

Die Komplettlösung zu Tombraider 2

Die grosse Mauer

Ihr beginnt auf einer kleinen Lichtung. Hier findet Ihr eine kleine Wasserstelle, in die Ihr hineingeht. Folgt dem Wasser nach links und geht auf der anderen Seite wieder an Land. Findet Euch vor einem Felsen stehend wieder, den Ihr hochspringt und daran hochzieht. Folgt dann dem Weg links um die Ecke (wenn Ihr wollt, könnt Ihr unterwegs noch den Tiger im unteren Bereich abschiessen) bis an den Abgrund. Springt von dort aus auf den vor Euch liegenden Sockel und rennt von dort nach rechts weiter auf den Steinpfad. Folgt diesem bis zum Ende und klettert dort auf den Felsen hinauf. Auf dem Felsen stehend dreht Euch um und springt auf den höheren gelegenen Pfad, der auf der anderen Seite zu finden ist.

Dort angekommen folgt dem Weg nach rechts und springt über einen weiteren Abgrund. Am Ende des gegenüber liegenden Pfades liegt auf dem Boden ein kleiner Steindrachen, den Ihr einsteckt - **1. Geheimnis**. Geht nun zurück, springt wieder über den Abgrund und klettert auf den vor Euch liegenden, kleinen Felsen. Von hier aus klettert und springt Ihr nun über die weiteren Felsen, bis Ihr Euch vor einer Mauer wiederfindet. Dreht Euch dort nach links und geht bis vor einen Abgrund. Springt über diesen hinüber und dreht Euch auf der anderen Seite nach rechts. Springt und hangelt Euch dort die Wand hinauf und landet schliesslich in einem kleinen Gebäude.

Dort befindet sich in der linken Ecke ein Gitter, auf das Ihr einfach tretet - so landet Ihr im Wasser. Taucht gleich wieder auf und findet Euch in einem Raum wieder, in dem Ihr an Land geht. Sucht hier ein paar Stufen und klettert diese bis ganz nach oben. Überspringt mit Anlauf den Abgrund, hangelt Euch auf der anderen Seite nach oben und befindet Euch nun in einer Nische, in der sich ein Hebel an der Wand befindet. Betätigt diesen und die Tür in diesem Raum öffnet sich.

Durchquert die Tür und landet auf einer längeren Balustrade, wo Euch drei Vögel angreifen, die nicht leicht zu besiegen sind. Habt Ihr es dennoch geschafft, überquert die Balustrade und entdeckt, dass die Tür im anderen Gebäude durch ein Schloss versperrt wird. Kehrt nun zur Mitte der Balustrade zurück und rutscht dort über eine Art Rutschbahn hinunter ins Wasser. Im kühlen Nass gelandet findet unter Wasser einen kleinen, mit Moos bedeckten Gang, den Ihr entlang tauchen müsst. Am Ende dieses Ganges findet Ihr auf dem Boden liegend den **Wachstuben-Schlüssel**, den Ihr aufnehmt.

Taucht dann wieder auf und geht zurück an Land (an einer bestimmten Stelle könnt Ihr ohne Schwierigkeiten zurückklettern). Dort erwartet Euch nun ein Tiger, den Ihr ausschalten müsst. Habt Ihr dies geschafft, schaut Euch die Mauer der Balustrade an. Dort findet Ihr nämlich, rechts neben der Rutschbahn ein grünes Felsenstück, das Ihr hinaufklettern könnt. An der höchsten Stelle des Felsens dreht Euch zur Mauer, springt hoch und hangelt Euch die Mauer hinauf. Nun benutzt Ihr den eben organisierten Schlüssel mit dem Schloss des rechten Gebäudes, um so die Wachstube öffnen zu

können. Betretet diese sogleich und killt im Innern ein paar Spinnen - diese Viecher sind sehr gefährlich, da sie ziemlich schnell auf dem Boden herumkriechen. Sind die Biester beseitigt, findet an der vorderen Wand im Gebäude eine Leiter, die Ihr hochsteigt (dazu zuerst heranspringen, dann mit der Aktionstaste klettern). Oben angekommen killt eine weitere Spinne und nehmt einen **rostigen Schlüssel** vom Boden auf.

Klettert die Leiter dann wieder herunter und widmet Euch im unteren Teil der Tür auf der rechten Seite, die sich nun mit Hilfe des rostigen Schlüssels öffnen lässt. Durchquert diese Tür und findet im nächsten Raum bei einem Skelett auf dem Boden liegend **Munition** und ein **Medipak**. Leider lauern Euch auch hier wieder drei Spinnen auf. Ist hier alles erledigt, kümmert Euch um den grossen Felsblock am anderen Ende des Raumes und zieht diesen nach hinten, sodass hinter dem Felsen ein Ausgang freigelegt wird.

Folgt dann diesem Gang und rutscht erneut ins Wasser. Durchquert dieses, nehmt Euch dabei vor den herumfliegenden Pfeilen in Acht und klettert auf der anderen Seite wieder an Land - speichert dort unbedingt ab! Geht nun weiter nach vorne in einen neuen Abschnitt und bemerkt, dass dort zwei grosse Felsbrocken auf Euch zugerollt kommen. Rennt also schnell nach rechts, folgt dort einem kleinen Gang und springt an dessen Ende über die dort befindlichen Speere. Landet danach im nächsten, unteren Bereich und bemerkt zwei Wände, die sich Euch nähern. Bemerkt hier schnell auf der linken, unteren Seite den Gang, zu dem Ihr hochspringen müsst (unterhalb dieses Ganges liegt ein wenig **Munition** auf dem Boden). Oben angekommen speichert nochmals ab. Hier erwartet Euch nun eine schwere Aufgabe. In dem vor Euch liegenden Gang schwingen drei Klingen hin und her - diesen müsst Ihr ausweichen. Ferner gibt der Boden unter Euch nach (dunkelgraue Stellen) was bedeutet, Ihr müsst Euch also ein wenig beeilen. Rennt und springt also über die Hindernisse bis ans Ende des Ganges und bemerkt dort, auf der linken Seite einen grünen Jadedrachen auf dem Boden, den Ihr eventuell aufnehmen könnt **2. Geheimnis**. Leider kommen an dieser Stelle jedoch ebenfalls wieder Wände auf Euch zu - beeilt Euch also ein wenig.

Habt Ihr den Drachen rechtzeitig erwischt, rennt schnell weiter durch den folgenden Gang, da auch hier der Boden wieder einstürzt und Euch Wände entgegen kommen.

Am Ende dieses Ganges stürzt der Boden ein und Ihr landet eine Etage tiefer. Dreht Euch dort gleich um (eine Wand nähert sich Euch) und sucht eine dunkelgraue Stelle - betretet diese, um erneut nach unten zu fallen. Im nächsten Abschnitt erwarten Euch zwei rollende Räder, die Ihr im richtigen Augenblick durchqueren müsst - beachtet, dass sich auf dem Boden, genau zwischen diesen Rädern ein **Medipack** befindet.

Geht sodann weiter nach vorne und landet in einem grösseren Abschnitt mit einem tiefem Abgrund. Stellt Euch an diesen Abgrund heran (dort, wo auch die Seilbahn ist) und schaut nach unten. Rechts neben der Seilbahn befindet sich ein kleines, mit Moos bewachsenes Felsplateau, das Ihr ansteuern müsst.

Springt oder hangelt Euch auf dieses Plateau hinab, dreht Euch dort um und entdeckt einen Felsspalt, an den Ihr heranspringt und Euch festhältet. Hangelt Euch nun an diesem Felsspalt ganz nach rechts, zieht Euch hoch und folgt dem Pfad im Berg vor einen kleinen Abgrund (auf dem Weg dorthin vergesst die **Fackeln** nicht). An diesem Abgrund dreht Ihr Euch nach links, klettert die kleine Leiter hoch, klettert weiter nach rechts auf die grosse Leiter und dort schliesslich hinab bis zum Abgrund.

Springt dort auf den Boden und folgt dem Weg in ein grünes Tal - folgt auch diesem und trefft auf einen grossen Saurier - sehr schwerer Gegner (schießt diesen am besten vom Gang aus ab). Ist der Feind besiegt, geht es auf die andere Seite des grünen Tals, wo Ihr in einer Nische den goldenen Drachen findet - **3. Geheimnis**. Nehmt dieses Teil auf und kehrt zurück ins grüne Tal, wo Euch schon der nächste Saurier erwartet - auch diesen schießt Ihr am besten vom Gang aus ab. Kehrt dann zurück in den Gang mit der Leiter nach oben und klettert diese hoch (zuerst an die Leiter heranspringen). Oben angekommen klettert Ihr weiter hoch und landet schliesslich vor einem kleinen Loch. Springt dies hinab und findet Euch in dem Abschnitt wieder, in dem sich auch die Seilbahn befindet.

Tretet nun vor den Abgrund und benutzt genau vor der Seilbahn die Aktionstaste, um mit der Seilbahn fahren zu können - haltet Euch während der Fahrt gut fest und springt am anderen Ende wieder hinab. Folgt dort dem Weg nach rechts, tötet zwei Tiger und findet im letzten Abschnitt eine rote Tür - nähert Euch dieses und es folgt eine längere Sequenz.

Venedig

Ihr beginnt diesen Abschnitt in einer kleinen Gasse. Folgt dieser nach hinten auf einen kleinen Platz (vorsicht vor dem angreifenden Hund) und findet dort an der rechten Häuserwand weiter oben einen Balkon, auf dem eine Wache steht - schießt diese ab. Folgt dann dem weiteren Weg bis vor einen Kanal - beachtet dort einen zweiten Hund und einen ziemlich starken Mann. Nachdem beide erlegt wurden betretet das Haus und findet darin **Fackeln**.

Geht nun wieder raus und widmet Euch dem Kanal zu, in den Ihr nun hinein springt. Auf der anderen Seite des Wassers befindet sich eine grosse Holztür, die Ihr von unten her durchtauchen könnt. Ihr landet so im Bootshaus, wo Ihr Euch auf den Steg hangelt. Sucht an Land links den kleinen Schalter an der Wand auf und betätigten diesen (dazu müsst Ihr genau vor dem Schalter stehen).

Ihr taucht nun wieder aus dem Bootshaus hinaus und geht auf der anderen Seite an Land. Betretet dort das kleine, offenstehende Häuschen und findet an der Wand einen weiteren, kleinen Schalter, den Ihr betätigten. Es öffnet sich daraufhin eine Wandklappe und Ihr könnt nun über die Leiter in diesem Bereich nach oben auf den Dachboden steigen. Im ersten Bereich findet Ihr einen zweiten Schalter an der Wand, der durch Betätigung die nächste Dachklappe öffnet. Steigt wieder nach oben und landet schliesslich auf dem Dach.

Hier klettert auf den Fenstersims und schießt von dort aus das Glasfenster kaputt - springt dann hindurch in den nächsten Raum. Im Innern des Gebäudes wendet Euch nach links (vorsicht Hund) und folgt dem Flur bis ans andere Ende. Dort befindet sich ein Schalter an der Wand, den Ihr natürlich wieder betätigten. Kehrt nun zurück in den grösseren Raum (dort, wo der Hund Euch angegriffen hat) und findet dort eine weitere Fensterscheibe vor - merkt Euch diese für später.

Kehrt vorerst zurück zu den aufgeschossenen Fenster und durchquert das zweite der kaputten Fenster. Springt von dort aus hinüber auf das rote Verandadach und weiter auf den Balkon, auf dem die Leiche liegt (insofern Ihr vorher den Wächter von unten

erschossen habt - sonst lebt dieser Kerl natürlich noch). Untersucht nun die Leiche und findet bei ihr den **Bootshaus-Schlüssel**.

Kehrt nun zurück in den Raum mit dem getöteten Hund, klettert dort auf den Sims und schiesst die Scheibe kaputt. Springt von dort aus auf das rote Verandadach (hochhangeln) auf der anderen Seite, dreht Euch darauf stehend nach links und springt über zwei weitere Dächer bis vor eine offene Luke. Durchquert diese offene Luke und betätigter dahinter in einer Nische einen Hebel, der eine weitere Tür öffnet.

Springt nun zurück in den Kanal, taucht durch die halboffene Tür in das Bootshaus, geht dort an Land und benutzt den Bootshaus-Schlüssel mit dem Schloss an der rechten Wand - dadurch öffnet sich die Tür zu diesem Gebäude.

Springt nun erst nochmals ins Wasser und schwimmt auf die andere Seite. Geht dort an Land und erschießt einen neu aufgetauchten Wächter (nach dessen Ableben findet Ihr die **Automatikwaffen**). Nun kehrt zurück ins Boot, besteigt dieses und fahrt aus dem Bootshaus hinaus. Im Freien haltet Euch rechts und durchquert das offene Gitter. Im ersten Raum hinter dem Gitter haltet an der rechten Wand an und findet dort einen kleinen Gang. Betretet diesen (um aus dem Boot auszusteigen betätigter die Sprungtaste und die rechte Gehtaste) und zündet dort eine Fackel an. Ihr findet so nämlich den Steindrachen und somit das **1. Geheimnis**.

Springt dann hinter dem Drachen das Loch hinab und landet im unteren Bereich. Tötet dort zwei Ratten und dreht Euch in Richtung Leiter an der Wand. Dreht Euch dann nach rechts und folgt dem Steg bis zum Ende. Dort dreht Euch rechts und springt hinein ins Wasser. Taucht nun ein wenig und findet auf dem Boden liegend ein wenig **Munition**. Kehrt nach hinten zurück an Land (dort, woher Ihr gekommen seid), sucht dort die Treppe auf, steigt diese hinauf und geht zurück in Euer Boot.

Fahrt mit diesem den weiteren dunklen Gang entlang (bei Bedarf eine Fackel entzünden), biegt am Ende nach rechts ab und fahrt einen Wasserfall hinab. Im nächsten Abschnitt (unterhalb des Wasserfalls) verlasst das Boot und taucht auf den Grund hinab. Dort befindet sich nämlich der goldene Drache - **2. Geheimnis**.

Besteigt daraufhin wieder das Boot und fahrt mit diesem weiter bis in einen grösseren Raum mit mehreren Säulen. Haltet Euch dort ganz links und findet einen Steg, an dem Ihr an Land geht. Tötet eine Ratte, schiesst das dortige Fenster kaputt und durchquert dieses in einen kleinen Raum. Dort trefft Ihr auf einen Wächter, der nach seinem Tod Munition hinterlässt. Findet ausserdem an einer Wand in diesem Raum einen grossen Hebel, den Ihr noch nicht betätigter (im hinteren Teil des Raumes liegt ein wenig **Munition**).

Verlasst stattdessen den Raum, steigt wieder ins Boot ein und fahrt mit diesem nach vorne durch ein offenes Metalltor und vor eine geschlossene Holzpfoste. Springt dort aus dem Boot und klettert wieder rechts auf den Steg. Durchquert nochmals das zerschossene Fenster und betätigter im dahinter befindlichen Raum diesmal den grossen Hebel. Verlasst den Raum wieder und steigt auf dem Steg links die Leiter nach oben.

Im oberen Abschnitt findet Ihr Euer Boot wieder, springt ins Wasser, taucht rechts unter und findet dort an der Wand einen Hebel, den Ihr betätigst - es öffnen sich die nächsten Türen. Taucht nun wieder auf, besteigt das Boot und fahrt mit diesem hinaus ins Freie.

Haltet Euch dort links und haltet vor den Gondeln an. Klettert hier rechts auf die Kiste, klettert von dort aus auf die nächsthöhere Kiste, dreht Euch nach links und springt in Richtung rotes Verandadach (ohne Anlauf) - hangelt Euch daran hinauf. Dreht Euch dann nach rechts und springt auf die daneben befindliche Brücke (von der Brücke aus könnt Ihr einen weiteren Feind killen, der im unteren Bereich am Wasser ein Boot bewacht). Hier erwartet Euch eine Wache und ein Hund. Habt Ihr beide Gegner besiegt, überquert die Brücke auf einen kleinen Platz und trefft dort auf einen weiteren Wächter (dieser schiesst!). Habt Ihr auch diesen gekillt, findet bei seiner Leiche einen **stählernen Schlüssel**.

Mit eben diesem Schlüssel öffnet Ihr die Tür auf diesem Platz (Schlüssel mit Schloss benutzen) und betretet das nun offene Gebäude. Springt im Innern durch ein Loch und findet im unteren Bereich an einer Wand einen Schalter, den Ihr betätigst. Durch das Loch in der Decke könnt Ihr wieder nach oben springen, Euch hochziehen und trefft sogleich auf den nächsten, schiessenden Gegner.

Habt Ihr auch diesen besiegt, springt von der Brücke aus nach links auf die Kisten und besteigt erneut Euer Boot. Fahrt ein Stück zurück, beschleunigt und rast auf die Gondeln zu, um die Boote so aus dem Weg zu räumen. Im nächsten Abschnitt (hier befindet sich auf der linken Seite ein weiteres Boot und eventuell eine Wache) speichert zunächst einmal ab. Die schmale, vor Euch liegende Gasse ist nämlich vermint und kann nur mit Hilfe eines Bootes freigeräumt werden. Fahrt also mit dem Boot auf die Minen zu und springt im letzten Augenblick aus dem Fahrzeug hinaus. Das Boot fährt weiter und explodiert mitsamt den Minen. Ist Euch dies geeglückt, könnt Ihr nun das zweite Boot besteigen und mit diesem weiterfahren.

Leider ist der vor Euch liegende Kanal durch eine Tür versperrt. Ihr fahrt also den Weg zurück, den Ihr gekommen seid und biegt zweimal nach links ab. Sogleich erwartet Euch auf einem kleinen Steg der nächste Bösewicht (er schiesst), den Ihr, nachdem Ihr den Steg betreten habt, abknallt.

Steigt sodann wieder ins Boot und fahrt mit diesem weiter geradeaus und am Ende rechts um die Ecke. Ihr müsstet dann auf zwei Gondeln stossen, die Ihr mit Schwung aus dem Weg räumt - geht danach an dieser Stelle auf den Steg. Sogleich erscheint eine Wache, die Ihr schnell aus dem Weg räumt. Diese Wache kam aus einem Raum, dessen Tür nun aufsteht - betretet diesen Raum, killt dort zwei Ratten und findet an einer Wand einen grossen Hebel, den Ihr betätigst - es öffnet sich dadurch eine weitere Tür irgendwo in der Stadt.

Verlasst nun den Raum wieder und verweilt auf dem Steg. Dreht Euch dort nach links und bemerkst eine kleine Brücke mit Fenstern. Springt nun an den Rand dieser Brücke heran, zieht Euch hinauf und schiesst vom Sims aus die Fenster kaputt - im dahinter befindlichen Raum findet Ihr den grünen Jadedrache und somit das **3. Geheimnis**.

Steigt nun wieder in das Boot ein und fahrt bei der ersten Möglichkeit nach links durch einen schmalen Kanal. Dann geht es nochmals nach links und Ihr entdeckt schon bald auf der rechten Seite die Tür, die Ihr kurz zuvor mit Hilfe des Hebels geöffnet habt.

Geht dort an Land (betretet den Steg) und durchquert die offene Tür. Springt in den dahinter liegenden Raum und findet dort im Wasser liegend einen **Eisenschlüssel**. Nachdem Ihr Euch diesen angeeignet habt schaut in diesem Raum nach oben und entdeckt in einer Ecke der Decke ein Loch. Durch dieses Loch müsst Ihr nun mit Hilfe einer Leitern an den Wänden klettern.

Im oberen Abschnitt angekommen tötet einen Hund und einen Wächter und findet danach an einer Wand einen grossen Hebel, den Ihr betätigst (es öffnet sich dadurch die Scheunenklappe genau neben Euch). Verlasst nun die obere Etage durch die Scheunenklappe und entdeckt genau unter Euch auf einem kleinen Steg einen Feind, der sehr stark ist. Springt also hinunter ins Wasser und tötet den Gegner möglichst schnell. Besteigt dann Euer Boot, kehrt um und fahrt zurück zu der Stelle, wo Ihr die Wasserminen gesprengt habt.

Geht an dieser Stelle links auf den Steg und vor die verschlossene Tür - öffnet dort das Schloss mit Hilfe des eisernen Schlüssels. Durchquert die sich öffnende Tür, tötet einen weiteren Feind und betretet den Raum. Dort befindet sich an einer Wand ein Schalter, dessen Betätigung ein weiteres Gitter öffnet.

Steigt nun wiederum ins Boot ein und fahrt den Kanal entlang, bis Ihr eine Stelle findet (hinter einem Gitter), an der eine Holzrampe nach oben zu den Fenstern eines Gebäudes führt. In der Nähe dieser Rampe befindet sich eine offene Holztür, die Ihr nun mit Hilfe des Bootes durchquert. Ihr landet in einem kleinen Raum, in dem auf einem Holzsteg eine Wache steht. Betretet den Steg, schiesst die Wache ab und findet dort an der Wand einen kleinen Schalter, den Ihr natürlich wieder betätigst - so öffnet sich die letzte Tür.

Ihr solltet nun abspeichern, da die letzte Tür nur eine bestimmte Zeit offen bleibt. Steigt also ins Boot und bemerkt, dass aus diesem Raum nun eine Rampe herausführt - sobald Ihr über diese Rampe gesprungen seid, beginnt die Uhr zu ticken. Seid Ihr in das Boot eingestiegen, **beschleunigt** es sofort (Aktionstaste) und springt über die erste Rampe. Fahrt dann (immer beschleunigen) über die zweite, hohe Rampe und springt durch die Fenster. Fahrt wieder im Wasser bis zum Ende durch, biegt nach links ab und fahrt gleich wieder rechts durch den engen Kanal. Im nächsten Abschnitt biegt nach rechts ab und folgt dem Kanalstück, in dem Ihr zu einem früheren Zeitpunkt die Minen gezündet habt, durch die offene Tür.

Bartolis Versteck

Ihr beginnt in dem Kanal, wo Ihr mit dem Boot solange nach vorne fahrt (das Gitter öffnet sich automatisch), bis links neben Euch ein Steg erscheint - dort geht an Land und killt gleich zwei Ratten. Folgt dann links den Stufen nach oben und um die Ecke (2 weitere Ratten lauern Euch dort auf). Die Stufen führen Euch dann nach links in einen kleinen Gang hinein, wo Euch eine Wache erwartet. Habt Ihr diese gekillt folgt dem Gang, klettert eine hohe Stufe hinauf und killt nochmals 2 Ratten. Ganz am Ende des Ganges findet Ihr an der Wand dann einen Schalter, dessen Betätigung die Tür am unteren Teil des Steges öffnet.

Diese Tür setzt einen weiteren Gegner frei, auf den Ihr wartet und killt. Kehrt dann über die Stufen zurück auf den Steg und betretet dort die nun offene Tür nach links ins Innere des Gebäudes. Dort erwartet Euch ein schiessender Gegner, den Ihr möglichst schnell umlegen solltet. Beachtet ferner im rechten, oberen Teil dieses Gebäudes einen

Balkon, auf dem sich ein weiterer Feind befindet - dieser lässt sich von unten abschiessen. Nun geht es auf die linke Seite, wo sich zwei Fenster in der Wand befinden. Schiesst eines kaputt und es springen Euch zwei Hunde entgegen. Nachdem Ihr diese abgeschossen habt, springt durch das Fenster ins Freie und findet dort ein **Medipack**.

Zurück im Gebäude dreht Euch nach links und entdeckt drei Soldatenstatuen, die bei Annäherung beginnen ihre Schwerter zu senken. Nun ist es an Euch, im richtigen Augenblick durch diese Schwerter auf die gegenüber liegende Seite zu laufen, ohne verletzt zu werden. Habt Ihr dies geschafft, geht weiter vor in den dunklen Raum, zündet dort eine Fackel an und findet einen grossen Hebel, den Ihr betätigten. Dadurch öffnet sich irgendwo eine weitere Tür und Ihr könnt zurück in den grossen Raum des Gebäudes kehren (die Ritter haben inzwischen aufgehört zu schlagen).

Inmitten des grösseren Raumes steht ein schräger Holzklotz, auf den Ihr von hinten klettern müsst. Sobald Ihr dann die Schräge herunter rutscht, müsst Ihr springen und Euch an dem gegenüber befindlichen, höher gelegenen Holzvorsprung festhalten und hochziehen. Dort gelandet geht nach links und folgt der Balustrade bis vor einen grossen Steinblock. Diesen Steinblock zieht Ihr nun ein wenig zurück und springt dann wieder in den unteren Teil des Hauses. Geht dort nun zu der Stelle, an der sich vorher der eben verrückte Steinblock befand (hinter der schrägen Holzrampe) und springt und zieht Euch dort nach oben.

Auf der Balustrade geht ans andere Ende, dreht Euch nach links und springt von dort aus auf den gegenüber liegenden Balkon (dort, wo Ihr vorher den Mann von unten erschossen habt). Seid Ihr dort sicher gelandet, geht Ihr an das aufgerissene Mauerstück heran und klettert an diesem nach oben. Ihr könnt dann an der Wand weiter nach rechts klettern, bis Ihr schliesslich wieder im Freien auf einem Balkon landet.

Dort dreht Euch nach rechts und bemerkt auf einem anderen Balkon einen Mann, den Ihr erschiessen könnt. Dreht Euch dann nach links und geht bis vor den Abgrund. Seht auf der anderen Seite an der Häuserwand eine rote Markise, auf die Ihr springen müsst. Da Ihr von der Markise herunterrutscht, müsst Ihr Euch schliesslich an deren Kante festhalten und ganz nach links hängeln. Dort angekommen zieht Euch auf die Markise, rutscht wieder herunter und springt, während des Rutschens, nach hinten (Rückwärtssalto) - so landet Ihr sicher auf dem hinter Euch befindlichen Balkon.

Dreht Euch dort nach links und geht bis vor den Abgrund. Seht vor Euch eine kleine Plattform an der Häuserwand, zu der Ihr springen und Euch hochhangeln müsst. Rechts von Eurem jetzigen Standpunkt befindet sich auf der anderen Seite eine weitere Markise, auf die Ihr springt - dort bleibt Euer Charakter stehen. Dreht Euch nun um und seht im unteren Teil der gegenüber befindlichen Häuserwand eine offene Tür, zu der Ihr nun springen müsst. Habt Ihr dies geschafft und befindet Ihr Euch im Innern des Ganges, erledigt gleich zwei sich nähernde Hunde. Folgt dann den Stufen bis ganz nach oben, wendet Euch dort nach rechts und betretet den nächsten Raum (vorsicht vor der um sich schiessenden Wache). Findet dort in der linken Ecke einen versteckten, grossen Hebel, den Ihr betätigten. Verlasst dann diesen Raum wieder, dreht Euch nach rechts und entdeckt eine nun offene Tür, die Ihr durchquert.

So landet Ihr auf dem Balkon, auf dem Ihr zu einem früheren Zeitpunkt die Wache erschossen habt. Dort steht auf dem Boden der linken Seite der Steindrachen **1. Geheimnis**.

Kehrt nun zurück in das Gebäude und dort in den Raum, in dem Ihr vorher den Hebel umgelegt habt und schiesst dort das Fenster kaputt. Steigt hindurch und landet auf einem schmalen Balkon, wo Euch die nächste Wache erwartet - schiesst diese ab. Folgt dem Balkon nun nach rechts und findet eine weitere Glasscheibe, die Ihr zerschiesst. Springt in den dahinter liegenden Raum und trefft dort auf zwei Wachen und einen Hund - tötet diese alle. Rennt dazu in den Räumen herum und killt die Gegner nacheinander. Habt Ihr dies geschafft, kehrt zurück in den Kamin (in den Raum, in den Ihr eben gesprungen seid) und schiebt dort den grossen Felsblock am hinteren Ende zweimal nach vorne. Springt dann auf den verschobenen Felsblock hinauf und von dort aus weiter auf die höher gelegene Ebene.

Schiesst dort eine Ratte ab und folgt dem Gang bis vor eine Rampe, die nach unten führt. Rutscht diese nicht hinunter, da Ihr sonst von schwingenden Klingen erledigt werdet. Springt stattdessen rechts hinunter ins Wasser und taucht dort wieder auf. Geht an Land und zwar auf das dunklere Holzbrett. Vor Euch seht Ihr ein paar Plattformen über die Ihr bis zum anderen Ende springen müsst - speichert nun ab. Um diese Plattformen zu überqueren habt Ihr nämlich nur ein paar Sekunden Zeit, da sonst Feuer angezündet wird und Ihr verbrennt. Springt also möglichst schnell von Plattform zu Plattform, ohne ins Wasser zu fallen und erreicht das andere Ende. Dreht Euch dort nach rechts und es öffnet sich eine Tür.

Dahinter liegt im unteren Bereich ein Raum, der mit zwei Hunden und einer Wache besetzt ist - schiesst diese Gegner ab und springt dann hinab in den besagten Raum. Schaut Euch in diesem Raum die Decke genauer an und findet dort mehrere Kronleuchter herunter hängen. Kümmert Euch nun um den Leuchter, der am weitesten hinab hängt und klettert auf die Schräge, die genau unter eben diesem Leuchter steht. Springt von dort aus auf den Leuchter hinauf und hangelt Euch rauf. Auf dem Kronleuchter stehend dreht Euch nach rechts und findet dort etwas höher liegend einen kleinen Sims, auf den Ihr mit Anlauf und hochhangelnd springen müsst. Dort gelandet findet Ihr nämlich an der Wand einen grossen Hebel, den Ihr betätigst - er öffnet eine weitere Tür.

Springt dann wieder auf den Boden, sucht erneut den am niedrigsten hängenden Kronleuchter auf und springt auf eben diesen. Dreht Euch nun um und entdeckt die anderen Leuchter, die alle ein Stück höher hängen. Springt und hangelt Euch also zum nächsten Leuchter vor, dreht Euch wieder nach rechts und springt von dort aus auf die nächste, sichtbare Plattform. Dort befindet sich an der Wand der nächste Hebel, dessen Betätigung eine kleine Nische öffnet.

Springt nun zurück auf den mittleren Kronleuchter, dreht Euch dort nach rechts und springt weiter zum nächsten Leuchter, bis Ihr schliesslich vor einer Holzplattform ganz oben landet, auf die Ihr Euch hinaufziehen könnt. Tötet ganz oben angekommen zwei Ratten und geht weiter nach rechts. Folgt dem Rundgang bis auf eine kleine Steinplattform, über der sich der Dachbalken befindet. Springt nun an eben diesen Dachbalken heran, hangelt Euch dort soweit nach rechts, bis Ihr Euch hinaufziehen könnt - nun müsstet Ihr Euch am höchsten Punkt in diesem Raum befinden.

Von hier aus entdeckt Ihr auf der anderen Seite eine weitere Holzplattform, die Ihr nun durch Springen erreichen könnt. An besagtem Punkt angekommen findet rechts neben Euch eine Steinmauer, auf die Ihr raufklettert (beachtet die Wache). Folgt dem oberen Teil der Mauer nach rechts, bis Ihr wiederum vor dem Dachbalken steht, allerdings

dessen andere Seite - springt auf diesen rauf. Ihr findet dort den nächsten grossen Hebel, dessen Betätigung die Kronleuchter manipuliert.

Springt nun zurück auf die Steinmauer, verlässt diese nach links und findet dort die Kette eines Kronleuchter, auf den Ihr Euch herablassen könnt. Springt nun von dort aus auf den letzten der drei Kronleuchter, dreht Euch nach links und entdeckt in der Wand die offene Nische, zu der Ihr nun herüberspringt und Euch hochhangelt. Im Innern dieser Nische findet Ihr schliesslich den **Bibliothek-Schlüssel**, den Ihr an Euch nehmt.

Springt von hier aus nun zurück auf den Kronleuchter, dreht Euch nach rechts und springt auf die beiden folgenden Leuchter. Auf dem letzten stehend dreht Ihr Euch nach rechts und springt auf die unter Euch liegende, hölzerne Plattform. Dort befindet sich ebenfalls ein Fenster, das Ihr zerschiesst. Durchquert dieses, landet auf einer schmalen Balustrade und folgt dieser nach rechts, bis Ihr vor einem tiefen Abgrund landet.

Dreht Euch vor dem Abgrund stehend herum, springt und haltet Euch am Rand fest - lässt Euch dann fallen und stürzt ins Wasser. Taucht dort den Gang entlang und findet an der linken Wand einen grossen Hebel, den Ihr betätigst - es öffnet sich dadurch links daneben eine Tür - speichert ab.

Taucht jetzt durch die offene Tür und landet in einer Art Labyrinth. Folgt hier dem folgenden Weg, um den goldenen Drachen und somit das **2. Geheimnis** zu finden: erste Möglichkeit nach rechts und dann weiter nach rechts unten (Stufen). Nun nach rechts und immer weiter nach vorne (hoch und runter), bis Ihr schliesslich in einem kleinen Raum landet, wo Ihr in der rechten Ecke auf dem Boden die goldene Drachenstatue seht. Nehmt diese an Euch, dreht Euch herum und findet an der Wand einen grossen Hebel, den Ihr betätigst. Dies öffnet eine Luke genau über Euch, durch die Ihr kurz auftauchen müsst, um Luft zu holen. Geht dort nicht an Land, da Ihr sonst verbrennt.

Nun könnt Ihr den Weg wieder zurück tauchen und in dem grossen Raum, dort wo Ihr den ersten Unterwasserhebel betätigst habt, an Land gehen. Ihr findet eine Tür mit einem Schloss. Benutzt nun den Bibliotheks-Schlüssel mit dem Schloss, um so die Tür zu öffnen und durchquert die nun offene Tür.

In der Bibliothek erwartet Euch ein weiterer Wächter, der erledigt werden muss. Folgt dann dem weiteren Gang bis zum Ende durch und haltet Euch rechts. Kümmert Euch in diesem kleinen Gang um das linke Bücherregal und klettert dort hinauf. Oben gelandet dreht Euch um, schiesst auf der anderen Seite zwei Ratten ab, springt herüber, klettert auf das niedrige Bücherregal und betätigst dort einen grossen Hebel an der Wand, der eine Tür öffnet.

Springt nun wieder herunter, kehrt zurück in den Anfangsraum der Bibliothek, killt eine weitere Wache und durchquert die nun offene, rechte Tür (wenn Ihr wollt, könnt Ihr mit Hilfe des linken Hebels noch die Tür auf dieser Seite öffnen und dahinter zwei Wächter erlegen). Kümmert Euch im dahinter liegenden Raum um das linke Bücherregal und klettert dort hinauf. So landet Ihr auf diesem Regal, dreht Euch um und springt auf die gegenüber liegende Holzplattform. Dreht Euch dort nach links und klettert das nächste Bücherregal ganz nach oben.

Dreht Euch auch dort um und findet eine Fensterscheibe, die Ihr zerschiesst - springt danach auf den Sims der zerschossenen Scheibe. Dreht Euch am Abgrund herum, springt und haltet Euch fest. So rutscht Ihr eine Markise hinab und haltet Euch an deren Kante fest. Zieht Euch nun nach oben und springt, während des Rutschens nach hinten (Rückwärtssalto), um so auf dem gegenüber liegenden Balkon zu landen.

Dreht Euch um und springt auf das kleine Vordach, auf der anderen Seite. Dort angekommen dreht Euch nach rechts, bemerkt eine kleine Steinmauer und springt auf eben diese hinauf. Auf der anderen Seite des Kanals bemerkt Ihr eine kleine Hütte, deren Türe offen steht (um an die **Uzis** zu gelangen müsst Ihr auf das Dach der Hütte springen, dort den Schornstein aufzusuchen und von der Stelle aus mit Anlauf an die gegenüber liegende Nische springen. Hangelt Euch an deren Kante nach links, zieht Euch hoch, geht hinter die Wand und entdeckt dort eine Wasserstelle und die Waffen). Springt nun zu eben dieser Hütte rüber und betretet diese. Im Innern werdet Ihr von einer Wache angegriffen die Ihr tötet. Findet sodann im Innern der Hütte auf einem Tisch stehend einen silbernen Schlüssel (**Sprengschlüssel**), den Ihr an Euch nehmt.

Verlasst nun die Hütte wieder und schwimmt über den Kanal zu der gegenüber liegenden Tür. Nähert Euch dieser und sie öffnet sich automatisch. Trefft dahinter auf die nächste Wache und tötet auch diese. Schiesst hier dann das Fenster kaputt und betretet erneut die Bibliothek. Dreht Euch im Innern nach links, kehrt zurück in den grossen Raum und durchquert nun die andere Tür (gegebenenfalls ist diese erst durch den Hebel rechts neben der Tür zu öffnen). Im nächsten Zimmer erwarten Euch zwei Wächter, die Ihr aus dem Weg räumt.

Geht dann links durch das Fenster in den Hof und verlassst diesen durch die rechte Tür. Springt dahinter ins Wasser, schwimmt links in die Nische und geht dort an Land. Hier trefft Ihr auf eine Ratte, die es zu killen gilt. Klettert dann hinauf auf die Steinmauer, wo Ihr den Sprengzünder stehen seht - benutzt diesen noch nicht. Klettert stattdessen auf die dahinter befindliche Steinmauer und überquert diese nach links bis ans Ende. Klettert dort einen Stein und eine Mauer nach oben und befindet Euch nun vor einem Fenster, das Ihr zerschiesst. Im dahinter liegenden Raum entdeckt Ihr einen grünen Jadedrachen und somit das **3. Geheimnis**.

Kehrt nun zurück zu dem Sprengzünder und benutzt mit diesem den Sprengschlüssel (dazu ist der Sprengzünder einfach zu benutzen). Es folgt eine kurze Explosion und ein Gebäude wird aufgesprengt. Daraufhin beschiesst Euch von oben auf einem Balkon stehend ein weiterer Gegner - tötet diesen. Klettert nun nochmals auf die Steinmauer hinter dem Sprengzünder und folgt dieser nach links zu dem kaputten Gebäude. Springt zu diesem hinüber und findet dort in der rechten, hinteren Ecke ein Loch in der Decke. Durch dieses springt ins nächste Stockwerk, wo zwei Steinblöcke stehen. Steigt auf diese hinauf und springt von dort aus durch das Loch in der Decke auf das Dach. Dreht Euch dort um, springt auf die andere Seite und folgt dem Gang, bis vor eine lange Schräge - rutscht diese hinab.

Das Opernhaus

Ihr beginnt auf einer kleinen Plattform und vor Euch schwingt eine Kiste - versucht diese möglichst nicht zu berühren. Springt stattdessen gleich rechts vorne in das Wasser hinein, taucht wieder auf und werdet schon beschossen. Sucht den Feind, geht an dem Steg, wo der Killer steht an Land und tötet ihn.

Springt dann wieder ins Wasser und schwimmt links um das Gebäude herum. Findet dort an der Wand eine Leiter und klettert diese bis auf die erste Plattform hinauf. Dreht Euch dort herum und springt auf die nächsthöhere Plattform, um dort an der linken Wand einen kleinen Schalter zu betätigen - dieser öffnet eine Tür irgendwo in diesem Level.

Klettert die Leiter nun nach oben bis zur nächsten Plattform, springt auf eben diese, dreht Euch um und seht auf der anderen Seite des Kanals einen kleinen Balkon vor dem gelben Gebäude. Springt auf eben diesen Balkon hinüber und hangelt Euch daran hoch. Dreht Euch dann nach links und springt auf die vor Euch befindliche Plattform mit der schwingenden Kiste. Haltet Euch an der Kante besagter Plattform fest und hangelt Euch ganz nach rechts - zieht Euch dann nach oben. Auf der Plattform stehend dreht Euch nach links und bemerkt im gegenüber liegenden Dach ein Loch, das ins Innere des Gebäudes führt. Springt nun über den längeren Teil der Plattform auf die andere Seite und durch das Loch im Dach ins Innere des Gebäudes.

Dort lauert Euch eine Wache auf, die Ihr erschießt. Nehmt danach den **Ornament-Schlüssel** an Euch, der hier auf dem Boden herumliegt und folgt den Stufen in diesem Raum nach oben - hier erwartet Euch die nächste Wache. Erlegt auch diese, durchquert am Ende die Tür und landet erneut auf einem kleinen Balkon im Freien.

Folgt diesem Balkon, springt herunter und findet Euch vor der Leiter wieder, die Ihr nach oben zur nächsten Plattform klettert. Springt auf eben diese Plattform, dreht Euch herum und springt und hangelt Euch auf den gegenüber liegenden Balkon vor dem gelben Haus. Dreht Euch dort nach links und springt auf die nächste Plattform mit der schwingenden Kiste. Hangelt Euch dort nach rechts, zieht Euch hoch und springt nun auf das nächste, kleine Dachstück.

Von diesem Dachstück aus springt rückwärts runter (in Richtung Kanal), haltet Euch fest und hangelt Euch soweit nach links, bis Ihr unter Euch eine kleine, rechteckige Fläche seht - lasst Euch dort hinunterfallen. Beachtet von hier aus das linke Dach und bemerkt, das auch davon ein Stück offen steht - springt dort aber nicht hinein, da Ihr sonst von Glasscherben aufgespiesst werden würdet. Springt stattdessen rückwärts von diesem kleinen Dachstück herunter, haltet Euch an der Kante fest und hangelt Euch soweit nach links, bis Ihr unter Euch einen Fenstersims bemerkt. Lasst an dieser Stelle kurz los und greift gleich wieder zu. Zieht Euch an dem Sims nach oben, schiesst die Scheibe kaputt und betretet den Raum. Geht langsam durch die Glasscherben auf die linke Seite und es wird Euch nichts passieren.

Ihr findet an der linken Wand eine Leiter, die Ihr nach oben steigt. So landet Ihr schliesslich in einem kleinen Gang und vor einer verschlossenen Tür, die Ihr mit Hilfe des Ornament-Schlüssels öffnen könnt.

Durchquert die Tür und folgt dem Gang, bis Ihr rechts an der Wand eine Leiter entdeckt, die Ihr nach oben steigt und speichert auf der Mauer stehend ab. Hier ist es nun Eure Aufgabe, die andere Seite des Daches zu erreichen. Beachtet dazu die braunen Flächen, über die Ihr schnell rennen und springen müsst, da diese nach kurzer Zeit einbrechen. Sucht Euch also die Mitte des Daches aus und springt auf die braunen Flächen. Rennt darüber und springt dann zu den nächsten Flächen. Rennt auch dort wieder rüber und springt schliesslich zum anderen Ende des Daches - haltet Euch fest und zieht Euch nach oben. Folgt dort dem Weg nach rechts, klettert auf einen Steinblock hinauf und springt von dort aus auf den schmalen Weg links auf dem Dach.

Folgt auch dort dem Weg nach rechts und findet Euch vor einer Kuppel wieder, auf der Ihr eine Wache abknallen müsst. Ist dies erledigt springt herunter und tötet eine weitere Wache und zwei Hunde. Umgeht nun die Kuppel und findet in einer Ecke eine schwingende Kiste (ferner gilt es noch, 2 Wächter umzubringen). Springt nun auf die Kuppel hinauf und stellt Euch so auf, dass Ihr vor Euch die schwingende Kiste sehen könnt. Nun müsst Ihr mit einem Sprung an die Kante der Erhöhung springen, wo die Kiste schwingt, ohne von dieser erschlagen zu werden. Zieht Euch dann hoch und springt in der Nische links durch ein Loch in einen kleinen Raum. Dort findet Ihr an der linken Wand einen kleinen Schalter, den Ihr betätigst - dadurch öffnet sich in der Kuppel eine Klappe.

Verlasst nun den kleinen Raum wieder und widmet Euch der nun offenen Kuppel, der leider neue Feinde entstiegen sind - killt diese zuerst einmal. Sucht dann die offene Klappe am Fusse der Kuppel auf und springt dort hinein. Im Innern findet Ihr zwei kleine Schalter, von denen Ihr zuerst den Linken betätigst. Dadurch öffnet sich links ein grosses Gitter, das Ihr nun durchquert.

Unten angekommen dreht Euch herum, rennt die Stufen hinab und springt am Ende schnell links in die Nische nach oben, um nicht von einem heranrollenden Felsen zermanscht zu werden. Springt dann wieder runter und findet an der gegenüberliegenden Wand einen kleinen Schalter, dessen Betätigung das grosse Gitter schliesst.

Sucht nun die Hängeleiter wieder auf und steigt diese nach oben bis vor das geschlossene Gitter - klettert dort nach links und springt in den kleinen Durchgang.

Von dort aus springt ebenfalls herunter in den grossen Raum, wo Ihr sogleich einen Wächter erschiessen müsst. Kümmert Euch nun um die rechte Seite des Raumes und nähert Euch den dort befindlichen Türen. Diese öffnen sich automatisch und spucken eine Wache und einen Hund aus.

Sucht nun die andere Seite des grossen Raumes auf und findet dort in der linken Ecke einen Gang, dem Ihr folgt. Es erwarten Euch hier zwei Hunde, die Ihr umbringt. Bemerkt in diesem Abschnitt ausserdem einen kleinen Schalter, der noch nicht funktioniert - hierher müsst Ihr zu einem späteren Zeitpunkt nochmals zurückkehren.

Durchquert nun den grossen Raum wieder und geht weiter zu der offenen Tür auf der anderen Seite. Widmet Euch dort dem tiefen Abgrund neben dem Geländer, seht dort hinunter und springt hinab ins Wasser.

Taucht unten angekommen gleich wieder auf, geht an Land und rennt schnell auf die linke Seite rüber in Richtung Doppeltür. Beachtet, dass aus dieser Tür eine Wache mit zwei Hunden kommt. Ferner lauert Euch ein weiterer Gegner auf der anderen Seite des Wassers und einer auf einem höheren Abschnitt auf. Beachtet ausserdem, dass von der Schräge inmitten des Raumes Felsen herausgerollt kommen.

Habt Ihr hier also vorerst alles erledigt (geht nicht durch die offene Tür - Felsenfalle), folgt der linken Seite des Wassers bis zum Ende und springt von dort aus auf die Bühne - beachtet, dass Euch dort neue Gegner erwarten. Sucht nun den linken Raum auf der Bühne auf und findet dort an der rechten Wand einen kleinen Schalter, der ein weiteres Gitter öffnet. Verlasst den Raum wieder, kehrt zurück auf die Bühne und sucht nun den

gegenüber liegenden Raum der Bühne auf (vorsicht vor den herabfallenden Sandsäcken!).

Hier müsst Ihr dann gleich zwei Wächter beseitigen. Nach deren Ableben steigt auf die Stufe, die in den Raum führt, dreht Euch um und springt von hier aus nach oben an die höher gelegene Plattform (hier habt Ihr mit Hilfe des Schalters das Gitter geöffnet). Zieht Euch nach oben und geht dort langsam durch die Glasscherben. Geht nun vor die hochgezogene Brücke, dreht Euch nach links und springt zu dem Felsspalten in der gegenüberliegenden Wand. Klammert Euch dort fest, hangelt Euch nach links und zieht Euch schliesslich nach oben. Findet dort in der Nische einen kleinen Schalter, den Ihr betätigst - dadurch wird die Brücke hinuntergelassen.

Springt nun zurück auf den Holzsteg und überquert die herabgelassene Brücke. Am Ende springt Ihr auf die links befindliche, höher gelegene Plattform und zieht Euch dort nach oben. Springt hier nun an der Wand entlang nach oben und findet eine Nische, in die Ihr Euch hochziehen könnt. Von dort aus springt Ihr weiter auf die gegenüberliegende Plattform, wo Ihr eine Ratte erschiessen müsst. Dreht Euch nach rechts und folgt der Plattform bis vor einen schwingenden Sandsack. An diesem müsst Ihr nun vorbei springen, ohne von ihm getroffen zu werden. Folgt dann dem Pfad und springt an einem weiteren Sandsack vorbei.

Dahinter findet Ihr an der linken Wand einen kleinen Schalter, den Ihr betätigst - es wird dadurch ein Sandsack herabgelassen. Geht nun weiter vor bis an den Abgrund, dreht Euch dort herum, springt runter und haltet Euch an der Kante fest. Zieht Euch dann nach oben und springt, während Ihr rutscht nach hinten, um in einem kleinen Loch in der Bühne zu landen - Ihr findet Euch so im Wasser wieder.

Taucht nun nach links und gleich wieder links in einen kleinen Raum hinein. An dessen linkem Ende findet Ihr ein paar Stufen, die nach unten führen. Taucht diese hinab und taucht so in einem weiteren Raum wieder auf. Dort befindet sich unter Wasser in der rechten Wand ein kleiner, schmaler Gang, der zum Steindrachen und somit zum **I. Geheimnis** führt.

Taucht den schmalen Gang wieder zurück und geht auf der anderen Seite auf einen Steinblock. Lauft über den Steinblock durchs Wasser an die andere Wand und betätigst dort einen kleinen Knopf. Taucht nun wieder zurück zu der Stelle, wo Ihr ins Wasser gefallen seid und haltet Euch dort links. Taucht unter einer Mauer hindurch und im nächsten Raum wieder auf. Geht dort in einer Nische an Land und findet ein **Relais**, das Ihr mitnehmt. Klettert nun die hier befindliche Leiter nach oben und findet Euch schliesslich im Innern des Hauses wieder. Dreht Euch hier nach rechts und springt nach oben in den obersten Abschnitt - zieht Euch hoch.

Dort angelangt rennt auf die gegenüberliegende Seite des Raumes und folgt dem Gang in der linken Ecke, wo Ihr schon zu einem früheren Zeitpunkt wart und Hunde abgeschossen habt. An der rechten Wand findet Ihr hier nun einen offenen Kasten, in den Ihr das eben gefundene Relais einsetzt. Geht dann rechts um die Ecke und betätigst den kleinen Schalter. Es öffnet sich danach ein Gitter links und die Aufzugskabine fährt hinunter (geht noch nicht in die Kabine hinein). Springt auf das Dach der Kabine und von dort aus rechts an die Leiter an der Wand heran. Klettert diese nach oben und findet Euch schliesslich in einem Raum mit vielen Glasscherben wieder.

Geht dort langsam vor und nehmt Euch den goldenen Drachen auf - **2. Geheimnis.** Betretet dann die Nische auf der linken Seite, betätigt dort den kleinen Schalter an der Wand, worauf sich in der mittleren Nische dieses Abschnittes eine Tür öffnet. Durchquert diese Tür in den grossen Raum, folgt rechts dem Gang und betätigt nochmals den kleinen Schalter, mit dem sich der Aufzug rufen lässt. Nachdem die Kabine angekommen ist besteigt Ihr diese diesmal und fahrt hinunter in den unteren Bereich - dazu müsst Ihr den Schalter zweimal betätigen.

Unten gelandet betretet den grösseren Raum und trefft auf zwei Wachen. Sobald diese erledigt sind, betätigt den Schalter an der linken Wand (neben dem Gitter), worauf der Aufzug wieder nach oben fährt und somit einen Schacht freigibt. Tretet an diesen Schacht heran und findet einen Unterwassertunnel. Springt dort hinein und taucht vor das Gitter. Biegt dort nach links ab und taucht gleich wieder in den linken Gang hinein. Folgt dem Weg bis in einen Raum hinein und sucht dort die rechte Ecke auf (Ihr könnt hier wieder gehen) - Ihr findet auf dem Boden liegend einen **Schaltkreis**.

Dreht Euch dann wieder um und taucht ins tiefere Wasser. Folgt dem Verlauf nach links und taucht soweit, bis Ihr wieder vor dem Gitter landet. Dort geht es weiter nach links und in dem grösseren Raum gleich wieder rechts. An der hinteren Wand entdeckt Ihr dort nämlich einen grossen Hebel, den Ihr betätigts. Dieser öffnet rechts daneben das Gitter, durch das Ihr nun tauchen könnt. Hinter dem Gitter geht es nach oben und an die Oberfläche.

Klettert an Land (Ratte), dreht Euch um und springt und hangelt Euch auf die nächste Plattform hinauf (ohne Anlauf). Dreht Euch nochmals um und springt auf die nächste Anhöhe. Dort legt Ihr eine Wache, Ratten und einen Hund um. Wendet Euch dann nach rechts, folgt den Stufen und dem Gang und findet Euch schliesslich vor ein paar Fenstern wieder (rechte Seite), die Ihr kaputt schiesst. Springt dann hinunter in den dahinter befindlichen Raum und findet dort an der gegenüber liegenden Wand einen kleinen Knopf, dessen Betätigung die daneben befindliche Tür öffnet - durchquert diese (speichert vorher ab).

So rutscht Ihr eine kleine Schräge hinab und springt in der letzten Sekunde über den am Boden befindlichen Ventilator. Krallt Euch am gegenüber liegenden Felsvorsprung fest und zieht Euch nach oben. Dort findet Ihr den **Ornament-Schlüssel**, den Ihr aufnehmt. Habt Ihr dieses Objekt an Euch gebracht, zieht Euch über die beiden Felsblöcke auf der rechten Seite nach oben, dreht Euch dort nach rechts und geht bis vor den Abgrund. Springt nun nach vorne auf die kleine Schräge, rutscht hinunter und springt im letzten Moment nach oben und vor auf die gegenüber liegende Seite. Hangelt Euch dort den weissen Gang nach oben und folgt diesem - schiesst auf dem Weg eine Ratte ab - bis vor den nächsten Abgrund.

Springt dort mit Anlauf rüber vor den nächsten Ventilator und speichert dort ab. Nun müsst Ihr zweimal hintereinander auf die nächstobere Plattform springen (ohne Anlauf), wo Euch wiederum jeweils ein Ventilator erwartet - versucht, diesen möglichst nicht zu berühren. Seid Ihr endlich ganz oben angelangt, dreht Euch um und springt eine weitere Plattform nach oben - dort findet Ihr den grünen Jadedrachen und somit das **3. Geheimnis.**

Springt nun wieder eine Plattform weiter runter und findet dort in einer Ecke stehend ein dunkle Kiste vor, die Ihr nach hinten zieht. Umgeht dann diese Kiste und seht an der dahinter befindlichen Wand einen kleinen Knopf, dessen Betätigung die daneben

liegende Tür öffnet - durchquert diese und findet Euch in einem Raum wieder, in dem Ihr zu einem früheren Zeitpunkt schon einmal wart.

Nun wird es Eure Aufgabe sein, den eben bewegten Steinblock in das Zimmer zu schieben, das Ihr eben geöffnet habt. Schiebt den Steinblock dort soweit nach vorne, bis es nicht mehr weiter geht. Springt dann hoch vor die Fenster, zerschiesst diese alle und findet in dem dahinter befindlichen, kleinen Abschnitt eine zweite, dunkle Kiste, die Ihr nun auf die erste Kiste schieben und ziehen müsst, die sich bereits im unteren Teil des Raumes befindet. Stehen also schliesslich die beiden Kisten aufeinander, springt runter in den Raum und von der kleinen Erhöhung aus auf die Spitze der beiden Kisten. Von dort aus könnt Ihr dann weiter auf den oberen Abschnitt springen und diesen betreten - achtet auf die Wache, die Euch gleich darauf entgegentritt.

Folgt dann hier dem Weg bis vor den Abgrund auf der linken Seite, der hinunter ins Wasser führt. Springt von dort aus auf die nächsthöhere Plattform, klettert über eine kleine Erhöhung (schiesst dort unter Umständen eine weitere Wache ab) und findet am Ende dieser Plattform auf der rechten Seite eine Tür mit Schloss - benutzt an diesem Schloss den Ornament-Schlüssel, um so die Tür zu öffnen.

Durchquert die nun offene Tür, springt in den darunter liegenden Raum, betätigt dort den Knopf an der linken Wand (dieser öffnet das obere Gitter) und hangelt Euch hier über die herunterhängende Leiter nach oben - durchquert das offene Gitter. Benutzt in diesem Bereich nun den Schaltkreis mit der Kontrolltafel (links in einer kleinen Nische an der Wand) und betätigt dann den daneben befindlichen Schalter an der Wand (rechte Seite) - dieser muss nach unten zeigen.

Durchquert nun links wieder das offene Gitter, folgt dem Weg nach unten, springt dort links auf die Erhöhung und von dort aus runter auf den Boden des grossen Raumes. Springt hier nun von der linken oder rechten Seite aus wieder über das Wasser auf die Bühne und entdeckt, das sich nun im hinteren Teil der Bühne eine Tür geöffnet hat - durchquert diese und tötet dahinter 2 Wächter und einen Hund.

Sucht nun in diesem Raum die hintere, linke Ecke auf und findet dort auf der linken Seite, unter ein paar anderen Kiste eine etwas hellere Holzkiste, die Ihr zweimal nach hinten zieht. Dadurch legt Ihr dahinter einen kleinen Gang frei, dem Ihr folgt. So findet Ihr an der Wand einen kleinen Schalter, den Ihr betätigter. Kehrt danach zurück in den Raum und seht nach oben. An einer bestimmten Stelle findet Ihr ein Loch in der Wand. Klettert nun über die Kisten zu eben diesem Loch, durchquert dieses und findet Euch in einem hohen Abschnitt des grossen Raumes auf einer Plattform stehend wieder.

Folgt dieser Plattform nach rechts bis vor ein Loch und springt in dieses hinein. So landet Ihr in einem kleinen Raum mit einem Loch im Boden. Hinter diesem Loch befindet sich etwas weiter oben eine Nische, in die Ihr ohne Anlauf springen müsst. Findet dort an der rechten Wand einen Schalter, dessen Betätigung eine weitere Tür öffnet. Dreht Euch alsdann nach links und widmet Euch dem anderen Teil des Raumes, wo ein grosser Sandsack hin- und herpendelt. Hier müsst Ihr nun zuerst auf die Schräge springen, die sich rechts neben dem Sandsack befindet, um so vor den Sack zu rutschen - rennt im richtigen Augenblick durch den schwingenden Sack hindurch.

Vor dem nächsten Abgrund stehend lasst Euch dort in den unten befindlichen Raum hinabgleiten und trefft auf den Bösewicht Bartoli (am besten mit der Schrotflinte zu

killen) und zwei Hunde. Habt Ihr all diese Gegner aus dem Weg geräumt (nehmt die **Granaten** von Bartolis Leiche an Euch), sucht den Rest dieses Raumes ab, um einen weiteren Feind zu killen.

Findet alsdann auf der anderen Seite des Raumes eine kleine Kiste, auf die Ihr klettern könnt. Klettert weiter, so hoch es geht und dreht Euch um. Nun müsst Ihr auf die gegenüber liegende Seite des Raumes gelangen (dazu über die Kisten und durch die schwingenden Hindernisse springen) und zwar in die rechte Ecke (springt dazu am besten über die rechte Seite, da Euch die schwingenden Kisten bei Berührung töten). Dort findet Ihr nämlich einen kleinen Schalter, dessen Betätigung eine Tür auf der anderen Seite des Raumes öffnet.

Springt alsdann von den Kisten herunter, tötet einen Feind und verlass den Raum durch die nun offene Tür in der rechten, hinteren Ecke. Findet dort ein Flugzeug vor, steigt in diesen ein und beendet somit das Level.

Der Bohrturm

Dieses Level beginnt Ihr in eine Zelle gesperrt und ohne eine Waffen. Diese wurden Euch abgenommen und müssen zuerst einmal wiedergefunden werden.

Als erstes müsst Ihr Euch mal aus der Zelle befreien. Geht dazu nach links und bis zum Ende durch, wo Ihr den vor Euch befindlichen Steinblock nach hinten zieht - es wir so ein kleiner Gang freigelegt, an dessen Ende Ihr einen Schalter an der Wand vorfindet. Betätigtt Ihr diesen, öffnet sich für kurze Zeit die Zellentür in der anderen Ecke des Raumes, die Ihr schnell durchqueren müsst. Beachtet, dass sich auch die anderen Steinblöcke in diesem Raum verschieben lassen und macht Euch so einen Weg frei, der Euch am schnellstmöglichen erlaubt, durch die Zelle zu der offenen Zellentür zu rennen.

Habt Ihr dies geschafft, landet Ihr vor einer Wasserstelle und habt den Alarm ausgelöst. Springt nun nicht ins Wasser, sondern haltet Euch links. Rennt dort den Gang entlang (nicht auf die Rampe - Falle) und weicht den beiden ankommenden Wachen aus - denkt daran, dass Ihr diese ohne Waffen nicht erschiessen könnt. Rennt stattdessen an den beiden Wächtern vorbei bis zum Ende durch und folgt dem weiteren Verlauf des Ganges bis vor eine grosse Glasscheibe. Wartet nun dort, bis die Wache mit dem Gewehr kommt und stellt Euch so vor die Scheibe (ganz dicht), dass diese durch den Wächter zerschossen wird.

Springt dann durch die kaputte Scheibe und folgt draussen der Plattform nach rechts. Springt die Plattform hinab und findet dort, gleich rechts an der Wand einen kleinen Schalter, dessen Betätigung die Bodenluke des Flugzeuges öffnet. Taucht also nun ins Wasser und in das Innere des Flugzeuges, wo Ihr einen weiteren, kleinen Schalter findet, den Ihr drückt - diese Aktion schaltet einen der Propeller ab.

Taucht nun wieder ins Wasser und sucht unter Wasser die hintere, linke Ecke auf, an der Ihr an Land gehen könnt (nur dort ist der Boden flach genug). Wiederum landet Ihr vor der Zelle, wo Ihr dem Gang nach rechts bis zu der zerschossenen Scheibe folgt. Springt dort hindurch und von der hinteren Plattform runter, um auf einem Metallsteg zu landen. Folgt diesem bis zum Ende und springt von dort aus mit Anlauf zu dem ausgeschalteten Propeller des Flugzeuges. Hangelt Euch nach oben, folgt der

Tragfläche nach links bis auf den Rumpf und wendet Euch dort nach rechts. Findet ein Stück weiter hinten ein graues Rechteck, auf das Ihr raufgeht. So stürzt Ihr ins Innere des Flugzeuges, wo Ihr Eure **Pistolen** findet und aufnehmt.

Verlasst nun die Maschine wieder über die Leiter, springt draussen ins Wasser und taucht zu der flachen Stelle, von der aus Ihr das Wasser wieder verlassen könnt. Sucht nun die beiden Wachen auf und tötet diese endlich. Findet bei einer der Leichen eine **gelbe Karte**, die Ihr Euch natürlich nicht entgehen lasst.

Ein letztes Mal geht es nun durch das zerschossene Fenster auf die Plattform und dort weiter nach links. Springt über eine kleine Spalte und folgt dem weiteren Gang bis vor das Wasser. Springt hinein, taucht unter und findet gleich an der Wand einen grossen Hebel, den Ihr betätigts. Taucht jetzt nochmals auf, um Luft zu holen und speichert ab! Folgt nun dem einzigen Unterwassertunnel soweit, bis Ihr durch ein offenes Gitter weiter nach unten tauchen könnt. Folgt auch hier dem Gang und findet schliesslich auf dem Boden stehend, vor einem grossen Ventilator das **I. Geheimnis** in Form eines goldenen Drachens. Taucht nun schnell wieder den Weg zurück, den Ihr auch gekommen seid und taucht auf, um Luft zu holen.

Geht nun wieder an Land, folgt dem Gang, springt über den kleinen Abgrund und geht rechts durch die zerschossenen Fenster. Findet dort links an der Wand einen gelben Schlitz, mit dem Ihr die gelbe Karte benutzt, die Ihr bei einer Wache gefundenen habt. Es öffnet sich dadurch die grosse Stahltür rechts, die Ihr jetzt durchquert.

An der dahinter liegenden Wand befindet sich ein Knopf, den Ihr betätigts - dadurch wird der Alarm ausgestellt. Folgt alsdann den Stufen nach rechts, um vor einer Tür zu landen die Ihr öffnet, indem Ihr das daran befindliche Rad dreht. Betretet den dahinter liegenden Raum und werdet von einer Wache überrascht. Folgt nach deren Erledigung dem Weg nach rechts und schaltet dort die nächste Wache aus. Kümmert Euch jetzt um die Tür auf der rechten Seite, an dessen Rad Ihr ebenfalls dreht. Hat sich die Tür auf diesem Wege geöffnet, durchquert diese und tötet den nächsten Wächter. In diesem Raum findet Ihr ausserdem in der linken Ecke die ersten **Pfeile für die Harpune**.

Verlasst den Raum dann nach rechts und landet in einer Art Schlafraum. Hier befinden sich sechs Betten, die Ihr alle aufsuchen müsst (auf die oberen Betten könnt Ihr springen und hängeln). Auf einem der Betten findet Ihr weitere **Waffen** und auf einem der oberen Betten bemerkt Ihr an der Wand einen Schalter, dessen Betätigung im hinteren Teil dieses Raumes für kurze Zeit eine Klappe in der Decke öffnet.

Sucht danach schnell das obere Bett hinten rechts auf und zieht Euch dort hoch. Springt von dieser Stelle aus ohne Anlauf Richtung offene Klappe und zieht Euch dort nach oben. Dort angekommen folgt dem Gang vor eine Schräge, dreht Euch dort um und rutscht rückwärts hinunter. Am anderen Ende hältet Ihr Euch an der Leiter fest, um nicht in die Tiefe zu fallen und steigt daran abwärts.

Unten angekommen bemerkt Ihr links in der Wand zwei graue Steinblöcke. Zieht nun den rechten Steinblock raus und schiebt ihn dann nach rechts, um eine Nische in der Wand dahinter freizubekommen. Zieht dann den zweiten Steinblock heraus, geht dann hinter den Block, schiebt ihn vor und dann nach rechts. Nun könnt Ihr auf diesen verschobenen Block klettern und von diesem aus über die Flammen zur gegenüber

liegenden Leiter springen - hangelt Euch daran bis ganz nach oben in den nächsten Gang.

Folgt diesem und trefft auf eine Wache, die Ihr abschiesst - findet bei deren Leiche eine **rote Karte**. Geht nun weiter bis vor die schwarz-gelbgestreiften Stufen und wendet Euch dort nach links. Findet hier eine Leiter, die nach oben führt. Steigt diese bis zum Dach hinauf und findet dort das **2. Geheimnis**, den Steindrachen.

Klettert nun über die Leiter wieder nach unten und folgt dort dem Weg weiter über die schwarz-gelben Stufen. Landet vor einem Abgrund und springt dort nach unten, ins Wasser hinein. Taucht aus dem Wasserloch wieder auf und geht an Land. Folgt dem Gang, springt über den kleinen Abgrund und kehrt nach rechts durch die zerbrochenen Scheiben zurück vor die offene Tür. Durchquert diese und schaltet unter Umständen den Alarm nochmals mit Hilfe des Schalter aus.

Folgt dann den Stufen nach links in einen grösseren Raum, wo Ihr bereits von einer Wache und einem Hund erwartet werdet. Habt Ihr diese Hindernisse beseitigt, geht vorsichtig die Schräge hinauf und bemerkt, dass Euch plötzlich ein paar Fässer entgegen rollen - weicht diesen also möglichst aus. Steigt danach die Schräge endgültig nach oben und findet am Ende eine Tür mit rotem Schlitz. Benutzt Ihr nun die rote Karte mit eben diesem Schlitz, öffnet sich die nächste Tür, die Ihr auch gleich durchquert.

Im nächsten Raum müsst Ihr Euch gleich drei Wachen erwehren. Habt Ihr dies geschafft, springt vom Eingang dieses Raumes aus nach links auf den höher gelegenen Metallsteg und folgt diesem bis zum Ende. Ihr müsstet Euch vor einem hellen Steinblock wiederfinden, den Ihr nach vorne schiebt. Springt nun nach unten und nähert Euch dem Steinblock von der anderen Seite - dazu auf das hervorstehende Metallstegstück springen und hinaufziehen. Zieht den Steinblock von hier aus einmal. Nun müsst Ihr nochmals auf die andere Seite des Metallstegs springen und den Steinblock ein weiteres Mal nach vorne schieben. Ist dies vollbracht geht wieder runter und springt auf das Metallstück, der sich gegenüber des verschobenen Steinblocks befindet.

Von dort aus springt und zieht Euch auf den Steinblock und springt und zieht Euch als letztes von hier in das offene Wandstück links hinein. Folgt dort dem Gang, killt einen weiteren Wächter und landet schliesslich in einem kleinen Raum mit einem grünen Schlitz. Auf der anderen Seite befindet sich an der Wand ein kleiner Schalter, dessen Betätigung ein Becken mit Wasser fühlt.

Kehrt nun über die Schräge zurück in den Hauptaum und springt dort hinab. Dreht Euch unten angekommen nach links und zieht Euch auf den niedrigen Metallsteg. Folgt dem Metallsteg nach rechts in die Ecke, dreht Euch dort zum Wasser hin und entdeckt auf der anderen Seite, oberhalb einer grauen Schräge einen Schalter an der Wand, den Ihr nun aufsuchen müsst. Springt also ins Wasser, taucht auf die andere Seite und geht dort an Land. Springt dann rechts über die beiden grossen Rohre und auf den dahinter liegenden, grauen Felsblock. Folgt diesem Block nach links (springen) und entdeckt an der besten Stelle links an der Wand einen Schalter - betätigkt diesen (es öffnet sich dadurch eine Falltür in dem Raum mit dem grünen Schlitz).

Folgt nun dem Weg zurück in den Raum mit dem grünen Schlitz (durchs Wasser springen, auf den verschobenen Steinblock springen, von dort aus weiter in die Wandöffnung springen und dem Gang folgen) und springt dort in die nun offene Bodenluke hinein. Rutscht die dahinter befindliche Schräge hinunter und landet auf einem Metallsteg. Diesem müsst Ihr nach links folgen und am Ende ins Wasser springen. Findet hier gleich ein Pfeiler, auf dessen unteres Plateau Ihr klettern müsst. Von dort aus nämlich könnt Ihr die Taucher im Wasser abschiessen, die Euch mit ihren Harpunen bedrohen.

Habt Ihr diese beseitigt, springt wieder ins Wasser und taucht zur gegenüber liegenden Säule. Klettert auf deren Plateau und findet dort den goldenen Drachen und somit das **3. Geheimnis** - beachtet, dass eine Wache auftaucht, sobald Ihr den Drachen aufgenommen habt. Springt nun wieder ins Wasser und sucht die Wände ab. Hinter einer der grossen Säulen (in der schräg gegenüber liegenden Ecke) findet Ihr eine Leiter, die nach oben führt. Habt Ihr die Leiter gefunden, besteigt das davor befindliche Plateau und springt von dort aus an die Leiter.

Oben angekommen springt nach rechts auf den Metallsteg und folgt diesem bis vor einen Abgrund. Überspringt diesen und killt auf dem nächsten Steg eine Wache. Folgt dann wieder dem Steg und überspringt den nächsten Abgrund - vorsicht Wache. Habt Ihr den nächsten Feind ausgeschaltet, müsst Ihr nun 3x hintereinander schräg auf den nächsten Metallsteig springen - auf dem letzten Teil lauert Euch wiedermal eine Wache auf. Von hier aus müsstet Ihr ein Fenster sehen, das Ihr zerschießt. Dahinter liegt in einer kleinen Nische eine **grüne Karte**, die Ihr aufnehmt.

Springt nun zwei Metallsteige weiter zurück (dorthin, woher Ihr auch gekommen seid) und findet dort im oberen Teil der Wand ein Loch (oberhalb des kleinen, geraden Metallsteges). Springt und zieht Euch dort hinauf und folgt dem Gang bis ganz nach oben. Steigt dort die Treppe an der rechten Wand hinauf und springt den nachfolgenden Abgrund hinunter. Geht unten angekommen weiter nach vorne (eine Wache erwartet Euch) und landet erneut in dem Raum mit dem grünen Schlitz, mit dem Ihr nun die grüne Karte benutzen könnt.

Diese Aktion öffnet die Tür rechts neben dem Schlitz, die Ihr nun durchqueren könnt (vorher solltet Ihr allerdings in diesem Raum nochmals den Schalter an der gegenüber liegenden Wand benutzen, um das Wasser von dem einen Becken in das andere fliessen zu lassen). Widmet Euch nun dem linken, mit Wasser gefülltem Becken, springt in dieses hinein und taucht den langen Unterwassergang entlang. Am Ende dieses Ganges betätigkt links an der Wand einen grossen Hebel, um die vor Euch liegende Gittertür zu öffnen und folgt weiterhin dem Gang - taucht schliesslich wieder auf und zieht Euch an Land - folgt dem Gang und das Level wäre ebenfalls geschafft.

Die Tiefe

Folgt dem Gang bis vor einen Abgrund und springt dort an die gegenüber liegende Leiter heran. Steigt diese hinauf und folgt dem kleinen Gang bis zum Ende, wo Ihr einen Schalter an der Wand betätigkt - dieser stellt den Ventilator unter Wasser ab.

Kehrt nun zurück, springt ins Wasser und folgt dem Tunnel hinter den nun ausgeschalteten Ventilator. Am Ende findet Ihr ein paar **Granaten**, die Ihr Euch

einstecken könntt. Kehrt dann zurück durch den Ventilator und betätigtt den grossen Hebel an der linken Wand - taucht dann wieder auf und geht rechts an Land.

Folgt dort dem weiteren Weg nach links und landet in einem kleineren Abschnitt mit einem Hund und zwei Wachen. Nachdem Ihr diese erledigt habt, müsst Ihr nun über die beiden Säulen im Wasser auf die andere Seite des Raumes springen - beachtet dabei die Kräne, die über den Säulen hin- und herfahren und weicht diesen aus, da Ihr sonst von diesen erschlagen werdet (springt dazu immer auf die äusserste Seite der jeweiligen Plattform). Habt Ihr schliesslich die andere Seite dieses Raumes erreicht, schaltet zwei Wachen aus und geht weiter nach links hinten in den nächsten Abschnitt.

So findet Ihr Euch vor einer langen Rampe wieder, die hinab in ein Säurebecken führt. Schaut hier hinab und bemerkt in der Mitte der Rampe eine kleine Nische - dort müsst Ihr zuerst hinrutschen, denn Ihr findet darin den Steindrachen und somit das **I. Geheimnis**.

Habt Ihr den Drachen aufgenommen, zieht Euch an der Kante der Nische nach oben, rutscht die Schräge hinab und springt im letzten Augenblick von der Rutsche auf die andere Seite hinüber - folgt dort dann dem Weg nach links. Steigt nun die lange Leiter bis ganz nach oben und haltet Euch am Ende rechts. Springt dort auf den Vorsprung und folgt dem Weg in einen kleinen Raum - dort liegt hinter dem Loch auf dem Boden **Munition** (dies ist nicht immer der Fall).

Kümmert Euch nun um das Loch im Boden und springt rückwärts in dieses hinein. So rutscht Ihr nämlich eine Schräge hinab und könntt Euch am Ende festhalten und so auf den unter der Schräge befindlichen Metallsteg springen - dort beschiesst Euch sogleich eine Wache. Ihr folgt danach dem Steg nach links und schaut Euch von dort aus die linke Wand an. So entdeckt Ihr eine Nische, in der eine **blaue Karte** liegt. Springt nun also von dem Metallsteg aus hinüber zu der Nische (von dem Punkt aus, wo sich im Geländer eine kleine Lücke befindet) und greift Euch dort die Karte.

Springt dann hinunter, dreht Euch nach links und zieht Euch dort den Gang in der Wand nach oben. Folgt diesem Gang nun bis vor einen Abgrund und springt hier zu der gegenüber befindlichen Leiter - klettert diese wiederum ganz nach oben und sucht dort rechts den Raum auf. Springt hier rückwärts wieder in das Loch und haltet Euch während der Rutschpartie fest, um erneut auf dem Metallsteg zu landen. Folgt diesmal dem Steg nach rechts und benutzt am Ende die blaue Karte mit dem blauen Schlitz, um die Tür zu öffnen - durchquert diese und die nächste Tür und landet in einem Gang.

Folgt dem Gang zuerst nach rechts und werdet von zwei Hunden überrascht. Während des Kampfes erscheinen zwei weitere Hunde und ein Mann von links. Schiesst ganz schnell die Hunde ab und den Mann möglichst aus der Entfernung, denn der Gegner beschiesst Euch mit einem Flammenwerfer. Folgt nach getaner Arbeit dem Gang und findet zwei Türen mit Rädern dran. Betätigtt die beiden Räder, worauf sich die Türen öffnen und findet dahinter eine Treppe die nach oben und eine die nach unten führt. Ihr folgt zuerst der Treppe, die nach unten führt.

Im nächsten Raum töttet eine Wache und findet dann an der linken Wand einen hellen Steinblock. Schiebt diesen nach vorne und setzt so ein Kontrollpult frei. Nähert Euch nun dem Wasser und schaut hinein. Dreht Euch ferner nach rechts und seht dort eine etwas tiefer gelegene Plattform, über die Ihr später aus dem Wasser heraus den Raum

wieder betreten könnt. Springt nun also ins Wasser und taucht in den schmalen Gang links hinten. Auf Eurem Weg greift Euch ein Taucher an, den Ihr hinter Euch herlocken könnt. Taucht also wieder zurück in den Raum, der Taucher folgt Euch, geht an Land und beschiesst von dort aus den Feind.

Nachdem dieser aus dem Weg geräumt wurde, taucht ein weiteres Mal den schmalen Gang entlang, betätigt am Ende den Hebel und durchtaucht anschliessend das nun offene, rechte Gitter. Folgt dem Gang immer nach rechts, findet an der linken Wand einen zweiten, grossen Hebel, dessen Betätigung eine Tür öffnet und taucht den Gang weiter nach rechts. Nähert Euch einer Gittertür, die sich bei Annäherung automatisch öffnet und taucht dahinter nach links. Ihr landet schliesslich im grossen Pool wieder, den Ihr über die niedere Plattform in einer der Ecken verlasst.

Wieder an Land verlassst diesen Raum über die offene Tür links, steigt die Stufen nach oben und landet erneut in dem grösseren Rundgang. Sucht dort nun die Tür mit dem Rad auf, hinter der die Stufen nach oben führen und folgt diesen bis ganz nach oben. Durchquert die nun offene Tür und landet in einem grösseren Raum mit einem Hubschrauber. Tötet hier drei Angreifer und durchquert dann den Landeplatz - so findet Ihr Euch in einem kleineren Hinterraum wieder. Beachtet hier auf der linken Seite an der Wand einen Hebel und einen Knopf. Widmet Euch zuerst dem Hebel auf der rechten Seite und betätigten diesen. Dadurch werden die Flammen in dem Gang für kurze Zeit ausgeschaltet und Ihr könnt den Gang bis auf eine metallene Falltür entlangrennen. Fallt automatisch durch diese Tür nach unten und findet dort die **M-16** und etwas **Munition** - nehmt beides schnellstens an Euch, zieht Euch erneut nach oben und kehrt zurück in den Raum, bevor die Flammen wieder entzündet werden.

Wieder im Raum, folgt nun eine kleine Geschwindigkeitseinlage. Betätigzt zuerst den rechten Hebel, springt und geht nach links und drückt dort den Knopf. Springt dann zurück nach rechts und rennt den kleinen Gang entlang - springt diesmal über die Falltür und nehmt Euch am Ende des Ganges den **Chip** vom Boden auf. Springt nun schnell wieder zurück, bevor die Flammen angehen und achtet darauf, dass Ihr nicht in die Fallgrube stürzt. Diese Aktion wird Euch ein wenig Übung kosten, da die beiden Flammen wirklich nur ein paar Sekunden aus bleiben. Habt Ihr diese Aufgabe endlich bewältigt, geht die Stufen wieder hinab, folgt dem Rundgang zur anderen offenen Tür und geht dort die Stufen hinab.

Setzt hier den Chip in das freigelegte Kontrollpult ein und die daneben befindliche Tür wird sich öffnen - durchquert diese sogleich. Landet in einem kleiner Raum, wo Ihr aus dem Gang heraus die Wache erschiesst. Gleich links im Raum, hinter einem gelben Behälter lauert Euch ein Typ mit einem Flammenwerfer auf - schiesst diesen möglichst aus der Entfernung ab. Solltet Ihr dennoch brennen, hüpfst einfach ins Wasser, um das Feuer zu löschen.

Habt Ihr Euch also beide Plagegeister vom Hals geschafft, geht auf die hintere Seite des Pools und nähert Euch dort dem rechten, gelben Behälter - es öffnet sich dadurch eine Geheimtür und gibt so einen Gang frei. Folgt diesem, betätigzt am hinteren Ende einen Knopf an der Wand und springt nun in den Pool hinein. Auf dem Boden des Pools hat sich jetzt ein Gitter geöffnet, hinter dem Ihr Euch den grünen Jadedrache - **2. Geheimnis** aufnehmen könnt.

Taucht nun wieder auf und sucht den Raum genau ab. In einer der Nischen, bei einer der seltsamen, silbernen Maschinenteilen oder bei einem der Tanks findet Ihr nämlich

die **Harpine** - steckt Euch diese ein und springt erneut in den Pool. Findet hier nun den einzigen Unterwassertunnel und folgt diesem. Sobald Ihr um die Ecke biegt, lauern Euch zwei Taucher auf. Lockt auch diese wieder in den Pool, taucht dort auf, geht an Land und schiesst von dort aus die beiden Bösewichte ab. Springt nach getaner Arbeit erneut in den Pool und folgt dem Tunnel soweit, bis Ihr wieder auftauchen könnt.

Geht hier an der flachen Stelle an Land und springt dort weiter nach oben auf die höher gelegene Plattform. Findet hier einen Knopf, den Ihr betätigt - dadurch öffnet sich eine Tür in einem anderen Raum. Springt nun wieder zurück in den Pool, taucht durch den Unterwassertunnel zurück in den ersten Raum (unterwegs lauert Euch ein weiterer Taucher auf) und geht dort an Land, wo Euch gleich zwei Wachen das Leben schwer machen.

Verlasst nun diesen Raum nach rechts über die Rampe und landet im ersten Raum. Betretet dort den nun offenen Raum auf der linken Seite und findet dort einen Schalter an der linken Wand, dessen Betätigung einen Kran herunter fahren lässt. Verlasst diesen Raum nun wieder und wendet Euch draussen dem Pool zu. Springt nun ohne Anlauf auf die vom Kran heruntergelassene Plattform und von dort aus weiter auf die andere Seite des Pools (tut dies von der linken Seite der Plattform aus, da Ihr sonst in eine Säge hinein springt).

Seid Ihr dort angekommen, nehmt noch nicht die rote Karte auf - Säge. Springt stattdessen auf eine der Kisten in der Ecke und von dort aus wieder runter ganz in die Ecke. So entdeckt Ihr einen kleinen Gang, an dessen Ende sich an der Wand ein Knopf befindet - drückt diesen und es öffnet sich ein weiterer Raum. Schwimmt nun durch den Pool wieder auf die andere Seite, verlasst den Raum durch die linke Tür und sucht im Rundgang erneut die Tür auf, hinter der die Stufen nach oben führen - achtet auf die dort erscheinenden zwei Hunde und zwei Wachen. Wieder auf dem Hubschrauberlandeplatz angekommen bemerkt Ihr, dass sich dort nun der Boden geöffnet hat. Springt hier hinunter und sucht den Gang, der weiterführt. Auch hier findet Ihr am Ende wieder ein Abgrund, den Ihr herabspringt.

So landet Ihr in einem weiteren, kleinen Raum, wo Euch ein Wächter und ein Typ mit Flammenwerfer erwarten - erschießt den Flammenwerfermann aus sicherer Entfernung. Habt Ihr beide Feinde erlegt, sucht den Raum ab und findet bei einer der Leichen auf dem Boden liegend einen **Chip**, den Ihr natürlich mitnehmt.

Nähert Euch nun einer der vier Türen in der Aussenwand des Raumes, woraufhin sich diese öffnen. Geht nun wieder in den Raum zurück, in den die Treppen hinab führen. Springt dort mit Hilfe der am Kran befestigten Plattform auf die andere Seite des Pools (vorsicht vor der Säge) und nähert Euch dort dem Kontrollpult an der hinteren Wand - setzt in dieses den eben gefundenen Chip ein. Diese Aktion schaltet endlich die Säge aus und Ihr könnt Euch die **rote Karte** vom Boden, gleich neben der Säge, aufnehmen.

Mit dieser im Gepäck verlasst Ihr diesen Raum wieder nach links (durch den Pool tauchen) und landet erneut auf dem Rundgang. Durchquert nun eine der offenen Türen in den mittleren Raum hinein (dort, wo Ihr vorher die grüne Karte gefunden habt) und sucht dort am mittleren Teil die Wände ab. An einer Stelle befindet sich eine verschlossene Tür und ein roter Schlitz daneben, in den Ihr die eben gefundene rote Karte einschiebt. Es öffnet sich daraufhin die Tür, die Ihr durchquert.

Springt dahinter den Abgrund hinab und tötet im unteren Gang eine Wache. Folgt dem Gang, springt den nächsten Abgrund ebenfalls hinab und tötet zwei weitere Wachen. Es geht nun auf die andere Seite des Raumes, wo Ihr auf dem Boden liegend, bei zwei Tanks, **Munition für die Harpune** findet. Es geht nun weiter durch den Gang auf dieser Seite des Raumes, bis Ihr vor eine verschlossene Tür stösst. Dreht Euch dort nach links und springt hinab ins Wasser. Folgt nun dem Verlauf (geht wieder an Land und weiter im Wasser), bis Ihr in einem grossen Raum landet, wo Ihr auf zwei Gegner stösst. Einer davon ist ein wenig stärker als die anderen - killt diesen am besten aus der Entfernung.

Folgt dann den Stufen nach unten (nähert Euch aber noch nicht dem verwundeten Mann im hellen Pullover) und geht durch die offene Gittertür hindurch. In dem dahinter befindlichen Raum steht nämlich in einer Nische der goldene Drache und somit das **3. Geheimnis** (sollte diese Tür geschlossen sein, müsst Ihr nochmals in den Raum mit dem roten Schlitz zurück und dort den Hebel betätigen). Habt Ihr alles erledigt, nähert Euch dem Mann in der Mitte des Raumes (helles Oberteil) und das Level wäre erledigt.

40 Faden

Ihr beginnt dieses Level unter Wasser und müsst schnellstens eine Stelle finden, wo Ihr wieder atmen könnt. Dreht Euch also herum und schwimmt los - immer dem Müll auf dem Meeresboden folgen. Ihr kommt schliesslich an ein grosses, versunkenes Schiff (beachtet, dass Euch auf dem Weg ein Hai auflauert, der Euch folgt - beachtet diesen vorerst nicht), an dessen linker, oberen Seite Ihr einen Anker entdeckt.

Hinter diesem Anker führt ein Loch ins Innere des Schiffes - taucht dort hinein, folgt dem Gang und taucht in dem grösseren Innenabschnitt des Schiffes wieder auf - hier könnt Ihr endlich wieder Luft schnappen. Wartet nun oberhalb des Wassers auf den Hai und schießt diesen am besten mit der Harpune ab (lasst das Biest nicht zu nahe an Euch herankommen, da es Euch sonst zerfleischt). Nachdem dieses Biest erledigt wäre, taucht unter und findet den Tunnel, der weiter in das Schiffsinnere führt (sieht aus wie ein Dreieck). Folgt dem Tunnel in einen weiteren Raum, taucht dort nach oben und findet auf der linken Seite den schmalen Durchgang in den nächsten Raum. Hier befindet sich ein weiterer Tunnel in der linken, vorderen Wand - durchquert diesen. Im letzten Raum schliesslich findet Ihr in der linken, unteren Ecke einen grossen Hebel, den Ihr betätigkt. Dadurch öffnet sich hinter Euch eine Luke im Boden, durch die der Tauchgang weitergeht (beachtet, dass Euch jetzt ein weiterer Hai auflauert). Folgt dem weiteren Verlauf nach links und beachtet die Stelle, an der ein Loch nach oben führt - taucht dort hindurch und findet Euch im nächsten Raum wieder, wo Ihr auftauchen und Luft schnappen könnt.

Klettert hier nun auf die Kiste, die im Wasser schwimmt und springt gleich wieder ins Wasser. Taucht nun um die vielen Kisten auf der rechten Seite herum und findet dahinter einen kleinen Durchgang, durch den Ihr tauchen könnt. Auf der anderen Seite taucht Ihr wieder auf, geht an Land und folgt dem kleinen Gang bis zum Ende, wo Ihr einen grossen Hebel an der Wand betätigkt - dadurch wird in diesem Bereich das Wasser abgelassen. Kehrt nun wieder zurück in den Raum mit den vielen Kisten und springt über die verschiedenen Kisten nach oben und in den Durchgang zum nächsten Raum - speichert dort ab. Springt nun herab in den nächsten Raum und killt einen Wächter - beachtet dabei, dass Ihr nicht in die Mitte des Raumes geht, da Ihr sonst durch eine Falltür nach unten fällt. Umgeht also den mittleren Teil des Raumes (graue Flächen) und findet vor der anderen Wand das **1. Geheimnis**: den Steindrachen.

Nun könnt Ihr Euch in die Mitte des Raumes begeben und durch die Falltür nach unten in den nächsten Raum fallen - killt hier sogleich zwei Wachen. Springt sodann auf die hohe Kiste in der Mitte des Raumes und von dort aus weiter auf die hohe Kiste mit ebener Plattform an der Wand. Von dort aus dreht Ihr Euch herum und findet in der gegenüber liegenden Wand einen Durchgang, den Ihr springend und hangelnd erreichen könnt. Betretet alsdann den nächsten Raum und wendet Euch dort gleich nach links. An der Wand rechts neben dem Eingang befindet sich ein Hebel, dessen Betätigung eine Tür für ein paar Sekunden öffnet.

Rennt also den Gang nach vorne (vergesst nicht, über die flachen Rohre zu springen) und haltet Euch am Ende des Ganges links. Findet dort im oberen Teil, der Wand die offene Luke vor und zieht Euch den Vorsprung hinauf in den dahinter befindlichen Gang. Folgt diesem bis vor einen Abgrund und springt hinein ins Wasser. Taucht nun den Gang entlang und landet in einem grösseren Becken, wo Ihr auf dem Boden hinten links das **2. Geheimnis**, den grünen Jadedrachen findet (auf dem Weg dorthin weicht am besten allen angreifenden Fischen aus). Nachdem Ihr das Teil an Euch genommen habt macht Euch auf den Rückweg, verlasst das Wasser wieder und folgt dem kleinen Gang nach unten in den grösseren Raum mit den vielen Abzweigungen.

An der ersten Kreuzung geht nach rechts, springt über das Rohr und folgt dem nächsten Abzweig nach rechts. Sobald Ihr hier um die Ecke biegt, befindet sich genau in dieser Ecke rechts im oberen Abschnitt ein Loch in der Wand, durch das Ihr Euch nach oben ziehen könnt.

Im oberen Abschnitt befindet sich ein grosser Hebel, dessen Betätigung eine Tür öffnet. Springt also nach getaner Arbeit wieder herunter und folgt dem Gang nach rechts. Am Ende dreht Euch nach rechts und geht bis zum Ende durch - dort stossst Ihr auf die nun offene Tür, die Ihr durchquert. Im nächsten Raum findet Ihr an der Wand den nächsten Hebel, den Ihr ebenfalls betätigter.

Durch diese Aktion werden ein paar Flammen ausgeschaltet und Ihr müsst diese schleunigst aufsuchen. Verlassst also den Raum und folgt dem Gang (über das Rohr springen) bis zum ersten Abzweig und folgt diesem nach rechts. Ihr müsstet hier die erloschenen Flammen vorfinden (im hinteren Teil des Ganges brennen noch einige) und an der linken Wand einen grossen Hebel, den Ihr schnell betätigter - dies öffnet die nächste Tür.

Verlassst den Gang nun wieder und folgt dem Abzweig ganz nach rechts. Lauft den Gang bis vor die Tür, die Euch zu einem früheren Zeitpunkt zu dem 2. Geheimnis geführt hat und findet nun in der Wand, links daneben eine offene Luke vor, durch die Ihr den dahinter befindlichen Raum betretet. Auch hier ist wieder ein grosser Hebel an der Wand, dessen Betätigung die hinteren beiden Flammen für kurze Zeit löscht. Nun müsst Ihr nochmals schnell den 2. Raum aufsuchen, der die vorderen beiden Flammen löscht. Verlassst dazu diesen Raum und folgt dem Gang nach rechts bis zum Ende. Es geht weiter nach rechts und bis zum Ende durch. Dort betretet den Raum und betätigter den grossen Schalter, um die beiden anderen Flammen auszuschalten. Nun springt und rennt schnell zu dem kleinen Gang mit den hoffentlich erloschenen Flammen (erster Abzweig rechts) und rennt durch bis vor die verschlossene Tür. Links neben dieser Tür befindet sich an der Wand ein Hebel, dessen Betätigung die Tür öffnet - durchquert diese und springt dahinter ins Wasser (sollte Euch diese Aktion zu schwierig sein und befindet Ihr Euch im Besitz von ein paar Medikits, könnt Ihr die Flammen einfach durchqueren, vor der Tür brennend nach links drehen, den Schalter betätigten und hinter

der Tür ins Wasser springen, um die Flammen wieder zu löschen - beachtet dabei Eure Lebenspunkte und nehmt rechtzeitig Medikits ein).

Im nächsten Abschnitt killt den Fisch im Wasser und macht Euch bereit für eine lange Tauchpartie. Geht also ins Wasser, taucht unter und durch die offene Luke in der Decke. Nun müsst Ihr schnell nach oben tauchen und Euch im dritten Raum (weiter hoch geht es nicht mehr) nach einem grossen Hebel an der Wand umsehen. Betätigten diesen und es öffnet sich im ganz unteren Raum eine Klappe in der Wand. Taucht nun also wieder ganz hinunter, durchquert die nun offene Klappe und findet dahinter an einer Wand einen weiteren, grossen Hebel, dessen Betätigung eine Luke in der Decke des ganz oberen Raumes öffnet (bemerkt in diesem kleinen Gang links die Nische, in der sich das **3. Geheimnis** in Form des goldenen Drachens befindet. Reicht die Luft nicht mehr aus, um Euch dieses Objekt zu schnappen, taucht zuerst ganz nach oben, holt Luft und macht Euch dann nochmals daran, dieses Kleinod einzusammeln).

Taucht also nun schnell ganz nach oben, durchquert die Luke in der Decke des letzten Raumes und schnappt endlich wieder Luft (beachtet die Fische, die Euch auf dem Weg behindern). Geht dort an Land und folgt dem Gang bis vor einen Abgrund, springt dort hinunter in den nächsten Bereich. Rutscht und springt hinunter auf den Boden, wendet Euch nach rechts und lauft bis zum Ende durch. Dort findet Ihr rechts ein Loch im Boden, durch das Ihr Euch in den nächsten Abschnitt hinunterfallen lasst.

Lauft dort nach vorne bis an die Wand, in der sich oberhalb eine breite Öffnung befindet. Vor dieser Wand stehend dreht Euch nach links, wo in der hinteren Ecke eine Kiste steht. Zieht diese Kiste zweimal nach hinten, springt dann auf eben diese Kiste rauf und zieht Euch dann in die Öffnung an der Wand. Ihr findet dort in einer kleinen Nische einen Hebel an der linken Wand, dessen Betätigung die Felsen in dem grossen Raum zerstört. Kehrt also zurück in den grossen Raum und widmet Euch dort dem Durchgang auf der linken Seite (dort, wo Ihr auch die Leiter sehen müsstet).

Klettert auf die Felsen links und springt von dort aus durch die hintere Luke in der Decke (beachtet, dass sich hier zwei offene Luken befinden) in das obere Level. Dreht Euch dort nach links und folgt der Wand bis zum Ende. Dreht Euch dort nach rechts, springt und zieht Euch an dem Felsen nach oben und durchquert von dort aus die Öffnung in der linken Wand. Folgt dem Gang und findet an der hinteren Wand einen grossen Hebel, dessen Betätigung eine weitere Tür öffnet.

Nun begebt Ihr Euch wieder in das unterste Level (dort, wo Ihr die Kiste verschoben habt) und widmet Euch dort der zweiten Öffnung in der Decke, gleich rechts neben der ersten offenen Luke. Springt auch durch diese nach oben und hangelt Euch hoch. Dreht Euch nach rechts und folgt der Wand (über die verschiedenen Felsen hangeln und klettern) bis zum Ende. Weiter geht es nach links, ein Stück vor und wieder nach links, um auf einem glatten Felsstück zu landen. Von diesem Felsstück aus springt Ihr dann schräg nach vorne auf das nächste, glatte Felsplateau (unterhalb der offenen Luke in der Decke), weiter vor und schliesslich nach oben durch die offene Luke in der Decke. Findet dort in der Nische den nächsten, grossen Hebel, dessen Betätigung ein Raum überflutet.

Springt nun wieder hinab und nochmals runter in das unterste Level und widmet Euch diesmal der Öffnung in der Wand, auf der linken Seite (gegenüber des betätigten Hebels). Zieht Euch in eben diese Öffnung hinein und folgt dem Gang bis vor das Wasser. Springt nun in das Wasser hinein, tötet dort einen Taucher und sucht den

Unterwassertunnel. Taucht in diesen hinein, folgt dem Gang nach links und taucht am anderen Ende wieder auf. Zieht Euch im nächsten, kleinen Raum gleich an Land und tötet zwei Männer - eine Wache und einen stärkeren Gegner. Nach deren Ableben sammelt die Gegenstände und die **Harpunenpfeile** ein und betätigt den grossen Hebel an einer der Wände. Dadurch öffnet sich die daneben befindliche Tür, die Ihr nun durchquert - Ende des Levels.

Das Wrack der Maria Doria

Folgt hier dem Gang und springt durch das Loch ins Wasser hinein. Tötet unter Wasser einen Taucher und findet auf dem Grund **Pfeile für die Harpune**. Sucht dann den Unterwassertunnel, der weiterführt und folgt diesem. Taucht am Ende auf und zieht Euch an Land. Findet dort ein **Medikit** und tretet vor den Abgrund. Dreht Euch dort herum, springt rückwärts runter und haltet Euch am Rand fest - lasst Euch von dort herunterfallen. Landet in einem grossen Raum, den Ihr durch die Öffnung in der linken Wand in einen anderen, kleineren Raum wieder verlasst - beachtet beim Betreten des zweiten Raumes die zwei auftauchenden Wächter.

In dem kleineren Raum angekommen geht in die hintere, rechte Ecke und findet dort einen grossen, grünen Steinblock. Zieht diesen nach hinten, schiebt ihn dann einmal vor und schliesslich schiebt Ihr ihn zweimal nach vorne in die kleine Nische hinein. Widmet Euch nun erneut der rechten Ecke und seht dort zwei weitere, grüne Steinblöcke. Zieht auch diese Blöcke hintereinander heraus und schiebt sie dann aus dem Weg - es werden so zwei weitere Gänge freigelegt.

Bevor Ihr jedoch einen dieser Gänge betretet, beachtet vorerst die gegenüber liegende Ecke in diesem Raum. Findet dort ein Loch in der Decke und zieht Euch in dieses hinauf. Folgt dem Gang, schiesst auf zwei Wachen und springt schliesslich das kleine Loch, am Ende des Ganges hinab - dort befindet sich der Steindrachen und somit das **I. Geheimnis**.

Zieht Euch danach wieder hoch, folgt dem Gang und springt zurück in den Raum, in dem Ihr die Steinblöcke verschoben habt. Kehrt zurück zu den freigelegten Gängen und folgt zuerst dem rechten der beiden Gänge (Rampe rauf). Springt am Ende hinab und geht weiter nach links und hoch in einen grossen Raum - dort lauern Euch 3 Gangster auf. Nachdem Ihr diese gekillt habt, sucht die rechte, unter Ecke des Raumes auf und findet dort einen Gang - folgt diesem vor einen Haufen Glasscherben. Findet inmitten dieser Glasscherben ein Loch, in das Ihr hineinspringen müsst. Geht dazu langsam an die freie Ecke des Loches heran (dort, wo sich keine Scherben befinden), dreht Euch um und springt rückwärts hinab - krallt Euch unter Umständen am Rand fest, um nicht auf die Glasscherben im Loch zu fallen. Schwingt Euch nun nach unten und findet eine kleine Nische, in der der **Waschraum-Schlüssel** liegt - nehmt diesen an Euch.

Springt nun aus der Nische nach oben an den Rand, zieht Euch hinauf und lauft langsam durch die Scherben. Kehrt zurück in den grossen Raum und verlassst diesen durch den Gang in der oberen, linken Ecke. Zieht Euch dort den kleinen Absatz hinauf und lauft zurück in den Raum, in dem Ihr vorher die Steinblöcke verschoben habt. Dort geht es diesmal weiter nach rechts, in den zweiten freigelegten Gang. Dort betretet einen weiteren, grösseren Raum. Sucht in diesem die hintere, rechte Ecke auf und sucht dort das Schloss an der Wand auf - benutzt mit diesem den eben gefundenen Waschraum-Schlüssel, um das daneben befindliche Gitter zu öffnen. Betretet dann die nun offene Nische und drückt darin einen goldenen Knopf an der Wand. Es öffnet sich

dadurch das Gitter in der gegenüber liegenden Wand, das auch eine Wache freilässt - erschiesst diese also sogleich.

Betretet dann die nun offene Nische und findet dort einen weiteren, goldenen Knopf, dessen Betätigung eine weitere Tür öffnet. Nachdem Ihr in der gegenüber liegenden Nische nochmals den Knopf gedrückt habt, um das Doppelgitter wieder zu schliessen, könnt Ihr diesen Abschnitt verlassen und durch den zweiten Gang links zurück in den anderen grossen Raum kehren. Schiesst dort angekommen den Typen ab, der sich auf der oberen Etage rumtreibt und kümmert Euch dann um die rechte Seite dieses Raumes. Am hinteren Ende befindet sich dort nämlich eine Rampe, die Ihr nach oben steigt. Von dort aus könnt Ihr schliesslich nach oben an die Balustrade springen und Euch raufziehen. Oben angekommen geht nach links um die Ecke und springt dort rückwärts wieder runter - haltet Euch während dem Flug fest, um die Kante zu erwischen. An dieser Kante nun hangelt Ihr Euch ein Stück nach links und zieht Euch hinter dem grossen Pfeiler wieder nach oben. Ihr landet so im mittleren, oberen Abschnitt, wo in der Wand eine Tür offen stehen müsste.

Bevor Ihr diese Tür jedoch durchquert, müsst Ihr nochmals nach hinten springen und Euch an der Kante festhalten - hangelt Euch diesmal nach links und zieht Euch sobald es geht wieder hoch. Folgt der Balustrade, überspringt einen weiten Abgrund auf die andere Seite und findet dort auf dem Boden liegend einen blauen **Unterbrecher** - nehmst diesen an Euch. Nachdem dies erledigt wäre, könnt Ihr nun zurück zu der offenen Tür im mittleren, oberen Abschnitt kehren und diese durchqueren.

Folgt dem dahinter befindlichen Gang nach links und landet vor ein paar geschlossenen Türen. Widmet Euch zuerst der ersten Tür auf der linken Seite, die Ihr mit Hilfe des Rades öffnet. Da sich im dahinter liegenden Raum nichts befindet, sucht die nächste Tür auf der rechten Seite auf und betätigst dort ebenfalls das Drehrad. Nachdem auch diese Tür offen ist durchquert sie und springt hinunter in einen tiefer gelegenen Raum. Dort findet Ihr in einer Nische auf der rechten Seite eine goldene Kiste die Ihr so verschieben müsst, dass Ihr mit deren Hilfe an den Knopf gelangt, der sich an der linken, oberen Wand ein Stück weiter oben befindet (unter Umständen müsst Ihr hinter den Steinblock springen, um ihn von dort aus schieben zu können). Befindet sich der Steinblock endlich unter dem kleinen Schalter, springt auf den Block hinauf und betätigst den kleinen Hebel - es öffnet sich dadurch eine Tür im oberen Teil des Raumes. Dreht Euch nun nach rechts und entdeckt in der Wand stehend den zweiten goldenen Steinblock, den Ihr nun einmal herauszieht. Springt auf diesen Block hinauf, um so die offene Tür erreichen zu können - durchquert diese.

Folgt dem Gang durch einen grösseren Raum (Rampe hinauf gehen), bis Ihr auf eine Wache stossst - schaltet diese aus. Geht dann weiter vor und springt hinab in den nächsten Raum. Dort seht Ihr in der rechten, oberen Ecke eine Kiste, die sich wiederum verschieben lässt. Verschiebt nun diese Kiste so, dass Ihr links an der Wand den grossen Hebel erreichen könnt, dessen Betätigung eine oben liegende Tür in diesem Raum öffnet. Beachtet ferner die Ecke, in der die Kiste vorher stand und findet dort auf dem Boden liegend einen **rostigen Schlüssel** - aufnehmen.

Verlasst nun den Raum durch die neu geöffnete Tür und findet Euch in dem Gang mit den fünf Türen wieder. Geht dort nach rechts und beachtet die nächste Tür auf der linken Seite, deren Schloss Ihr mit dem rostigen Schlüssel aufschliesst - durchquert dann die nun offene Tür und springt hinunter in den nächsten Raum. Verschiebt dort die Kiste in der Ecke so, dass sie genau hinter den beiden grünen Steinblöcken zum Stehen

kommt. Springt dann auf die grünen Steinblöcke hinauf und beachtet die linke Wand, in der eine zweite goldene Kiste zu finden ist. Zieht diese zweimal heraus und es wird dahinter ein Gang freigelegt.

Geht in diesen Gang hinein und verschiebt die nächste Kiste nach vorne, um rechts den nächsten Gang freizulegen. Folgt diesem bis zum Ende und springt dort hinab in einen weiteren Raum. Geht hier nach vorne bis genau vor die grauen Bodenplatten und speichert dort ab. Nun macht Ihr einen Schritt auf die grauen Bodenplatten und springt gleich wieder zurück, da diese Platten einstürzen und Euch in den Tod reissen würden. Hinter den Bodenplatten beginnen gleichzeitig Fässer zu rollen, die Euch ebenfalls umnieten würden. Wartet also vor den grauen Bodenplatten stehend nun solange, bis die Fässer vorbeigerollt sind und springt danach über die offenen Bodenplatten auf die andere, nun sichere Seite - beachtet eventuelle weitere, rollende Fässer.

Folgt nun dem Gang nach rechts, die Schräge hinauf und findet dort einen weiter oben liegenden Durchgang. Zieht Euch dort hinauf und geht langsam den Gang weiter. Es beginnen plötzlich zwei Fässer zu rollen und Ihr springt schnellstens wieder nach hinten und hinunter und stellt Euch dort dicht an die Wand, um so den Fässern zu entgehen. Zieht Euch danach nochmals nach oben in den Gang und findet dort nun am Ende das **2. Geheimnis** in Form des Jade Drachens.

Verlassst nun diesen Gang wieder und folgt dem unteren Weg nach rechts und links. Zieht Euch dort ein Stück nach oben, um im nächsten Raum zu landen und einen Wächter auszuschalten. In der Mitte dieses Raumes befindet sich im Boden ein Loch, durch das Ihr nach unten springt. So landet Ihr auf einem Steg, von dem aus Ihr weiter ins Wasser springen müsst. An der Wand, neben der Leiter findet Ihr unter Wasser einen grossen Hebel, dessen Betätigung eine Tür für kurze Zeit öffnet.

Kehrt also wieder zurück auf den Steg, zieht Euch über das Loch in der Decke nach oben und findet dort die offene Tür in der Wand, die Ihr schnell durchquert. Dahinter befindet sich ein grosser Hebel an der Wand, dessen Betätigung die hinter Euch liegende Tür für immer offen hält.

Geht nun weiter nach rechts und eine weitere Tür schliesst sich hinter Euch - speichert hier ab. Tretet nun einen Schritt vor und rutscht herab - beachtet, dass sich in der Mitte auf dem Boden nun eine Fallgrube öffnet. Springt nun solange vor und zurück (über das Loch hinüber), bis sich die Fallgrube wieder schliesst und Ihr diese betreten könnt. Von hier aus könnt Ihr dann nämlich nach oben auf einen Vorsprung springen, Euch hochziehen und in der Nische einen Hebel betätigen, der die nächste Tür öffnet. Verlassst nun die Nische und den Gang wieder nach rechts (springt einfach die Rampe nach oben) und kehrt zurück in den Raum mit dem Loch in der Mitte.

Wendet Euch dort jetzt nach rechts und springt den Vorsprung hinauf. Folgt dem Gang in eine kleine Höhle, in der sich nun ein Wandstück geöffnet hat - durchquert dieses und seht vor Euch einen grossen Raum, in dem sich mehrere Wachen herumtreiben - schiesst diese von hier aus ab. Springt dann hinunter auf die oberste Ebene und rennt dort auf die linke Seite. Dort findet Ihr an der Wand einen kleinen, goldenen Schalter, der für kurze Zeit eine Falltür nach unten öffnet. Rennt also schnell auf die andere Seite der Balustrade und springt durch die Falltür eine Ebene weiter runter, bevor sich die Tür wieder schliesst. Auf der unteren Balustrade findet Ihr in einer der Ecken auf dem Boden eine zweiten, blauen **Unterbrecher**, den Ihr aufsammelt. Sucht hier nun die

Wände ab und findet einen zweiten, goldenen Knopf, dessen Betätigung das Wasser in dem Raum mit dem Boot ablässt.

Betretet nun nochmals die Stelle, wo Ihr den blauen Unterbrecher aufgenommen habt (in einer der vier Ecken) und es öffnet sich für kurze Zeit erneut die Falltür in der Decke. Rennt nun schnellstens dorthin und springt und zieht Euch über diese nun offene Falltür auf die obere Balustrade. Sucht dort den Ausgang und kehrt zurück in den Raum mit dem Loch in der Mitte - springt dort hinab. Da hier nun das Wasser abgelassen wurde, könnt Ihr jetzt die Tür mit dem Drehrad öffnen. Durchquert diese und folgt dem Gang nach oben. Springt und zieht Euch am Ende nach oben und gelangt an einen Abzweig. Folgt diesem nach vorne und springt am Ende in das Loch hinab. Unten angekommen geht es um die Ecke, wo Ihr auf dem Boden liegend den dritten **Unterbrecher** findet. Betätigt nun den goldenen Knopf an der oberen Wand und zieht Euch links den Vorsprung wieder nach oben. Diesmal geht es am Abzweig nach rechts und bei der ersten Gelegenheit gleich wieder rechts.

Ihr stossst auf eine offene Luke, die Ihr hinunterspringt. In dem unteren Raum angekommen, erwehrt Euch zweier Gegner und kehrt danach in den Raum zurück, in dem Ihr dieses Level begonnen habt. Sucht dort die hintere, rechte Ecke auf und findet eine Stelle, die hinab ins Wasser führt. Taucht dort also hinab, findet unten am Grund in einer Ecke das **Medikit** und taucht weiter den Gang entlang nach unten, oben, rechts und links, bis Ihr an der Wand einen grossen Hebel findet, dessen Betätigung die Luke ganz oben öffnet. Taucht dort hindurch, geht an Land und zückt schnell Eure M-16, um ein paar Angreifer in einem grossen Raum zu erledigen.

Wäre dies geschafft, sucht die Ecke des Raumes auf, in der drei Flammen brennen. Vor jeder der Flammen findet Ihr an der Wand eine Vertiefung. In diese setzt Ihr nun nacheinander die drei Unterbrecher ein, um so, nach und nach die Flammen zu löschen. Sobald also alle Flammen erloschen sind, zieht Ihr die goldene Kiste dreimal zurück, springt darauf und zieht Euch dann rechts in der Wand den Vorsprung hinauf. Findet dort eine kleine Nische, in der Euch der nächste Gegner und ein grosser Hebel erwartet, dessen Betätigung die Dachbalken im grossen Raum herabsenken lässt. Springt nun von dieser Nische aus auf den ersten Dachbalken und von dort aus weiter über die nächsten Dachbalken (springen und hochziehen), bis zum anderen Ende und somit in den Vorsprung hinein.

Findet dort einen tiefen Abgrund, den Ihr ins Wasser hinunterspringt. Folgt dem kurzen Unterwasserstück, taucht am anderen Ende wieder auf und findet Euch in einem dunklen Tunnel wieder - geht dort an Land. Folgt dem Tunnel und landet wieder im Wasser - schiesst von hier einen Fisch ab. Betretet das Wasser, geht nach rechts um die Ecke und findet dort ein paar **Pfeile für die Harpune**. Nun geht es hier weiter in die hintere, linke Ecke, wo Ihr wieder einen Gang betreten könnt (diese Stelle befindet sich vor einer verschlossenen Tür mit Schloss). Hier lauert Euch eine Wache auf, die Ihr ausschaltet. Folgt dann dem Gang nach rechts und landet in einem weiteren Raum mit grossen Fenstern.

In einer der Ecken dieses Raumes liegt auf dem Boden ein wenig **Munition**, die Ihr Euch aufnehmen könnt. Sucht nun die geschlossene Tür mit dem Drehrad. Betätigt das Drehrad, um die Tür zu öffnen und findet dahinter in dem kleinen Raum an der rechten Wand einen Schalter, dessen Betätigung für kurze Zeit eine Tür öffnet. Verlassst also schnell diesen Raum und rennt auf die gegenüber liegende Seite in den nun offenstehenden Raum hinein. Findet hier einen Steinblock, den Ihr nach hinten in die

Wand schiebt. So wird ein zweiter Hebel an der Wand sichtbar, dessen Betätigung eine Bodenplatte öffnet. Sucht nun den hinteren, linken Teil des grösseren Raumes auf, wo nun eine der Bodenplatte verschwunden ist. Springt dort ins Wasser hinein und macht Euch auf die Suche nach dem Kabinen-Schlüssel. Diese Suche wird Euch durch die vielen Fische erschwert, die Euch an den Kragen wollen - lasst diese am besten ausser Acht und sucht schnell nach dem Schlüssel. Dreht Euch unter Wasser einmal herum und folgt dem Weg nach vorne, bis zum ersten Abzweig. Folgt diesem nach rechts und soweit, bis Ihr nach einem grösseren Hügel eine weiter unten befindliche Plattform entdeckt, auf der ein paar Pflanzen blühen. Inmitten dieser Pflanzen liegt der **Schlüssel**, den Ihr schnell an Euch nehmt. Macht Euch nun auf den Rückweg: dreht Euch dazu herum, schwimmt bis zum Abzweig und dort nach links unten. Folgt dem Weg bis zum Ende und taucht dort etwas rechts nach oben durch das Loch in der Decke auf - geht zurück an Land.

Wollt Ihr Euch noch das **3. Geheimnis**, den Golddrachen besorgen, müsst Ihr nochmals in das Wasser abtauchen. Folgt dort dem Gang nach vorne (biegt diesmal am Abzweig nicht nach rechts) und haltet Ausschau nach einer kleinen Öffnung in der Decke. Taucht dort hindurch, holt Luft und findet den Golddrachen (eventuell, auch **Munition** und **Granatwerfer**) - taucht dann zurück zu dem ersten Loch in der Decke, taucht durch dieses auf und geht an Land.

In dem grösseren Raum haltet Euch nun immer rechts und landet schliesslich wieder in dem kleinen Gang, wo Ihr rechts an der Wand die verschlossene Tür mit dem Schloss daneben vorfindet. Benutzt hier nun den Kabinen-Schlüssel mit dem Schloss, worauf sich die Tür öffnet. Durchquert diese und findet im dahinter liegenden Raum einen Hebel vor, dessen Betätigung eine weitere Falltür öffnet. Sucht nun wiederum den grösseren Raum auf und findet dort das grosse Loch in der Mitte auf dem Boden. Findet in diesem Loch stehend eine Kiste. Springt nun in die kleine Öffnung hinter der Kiste hinein und schiebt die Kiste einmal nach vorne. Springt dann auf die verschobene Kiste hinauf und betätigt den Hebel links an der Wand, der eine weitere Falltür öffnet. Sucht nun also wieder den kleineren Raum auf, den Ihr kurz zuvor aufgeschlossen habt und klettert dort durch die nun offene Falltür hinauf.

Folgt dem Gang und springt am Ende hinunter in den nächsten Raum. Folgt hier dem Weg nach rechts oder links, bis Ihr ein Loch im Boden findet. Dreht Euch vor dem Loch herum, springt zurück und haltet Euch an der Kante fest - lasst Euch dann hinunterfallen - die beiden Wachen könnt Ihr vorher schon von oben herab abschießen. Befindet Ihr Euch nun auf der unteren Balustrade, schaut hinab in den Pool und bemerkt, dass sich an manchen Stellen Glasscherben befinden. Sucht Euch also eine Stelle aus, die nicht von Scherben umgeben ist und rutscht dort hinab ins Wasser (vorher könnt Ihr Euch noch weitere **Munition** holen, die in einem kleinen Gang in der Aussenwand zu finden ist). Tötet dort zwei Taucher und sucht dann die Stelle unter Wasser (in einer der Ecken), wo sich zwei Fässer befinden. Taucht hinter diesen Fässern nach unten, links und rechts durch einen Tunnel. Folgt diesem nun am ersten Abzweig nach links und immer geradeaus (nehmt Euch auf dem Weg dorthin vor den Muränen in Acht - weicht diesen am besten aus), bis Ihr vor Euch einen helleren, braunen Durchgang findet. Steuert diesen an, um das Level zu beenden.

Die Quartiere

Dieses Level beginnt Ihr wiederum unter Wasser. Taucht hier nach vorne durch die erste Öffnung und wendet Euch dahinter gleich nach links. Dort befindet sich nämlich an der Wand ein grosser Hebel (gleich hinter der Öffnung), dessen Betätigung im

hinteren Teil dieses Unterwasserabschnittes eine Luke in der Decke öffnet. Taucht dort hin und durch die Luke und geht an Land.

Folgt dem anschliessenden Gang nach links (springt über die verschiedenen Metallverstrebungen) und trefft am Ende auf einen Gegner. Nachdem Ihr diesen gekillt habt geht weiter nach links um die Ecke und landet in einem grossen Raum. Folgt diesem nach links und springt am Ende über die Plattformen auf die andere Seite dieses Raumes.

Dort findet Ihr einen Gang, dem Ihr folgt. Springt hinunter und geht den Gang weiter nach vorne bis zu einem Abzweig. Bleibt hier vorerst in dem Gang stehen und wartet auf drei Wachen, die nacheinander kommen sollten. Ferner kommen nach einiger Zeit zwei Fässer von links nach rechts gerollt (eventuell müsst Ihr dazu zuerst auf den Abzweig gehen und danach schnell wieder zurück in den Gang), von denen Ihr nicht berührt werden dürft.

Wäre dies alles überstanden folgt dem Abzweig nach links und landet in einem weiteren, grossen Raum - unter Umständen kommtt Euch hier ein weiteres Fass entgegen. Geht nun die Rampe nach oben und springt von dort aus nach schräg rechts über das Geländer an die Spalte in der Wand. Hangelt Euch an dieser Spalte bis zum Ende durch und lasst Euch dann auf den Boden fallen. Hier findet Ihr nun hinter den Flammen einen grossen Hebel an der Wand, dessen Betätigung die Flammen erlöschten lässt.

Wendet Euch dann nach links, springt die Wand hinauf und folgt dem oben liegenden Gang (dort nochmals hochspringen), bis Ihr an der Wand den nächsten grossen Hebel entdeckt - betätigt auch diesen, um einen Mechanismus auszulösen, der verschiedene Säulen senkt. Springt dann hinter Euch durch das Loch im Boden hinab, dreht Euch um und kehrt zurück in den Anfangsraum. Klettert dort auf die rechte Säule, dreht Euch umstehend nach links und springt nun von dort aus über die verschiedenen, heruntergelassenen Säulen auf die andere Seite des Raumes. So landet Ihr schliesslich auf der gegenüber liegenden Seite vor einem Gang. Bevor Ihr diesen jedoch betretet, solltet Ihr Euch nach rechts drehen und zu der gegenüber liegenden Nische springen, wo Euch das **1. Geheimnis** erwartet - der Steindrachen.

Habt Ihr Euch dieses gekrallt, springt zurück auf die gegenüber befindliche Plattform, von der aus Ihr jetzt rechts den Gang betretet und diesem bis vor einen Holzblock, der Euch den weiteren Weg versperrt, folgt (auf dem Weg dorthin müsst Ihr Euch noch einer Wache erwehren).

Schiebt nun diesen Holzblock dreimal nach vorne, um so links einen weiteren Gang freizulegen. Folgt diesem vor den zweiten Holzblock, schiebt diesen einmal nach vorne und springt dann links den Abgrund hinunter. Findet dort an einer Wand den grossen Hebel, den Ihr betätigkt (dieser hebt wieder die Säulen im Anfangsraum).

Springt nun nochmals durch das Loch nach oben (dorthin, wo Ihr eben den Block verschoben habt) und folgt dem Weg zurück in den Anfangsraum. Springt dort nun über die verschiedenen, vor Euch liegenden Säulen, bis Ihr auf der letzten, hohen Säule landet. Dreht Euch dort nach schräg rechts und springt von hier aus auf die gegenüber liegende Nische, um dort den grossen Hebel zu betätigen (dieser Sprung ist nicht leicht und erfordert ein wenig Übung - springt genau vom richtigen Punkt ab). Auf der

anderen Seite betätigt Ihr den grossen Hebel an der Wand, um einen anderen Raum zu überfluten.

Dreht Euch nun um und springt auf die dunkle, tieferliegende Plattform. Von dort aus geht es durch den Gang, der sich hinter Euch in der Wand befindet. Folgt diesem Gang und springt am Ende ins Wasser. Taucht den Unterwassergang entlang, am Abzweig nach links und findet im nächsten Raum, rechts an der Wand einen Hebel, dessen Betätigung die Tür hinter Euch öffnet. Taucht alsdann durch diese Tür hindurch und folgt dem Gang bis in einen grösseren Abschnitt, in dem Euch ein Taucher auflauert. Habt Ihr diesen gekillt, findet in der Decke dieses Abschnittes eine Öffnung, durch die Ihr auftauchen und Luft holen könnt.

Danach geht es nochmals unters Wasser, wo Ihr die eckige Öffnung in der gegenüber liegenden Wand sucht und durchtaucht. In dem dahinter befindlichen Bereich findet Ihr an der hinteren Wand einen grossen Hebel, dessen Betätigung eine zweite Dachluke in dem grossen Abschnitt öffnet - beachtet, dass rechts neben dem Hebel eine grosse Muräne heraus stösst, die Euch beißt - haltet also ein wenig Anstand. Habt Ihr den Hebel betätigt, kehrt zurück in den grösseren Bereich und taucht dort, durch die nun offene Luke im Dach auf - geht an Land.

Springt in diesem Raum auf die Erhöhung und betätigt dort an der Wand einen grossen Hebel, um so die Tür auf der anderen Seite zu öffnen - durchquert diese dann. Folgt dem Gang nach rechts und findet dort an der Wand zwei Hebel, von denen Ihr zuerst den Rechten, dann sofort den Linken betätigt - auf diesem Wege werden für kurze Zeit zwei Klappen hochgefahren. Ihr müsst Euch nun schnell umdrehen, zu den heruntergefahrenen Klappen springen, Euch dort festkrallen und ganz nach rechts zu der Plattform hangeln. Zieht Euch dort hoch und findet an der Wand einen grossen Hebel, dessen Betätigung eine weitere Falltür öffnet.

Springt also von der Nische wieder hinab, auf der gegenüber liegenden Seite (dort wo die Hebel sind) über eine kleine Rampe wieder rauf und kehrt zurück in den angrenzenden Raum. Springt dort hinab und geht in die hintere, rechte Ecke - dort wurde die Falltür geöffnet. Nun müsst Ihr irgendwie nach oben springen. Bemerkt unterhalb der offenen Falltür zwei Schrägen. Springt rückwärts auf die grössere der beiden Schrägen und springt von dieser aus im Rutschen auf die gegenüber liegende, höher befindliche Plattform - hangelt Euch daran hinauf.

Habt Ihr dies geschafft, dreht Euch um und springt über die geöffnete Falltür - schiesst nun die Wache ab und folgt dem Weg nach rechts bis vor einen Holzblock. Zieht diesen einmal nach hinten, springt dann um den Block herum auf die dahinter liegende Seite und lasst Euch dort nach hinten fallen. Hangelt Euch an der Felswand nach links und zieht Euch in der Nische wieder nach oben. Dreht Euch dort herum und springt ohne Anlauf auf den höher gelegenen Mittelgang. Folgt diesem, rutscht am Ende die Schräge hinab und folgt dem Weg nach rechts bis vor die Wand. Dreht Euch dort nach links und springt rüber in den Gang, der sich in der gegenüber liegenden Wand befindet.

Folgt dann diesem Gang bis zu einem Abzweig (hier kommt Euch eine Wache entgegen) und folgt diesem nach rechts (dorthin, woher die Wache kam) bis vor ein Loch. Springt über das Loch in den höher gelegenen Gang und folgt diesem in die hintere, rechte Ecke. Ihr fällt hier durch den Boden nach unten und landet vor dem **2. Geheimnis**, dem goldenen Drachen. Nehmt diesen auf und geht langsam durch die

Glasscherben vor die Mauer. Springt und hangelt Euch nach oben, folgt dem Gang und geht dort weiter nach rechts.

Ihr rutscht nun eine Schräge hinab, die zu einem einstürzenden Boden führt - geht über diese Stelle schnell hinüber, um nicht einzustürzen. Folgt dann dem Weg bis Ihr in flaches Gewässer kommt. Dort stürzt wiederum eine Ecke des Bodens ein und zwei Fische kommen heraus - schiesst diese ab. Taucht dann durch dieses Loch hinab ins Wasser und folgt dem Unterwassertunnel, bis in ein grösseres Areal - dort befindet sich links auf dem Boden stehend das **3. Geheimnis** in Form des Jadedrachens. Nehmt diesen an Euch, taucht den Gang zurück und geht wieder an Land. Geht nun weiter nach vorne, in den nächsten Bereich.

Hier kommt Ihr in einen Bereich mit mehreren schrägen Säulen. Nähert Euch den ersten beiden, unten stehenden Säulen und speichert davor ab. Nun müsst Ihr nämlich zwischen die beiden Säulen springen und dort befindet sich ein einstürzender Boden. Sobald Ihr also mit Anlauf auf diesen einstürzenden Boden gesprungen seid, dreht Euch schnell ein wenig nach rechts und springt rückwärts auf die Schräge hinter Euch. Von dieser Schräge könnt Ihr dann vorwärts auf die vor Euch befindliche Schräge springen und Euch dort an dem Spalt festkrallen. Hangelt Euch an dem Spalt nach rechts und zieht Euch schliesslich nach oben.

Diese Prozedur müsst Ihr wahrscheinlich eine paar Mal üben, da es wirklich nicht leicht ist und etwas Übung erfordert. Befindet Ihr Euch endlich auf der Mauer, springt auf der anderen Seite runter und sucht die hintere, rechte Ecke auf. Springt auch dort hinab und folgt dem Gang in den nächsten Raum - vorsicht Wache! Folgt dann der Schräge in den nächsten Abschnitt und geht dort vor bis zur Wand. Links seht Ihr eine Kiste, die Ihr zweimal nach hinten zieht, um so einen weiteren Gang freizulegen.

Kehrt nun zurück vor das Geländer und springt darüber in den unteren Teil und die grosse Halle, wo Euch zwei Wachen erwarten. Nachdem Ihr diese abgeschossen habt, geht in dieser Halle bis zum anderen Ende und findet dort ein grosses Loch vor, in das Ihr hinabspringt (vorsicht Wache). Hier findet Ihr dann in einer Nische auf der linken Seite eine weitere Kiste, die Ihr herauszieht, über sie hinübersteigt und so auf dem Boden dahinter einen Schlüssel findet (**Theater-Schlüssel**), den Ihr an Euch nehmt.

Springt nun wieder aus dem Loch und kehrt zurück in die grosse Halle. Dort geht nun durch den linken Gang und folgt dem weiteren Verlauf nach links (diesen Gang habt Ihr freigelegt, als Ihr die Kiste verschoben habt - achtet auf dem Weg auf zwei Wachen). Am Abzweig geht nach rechts und findet gleich darauf links an der Wand ein Schlüsselloch, mit dem Ihr den Theater-Schlüssel benutzt.

Betrete dann die nun offene linke Tür, folgt den Stufen nach rechts und landet schliesslich im Theater - trefft hier auf zwei Gegner. Habt Ihr diese gekillt, wendet Euch dem Balkon hinter Euch zu, von dem ein weiterer Killer auf Euch schiesst. Tötet auch diesen, klettert dann die Erhöhungen hinauf und springt von dort auf den linken Balkon - ein weiterer Typ erwartet Euch hier. Findet im hinteren Teil des Balkons an der Wand einen kleinen Schalter, dessen Betätigung ein Stück des Bühnenvorhangs öffnet.

Springt also vom Balkon herunter, betrete die Bühne und folgt dort dem Weg vor eine Kiste. Zieht diese nach hinten, springt auf die Kiste, dreht Euch nach links und springt

auf den Mauervorsprung hinauf. Auf der anderen Seite geht es wieder runter. Springt hier über den Abgrund und betätigt auf der anderen Seite einen kleinen Schalter an der Wand - dadurch wird das Loch in der grossen Halle überflutet. Kehrt also zurück in die grosse Halle (es erscheint eine Wache), wendet Euch dort dem nun mit Wasser gefülltem Loch zu und durchschwimmt dieses, um den Ausgang auf der anderen Seite erreichen zu können. Geht dort an Land und beendet dieses Level.

An Deck

Hier folgt Ihr dem Weg nach rechts und landet gleich darauf in einem grösseren Abschnitt. Ihr werdet sogleich von zwei Typen angegriffen - einer hat einen Flammenwerfer in der Hand (haltet zu diesem möglichst viel Abstand). Habt Ihr diese beiden Kerle erlegt, sucht die rechte Seite dieses Bereiches ab, um den **Granatwerfer** zu finden.

Kehrt nun dorthin zurück, wo Ihr das Level begonnen habt und wendet Euch am Ende des Ganges nach rechts. Klettert die kleine Mauer hoch und springt dahinter hinab ins Wasser (2 Fische). Taucht dort auf der linken Seite wieder auf und geht an Land. Folgt nun den Steinblöcken immer weiter nach oben und um die Ecke (springen und ziehen), bis Ihr schliesslich auf einer Felsplattform den bronzenen **Stern-Schlüssel** findet - nehmt diesen an Euch.

Springt nun zurück ins Wasser und findet unter Wasser in der linken Felswand eine kleine Öffnung, der Ihr folgt. Es geht nach einer Zeit weiter nach links in einen grösseren Bereich. Taucht dort nach vorne und hoch und entdeckt dort eine Öffnung in der Decke, durch die Ihr auftaucht und Euch an Land zieht.

Habt Ihr wieder Boden unter den Füssen, werdet Ihr sogleich von einer Wache angegriffen. Habt Ihr diese erledigt, springt runter und folgt dem Weg nach rechts, vor die zweite Erhöhung auf der rechten Seite - beachtet, dass Euch dort oben ein zweiter Mann mit Flammenwerfer erwartet, den Ihr am besten schon aus der Entfernung abballest. Auf dieser Erhöhung befindet sich übrigens auch eine Falltür (rechts auf dem Boden), die Ihr nicht betreten solltet.

Stattdessen folgt Ihr lieber dem Weg nach links und findet dort vier nebeneinander stehende Kisten. Nähert Euch der ersten und schiebt diese vor. Klettert danach auf diese Kiste hinauf und schiebt die nächste Kiste einmal vor. Nun springt Ihr runter und zieht die erste Kiste wieder zurück. Überklettert diese und schiebt sie von der anderen Seite aus noch ein weiteres Mal nach vorne. Wendet Euch nun der zweiten Kiste zu und zieht diese einmal nach hinten. Auf diesem Wege wird hinter eben dieser Kiste eine Tür freigelegt, die Ihr nun mit Hilfe des Stern-Schlüssels öffnen könnt.

Betretet den dahinter befindlichen Raum, geht dort ins Wasser und taucht nach rechts um die Ecke - gleich an der nächsten Wand (rechts) befindet sich ein grosser Hebel, dessen Betätigung eine Falltür öffnet. Taucht nun wieder zurück, geht an Land und verlasst diesen Raum. Im Freien geht es nach rechts und dort auf die Nische hinauf, wo Euch bereits die nächste Wache erwartet.

Habt Ihr diese gekillt, sucht hier oben nun die Falltür im Boden auf und betretet diese - so landet Ihr im unteren Teil. Folgt diesem bis zum anderen Ende und klettert dort die Leiter hinauf, um im einem weiteren Raum rechts an der Wand einen grossen Hebel zu

finden - dieser lässt das Wasser in dem Bereich abfliessen, in dem Ihr gerade den anderen Hebel bedient habt. Geht also über den Gang und die Leiter zurück in den offenen Sternraum, springt dort in den unteren Bereich und folgt diesem, bis Ihr auf eine Kiste stossst, die in der Wand steckt. Zieht diese zweimal heraus, um einen Gang freizulegen, dem Ihr dann folgt. Nach einem längeren Marsch zieht Euch nach oben und geht den weiteren Weg bis vor einen See, in dessen Mitte ein Boot schwimmt.

Taucht nun ins Wasser ein und erledigt unter Wasser zwei Taucher. Schwimmt dann auf die linke Seite und geht dort an Land (an besagter Stelle stehen zwei Kisten). Betretet Ihr das Land erscheint eine Wache, die Ihr killt. Hinter den Kisten findet Ihr dann etwas **Munition**.

Taucht nun auf dem Meeresgrund weiter nach links bis fast zum Ende und findet dort das **1. Geheimnis** zwischen ein paar Algen auf dem Boden liegen - den Steindrachen.

Habt Ihr diesen aufgenommen, schwimmt links um den Steinblock herum, bis zum Ende durch und findet dort auf der linken Seite, knapp über dem Meeresgrund hinter einem Felsstück versteckt einen schmalen Tunnel, dem Ihr folgt. Ihr taucht nach links (vorsicht vor dem Fisch), bis zum Ende durch und entdeckt eine Öffnung ganz oben, durch die Ihr auftaucht und an Land geht. Folgt dort einem ziemlich langen Weg immer nach vorne (ignoriert den linken Abzweig), tötet eine Wache und landet schliesslich in einem kleinen Raum - dort steht links auf dem Boden ein **Medikit**.

Habt Ihr dieses aufgenommen widmet Euch dem Loch im Boden in der Mitte dieses Raumes, lasst Euch dort vom Rand hinabgleiten und landet so auf dem gelben Boot im Wasser (zuvor solltet Ihr einen vollen Lebensbalken haben, da Euch der Fall einiges an Lebensenergie kosten wird!). Auf einer der Kisten des Bootes findet Ihr dann nämlich den **Kabinen-Schlüssel** und ein paar **Harpunen**.

Springt nun ins Wasser und bemerkt, dass dort ein paar Haie Ihr Unwesen treiben. Entweder bringt Ihr diese um oder ignoriert sie. Jedenfalls müsst Ihr wiederum durch den kleinen Unterwassertunnel auf der linken Seite tauchen, dahinter auftauchen, an Land gehen und dem Weg bis zum Abzweig folgen, wo Ihr diesmal den linken Weg einschlägt. Zieht Euch dort ein paar Felsen hoch bis ganz nach oben, folgt dem nächsten Gang und landet schliesslich vor einem Abgrund. Springt dort hinab und klettert auf der anderen Seite wieder hoch. Folgt dann diesem Teil des Decks nach links (vorsicht vor Angreifern) entlang der Wand, bis Ihr wieder runter springen könnt. Rechts bemerkt Ihr ein Geländer, das an einer Stelle kaputt ist - durch eben diese Stelle könnet Ihr auf die nächst untere Etage des Deckes springen (vorsicht Angreifer).

Habt Ihr dies geschafft, wendet Euch dort nach rechts und seht in der Mitte ein kleines Wasserloch (Euch müsste hier auch irgendwann ein Flammenwerfermann angreifen - also vorsicht). Ferner findet Ihr hier **Harpunen** und hinter einer Kiste, diese erst wegschieben, weitere **Munition**. Springt nun in die Wasserstelle, tötet einen Fisch und bemerkt an einer der Wände ein helles Quadrat. Nähert Ihr Euch diesem, öffnet sich das Wandstück und gibt einen Taucher und das **2. Geheimnis**, den goldenen Drachen preis.

Springt nun von der rechten Seite eine Etage tiefer (dort, wo keine Kiste steht) und geht dort an der Gebäudemauer entlang bis an den Abgrund. Seht nun rechts von Euch eine erhöhte Plattform, auf die Ihr von hier aus springen könnt. Als nächstes geht es dann zu der vor Euch liegenden, helleren Steinplattform, auf die Ihr ebenfalls springen und

hangeln müsst. Dreht Ihr Euch nun nach rechts erkennt Ihr eine kleine Felsnische, in der Euch das **3. Geheimnis**, der Jadedrache, erwartet. Springt also an die gegenüber liegende Felsspalte, hangelt Euch nach rechts rüber, zieht Euch hoch, geht langsam durch die Glasscherben und nehmt die Statue an Euch. Da Ihr von dort aus nicht wieder auf den hohen Felsen von eben zurück kommt, müsst Ihr den ganzen Weg dorthin noch einmal zurücklegen (durch den Sternraum, durchs Wasser, durch den Tunnel und über die Decks).

Steht Ihr also erneut auf dem Felsen, von dem aus Ihr eben zu dem 3. Geheimnis gesprungen seid, geht es diesmal mit einem Sprung weiter nach vorne auf das orangefarbene Dach. Geht dort nach vorne bis ans andere Ende des Daches und weiter nach links. Ihr müsstet so auf einer kleinen, metallenen Plattform landen. Springt diese rückwärts auf die rechte Seite hinab und haltet Euch gleich an der Kante fest. Hangelt Euch nun nach links hinüber, bis unter Euch eine zweite Spalte sichtbar wird. Lasst an dieser Stelle kurz los und greift gleich wieder zu, um an der nächsten Spalte einen Halt zu bekommen. Nun hangelt Ihr Euch solange nach links, bis Ihr Euch hochziehen und wieder stehen könnt.

In dieser Nische nun dreht Ihr Euch nach links und springt auf die gegenüber liegende Seite in den Felsgang hinein. Folgt hier nun dem Gang bis in einen grösseren Abschnitt mit mehreren Plattformen. Über diese Plattformen nun gilt es bis ganz nach oben zu springen, wo Euch bereits zwei Kerle erwarten. Habt Ihr diese ausradiert, folgt dem weiteren Weg, bis Ihr Euch erneut vor einem Abgrund wiederfindet.

Von hier aus müsst Ihr nun auf das vor Euch liegende Dach springen, das Ihr bis zum anderen Ende überquert. Dreht Euch dort nach links und springt auf das Dach des anderen Gebäudes. Hier nämlich befindet sich eine Falltür, durch die Ihr bei Betreten ins Innere des Gebäudes stürzt. Folgt dort dem Gang, erlegt einen Wächter, findet in einer Nische **Munition** und nähert Euch schliesslich einer Tür, die sich automatisch öffnet (aus dieser erscheint nach kurzer Zeit ein Wächter). Rechts neben dieser Tür befindet sich außerdem eine Kiste, die Ihr herauszieht und nach rechts aus dem Weg zieht. So öffnet sich eine kleine Nische in der Wand, in der Ihr einen Schalter betätigen könnt - dieser öffnet eine Tür an Deck.

Verlasst diesen Bereich nun durch die sich automatisch geöffnete Tür, geht weiter nach rechts und nochmals rechts. Im nächsten Gebäudeabschnitt erkennt Ihr auf der rechten Seite die Metalltür, die Ihr eben mit Hilfe des Schalters geöffnet habt - durchquert diese. Ihr findet in dem dahinter befindlichen Raum ein wenig **Munition** und ein Schloss, das sich mit Hilfe des Kabinen-Schlüssels öffnen lässt.

Betretet sodann den offenen Raum und speichert dort ab. Ihr findet auf der linken Seite einen brüchigen Boden und dahinter in der linken Ecke an der Wand einen Schalter, dessen Betätigung eine letzte Tür öffnet. Um nun nicht durch den Boden zu brechen und aufgespiesst zu werden, müsst Ihr schnell an der rechten Wand über die Bodenplatten vor den Schalter rennen und diesen betätigen. Danach müssten die Bodenplatten an der anderen Wand noch intakt sein und Ihr könnt diese benutzen, um wieder die andere Seite zu erreichen.

Verlasst nun diesen Bereich wieder und haltet Euch im Freien links (vorsicht Wache). Geht dort bis zum Ende durch und folgt links dem schmalen Gang. Auf der rechten Seite hat sich nun eine Tür geöffnet, die Ihr durchquert. Folgt den dahinter befindlichen Stufen nach oben, geht dann nach links und folgt dem langen Gang. Ihr steht jetzt vor

einer hohen Wand. Dreht Euch dort um und springt auf die gegenüber liegende, höhere Plattform. Dort angekommen dreht Euch nochmals um und springt dann auf die andere Seite. Geht vor bis zu einem Abgrund, springt hinab und findet auf einem Dach liegend den **Lager-Schlüssel**.

Folgt nun dem Dach nach vorne, bis Ihr auf dem grauen Dach landet. Dreht Euch dort nach rechts und springt vom Dach aus in die gegenüber liegende Felsöffnung. Folgt dort nun dem langen Weg (über die Schräge) bis vor einen Abgrund, von dem Ihr mit Anlauf hinabspringt - speichert vorher ab.

Im unteren Bereich befindet sich in der rechten Felswand nun die Tür, die in das Lager führt und mit Hilfe des Lager-Schlüssels geöffnet werden kann. Zuvor erwarten Euch allerdings noch zwei Männer mit Flammenwerfer, denen Ihr Euch möglichst aus der Entfernung erwehren müsst (am besten mit der M-16). Habt Ihr die Gegner besiegt, nähert Euch der besagten Tür, öffnet diese mit dem Lager-Schlüssel und betretet den dahinter befindlichen Raum, in dem links in der Ecke auf dem Boden das erste Artefakt liegt, das Ihr natürlich aufnehmt - der **Seraph**.

Das tibetanische Hochland

Dieser Abschnitt beginnt im Schnee. Dreht Euch nach rechts und schiesst einen herannahenden Adler ab. Folgt dann dem Weg und springt rechts auf eine kleine Anhöhe. Rutscht dahinter eine Schräge hinab und lauft nach vorne. Es kommen Euch plötzlich grosse Schneebälle entgegen, über die Ihr springen müsst. Habt Ihr dies geschafft, findet in der linken Wand eine Vertiefung, in die Ihr Euch stellt. Nach kurzer Zeit kommen nämlich zwei weitere Schneebälle herunter gerollt, die Euch hier nichts anhaben können.

Sind auch diese Bälle aus dem Weg, folgt dem Weg bis zum Ende und zieht Euch den Felsen hinauf. Folgt dort dem Weg bis auf eine Plattform und vor einen tiefen Abgrund. Hier erkennt Ihr auf der anderen Seite ein dunkelgraues Rechteck, in dessen Richtung Ihr einfach springt - speichert vorher ab! Ihr müsst nun mit Anlauf nach rechts in das Rechteck springen, woraufhin dieses zerbricht. Dahinter rutscht Ihr eine Schräge hinab und seid Ihr nicht weit genug nach rechts gesprungen, rutscht Ihr in einen tiefen Abgrund.

Seid Ihr stattdessen rechts neben dem Abgrund aufgekommen, könnt Ihr dem Weg folgen und landet kurz darauf vor einem Abgrund im Freien - schiesst dort sogleich zwei Adler ab. Ist dies erledigt, dreht Euch um, springt herab und haltet Euch an der Kante fest. Lasst dann los, rutscht eine Schräge hinab und haltet Euch an deren Kante wieder fest. Lasst Euch dann erneut fallen und landet so vor dem Eingang in eine Höhle. Folgt dort dem Weg bis vor eine Wasserstelle - springt in diese hinein. Klettert auf der anderen Seite wieder hoch, zieht Euch an Land und macht sofort einen Rückwärtssprung, um den herabfallenden Eiszapfen zu entgehen. Habt Ihr dies geschafft, springt erneut auf die andere Seite und folgt nun dem weiteren Weg ins Freie.

Springt hier nun auf die gegenüber liegende Seite, dreht Euch dort nach rechts und springt die weiteren Felsen nach oben. Vor der Wand stehend dreht Ihr Euch nach links und folgt einem Durchgang, der weiter in den Berg führt. Ihr folgt dem Pfad, klettert einen Felsen nach oben und springt vor der nächsten Erhöhung links den Abgrund

hinunter. Folgt dem Pfad durch das Wasser und weiter, bis Ihr erneut im Freien und vor einer Wasserstelle landet.

Dreht Euch hier gleich nach links und entdeckt auf einem Felsplateau vor Euch ein **Medikit** - springt dort hin und nehmt es auf (vorsicht Adler). Dreht Euch dann um und springt auf die kleine schneebedeckte Plattform schräg rechts neben Euch. Von dort aus klettert Ihr über die verschiedenen Felsen bis ganz nach oben, dreht Euch nach links und klettert über den Hang - so müsstet Ihr Euch nun vor einer Hütte wiederfinden.

Nachdem Ihr dort die beiden Bewacher ausgeschaltet habt, sucht die rechte Ecke am Berg ab und findet dort ein Gitter im Felsen. Geht dorthin und entdeckt an eben dieser Stelle das **1. Geheimnis** in Form eines Steindrachens.

Es geht nun durch die grosse Öffnung in der linken Seite des Berges. Folgt dem endlos langen, Gang, schiesst unterwegs eine Wache ab und findet Euch schliesslich im Freien auf einer grösseren Lichtung wieder. Dort geht es nun auf die andere Seite an die Felswand heran. Entdeckt dort in der rechten Ecke eine Öffnung, die von zwei Steinblöcken blockiert wird. Links neben dieser Öffnung findet Ihr eine kleinere Nische, in die Ihr springen könnt (stellt Euch dazu auf die kleine Rampe und springt von dort aus in die besagte Nische).

Im Innern des Berges folgt dem Pfad nach rechts und trefft auf zwei Leoparden. Ihr befindet Euch jetzt genau hinter den beiden Steinblöcken in der grossen Öffnung. Zieht und schiebt nun beide Blöcke nacheinander nach rechts in den schmalen Gang hinein, um sie so aus dem Weg zu räumen (die grosse Öffnung muss danach frei sein). Folgt nun dem weiteren Verlauf bis vor einen tiefen Abgrund. Springt hier mit Anlauf von der rechten Seite aus auf den gegenüber liegenden Vorsprung und zieht Euch dort hinauf.

Folgt dem weiteren Verlauf der Höhle (springt unter Umständen über Abgründe), bis Ihr die Möglichkeit habt, dem weiteren Verlauf nach rechts oder links zu folgen. Wählt hier die rechte Seite und folgt dem Pfad bis zum Ende und in einen kleinen Abschnitt. Dort liegt **Munition** und an der hinteren Wand, rechte Seite, seht Ihr eine weisse Stelle, die Ihr nach oben klettern könnt. Dort befindet sich dann nämlich an der Wand ein grosser Hebel, dessen Betätigung ein Holztor öffnet. Springt nun wieder hinab, tötet dort zwei Wachen und springt nun rechts über den Abgrund auf die andere Seite des Bereiches. Folgt dort dem Pfad nach rechts und durch das Tor, das Ihr eben geöffnet habt. Folgt dem weiteren Verlauf über einen engen Pfad und tötet nacheinander drei Männer. Geht weiter vor, bis Ihr im Freien und auf einer Rampe landet. Dreht Euch dort gleich nach rechts und springt auf die vor Euch befindliche Plattform, um dort das **2. Geheimnis**, den Jadedrachen zu finden.

Springt alsdann zurück auf die Rampe und killt zwei auftauchende Leoparden. Da Ihr nun irgendwie über den weiten Abgrund springen müsst, es zu Fuss aber nicht schafft, macht Euch nochmals zurück auf den langen Weg zu der Hütte und dem Schneemobil (Ihr werdet auf dem Weg zwei weitere Wölfe erlegen müssen).

Habt Ihr das Schneemobil erreicht, besteigt dieses und fahrt los. Folgt dem langen Gang bis auf die grosse Lichtung im Freien und sucht dort nun die Rampe auf, die sich links neben der freigeräumten, grossen Öffnung befindet. Fahrt diese mit Beschleunigung (String-Taste) hoch und springt so auf die andere Seite. Folgt nun dem kompletten

Mauerweg einmal um die gesamte Lichtung (beachtet weitere Abgründe, von denen Ihr manche mit Beschleunigung überspringen müsst), bis Ihr mit Hilfe des Schneemobils in die von den beiden Steinblöcken geräumte Öffnung springen könnt (dies erfordert ein wenig Übung).

Habt Ihr diese geschafft, springt im dahinter befindlichen Gang auf der linken Seite über den Abgrund und folgt dem weiteren Weg. An dem Abzweig folgt dem linken Pfad, überspringt einen Abgrund und durchfahrt schliesslich links das offene Holztor. Folgt nun dem Pfad und dem weiteren Weg, bis vor den riesigen Abgrund, den Ihr nun mit Hilfe des Schneemobils (mit Beschleunigung) überspringen könnt.

Endlich auf der anderen Seite angekommen verlasst das Mobil (Sprung nach rechts oder links) und betretet die Höhle. Geht dort nun an die rechte Wand ran und vor den Abgrund (vorsicht vor den herunterrollenden Schneebällen). Springt von dort aus nach rechts auf die Schräge an der Wand und rutscht nach hinten hinunter - haltet Euch im Rutschen fest und landet am oberen Ende einer Eisleiter. Klettert diese nun hinter bis über ein Höhle, lasst kurz los und haltet Euch an der Kante wieder fest. Zieht Euch hoch und findet in der Höhle liegend den **Zugbrücken-Schlüssel**.

Mit diesem in der Hand springt rechts das Loch hinab folgt dem Gang bis vor eine weisse Wand, die Ihr einschiessen könnt - dahinter lauert Euch ein weiterer Wächter auf. Habt Ihr diesen erledigt nähert Euch vorsichtig dem Wandstück mit dem Hebel, da von der Decke Eiszapfen fallen. Nähert Euch schliesslich dem Hebel, betätigt diesen und durchquert das nun offene Holztor.

Springt den Abgrund hinunter, geht ganz bis runter auf den Grund und findet dort in einem Loch in der linken, hinteren Ecke **Munition**. Habt Ihr diese aufgenommen, tauchen drei Wölfe auf. Ihr erledigt diese und kehrt zu der Wand zurück, von der Ihr vorher gekommen seid. Springt dort die Felsen auf der linken Seiten nach oben und klettert die Eisleiter hinauf, die rechts neben dem Durchgang zu finden ist.

Ganz oben angekommen springt nach rechts auf den Pfad und betretet erneut die Höhle. Besteigt hier Euer Schneemobil und überspringt mit diesem ebenfalls den Abgrund (dazu müsst Ihr ganz nah an der rechten Wand rüberfahren - mit Beschleunigung). Auf der anderen Seite folgt dem Pfad und haltet Euch nach rechts, um in einem grösseren Abschnitt zu landen. Wendet Euch dort nach links und findet an der Wand, direkt neben dem Ausgang ein Schloss, mit dem Ihr den Zugbrücken-Schlüssel benutzt (dazu ist das Mobil zu verlassen).

Auf diesem Weg wird über Euch eine Brücke ausgefahren, die Ihr nun mit Hilfe des Schneemobils über die lange Rampe überqueren könnt. Auf der anderen Seite wendet Euch nach links und folgt dem Weg. Beachtet hier die herabrollenden Schneeballen. Sobald Ihr bemerkst, dass sich diese beginnen zu bewegen, fahrt schnell nach hinten - so weicht Ihr den Bällen aus und könnt schliesslich Euren Weg fortsetzen. Plötzlich werdet Ihr von einer lauten Explosion überrascht, die hinter Euch den Weg verschliesst. Springt nun mit Beschleunigung über den nächsten Abgrund, weiter nach links, um wieder im Anfangsbereich zu landen. Sucht dort nun links die Lawinen ab, um auf dem Boden vor einer Eiswand liegend den **Hütten-Schlüssel** zu finden. Sobald Ihr diesen aufgenommen habt, erscheint ein Typ mit einem Schneemobil und einer MG - schießt diesen aus der Entfernung ab und lasst Euch nicht von seinem Fahrzeug überrollen.

Habt Ihr den Mann besiegt besteigt Euer eigenes Schneemobil wieder und macht Euch damit auf den langen Weg zurück zur Hütte, dorthin, wo Ihr das Mobil gefunden habt. Solltet Ihr mit dem Schneemobil kurz vor der Hütte nicht mehr weiterkommen, könnt Ihr dieses nun verlassen - es hat seinen Dienst getan. Vor der Hütte angekommen findet an der Hüttenwand das Schlüsselloch und setzt dort den Hütten-Schlüssel ein. Durchquert die nun offene Tür ins Innere des Gebäudes und findet dort **Munition** und ein **Medikit**. Ferner betätigt Ihr den grossen Hebel an der Wand, der ein zweites Holztor öffnet - beachtet, dass Euch nun drei starke Feinde entgegen kommen. Habt Ihr diese besiegt, verlasst die Hütte und geht im Freien weiter nach links durch das nun offene Tor.

Folgt dem nächsten Gang bis vor einen Abgrund und springt diesen hinunter in ein grösseres Areal. Sobald Ihr unten ankommt, nähert sich Euch ein Schneemobilfahrer und feuert auf Euch. Versucht, Euch vorerst in Sicherheit zu bringen, um nicht überfahren zu werden und springt dann auf eine höher gelegene Plattform, um von dort aus in Ruhe den Feind abschiessen zu können. Nachdem dies geschafft wäre, könnt Ihr das neue Schneemobil besteigen (dieses schiesst auch) und dem weiteren Verlauf folgen. Ihr landet schliesslich vor einem Abgrund, wo Ihr abspeichern solltet. Da Ihr diesen nicht überspringen könnt, müsst Ihr mit Hilfe des Schneemobils links die Wand nach oben fahren und so schnell auf der linken Seite des Abgrundes dieses Hindernis umfahren.

Auf der anderen Seite angekommen steigt Ihr ab und nähert Euch nochmals dem Abgrund. Seht dort hinab und bemerkte eine Eisleiter, die Ihr Euch hinunterhangeln könnt. Sobald Ihr auf dem Boden landet springt schnell nach links, um ein paar Schneebällen auszuweichen. Betretet danach die Nische und findet dort das **3. Geheimnis** - den Golddrachen. Klettert danach über die Eisleiter wieder nach oben, besteigt das Schneemobil und fahrt weiter in den nächsten, grösseren Bereich, wo Ihr auf zwei Gegner mit Schneemobilen trefft. Da Ihr selbst in so einem Gefährt sitzt, können sie Euch nicht mehr überfahren - schiesst sie also nacheinander mit Hilfe der MG ab und folgt dem weiteren Weg in eine kleine Höhle hinein.

Steigt dort aus und findet in der Wand einen dunklen Steinblock, den Ihr dreimal nach vorne schiebt. So landet Ihr in einem neuen Bereich, wo Ihr von zwei Gegnern angegriffen werdet. Nachdem Ihr diese getötet habt, holt Euch Euer Schneemobil wieder und fahrt mit diesem in den eben freigelegten Abschnitt und dort bis vor einen Abgrund. Springt nun mitsamt dem Schneemobil den Abgrund hinunter und landet so unter Wasser. Taucht wieder auf, zieht Euch an Land und folgt dem Gang, bis zum Ende dieses Levels.

Das Kloster von Barkhang

Folgt dem Gang bis vor den Eingang ins Kloster und trefft dort auf die ersten Feinde. Beachtet, dass sich einige der Gegner untereinander töten und wartet solange, bis die Feinde von den Mönchen (das sind die mit den Speeren) besiegt wären. Schiesst auf keinen Fall auf die Mönche, da sie Euch immer helfen werden. Trefft Ihr jedoch einmal einen Mönch, habt Ihr auch diese gegen Euch.

Wäre dies also erledigt, wendet Euch dem Mauerstück zu, das sich gegenüber der Eingangstreppe befindet und entdeckt dort ein Leiter, die Ihr nach oben klettert. Oben angelangt zieht Euch hoch und erschießt einen herannahenden Raben. Dreht Euch dann wieder Richtung Leiter und springt nun nach rechts auf die kleine Plattform. Dort dreht

Ihr Euch um und erkennt auf der gegenüber liegenden Seite eine höher gelegene Nische, zu der Ihr nun hinauf springen müsst. Folgt dieser auf eine kleine Balustrade und springt von dort aus weiter auf die vor Euch befindliche, etwas rechts liegende, flache Plattform - schiesst von dort aus zwei Vögel ab und klettert dann weiter auf den rechten Felsen.

Rutscht von dort aus die angrenzende Schräge rückwärts hinab, haltet Euch an der Kante fest, lasst kurz los und haltet wieder fest, um Halt an einer Felsspalte zu finden. Hangelt Euch dort nun ganz nach links, zieht Euch schliesslich hoch und findet links auf einer Balustrade zwei im Gebäude befindliche Fenster. Zerschiesst eines der Fenster und betretet das Kloster. Folgt dem Gang im Innern nach rechts in einen kleinen Raum, wo Ihr verfolgen könnt, wie ein weiterer Wächter von zwei Mönchen gekillt wird. Kurz darauf kommt ein weiterer Angreifer durch das Fenster. Erschiesst diesen, durchquert dann ebenfalls dieses Fenster und findet auf der Balustrade auf der rechten Seite weitere **Munition**.

Verlassst dann diesen Raum wieder, betretet den rechten Gang und geht dort gleich links in den Raum hinein. Folgt dem kleinen Gang nach rechts und findet an dessen Ende eine Leiter, die Ihr nach oben klettert. So landet Ihr auf einer Balustrade, der Ihr nach rechts folgt. Dem ersten Abzweig folgt Ihr nach links und findet dort, auf einem flachen Podest liegend den **Hallen-Schlüssel**, den Ihr Euch greift.

Folgt nun der Balustrade weiter nach links und springt am Ende in einen kleinen Raum hinab. Sobald Ihr dort dem Gang nach oben folgen wollt, kommt Euch eine Steinkugel entgegen gerollt - weicht dieser also schnell auf die Seite aus. Folgt dann dem Gang bis zu einem Abzweig, betretet diesen und springt schnell wieder zurück, da hier eine zweite Kugel auf Euch zurollt. Seid Ihr auch dieser ausgewichen, folgt dem Abzweig nach rechts, geht den Gang entlang an der Steinkugel vorbei und landet schliesslich vor einem Abgrund, den Ihr mit Hilfe der Leiter hinunter klettert.

Findet im unteren Gang in der rechten Wand eine dunklere Holzkiste stecken, die Ihr einmal nach vorne schiebt. Klettert nun über die Leiter wieder nach oben und folgt dem Gang ganz nach oben. Findet Euch vor einem Abgrund wieder, von dem aus Ihr ins Wasser springt (speichert vorher ab!). Ihr werdet unter Wasser aufgrund der starken Strömung in Richtung Boden gezogen. Springt also am besten weit nach vorne ins Wasser und taucht dann möglichst schnell (mit dem Gesicht zur Wand und nach links rüber) durch den Tunnel auf der anderen Seite, um so dem Sog zu entgehen.

Habt Ihr den Tunnel schliesslich erreicht, könnt Ihr danach wieder an Land gehen. Springt gleich danach wieder durch ein kleines Loch einen tiefen Abgrund hinab und landet erneut im Wasser. Folgt dem dunklen Gang nach rechts bis Ihr wieder stehen könnt und entzündet eine Fackel, um besser sehen zu können. Ihr kommt so schliesslich vor eine Tür, die sich von Zeit zu Zeit schliesst - diese gilt es nun, im richtigen Moment zu durchqueren. Danach trifft Ihr noch auf zweite weitere Türen, die es ebenfalls zu durchqueren gilt. Habt Ihr dies geschafft folgt dem Gang und klettert am Ende eine Leiter nach oben. Hier erwartet Euch ein Gegner, den Ihr mit Hilfe des Mönches ausschalten könnt.

Findet dann in diesem Raum die beiden Holzkisten und zieht jede zweimal zurück. Es offenbart sich so ein Gang, dem Ihr noch nicht folgt. Wendet Euch stattdessen dem dunklen Raum zu und betretet diesen - vorsicht Gegner. Springt dort über die Absperrungen in die linke, obere Ecke und nehmt dort von einem flachen Sockel die

Gebets-Rolle an Euch. Durch diese Aktion wurden ein paar Flammen entzündet. Verharrt also auf dem flachen Plateau und springt an der rechten Wand entlang ohne Anlauf nach vorne. Ein weiterer Sprung, ebenfalls an der Wand entlang bringt Euch sicher ans andere Ende.

Verlasst diesen Raum und durchquert nun den eben freigelegten Gang. Klettert am Ende die Leiter nach oben und kehrt vor die Haupthalle des Klosters (am Abzweig links, dann rechts die Erhöhung hinauf, die Balustrade entlang, nach links die Leiter hinab und unten angekommen den Gang nach links entlang). Benutzt hier den Hallenschlüssel mit dem Schloss, um die Tür aufzusperren - betretet die Halle.

Sobald Ihr Euch im Innern der Halle befindet, stürmen ausserdem zwei Gegner hinein, die jedoch von den Mönchen angegriffen und getötet werden. Ist alles erledigt, durchquert Ihr den unteren Gang auf der rechten Seite. Ihr landet so in einem Raum mit zwei Tischen, dem Ihr weiter folgt. Nähert Euch dem nächsten Gang mit äusserster Vorsicht, da hier bei Betreten eine Klinge erscheint. Durchquert schnell diese Klinge und wendet Euch dahinter nach links. Ihr landet in einem kleinen Raum mit einem Mönch. Auf der rechten Seite liegt auf einer Kiste der **Kammer-Schlüssel**, den Ihr natürlich aufnehmt.

Kehrt zurück in den Gang und wendet Euch nach rechts - es geht also dorthin zurück, woher Ihr gekommen seid. Wieder in der grossen Halle zurück verlasst Ihr diese nach links, folgt dem Gang bis zum Ende und betretet den linken Raum. Dort könnt Ihr am Schloss den Kammer-Schlüssel benutzen und somit die Tür öffnen. Durchquert diese und nehmt dahinter den **Dach-Schlüssel** an Euch. Verlasst beide Räume und kehrt zurück in den Gang. Folgt diesem nach rechts und geht gleich rechts weiter in einen Raum mit zwei rollenden Rädern. Geht dort an die linke Wand heran, wartet den richtigen Zeitpunkt ab und rennt dann schnell auf die andere Seite. Dort befindet sich nämlich das Schloss, das Ihr mit Hilfe des Dach-Schlüssels öffnen könnt. Durchquert die nun offene Tür, folgt dem Gang und landet schliesslich auf dem Dach.

Folgt dort einem Weg nach rechts hinter zwei Statuen und geht weiter nach rechts in einen kleinen Bereich, wo Ihr den grossen Hebel betätigkt. Dieser stellt für kurze Zeit die Flammen aus und Ihr müsst schnell über die nun gelöschten Flammen den Gang entlang rennen und springen. Solltet Ihr dies nicht schaffen, könnt Ihr die Flammen auch überspringen - dazu ganz dicht an der Wand stehen und rüberspringen.

Befindet Ihr Euch hinter den fünf Flammen, geht es weiter nach links. Dort befindet sich ein grösserer Bereich, an dessen rechter Wand Ihr die Leiter nach oben klettert (zuvor müsst Ihr noch den hier befindlichen grossen Hebel betätigen, um zwei Falltüren zu öffnen). Hier findet Ihr **Munition**. Klettert nun die Leiter wieder hinunter und springt durch eine der offenen Falltüren nach unten. Zerschießt unten angekommen die Fensterscheiben und nehmt dahinter zwei **Edelsteine** an Euch.

Geht nun wieder raus und links um die Ecke, wo Ihr an der Wand einen grossen Hebel findet - dieser öffnet eine Falltür genau über Euch. Steigt also nun links die Leiter nach oben und landet erneut im Freien auf dem grösseren Platz. Verlasst diesen und folgt dem Gang nach links. Oben angekommen wendet Euch nach links und findet an der Wand, hinter zwei Statuen eine goldene Nische, mit der Ihr einen Edelstein benutzt. Dieser wird eingesetzt und öffnet so die Sternentür hinter Euch. Durchquert diese und findet im nächsten Raum links in der Wand eine Holzkiste, die Ihr zweimal herauszieht,

um dahinter eine Nische freizulegen. Betretet diese Nische und findet dahinter die zweite **Gebets-Rolle**.

Kehrt nun zurück in die grosse Halle (dazu über den Gang mit den fünf erloschenen Flammen springen und die Treppe nach unten gehen) und betretet dort nun den zweiten, hinteren Durchgang auf der rechten Seite. Klettert dort die Treppe hinauf und folgt dem Gang bis vor einen Abgrund. Springt von dort aus hinüber zu der grossen Statue und zieht Euch hinauf. Dreht Euch nach rechts und klettert auf die nächste Erhöhung - von dort aus könnt Ihr dann in Richtung Kopf der Statue springen. Überquert diesen, springt auf die andere Hand und von dort aus schliesslich in die obere Nische in der Wand (ohne Anlauf). Dort angekommen hangelt Euch hinauf und setzt den zweiten Edelstein in die goldene Vertiefung ein - dadurch öffnet sich die nächste Falltür.

Springt nun zurück auf die Hand der Statue, von dort hinunter auf die rote Plattform. Von dieser Plattform aus lasst Ihr Euch hinab baumeln und springt hinter die Statue. Springt dort die Schräge nach oben, wendet Euch nach rechts und springt dort in eine kleine Nische hinein, wo Euch das **1. Geheimnis** in Form der goldenen Drachenstatue erwartet. Habt Ihr die Statue an Euch gebracht, verlassst die Nische und folgt dem Weg hinter der Statue nach rechts. Am anderen Ende bemerkt Ihr links in der Wand einen Gang, dem Ihr bis zum ersten Abzweig folgt. Geht dann weiter nach rechts in den Raum hinein und bemerkt dort mehrere Holzkisten. Durch geschicktes Hin- und Hermanövrieren der oberen Kisten könnt Ihr Nischen freilegen, in denen **Munition** liegt.

Habt Ihr dies soweit erledigt, geht es über den Gang weiter nach rechts. Am Ende des Ganges folgt dem schmalen Flur nach links und landet in einem Raum, in dessen Mitte sich Wasser befindet. Springt in das Wasser hinein, taucht auf die andere Seite (hinter der Leiter) und findet dort einen kleinen Unterwassertunnel, dem Ihr folgt. Auf diese Weise entdeckt Ihr das **2. Geheimnis** in Form des Steindrachens.

Kehrt nun zurück zu der grossen Statue in der Haupthalle und umgeht diese - diesmal allerdings vorne herum. Ihr findet im Podest der Statue einen Gang, den Ihr betretet. Dahinter befindet sich im Boden die geöffnete Falltür, durch die Ihr nun hinunterspringt. Folgt dem einzigen Gang in diesem Bereich soweit, bis Ihr Euch nach oben ziehen könnt. Findet im oberen Raum an der rechten Wand (direkt neben dem Gitter) einen grossen Hebel, dessen Betätigung eine Tür hinter Euch öffnet. Durchquert diese und folgt dem Weg in einen kleinen Raum mit einer Kiste.

Geht in dem Raum gleich nach links hinauf und schiebt die Kiste einmal nach vorne - so, dass diese am Schluss vor dem Wasserfall steht und somit das Wasser am Fliessen hindert. Kehrt nun in den vorigen Raum zurück, dreht Euch dort gleich nach links und rutscht hinab in das nun leere Becken, aus dem Ihr Euch vorher den Steindrachen gefischt habt. Klettert nun die kleine Anhöhe auf der gegenüber liegenden Wand hinauf und verschiebt dort die Holzkiste. Es wird so eine Nische freigelegt, in der Ihr die dritte **Gebets-Rolle** findet.

Nachdem Ihr diese aufgenommen habt, steigt über die Treppe nach oben und kehrt zurück in den Gang. Folgt diesem nach links in den letzten Raum und geht dort den linken Gang weiter. Lauft nun bis vor die Flamme und speichert dort ab (nehmt Euch noch vor den hinter Euch erscheinenden Feinden in Acht). Es erwartet Euch nun eine ziemlich knifflige Sache. Nachdem Ihr Euch der Flamme genähert habt, müsste diese ausgehen. Springt nun im richtigen Augenblick (achtet auf die schwingenden Stacheln)

über die Flamme und in das dahinter befindliche Loch. Unten gelandet geht nach vorne und wartet einen Moment. Beachtet im oberen Teil das rollende Rad und zieht Euch nach oben, sobald das Rad nach links wegrollt. Lauft dann schnell vor (die nächste Flamme erlischt bei Annäherung) und springt in das nächste Loch hinein (vorsicht vor den schwingenden Stacheln). Folgt diesem, achtet am Ende wieder auf das rollende Rad, zieht Euch dann nach oben und rennt nach vorne in einen kleinen, ruhigen Abschnitt. Dort liegt auf einem kleinen Sockel der **Falltür-Schlüssel**, den Ihr natürlich aufnehmt.

Geht nun zurück zu dem Gang, in dem das Rad hin und her rollt - speichert dort ab! Wartet nun, bis das Rad nach links rollt und rennt dann schnell den Gang nach rechts bis zum Ende durch. Vor der Wand stehend geht einen Schritt nach links, um dem Rad auszuweichen und vor einer sich schliessenden Tür zu landen. Durchquert diese und eine weitere Tür und findet schliesslich das **3. Geheimnis**, den Jadedrachen.

Kehrt nun zurück in den Abschnitt, wo Ihr den Falltür-Schlüssel gefunden habt und folgt dort dem Weg nach links hoch. Rutscht am Ende die Schräge hinab und befindet Euch nun wieder in dem Raum, wo Ihr das Wasser abgelassen habt. Verlassst mit Hilfe der Leiter das Becken und kehrt zurück in den Gang. Folgt diesem nach rechts zurück in die grosse Halle und steigt dort die linken Stufen hinauf. In dem grossen Bereich vor der Statue entdeckt Ihr nun an der rechten Wand ein rotes Schlüsselloch, das Ihr mit Hilfe des Falltür-Schlüssels öffnet.

Dadurch öffnet sich nämlich hinter Euch die Falltür im Boden, durch die Ihr dann hinabspringt. Folgt dem Gang. Springt am Ende hoch und geht weiter den rechten Weg entlang, bis Ihr im Freien landet. Ihr steht nun vor einer langen Schrägen, der Ihr nach oben hin folgt (springen). Geht von dort aus weiter in den nächsten Bereich und findet dort an der linken Wand (hintere Ecke) eine Erhöhung, auf die Ihr springt. Ihr findet so eine Leiter, die Ihr nach oben klettert.

Oben angekommen verlassst die Leiter nach links und folgt dem Weg ausserhalb der Nische nach rechts. Es ergibt sich dann bald eine weitere Möglichkeit nach rechts, der Ihr folgt. So gelangt Ihr vor eine Hängebrücke, die Ihr überquert (eine Wache und ein Rabe erwarten Euch hier). Auf der anderen Seite angekommen folgt dem weiteren Weg und landet vor einem Gebäude, wo Euch zwei Raben auflauern. Sucht nun die rechte Seite des Gebäudes auf und klettert dort an der Wand eine Schräge hinauf. Auf der Schräge stehend dreht Euch um und springt auf die höher liegende Plattform. Von dieser Plattform aus könnt Ihr schliesslich das Dach des Gebäudes erreichen.

Im Dach befindet sich ein Loch, durch das Ihr ins Innere des Gebäudes springen und Euch dort von einem Schrank die vierte **Gebets-Rolle** holen könnt. Betätigter hier nun an der Wand den Hebel, um die Tür zu öffnen und kehrt zurück in die Haupthalle (über die Hängebrücke, links hinten die Leiter hinabklettern, rechts die Schräge hinunter ins Kloster, dort nach vorne an den grossen goldenen Hebel, diesen betätigen und dann die offene, linke Tür in die Haupthalle durchqueren).

In der Haupthalle geht es nun nach links vorne neben die Statue (runter), dort den Gang entlang und gleich nach rechts in den Raum mit den vielen Kisten hinein. Dort geht es weiter nach links bis zum Ende durch. Beachtet auf Eurem Weg eine geschlossene Falltür, die Ihr überspringt, da diese Tür bei Betreten einstürzt.

Folgt dem Abzweig nach rechts und geht dann gleich wieder nach links ein paar Stufen hinauf (speichert ab). Ihr landet vor einem Fenster, wo Ihr Euch gleich wieder umdrehen müsst, um ein paar Verfolger umzubringen. Schafft Ihr die Menge an Feinden nicht, springt einfach nach vorne durch das Fenster und hinunter auf den Hof.

Ihr findet hier nun rechts an der rosa Wand einen grossen Hebel, dessen Betätigung die daneben befindliche Tür öffnet. Bevor Ihr diese durchquert, dreht Euch um und findet an der hinteren Wand eine Leiter, die Ihr nach oben klettert. Nun müsst Ihr immer am nächsten Absatz von der Leiter abspringen und Euch die nächste Leiter suchen. Klettert diese wieder hinauf, springt auf den Absatz und klettert die nächste Leiter nach oben, bis Ihr schliesslich in einem helleren Abschnitt mit einer Kiste landet. Klettert auf diese Kiste hinauf und findet dort die fünfte **Gebets-Rolle**.

Habt Ihr Euch die Rolle schliesslich angeeignet, durchquert die offene Tür neben dem Hebel und folgt dem Weg zurück in die Haupthalle. Umgeht dort die grosse Statue und findet auf der anderen Seite der Statue einen weiteren Raum, den Ihr nun betretet. An den Wänden fehlen hier in Nischen insgesamt 5 Gebetsrollen, die Ihr nun einsetzen könnt. Sobald dies erledigt ist, öffnet sich die grosse Tür in diesem Raum und Ihr könnt den letzten Raum betreten. Steigt dort die Schräge hinauf und findet dort in der goldenen Wand eine Nische. Setzt Ihr dort den mitgeführten Seraph ein öffnet sich unterhalb eine Tür, die Ihr durchquert. Folgt dem Gang und beendet somit das Level.

Die Katakomben des Talion

Ihr beginnt auf einer Treppe, von der Ihr gleich links oder rechts runter springen solltet. Geht am Rand entlang und betretet die Treppe erst am Ende wieder, um so herabfallenden Eiszapfen zu entgehen. Im nächsten Bereich, also sobald Ihr den ersten Durchgang passiert habt, dreht Ihr Euch nach links, springt nach oben an die Wand und krallt Euch am Felsspalt fest. Hangelt Euch nach rechts, zieht Euch am Ende hoch und springt in die Nische hinein, um dort das **1. Geheimnis**, den Steindrachen zu finden.

Verlasst nun diese Nische wieder, springt über das tiefe Loch hinweg nach rechts und klettert dann an der gegenüber liegenden Wand die Leiter hinab. Unten angekommen trefft Ihr auf den ersten Yeti, den Ihr umbringt. Geht dann ganz runter und findet an der Wand, gleich rechts neben dem Gitter einen grossen Hebel, dessen Betätigung eine Tür im oberen Bereich öffnet. Steigt nun die Stufen wieder nach oben, klettert die Leiter hoch und widmet Euch oben der Schräge. Rutscht diese rückwärts runter und springt während der Rutschpartie rückwärts (möglichst am Ende der Schräge), um so in einer Nische auf der anderen Seite zu landen (dieser Sprung lässt sich auch vorwärts mit Hangeln meistern).

Im nächsten Abschnitt folgt Ihr den Stufen durch die nun offene Tür und weiter bis auf den Grund vor eine Wasserstelle. Seid Ihr unten angelangt, folgen Euch zwei Wachen über die Stufen - schiesst diese ab. Sucht nun die hintere, rechte Ecke auf und durchquert dort eine Öffnung im Felsen (vorsicht vor den sich nähernden Leoparden). Folgt dieser Öffnung in einen kleinen Raum und findet dort ein **Medikit**.

Kehrt alsdann zurück in den grossen Raum und bemerkt oben an der linken Wand einen Käfig hängen. Besteigt nun die grossen Stufen bis zum ersten Absatz und geht von dort aus weiter nach rechts auf die grosse Plattform (mit Schnee bedeckt). Von hier aus springt Ihr auf den Pfad schräg links und folgt diesem nach oben, bis ein paar

Schneebälle herunter gerollt kommen. Springt dann auf die Seite in das Wasserbecken auf dem Grund, um den Bällen auszuweichen.

Nun klettert in der hinteren, rechten Ecke zwei Felsen hoch und springt von dort aus auf die herübergäende Plattform (mit Schnee bedeckt). Folgt dieser bis zur Wand und springt nach rechts runter auf eine kleine Plattform. Erkennt nun vor Euch eine Leiter, zu der Ihr schnell über den einstürzenden Boden rennen müsst. Klettert schliesslich die Leiter nach oben und springt an oberster Stelle nach hinten. So landet Ihr auf einem weiteren Pfad, dem Ihr bis zu einem grossen Hebel folgen könnt. Betätigkt diesen, um den Käfig zu heben und rutscht und springt danach zu der Stelle mit dem nun offenen Käfig. Entnehmt diesem die **tibetanische Maske** und bemerkt, dass sich nun auch das Wasserbecken am Boden geleert und darin eine Falltür geöffnet hat.

Natürlich geht es nun in das leere Becken und durch die offene Falltür in den nächsten Bereich. Folgt dem Gang, springt über einen kleinen Abgrund mit Speeren und erreicht schliesslich ein Gitter. Rechts neben diesem Gitter befindet sich an der Wand eine goldene Vertiefung, in die Ihr die tibetanische Maske einsetzt. Daraufhin öffnet sich das Gitter. Durchquert dieses und klettert dahinter gleich die linke Wand hinauf, um den anrollenden Schneebällen zu entgehen. Oben angekommen müsst Ihr Euch drei Leoparden erwehren.

Geht nun in diesem Abschnitt in die hintere, rechte Ecke und findet dort eine Leiter an der Wand. Klettert diese zum ersten Absatz hoch, springt auf eben diesen und findet dort ein paar **Granaten**. Kehrt nun zurück in den grossen Bereich und widmet Euch dort der Öffnung in der rechten Felswand. Klettert auf einen davor befindlichen Steinblock und springt von diesem aus in die Felsöffnung hinein. Zieht Euch hoch und springt auf der anderen Seite gleich wieder runter in einen weiteren grossen Abschnitt (dorthin, wo sich die grosse Deckenfackel befindet). Geht Ihr hier nun auf den gefrorenen See zu, erscheinen 4 Leoparden, die Euch das Leben schwer machen. Habt Ihr diese gekillt, folgt dem weiteren Weg, der rechts neben dem Eissee abgeht - dort lauern Euch zwei weitere Leoparden auf.

Nun müsstet Ihr vor einer Eiswand landen. Dreht Euch um und findet rechts im Felsen eine Öffnung, zu der Ihr raufklettern könnt. Springt dahinter in einen kleinen Pool und findet dort Unterwasser auf einem kleinen Podest stehend die nächste **tibetanische Maske**. Verlasst den Pool wieder, geht an Land und klettert die Felsen nach oben in den Bereich mit der Eiswand, wo Euch bereits zwei Wächter erwarten.

Habt Ihr auch diese ausgeschaltet, verlassst diesen Abschnitt und kehrt in den Bereich zurück, wo Ihr den Schneebällen ausgewichen seid. Sucht dort wiederum die hintere, rechte Ecke auf (dort, wo Ihr die Granaten gefunden habt) und findet hier rechts an der Wand eine zweite goldene Vertiefung, in die Ihr nun die tibetanische Maske einsetzt.

Dadurch öffnet sich die rechts befindliche Tür, die Ihr durchquert. Zündet im dahinter liegenden, dunklen Bereich eine Fackel an und folgt dem Weg nach links. Springt dort über zwei Plattformen und findet schliesslich links an der Wand einen grossen Hebel, dessen Betätigung das Licht entzündet, aber auch vier Yetis freisetzt. Springt gleich nach unten und tötet zwei der Biester. Durchquert dann nacheinander links und rechts am Ende dieses unteren Bereiches die offenen Gitter, tötet dahinter einen weiteren Yeti und findet vor der Mauer liegend jeweils ein **Medikit** und **Munition**.

Geht nun über die Stufen wieder nach oben und findet dort in der rechten Ecke stehen einen Steinblock, den Ihr dreimal nach hinten zieht (in Richtung offener Gitter). Schiebt ihn dann einmal nach vorne, sodass sich der Steinblock genau unterhalb eines offenen Gitters befindet. Durchquert ein anderes offenes Gitter und findet dahinter einen grossen Hebel, dessen Betätigung eine weitere Tür öffnet.

Verlasst nun diesen Raum wieder (in einem Gang vor einem offenen Gitter liegt **Munition**) und trefft draussen auf drei Wächter. Nachdem Ihr diese gekillt habt, springt noch einmal in die Felsöffnung der rechten Wand und bemerkt dort nun auf der rechten Seite die eben geöffnete Tür. Durchquert diese und folgt dem Weg, bis zur zweiten Hängebrücke. Dort kommen Euch nämlich wieder einmal Schneebälle entgegen. Geht also, sobald Ihr die zweite Hängebrücke betretet nach links auf eine kleine Plattform, um den Bällen so zu entgehen.

Am Ende der Hängebrücke dreht Euch nach rechts und springt zu der gegenüber liegenden Leiter. Klettert diese nach oben und folgt dem weiteren Weg bis vor einen Abgrund. Springt diesen hinunter und landet im Wasser. Dort erwarten Euch ein paar Fische. Taucht nun unter Wasser unter der Felswand hindurch und folgt dem Wasser nach links. Geht dort gleich rechts an Land (auf die kleinen Plattform) und findet dort eine Leiter, die nach oben führt. Klettert nun diese Leiter bis ganz nach oben (speichert vorher ab!). Dort angekommen lasst Euch auf die linke Seite ab und springt sofort einmal nach vorne, da Ihr sonst hinunter rutscht. Auf diesem Weg müsstet Ihr in einer hinter Euch liegenden Nische landen, in dem sich das **2. Geheimnis**, der Jadedrache, befindet.

Habt Ihr diesen an Euch genommen springt zurück an die Leiter, klettert hinunter und folgt dem Wasser in den nächsten Bereich. Folgt dort dem Weg nach rechts und geht schliesslich vor einer verschlossenen Tür an Land. Dreht Euch um und zieht Euch auf den davor befindlichen Steinblock und springt von diesem aus zu der gegenüber liegenden Leiter. Klettert diese ganz nach oben und springt dort nach hinten, um so auf einer Plattform hinter Euch zu landen. Hier findet Ihr an der Wand einen grossen Hebel, dessen Betätigung die Tür im unteren Bereich öffnet. Springt also wieder runter ins Wasser und durchquert die nun offene Tür in den nächsten Raum.

Hier springt Euch gleich ein Leopard an. Habt Ihr dieses Vieh beseitigt, sucht den Hebel an dem Steinblock inmitten des Raumes, dessen Betätigung die grosse Tür im Anfangsbereich öffnet. Springt nun von der Plattform dieses Raumes hinab in den Bereich mit dem zugefrorenen See und verlasst diesen über die Felsöffnung, um wieder im Anfangsbereich zu landen.

Wendet Euch hier nun der offenen grossen Tür auf der linken Seite zu und durchquert diese - überspringt dort einfach die Schneebälle. Springt dahinter in das Loch hinein und tötet dort drei Leoparden. Findet danach in diesem unteren Bereich in einer Ecke ein **Medikit** und **Munition** und betätigt dann den grossen Hebel an der Wand in der Nische. Dieser öffnet zwei Türen in diesem Raum und lässt einen Leoparden frei.

Habt Ihr das Tier erlegt, verlasst den Raum durch eine der offenen Türen und findet Euch im Anfangsbereich wieder. Durchquert nochmals die grosse Tür und springt diesmal über das Loch auf die andere Seite. Hier müsst Ihr nun wieder einmal Schneebällen ausweichen. Springt zuerst nach vorne und löst damit eine Lawine aus. Springt dann zurück und auf die Seite, um auszuweichen. Kümmert Euch alsdann um die Schneebälle auf der anderen Seite und nähert Euch diesen ebenfalls. Springt, sobald

sie zu rollen beginnen nach hinten und auf die Seite, um ausweichen zu können. Die von links anrollenden Schneebälle öffnen in der rechten Wand eine Eisscheibe, die Ihr daraufhin durchqueren könnt.

Nähert Euch im nächsten Raum der linken, oben befindlichen Tür, woraufhin sich diese öffnet. Durchquert die Tür und geht langsam durch den nächsten Raum, da Ihr sonst von den Spitzen getötet werdet. In diesem Raum geht es gleich an die linke Wand heran, die ein wenig schraffiert aussieht. Klettert diese nach oben und lasst Euch auf die linke Plattform fallen, um dort das **3. Geheimnis**, den goldenen Drachen zu finden.

Nachdem Ihr diesen aufgenommen habt, klettert über die Leiter zurück in den Raum und verlasst diesen diesmal durch die Tür in der hinteren, rechten Ecke (die Tür neben der, durch die Ihr vorher den Raum betreten habt), die sich ebenfalls bei Annäherung automatisch öffnet. Speichert nun ab, denn es folgt eine kleine Geschicklichkeitseinlage.

Springt nun zweimal nach vorne, um hinter den Schneebällen auf einer Bodenplatte zu landen, die für kurze Zeit die Tür zum Ausgang öffnet. Nun müsst Ihr mit einer Kombination von Rückwärtssprüngen und Rückwärtssalti in dem Raum mit den Spitzen landen (Ihr könnt Euch auf der Bodenplatte auch schnell umdrehen und dann nach vorne durch die Räume und die Türen springen), bevor sich die Tür wieder schliesst. Rennt dann schnell durch die hoffentlich noch offene Tür auf der anderen Seite und durchquert diese. Dahinter findet Ihr eine Leiter, zu der Ihr springt. Klettert diese Leiter nach unten und folgt dem Tunnel, der zum Ende des Levels führt.

Der Eispalast

Folgt dem Gang in einen Raum, an dessen Decke eine goldene Glocke hängt. Schiesst Ihr diese an, öffnet sich die linke Tür, die Ihr nun durchqueren könnt. Findet im nächsten Raum auf dem Boden verstreut mehrere, dunkle Platten, die sich bei Betreten als Sprungbretter erweisen. Sucht zuerst die hintere, rechte Ecke auf und lasst Euch dort mit dem Sprungbrett nach oben bringen, wo Ihr ein **Medikit** findet. Springt dann wieder herunter und sucht nun das Sprungbrett in der rechten, vorderen Ecke auf (schaut nach oben und entdeckt dort eine Glocke). Zückt Eure Waffen, springt mit Hilfe des Brettes nach oben und schiesst im Flug, um die Glocke zu treffen (man hört dann einen kurzen Gong). Habt Ihr dies geschafft, öffnet sich ein Gitter. Es geht nun zu den beiden nebeneinander liegenden Sprungbrettern. Springt mit diesen nach oben und ergreift am höchsten Punkt die vor Euch befindliche Felskante.

Zieht Euch dort hoch und geht nach links. Dort findet Ihr **Munition** und einen Hebel, dessen Betätigung die Käfige verschiebt. Nachdem dies erledigt wäre, springt rechts runter und nehmt Euch vor den nun befreiten Yetis in Acht. Findet an dieser Stelle rechts eine Lücke im Gitter, durch die Ihr springen müsst. Im Innern des Gitters folgt dem Gang um die Ecke (vorsicht Yeti) und findet schliesslich an der Wand einen weiteren Hebel, der ein paar Klappen ausfahren lässt. Geht nun zurück in den offenen Käfig, in den Ihr eben gesprungen seid und untersucht dort die rechte Wand. An einer bestimmten Stelle (genau hinter der Lücke im Gitter) lässt sich ein Steinblock verschieben. Zieht diesen einmal heraus und aus dem Weg, um dahinter einen Durchgang freizulegen - folgt diesem in einen grossen Raum mit dem **1. Geheimnis** - dem goldenen Drachen.

Stellt Euch genau in die Mitte vor den Abgrund und lauft einfach los. Eine unsichtbare Brücke wird Euch sicher zu dem Drachen geleiten. Habt Ihr diesen an Euch gebracht kehrt zurück und geht weiter zu dem letzten erreichbaren Sprungbrett (vor dem verschlossenen, dunklen Gitter) - springt mit diesem auf die eben ausgefahrenen Klappen. Dort angekommen wendet Euch der Glocke auf der anderen Seite zu und beschiesst diese. Springt nun herunter und bemerkt, dass auf der linken Seite jetzt beide Gitter offen sind.

Durchquert diese und findet in der Ecke ein weiteres Sprungbrett. Dieses betretet Ihr von vorne, um nach oben geschickt zu werden und Euch an oberster Stelle an der Kante festzuhalten und hochzuziehen. Nun speichert wieder ab, denn es folgt eine ziemlich knifflige Angelegenheit. Springt zuerst auf eine der Schrägen, rutscht hinab und haltet Euch am Rand fest. Hangelt Euch bis auf die andere Seite und lasst Euch dort auf eine untere Plattform fallen. Springt nach einer kurzen Verschnaufpause wieder an den oberen Rand der Schräge und zieht Euch hinauf. Springt alsdann immer zwischen den beiden Schrägen hin und her - vor und zurück und bemerkt in einer Nische eine weitere Glocke. Zieht nun während der Sprünge Eure Waffen und versucht (vergesst nicht zu springen) auf die Glocke zu feuern. Habt Ihr diese schliesslich getroffen lasst Euch die Schräge hinuntergleiten, haltet Euch an der Kante fest und hangelt Euch auf die andere Seite - springt dort auf die Plattform, wo sich nun ein weiteres Gitter geöffnet hat.

Geht also in die nun offene Nische hinein, klettert dort die Leiter nach oben und lasst Euch auf die rechte Plattform hinab. Folgt dieser in eine Nische und springt von dieser aus nach links auf den grösseren Bereich. Schiesst dort den rechts auftauchenden Yeti nieder und greift Euch von dem Steinblock die **Fackeln**. Folgt dann der Öffnung in der rechten Wand und springt in den nächsten Bereich. Folgt diesem geradeaus bis Ihr auf drei Tiger stossst und killt die Tiere. Findet danach auf der linken Seite des Abschnittes ein Steinblock, von dem Ihr Euch die **tibetanische Maske** mitnehmt.

Geht nun zurück nach rechts in den schmalen Gang und klettert am Ende links ein paar Felsen hinauf zu einer dunklen Nische. Betretet diese, zündet eine Fackel an und folgt der Passage zum **2. Geheimnis**, dem Steindrachen. Verlass die Passage wieder und klettert auf der anderen Seite des Pfades die Felsen empor. Findet dahinter einen kleinen Weg, auf dem ein **Medikit** liegt. Kehrt zurück auf den Weg und klettert nochmals die Felsen auf der anderen Seite hinauf, diesmal jedoch auf der linken Seite. Ihr entdeckt dort einen Gang, in dem sich eine Tür geöffnet hat (nachdem Ihr die Maske aufgenommen habt).

Folgt dem Gang und landet schliesslich in einem weiteren Raum, wo Euch ein Yeti erwartet. Habt Ihr diesen abgeschossen folgt dem Raum zum anderen Ende, um dort ein **Medikit** zu finden. Nun könnt Ihr durch eines der Löcher in den unteren Raum springen. Dort befinden sich Speere auf dem Boden, also lasst Euch langsam herunterbaumeln und springt erst dann. Unten angekommen zündet eine Fackel an und erschießt sofort den Yeti. Sucht nun die Aussenwände dieses Raumes ab und findet zwei Nischen, in die Ihr hinaufklettern könnt. Eine Nische führt Euch auf einen Balkon, auf dem ein **Medikit** liegt. Auf der anderen Seite dieses Balkons befindet sich in der Wand eine goldene Vertiefung, in die Ihr die tibetanische Maske einsetzt.

Springt danach zurück in den dunklen Raum und sucht dort die linke Nische in der Wand auf, in die Ihr hinaufklettert. Dort hat sich jetzt nämlich eine Tür geöffnet, die Ihr durchqueren könnt. So landet Ihr vor einer Hängebrücke, die Ihr überquert. Folgt am

Ende dem Weg nach links und durch eine Felsöffnung. Springt von dort aus auf eine Plattform schräg links und betätigt hier den grossen Hebel an der Wand. Dies lässt den See in der Mitte des grossen Raumes schmelzen und Ihr springt in den unteren Teil hinab. Springt dort in den nun aufgetauten See und findet unter Wasser auf dem Sockel liegend den **Gong-Hammer**, den Ihr aufnehmt.

Taucht nun durch die Felsöffnung durch (vorsicht Fische) und geht im anderen Teil, wieder an Land, wo Ihr gleich von drei Yetis angegriffen werdet. Habt Ihr diese besiegt, folgt in diesem Bereich zuerst dem linken Gang. Ihr landet in einem dunklen Abschnitt, dem Ihr folgt und über eine kleine Mauer steigt (vorsicht Yeti). Hinter dieser Mauer liegt **Munition**.

Kehrt nun zurück in den grösseren Bereich und folgt dort jetzt dem anderen Weg. Steigt dort die Eisblöcke nach oben (vorsicht Yeti) und landet in einem grösseren Bereich mit mehreren Schneebällen - diesen gilt es nun allen auszuweichen. Geht dazu langsam in den Raum hinein und springt, sobald sich die Bälle bewegen, wieder zurück. Bevor Ihr den Raum nach links unten hinab rennt, solltet Ihr abspeichern. Denn, sobald Ihr losläuft, kommt hinter Euch eine riesige Lawine auf Euch zu. Rennt also schnell nach unten und dort zu der rechten, oberen Ecke, um hier auf einen schneedeckten Felsblock zu springen und so der Lawine zu entgehen.

Folgt dem Pfad hinter dem Felsblock und landet vor einer Schrägen. Rutscht diese rückwärts hinab und haltet Euch am Rand fest, um Euch so an der Kante ganz nach links hangeln zu können. Dort angekommen zieht Euch hoch und springt zurück, um auf einer Plattform auf der anderen Seite des Abgrundes zu landen. Dreht Euch dort um, zieht Euch eine kleine Mauer hoch und springt von dort aus mit Anlauf zu der gegenüber liegenden Eiswand, die sich als Leiter entpuppt. Klettert diese Wand also ganz nach oben und zieht Euch schliesslich rauf. In der Nische stehend springt rückwärts hinab und haltet Euch am Rand fest. Lasst dann los, um tief zu fallen (hoffentlich habt Ihr genug Lebensenergie). Unten angekommen findet Ihr Euch vor einem grossen Gong wieder, mit dem Ihr natürlich den Gong-Hammer benutzt - dadurch öffnen sich die Türen ins Innere des Eispalastes.

Springt nun hinunter in den unteren Teil dieses Bereiches und sucht die hintere, linke Ecke auf. Dort müsstet Ihr eine Leiter an der Wand entdecken, zu der Ihr von einer Plattform aus springen müsst. Klettert diese Leiter dann nach unten und landet in einem dunklen Bereich, in dem Ihr eine Fackel entzündet. Wendet Euch unten angekommen nach links und springt über zwei Felsblöcke nach unten. Dreht Euch dann herum und entdeckt an der Wand des unteren Steinblockes einen grossen Hebel, dessen Betätigung die Tür der Hütte im oberen Bereich öffnet. Klettert nun die Leiter wieder nach oben und springt an oberster Stelle nach hinten, um wieder auf der Plattform zu landen - dreht Euch dann nach links. Sucht oben angekommen nun die rechte hintere Ecke auf und betretet durch die eben geöffnete Tür das Innere der Hütte, um dort das **3. Geheimnis**, den Jadedrachen aufzunehmen.

Umgeht nun den Eispalast bis an die Wand und klettert dort auf die kleine Schneeplatzform. Springt von dort aus nach rechts auf das Eis des Palastes und findet auf der rechten Seite einen offenen Durchgang, den Ihr betretet. So findet Ihr Euch im Innern des Palastes wieder, wo Ihr auf den Steinblock in der Mitte springt, um dort den **Talion** an Euch zu nehmen.

Nun könnt Ihr den Palast wieder verlassen und zurück in den grösseren Abschnitt kehren (vorher solltet Ihr abspeichern). Nachdem Ihr hier ein wenig herumgelaufen seid, erscheint ein böser, riesiger Endgegner, den es zu besiegen gilt. Am besten wäre hier der Granatwerfer. Circa 10-12 Granaten und der Typ ist besiegt. Ihr solltet versuchen, Euch nicht von ihm erwischen zu lassen, da der Gegner gut zuschlagen kann. Rennt also immer umher, versucht auf Plattformen zu springen und den Feind zu töten. Ihr könnt auch in den Gang gehen, aus dem Ihr vorher das 3. Geheimnis geholt habt und das Monster von dort aus abbällern. Ist Euch dies gelungen, wäre auch dieses Level geschafft.

Der Tempel des Xian

Ihr folgt dem Gang solange, bis Ihr in einen grossen Raum kommt (speichert hier ab). Nähert Euch dort rückwärts der Statue und stürzt hinterrücks durch eine Falltür hinab. Rutscht nun solange die Schrägen hinab, bis Ihr auf einen Wasserlauf kommt. Kurz davor müsst Ihr versuchen zu springen, sodass Ihr den Wasserlauf rückwärts hinunter gleitet. Kurz vor dem grossen Wasserfall haltet Euch an der Kante fest und hangelt Euch nach links in eine kleine Nische. Zieht Euch dort nach oben und findet das **1. Geheimnis**, den goldenen Drachen.

Springt alsdann hinunter in das Wasser und werdet von einem Wasserfall nach unten gezogen. Dort taucht Ihr auf, sucht eine kleine Plattform und geht an Land, um in Ruhe die Fische abschiessen zu können. Ist Euch dies gelungen, springt hinein in die Fluten und sucht unter Wasser rechts im Felsen einen Tunnel, der in den nächsten Abschnitt und vor die Pforten des Tempels führt (von diesem Tunnel aus geht ein zweiter, schmälerer Tunnel ab (ziemlich auf dem Meeresgrund). Folgt Ihr diesem, findet Ihr am Ende ein **Medikit**). Sobald Ihr die Stufen besteigt, die zum Tempel führen, greifen Euch zwei Tiger an. Tötet diese, geht vor der Tür des Gebäudes nach links und findet dort in der Ecke eine dunkle Bodenplatte, die sich als Sprungbrett entpuppt.

Betretet diese Bodenplatte von links, um so auf dem oberen Teil des Tempels zu landen. Folgt dem Dach nach rechts auf die andere Seite und findet dort an der Wand einen grossen Hebel, dessen Betätigung eine Falltür öffnet. Springt nun wieder vom Dach runter, tötet einen Adler und taucht ins Wasser. Auf der anderen Seite (unterhalb des Wasserfalls) taucht Ihr wieder auf und betretet die Plattform. Klettert dort die Leiter nach oben durch die offene Falltür und zieht Euch in eine Nische - beachtet hier die schnell auftauchende, kleine Spinne. Auf der anderen Seite des kleinen Ganges springt hinab auf einen Pfad und schaut den vor Euch befindlichen Abgrund hinunter. Euch sticht hier eine Leiter ins Auge, die Ihr hinunterklettert. Lasst am Ende der Leiter los, um gleich darauf wieder zuzugreifen, um Euch so an der Kante festzukrallen. Zieht Euch dort nach oben, um in einer kleinen Nische zu landen. Springt auch hier wieder rückwärts und haltet Euch an der Felskante fest. Hangelt Euch dann nach links, bis Ihr Euch wieder hochziehen könnt. Findet nun eine weitere Leiter, die Ihr hinunterklettert. Am Ende lasst Ihr Euch fallen und zieht Euch über die Kante und knapp über der Lava wieder nach oben.

Folgt hier nun dem Weg nach rechts, springt vor einem Felsblock stehend nach hinten und hangelt Euch an der Felskante entlang nach rechts. Zieht Euch schliesslich wieder nach oben und findet hier das **2. Geheimnis**, den Steindrachen. Habt Ihr diesen aufgenommen, hangelt Euch wieder nach links und zieht Euch hoch. Folgt nun dem weiteren Weg nach links bis ans Ende (vorsicht Spinne) und springt von dort aus (ohne Anlauf) an die linke Leiter heran. Klettert diese und ebenfalls die nächste Leiter hinauf und findet Euch in einem Gang wieder. Folgt diesem bis zum Ende und springt dort

hinunter in einen Raum mit Lanzen. Nähert Euch dort der linken Ecke und klettert die grüne Wand hinauf. Oben angekommen hangelt Euch bis ganz nach rechts durch und springt dann nach hinten auf eine Schräge. Springt von dort aus sofort wieder nach vorne, um auf der anderen Seite auf einer Plattform zu landen. Geht dort an den Abgrund heran und schaut hinab. In der Mitte des Lavasees führt ein kleiner Weg über eine Plattform - beachtet, dass dieser Weg einstürzt. Betretet also die Plattformen und rennt bis auf die letzte Plattform durch - bleibt auf dieser stehen und brecht nach unten auf einen Sockel in der Lava. Nehmt Euch dort die **Munition** auf und springt nach vorne weiter (mit Anlauf) in einen Gang. Rutscht dort ein Stück die Schräge hinunter und springt ein weiteres Mal, um auf einem Steinblock hinter den Speeren zu landen. Von diesem aus springt ein letztes Mal nach vorne und haltet Euch an der Felskante fest, um Euch sicher nach oben auf einen Steinblock ziehen zu können.

Zieht Euch ein weiteres Mal hoch, um an der Wand einen grossen Hebel erreichen zu können, dessen Betätigung die Tempeltüren öffnet. Folgt nun dem Pfad links neben dem Hebel und springt hinab ins Wasser. Sucht dort den Unterwassergang, der in den anderen Bereich führt und taucht wieder auf - betretet nun den offenen Tempel.

In dem grossen Raum angekommen nähert Euch vorsichtig den goldenen Statuen, um eventuelle **Munition** aufzunehmen, da diese unter Umständen ihre Schwerter herunter sausen lassen. Durchquert dann den offenen Gang in diesem Raum, zieht Euch ein paar Steinblöcke nach oben und landet schliesslich in einem Raum mit vielen Felsen und einem Lavasee - speichert hier ab! Springt nun zuerst mit Anlauf auf die zweite Schräge. Rutscht diese hinab und springt am Ende auf die nächste Schräge. Hier müsst Ihr im letzten Augenblick nach vorne auf die Schräge springen, von dort aus auf die gegenüber liegende Schräge und von dieser aus schliesslich auf die Plattform auf der anderen Seite, auf die Ihr Euch dann hochziehen müsst.

Klettert ein paar weitere Felsen hoch, dreht Euch nach links und springt ein letztes Mal auf die andere Seite, um dort endlich in der rechten Wand den Ausgang zu finden. Geht in die dortige Nische hinein, worauf der Boden einstürzt. Sobald Ihr über eine Rutsche im unteren Teil gelandet seid, rennt sofort nach vorne und betätigkt den grossen Hebel. Springt dann schnellstens zurück durch die nun offene Tür, genau hinter Euch, bevor Euch die herannahenden Stachelwände aufspiessen. Folgt nun dem Gang bis auf eine Schräge. Steigt Ihr diese Schräge nach oben, kommt eine Kugel angerollt. Rennt die Schräge also hoch und schnell in die rechte Nische, um so der ersten Kugel zu entgehen. Folgt nun der Schräge und geht links zur nächsten Schräge. Steigt Ihr diese hinauf, kommt eine zweite Kugel - springt schnell nach links, um dieser zu entgehen. Nun klettert eine Kiste hoch und widmet Euch der dritten Schräge. Geht hier ein Stück hoch und es folgt die dritte Kugel - weicht dieser aus, indem Ihr nach links springt.

Habt Ihr schliesslich alle Kugeln aus dem Weg geräumt geht ganz nach oben und klettert dort zwei Treppen an der rechten Wand nach oben. Folgt dem Gang, springt in einen dunklen Raum hinab und entzündet dort eine Fackel. Folgt nun der rechten Wand und findet in einer Ecke einen grossen Hebel, den Ihr betätigkt - es greift Euch daraufhin sofort ein Tiger von hinten an. Findet nun in der Wand links neben dem Hebel oberhalb ein offenes Tor, in das Ihr hineinstiegt. Springt nun über den Abgrund an die gegenüberliegende Leiter und steigt diese hinunter an den schwingenden Klingen vorbei; lasst Euch dazu am besten durch die Klingen fallen und ergreift danach die Leiter wieder.

Unten angekommen zündet eine Fackel an, um besser sehen zu können. Ihr kommt vor einem kleinen Raum zum Stehen, in dem zwei Räder hin- und herrollen. Hier müsst Ihr

nun im richtigen Augenblick durch den Raum und in den linken Gang rennen. Habt Ihr dies ebenfalls bewältigt, erwarten Euch ein grosser Raum und zwei Adler. Erschiesst die beiden Raubvögel und springt dann nach links vor die Wand, wo sich ein kleiner, goldener Schalter befindet. Drückt Ihr diesen, öffnet sich die Tür auf der gegenüber liegenden Seite für kurze Zeit - macht Euch also auf die Socken und versucht, diese Tür rechtzeitig zu durchqueren.

Drückt also den Knopf, dreht Euch um und springt über die Dachbalken auf die andere Seite und durch die offene Tür - bis dies klappt, kann ein wenig Übung erfordern, da sich die Tür wirklich sehr schnell wieder schliesst. Habt Ihr es schliesslich geschafft, die Tür zu durchqueren, folgt dem Gang und steht der nächsten Herausforderung gegenüber. Ihr müsst einen Steg überqueren, über dem 4 Stachelsäcke schwingen. Passt also immer den richtigen Moment ab und rennt dann durch einen der Säcke. Bleibt dahinter stehen und wartet auf den nächsten richtigen Augenblick. Rennt dann wieder durch den Sack und so weiter, bis zum anderen Ende. Seid Ihr schliesslich auf der anderen Seite angelangt, beachtet links und rechts an der Wand zwei kleine Schalter. Betätigt zuerst den rechten Schalter, der für kurze Zeit eine Klappe über den Lavasee hochfahren lässt. Springt sodann nach links und betätigkt den dortigen Schalter, um die Tür am Ende des Ganges zu öffnen. Rennt nun schnell den Gang hinunter (der hintere Teil des Bodens stürzt ein), bis in den nächsten Raum. Rennt auch dort den Steg entlang, da sich hinter Euch eine Kugel auf den Weg macht. Rennt also bis zum Ende des Steges durch und springt mit Anlauf zu der gegenüber befindlichen Plattform. Hangelt Euch dort hinauf und findet das **Siegel des Drachen**, das Ihr mitnehmt.

Springt nun weiter auf den rechten Vorsprung und zieht Euch ein paar Felsen nach oben bis in einen Gang hinein. Folgt diesem in einen dunkleren Abschnitt, entzündet dort eine Fackel und killt eine Spinne. Nehmt die **Munition** auf und betätigkt an der Wand einen grossen Hebel, der Plattformen im Lavasee erscheinen lässt. Verlassst diesen Abschnitt mit dem Hebel nun durch den Gang auf der anderen Seite und klettert die Felsen ganz nach unten bis vor den Lavasee (am Schluss rutscht Ihr eine Schräge hinab und landet auf einer flachen Plattform). Springt von der flachen Plattform aus zweimal nach vorne, auf die letzte flache Plattform. Dreht Euch dort nach links und springt auf die schräge Plattform vor Euch. Während Ihr diese herunter rutscht, springt auf die nächste, höhere Plattform und zieht Euch auf diese hinauf. Auch von dieser werdet Ihr dann wieder runter gleiten was bedeutet, während der Rutschpartie in Richtung nächster Plattform zu springen und Euch zu dieser hochzuziehen.

Dreht Euch dann nach rechts und springt auf die nächste hohe Plattform. Von dort aus geht es dann weiter nach rechts, um auf einer niedrigeren Plattform zu landen. Vor Euch müsstet Ihr jetzt ein Sprungbrett erkennen können, auf das es als nächstes geht. Sobald Ihr auf dem Sprungbrett aufkommt, springt gleich nach vorne, um auf dem vor Euch liegenden, hohen Abschnitt zu gelangen. Dort angekommen springt schnell wieder nach hinten und haltet Euch an der Kante fest, um so einer heran rollenden Kugel zu entgehen. Zieht Euch dann wieder hoch und ruht Euch erstmal ein wenig aus.

Springt nun schräg rechts auf die nächsthöhere Plattform und von dort aus gleich weiter nach vorne auf den hellen Steinweg, um einer rollenden Kugel zu entgehen.

- Wollt Ihr Euch noch das **3. Geheimnis**, nämlich den Jadedrachen organisieren? Dann schaut einfach mal ganz nach oben. Dort seht Ihr rechts an der Wand zwei Holzvorsprünge - auf dem hinteren der Beiden steht der Drache. Ihr müsst nun von der linken oder rechten Schräge aus von ganz oben auf das Sprungbrett rutschen, das Euch

dann nach oben katapultiert. Krallt und zieht Euch schliesslich an der ersten Holzplattform nach oben und springt von dieser aus mit Anlauf auf die nächsten Plattformen, um schliesslich den Drachen an Euch nehmen zu können.

Ihr könnt von hier aus (zurück auf dem hellen Steinweg) nun nach links auf die höher gelegene Plattform springen und Euch von dort aus immer die nächste Plattform suchen (die Plattformen müssen nach oben führen), auf die es zu springen gilt. Seid Ihr schliesslich ganz oben angekommen (ein Adler greift Euch an), entdeckt Ihr einen Gang, dem Ihr folgt.

So landet Ihr in einem kleinen Raum, in dessen rechter Ecke ein dunkler Steinblock in der Wand steht, den Ihr zweimal herausziehen könnt. Es kommt so ein weiterer Gang zum Vorschein, den Ihr betreten könnt. Findet dahinter einen kleinen Raum, an dessen Wand sich ein grosser Hebel befindet, den Ihr betätigten. Dadurch öffnet sich hinter Euch eine Falltür, durch die Ihr hinabspringt. Im unteren Bereich rennt schnell den Gang entlang, da Euch eine weitere Kugel auf den Fersen ist. Am Ende des Ganges rennt schnell nach links, um der Kugel zu entgehen.

Ihr rutscht alsdann eine kleine Schräge hinab und findet Euch in einem altbekannten Abschnitt, nämlich dem Dach des Klosters wieder. Springt von dem Dach hinunter in die Eingangshalle des Klosters, tötet dort zwei Tiger und sucht das verschlossene Metallgitter. Setzt in die daneben befindliche Nische in der Wand das Siegel des Drachen ein, um somit das Gitter zu öffnen. Folgt dem dahinter liegenden Gang und beachtet das Rad, das durch den nächsten Flur rollt. Rennt immer im richtigen Augenblick in die Nischen links und rechts des Ganges und weicht so dem Rad aus. Findet schliesslich am Ende des Ganges einen Weg nach rechts, dem Ihr folgt.

So rutscht Ihr über eine Schräge in einen kleinen Raum hinunter - speichert dort sofort ab, denn es senkt sich hier die Decke. Findet also in diesem Raum viele Hebel und bemerkt, dass drei davon eine andere Farbe (grün) haben. Betätigten also nur die drei grünen Hebel, woraufhin sich links des Wasserfalls eine Tür öffnet, die Ihr durchqueren könnt. Ihr landet in einem weiteren, kleinen Raum, wo Ihr auf die kleinere Plattform springt. Von dieser aus springt und hangelt Ihr Euch zu der nächsthöheren Plattform und zieht Euch schliesslich nach rechts auf eine Mauer. Vor Euch steht Ihr nun ein Wasserbecken, in dem ein Fisch schwimmt - schiesst diesen von hier aus ab.

Von diesem Augenblick an müsst Ihr nach jeder Aktion wieder auftauchen (ganz nach oben), um erneut Luft zu holen.

Taucht also in das Wasser und findet dort den grossen Hebel in der hinteren rechten Ecke, dessen Betätigung den Wasserspiegel steigen lässt. Folgt nun dem Unterwassertunnel genau hinter Euch (lassst den Hebel an der linken Wand ausser Acht) und folgt diesem nach rechts oben. Hier befindet sich noch ein Hebel, dessen Betätigung das Gitter hinter Euch öffnet. Durchquert dieses und findet den dritten Hebel, den Ihr ebenfalls betätigten. Kehrt nun durch den Tunnel zurück und folgt dem Verlauf nach links, wo sich nun im Becken ganz unten, genau vor Euch eine Tür geöffnet hat. Durchquert diese und betätigten dahinter den Hebel an der rechten Wand, um ein weiteres Gittertor zu öffnen. Taucht wieder aus diesem Abschnitt heraus und im grossen Becken ganz nach oben an die Oberfläche, um dort das offene Gitter zu finden und dieses zu durchqueren.

Im dahinter liegenden Raum liegt etwas Munition, die Ihr Euch einstecken könnt (vorher könnt Ihr den Fisch killen). Betretet dann rechts den nächsten Raum und rennt schnell zu dem grossen Hebel an der gegenüber befindlichen Wand. Dessen Betätigung öffnet eine Falltür auf dem Boden des hinteren Bereiches, wo Ihr schnell hinrennt und reinspringt, bevor Euch die Wand mit den Stacheln ausspiest.

Ihr landet so unter Wasser und in einem Sog, der Euch bis zu einem **goldenen Schlüssel** bringt - eventuell müsst Ihr Euch umdrehen, um diesen aufnehmen zu können. Folgt danach dem Gang weiter durch das offene Gitter und taucht am anderen Ende auf, um Euch vor dem Kloster wiederzufinden. Taucht hier nun in den anderen Abschnitt und geht dort auf der kleinen Plattform mit dem Schlüsselloch in der Wand an Land. Benutzt nun den goldenen Schlüssel mit eben diesem Schloss, um das daneben liegende Gitter zu öffnen. Folgt dem freigelegten Unterwassertunnel nach rechts und gleich wieder nach rechts. Taucht durch das oben liegende, offene Gitter hindurch und landet bei ein paar Säulen. Sucht die hintere Seite der ersten Säule auf und findet dort einen grossen Hebel, den Ihr betätigst. Dadurch öffnet sich in der Wand links neben der Säule eine Tür, die Ihr durchtaucht. Folgt dem Weg immer nach vorne und taucht schliesslich durch ein geöffnetes Gitter an die Oberfläche. Sucht dort die flache Plattform und geht an Land.

Folgt nun dem langen Pfad und tötet auf Eurem Weg viele kleine und auch grössere Spinnen. Landet schliesslich in einem grösseren Areal, in dem mehrere Säulen stehen. Klettert zuerst auf die flache Säule ganz am anderen Ende und springt von dieser aus nach links auf die höhere Säule. Dreht Euch dort stehend um und springt auf die oben befindliche, grüne Plattform. Nun springt Ihr weiter nach schräg rechts auf eine weitere Plattform und von dort aus weiter auf die schräg rechte, längere Plattform. Hier werdet Ihr von einer grossen Spinne angegriffen die Ihr schnell töten müsst, bevor sie Euch wieder hinunterschubst.

Auf dieser Plattform stehend dreht Euch nun nach rechts und springt über die beiden grünen Säulen in der Mitte des Raumes rüber zu der offenen Tür. Folgt dort dem Gang und springt am Ende auf die nächste hohe Säule im Wasser, um dort den **silbernen Schlüssel** zu finden. Mit diesem im Gepäck springt wieder ins Wasser und taucht durch die offene Falltür am Meeresgrund zurück in den Gang. Folgt diesem nach rechts und links und landet schliesslich im Anfangsbereich wieder. Von dort aus taucht weiter zum Tempel und geht an Land. Dreht Euch gleich nach rechts und findet dort eine Tür, die mit einem Schlüsselloch versehen ist. Benutzt also nun den silbernen Schlüssel, um diese Tür zu öffnen.

Geht weiter in den offenen Gang und springt dahinter die verschiedenen Plattformen bis ganz nach oben. Geht dazu immer an die äusserste Ecke und springt ein Stück in Richtung des nächsten Felsvorsprungs. Haltet Euch an dessen Kante fest und zieht Euch hoch. Nachdem Ihr die nächsthöhere Plattform erreicht habt, kommt Euch immer eine Kugel entgegen - also weicht aus. Oben angekommen findet Ihr in der vor Euch befindlichen Nische **Munition**. Es geht dann weiter den nächsten Gang entlang, wo Ihr Euch die Felsen nach oben zieht. Ihr kommt schliesslich zu einer Hängebrücke, die Ihr überquert - vorsicht vor dem Tiger und dem Adler. Betretet sodann den nächsten Raum, wo Euch ein weiterer Tiger auflauert. Erschießt diesen und springt dann auf die rechte, schräge Säule. Sobald Ihr rutscht springt nach hinten und landet auf der nächsten Säule. Dort dreht Euch um und springt in die gegenüber liegende Nische. Zieht Euch von dort aus links den Felsen hinauf und landet in einem Raum mit einem Rad. Geht dort an die hintere Wand heran und springt von dort aus im richtigen Augenblick nach oben und weiter hoch auf den zweiten Absatz hinter das Rad. Bemerkt dort rechts einen

Durchgang, dem Ihr folgt. So landet Ihr in einem weiteren Raum mit einem Rad, das sich jedoch nicht dreht. Nehmt also das **Medikit** auf und rennt durch den Ausgang und über eine Hängebrücke hin zur gegenüber liegenden Wand. Findet dort auf der linken Seite einen kleinen Schalter, dessen Betätigung eine Tür öffnet. Leider hat sich nun auch das Rad in Bewegung gesetzt und macht es Euch dadurch schwerer, die Brücke wieder zu überqueren. Wartet also den richtigen Zeitpunkt ab und rennt und springt dem Rad hinterher auf die andere Seite der Brücke und zurück in den Raum.

Verlassst diesen Raum nach vorne und dreht Euch im Raum mit dem anderen Rad nach links. Springt über das Rad drüber und folgt dem Gang nach draussen. Seht nun links von Euch einen weiteren Gang, zu dem Ihr rüberspringt. Findet dort nun eine lange Schräge und links daneben eine schräge Säule. Stellt Euch also genau vor die Säule (hinter Euch müsste sich eine kleine Plattform befinden) und springt rückwärts (Salto) auf die kleinere Plattform drauf (speichert davor ab). Nun werdet Ihr über vier weitere Sprungbretter nach oben katapultiert und müsst am Ende auf der hinteren, oberen Kante zum stehen kommen. Um diese letzte Kante zu erreichen müsst Ihr Euch während der einzelnen Sprünge drehen. Übt ein wenig und schafft es schliesslich (Ihr könnt die Plattformen auch ganz normal nach vorne überspringen (ohne Drehen) und haltet Euch dann, sobald Ihr von dem letzten Sprungbrett aus nach oben katapultiert werdet, schon im Hochfliegen an der Felskante fest, um dort zu landen).

Habt Ihr endlich die Kante erreicht schiesst einen Adler ab und springt ohne Anlauf zur nächsten Kante in der rechten Wand. Zieht Euch dort nach oben und durchquert die offene Tür in einen Lavaraum. Folgt dort dem Steg bis vor den Lavasee und springt weiter auf die schräg rechts befindliche Plattform. Von dort aus springt weiter nach schräg rechts und rennt schnell nach links vorne auf den kleinen Felsblock, um einer Nagelwand zu entkommen - klettert dann die Leiter nach oben.

Springt oben auf die rechte Plattform und findet dort in der linken Wand einen Durchgang, den Ihr betretet. So landet Ihr im nächsten Raum dem Ihr schnell nach rechts folgen und am Ende an eine Leiter springen müsst, um einer weiteren Nagelwand zu entkommen. Klettert diese Leiter nach oben und landet im nächsten Gang. Folgt diesem nach rechts und findet am Ende einen grossen Hebel, dessen Betätigung ein Gitter öffnet. Geht also den Gang zurück und durchquert das erste Gitter auf der rechten Seite, das nun offen sein müsst.

Findet Euch dahinter auf einer kleinen Plattform wieder, von der aus Ihr nach links auf die nächste Plattform springt. Es geht nun über eine weitere Plattform, bis Ihr Euch schliesslich auf der hohen Säule befindet, von der Ihr Euch den **Kammer-Schlüssel** aufnehmen könnt. Springt nun nach hinten von der Säule runter und rutscht eine Schräge hinab. Von der letzten Schräge aus müsst Ihr hinüber auf eine Plattform springen, um dort zum Stehen zu kommen. Steigt die weiteren Plattformen hinab bis vor den Lavasee und springt von dort aus mit Anlauf hinüber auf den Weg mit der offenen Tür.

Habt Ihr diesen nicht leichten Sprung geschafft dreht Euch nach rechts und springt auf die Plattform mit dem Schloss an der Wand (schräg rechts). Benutzt an diesem Schloss den eben gefundenen Kammer-Schlüssel und öffnet so das nächste Gitter. Springt zurück auf den Weg, dreht Euch dort nach rechts und springt in Richtung Plattform, die sich an der Säule vor der Leiter befindet. Von dort aus springt Ihr vor zu der Leiter und klettert diese nach oben. Oben angekommen springt Ihr auf die rechte Plattform und dreht Euch um. Ihr entdeckt dort eine zweite Leiter hinter ein paar Spiessen, zu der Ihr

hinüberspringen müsst. Klettert diese Leiter nun ebenfalls nach oben und findet Euch in einem Gang wieder. Geht nach vorne und durch das linke, offene Gitter hindurch. Springt von der ersten kleinen Plattform nach links auf die beiden nächsten Plattformen und von dort aus weiter auf eine Schräge an der Wand. Nun rutscht Ihr ein wenig und müsst gleich wieder nach vorne springen um auf einer Plattform, genau vor dem Schlangenmaul zu landen.

Dreht Euch dort nach rechts und findet vor Euch eine Leiter, die Ihr nach oben klettert. Haltet vor einer schwingenden Klinge inne und springt nach hinten, nach vorne und haltet Euch fest, um an einer weiteren Leiter bis zur nächsten Klinge zu klettern. Davor angekommen springt nach vorne, worauf Ihr automatisch rückwärts springt und Euch im Flug umdreht. Landet so vor der nächsten Leiter, wo Ihr Euch wiederum festhalten müsst. Klettert auch diese Leiter bis ganz nach oben und haltet Euch dort rechts. Springt schliesslich auf den Vorsprung und folgt dem Gang zum Ende des Levels.

Die schwimmenden Inseln

Endlich im vorletzten Level angekommen, trefft Ihr auf ziemlich starke, fliegende Gegner. Diese solltet Ihr am besten schon aus der Entfernung abschiessen, da sie sich Euch sehr langsam nähern. Von Eurem Startpunkt aus findet gleich links auf einem Felsvorsprung ein **Medikit** liegen - aufnehmen. Kehrt nun zurück auf den grünen Bereich, geht dort ganz nach vorne bis zum Abgrund und springt ohne Anlauf auf die nächste grüne Plattform (linke Seite). Ihr rutscht so eine Schräge hinab, springt auf die andere grüne Plattform und von dort aus sofort weiter zu dem rechts davon liegenden offenen Gitter. Hangelt Euch dort hinauf, folgt dem Gang und findet einen grossen Hebel, den Ihr betätigst - dadurch öffnet sich eine Deckenluke auf der nächsten Insel.

Folgt nun in diesem Bereich dem Gang nach links und landet vor einem offenen Gitter. Geht dort hindurch, rutscht ein Schräge hinab und springt an deren Ende auf die gegenüber liegende Schräge, um so auf der nächsten Insel zu landen. Erschießt dort einen weiteren Wächter und klettert dann über die offene Dachluke nach oben auf den Speicher. Findet dort **Fackeln**, **Munition** und eine **mystische Plakette**. Sobald Ihr wieder auf die Insel hinunter springt, erwartet Euch der nächste Wächter.

Habt Ihr auch diesen besiegt, sucht die Seite der Insel auf, auf der Ihr über die Schräge angekommen seid. Klettert hier den flachen Felsen (an dem Baum) nach oben und springt von der richtigen Stelle aus auf das Dach des Gebäudes. Dort findet Ihr das **I. Geheimnis**, den Jade Drachen.

Springt nun wieder runter vom Dach und geht auf die andere Seite der Insel (genau gegenüber der Seite, von der aus Ihr die Insel betreten habt) und springt dort an der grünen Stelle rückwärts über den Hang. Haltet Euch fest, hangelt ein wenig nach rechts, lasst kurz los und greift wieder zu, um Euch an der unteren Kante nach oben zu ziehen. So landet Ihr in einem unteren Bereich, wo sich links an der Wand ein grosser Hebel befindet, der das Tor genau gegenüber öffnet. Nähert Euch diesem und springt mit Anlauf durch das offene Gitter. Von dort aus springt Ihr auf die nächste grüne Insel, überquert diese nach links oben und springt von dort aus weiter auf die nächste grüne Plattform.

Es geht nun zu der grünen Plattform, die aussieht wie eine Treppe (nicht die Plattform mit den zwei Stufen, sondern eine weitere - also die mit mehreren, grösseren Stufen).

Folgt dieser ganz nach oben, dreht Euch nach rechts und springt auf die nächste grüne Treppenplattform (auch diese besteht aus mehreren, grösseren Stufen). Folgt auch dieser nach rechts bis ganz auf die Spitze und landet schliesslich auf dem Dach der ersten Insel - achtet auf die zwei sich nähernden Wächter. Geht nun auf die andere Seite des Daches und seht dort hinunter. Ihr müsstet eine längere Felsplattform erkennen, auf die Ihr hinunterspringen könnt. Folgt dieser bis zum Ende und seht vor Euch eine grüne Plattform, die nach links und rechts abfällt. Springt auf die rechte Seite dieser Plattform, um nach rechts abzurutschen. So landet Ihr auf einer darunter befindlichen Plattform, und könnt von dort aus auf die nächste kleine Plattform springen, um Euch die zweite **mystische Medaille** zu holen.

Habt Ihr dieses Kleinod an Euch gebracht springt und hangelt Euch auf die nächste grüne Plattform und springt von dort aus weiter auf die nächste Insel. Hangelt Euch dort nochmals von der rechten Seite hinab, um im unteren Teil zu landen und springt dort durch die offene Gittertür. Von der nächsten Plattform aus geht es nach links bis zu den grünen Stufen. Steigt diese nach oben, springt nach rechts auf die nächste Plattform und von dort aus weiter nach links auf die dritte Insel. Dieser Sprung entpuppt sich als gar nicht so einfach, also speichert vorher ab! Um die andere Seite zu erreichen, müsst Ihr von der linken Seite der Plattform abspringen.

Habt Ihr schliesslich die andere Insel erreicht, greift Euch die **Munition** und bemerkt die beiden Vertiefungen links und rechts der Tür. Nähert Euch nun zuerst der rechten Vertiefung und setzt dort eine mystische Medaille ein. Sodann kümmert Euch um die linke Vertiefung und benutzt dort die zweite Medaille - die Tür öffnet sich und Ihr durchquert diese. Erschiesst dahinter den ersten Wächter und wendet Euch vor der Brücke nach rechts. Geht weiter hinter den Baum und findet dort im Berg einen Gang, in den Ihr hineinspringt. Folgt dem Gang bis zum Ende und findet dort in einer Nische das **2. Geheimnis**, den Steindrachen.

Um aus dieser Nische wieder herauszukommen stellt Euch mit dem Rücken schräg zu dem Gang im Berg und springt einen Rückwärtssalto in den Gang hinein (Ihr könnt auch schräg nach vorne springen, nachdem Ihr mit Hilfe einer Fackel den Gang ausgeleuchtet habt). Habt Ihr dies geschafft verlasst den Gang wieder und kehrt zurück vor die Brücke. Dort geht es diesmal nach links, und die Schräge hinauf. Springt von dort aus nach rechts auf die grüne, höherliegende Schräge und folgt dieser nach links bis vor eine grüne Kugel. Überspringt diese mit einem Rückwärtssalto und rutscht anschliessend eine Schräge hinab. Springt danach nach hinten und rutscht weiter runter, bis Ihr auf dem Boden landet und Euch die Kugel hoffentlich nicht überrollt hat.

Auf dem Boden angekommen geht nach rechts um den grünen Felsen herum und bemerkt im Felsen ein Loch, das nach oben führt. Nachdem Ihr einen Wächter erledigt habt, könnt Ihr Euch durch die offene Luke nach oben ins Innere eines Gebäudes ziehen. Dort steht eine Säule. Klettert auf die höhere Seite dieser Säule hinauf und springt dann (bevor Ihr rutscht) gleich nach vorne, um Euch in die obere Etage des Gebäudes hängeln zu können. Danach zieht Ihr Euch nochmals einen Abschnitt weiter nach oben, geht vor einen Abgrund und rutscht diesen hinunter. So findet Ihr Euch bei der Brücke wieder. Geht nun nochmals die Schräge nach oben, wo sich vorher die grüne Kugel befand und rutscht dort ein weiteres Mal die Schräge herunter - diesmal allerdings vorwärts. Am Ende der Rutsche springt hinüber auf die andere Seite und geht dort soweit nach vorne, bis Ihr rechts eine andere grüne Insel durch einen weiten Sprung mit anschliessendem Hochhangeln erreichen könnt.

Dort angekommen geht zu der Seilbahn und benutzt diese. Fahrt mit dieser bis über die Brücke und lässt Euch dort fallen. Auf der Brücke gelandet dreht Ihr Euch nach rechts und betretet ein weiteres Gebäude. Erledigt dort den Wächter und betätigt den grossen Hebel an der linken Wand. Dadurch öffnet sich eine Tür in der gegenüber liegenden Wand und zwei weitere Wächter werden zum Leben erweckt. Habt Ihr diese gekillt, geht durch die nun offene Tür auf der anderen Seite und findet eine weitere Seilbahn. Fahrt mit dieser auf die andere Seite und klammert Euch dort an der Wand fest. Klettert die Wand nach oben und landet auf einem Absatz. Auch hier klettert Ihr wieder die Wand nach oben und schliesslich nach rechts, um auf der nächsten Plattform zu landen.

Folgt dort dem Gang bis vor den Abgrund, springt diesen rückwärts hinunter und haltet Euch an der Kante fest. Hangelt Euch nach links und lasst Euch fallen. Geht in den Raum hinein und klettert auf die höhere Seite der Säule. Springt von dort aus schnell nach oben aufs Dach und zieht Euch hinauf. Klettert auch die nächste Erhöhung nach oben und rutscht am Ende hinunter. Nun geht es nochmals nach links die Schräge hinauf (wo die grüne Kugel vorher war), die Rutsche hinunter und mit einem Sprung hinüber auf die andere Seite. Springt von dort aus wieder nach rechts auf die grüne Plattform und benutzt die Seilbahn - lässt diesmal nicht los und landet so automatisch im Innern eines Gebäudes.

Dort angekommen dreht Euch um und kehrt zurück vor die grosse Halle. Springt vom Gang aus nach rechts in den dort befindlichen Anschnitt. Sobald Ihr dort angekommen den grossen Steinblock einmal zieht, erscheint ein Wächter. Habt Ihr diesen gekillt, schiebt den Steinblock zweimal nach vorne an die Wand, klettert dann auf den Steinblock, dreht Euch um und springt und hangelt Euch nach oben auf die obere Plattform. Findet dort am hinteren Teil der Säule einen Hebel, dessen Betätigung eine kleine Plattform in dem schmalen Abgrund mit Lava in der Mitte der Halle ausfährt.

Springt also zurück in den unteren Bereich der Halle und nähert Euch dort dem tiefen Spalt in der Mitte. Sucht dort die kleine ausgefahrene Plattform und lasst Euch auf diese hinabgleiten. Findet dann eine Nische in der Wand und betätigt dort einen grossen Hebel, um eine Falltür inmitten des anderen Lavasses zu öffnen. Wieder zurück auf der Plattform springt links auf die Säule, weiter auf die nächste und zieht Euch von dort rechts zurück in die Halle. Klettert nun wieder auf den vorher verschobenen Steinblock, springt weiter auf die obere Plattform und klettert dort links auf die Mauer. Erkennt nun im hinteren Teil des Lavasees die offene Falltür, durch die Ihr jetzt springen müsst. Springt dazu mit Anlauf in Richtung Falltür und greift während des Fluges zu, um ein bisschen weiter zu kommen. So landet Ihr unterhalb der Falltür im Wasser, wo Ihr gleich wieder auftauchen könnt. Schwimmt und geht bis zum Ende des Raumes durch und betätigt dort an der Wand den grossen Hebel, um hinter Euch eine weitere Tür zu öffnen.

Geht nun zurück ins Wasser und taucht unter. Folgt dort dem Unterwassergang nach links und taucht am anderen Ende wieder auf. Schaut Euch in diesem Bereich um und bemerkt eine Nische mit einem grossen Hebel. Geht dort an Land und betätigt den grossen Hebel, um so hinter Euch die schwingenden Klingen auszuschalten. Nachdem dies geschehen ist, geht nun durch den Gang mit den nun ausgestellten Klingen hindurch, klettert am anderen Ende die Felsen nach oben und wendet Euch im Gang nach rechts. Springt von dort aus nach rechts zurück in die grosse Halle, dreht Euch um und bemerkt im oberen Teil, über der Seilbahn, die nun offen stehende Tür. Schiebt und zieht nun den beweglichen Steinblock genau neben diese Tür, klettert auf den Steinblock hinauf und versucht nun, durch einen schräg nach rechts ausgeführten Sprung mit Anlauf den Gang hinter der offenen Tür zu erreichen (nicht ganz einfach).

Ist Euch dies gelungen, folgt dem Gang vor einen Abgrund, springt dort ohne Anlauf auf die andere Seite, krallt Euch dort an der Kante fest und hangelt Euch nach rechts. Zieht Euch hoch und betätigt schliesslich in der Nische einen grossen Hebel, der ein Gitter öffnet. Nun springt Ihr von der Nische aus in den unteren, linken Gang, kehrt vom Gang aus zurück in den linken Bereich der grossen Halle, über den Abgrund auf die andere Seite, klettert dort wieder auf den verschobenen Steinblock und springt erneut in den oberen Gang hinter der geöffneten Tür.

Folgt diesem jetzt nach links durch das geöffnete Gittertor und springt in dem dahinter liegenden Raum durch das Loch im Boden nach unten. Ihr landet so in einer Zelle, wo Ihr den vor Euch befindlichen grossen Hebel am Steinblock betätigten. Dadurch werden die Gitter hochgefahren und vier Ninjas bewerfen Euch mit Messern. Bleibt in der Mitte der Zelle stehen und schießt von dort aus alle Gegner ab. Habt Ihr dies geschafft, verlasst die Zelle nach vorne, woraufhin Euch drei Wächter angreifen. Habt Ihr auch diese erledigt, findet an der linken Wand in einer Nische einen grossen Hebel, den Ihr betätigten - dadurch öffnet sich im oberen Teil ein Gitter.

Sucht nun die Wand auf der anderen Seite ab und findet dort eine weitere Nische. Sobald Ihr Euch dieser nähert erwacht der nächste Wächter zum Leben, den Ihr ebenfalls killen müsst. Danach könnt Ihr auch in dieser Nische einen grossen Hebel betätigen, der ein dunkles Gittertür in diesem Raum öffnet (gegenüber der Zelle). Sobald sich dieses Gitter öffnet, stürmt ein weiterer Ninja hinein. Habt Ihr diesen gekillt durchquert die nun offene, dunkle Gittertür und folgt den dahinter befindlichen Stufen nach oben. Ihr landet schliesslich vor einem verschlossenen Gitter. Rechts neben diesem Gitter befindet sich an der Wand ein grosser Hebel, dessen Betätigung das Gitter öffnet. Durchquert dieses, um wieder in dem Raum mit dem Loch in der Mitte zu landen.

Hier werdet Ihr nun von zwei Wächtern überrascht, die es auszuschalten gilt. Ist Euch dies gelungen, durchquert das zweite offene Gitter und landet in einem Raum mit Lava und Spiessen. Hier klettert Ihr nun die vor Euch liegende Wand nach oben bis zum Ende und springt dann nach vorne. Dies bedeutet, dass Ihr zurück springt und Euch mitten im Sprung umdreht. Greift im Flug gleich wieder zu, um die hinter Euch befindliche Treppenwand zu erreichen. Klettert auch diese ganz nach oben und ganz auf die linke Seite. Springt dort wiederum nach vorne, um die hinter Euch befindliche Treppe zu erreichen und krallt Euch dort gleich fest. Klettert diese Treppe ganz nach links und bis nach oben. Sobald Ihr Euch hochzieht springt immer abwechselnd nach links und rechts, um schliesslich auf festem Untergrund zu landen.

Dort erwartet Euch ein Ninja, den es zu töten gilt - nehmt Euch ferner vor den herum fliegenden Scheiben in Acht. Ist alles erledigt geht weiter vor den Abgrund und nach links. Findet dort einen verschiebbaren Steinblock, den Ihr einmal nach hinten zieht. Klettert dann auf eben diesen Steinblock hinauf und springt von dort aus nach links auf die Felsen. Folgt diesen bis zum anderen Ende, dreht Euch nach rechts und springt über eine Plattform und über die Lava nach schräg rechts auf die andere Seite in eine kleine, rechteckige Nische hinein. Dreht Euch dort herum und entdeckt auf der anderen Seite einen Tunnel, in den Ihr hineinspringen müsst.

Folgt diesem Tunnel bis zum Ende und findet dort auf dem Boden stehend das **3. Geheimnis**, den Golddrachen. Kehrt nun durch den Tunnel zurück vor die Lava und springt über diese mit Anlauf hinüber an die gegenüber liegende Schräge. Zieht Euch dort nach oben und springt im Rutschen rückwärts (Salto), um so wieder auf der grossen Plattform der anderen Seite zu landen. Folgt hier dem Felsen bis vor die

Plattform mit der Seilbahn und dem verschobenen Stein und springt von dort aus ohne Anlauf schräg rüber (mit Hochziehen). Schiebt auf der Plattform den Steinblock ein weiteres Mal nach vorne (er müsste sich nun genau in der Mitte befinden), besteigt diesen und fahrt alsdann mit der Seilbahn zum Endkampf.

Der Hort des Drachen

Ihr beginnt vor einem Raum, wo Ihr zuerst einmal das **Medikit** und die **Munition** an Euch nehmen solltet. Betretet dann den Raum - drängt Euch dazu an der grünen Statue vorbei. Im Innern des nächsten Raumes erwartet Euch der erste Wächter, den Ihr gleich tötet. Betätigkt danach den grossen Hebel in diesem Raum an der gegenüber befindlichen Wand, worauf sich die Tür hinter Euch schliesst und ein weiterer Wächter erscheint. Nachdem Ihr auch diesen gekillt habt, findet links an der Wand, neben der eben geschlossenen Tür einen weiteren Hebel, dessen Betätigung zwei Wächter freisetzt und eine weitere Tür öffnet. Tötet also die Feinde und durchquert anschliessend die nun offenstehende Tür.

Im nächsten Raum trefft Ihr auf 5 Ninjas, die es nacheinander auszuschalten gilt. Habt Ihr alle Gegner besiegt, findet Ihr neben einer Leiche auf dem Boden liegend eine **mystische Plakette**, mit deren Hilfe Ihr das Gitter in den nächsten Raum öffnen könnt (dazu die Plakette mit der Vertiefung neben der Tür benutzen). Bevor Ihr den nächsten Raum betretet solltet Ihr abspeichern, da Euch dahinter der Endgegner in Form eines riesigen Drachens erwartet.

Betretet also den Raum und sucht dessen Mitte auf. Dort liegt eine Leiche, die sich nach kurzer Zeit in den Drachen verwandelt. Dieser Gegner ist riesengross und sehr stark. Beachtet, dass das Tier Feuer spucken kann. Trifft Euch ein Feuerstrahl, beginnt Ihr zu brennen und es wird Euch schnell Lebensenergie abgezogen. Solltet Ihr brennen, springt in eines der vielen Wasserlöcher in diesem Raum, um Euch zu löschen. Ferner findet Ihr unter Wasser viel **Munition** und **Medikits**. Die beste Strategie gegen diesen Bösewicht ist, sich hinter einer Säule zu verstecken, da Euch dort der Feuerstrahl des Drachen nicht erreichen kann und das Monster auf der anderen Seite der Säule stehen bleibt. Verharrt also hinter der Säule, wartet bis Euch der Drache gegenüber steht und feuert dann an der Säule vorbei auf den Drachen (am besten mit dem Granatwerfer), bis dieser umfällt. Sobald dieser liegt (und dies nur für kurze Zeit) rennt schnell um das Ungetüm herum und entdeckt in seinem Bauch eine kleine, blutige Stelle. Zieht dort schnell den **Dolch** aus seinem Leib, um den Drachen endgültig zu besiegen.

Habt Ihr dies geschafft, öffnet sich ein Gitter in der Drachenhöhle und der Raum beginnt einzustürzen. Rennt also schnell durch das nun offene Gitter und den dahinter befindlichen Gang entlang, um so dieses Level und das Hauptspiel zu beenden.

Zuhause

Ihr erwacht in Eurem Heim, wo Euch noch ein paar weitere Gegner erwarten. Sobald Ihr wieder handeln könnt, geht rechts um das Bett herum und findet dort ein Schlüsselloch an der Wand, das Ihr mit Eurem Waffenkammer-Schlüssel (diesen habt Ihr im Inventar) öffnet. Dadurch öffnet sich die daneben befindliche Tür, die Ihr durchquert. Ihr landet so in der Waffenkammer, wo Ihr den Schrank hinaufklettert und schnell alle verfügbare **Munition**, **Medikits**, **Fackeln** und die **Schrotflinte** aufsammelt.

Es erscheinen kurz darauf die ersten Angreifer im Haus bewaffnet mit Baseballschlägern und Pistolen, die Ihr alle umbringen müsst. Habt Ihr diese alle erledigt, verlasst das Haus und kümmert Euch um die Angreifer im Garten (geht dazu nach links). Legt auch diese alle um (geht am Haus entlang) und leuchtet die dunklen Ecken mit Fackeln aus, um auch dort weitere Feinde zu entdecken. Habt Ihr auch im Garten alle Gegner gefunden und getötet, unter anderem auch den Oberbösewicht (dieser befindet sich auf einer Plattform am Haus und benötigt 5 Schüsse), lauft einfach weiter die Plattform entlang und Lara kehrt zurück ins Haus, wo sie eine kurze Dusche nimmt.

- Wir hörten noch von einem Geheimnis im allerletzten Level? Betretet dazu das Labyrinth im Garten und folgt diesem nach links, bis Ihr als einzige Möglichkeit nach rechts gehen könnt. Am Ende des Labyrinthes seht Ihr eine Mauer. Schaut dort die Halle hinunter und entdeckt zwei Öffnungen. Geht in die erste Öffnung rechts hinein und fällt in ein Loch. Folgt dem Gang bis zum Ende und springt hinaus. Ihr seht hier einen Knopf, dessen Betätigung für kurze Zeit eine Tür im Innern des Hauses öffnet. Rennt nun dorthin zurück, durchquert die offene Tür und landet im Keller des Gebäudes.