimmt also nach vorne, bis Ihr wieder auftauchen könnt. Beachtet in diesem Abschnitt den Wasserfall, unter dem Ihr durchtauchen müßt. Auf der anderen Seite klettert an Land, folgt dem Gang und findet auf der linken Seite einen Hebel, den Ihr betätigt - es wird dadurch eine Tür geöffnet. Schwimmt nun durch den Wasserfall zurück und geht auf der anderen Seite an Land. Folgt dort dem Gang rechts in eine kleine Höhle. Hier findet Ihr links hinten einen Holzblock, den Ihr herausziehen könnt. Es wird so ein Durchgang

dahinter frei, den Ihr betretet. Dahinter findet Ihr einen zweiten Hebel, den Ihr ebenfalls betätigt - es öffnet sich eine zweite Tür.

Es geht zurück ins Wasser, unter den Wasserfall und auf der anderen Seite wieder an Land. Folgt nun dem Gang, klettert am Ende nach oben und folgt dem Gang, bis vor einen Abgrund. Springt von hier aus auf den linken Vorsprung mit der Barrikade. Folgt dort dem Tunnel bis in einen Raum, in dem ein großes Gebäude steht. Nehmt Euch hier das **Medikit** auf und geht dann weiter in den nächsten Raum (in diesem stehen zwei zerstörte Gebäude). Hier steht ein Holzblock, den Ihr zweimal in Richtung Haus ziehen müsst. Springt dann auf den Holzblock und von diesem weiter auf das Dach des Hauses. Dort geht auf die hintere linke Stelle, worauf diese einbricht und Ihr im Innern des Gebäudes landet. Hier folgt einem Tunnel, bis Ihr auf der rechten Seite eine Nische mit Hebel findet - betätigt diesen Hebel - dadurch wird das Boot beim Wasserfall freigesetzt. Folgt dem Tunnel dann bis zum Ende und lasst Euch durch das Loch auf den Boden gleiten.

Es geht nun weiter zu der Tür, die zwischen den beiden Häusern bei den Schienen zu finden ist. Geht Ihr auf die Tür zu, öffnet sich diese automatisch - speichert dahinter ab, denn es erwartet Euch ein schwieriger Geschicklichkeitseinsatz. Wartet vor der ersten Absperrung, bis ein großer Feuerfelsen vorbeigerollt ist. Nun springt über die Absperrung und zieht Euch am Felsen hoch. Sobald Ihr oben steht, wird ein weiterer Felsen in Bewegung gesetzt. Ihr müßt nun ein Stück rennen, über die zweite Absperrung springen und gleich noch mal springen - diesmal allerdings ein Stück nach rechts, um auf dem rechten Sims zu landen. Dort müßt Ihr nun am Ende schnell rechts in den Tunnel rennen, um nicht von dem Felsen überrollt zu werden (schafft Ihr dies nicht rechtzeitig, blockiert der Felsen den Tunnel). Endlich im Tunnel angekommen, folgt diesem, nehmt die **Sicherung** auf und geht weiter (speichert ab!). Bei der nächsten großen Steigung erwarten Euch zwei weitere Felsen, die zuerst links, dann rechts herunter rollen - weicht diesen aus, geht dann nach oben und springt dort durch das Loch hindurch, um wieder in dem Raum mit den Barrikaden zu landen. Hier müßt Ihr nun auf den rechten Felsen klettern und dem Gang bis zum Ende folgen. In der kleinen Höhle findet Ihr ein Loch, durch das Ihr springt - so landet Ihr wieder in dem Bereich mit den beiden zerstörten Häusern.

Von hier aus folgt dem Tunnel wieder bis zu der Absperrung am Abhang und springt hinüber auf die andere Seite. Folgt dort dem Gang bis zum Wasser, springt hinein und taucht unter dem Wasserfall durch. Taucht dann wieder auf und klettert auf das Boot. Vom Boot aus springt in die Nische, mit den drei Kisten. Klettert auf die linke Kiste und springt auf der anderen Seite runter, um in einen weiteren Tunnel zu gelangen. Hier befinden sich viele Natla Container, von denen sich einer verschieben lässt (der dunklere an der hinteren Wand). Zieht diesen heraus und schiebt ihn dann nach links, um die Nische dahinter freizulegen. In der Nische befindet sich ein weiterer

Container, den Ihr zweimal raus ziehen und dann auf die rechte Seite ziehen müßt. So wird die nächste Nische frei, in der Ihr einen Hebel betätigen könnt (dieser aktiviert eine kleine Lore). Danach geht es aus diesem Raum hinaus, draussen ins Wasser und weiter auf die linke Landfläche. Folgt dort dem Tunnel bis in die kleine Höhle und geht dort rechts in den Tunnel. Schiebt im Innern dieses Tunnels den Container zweimal nach vorne (Ihr müßt Euch nun in einem weiteren Raum befinden) und springt dann auf den Container rauf. Von dort aus zieht Euch durch das Loch in der Decke in einen kleinen Abschnitt, wo ein weiterer Hebel zu bedienen ist - auch dieser öffnet wiederum eine Tür. Springt nach getaner Arbeit runter und folgt dem Tunnel. Ihr kommt in einen größeren Raum, in dem Ihr auf dem Boden eine zweite **Sicherung** findet - aufnehmen.

Mit dieser im Gepäck geht es zurück ins Wasser, durch den Wasserfall und weiter in den Raum mit den zwei zerstörten Häusern. Folgt hier nun dem Tunnel, der neben dem linken Haus in den Berg führt. Ihr kommt schließlich in einen größeren Raum, wo Ihr nach links hinten weitergeht. So landet Ihr in einem kleineren Raum, wo Ihr den nächsten Hebel betätigt - dieser schaltet ein Fließband ein. Geht dann wieder zurück in den größeren Raum, in dem Ihr nun, auf dem Boden liegend, eine dritte **Sicherung** findet und aufnehmt. Verlasst nun den Tunnel wieder, geht bei den beiden Gebäuden weiter nach rechts in die Höhle mit dem großen Gebäude und betretet dieses über die rechte Treppe. Setzt im Innern in die drei Vertiefungen an der Wand die drei Sicherungen ein, worauf im Freien ein neues Gebäude zugänglich wird. Betretet dieses gleich und nehmt Euch aus dem Innern die beiden **Pistolen** auf. Steigt dann auf das Dach dieses Gebäudes und springt in den Tunnel, der sich in der Wand rechts des Gebäudes befindet. Lauft ein kleines Stück hinein, wendet Euch nach rechts und hangelt Euch dort am Felsen nach oben. Folgt dem oberen Abschnitt (die Tür öffnet sich automatisch) - speichert dann ab. Geht rückwärts an die Rampe heran, rutscht runter und drückt gleich die Stringtaste, da sich die Klappe öffnet. Nachdem sich diese wieder geschlossen hat, zieht Euch hoch, dreht Euch nach rechts und klettert am Felsen hoch. Im dahinter befindlichen Raum nehmt Euch ein **Medikit** auf und betätigt den Hebel. Geht wieder raus aus diesem Raum und zurück in den ersten Tunnel. Folgt diesem nach rechts bis zum Ende, lasst Euch auf die untere Plattform runterhangeln und springt von dort ins Wasser. Schwimmt auf die andere Seite, geht an Land und dort weiter in den Tunnel mit den Schienen. Folgt den Schienen und geht weiter durch den Tunnel in den großen Raum. Dort erwartet Euch ein Mann, den Ihr erschiessen müßt (beachtet dabei, daß Ihr nicht durch die Löcher im Boden fällt - Lava). Habt Ihr dies geschafft untersucht die Leiche und nehmt die **Magnums** an Euch.

Geht danach soweit nach vorne, bis Ihr am Rande eines Abgrundes steht. Dreht Euch nach links und geht weiter, bis vor den Abgrund (rechts oben müßt Ihr nun einen Hebel erkennen). Springt nun mit Anlauf genau in Richtung Hebel und haltet während des Sprunges die String-Taste gedrückt. So haltet Ihr Euch an einem kleinen Felsspalt fest, lasst kurz los und drückt erneut die String-Taste, um am nächsten Felsspalt zu landen. Hier hangelt Ihr

Euch nun ganz nach rechts und lasst Euch auf die nächste Plattform fallen. Folgt nun dem Tunnel, bis Ihr in einem großen Lavaraum landet - speichert hier ab und springt auf den linken Steinblock in der Lava. Dreht Euch dort nach links und springt nun von einem Sockel zum nächsten, bis ganz zum Ende des Durchgangs.

- Haltet, wenn Ihr wollt, auf dem Weg Ausschau nach einem Tunnel in der rechten Wand, in den Ihr ebenfalls springen könnt. Geht nach vorne und schiebt den Block schnell weg, um einen rollenden Felsbrocken aufzuhalten. Ist dies geschehen, zieht den Block zurück und klettert darauf, um oberhalb ein paar **Gegenstände** zu finden. Danach könnt Ihr wieder in den Bereich mit den vielen Säulen und weiter auf die andere Seite springen -

Springt dort von der linken Säule hinunter, folgt dem Gang, überspringt einen Abgrund und landet in einem Raum mit ein paar TNT Kisten. In der hinteren Ecke befindet sich eine Kiste, die etwas lädiert aussieht - diese müßt Ihr in die Mitte des angrenzenden Raum ziehen. Geht dann um die Kiste herum und schiebt die Kiste bis an die Wand. Klettert dann auf die Kiste, dreht Euch nach links und springt in den Tunnel, der sich in der Wand befindet. Folgt dem Gang bis zum Schluß, klettert hoch und springt vom Abgrund auf den rechten Vorsprung. Wartet dort, bis ein Felsen herunter gerollt ist und springt dann weiter auf die rechte Seite. Folgt dem Gang und betätigt schließlich den Hebel, den Ihr vorher versucht habt, durch springen zu erreichen.

Nachdem dieser umgelegt wurde kehrt zurück in den Raum, in den Ihr zuvor die TNT-Kiste geschoben habt. Die Kiste ist nun kaputt und es hat sich links in der Wand ein neuer Durchgang geöffnet - folgt diesem, bis Ihr schließlich in einem großen Raum landet. Hier erwartet Euch ein Skateboardfahrer, der mit einer Uzi um sich ballert. Schießt diesen also ab und nehmt Euch dann von dessen Leiche die **Uzis** auf. Sucht den Raum danach noch nach Munition ab. Wollt Ihr ein weiteres Geheimnis finden, sucht alle Löcher in diesem Raum ab. In einem der Löcher befindet sich keine Lava, sondern Wasser. Dort könnt Ihr reinspringen und den Gang durch ein Gitter entlang tauchen - Ihr findet ein paar **Gegenstände**. Taucht danach in den großen Raum zurück und sucht den zweiten Ausgang - folgt dort dem Gang (achtet auf dem Weg auf drei rollende Felsbrocken und weicht diesen aus). Zieht Euch am Ende einen Felsen nach oben und springt im oberen Abschnitt auf den kleineren der beiden Felsen. Von diesem aus springt weiter zum nächsten, höheren Felsen. Dreht Euch dort um und springt auf den Vorsprung. Dreht Euch wieder nach links und springt auf den nächsten Vorsprung. Ein letztes Mal nach links gedreht und auf den nächsten Vorsprung springen. Von diesem aus könnt Ihr nun nach oben schwingen und einen kleinen Raum betreten.

In diesem befindet sich in der Wand ein dunklerer Block, den Ihr zweimal nach vorne schieben müßt. So landet Ihr in einem anderen Raum, wo Ihr in der rechte Ecke nach oben springen könnt. Im oberen Abschnitt findet Ihr nochmals einen dunkleren Block in der Wand, den Ihr zweimal nach vorne

schiebt. Im nächsten Raum springt durch die Spalte nach unten und zieht im nächsten Raum den Block einmal nach hinten. Geht dann wieder nach oben, durch das andere Loch in den zweiten unteren Raum, wo Ihr den Steinblock nun einmal nach vorne schiebt. Es wird so eine Nische frei, in dem Ihr einen Hebel findet - diesen betätigen - es öffnet sich dadurch die Tür im oberen Raum.

Klettert also wieder nach oben und geht dort weiter durch die nun offene Tür links. Folgt der Treppe bis ans Ende und schiebt dort den Steinblock nach vorne. Geht weiter nach links (beachtet nicht die Tür, die auf und zu geht) und betätigt dort einen weiteren Hebel in einer Nische auf der linken Seite. Steigt nun die Treppe wieder hoch und lasst Euch durch das Loch auf der rechten Seite fallen. Geht nun zu der Stelle, wo Ihr den ersten Hebel betätigt habt - dort hat sich eine weitere Tür geöffnet. Betretet den dahinter liegenden Raum und schießt einen **Schrotflintenmann** ab. Sobald dieser geschafft ist, nehmt ihm seine Waffe ab. Widmet Euch danach dem Eingang der Pyramide und springt dort hinauf. Oben angekommen geht nach links und springt dort von Nische zu Nische, bis Ihr ganz oben gelandet seid. Von der letzte Nische aus springt Ihr in Richtung linke Felswand, worauf Ihr nach einer kurzen Rutschpartie auf einem Felsvorsprung landet. Es findet sich hier ein Gang, den Ihr betretet. In einem kleinen Raum dahinter ist ein Hebel, den Ihr betätigt. Verlasst den Raum, rutscht über die Pyramide nach unten, geht vor zu den komischen Gebäuden, wo sich nun zwei Türen geöffnet haben. In dem rechten Gebäude findet Ihr ein **Medikit**, **Munition** und den **Schlüssel der Pyramide**. Diesen Schlüssel benutzt Ihr nun mit dem Schlüsselloch neben der Pyramidentür, um diese zu öffnen. Betretet diese dann und das Level wäre bewältigt.

## Atlantis

Ihr beginnt in einem Gang, wo Ihr solange wartet, bis der Gang erleuchtet wird. Geht dann weiter nach vorne, in den großen Raum. In diesem Raum findet Ihr links und rechts sechs Kugeln, von denen hintereinander (Ihr müßt durch den Raum laufen) drei explodieren und Monster freigeben - diese abschießen. Geht nun auf die andere Seite des Raumes und geht dort durch die Tür, die sich automatisch öffnet. Steigt die Treppe hoch in einen großen Raum und sammelt Euch hier das **Medikit** und die **Patronen** auf. Es werden außerdem ein geflügeltes Monster und ein Hundemonster freigesetzt, die Ihr irgendwie killen müßt (versucht dabei, nicht abzustürzen). In der hinteren rechten Ecke befindet sich ein Hebel, dessen Betätigung eine Tür in der gegenüber liegenden Wand öffnet. Geht nun in diesen kleinen Raum hinein und betätigt dort einen weiteren Hebel. Dadurch hat sich eine Tür in der hinteren rechten Wand geöffnet (außerdem wird ein weiterer Flügeldämon freigesetzt). Geht also nun durch die offene Tür, steigt dort die Treppe hinunter, betätigt auf dem Weg einen Hebel, der die mittlere Tür im Eingangsbereich öffnet und steigt die Treppe schließlich ganz hinunter. Die Tür vor Euch öffnet sich automatisch und Ihr könnt nun im Eingangsbereich durch die nun offene mittlere Tür nach rechts gehen. Dahinter befindet sich



ein großer Lavaraum, mit einem weiteren Flügelmonster - dieses abschiessen. Lasst Euch nach getaner Arbeit rückwärts von diesem Vorsprung runter gleiten und greift am unteren Absatz wieder zu. Zieht Euch hoch und geht in den Tunnel - **Gegenstände**. Folgt danach dem Tunnel, zieht Euch am Ende nach oben und springt schließlich in das Loch (herunter gleiten lassen). Dreht Euch nach links und geht in den nächsten Raum. Ihr befindet Euch auf einer kleinen Gangway, der Ihr folgt. Seht Euch die rechte Felswand genauer an. Dort befindet sich etwas unterhalb der Zugang zu einem Tunnel, in den Ihr springen müßt. Dort gelandet geht um die Ecke und betätigt einen Hebel, der eine Tür öffnet. Folgt dem Tunnel, klettert nach oben, nehmt die **Munition** auf und springt schließlich zurück auf die Gangway. Geht nun ans Ende der Gangway und springt auf das andere Ende (unter Euch wird ein weiteres Monster freigesetzt) und zieht Euch daran hoch. Folgt dem Gang durch die offene Tür und springt im nächsten Raum auf die vor Euch liegende Säule. Dreht Euch dann nach links und springt in die Vertiefung auf der Pyramide. Von dort aus springt schnell in die nächste Vertiefung, um einem herunter rollenden Felsen zu auszuweichen. Von dieser Nische aus springt weiter nach rechts, rutscht herunter und landet in der nächsten Nische. Auch von dieser aus müsst Ihr schnellstens in die nächste Nische springen, um nicht überrollt zu werden. Von der letzten Nische aus springt an die rechte Wand und rutscht nach unten, bis vor eine verschlossene rote Tür. Dreht Euch vor der Tür stehend nach rechts und springt auf den Steinblock auf der anderen Seite des Wassers. Dreht Euch nach rechts und springt auf die nächsten beiden Steinblöcke. Ihr könnt schließlich nach links in einen kleinen Raum, wo Ihr einen Hebel betätigt.

Verlasst den Raum, springt ins Wasser und betätigt dort unter Wasser den Hebel (gegenüber der Pyramide), der die rote Tür öffnet. Taucht nach getaner Arbeit wieder auf und zieht Euch auf dem kleinen flachen Säulenstück wieder an Land. Klettert auf die höhere Säule, springt von dort auf die Vertiefung in der Pyramide und folgt dem oben beschriebenen Weg über die Nischen zurück vor die rote Tür. Dabei müßt Ihr beachten, daß sich die rote Tür nach einiger Zeit wieder schließt - sollte dies der Fall sein, wiederholt den Vorgang mit dem Hebel noch mal und versucht diesmal, schneller zu sein. Seid Ihr endlich in dem Raum hinter der roten Tür angekommen, springt auf die vor Euch befindliche Säule und von dort aus auf die nächste. Klettert nach rechts und springt von der Plattform aus weiter zu der Öffnung in der Wand. Zieht Euch daran hoch und folgt dem Gang. Überspringt eine weitere Grube, zieht Euch die Blöcke hoch und springt schließlich ins Wasser. Taucht in den Gang genau vor Euch und betätigt in dem Raum einen Hebel in der rechten hinteren Ecke. Dies öffnet eine Tür in der gegenüber liegenden Wand, durch die Ihr nun taucht. Im nächsten Abschnitt könnt Ihr wieder auftauchen und das Wasser verlassen. Im nächsten Gang achtet auf die sich schliessende Zahntür, geht dort im richtigen Moment durch, dreht Euch auf dem nächsten Absatz nach rechts und springt auf den nächsten Vorsprung. Geht von dort schnell nach rechts in den Tunnel und schießt von dort aus auf das geflügelte Monster in dem großen Raum vor Euch.

Folgt nach getaner Arbeit dem Tunnel und springt am anderen Ende ins Wasser. Taucht bis zum anderen Ende und taucht dort wieder auf. Geht an Land und betätigt dort 5 Hebel - diese befinden sich alle in den Nischen. Leider wird Euch diese Aktion durch das Auftauchen von 4 Monstern erschwert - diese tauchen nacheinander aus den Bällen an der Decke auf. Habt Ihr die Monster besiegt und alle Hebel betätigt, geht durch den offenen Gang in diesem Raum weiter und springt dort ins Wasser. Taucht durch die 3 offenen Türen und am anderen Ende wieder auf. Klettert an Land und folgt dort dem Gang, bis zu einem Abzweig (dort, wo es rot wird). Folgt dem Gang weiter nach rechts, betätigt den Hebel und geht durch die nun offene Tür weiter. Im nächsten Raum findet Ihr auf der rechten Seite einen dunklen Steinblock, den Ihr einmal herauszieht und dann von der rechten Seite einmal nach vorne, an die linke Wand schiebt (rechts neben den roten Felsen). Verlasst nun diesen Raum noch mal durch die rote Passage und öffnet die Tür zu diesem Raum ein weiteres Mal - Hebel vor der Tür betätigen. Dadurch wird der rote Felsen ein weiteres Mal aktiviert und bleibt hinter dem von Euch an die Wand geschobenen Felsblock stecken - Ihr habt so Zugang in den Tunnel genau vor Euch. Folgt diesem Gang auf einen Vorsprung - in diesem Raum erwartet Euch wieder ein Flügelmonster.

Habt Ihr diese erledigt, springt auf den kleinen Vorsatz auf der rechten Seite. Folgt nun dem Gang in den nächsten Raum, wo zwei Flügelmonster aus den Bällen auftauchen und zu erledigen sind. Nachdem Ihr dies geschafft habt, speichert ab. Nun müßt Ihr hier den Abhang runter rutschen und kurz vor dem Boden auf einen der beiden roten Felsstücke auf der anderen Seite des Abgrundes springen - schafft Ihr dies nicht, werdet Ihr aufgespiesst. Seid Ihr richtig gelandet, geht weiter nach oben, sammelt Euch dort alle **Gegenstände** ein und geht dann durch den roten Gang in den nächsten Raum. Geht dort auf die rechte Seite, worauf ein weiteres Monster freigesetzt wird. Nachdem Ihr auch dieses erledigt habt, springt vom Rand aus auf den linken Vorsprung und von dort aus weiter auf die rechte vordere Säule. Dort gelandet geht schnell nach links in den Tunnel und erschießt von da aus einen weiteren Dämonen. Habt Ihr dies geschafft, springt von dem Vorsprung aus auf das Erdstück in die Mitte des Raumes (springt Ihr auf ein rotes Stück, stürzt Ihr ab). Springt von hier aus auf die andere Seite des Raumes (achtet dabei, daß Ihr auf einem flachen Felsstück landet) und geht dort gelandet weiter nach rechts zum Hebel - betätigt diesen. Dreht Euch danach um und folgt dem Weg. Überspringt die kleine Rampe, um vor einem Steinblock zu landen. Zieht den Steinblock einmal nach hinten, um einen dahinter befindlichen Gang freizulegen. Folgt dem Gang, durchquert die Zahntür und schießt dahinter die beiden Monster auf der rechten Seite ab. Springt dann in den Tunnel, in dem Ihr die beiden Monster erledigt habt und folgt (klettert) diesem bis ganz nach oben. Sammelt alles ein, geht nach rechts und schießt im nächsten Raum einen Dämonen ab. Springt danach weiter auf den rechten Vorsprung und folgt dort dem Gang - so landet Ihr in einem Lavaraum. Springt hier auf die Säule genau vor Euch (an der linken Wand) und folgt von dort aus dem Tunnel links bis vor einen Hebel, den Ihr betätigt. Geht nun zurück, springt wieder auf den vorderen Abschnitt und von dort aus weiter auf die linke

Säule. Von dieser aus springt auf die nächste Säule, auf die übernächste und schließlich über den unteren kleinen Sockel in den Tunnel hinein. Am Ende befindet sich ein zweiter Hebel, den Ihr ebenfalls betätigt.

Zurück zum Lavaraum und über die neu erschienenen Säulen weiter zu dem Tunnel in der linken Wand. Folgt dort gelandet dem Gang in einen weiteren Raum, in dem Ihr drei Monster erlegen müßt. Rennt dann die linke Passage ganz nach oben und in den roten Gang. Weiter geht es durch die sich öffnende Tür. Wartet dahinter, bis sich die Tür wieder geschlossen hat, dreht Euch dann nach links und springt nach oben. Zieht Euch in den nächsten Gang hoch, geht nach vorne bis auf den Vorsprung und springt von dort aus weiter auf den rechten Vorsprung. Folgt dort dem Gang, killt ein weiteres Monster und geht weiter, bis vor eine Rampe. Speichert hier ab und steigt langsam die Rampe nach oben - achtet dabei auf die Pfeile, die von links und rechts aus der Wand geflogen kommen. Geht langsam bis vor die Zahntür und achtet auf einen herab rollenden Felsen. Sobald dieser los rollt, springt von der Rampe. Sobald der Felsen aus dem Weg gerollt ist, klettert die Rampe hinauf und folgt dieser nach oben in einen anderen Raum. Dort kümmert Euch um den dunklen Steinblock auf der linken Seite und schiebt diesen zweimal nach vorne. Es wird so ein Tunnel freigelegt, dem Ihr nach rechts folgt. So findet Ihr in einem weiteren Abschnitt zwei Hebel, von denen Ihr nur den Rechten betätigt. Nachdem Ihr den Hebel betätigt habt, springt schnell nach hinten, um der Falltür zu entkommen. Es geht nun weiter durch die offene Falltür nach unten. Hier angekommen springt einmal über den Abgrund, dann schnell wieder zurück, um dem Felsbrocken auszuweichen. Nachdem der Felsen also aus dem Weg geräumt wäre, springt wieder nach vorne, folgt dem Gang nach links, klettert nach oben und betätigt dort den Hebel. Danach klettert über die Felsen in diesem Abschnitt nach oben und folgt dem Gang zurück in den Raum mit den beiden Hebeln, wo sich nun eine Tür in der Mitte geöffnet hat. Geht durch diese hindurch und in den nächsten Raum. Dort findet Ihr in der linken hinteren Ecke einen Hebel, der die zweite Tür in diesem Raum (in der linken Wand) öffnet. Leider müßt Ihr Euch hier auch einem Dämonen erwehren. Geht nun weiter durch die offene Tür, folgt dem Gang in einen weiteren Raum und tötet dort zwei Monster. Ein weiterer Gegner lässt sich in der vorderen linken Ecke erwarten. Kümmert Euch aber nicht um diesen, da Ihr dies selbst als Spiegelbild seid. Das heißt, alles was Ihr tut, tut auch das Spiegelbild - lasst dieses also am besten ausser acht. Eure Aufgabe wird es sein, diesen Plagegeist irgendwie aus der Welt zu schaffen (von dieser Stelle an dürft Ihr, bis zur Vernichtung Eures Doubles, nicht mehr abspeichern, da der Doppelgänger sonst nicht mehr weiter läuft. Ist dies der Fall, müßt Ihr diesen Raum erst wieder verlassen, um das Double erneut in Bewegung zu setzen).

Kümmert Euch um die rechte Seite des Raumes, klettert dort auf eine der Säulen, springt von dieser aus weiter auf die nächste Säule und von dieser schließlich auf den Felsvorsprung, um dort einen Hebel zu betätigen - dieser öffnet eine Falltür hinter Euch (beachtet, daß diese Tür nur eine gewisse Zeit offen bleibt!). Springt nun zweimal nach hinten. Steigt auf die kleine sandige

Schräge hinter Euch, klettert auf den dahinter liegenden Pfeiler, springt von diesem auf den nächsten Pfeiler hinter Euch und von diesem schließlich auf die größere Plattform. Dort rennt genau in dieser Mitte der Plattform (die Stelle, wo sich auf der anderen Seite die offene Falltür befindet), worauf der Doppelgänger in die hoffentlich noch offene Falltür hinein stürzt. Habt Ihr dies geschafft, springt zurück auf die Plattform mit der offenen Falltür, wo sich nun in der Wand eine Tür geöffnet hat - durchquert diese. Klettert dahinter nach oben und folgt dort dem Gang - es erwartet Euch hier ein Zentaur und kurz darauf ein weiteres Monster. Nachdem Ihr beide Gegner erledigt habt, folgt dem Gang nach rechts, an dessen Ende sich ein Hebel befindet - bevor Ihr diesen betätigt (er öffnet die Tür in der Mitte des Raumes), solltet Ihr abspeichern, denn von nun an steht Ihr unter Zeitdruck. Weiter geht es auf die gegenüber liegende Seite des Ganges, wo Ihr einen zweiten Hebel findet. Betätigt auch diesen, worauf eine Brücke über den Lavafluss in der Mitte des Raumes ausgefahren wird. Rennt nun schnellstens über die Brücke durch die hoffentlich noch offene Tür in den dahinter befindlichen Raum. Hier findet Ihr in der Mitte einen Sockel, den Ihr über die linke Rampe nach oben steigen könnt. Oben benutzt die seltsame schwebende Maschine und Ihr habt auch dieses Level geschafft.

## Die große Pyramide

Endlich befindet Ihr Euch im letzten Level. Leider erwartet Euch gleich zu Beginn der stärkste Gegner des gesamten Spieles. Lasst Euch von diesem nicht erwischen - bleibt also immer in Bewegung. Versetzt ihm am besten ein paar Schüsse mit der Schrotflinte - auch die Uzi ist nicht schlecht (passt auf, daß Ihr nicht in den Abgrund stürzt). Habt Ihr das Monster endlich erlegt, öffnet sich die vordere Tür, durch die es weitergeht. Folgt dem Gang in den ganz unteren Teil und schiebt den dortigen Block dreimal nach vorne. Folgt dem freigelegten Gang nach rechts oben und schiebt am anderen Ende den zweiten Block einmal nach vorne. Klettert dann auf diesen Block hinauf und springt weiter auf den oberen Gang. Rennt durch die Zahntür und beachtet, daß sich genau vor der Tür eine Luke befindet, die sich nach einer Sekunde öffnet.

Habt Ihr dieses Hindernis überwunden, folgt dem Gang bis zum ersten Abzweig und folgt diesem nach rechts, bis Ihr vor einem Steinblock landet - schiebt diesen einmal nach vorne. Kehrt zurück zu der Kreuzung und dort weiter nach rechts. Ihr landet vor dem heraus geschobenen Steinblock, den Ihr einmal nach hinten zieht. Geht dann wieder zurück, an der Kreuzung nach links und hinter den Steinblock - schiebt diesen nun einmal vor. Kehrt nun über den Weg zurück und vor die offene rote Tür (dort, wo Ihr den Steinblock hingeschoben habt). An der rechten Wand seht Ihr nun einen Hebel, den Ihr betätigen könnt.

Hinter Euch hat sich nun die Tür geöffnet und Ihr könnt den neuen Gang betreten. So landet Ihr in einem Lavaraum auf einem kleinen Vorsprung. Von hier aus müßt Ihr Euch nun zum hinteren rechten Abschnitt vorkämpfen.

Springt dazu gleich in die Vertiefung auf der rechten Seite und weiter in die nächste Vertiefung. Nun müßt Ihr so springen (auch mal auf die andere Seite der Lava), daß Ihr schließlich das andere Ende des Lavaraumes erreicht und durch den Tunnel gehen könnt.

- Beachtet, daß nun im Anfangsbereich ein Brücke ausgefahren wurde. Geht Ihr über diese hinüber, findet Ihr in einer Nische ein paar Gegenstände -

Folgt diesem und weicht dem Felsen aus, der von oben herunter gerollt kommt. Folgt dann dem Gang nach oben und beachtet den zweiten rollenden Felsen - auch diesem müßt Ihr ausweichen. Folgt dem Gang weiter nach oben bis zum Ende und steigt auf das dunkelbraune Feld - dieses bricht ein und Ihr landet in einem unteren Bereich (lasst Euch durch das Loch nach unten hangeln). Ihr landet wieder in dem Raum mit der sich drehenden Scheibe und dem schwebenden Objekt. Geht die Rampe nach oben zu dem sich drehenden Objekt und schießt dieses ab - es gibt eine Explosion und ein Erdbeben. Außerdem öffnet sich die rechte Tür wieder, durch die Ihr über die Brücke zurück in den Lavaraum geht. Schießt hier drei Monster ab und springt dann von der Brücke auf die rechte untere Seite. Hier findet Ihr nun Felsen und ein kleines Loch, in das Ihr hinunter springen müßt (lasst Euch runterhangeln) - Ihr müßt auf einer kleinen Plattform landen. Dreht Euch dort zu der linken Wand und springt dort an die Felsspalte. Hangelt Euch ganz nach rechts rüber, lasst los und springt, bevor Ihr in die Lava stürzt, nach hinten. So landet Ihr auf der anderen Seite und geht weiter in einen Raum. Dort geht auf die rechte Seite und lauft solange nach unten, bis in der Spalte ein Felsen entlang rollt (dieser kommt unter dem schwingenden Beil zum Liegen). Geht nun auf die andere Seite dieses Raumes, an das schwingende Beil heran und springt im richtigen Augenblick über den Abgrund auf die andere Seite. Lauft nun durch die Speere, bis Ihr vor einer Brücke landet - diese stürzt ein. Ihr müßt also mit dem ersten Sprung in die Mitte dieser Brücke springen und mit dem Zweiten dann in den Tunnel vor Euch. Folgt dem Durchgang in einen weiteren Raum. Stellt Euch dort vor den Abgrund und schaut hinunter. Ihr müßt von hier nun hintereinander auf die drei vor Euch liegenden Säulen springen. Auf der Letzten bleibt stehen, dreht Euch nach rechts und springt unten auf den niedrigen Vorsprung.

Ihr landet vor einer kleinen Brücke, die wieder einstürzt. Speichert nun wieder ab, denn es ist Timing gefragt. Rennt schnell über die Brücke und im richtigen Augenblick schnell nach rechts durch das schwingende Beil, um nicht von dem Felsbrocken überrollt zu werden. Habt Ihr dies geschafft, geht es den Tunnel weiter nach rechts runter - weicht dem hinter Euch herab rollenden Felsbrocken aus. Ihr kommt vor einen weiteren Felsbrocken und ein schwingendes Beil. Hier nun müßt Ihr den richtigen Zeitpunkt abwarten und dreimal hintereinander auf die andere Seite des unten liegenden Abgrundes springen. Habt Ihr dies geschafft, geht es weiter in den rechten unteren Gang. Ihr kommt in einen Raum, den Ihr ganz schnell durchqueren müßt, da aus den Wänden Lava fließt (springt am besten durch). Am Ende

findet Ihr einen Hebel, der die Tür öffnet - geht dort durch und weiter nach rechts - **Munition**. Folgt dann dem Gang in die andere Richtung und rennt bis vor den Abgrund - es kommt ein Felsbrocken herunter gerollt. Vor dem Abgrund stehend springt dann rüber und haltet Euch am Abgrund fest - ein zweiter Felsbrocken kommt an. Zieht Euch dann nach oben und geht weiter in den nächsten Raum. Springt hier von einem Sockel zum nächsten - möglichst immer am Rand, um wenig Schaden zu nehmen. Auf der anderen Seite des Raumes angekommen geht weiter und landet in einem weiteren Raum mit einem Lavabecken und einem schwingenden Beil. Springt hier einfach auf den Vorsprung unter dem schwingenden Beil, worauf dieser einbricht und Ihr tief ins Wasser stürzt. Schwimmt dort durch den kleinen Tunnel und taucht am anderen Ende wieder auf. Geht an Land und lauft in einen großen Raum.

Dort trifft Ihr auf ein starkes Flügelmonster, das Ihr abschiessen müßt (dies ist der letzte Gegner im Spiel). Nachdem der Feind auf dem Boden liegt wartet ein Weilchen. Das Monster steht noch mal auf und Ihr müßt es ein zweites Mal erschiessen. Habt Ihr auch dies geschafft ist endlich Ruhe und Ihr macht Euch auf den Heimweg. Sucht eine Rampe in der Ecke des Raumes, die Ihr nach oben steigt. Hinter dieser Rampe befindet sich eine Passage, der Ihr folgt. Ihr landet so an einem Ausgang, mit dem Ausblick auf ein paar Säulen (dies ist derselbe Raum). Springt also auf die Säule vor Euch, dreht Euch nach links und springt auf die beiden nächsten Säulen. Von der letzten Säule aus springt nach oben und klettert in den höher gelegenen Tunnel. Folgt dem Tunnel bis zum nächsten Ausgang und springt von dort aus runter auf die Säule unterhalb des Tunnels. Dreht Euch um und springt über die nächsten drei Säulen, bis Ihr vor einem weiteren Tunnel landet. Springt und klettert diesen hoch und folgt dem Gang bis zum Ende. Lasst Euch dort durch das Loch hinab auf eine Säule, dreht Euch nach links und springt auf den vor Euch liegenden Vorsprung. Springt und zieht Euch von dort nach oben und folgt dem Tunnel - das Spiel wäre endlich bewältigt.

Startet Ihr nun ein neues Spiel, habt Ihr gleich von Anfang an alle Waffen und unendlich Munition!