

Die Komplettlösung zu

Tombraider 4

Tips zum Spiel

Hier ein paar Tips, die Euch den Spielverlauf ein wenig erleichtern sollen.

- Wichtig bei diesem Spiel ist es, ständig abzuspeichern. Wir haben nach jedem geglückten Sprung, nach jedem bestandenen Kampf und nach jedem gefundenen Weg abgespeichert. Schafft Ihr zum Beispiel einen Sprung und stürzt beim nächsten ab, sterbt Ihr und könnt nochmals von vorne beginnen.
- Versucht bei den Kämpfen immer, den Gegnern aus dem Weg zu gehen. Rennt weg und erschießt diese aus sicherer Entfernung. Öfter habt Ihr auch die Möglichkeit, von einer Erhöhung herunter, unerreichbar für die Feinde, diese von dort abzuschießen.
- Nehmt alle Gegenstände auf, die Ihr finden könnt.
- Untersucht alle Leichen, da diese manchmal etwas (Munition oder Medipacks) fallen lassen.
- Untersucht alle Nischen und Gänge nach irgendwelchen Objekten und Hebeln. Manche Säulen und Nischen sind sehr gut versteckt!
- Schießt alle Vasen, Kisten usw. kaputt, um darin versteckte Gegenstände zu finden.
- Beachtet, daß Ihr unter Wasser nur einen begrenzten Luftvorrat habt. Ist dieser aufgebraucht, müßt Ihr auftauchen, um Luft zu schnappen.
- Manche Stellen müßt Ihr in einer bestimmten Zeit bewältigen. Hier ist das Beste, Ihr geht den erforderlichen Weg zuvor schon einmal ab, um ihn danach möglichst schnell zurücklegen zu können.

- Wichtig sind auch die Sprünge. Denkt daran, daß es mehrere Möglichkeiten gibt. Einmal mit Anlauf, einmal ohne Anlauf, einmal mit anschließendem Nach-oben-Hangeln und so weiter – probiert alle Varianten durch.
- Bedenkt, daß Ihr in diesem vierten Teil neue Möglichkeiten der Fortbewegung habt. Als da wären: an der Decke entlang hangeln, ducken und im Sprung die Richtung wechseln.
- Ferner lassen sich im Inventar nun Gegenstände miteinander kombinieren - probiert dies mal aus.
- In diesem Spiel gibt es 70 Geheimnisse. Findet Ihr sie alle, erhaltet Ihr dafür keine Belohnung.
- Zu Beginn des Spieles solltet Ihr Euch erst einmal mit der Steuerung vertraut machen.

Der Lösungsweg

Angkor Wat

Geheimnisse: 8

Anders als in den anderen Tomb-Raider-Teilen müßt Ihr die beiden Trainingsmissionen durchspielen. Ihr findet hier auch schon die ersten Geheimnisse.

Nachdem Ihr also handeln könntt (während des Trainings könntt Ihr nicht sterben, und Euer Begleiter erklärt Euch die verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten), folgt noch nicht dem Mann, sondern besteigt zunächst die linke Erhöhung (vor der Höhle), wo Ihr auf dem Boden einen goldenen Totenschädel und somit das erste Geheimnis findet.

Folgt nun dem Professor in die Höhle und bleibt zunächst hinter ihm. Bemerkt, daß der Kerl vor einem Steinkreis an der Wand innehält. Wartet nun solange, bis der Prof eine Stachelfalle ausgelöst hat und lauft dann hinter dem Mann her.

Ihr landet schließlich vor einem Abgrund, über den Ihr springen sollt. Bevor Ihr dies jedoch tut, geht zunächst links oder rechts die Stufen hinunter ins Wasser und findet dort einen goldenen Schädel (2. Geheimnis).

Verlaßt das Wasser wieder über die Stufen und springt nun mit Anlauf über den Abgrund in Richtung Professor. Folgt diesem in den nächsten Bereich, wo Euch ein Wildschwein angreift. Da Ihr im Moment noch keine Waffe besitzt, müßt Ihr vor dem Schwein wegrennen, das der Professor nach einiger Zeit für Euch erledigt.

Ist das Biest besiegt, geht es weiter, bis Ihr im Freien und vor einem Wasserfall landet. Ihr sollt nun über die beiden vor Euch liegenden Abgründe springen. Bevor Ihr dies jedoch tut, hüpfst zunächst von der ersten Plattform runter und folgt dem dortigen Bereich bis zum Ende hin. Wendet Euch dann nach rechts und findet unter einer kleinen Brücke den nächsten goldenen Schädel (3. Geheimnis). Kehrt nun zurück in die gegenüberliegende Ecke, wo Ihr rechts der flachen Schrägen nach oben folgt.

Überspringt nun die beiden Abgründe mit Anlauf und betätigkt im Flug die Aktionstaste, um Euch eventuell am Rand festzuhalten und hochzuhangeln. Auf der anderen Seite angekommen, folgt dem Mann um die Ecke und verfolgt, wie dieser an einen Felsspalt springt und sich an diesem entlang hangelt. Macht ihm dies nach

und hangelt Euch ebenfalls an diesem Spalt nach rechts. Zieht Euch am Ende nach oben und betretet die Höhle.

Folgt dem Gang bis vor einen großen Raum und laßt Euch rückwärts in diesen hinunterfallen. Geht weiter bis vor das Wasser, in das Ihr nun springen solltet. An der tiefsten Stelle des Beckens liegt der nächste Schädel (4. Geheimnis). Auf der linken Seite des Beckens führt ein Unterwassergang ab, an dessen Ende Ihr ein großes und ein kleines Medipack findet.

Kehrt zurück in den großen Pool und sucht dort die Nische links neben dem Professor auf. Es befindet sich dort eine Stelle, an der Ihr einen Gang betreten könnt. Seht hier gleich auf der linken Seite einen großen Hebel, den Ihr betätigen müßt. Um dies bewerkstelligen zu können, müßt Ihr Euch genau vor den Hebel stellen.

Habt Ihr den Hebel also umgelegt, öffnet sich hinter Euch eine Wand, und der Professor rennt in den vor Euch liegenden Gang. Folgt ihm dorthin (um die Ecke) und wartet, bis der Mann eine Geheimwand geöffnet hat. Folgt dem dahinterliegenden Gang, bis Ihr wieder vor dem Wasser landet. Steigt hier nun auf der linken Seite die Leiter nach oben und findet dort einen zweiten Hebel, der wiederum betätigt werden muß (von vorne).

Wurde auch dies erledigt, steigt über die Leiter wieder nach unten und folgt dort dem Professor in den nun offenen Gang nach links. Am Ende der Treppen stellt Ihr Euch vor den Abgrund und springt nach oben an die Decke. Haltet Euch dort fest und hangelt Euch am Drahtgeflecht entlang. Auf der anderen Seite angekommen, laßt Ihr los und folgt dem weiterführenden Gang bis ins Freie. Trefft dort auf das zweite Wildschwein, vor dem Ihr ein wenig Abstand halten solltet. Laßt den Prof das Biest für Euch töten.

Ist die Luft rein, laßt Euch von dem Mann zum nächsten Wildschwein begleiten, das er ebenfalls für Euch erledigen soll. Der nächste Weg führt Euch um das große Gebäude herum und in den dahinter befindlichen Gang hinein. Bevor Ihr jedoch dem Kerl in den Gang hinein folgt, solltet Ihr zunächst das Gebäude weiter nach rechts umgehen. In der hintersten Ecke liegt nämlich der nächste Schädel auf dem Boden, den Ihr aufnehmt (5. Geheimnis).

Ihr könnt nun dem Professor folgen und den Gang betreten. Folgt diesem bis zum anderen Ende, landet wieder im Freien und betretet den vor Euch liegenden

Durchgang, flankiert von zwei Statuen. Im nächsten Raum wendet Euch nach rechts, um dort, hinter einer Säule liegend, den nächsten Schädel (6. Geheimnis) zu finden.

Sucht und findet den nächsten Durchgang, der Euch erneut ins Freie führt. Der Professor wartet vor einer schmalen Spalte, durch die Ihr nun kriechen müßt. Duckt Euch also und kriecht in den Gang hinein. Folgt dem ersten Abzweig nach links und findet am Ende einen goldenen Schädel (7. Geheimnis). Kriecht nun zurück zu dem Abzweig und haltet Euch diesmal links, um einen Raum zu betreten und eine Sequenz verfolgen zu können.

Nachdem Ihr wieder handeln könnt, wendet Euch links dem Hebel zu, den Ihr betätigten. Wurde dies erledigt, kriecht durch den Gang zurück ins Freie und zu dem Prof. Wendet Euch diesem zu und erfahrt, daß Ihr nun sprinten müßt. Lauft also zunächst die Schräge hinab und wendet Euch dann rechts der längeren Halle zu. Durch diese müßt Ihr nun sprinten. Springt über die Darts und duckt Euch schließlich, um unter dem großen Felsblock durchzukriechen.

Steigt dahinter die Rampe nach oben und folgt dem Gang ins Freie. Wendet Euch dort nach rechts und steigt auf die Balustrade. Folgt dieser nach rechts, um in einer Ecke den goldenen Schädel zu finden (8. Geheimnis).

Folgt dann dem Prof die Stufen hinauf, woraufhin dieser Euch etwas von zwei Pfaden erzählt. Habt Ihr alle acht Totenschädel gefunden, entscheidet Ihr Euch für den ketzerischen Weg. Folgt dem Prof ins Innere und durchquert das Gitter, das er für Euch öffnet. Landet kurz darauf im nächsten Raum, in dem Euch der Mann beauftragt, im oberen Bereich einen Mechanismus zu betätigen.

Klettert dazu zunächst auf den linken Vorsprung, wendet Euch dort nach links und springt zu der über Euch befindlichen Öffnung in der Wand. Hangelt Euch dort nach oben und duckt Euch gleichzeitig, um durch den schmalen Gang kriechen zu können. Folgt diesem bis zum anderen Ende und findet Euch dann im oberen Bereich des Raumes wieder. Folgt hier der Balustrade nach rechts bis zum Ende, von wo aus Ihr eine Liane, vor Euch hängend, erkennen könnt. Springt mit Anlauf zu dieser rüber und haltet Euch mit Hilfe der Aktionstaste fest. Schwingt sodann durch Drücken der Sprintentaste und läßt im richtigen Moment los, um die andere Seite zu erreichen.

Betätigt dort den Hebel, um das große Rolltor zu öffnen und kehrt zurück auf den Boden (fallenlassen, über die Liane zurückkehren oder ähnliches), von wo aus Ihr

die nun offenen Tore durchqueren könnt. Rutscht die Rampe nach unten und beendet somit diesen Level.

Die Jagd nach der Iris

Geheimnisse: 0

Eure Aufgabe in diesem Level wird es sein, die Iris vor dem Professor zu finden. Sollte Euch dies nicht gelingen und ist der Prof erster, ändert dies auch nichts daran, daß Ihr diesen Level geschafft habt – also keine Panik. Sollte der Professor schneller sein als Ihr, bringt er manchmal eine Brücke zum Einstürzen oder ähnliches. Findet dann ein Seil vor, mit dessen Hilfe Ihr Euch über den Abgrund schwingen könnt. Ab und zu müßt Ihr auch über eine Wand auf die andere Seite klettern.

Sprintet von Eurem Startpunkt aus nach links und betretet den rechten Durchgang (dort rennt auch der Prof hinein). Ihr landet kurz darauf vor zwei Gruben, in denen sich Stacheln befinden. Über diese beiden Gruben gilt es nun, mit Anlauf zu springen. Landet Ihr in einer der beiden Gruben, sterbt Ihr. Habt Ihr die andere Seite erreicht, geht es weiter vor den nächsten Abgrund, den es ebenfalls zu überspringen gilt. Sollte Euch dies nicht ganz gelingen, könnt Ihr Euch auf der anderen Seite über die an der Wand hängenden Pflanzen nach oben ziehen.

Habt Ihr also die andere Seite erreicht, wendet Euch nach rechts und durchquert die Öffnung ins Berginnere. Haltet Euch dort links und folgt dem Gang bis ins Freie. Überquert dort eine Brücke und rutscht am Ende eine Rampe ein kleines Stück hinunter. Springt dann während des Rutschens auf die nächste Rampe. Rutscht diese wiederum ein wenig hinunter und hüpfst dann auf die andere Seite (rutscht Ihr zu tief, landet Ihr auf den Stacheln und sterbt).

Folgt dort dem Gang nach vorne und überspringt dabei einen Erdrutsch. Wendet Euch gleich dahinter nach rechts und folgt dem dort befindlichen schmalen Gang weiter nach rechts. Ihr gelangt erneut ins Freie, wo Ihr die nächste Brücke überquert. Folgt dem weiterführenden Gang bis zum Ende und biegt dort nach rechts ab. Überquert im nächsten Raum den Weg über das Wasser auf die andere Seite und betretet dort den Gang. Folgt diesem bis ins Freie, wo Ihr die beiden vor Euch befindlichen breiten Abgründe mit Anlauf überspringen müßt – Ihr könnt Euch dazu auf der anderen Seite des jeweiligen Abgrundes an den Pflanzen festhalten und hochziehen.

Habt Ihr die andere Seite wohlbehalten erreicht, betretet die Höhle, wo Ihr Euch auf der linken Seite einen Vorsprung hochzieht. Überquert die vor Euch befindliche Brücke und klettert auf der anderen Seite den linken der beiden Vorsprünge hoch.

Wendet Euch dahinter nach links und betretet dann gleich wieder rechts den Gang. Folgt diesem bis ins Freie und bemerkt, wie sich die Kameraperspektive ändert. Entdeckt nun einen großen Steinkopf, in dessen offenen Mund Ihr nun gehen müßt.

Ihr fällt dort ein Loch hinab und folgt dem Gang nun immer nach links. So landet Ihr schließlich in einem großen Raum, wo Euch die nächste Sequenz erwartet. Wie gesagt ist es dabei egal, ob Ihr gewonnen habt oder nicht. Die Übungslevel sind hiermit beendet und das eigentliche Spiel beginnt.

Das Grabmal des Seth

Geheimnisse: 5

Bevor Ihr nach vorne geht und Eurem Begleiter folgt, solltet Ihr zunächst die Fackeln hinter und links von Euch aufnehmen. Lauft dann nach vorne und untersucht auf dem langen Weg nach unten die verschiedenen Aushöhlungen im Boden, die unter anderem ein Gewehr und ein Medipack enthalten. Ferner erwarten Euch hier die ersten Gegner in Form von Skorpionen, die Ihr erschießen solltet. Sollten Euch diese Biester beißen, werdet Ihr vergiftet. Ihr müßt dann solange Medipacks einnehmen, bis der Lebensbalken wieder rot wird.

Untersucht, wie gesagt, alle Aushöhlungen und folgt dabei Eurem Begleiter, der die Fackeln an den Wänden entzündet und Euch im Kampf gegen die Feinde unterstützt. Auf halber Strecke nach unten folgt eine kurze Sequenz, nach der Euch ein Jaguar angreift. Erschießt diesen und folgt der Schrägen weiter nach unten. Am Ende angekommen, wendet Euch zunächst nach rechts und geht vor bis zu einem kleinen Block (rechts), auf den Ihr Euch ziehen könnt. Springt von diesem Block aus in die gegenüberliegende Nische und holt Euch dort das kleine Medipack (9. Geheimnis). Springt dann wieder runter, wendet Euch nach rechts und greift Euch von der Schrägen vor Euch das große Medipack. Durchquert dann das vor Euch befindliche Portal und landet in einem kleinen Raum. Wendet Euch dort angekommen, gleich nach rechts und folgt der Schrägen nach unten in den nächsten Raum. Springt dort in die Sandgrube hinunter, wo sich auf der rechten Seite eine Nische mit Munition befindet (10. Geheimnis). Nehmt diese auf und geht dann zurück in den Sand. Klettert dort auf das kleine Podest und nehmt Euch das Medipack mit, bevor Ihr Euch von dort aus nach oben zurück in den Gang zieht.

Über die Schrägen kehrt Ihr nun wieder zurück in den Raum, wo Ihr zunächst einmal die dunklen Ecken durchsuchen solltet – Ihr findet so weitere Fackeln. An den Wänden dieses Raumes befinden sich ferner drei quadratische Löcher, die Ihr allesamt absuchen solltet. In einem Loch befindet sich ein großes Medipack, in einem anderen Loch ein versteckter Knopf, der den Sandraum flutet.

Ist dies passiert, kehrt zurück in den Raum mit dem Sand und überquert diesen, um auf der anderen Seite auf zwei Podesten ein Medipack und ein Okular zu finden. Nachdem Ihr das Okular an Euch genommen habt, öffnet sich auch die Tür in dem anderen Raum. Kehrt also zurück in den vorherigen Raum und folgt Eurem Begleiter durch die offene Tür auf der rechten Seite.

Im nächsten Raum lauft Ihr Eurem Freund hinterher. Dieser steigt die Treppe auf der linken Seite hinab und betritt dann einen Raum auf der linken Seite. Folgt dem Kerl und haltet vor dem Raum inne. Wartet dort, bis der Fackelträger eine Falle ausgelöst hat und nähert Euch erst dann dem Podest im hinteren Teil, um diesem das zweite Okular zu entnehmen. Öffnet nun Euer Inventar und kombiniert die beiden Okulare miteinander, um so das Auge des Horus zu erhalten.

Kehrt nun über die Treppe zurück in den anderen Raum und kümmert Euch dort um den großen Block in der Mitte. Umgeht diesen nach hinten, um so über ein paar Stufen die Oberfläche des Blockes erreichen zu können. Findet oben stehend ein Seil, das von der Decke herabhängt. Springt an eben dieses Seil heran und dreht Euch (immer noch am Seil hängend) nach rechts in Richtung blauer Durchgang. Holt nun Schwung (dazu ist die Sprinten-Taste zu betätigen) und schwingt so in Richtung blauen Durchgang. Befindet Ihr Euch kurz vor eben diesem Durchgang, springt vom Seil nach vorne und auf den Felsvorsprung.

Betretet nun den blauen Gang und findet so das elfte Geheimnis. Ihr könnt Euch hier nun auf der rechten Seite nach oben ziehen, müsst aber dabei auf einen großen Stachel achten, der hier von links nach rechts rollt. Ein Stück weiter oben befindet sich hier nämlich eine Nische mit einem Medipack.

Habt Ihr hier alles erledigt (sucht noch die anderen Nischen ab), kehrt zurück in den unteren Teil des Raumes (dort, wo der Block steht) und sucht dort nun die gegenüberliegende Seite auf. In der Wand bemerkst Ihr dort ein schimmerndes Symbol, mit dem Ihr das Auge des Horus benutzen müsst. Dadurch öffnet sich diese Wand und gibt den Weg in den nächsten Abschnitt frei.

Betretet vorsichtig den nächsten Raum und achtet auf die beiden Leoparden, die nacheinander über die Schrägen nach unten gerannt kommen. Erschießt diese beiden Biester und folgt dann der Schräge und dem Gang in den nächsten großen Raum, wo Ihr eine kurze Sequenz verfolgen könnt. Bevor Ihr Eurem Begleiter nach links in den nächsten Gang folgt, solltet Ihr noch links und rechts neben der Treppe (springt dazu jeweils in die Nische runter) Munition und ein Medipack besorgen.

Macht Euch also nun auf den Weg nach links, um dort Eurem Begleiter in den goldenen Gang zu folgen. Steigt dort die Treppe runter und findet Euch im nächsten Raum wieder. Euer Begleiter setzt rechts das Wasser in Brand, woraufhin sich das Gitter in den nächsten Bereich öffnet. Ihr folgt wiederum Eurem Begleiter in den neu zugänglichen Tunnel (zwischen den beiden Statuen) und geht am Abzweig weiter nach rechts in den grünen Bereich. Springt dort in ein Loch hinein und findet dort ein Medipack. Zieht Euch auf der anderen Seite des Loches wieder nach oben und folgt dem Gang in den nächsten Raum. Wendet Euch hier nach rechts und findet auf dieser Seite den Gang, dem Ihr bis vor zwei geschlossene Gitter folgt. Von dort aus geht es ein kleines Stück weiter nach rechts bis vor einen Raum. Ihr bemerkt dort eine Kette, die von der Decke herunterhängt. Zieht an dieser, woraufhin Euer Begleiter den vorigen Raum betritt und dort das Wasser in Brand setzt.

Ihr kümmert Euch nun um den Raum vor Euch und bemerkt, daß sich hier mehrere (insgesamt fünf) beleuchtete Bodenplatten befinden (speichert ab!). Eure Aufgabe wird es nun sein, nacheinander auf alle fünf beleuchteten Platten zu springen (und nur auf diese), bevor diese Feuer fangen und Euch verbrennen. Springt also nacheinander über alle fünf beleuchteten Bodenplatten, um zu guter Letzt auf der Platte vor dem Gitter (auf der anderen Seite des Raumes) zu landen. Wurden die besagten Platten besprungen, öffnet sich das Gitter und Ihr könnt den dahinter befindlichen Gegenstand, den zeitlosen Sand, an Euch nehmen. Nach der Aufnahme öffnet sich das zweite Gitter, und Ihr könnt den nächsten Raum betreten.

Durchquert diesen und findet Euch in einem großen Bereich wieder. Wendet Euch dort nach links und folgt den Stufen nach unten, um Euren Begleiter wiederzutreffen. Folgt diesem vor bis zur Wand und geht am Ende weiter nach rechts. Euer Begleiter biegt bei der ersten Möglichkeit nach links ab. Ihr hingegen geht weiter nach vorne und zieht Euch am Ende einen Vorsprung hoch. Bemerkt hier rechts neben Euch ein verschlossenes Gitter. Klettert Ihr die vor Euch befindliche Wand bis ganz nach oben, landet Ihr auf einem Plateau mit einem Hebel. Betätigt den Hebel, klettert dann wieder runter und bemerkt, daß sich nun das Gitter geöffnet hat – findet dahinter das 12. Geheimnis (Munition).

Verlaßt danach diese Nische wieder und klettert erneut rechts die Wand nach oben. Betretet den Vorsprung ganz oben und folgt diesem nach rechts bis zum anderen Ende. Wendet Euch dann nach rechts und geht weiter auf den goldschwarz gestreiften Untergrund. Springt von dort aus weiter nach schräg links auf den vorderen Teil des Sphinxkopfes (oberer Bereich). Folgt diesem auf die andere Seite und hüpfst dort um die Ecke schräg nach links. Von dieser Stelle aus könnt Ihr eine

Nische im Berg erkennen, in die Ihr springen müßt. Entdeckt so das 13. Geheimnis (Munition und Medipack).

Springt nun wieder runter und kehrt zurück zu dem Gang, in den vorher Euer Begleiter verschwunden ist (im Norden dieses Bereiches). Folgt diesem bis vor ein Gitter, das Euer Freund für Euch öffnet. Nachdem dieser jedoch das Weite gesucht hat, seid Ihr auf Euch alleingestellt. Durchquert das offene Gitter und springt am Ende runter in den letzten Raum. Nehmt Euch von der Bodenplatte die Munition und das Medipack auf und begebt Euch dann auf die andere Seite. Springt dort nach oben und zieht Euch auf das Plateau. Nähert Euch der Statue und benutzt den zeitlosen Sand mit der rechten Hand der Statue.

Es folgt eine kurze Sequenz, und der Raum füllt sich mit Sand. Springt schnell hinunter und verläßt den Raum über die linke Seite durch den Gang, durch den Ihr diesen Bereich betreten habt (zu diesem Gang müßt Ihr springen und Euch hineinziehen). Kehrt zurück in den großen Raum mit dem Sphinxkopf und bemerkt, daß hier nun der Sand abgeflossen ist. Ihr könnt jetzt den Mund der Sphinx ansteuern, zu dem Ihr rauspringt. Hängt Ihr an eben diesem Mund, müßt Ihr die Aktionstaste drücken, nach vorne gehen und die Ducken-Taste betätigen, um in den schmalen Gang reinkriechen zu können. Folgt dann dem weiteren Verlauf des Mundganges (speichert ab), um am Ende eine Schräge hinab ins nächste Level zu rutschen.

Die Grabkammer

Geheimnisse: 5

Während Ihr nach unten rutscht, schaut nach oben und bemerkt eine Nische, in die Ihr springen müßt (wie gesagt, nach oben). Haltet Euch dort an der Kante fest und zieht Euch hoch, um in einer Nische ein großes Medipack zu finden (14. Geheimnis). Ihr könnt zurück auf die Rampe und weiter nach unten in einen Raum rutschen.

Betätigt hier zunächst links den Hebel, woraufhin auf der gegenüberliegenden Seite das Gitter geöffnet wird. Durchquert dieses (speichert vorher ab!) und rutscht hinab in einen kleinen Bereich. Ihr hört hier ein Ticken, was bedeutet, daß nach ein paar Sekunden Stacheln nach oben gefahren kommen und Euch töten. Nehmt also schnell die Hand des Orion an Euch und springt dann nach links in die dort befindliche Nische, um das 15. Geheimnis (Munition) zu finden. Habt Ihr die Munition aufgenommen, öffnet sich das vor Euch befindliche Gitter, und Ihr könnt weiter gehen.

Durchquert den nächsten Raum und nähert Euch langsam dem Sechseck, durch das der Weg weiterführt. Haltet vor eben diesem Sechseck inne und beobachtet, wie hier

von Zeit zu Zeit Stacheln ausgefahren werden. Wartet den richtigen Moment ab und rennt dann schnell durch diese Falle.

Folgt dem nachfolgenden Gang um die Ecke und zerschießt dort die linke große Vase, um ein Medipack freizulegen. Nähert Euch daraufhin dem nächsten Sechseck, aus dem wiederum Stacheln geschossen kommen. Wartet den richtigen Moment ab und durchquert die Falle dann. Rutscht dahinter über eine Schräge nach unten und vor einen Abgrund. Benutzt hier nun die Hand des Orion mit der Vertiefung an der linken Wand, woraufhin im nächsten Raum ein paar Klingen aktiviert werden.

Bei Bedarf könnt Ihr von der Säule vor Euch die Munition holen – dabei müßt Ihr allerdings den Klingen geschickt ausweichen. Ist Euch dies zu anstrengend, hüpfst einfach hinunter auf den Boden. Dreht Euch dort nach links und findet in der Ecke ein Medipack. Springt und hangelt Euch nun zurück in den Gang, aus dem Ihr gekommen seid und macht Euch nun daran, über die Säule vor Euch zweimal vor und zweimal schräg nach links in den Gang im Norden zu springen. Speichert auch hier zunächst ab und macht Euch dann daran, diese Stelle möglichst unbeschadet zu überstehen (übrigens befindet sich in dem Raum mit den Klingen noch eine einzelne Säule, auf der eine Schrotflinte liegt). Habt Ihr den Nordgang schließlich erreicht, folgt diesem nach oben, klettert über einen Vorsprung und verfolgt schließlich eine Sequenz.

Vor einem Raum stehend, in dessen Mitte sich ein Sarkophag befindet, wendet Euch zunächst nach links und folgt dem Gang bis in die Ecke, wo Ihr das nächste Medipack liegen seht. Folgt dann dem Rundgang in die gegenüberliegende Ecke, wo Euch ein wenig Munition erwartet. Verlaßt diesen Raum dann durch den Gang hinter Euch (Osten) und betretet den nächsten Raum. Nehmt dort zunächst das Medipack links vom Boden auf (vor einem Sarkophag) und springt dann rechts daneben (Nordwestecke) nach unten. Folgt dort der Schräge in einen überdachten Bereich und findet dort ein Medipack und Munition (16. Geheimnis).

Klettert nun wieder nach oben und sucht über den Gang den ersten Raum mit dem großen Sarkophag in der Mitte auf. Links neben diesem Sarg befinden sich ein paar Stufen. Nähert Euch diesen und verfolgt eine Sequenz, während der Ihr Euch das Amulett des Horus besorgt. Ferner beginnt ein Lavastrom zu fließen.

Nachdem Ihr wieder handeln könnt, kehrt zurück in den Raum, aus dem Ihr Euch kurz zuvor das Geheimnis besorgt habt. Nähert Euch der mittleren großen Statue von rechts und schiebt diese dann einmal in Richtung Osten zu dem leeren Sarg hin (beachtet, daß sich Särge mit Mumien geöffnet haben. Nähert Ihr Euch diesen nicht,

werdet Ihr auch nicht angegriffen). Es folgt dann ein Schubs nach oben (Norden), dann ein weiterer nach links (zum offenen Sarg hin und auf den roten Punkt auf dem Boden – Osten). Ihr verfolgt dann eine Sequenz und seht, wie sich eine Tür in der Rückwand eines Sarges öffnet – und zwar im Süden.

Nun müßt Ihr noch die darin lauernde Mumie aus dem Weg räumen. Da sich das Biest sowieso nicht richtig töten läßt (steht nach einer bestimmten Zeit immer wieder auf), nähert Euch einfach dem Sarg mit der offenen Rückwand und lockt die Mumie raus. Rennt dann durch den Sarg und folgt dem Gang. Springt am Ende hinab und landet in einer großen Höhle. Folgt dieser vor und nach links und betretet einen größeren Bereich. Geht dort vorsichtig weiter, da Ihr gleich darauf von zwei Hunden angegriffen werdet. Habt Ihr diese aus dem Weg geräumt, nähert Euch dem Durchgang am anderen Ende dieses Abschnittes.

Durchquert diesen aber noch nicht, sondern wendet Euch zunächst einmal nach links. Geht vor bis zur Wand und wendet Euch dann nach links. Folgt einer Schräge nach oben und beachtet auf einer Art Steinbrücke den Abgrund auf der rechten Seite. Springt dort hinein, um ein großes Medipack und somit das 17. Geheimnis zu finden.

Klettert zurück nach oben und folgt der Schräge weiter hoch. Wendet Euch am nächsten Abzweig nach links, steigt weiter nach oben und überquert schließlich eine Brücke, die nach links über den Abgrund führt. Gelangt schließlich über weitere Stufen in einen Raum, in dem Euch zwei Hunde erwarten. Habt Ihr auch diese ausgeschaltet, klettert und steigt über die Stufen bis ganz nach oben, durchquert das offene Gitter und läßt Euch dort links in das kleine Loch fallen. Folgt dem Gang bis vor einen großen Raum, in den Ihr ebenfalls runterklettern müßt.

Steigt hier zunächst auf den ersten Block rechts. Auf diesem stehend, dreht Ihr Euch um und springt mit Anlauf auf den etwas höher liegenden Block auf der anderen Seite. Dort angekommen, seht rechts über Euch eine dunkle Nische mit Munition. Hüpfst dort ohne Anlauf hinein und findet so das 18. Geheimnis. Rutscht danach über die Schräge wieder hinunter und klettert erneut auf den Block rechts. Über diesen steigt Ihr dann auf den nächsthöheren Block auf der selben Seite. Dreht Euch, darauf stehend, nach links, geht ein Stück vor und springt dann auf den einzelnen Block vor Euch. Auf diesem stehend, wendet Ihr Euch nach links und hüpfst mit Anlauf auf den gegenüberliegenden Block. Dort geht ein kleines Stück vor und springt an den über Euch befindlichen Block, an dem Ihr Euch festhalten und hochziehen könnt. Es geht dann weiter nach oben in eine kleine Nische, in der sich ein Hebel befindet, dessen Betätigung das Gitter im unteren Bereich öffnet. Springt

nun wieder vorsichtig nach unten auf den Boden und durchquert dort nun das offene Gitter.

Nähert Euch der hinteren Wand, über die Ihr nach oben in einen weiteren Raum klettern könnt. Betätigkt den dort befindlichen Hebel, woraufhin sich die Räume drehen. Sucht nun das Loch hinter Euch, in das Ihr springt. Folgt dort dem Gang zurück in den großen Raum, in den Ihr Euch runterrutschen laßt.

Auf dem Boden angekommen, geht ein Stück vor und laßt Euch in das vor Euch befindliche Loch fallen, um dort auf einem Podest die Hand des Sirius zu finden. Habt Ihr diese aufgenommen, folgt dem hier befindlichen Gang, bis Ihr rechts über eine Wand nach oben klettern könnt. Der nächste Felsblock führt Euch zurück in den großen gedrehten Raum. Klettert den vor Euch befindlichen Block ebenfalls nach oben und springt dann von dort aus, ohne Anlauf, auf den vor Euch befindlichen höheren Block. Kriecht dort unter den Stacheln hindurch nach links, richtet Euch wieder auf und speichert ab! Springt jetzt ohne Anlauf in die vor Euch befindliche Nische, wo sich das Gitter geöffnet hat. Durchquert dieses offene Gitter dann und geht bis an das Loch heran. Springt dann ohne Anlauf nach vorne und an die Wand heran, an der Ihr Euch gleich festhalten müßt – Ihr könnt an dieser dann hinunterklettern und den nächsten Raum betreten.

Zieht dort an der Kette in der Mitte, woraufhin sich erneut der große Raum dreht. Ihr rennt danach schnell nach vorne, da die Mumien nun zum Leben erwachen, und klettert an der dort befindlichen Wand zurück in den großen Raum.

Wendet Euch, in der Nische stehend, nach links und springt zu dem schräg links versetzten Block. Zieht Euch von diesem aus auf den höheren Block und findet dort an der rechten Wand eine Vertiefung, in die Ihr nun die Hand des Sirius einsetzt. Diese Aktion senkt ein Seil rechts hinter Euch. An dieses könnt Ihr von hier aus mit Anlauf springen und Euch daran festhalten. Dreht Euch ein wenig nach links und schwingt dann in Richtung Vorsprung mit offenem Gitter, Podest und Gegenstand. Springt dort hinein und nehmt Euch schließlich den Skarabäus Talisman vom Podest auf.

Umgeht danach das Podest und biegt um die Ecke, wo Euch bereits zwei Hunde entgegengerannt kommen. Habt Ihr diese gekillt, folgt dem Gang weiter nach unten und durchquert den nächsten kleinen Raum (Vorsicht vor dem Hund). Der weitere Gang führt Euch zurück in die Höhle, in die Ihr hinunterspringt.

Wendet Euch dort nach rechts und folgt der Schräge erneut nach oben. Geht diesmal geradeaus weiter und findet Euch schließlich vor einer Wand wieder (zwischen zwei Statuen), an der Ihr nach oben klettert.

Im oberen Bereich zerschießt zunächst die beiden Vasen, um darin ein Medipack und Munition zu finden. Widmet Euch dann dem hier befindlichen Gang, zu dem Ihr Euch hochzieht. Betretet nun einen weiteren kleinen Raum, in dessen linker Ecke ein Podest mit einer goldenen Schlange steht. Nehmt diese Schlange an Euch, dreht Euch um und bemerkt, daß sich in der gegenüberliegenden Wand ein Gitter geöffnet hat (im oberen Bereich). Rennt dort hin und beachtet, daß die Mumien zum Leben erwachen. Zieht Euch schnell in den offenen Gang hinein und speichert ab!

Rutscht nun vor Euch die Schräge hinunter und sprintet, unten angekommen, schnell nach links, da von oben Stacheln auf Euch zu kommen. Stellt Euch vor der linken Wand in die linke Ecke, wo Ihr sicher seid. Wartet nun, bis Euch der Sand ganz nach oben befördert hat und entdeckt dann den nächsten Gang, den Ihr betretet.

Folgt diesem bis vor ein großes Loch im Boden, wo Ihr Euch zunächst einmal das Medipack aufnehmen solltet. Laßt Euch dann durch das Loch nach unten fallen und findet Euch erneut in der Höhle wieder. Steigt hier nun die Rampe hinunter (Osten) und durchquert jetzt endlich den goldenen Durchgang auf der linken Seite. Klettert im Innern über einen Block und findet Euch in einem Raum, der mit Sand gefüllt ist, wieder. Nähert Euch dort der hinteren Wand und bemerkt in den Ecken zwei Vertiefungen, in die Ihr Gegenstände einsetzen müßt. Packt die goldene Schlange also rechts und den Skarabäus Talisman links in die Vertiefungen, woraufhin sich der Raum mit Sand zu füllen beginnt. Ferner erwacht eine Mumie zum Leben. Weicht dieser nun solange aus, bis der Sand nicht mehr weiter rinnt und Ihr im Osten eine Öffnung erkennen könnt. Zieht Euch dort hinein und folgt dem weiteren Gang, um dieses Level abzuschließen.

Im Tal der Könige

Geheimnisse: 3

Geht zu Beginn ein wenig vor und rutscht aus der Nische hinunter auf den Boden. Ihr müßt nun mehrere Angreifer beseitigen (sieben oder acht), die nun auch schon mit Gewehren auf Euch feuern. Haltet Euch also ständig in Bewegung und tötet dabei die Feinde (ist nicht sonderlich schwer). Wurden alle Gegner gekillt, folgt eine kurze Sequenz, in der ein Mann in rotem Gewand in Richtung LKW geht.

Von nun an könnt Ihr durchatmen, da Ihr nicht mehr angegriffen werdet. Sucht nun den Boden nach Gegenständen ab, die die Getöteten fallengelassen haben. Findet Medipacks, Munition und auch einen Zündschlüssel.

Habt Ihr alles gefunden, geht es zunächst auf die Suche nach Geheimnissen. Auf der linken Seite (Norden) befindet sich eine dunkle Nische, in die Ihr Euch hochziehen könnt. In der Nische klettert einen weiteren Vorsprung hoch (ziemlich dunkel), wo Ihr Munition und somit das 19. Geheimnis finden könnt.

Genau gegenüber dieser Nische befindet sich eine zweite, in die Ihr ebenfalls reinklettern könnt. Auf dem ersten Felsblock stehend, wendet Euch gleich nach rechts und seht daneben einen weiteren Felsblock, der ein wenig höher ist. Auf diesen müßt Ihr nun ohne Anlauf schräg springen und Euch hochziehen. Von dort aus geht es dann nämlich weiter auf das Plateau über der Nische, in der Ihr diesen Level begonnen habt. Hier findet sich das 20. Geheimnis in Form von Munition und Medipack.

Begebt Euch nun wieder nach unten und nähert Euch dort dem kleinen dunklen Jeep. Benutzt mit diesem den Zündschlüssel, um einsteigen und losfahren zu können. Folgt dem Wagen des Feindes und weicht dabei den Granaten aus, die er wirft. Trefft unterwegs auf ein paar Kerle, die auf Euch schießen – überfahrt diese einfach. Ihr gelangt schließlich vor ein großes Loch, über das Ihr eigentlich mit dem Jeep springen müßtet. Bevor Ihr dies jedoch tut, stoppt zunächst und steigt aus dem Fahrzeug aus. Nähert Euch der rechten Seite des Loches und laßt Euch nach hinten fallen. Betätigt die Aktionstaste und klettert an der Wand nun nach unten, dann weiter nach rechts. Findet dort einen schmalen Durchgang, durch den Ihr kriechen müßt (dazu müssen Eure Beine nach unten baumeln). Ihr findet dahinter Medipack und Munition und das 21. Geheimnis. Habt Ihr Euch diese Dinge angeeignet, klettert wieder zurück nach oben und besteigt erneut Euren Jeep.

Speichert nun ab, nehmt Anlauf und springt über das Loch (auf der linken Seite). Auf der anderen Seite folgt dem weiteren Weg in einen Berg hinein. Folgt dort der Schräge nach oben und nähert Euch langsam dem Freien, wo Ihr gleich scharf nach rechts lenken solltet – Ihr stürzt sonst in einen Abgrund. Folgt nun dem weiteren Pfad über Steinbrücken und achtet dabei darauf, nicht abzustürzen. Schließlich fahrt Ihr erneut in einen Berg hinein und habt diesen Level somit abgeschlossen.

Das 5. Grabmal im Tal der Könige

Geheimnisse: 4

Gleich im ersten Raum solltet Ihr zunächst den Jeep verlassen und auf dem Boden nach Munition und einem Medipack suchen. Habt Ihr Euch diese Dinge angeeignet, steigt wieder in das Fahrzeug und folgt Eurem Widersacher.

Fahrt die Stufen hinauf und folgt dann der Schräge hinaus ins Freie. Fahrt dort einfach weiter nach vorne, an den Statuen vorbei und schließlich in einen kleinen Gang hinein, der Euch erneut ins Freie führt. Vor Euch befindet sich eine Holzbrücke, auf der ein Schütze steht. Fahrt einfach unter der Brücke hindurch und gegen die Holzpfeiler, woraufhin die Brücke einstürzt. Verlaßt an dieser Stelle den Jeep, tötet den Gegner und wendet Euch dem Tunnel zu, der weiterführt. Gleich rechts neben diesem Tunnel könnt Ihr auf einen Felsblock steigen. Kriecht in den dort befindlichen schmalen Gang hinein und entdeckt das 22. Geheimnis in Form eines Medipacks.

Besteigt nun wieder Euren Jeep und fahrt durch den weiterführenden Tunnel in den nächsten Bereich. Biegt dort links ein (beim Gebäude) und folgt der Straße weiter bis vor ein geschlossenes Gittertor. Tötet einen Schützen auf dem Gerüst und findet in einer höherliegenden Nische, links neben dem Gittertor, ein großes Medipack.

Klettert nun auf das Gerüst gegenüber dem, auf dem Ihr gerade den Schützen erledigt habt. Ihr könnt Euch dort nach oben ziehen und dem Gerüst zunächst nach links folgen, um ein wenig Munition aufzusammeln. Rennt dann weiter auf die andere Seite des Gerüsts, biegt um die Ecke und klettert auf einen Holzblock. Trefft dort auf einen Feind, den Ihr gleich erschießt. Hüpf auf der anderen Seite des Blockes wieder runter und laßt Euch hier in das Loch fallen, um so das 23. Geheimnis zu entdecken (am Ende des Ganges zwei Medipacks).

Klettert nun über das Loch wieder nach oben und besteigt auf dem Gerüst erneut den Holzblock. Von diesem aus könnt Ihr nach vorne rechts um die Ecke und auf das dort befindliche Gerüst springen (ohne Anlauf). Folgt diesem ein wenig und findet rechts in der Wand eine Nische mit einem Medipack. Dreht Euch dann um und entdeckt ein Seil, das in der Mitte und über der Straße hängt. Über dieses Seil müßt Ihr Euch nun rüber auf die andere Seite und das dort befindliche Gerüst schwingen. Ist Euch dies gelungen, wendet Euch nach rechts und bemerkst an der Wand einen höher angebrachten Hebel. Springt an diesen heran und betätigt die Aktionstaste, um den Hebel umzulegen und das Tor im unteren Bereich zu öffnen.

Springt nun zurück auf den Boden, besteigt Euren Jeep und fahrt damit durch das eben geöffnete Tor hindurch. Folgt dahinter der Schräge, die nach oben führt, und weicht dabei Stachelkugeln aus, die links und rechts runterrollen. Sobald Ihr ganz

oben angelangt seid, haltet an und steigt aus dem Fahrzeug aus. Kehrt zurück in den Tunnel, der hinunterführt und findet links das Loch in der Decke. Springt dort an die graue Wand heran, an der Ihr Euch hochziehen könnt. Oben angekommen, folgt ein Rückwärtssalto, der Euch in eine Nische hinter Euch und somit zum 24. Geheimnis bringt: Munition.

Kehrt zurück zu Eurem Fahrzeug und fahrt damit weiter den Bergpfad entlang. Im Berg befindet sich auf der rechten Seite ein Loch, dem Ihr ausweichen solltet. Schließlich landet Ihr auf der Spitze des Berges erneut im Freien. Haltet hier wiederum an und verlaßt den Jeep. Kümmert Euch um das große Loch auf der linken Seite und findet dort eine Wand, an der Ihr runterklettern könnt. Ziemlich weit unten und links befindet sich ein schmaler Gang. Laßt kurz los und greift gleich wieder zu (Aktionsstaste), um Euch an der Kante dieses Ganges festzuhalten. Zieht Euch dort hinein, um das 25. Geheimnis (Munition und Pfeile) zu finden.

Kehrt zurück nach oben und steigt in den Wagen ein. Fahrt nun auf der anderen Seite der großen Schlucht den Abhang hinunter und achtet dabei auf das Loch rechts. Umfahrt das Loch und folgt dahinter der Schräge nach oben. Ihr trefft dort wieder auf Euren Widersacher, dem Ihr folgt – fällt dabei nicht in eines der Löcher. Ihr gelangt schließlich in einen Bereich mit vielen Sanddünen. Folgt hier einfach dem Weg nach Norden (vor), dann nach Westen (links) und überspringt dabei die hohen Dünen. Paßt wiederum auf die vielen Löcher im Boden auf. Ihr gelangt schließlich zu einem Hochstand, von dem aus Euch ein Mann beschießt. Räumt diesen aus dem Weg und folgt dann dem Weg nach Süden (links). Überspringt ein paar weitere Dünen, fahrt immer geradeaus und findet schließlich auf der rechten Seite den Eingang in einen Berg. Fahrt dort hinein und beschließt somit diesen Level.

Der Tempel von Karnak

Geheimnisse: 4

Wendet Euch zu Beginn dieses Levels nach links und klettert über die dort befindlichen Steinblöcke in den dahinter befindlichen Bereich – rutscht dort auf den großen Platz hinunter. Tötet zwei Skorpione und nehmt das Medipack in der Mitte (vor dem Obelisk) an Euch. Dreht Euch, vor dem Obelisk stehend, nach links (Süden) und findet dort drei mögliche Durchgänge. Durchquert zunächst den mittleren dieser Durchgänge, klettert dort einen Felsblock hinauf und springt dahinter wieder runter. Findet auf der linken Seite einen Gang, dem Ihr bis vor ein Loch folgt. Springt in dieses Loch hinein und bemerkt am Ende einen schmalen Durchgang, in den Ihr kriechen müßt. Ihr erreicht so einen größeren Raum, in dem sich das 26. Geheimnis befindet. Nähert Euch dazu den hier befindlichen Vasen (klettert zu diesen nach oben), zerschießt sie und findet so Munition, Fackeln und Medipack.

Kehrt nun über die Gänge wieder zurück an die Oberfläche, wo Ihr den Platz betretet (bei Bedarf könnt Ihr noch, bevor Ihr über den Steinblock im Gang klettert, über diesen die Mauer auf der linken Seite erreichen. So landet Ihr auf den Mauern, wo Ihr Munition und Medipack findet). Dreht Euch dort nach links (Westen) und betretet den Gang mit den Säulen. Ihr findet Euch daraufhin in einem Raum wieder, auf dessen rechter Seite sich eine geschlossene Tür befindet. Da sich diese noch nicht öffnen lässt, durchquert Ihr vor Euch das offene Gittertor und folgt der dahinter liegenden Rampe nach oben – beachtet, wie Lara an die Decke schaut. Auf der rechten Seite, zwischen ein paar Säulen, befindet sich ein Steinblock, auf den Ihr Euch ziehen könnt. Wendet Euch, auf dem Block stehend, nach links und springt und zieht Euch von dort aus nach oben auf die nächste Ebene.

Oben angekommen, wendet Euch nach links und folgt dem Weg bis vor eine Säule. Springt ohne Anlauf schräg links an der Säule vorbei auf den dahinter liegenden Weg. Dort befindet sich nämlich links und rechts je ein Loch in der Wand, in das Ihr greifen müßt – dadurch öffnen sich die beiden Gitter auf der anderen Seite der Säule. Hüpfst zunächst noch weiter auf den hintersten Teil dieser Ebene, um dort Munition zu finden. Es geht dann zurück in den ersten Teil (wiederum gilt es, um die Säule herum zu springen), wo Ihr nun die beiden offenen Gitter durchqueren könnt. Hinter einem findet Ihr ein Gewehr und ein Medipack und hinter dem anderen die Vase 1 (kurze Sequenz folgt).

Ihr könnt nach getaner Arbeit wieder runterspringen und Euch im unteren Bereich dem kleinen Wasserbecken nähern. Springt in dieses hinein und taucht den Gang entlang – es gibt nur eine Möglichkeit. Ihr gelangt schließlich vor eine blaue Tür, die Ihr mit Hilfe der Aktionstaste öffnen müßt. Taucht dahinter weiter um die Ecke nach links und entdeckt kurz darauf eine Öffnung in der Decke (linke Seite). Taucht dort auf und findet Euch in einer kleinen Nische wieder. Geht hier an Land und findet das 27. Geheimnis in Form von Munition und Pfeilen.

Habt Ihr alles aufgenommen, springt zurück ins Wasser und taucht weiter nach vorne. Durchquert eine etwas lädierte Öffnung und findet Euch in einem Gang wieder, der rechts zu einem verschlossenen Gitter führt, das sich jedoch nicht öffnen lässt. Wendet Euch statt dessen nach links und findet etwas oberhalb eine kleine dreieckige Öffnung, die Euch zum 28. Geheimnis (Munition, Pfeile und Medipack) führt. Sollte Euch die Luft ausgehen, kehrt zurück zu der Nische, aus der Ihr das 27. Geheimnis besorgt hat. Wurde alles leer geräumt, kehrt durch den gesamten Unterwassergang zurück zu der Stelle mit dem Becken. Verlaßt das Wasser und kehrt zurück auf den Platz mit dem Obelisken (im Freien).

Wendet Euch, auf dem Platz stehend, diesmal nach links (Norden) und klettert über die dort befindlichen Steinblöcke rüber in einen anderen Bereich und vor den eigentlichen Tempel. Betretet hier den ganz linken Bereich, tötet dort ein Skorpion und nehmt links von einem Felsblock die Fackeln an Euch. Springt dann in das hier befindliche Loch und folgt diesem bis in einen großen Raum, in den Ihr Euch hochzieht (diesen Raum habt Ihr vorher in der Sequenz gesehen). Wendet Euch hier gleich nach links und sucht die erste Nische an der Wand auf. Bemerkt im oberen Teil dieser Nische eine schmale Öffnung. Springt also an diese Öffnung heran, zieht Euch hoch und kriecht durch den Gang bis zum 29. Geheimnis (Munition und Fackeln).

Habt Ihr das Zeug an Euch genommen, kehrt zurück in den Raum und wendet Euch dort sogleich nach links. Findet hier ein graues Steinpodest, auf das Ihr Euch begebt. Springt von dort aus nach oben an die Decke und haltet Euch dort an den Fliesen fest. An diesen könnt Ihr Euch über die Decke auf die andere Seite des Loches hangeln. Laßt schließlich los und fällt auf der anderen Seite nach unten. Wendet Euch dort nach rechts und steigt auf den nächsten Steinblock, um den dort befindlichen Knopf zu betätigen – dieser öffnet eine Tür genau hinter Euch auf der anderen Seite des Raumes.

Springt nun zunächst einmal in das linke der beiden Löcher hinunter, erschießt dort einen Skorpion und nehmt das Medipack auf. Zieht Euch dann auf der anderen Seite nach oben und durchquert die eben geöffnete Tür, um dahinter ein Loch in der Wand zu finden. Greift in dieses Loch und betätigst somit einen Hebel, der genau hinter Euch eine Säule sinken läßt.

Dreht Euch also um, verlaßt den kleinen Raum wieder, steigt die Rampe hinunter und laßt Euch durch das Loch im Boden nach unten in den nächsten Raum fallen. Dreht Euch dort um, seht und besorgt Euch das Medipack auf dem Podest und geht dann zu dem hinteren Teil der linken Statue (Osten). Bemerkt dort eine Vertiefung, in die Ihr die Vase 1 einsetzt – dadurch öffnet sich eine blaue Tür. Geht nun zurück nach rechts (zu dem Podest, von dem Ihr eben das Medipack geholt habt) und findet dort im oberen Teil der rechten Wand einen schmalen Durchgang, zu dem Ihr Euch hochziehen müßt. Folgt diesem Gang kriechend und laßt Euch auf der anderen Seite wieder ab. Folgt dann dem Gang weiter über ein paar Steinblöcke, an denen Ihr Euch hochziehen müßt (in einer Nische auch der rechten Seite findet Ihr außerdem ein paar Fackeln), bis Ihr schließlich den nächsten schmalen Durchgang erreicht. Folgt auch diesem kriechend und landet so in einem Gang, der nach oben führt.

Dieser endet vor dem letzten schmalen Durchgang, durch den Ihr wieder das Freie erreicht und Euch vor dem Tempel wiederfindet. Betretet nochmals den ersten Tempelraum, wendet Euch dort nach links und verlaßt diesen durch den linken Gang wieder (in diesen müßt Ihr runterspringen). Klettert, vor dem Tempel stehend, wieder über die Steinblöcke im Norden, um den Platz mit dem Obelisken zu erreichen. Wendet Euch dort nach rechts und betretet den Säulengang. Im Innern durchquert Ihr die nun offene Tür auf der rechten Seite. Rutscht die dahinter befindliche Rampe hinunter und beendet somit diesen Level.

Die grosse Hypostyle-Halle

Geheimnisse: 0

Vom Startpunkt aus klettert auf den vor Euch befindlichen Vorsprung, wendet Euch oben stehend nach links und folgt dem Gang ins Freie.

Sucht zunächst die hier befindlichen Steinblöcke vor Euch ab, um auf einem etwas Munition zu finden. Betretet dann auf der linken Seite eine kleine Halle (Süden), wo Ihr zwei Skorpione erschießt, aber auch Fackeln und ein Medipack findet (in den Nischen).

Es geht dann weiter zu der Halle auf der gegenüberliegenden Seite (Norden). Klettert in diese hinein, haltet Euch im Innern rechts (achtet auf zwei weitere Skorpione) und findet an der Ostwand einen Block, über den Ihr den oberen Bereich dieser Halle erreichen könnt. Zieht Euch hoch, tötet zwei weitere Skorpione und findet hier Munition.

Habt Ihr alles aufgenommen, springt wieder hinab und lauft bis zur Westwand dieser Halle durch. Wendet Euch dann nach rechts und folgt einem langen Gang bis vor einen Abgrund. Verfolgt eine kurze Sequenz und wendet Euch danach dem Abgrund zu. Auf der linken Seite des Loches befindet sich ein kleiner Vorsprung, über den Ihr mit Anlauf und anschließendem Festhalten auf die andere Seite springen müßt. Dort gelandet, zieht Euch hoch, geht ein Stück vor und überquert den Platz dann nach rechts (Norden). Betretet die hier befindliche Halle und findet dort links in einer Grube ein Medipack. Folgt der Halle dann weiter und findet links einen Gang, der ins nächste Level führt.

Der heilige See

Geheimnisse: 0

Ihr findet Euch in einem anderen Raum wieder, wo Ihr einfach nach vorne geht (Norden) und auf den grauen Steinblock klettert. Verlaßt die Halle nach links, um Euch im Freien wiederzufinden.

Geht dort weiter vor in den unteren Bereich und haltet Euch gleich rechts. Zieht die Waffen, um eine Fledermaus zu erschießen. Steigt danach schnell auf einen Steinblock, da gleich darauf ein großes Krokodil erscheint, daß Ihr von dem Steinblock aus in Ruhe erschießen könnt. Habt Ihr die Gegner erledigt, findet auf einem der niedrigen Steinblöcke ein Medipack, das Ihr Euch greift.

Folgt nun dem Pfad nach Süden bis zum Ende (Vorsicht vor dem nächsten Krokodil!), biegt dann nach rechts ab und geht vor bis zum Wasser. Folgt der Rampe nach unten und steigt ins Wasser (Westen) Taucht nun schnell vor bis zum gegenüberliegenden Landstück, wo Ihr das Wasser wieder verlassen solltet – es erscheinen nämlich zwei weitere Krokodile auf der Bildfläche. Habt Ihr die beiden Biester erlegt, folgt diesem Landstück bis ganz auf die andere Seite (um die Ecke), wo es links in eine Höhle geht.

Erschießt im Innern zwei Fledermäuse, sucht dann die kleine Nische im Norden auf (dort, wo die Fackel brennt). Springt dort hinunter und rutscht schließlich über eine Rampe bis vor ein Seil. Hangelt Euch an diesem nach oben und dreht Euch dabei nach rechts. Ihr bemerkst etwas weiter oben ein zweites Seil. Ist dies der Fall, klettert ein weiteres Stück hoch, dreht Euch mit dem Rücken zu dem zweiten Seil und vollführt einen Rückwärtssalto, um auf der Plattform unterhalb des zweiten Seiles zu landen.

Ist Euch dies gelungen, zieht Euch an dem neuen Seil bis ganz nach oben und dreht Euch, dort hängend, dann ebenfalls um. Springt sodann mit einem Rückwärtssalto auf die hinter Euch befindliche Plattform. Dreht Ihr Euch dort stehend dann um, entdeckt Ihr ein Stück über Euch in der Wand einen schmalen Durchgang, zu dem Ihr Euch hochziehen müßt. Kriecht durch eben diesen Gang hindurch und laßt Euch auf der anderen Seite ab. Lauft nun weiter bis in einen kleinen Raum, wo Ihr rechts eine Kette von der Decke hängen seht, die betätigt werden muß. Dadurch öffnet sich ein Gitter im Anfangsbereich des Levels.

Kehrt nun durch den Gang und den schmalen Durchgang zurück in den Bereich mit den zwei Seilen, wo Ihr Euch ganz nach unten auf den Boden begebt. Rutscht dort über eine Rampe in das Wasserbecken im Süden und findet dort zunächst ein Medipack und ein paar Fackeln, bevor Ihr weiter durch den Gang im Süden taucht. Folgt diesem bis zum Ende und taucht dann auf, um erneut im Freien zu landen. Steigt dort gleich die rechts befindliche Schräge nach oben, um von dort aus mehrere Krokodile zu erschießen.

Betreten danach erneut das Wasser und schwimmt um die Ecke des Gebäudes (Westen). Ihr findet dort nämlich das Gitter, das Ihr vorher mit Hilfe der Kette geöffnet habt. Taucht dort hindurch und findet Euch im Innern des Gebäudes wieder. Verlaßt hier das Wasser und sucht die Ränder ab, um dort verschiedene Gegenstände zu finden. Genau gegenüber dem offenen Gitter befindet sich ein Steinblock an der Wand. Unterhalb dieses Blockes entdeckt Ihr unter Wasser einen Hebel, dessen Betätigung eine Klappe, ebenfalls unter Wasser, öffnet.

Habt Ihr alles erledigt, wendet Euch in Richtung offenes Gitter und bemerkt auf dem Boden die Klappe, die sich nun geöffnet hat. Holt zunächst einmal Luft und taucht dann durch diese Luke hindurch. Folgt dem Gang und entdeckt eine Tür, die Ihr durch Anklicken öffnen könnt. Folgt Ihr dem dahinter liegenden langen Gang bis zu einem Abzweig und haltet Euch dort links (in Richtung grün schimmerndes Licht), gelangt Ihr an einen weiteren Abzweig. Rechts gelangt Ihr in einen kleinen Raum mit einem großen Medipack. Taucht Ihr an diesem Abzweig dagegen weiter nach vorne (ein Stück weiter oben – schwer zu erkennen), findet Ihr Euch in einem Raum mit einem großen Spiegel wieder. Taucht auf diesen Spiegel zu und schaut Euch die linke Seite genauer an. Ihr bemerkt in der Decke des Spiegelbildes ein Loch, auf Eurer Seite aber keines. Eure Aufgabe wird es nun sein, auf Eurer Seite die Stelle mit dem Loch in der Decke zu finden und dort einfach aufzutauchen. Habt Ihr die richtige Stelle gefunden, stoßt Ihr mit dem Kopf durch die Decke und könnt Euch hier an Land ziehen (ihr müßt solange suchen, bis Ihr eben diese Stelle gefunden habt).

Habt Ihr das Land erreicht, folgt dem Gang in einen Raum, wo auf einem Podest die Vase 2 steht. Nehmt diese an Euch, und es öffnet sich ein Unterwassergitter.

Greift Euch noch die hier befindliche Munition, bevor Ihr durch den Gang zurück in den Unterwasserraum mit dem Spiegel kehrt. Folgt dort dem Unterwassertunnel zurück in den großen Raum (wo Ihr das Gitter und die Klappe geöffnet habt), wo Ihr Euch nach Norden ausrichtet. Taucht nun in den dort befindlichen Unterwassergang und durchquert das hier befindliche offene Gitter, um dieses Level abzuschließen.

Der Tempel von Karnak (2. Teil)

Geheimnisse: 0

Nachdem Ihr wieder handeln könnt, taucht in dem Gang bis zum Ende durch und zieht Euch dort an Land. Über ein paar weitere Felsblöcke, über die Ihr Euch nach oben ziehen müßt, landet Ihr schließlich in einem großen Raum.

Lauft dort ein Stück nach vorne und durchquert dann das offene Gitter auf der linken Seite. Ihr findet dahinter auf einem kleinen Felsblock ein quadratisches Loch in der rechten Wand, in das Ihr die Vase 2 einsetzt. Seht daraufhin in einer kurzen Einblendung, wie sich eine Schale neigt.

Springt nun auf der anderen Seite runter (Norden) und wendet Euch nach rechts, wo Ihr besagte Schale findet. Springt über diese Schale rüber ins dahinter befindliche Wasser und bemerkt, daß Ihr nun darauf gehen könnt. Kehrt nun also zurück in den Raum, von dem Ihr eben gekommen seid und wandelt dort nun ebenfalls über das Wasser in Richtung Süden auf die große Statue zu.

Hinter dieser Statue befindet sich ein weiterer Gang und ein wenig Munition. Folgt nun dem Gang bis zum Ende hin und zieht Euch dann links oder rechts nach oben. Die nächsten Öffnungen führen Euch ins Freie und vor einen großen Bereich. Springt auf das vor Euch, etwas weiter unten befindliche Plateau und schießt von dort aus die im unteren Tal befindlichen drei Krokodile ab. Habt Ihr dies erledigt, springt hinab ins Wasser und findet dort ein wenig Munition.

Habt Ihr Euch diese angeeignet, findet den unter Wasser befindlichen schmalen Tunnel, dem Ihr bis zum Ende hin folgt. Taucht dort wieder auf und zieht Euch an Land. In einem kleinen Raum stehend, betätigt den vor Euch befindlichen Knopf an der Wand, der einen Käfig im vorigen Tal öffnet.

Taucht jetzt zurück in das Tal, geht dort an Land und greift Euch von dem nun zugänglichen Podest den Hypostelschlüssel und die Sonnenkönigin-Statue. Ihr begebt Euch jetzt zu der anderen Seite des Wassers, geht dort an Land und klettert auf der linken Seite über den Steinblock hinauf in den Gang hinein, der zurück in den Raum führt, in dem Ihr über das Wasser laufen könnt.

Kehrt von dort aus zurück in den Raum mit der umgekippten Schale, wo Ihr Euch der rechten Wand (Osten) zuwendet. Kümmert Euch wiederum um den im oberen Bereich befindlichen schmalen Durchgang, zu dem Ihr Euch raufzieht. Kriecht durch diesen und läßt Euch auf der anderen Seite runter. Es folgt nun ein weiter Weg durch verschiedene Gänge und schmale Passagen (immer geradeaus). Am Ende findet Ihr Euch vor dem Eingang des Tempels wieder, wo Ihr rechts am Durchgang einen Schützen beseitigen müßt.

Ist dies erledigt, betretet den Raum, wendet Euch dort nach links und tötet einen zweiten Schützen. Springt am anderen Ende des Raumes nach links in die Gruben, durchquert diese und zieht Euch am anderen Ende wieder nach oben (links). Geht

weiter vor, tötet zwei Angreifer und klettert über die Blöcke im Süden zurück auf den Platz mit dem Obelisken. Geht dort weiter nach rechts (Westen) in Richtung Säulendurchgang und trifft dort auf den nächsten Schützen. Habt Ihr auch diesen gekillt, betretet den kleinen Raum hinter dem Schützen, wo Ihr rechts die offene blaue Tür durchquert, um den Level zu beenden.

Die grosse Hypostyle-Halle (2. Teil)

Geheimnisse: 0

Steigt auf den vor Euch befindlichen Block und geht nach links ins Freie. Hier trifft Ihr auf einen neuen Feind: den Ninja. Dieser ist sehr schnell und kann Euch mit seiner Klinge schweren Schaden zufügen. Haltet deshalb immer Abstand zu dem Kerl und beachtet, daß er, sobald seine Klinge kreist, Eure Kugeln abwehrt. Beschießt den Feind also nur, wenn sich seine Klinge nicht dreht (sollten die Klingen kreisen, wendet Euch kurz ab und dann gleich wieder dem Feind zu) und spart so Eure Munition.

Habt Ihr den Gegner endlich besiegt, klettert über den Steinblock im Norden in die Halle und trifft auf einen zweiten Ninja. Habt Ihr auch diesen erlegt, folgt dem Gang auf der linken Seite (Nordwesten) bis vor das große Loch, über das Ihr vorher schon einmal gesprungen seid. Auf dem Weg dorthin überraschen Euch weitere Ninjas, die es aus dem Weg zu räumen gilt.

Hüpft daraufhin erneut auf der linken Seite über das große Loch und betretet den Platz auf der anderen Seite. Nähert Euch hier der Ecke im Nordwesten und entdeckt dort einen schmalen Durchgang. Zieht Euch zu diesem hoch und krabbelt hindurch. Laßt Euch auf der anderen Seite ab und folgt dem Gang bis vor eine Tür, die sich mit Hilfe des Hypostelschlüssels öffnen lässt (benutzt dazu den Schlüssel mit dem Schlüsselloch auf der rechten Seite). Durchquert die nun offene Tür und findet Euch in einem größeren Raum wieder. Hier gilt es nun, einen Ninja und einen Schützen zu beseitigen. Habt Ihr den Schützen beseitigt, untersucht dessen Leiche, um eine Uzi zu finden.

Nähert Euch nun der rechten Seite dieses Raumes (Westen), steigt über die dort befindliche Rampe nach oben und klettert auf den Steinblock. Dreht Euch dort nach links und springt ohne Anlauf zwischen die beiden Säulen. Habt Ihr die Stelle erreicht, schaut nach oben und bemerkt an der Decke eine Art Leiter, an die Ihr springen könnt. Haltet Euch dort fest und hangelt Euch bis zu dem ersten Abzweig. Dort geht es weiter nach rechts und in einen kleinen Raum hinein. Durchquert diesen und bleibt auf der anderen Seite vor dem Abgrund stehen.

Dreht Euch ein wenig nach links und springt auf das dort befindliche Plateau. Von dort aus geht es weiter auf die Plattform gegenüber (Süden). Seid Ihr auch dort gelandet, schaut wiederum nach oben und findet eine Art Leiter an der Decke, an die Ihr springt. Hangelt Euch dort nach rechts durch (Westen), bis Ihr vor einer herabgelassenen Tür landet, die Euch am Weiterkommen hindert. Geht, so nah es geht, an diese Tür heran, laßt dann kurz los, um gleich darauf wieder zuzugreifen. Ihr findet an der darunter befindlichen Säule Halt und zieht Euch dort nach oben.

Findet auf der linken Seite der nächsten Plattform ein wenig Munition. Klettert über die Blöcke auf der rechten Seite weiter nach oben, bis Ihr unter der Decke dieses Raumes landet. Springt dort auf die nächste große Plattform, dreht Euch nach links und springt über die offene Falltür rüber auf die andere Seite (Osten). Hüpfst nun schräg an der Säule vorbei und geht weiter nach Osten um das Loch herum, bis Ihr einen großen runden Felsblock entdeckt, der auf einer Säule ruht. Schießt mit der Pistole auf eben diesen Block, woraufhin dieser runterfällt und ein großes Loch im Boden hinterläßt.

Laßt Euch nun durch das hier befindliche quadratische Loch hinunter auf den Boden fallen und findet das Loch, das der große Felsblock hinterlassen hat. Laßt Euch auch dort hinunterfallen und findet Euch in einem neuen Abschnitt wieder.

Im Osten befindet sich hier ein kleiner Durchgang, der ein wenig Munition beinhaltet. Habt Ihr Euch diese angeeignet, verlaßt diesen Raum durch den Gang im Norden, den Ihr nach oben klettern müßt. Folgt dem nachfolgenden Raum und Gang immer geradeaus, bis eine Abzweigung nach links folgt. Geht dort weiter und springt am Ende des Ganges nach oben, um dort an einer Leiter Halt zu finden. Klettert an dieser nach oben in einen Raum, in dessen Mitte eine große Schale steht. Aus dem vorderen Teil dieser Schale ragt ein großer Hebel, mit dessen Hilfe Ihr die Schale verdrehen könnt. Dreht die Schale also nun einmal nach links, so daß der Hebel auf die Südwand zeigt.

Ist dies passiert, geht es weiter in den nächsten Raum. Die dort befindliche Schale gilt es um 180 Grad zu drehen (also zweimal), auf daß der Hebel auf die Ostwand zeigt. Ist auch dies passiert, geht es weiter in den nächsten und letzten Raum. Hier dreht Ihr die Schale einmal nach links, auf daß der Hebel in Richtung Nordwand zeigt.

Wurde alles richtig gemacht, kehrt Ihr durch die drei Räume zurück zu der Leiter, an der Ihr herunterklettert. Folgt dem Gang bis zum nächsten Abzweig und biegt dort nach rechts ein. Die nächste Möglichkeit führt Euch wieder nach rechts, und Ihr

landet in einem großen Raum vor einem Obelisken. Dreht Euch dort nach links und findet eine Kette, deren Betätigung einen Gegenstand auf dem Obelisken freisetzt.

Ist dies geschehen, zieht Euch auf den freigesprengten Obelisken, dessen Spitze Ihr die Sonnenscheibe entnehmt. Laßt Euch danach erneut auf den Boden fallen und sucht die Westwand auf. Dort befindet sich ein Loch im Boden, durch das Ihr Euch fallen laßt. Folgt dem dort befindlichen Gang, um diesen Level zu beenden.

Der heilige See (2. Teil)

Geheimnisse: 1

Folgt der vor Euch liegenden Passage, bis Ihr im Freien und vor einer Wasserstelle landet. Umgeht diese, erschießt dabei einen Skorpion und springt dann ins Wasser, um dort Munition und ein Medipack zu finden.

Verlaßt das Wasser wieder und betretet die kleine Insel. Nähert Euch dort dem kleinen grauen Türmchen von vorne und öffnet Euer Inventar. Kombiniert dort die Sonnenscheibe mit der Sonnenkönigin, um einen Sonnentalisman zu erhalten. Dieses Teil benutzt Ihr nun mit dem kleinen Türmchen, woraufhin sich alle vier hier befindlichen Steintore öffnen. Wendet Euch daraufhin nach links und durchquert das Steintor im Süden. Findet dahinter ein Seil, das hinunterführt. Springt dort ran und seilt Euch ab. Unten angekommen, betretet das Wasser und sucht dieses nach allen möglichen Gegenständen ab. Am Ende des kleinen Ostunterwassertunnels findet Ihr eine Tür, die Ihr öffnet. Folgt der dahinter befindlichen Passage (30. Geheimnis), bis Ihr wieder auftauchen könnt. Geht dort an Land und findet auf kleinen Podesten verschiedene Gegenstände.

Taucht dann zurück in den Raum mit dem Seil und hangelt Euch an diesem bis ganz nach oben. Findet dann im Osten eine kleine Plattform, auf die Ihr mit einem Rückwärtssalto springen müßt. Nehmt die dort befindlichen Fackeln an Euch und hüpfst von hier aus schräg weiter in Richtung Ausgang.

Im Freien stehend, wendet Ihr Euch diesmal nach links und durchquert das Steintor im Westen, steigt ein paar Stufen hinauf und landet in einem Raum. Klettert hier auf den Steinblock vor Euch und von diesem aus weiter auf die höhere Säule auf der rechten Seite. Richtet Euch sodann nach Süden aus und bemerkst an der Decke über Euch eine Art Leiter, an die Ihr springen könnt. Hangelt Euch an dieser bis ganz auf die andere Seite und vor einen schmalen Durchgang. Laßt, am Ende hängend, kurz los und greift gleich wieder zu, um Euch an der Kante des schmalen Durchgangs festzuhalten, in den Ihr Euch jetzt ziehen solltet.

Laßt Euch auf der anderen Seite wieder ab und geht bis zur Wand. Wendet Euch dort nach links und kriecht in den dort befindlichen schmalen Durchgang, um ein wenig Munition zu finden. Kriecht nun durch den gegenüberliegenden schmalen Durchgang (Westen) bis zum Ende hin, wo Ihr wieder aufstehen könnt. Dreht Euch dort um und zieht Euch auf den höher liegenden Vorsprung. Folgt diesem ein wenig nach vorne und wendet Euch dann nach links, wo Ihr mit Anlauf einen größeren Abgrund überspringen müßt. Auf der anderen Seite angekommen, geht bis zur Kante vor und laßt Euch auf die darunterliegende Plattform fallen.

Dreht Euch nun nach links und findet einen größeren Durchgang in der Wand, zu dem Ihr nun mit Anlauf springen müßt. Zieht Euch dort nach oben und springt in den dahinter befindlichen Raum hinein. Erschießt dort zwei Fledermäuse und folgt der Balustrade nach Norden. Laßt Euch am Ende links auf den Boden (unterer Bereich) hinabgleiten und betretet dort zunächst den kleinen Raum im Süden. Findet dort auf zwei Podesten eine Uzi, Pfeile und Fackeln und verlaßt dann den vorigen Raum nach links, um Euch im Freien wiederzufinden. Überquert den Platz und nähert Euch am Ende dem grauen Tor zwischen den beiden grünen Statuen, um diesen Level zu beenden.

Das Grabmal des Semerkhet

Geheimnisse: 7

Nachdem Ihr wieder handeln könnt, schießt zunächst die beiden Vasen links und rechts kaputt, um so ein Medipack und Munition freizulegen. Speichert dann ab und nähert Euch dem Gang im Norden. Rutscht dort über eine Rampe hinunter in einen Raum, der kurz darauf von vielen kleinen Käfern gefüllt wird. Da Ihr gegen diese Übermacht nichts ausrichten könnt, rennt schnell ein Stück nach rechts und springt an die Decke, an der sich eine Art Leiter befindet.

Hangelt Euch an dieser bis zum Ende durch und laßt dort ab, um über eine Schräge vor ein Seil zu rutschen. Springt an eben dieses Seil und laßt Euch an diesem eine Etage tiefer rutschen (nicht ganz nach unten!). Springt mit einem Rückwärtssalto von dem Seil auf den Boden der ersten Etage und wendet Euch dort nach rechts. Springt über den dort befindlichen Abgrund auf die andere Seite und nehmt dort von einem Steinblock die erloschene Fackel an Euch. Benutzt diese mit dem Feuer gleich in der Nähe, um die Fackel zu entzünden. Dieses Teil erweist sich als beste Waffe gegen die Käfer, schränkt jedoch auch Eure Bewegungsmöglichkeiten ein.

Ihr kehrt also zurück zu dem Loch in der Mitte dieser Ebene, durch das Ihr nun nach unten springt. Auf der untersten Ebene gelandet, schwärmen wiederum viele Käfer auf Euch zu, werden jedoch durch die Fackel ein wenig abgeschreckt. Ihr

nähert Euch jetzt der Außenwand dieser Ebene, in der sich insgesamt drei Nischen mit je einem Loch befinden. Benutzt nun nacheinander all diese Löcher, um die darin befindlichen drei Knöpfe zu betätigen. Dazu müßt Ihr allerdings die Fackel ablegen. Hoffentlich habt Ihr noch ein paar Medipacks über, denn die Käfer machen Euch ziemlich zu schaffen.

Habt Ihr schließlich alle drei Knöpfe betätigt, rennt schnell zurück zu dem Seil in der Mitte dieser Ebene, über das Ihr Euch eine Etage höher zieht. Springt dort mit einem Rückwärtssalto nach hinten, um auf dem Boden zu landen. Im Westen befindet sich ein Durchgang (dieser wurde durch die Betätigung der drei Knöpfe geöffnet), der von zwei großen Vasen flankiert wird. Zerschießt zunächst die linke Vase, um darin ein Medipack zu finden und durchquert dann das offene Tor nach Westen.

Nähert Euch im nächsten kleinen Raum dem linken roten Quadrat (Süden). Betätigt davor stehend die Aktionstaste, um so eine Tür zu öffnen. Überklettert den dahinter befindlichen Steinblock und laßt Euch dahinter durch ein Loch in einen weiteren Raum fallen.

Dreht Euch hier gleich nach rechts (Westen) und bemerkt an der dort befindlichen Wand eine Leiter, zu der Ihr springen müßt (zweimal diagonal über eine Plattform). Klettert dort nach oben und laßt Euch in der rechten Nische ab, um das 31. Geheimnis (Munition und Medipack) zu finden.

Laßt Euch nun zweimal nach unten fallen, um Euch auf dem Boden dieses Bereiches wiederzufinden. Durchquert dort den großen Ausgang im Osten und findet dahinter an der Wand ein paar Sprossen (Osten), über die Ihr nach oben steigt. Zieht Euch so in den höherliegenden Gang und von dort in den nächsten Gang, der noch höher liegt. Am Ende dieses Ganges kommt Ihr an einem Abgrund vor dem nächsten Raum zum Stehen.

Laßt Euch in eben diesen Raum hinabgleiten und tötet dort zwei Wölfe. Ist die Luft rein, sucht die Nische im Norden auf, in der sich drei Löcher befinden, aus denen Feuer kommt. Speichert nun ab und beachtet, daß diese Feuer von Zeit zu Zeit erloschen. Ihr müßt dann schnell zu dem jeweiligen Loch rennen und dieses benutzen. In zwei der Löcher befindet sich jeweils ein Knopf, in dem dritten ein Medipack. Habt Ihr diese Feuerfallen gemeistert und die beiden Knöpfe gedrückt, hat sich genau hinter Euch eine große Tür geöffnet.

Durchquert diese neu zugängliche Stelle und steigt die Rampe hinunter. Ihr landet so in einem kleinen Raum, dessen weiterführender Gang von Flammen versperrt wird.

Da Ihr hier noch nichts weiter tun könnt, kehrt über die Rampe zurück nach oben, wendet Euch nach rechts und betretet den kleinen Wasserraum rechts neben den drei Flammenlöchern (Norden). Zieht Euch von dort aus weiter auf die Mauer links und seht unter Euch einen Bereich mit insgesamt sechs Feuerlöchern. Laßt Euch in der Mitte dieses Bereiches nach unten fallen, um nicht verkohlt zu werden, und macht Euch nun daran, alle sechs Löcher zu betätigen (natürlich im richtigen Moment, um nicht verbrannt zu werden), um die darin befindlichen Knöpfe zu drücken und die Gegenstände zu besorgen.

Habt Ihr alle Knöpfe betätigt, senkt sich ein Käfig im großen Raum. Wendet Euch dann nach Westen und zieht Euch dort die Mauer nach oben. Auf der Plattform stehend, wendet Euch der Decke zu, an der sich eine Leiter befindet, an die Ihr springt. Hangelt Euch nun an der Decke entlang bis zum anderen Ende und laßt Euch dort fallen. Kehrt zurück in den großen Raum, wo Ihr nun auf der rechten Seite den heruntergelassenen Käfig sehen könnt.

Über einen Steinblock neben dem Käfig könnt Ihr Euch auf die Oberfläche des Käfigs ziehen. Richtet Euch dort nach Osten aus und springt mit Anlauf auf die gegenüberliegenden Plattform in der Mitte des Raumes (dazu müßt Ihr ein wenig schräg hüpfen). Findet hier eine Nische mit der nächsten Feuerfalle. Klickt auch hier wiederum auf das Loch, sobald die Flamme erloschen ist, woraufhin ein Feuer im unteren Bereich des Raumes erlischt.

Begebt Euch nun zur östlichen Seite dieser Plattform und laßt Euch von diesem Ende nach unten baumeln. Hangelt Euch ganz nach rechts rüber und zieht Euch schließlich an der Leiter (an der Wand) ganz nach oben. Klettert dort einfach um die Ecke und auf die nächste Leiter (dazu nur nach rechts hangeln). Ihr klettert schließlich um eine weitere Ecke nach rechts und seht unter Euch eine Nische. Nähert Euch dieser, laßt kurz los und greift gleich wieder zu, um Euch an der Kante der Nische festzuhalten. Zieht Euch nach oben und entdeckt so das 32. Geheimnis: Munition und Medipack.

Klettert von hier aus vorsichtig über die Leiter nach unten und laßt Euch auf den Boden fallen. Wendet Euch dort nach links (Süden) und folgt der Schräge nach unten in einen kleinen Raum. Dort wurde nun eine Feuerfalle deaktiviert, und Ihr könnt Euch in Ruhe die Tafel von dem Podest nehmen (Gesetze des Senet). Ferner wurde durch die Aktion eine Klappe in einem anderen Raum geöffnet.

Kehrt über die Rampe zurück nach oben und klettert dort im Süden über die beiden Steinblöcke zurück in den oben liegenden Gang. Folgt diesem um die Ecke und

springt hinab durch ein Loch im Boden in den darunterliegenden Raum. Dreht Euch um und durchquert den vor Euch befindlichen größeren Raum, um den Ausgang auf der gegenüberliegenden Seite zu durchqueren (Westen) und die dahinterliegenden Sprossen nach oben zu klettern (hier hat sich nun die Klappe geöffnet). Ganz oben angekommen, klettert nach links oder rechts und laßt Euch fallen, um auf dieser Etage zu landen. Dreht Euch um und nähert Euch den drei farbigen Bodenplatten.

Es gilt hier nun, das Senet-Spiel zu spielen. Die Regeln erfahrt Ihr, wenn Ihr im Inventar die Steintafel (Gesetze des Senet) untersucht. Dazu sei gleich gesagt, daß Ihr das Spiel verlieren müßt (!), wenn Ihr alle Geheimnisse in diesem Level finden wollt. Da ich davon ausgehe, daß dies der Fall ist, hier also der weitere Lösungsweg.

Nähert Euch den drei Bodenplatten und verfolgt eine kurze Sequenz. Speichert nun ab und nähert Euch links an der Wand dem komischen Gebilde mit den vier weißen Stäben. Klickt auf eben dieses und die Stäbe drehen sich. Je nachdem, wie viele Stäbe danach schwarz sind, so viele Felder darf Eure Spielfigur sich bewegen. Ihr tretet also nach Betätigung des Gebildes an der Wand auf eine der drei farbigen Bodenplatten, um die entsprechende Spielfigur zu bewegen. Wurde dies erledigt, tritt der Gegner automatisch seinen Zug an. Ziel des Spieles ist es, zuerst alle drei Spielfiguren ganz links auf das Ende des schmalen Steges zu bewegen. Die Spielfigur verschwindet dann, und wer zuerst alle Figuren vom Spielfeld geräumt hat, hat das Spiel gewonnen. Achtet also darauf, daß der Gegner gewinnt, woraufhin sich im unteren Bereich auf der linken Seite blaue Falltüren öffnen.

Kehrt also über die Sprossenwand zurück in den unteren Teil und haltet Euch dort links, um gleich vor Euch die erste offene Falltür zu bemerken. Laßt Euch in dieses Loch hinein fallen und speichert ab! Rutscht nun über verschiedene Rampen hinunter.

– Das 33. Geheimnis findet Ihr wahrscheinlich auch schon beim Runterrutschen der Rampen. Ihr müßt nur schon früher nach einer Nische Ausschau halten, in die Ihr springen könnt. Unter Umständen befindet sich dieses Geheimnis auch unterhalb der zweiten offenen Falltür. -

Am Ende der dritten Rampe springt Ihr nach vorne und in den gegenüberliegenden Vorsprung, an dessen Kante Ihr Euch festhaltet. Zieht Euch dort nach oben und betretet einen kleinen Raum – findet somit das 34. Geheimnis. Klettert an dem hier befindlichen Seil eine Etage tiefer und zerschießt dort die Vasen, um Medikit und Munition zu finden.

Kehrt danach über das Seil wieder nach oben und springt mit einem Rückwärtssalto in Richtung Ausgang. Zieht Euch erneut nach oben in Richtung Rampe und haltet vor der Kante inne, die zurück auf die Rampe führt. Geht ganz dicht an die Kante heran und dann einen Schritt vor – speichert ab! Rutscht die letzte Rampe hinunter und betätigt am Ende die Aktionstaste, um Euch am Seil festzuhalten (befindet Ihr Euch nicht genau in der Mitte, klappt dies nicht und Ihr müsst den Vorgang wiederholen). Seilt Euch eine Etage tiefer und springt mit einem Rückwärtssalto in die Nische hinter Euch. Findet hier Munition und auf der gegenüberliegenden Seite ein Medipack.

Habt Ihr alles aufgenommen, geht es über das Seil weiter runter und in einen größeren Raum. Wendet Euch hier nach Westen und springt mit Anlauf auf die gegenüberliegende Plattform. Dreht Euch, dort gelandet, nach links und findet den Durchgang, den Ihr betretet. Am Ende dieses Ganges befindet sich ein Raum, in dem Euch zwei Wölfe erwarten. Habt Ihr diese Biester aus dem Weg geräumt, betretet erneut den Raum und sucht dort die längere Nische im Westen auf. Findet am Ende eine große Spielfigur, die Ihr raus in den großen Raum ziehen müsst. Zwei Felder vor dem schmalen Gang müsst Ihr die Spielfigur abstellen (in der Mitte zweier kleiner Rampen). Betätigt dann den Hebel in diesem Raum, woraufhin zwei Hammer (vorausgesetzt, Ihr habt die Spielfigur richtig plaziert) nach unten gefahren kommen und die Spielfigur zerstören. Übrig bleibt ein kleines Teil, das Ihr aufnehmt (Kartusche Stück 1).

Verlaßt nun den Raum und kehrt durch den Gang zurück in den größeren Raum, wo Ihr Euch nun vorsichtig auf den Boden fallen läßt. Dort angekommen, kümmert Euch um die Nordwand, an der sich eine Leiter befindet. Klettert über diese nach oben und begebt Euch auf halber Höhe nach links, um Euch auf den dortigen Vorsprung fallenzulassen. Findet hier in der Westwand (etwas weiter oben) einen schmalen Durchgang, in den Ihr Euch ziehen müsst. Kriecht durch den Gang, richtet Euch am Ende wieder auf und zieht Euch in den höherliegenden Tunnel. Durchquert diesen und kommt vor einem Abgrund zum Stehen. Vor Euch befindet sich ein weiterer Raum.

Springt nun auf die vor Euch befindliche Plattform, der Ihr bis zum Ende hin folgt. Dort steht eine weitere Spielfigur, die Ihr soweit es geht nach hinten zieht. Läßt sich die Spielfigur nicht weiter ziehen, springt über diese rüber und schiebt sie ein weiteres Feld vor, woraufhin die Figur unter einem Hammer zum Stehen kommen müßte. Sobald dies der Fall ist, müßt Ihr schnell zurückspringen, da kurz darauf die beiden Hammer nach unten geschnellt kommen und die Spielfigur zerschlagen (wart Ihr nicht schnell genug, werdet Ihr ebenfalls zerschmettert). Ist dies passiert und

habt Ihr überlebt, könnt Ihr die zweite Kartusche aufnehmen und diese im Inventar mit dem ersten Stück kombinieren – Ihr erhaltet so eine Ba Kartusche.

Laßt Euch nun auf den Boden dieses Raumes fallen, tötet dort zwei Wölfe und verlaßt diesen Bereich dann durch den Ausgang im Norden. Zerschießt im nachfolgenden kleinen Raum die beiden Vasen und findet darin Medipack und Munition.

Kehrt nun zurück in den vorigen Raum und klettert über den Steinblock am anderen Ende auf die höhere Plattform. Springt von dort aus zurück in den Gang und folgt diesem durch den schmalen Durchgang zurück in den oberen Teil (Vorsprung) des zuvor besuchten Raumes. Laßt Euch hier nun wieder auf den Boden fallen und nähert Euch der großen Steintür im Osten. Setzt links daneben die Ba Kartusche in die goldene Vertiefung ein, um die Tür zu öffnen. Erschießt die beiden Wölfe, die dort raus stürmen, und betretet dann den Raum hinter der offenen Steintür.

Betretet den Pfad und wendet Euch dort nach rechts. Geht bis zum Rand vor (Süden) und springt von dort aus mit Anlauf in Richtung dunkler Hebel an der gegenüberliegenden Wand. Haltet Euch an dem Hebel fest, betätigkt ihn (diese Aktion löscht für kurze Zeit zwei Feuerstellen), fällt hinunter und rutscht über eine Rampe nach unten (hier unten befindet sich auf der rechten Seite ein schmaler Durchgang, über den Ihr wieder den Raum vor der großen Steintür erreichen könnt). Von nun an habt Ihr nur eine kurze Zeit, um das nächste Rätsel zu lösen. Dreht Euch, unten angekommen, um und rennt bis zum anderen Ende durch. Hangelt Euch dort an einem der beiden Seile nach oben und springt mit einem Rückwärtssalto auf die obere Ebene.

Entdeckt dort eine weitere Spielfigur, die Ihr zunächst einmal ziehen müßt (auf dem Steg entlang). Springt danach über die Figur und schiebt sie nun von hinten, soweit es geht (hoffentlich wart Ihr schnell genug, da sonst das Feuer wieder angeht). Befindet sich die Figur unterhalb der Hammer, springt schnell über diese nach Süden, da die beiden Hammer kurz darauf heruntergeschnellt kommen. Habt Ihr alles rechtzeitig geschafft, könnt Ihr Euch abschließend die Ra Kartusche aufnehmen und diesen Raum wieder nach Westen hin verlassen. Nähert Euch nun der gegenüberliegenden Steintür und setzt links daneben die Ra Kartusche in die goldene Vertiefung ein. Steigt hinter der sich öffnenden Tür die Treppen nach oben, speichert ab und haltet vor einem Abgrund in den nächsten Raum inne. Springt nun schnell in den Raum hinunter (es verfolgt Euch ein Feuerelement, das Euch nicht berühren darf!), haltet Euch rechts und rennt die dort befindliche Rampe nach oben. Findet oben einen Durchgang auf der rechten Seite (Westen), folgt diesem und rennt

eine Rampe hinunter in einen kleinen Raum. Betätigt gleich den vor Euch befindlichen Hebel, um ein Wasserelement freizulassen, das das Feuerelement für Euch erledigt – Ihr könnt Euch nun wieder ein wenig mehr Zeit lassen. Sucht und findet in diesem Raum noch zwei Medipacks und kehrt dann über die Schräge zurück in den Hauptraum.

Dreht Euch dort nach links und steigt über die Blöcke zurück in den Gang, von dem Ihr gerade gekommen seid (Norden). Dreht Euch dort stehend um und beachtet die vor Euch befindlichen drei Seile. Über eben diese müsst Ihr nun auf den gegenüberliegenden Vorsprung schwingen – abspeichern. Springt dazu ans erste Seil heran und schwingt Euch von der untersten Stelle aus ganz nach oben (mit der Sprinttaste). Am höchsten Punkt angekommen, springt zum nächsten Seil, an dem Ihr Euch festhaltet. Ist Euch dies gelungen (erfordert ein wenig Übung), geht es weiter zum dritten Seil und schließlich weiter auf den Vorsprung im Süden, der sich als 35. Geheimnis entpuppt (alle hier befindlichen Bereiche absuchen und Munition und Medipack einsammeln).

Wurde alles aufgenommen, kehrt zurück zum dritten Seil, springt an dieses heran und dreht Euch, an dem Teil hängend, nach rechts. Schwingt nun in Richtung des im Osten befindlichen Vorsprunges, auf dem Ihr Euch ablassen müsst. Ist Euch auch dieses gelungen, folgt dem Weg weiter nach Osten und springt am Ende auf eine kleine Plattform mit Seil in der Mitte (achtet dabei auf die beiden Fledermäuse). Hangelt Euch an diesem Seil ein Stück nach oben (nicht bis unter die Decke), dreht Euch um 180 Grad und springt mit einem Rückwärtssalto auf den Vorsprung hinter Euch (Osten). Findet dort auf der linken Seite an der Wand (Süden) einen Hebel, an den Ihr ranspringen müsst. Dieser wird betätigt (und aktiviert eine Falltür), und Ihr fällt eine Etage tiefer.

Wendet Euch hier nach rechts und springt erneut auf den Block mit dem Seil. Hangelt Euch an diesem nach oben und begebt Euch nochmals mit Hilfe eines Rückwärtssaltos auf die hinter Euch befindliche Plattform (im Osten). Dort angekommen, wendet Euch ein wenig nach rechts und springt etwas schräg auf die heruntergeklappte Falltür. Greift dort in das Loch hinein und nehmt die erloschene Fackel an Euch – werft diese nach unten auf den Boden.

Springt danach zurück zu dem Seil, an dem Ihr herunterrutscht. Laßt Euch vom unteren Teil der Plattform auf den Boden fallen, sucht dort die heruntergeworfene Fackel und nehmt diese auf.

Kehrt mit der erloschenen Fackel in der Hand zurück in den Raum mit den drei Seilen, wo Ihr in der Mitte an der Feuerstelle (auf der Plattform) Eure Fackel

entzündet. Kehrt nun zurück in den Gang im Osten, wo links und rechts an der Wand zwei ebenfalls erloschene Fackeln hängen (vor dem nächsten Durchgang). Entzündet diese beiden mit Hilfe Eurer brennenden Fackel, woraufhin sich eine Falltür im Boden dieses Ganges öffnet. Werft Eure Fackel weg und springt durch die Falltür hinunter in die Öffnung. Folgt dem Gang und weiteren Löchern um die Ecke, um so das 36. Geheimnis zu entdecken. Landet vor einer Messerfalle, durch die Ihr rückwärts im richtigen Moment springen müßt. Ist Euch dies gelungen, betretet den kleinen Raum, räumt diesen schön aus (Revolvermunition, Medipack usw.) und verlaßt den Raum und den Gang wieder. Klettert über die Sprossen unterhalb der Falltür wieder nach oben in den Gang.

Folgt diesem zurück nach Westen in den Raum mit dem Feuer und verlaßt diesen durch den höherliegenden Gang im Norden (rechts). Wendet Euch nun nochmals den drei Seilen zu, über die Ihr auf die andere Seite springen müßt. Am letzten Seil hängend, dreht Ihr Euch nach links und hüpfst auf den dort befindlichen Vorsprung. Folgt diesem und springt am Ende auf die kleine Plattform mit dem Seil. Zieht Euch an diesem nach oben und begebt Euch mit einem Rückwärtssalto auf die hinter Euch befindliche Plattform. Dreht Euch dort ein wenig nach rechts und hüpfst auf die Metallplattform.

Geht von dort aus auf den links neben Euch befindlichen Gang und springt von diesem aus weiter nach links auf die gegenüberliegende Plattform (Westen). Findet auf dieser Seite einen weiteren Gang, dem Ihr bis zum Ende folgt. Zieht Euch dort nach oben in einen weiteren Raum. Dreht Euch hier um und entdeckt einen Hebel an der Wand oberhalb des Loches im Boden. Springt an diesen Hebel heran, um diesen zu betätigen. Ihr fällt dann wieder runter in den Gang und müßt dort solange warten, bis sich die Decke über Euch wieder öffnet. Klettert dort nun wiederum in den Raum nach oben und findet nun einen Käfig vor, auf den Ihr steigen müßt. Von der Oberfläche des Käfigs aus könnt Ihr Euch in einen weiteren kleinen Raum in der Decke ziehen, der sich als 37. Geheimnis entpuppt (Munition, Medipack und Uzi).

Habt Ihr alles ausgeräubert, springt wieder nach unten und verlaßt den Raum durch den Gang im Westen. Folgt diesem bis zum Ende und laßt Euch am Ende durch eine offene Tür nach unten auf den Boden fallen. Betretet dort den vor Euch befindlichen Raum und beendet somit diesen Level.

Der Wächter des Semerkhet

Geheimnisse: 3

Im neuen Raum angekommen, springt zunächst in das Loch rechts neben dem Steinmonument und folgt dem Gang vor eine Messerfalle. Nähert Euch dieser so gut

es geht und dreht der Falle dann den Rücken zu. Paßt den richtigen Moment ab und springt dann mit Hilfe eines Rückwärtssaltos durch die Falle hindurch. Folgt danach dem Gang zur nächsten Falle, die Ihr wiederum rückwärts durchqueren müßt (siehe oben). Habt Ihr beide Fallen passiert, rutscht am Ende über eine Schräge hinunter in den nächsten Raum.

Begebt Euch dort nach links und findet im oberen Teil der Wand einen Durchgang, zu dem Ihr Euch hochzieht. Folgt diesem Gang ein kleines Stück und bemerkt dann auf der rechten Seite einen schmalen Durchgang, durch den Ihr kriechen müßt. Ihr landet so im oberen Bereich eines Raumes und vor einer Winde (speichert hier ab!). Diese Winde müßt Ihr nun fünfmal hintereinander betätigen. Es öffnet sich so für kurze Zeit eine Metalltür rechts neben Euch. Ihr sprintet nun also nach vorne (links an der Winde vorbei), rechts um die Ecke (achtet dabei nicht auf die Messer), überspringt einen Abgrund, folgt dem Steg nach rechts, überspringt einen weiteren Abgrund und rennt auf dem Steg weiter vor die Tür, die sich schon wieder schließen müßte. Kriecht unter der Tür durch, um sie passieren zu können (habt Ihr es nicht rechtzeitig geschafft, ladet einfach nochmals und wiederholt den Vorgang). Haltet hinter der Tür nicht inne, sondern rennt bis zum Ende des Steges weiter, um nicht von Messern erledigt zu werden.

Springt nun auf den links befindlichen Vorsprung, wo sich auf einem Podest der goldene Vraeus befindet. Sobald Ihr diesen aufgenommen habt, springt zurück, um nicht von einem Messer getroffen zu werden.

Habt Ihr Euch den Gegenstand eingesackt, laßt Euch von hier aus hinunter auf den Boden fallen und verlaßt diesen Raum durch die offene Tür im Süden und hinter einer Säule (betretet dabei nicht die dunklen tieferliegenden Quadrate, da aus diesen Messer geschossen kommen). Folgt dem kleinen Gang, bis Ihr an der rechten Wand mehrere Sprossen entdeckt, über die Ihr nach oben steigen könnt. Zieht Euch von dort aus weiter in einen schmalen Gang, durch den Ihr kriechen müßt. Ihr findet Euch schließlich im oberen Teil des Raumes mit der Winde wieder.

Wendet Euch hier nun nach rechts und verlaßt den Raum durch den schmalen Gang im Süden. Kehrt zurück zu der Schräge, der Ihr nach links in den Anfangsraum folgt. Wendet Euch dort dem orangen Symbol an der rechten Wand zu, in das Ihr den eben gefundenen goldenen Vraeus einsetzt. Es wird dadurch eine Apparatur in Gang gesetzt, die auf dem Tisch hinter Euch eine kleine Pyramide öffnet. Nähert Euch nun dieser offenen Pyramide und entnehmt dieser den Schlüssel des Wächters. Diesen könnt Ihr in die orangefarbene Raute an der Ostwand einsetzen, woraufhin sich rechts daneben eine Falltür öffnet.

Springt durch die Falltür nach unten und rutscht eine Schräge hinab in einen neuen Bereich. Dreht Euch dort gleich nach rechts (Osten) und folgt dem Gang (am ersten Abzweig liegt ein Medipack) um die Ecke und vor einen großen Hebel. Betätigten diesen, woraufhin die Tür vor Euch geöffnet wird und einen großen Stier freiläßt. Da Ihr diesen noch nicht töten könnt, sprintet Ihr zurück zum ersten Abzweig (dort, wo Ihr vorher das Medipack aufgenommen habt). Schaut dort zur Decke und findet eine Art Leiter, an die Ihr springen müßt. Hangelt Euch dann an dieser Leiter bis auf die andere Seite rüber und findet, fast am Ende, auf der linken Seite einen schmalen Durchgang. Nähert Euch diesem so gut es geht und läßt dann kurz los. Greift gleich wieder zu, um an der Kante des Durchgangs Halt zu finden. Zieht Euch nach oben und kriecht durch den schmalen Gang, um das 38. Geheimnis zu finden.

Landet schließlich vor einem Raum, in den Ihr Euch ablaßt. Springt nun auf den Boden dieses Raumes und nehmt Euch dabei vor den Flammen in acht. Greift Euch von den Podesten die Munition und Pfeile und kehrt dann über die hier befindlichen Sprossen an der Wand und den schmalen Tunnel zurück in den Gang, in dem der Bullen herumrennt. Folgt diesem Tunnel jetzt, auf dem Boden gelandet, wieder bis zum anderen Ende (weicht dabei stets dem Bullen aus, der Euch folgt) und durchquert dort die Tür, die Ihr vorher geöffnet habt und aus der der Bullen herausgerannt kam. Folgt dem dahinter befindlichen Gang bis ganz zum Ende und landet in einem kleinen Raum, wo Ihr auf dem Boden ein Medipack findet.

Nähert Euch hier außerdem dem Loch in der Nordwand, dem Ihr eine Fackel entnehmt. Kehrt nun durch den Gang zurück zu der Stelle, an der sich eine brennende Fackel befindet, die Ihr über ein Podest erreichen könnt (genau vor der Tür, durch die der Bullen gekommen ist). Entzündet Eure Fackel an dieser Feuerstelle und kehrt zurück zum anderen Ende und in den Raum, in dem Ihr Euch eben aus dem Loch die erloschene Fackel geholt habt. Benutzt nun die brennende Fackel mit den Leuchtern links und rechts an der Wand, um auch diese zu entzünden. Habt Ihr beide Teile in Brand gesteckt, öffnet sich hier eine Tür, die zum 39. Geheimnis führt. Folgt dem dahinterliegenden Gang bis hinein in einen Raum. Hier liegen mehrere Gegenstände (Munition, Medipacks) auf drei Podesten. Jedes Podest ist mit einer Falle versehen – paßt also gut auf!

Wurde hier alles ausgeräubert, kehrt über den Gang zurück durch die offene Tür und folgt dem Gang wiederum bis ans andere Ende. Ganz im Westen befindet sich nämlich eine große Holztür (über dieser brennt eine Fackel), vor der Ihr verharren müßt. Dreht Euch um und wartet vor der Tür, bis der Bullen auf Euch zu gerannt kommt. Nachdem dieser Euch fast erreicht hat, springt nach links oder rechts weg

und laßt den Bullen gegen die Tür rennen, auf daß dieser die Tür aufsprengt und den dahinter liegenden Bereich für Euch zugänglich macht.

Folgt dort dem Gang weiter nach Westen und findet Euch in einem größeren Raum wieder. Beachtet, daß der Bulle Euch folgt. Sucht und findet hier nun drei graue Steinblöcke, auf denen sich jeweils ein gezeichnetes Auge befindet. Eure Aufgabe wird es nun sein, den Bullen wiederum vor jeden grauen Steinblock zu locken, auf daß dieser gegen das darauf befindliche Auge rennt. Ist der Bulle gegen alle drei Augen gerannt, öffnen sich die beiden Steintüren im Westen.

Durchquert zunächst die rechte Tür und steigt in dem kleinen Raum über die Sprossen an der Wand nach oben. Folgt der Balustrade nach links, steigt einen Block hinauf und betretet links den kleinen Raum, um das 40. Geheimnis zu finden. Beachtet, daß hier von der Decke eine Stahlkugel geschossen kommt.

Habt Ihr alles aufgesammelt (Munition, Medipacks und mehr von den Schrägen links und rechts), kehrt über die Sprossen an der Wand zurück in den unteren Bereich, wo Ihr nun die linke der beiden offenen Steintüren durchquert. Findet dort am Ende weitere Sprossen an der Wand, über die Ihr nach oben klettert. Zieht Euch am Vorsprung hoch und beendet somit diesen Level.

Ein Zug in der Wüste

Geheimnisse: 3

Zu Beginn dieses Level findet Ihr Euch im Innern eines Zuges wieder. Dreht Euch zunächst um, woraufhin Ihr einen Hebel entdeckt. Betätigt diesen, und die vor Euch liegende Tür öffnet sich. Durchquert diese und springt etwas schräg nach rechts auf den nächsten Waggon, den Ihr dann durch die Tür betretet.

Findet hier drei Kabinen vor, die Ihr allesamt betreten solltet. Zerschießt in zwei Kabinen jeweils eine Kiste, um darin ein Medipack und Munition zu finden. Erschießt einen Schützen am Ende des Waggons, verlaßt diesen durch die Tür und springt im Freien auf den nächsten Wagen mit der grünblauen Masse.

Folgt diesem ein Stück und verfolgt eine Sequenz. Erschießt kurz darauf einen Ninja und einen Schützen und springt auf den nächsten Waggon. Nähert Euch dem nächsten Wagen und findet dort links und rechts eine Leiter, die auf das Dach führt. Hüpfst an einer dieser Leitern heran und klettert nach oben aufs Dach. Folgt dem Dach ein wenig. Nach kurzer Zeit öffnen sich die Klappen auf Eurem und auf dem Dach des nächsten Waggons, und zwei Gegner kommen hervor. Killt beide und springt dann durch die offene Klappe des ersten Wagens in dessen Inneres. Stoßt dort auf einen Gegner und etwas Munition.

Ihr verlaßt diesen Waggon dann durch die offene Tür und springt an die Leiter des nächsten Wagens. Klettert auf dessen Dach und begebt Euch sogleich auf den nächsten Wagen (da dieser leer ist) mit der blaugrünen Masse.

Da Ihr von der Masse runter rutscht, müßt Ihr Euch vom linken oder rechten Rand dieses Waggons nach hinten fallenlassen und die Kante greifen. Hangelt Euch dann auf die andere Seite und hinter die Masse, wo Ihr Euch wieder nach oben zieht. Es folgt eine kurze Sequenz mit einem Hubschrauber.

Nähert Euch nun dem nächsten Waggon und springt dort an die linke Leiter, über die Ihr Euch auf das Dach zieht. Folgt diesem bis zum Ende, erschießt den nächsten Gegner und laßt Euch dann nach hinten vom Dach des Wagens fallen. Greift gleich wieder zu, hangelt Euch über die Öffnung, laßt Euch kurz fallen und greift gleich wieder zu, um Euch nach oben und ins Innere zu ziehen. Hier befindet sich nämlich das 41. Geheimnis: Medipack, Munition und Pfeile.

Verlaßt diesen Raum wieder durch die Öffnung, laßt Euch runterhängen und klettert nach rechts an die Leiter – über diese geht es dann zurück aufs Dach. Auf dem Dach stehend, dreht Ihr Euch nach rechts (Norden), wo Ihr Euch wiederum vom Dach nach hinten fallenlaßt und Euch an der Kante festkrallt. Hangelt Euch soweit nach rechts, bis sich unter Euch die nächste Öffnung befindet. Laßt hier kurz los und haltet Euch gleich wieder am nächsten Vorsprung fest, um Euch von dort aus ins Innere des Wagens zu ziehen.

Findet hier ein Gewehr, Munition und eine Brechstange auf dem Boden. Die Brechstange könnt Ihr mit der Vorrichtung auf dem Boden benutzen (dazu müßt Ihr von vorne an diese herantreten), um so die Tür zum nächsten Waggon zu öffnen – leider wird dadurch auch ein Ninja aktiviert. Habt Ihr den Kerl ausgeschaltet, springt durch die offene Tür auf den Wagen mit der blauen Masse.

Überquert diese (Ihr könnt nun über die Masse springen) und hüpfst in den nachfolgenden offenen Wagen hinein. Sucht dort die hintere rechte Ecke auf und findet auf der linken Seite eine Kiste, die ein wenig aufgerissen ist. Benutzt an diesem Riß Eure Brechstange, um die Kiste zu öffnen und das 42. Geheimnis zu finden. Zerschießt hier die große Kiste und findet darin den Granatwerfer.

Verlaßt den Waggon dann wieder, dreht Euch, vor der blauen Masse stehend, um und springt auf den nächsten Wagen. Ihr müßt nun ganz zum Anfang des Zuges zurückkehren. Achtet auf dem Weg dorthin auf neu auftauchende Gegner. Betretet

den Waggon mit den drei Kabinen, tötet dort einen Ninja und durchquert dieses Gefährt. Verlaßt den Wagen und springt nun schräg nach rechts in den ersten Waggon (ist gar nicht so einfach. Dreht Euch zu der offenen Tür hin, geht einen Schritt zurück und springt ohne Anlauf nach vorne). Findet hier genau vor Euch die zweite große Kiste mit einem Riß. Nähert Euch dieser, benutzt die Brechstange mit diesem Riß, um die Kiste zu öffnen und dahinter das 43. Geheimnis zu finden: ein Medipack.

Hier wäre alles erledigt und Ihr könnt Euch der Vorrichtung auf dem Boden widmen (rechts neben dem Hebel), der Ihr Euch von vorne nähert. Benutzt mit dieser die Brechstange, woraufhin der hintere Teil des Zuges abgekoppelt wird und sich die Vordertür öffnet. Nähert Euch der Vordertür, um dieses Level zu beenden.

Alexandria

Geheimnisse: 1

Vom Startpunkt aus folgt Ihr dem einzigen möglichen Weg auf einen großen Platz (tötet unterwegs einen Skorpion). Dort seht ihr, wie ein Mann rechts in einer Gasse verschwindet. Laßt diesen Kerl laufen, da er Euch in eine Falle locken will. Nähert Euch also dem Gebäude auf der anderen Seite (mit den Säulen davor) und betretet dieses, indem Ihr die dunkelgraue Tür öffnet und durchquert. Folgt im Innern der Treppe nach oben und verfolgt eine kurze Sequenz. Ihr findet Euch danach in einem Büro wieder. Ein Mann sitzt auf einem Stuhl links neben Euch.

Nachdem Ihr wieder handeln könnt, findet auf einem kleinen Schränkchen vor Euch einen Laser, Munition und Pfeile. Nehmt dies alles an Euch und verlaßt dann diesen Raum durch die offene Tür. Betretet den Balkon, erschießt einen Schützen auf dem Boden und wendet Euch dann nach links (Süden). Nähert Euch dem Ende des Balkons und erschießt einen Schützen auf der anderen Seite.

Springt dann mit Anlauf auf das gegenüberliegende Dach und tötet dort einen weiteren Schützen auf der linken Seite. Ist dieser erledigt, dreht Euch nach Westen und springt in Richtung Dach des gegenüberliegenden Hauses. Haltet Euch dort an der Dachrinne fest und hangelt Euch nach rechts und um die Ecke. Ihr seht dann unter Euch einen Hebel, auf den Ihr Euch fallen laßt. Betätigkt diesen und landet danach auf der Straße.

Öffnet nun die graue Tür, die ins Innere dieses Gebäudes führt (rechts daneben), tötet dort einen Schützen und findet hier eine geöffnete Nische (diese wurde durch die Betätigung des Hebels veranlaßt), die das 44. Geheimnis beinhaltet (Medipack und Pfeile).

Bei Bedarf könnt Ihr noch die anderen Gebäude durchsuchen. Kehrt dann zurück auf den Platz und vor den Brunnen. Dort folgt Ihr dann der Straße im Südosten (links neben dem Gebäude mit dem Geheimnis). Folgt dieser ein Stück und betretet dann die Gasse auf der linken Seite (Osten). Geht durch diese Gasse bis zum Ende hin (tötet unterwegs einen Schützen und findet in der Nische ein Medipack), um dieses Level zu beenden.

Die Küstenruinen

Geheimnisse: 0

Folgt dem Gang, bis Ihr wiederum im Freien und auf einem Platz mit Palmen landet. Biegt hier beim ersten Abzweig gleich nach rechts ab und folgt der Gasse vor einen verrammelten Durchgang mit der Überschrift „Egyptian Adventure“. Schießt die Holzlatten, die den Weg versperren, mit den Pistolen kaputt und durchquert dann den Torbogen.

Geht dahinter weiter vor und betretet einen Raum, in dessen Mitte sich eine Sandpyramide befindet. Wendet Euch nach links (Osten) und steigt über die dort befindliche Treppe nach oben. Folgt dem Gang, bis Ihr auf der rechten Seite einen durch Barrikaden versperrten Durchgang entdeckt. Schießt diese Holzlatten aus dem Weg, speichert ab und betretet dann den dahinter befindlichen Raum. Beim Eintreten schaut Eure Heldin automatisch nach rechts und auf den dort befindlichen großen Spiegel. Bemerkt in diesem Spiegel Löcher im Boden, auf Eurer Seite jedoch nicht. In der hinteren linken Ecke liegt außerdem eine Waffe auf dem Boden (nur im Spiegel), der Ihr Euch nähern müßt. Um dort hinzugelangen, müßt Ihr Euch im Spiegel orientieren. Ihr dürft dabei auf keinen Fall auf die Löcher im Boden treten (die sich im Spiegel befinden), da sonst Speere aus dem Boden gefahren kommen und Euch töten.

Dreht Euch also gleich nach Betreten des Raumes nach rechts und springt von der Treppe runter auf den Boden. Lauft ein wenig nach vorne (bis vor das Loch im Boden – Spiegel) und wendet Euch dann nach links. Geht weiter vor bis zum nächsten Loch im Boden und nähert Euch dann dem Spiegel. Vor diesem stehend, nehmt Anlauf und springt über das Loch im Boden nach Osten und in Richtung Waffe. Nehmt Euch die Waffe (Armbrust) vom Boden auf und kehrt dann auf dem gleichen Weg zum Ausgang des Raumes zurück, über den Ihr gekommen seid (achtet wiederum im Spiegel auf die Löcher im Boden) – springt am Ende auf die Treppe.

Kehrt vom Gang aus nach links zurück in den Raum mit der Sandpyramide und nähert Euch dort dem Gang im Westen. Speichert davor stehend ab und rutscht dann über die Rampe in den Raum hinunter. Ihr landet auf einer Plattform, die nach kurzer Zeit wegklappt. Nehmt nun die eben ergatterte Armbrust zur Hand und rüstet diese mit Explosivgeschossen aus (müßtet Ihr eigentlich dabei haben). Bemerkt auf der anderen Seite ein Gitter, das sich hebt und neun Zielscheiben freigibt. Sind die Zielscheiben also frei, schießt mit der Armbrust auf diese, woraufhin mit dem Explosivgeschoß alle Ziele auf einmal getroffen werden. Auf dem Boden werden dadurch die Speere ausgelöst, und Ihr könnt runter springen. Nähert Euch dem Sphinxkopf an der Westwand, woraufhin dieser eine Münze ausspuckt, die Ihr vom Boden aufnehmen müßt. Über den schmalen Durchgang in der Südwand könnt Ihr zurück in den Raum mit der Sandpyramide kehren.

Steigt dort erneut über die Treppe vor Euch nach oben, folgt dem Gang nach links und betretet diesmal den zweiten Raum auf der rechten Seite. Stellt Euch dort genau vor die kleine Säule mit dem Schlitz und benutzt mit dieser die eben gefundene Münze, woraufhin hinter Euch ein Seil nach oben gefahren wird. zieht Euch über dieses Seil nach oben in den kleinen Raum, springt dort mit einem Rückwärtssalto hinein und findet in einer Ecke ein Stück Holz (defekter Griff) – nehmt dieses an Euch. Betretet sodann die Nische mit den drei Haken in der Wand. Stellt Euch vor den linken der drei Haken und benutzt mit diesem die Brechstange, um den Haken aus der Wand zu lösen und aufzunehmen. Kombiniert im Inventar den defekten Griff nun mit dem Wandhaken, um einen Haken und Stab zu erhalten.

Springt nun wieder nach unten und verlaßt diesen Raum. Wendet Euch im Gang nach rechts und verlaßt den Gang über die Stufen. Landet im Freien, wo Ihr Euch genau vor die graue kleine Steinplatte stellt, die sich rechts vor dem Gitter (unterer Bereich) befindet. Benutzt an eben dieser Stelle den Haken und Stab, um mit dessen Hilfe einen Schlußel von einem Haken zu angeln.

Ist Euch dies geglückt, dreht Euch um und hebt den Torschlüssel vom Boden auf. Folgt jetzt rechts neben dem Gitter dem Gang und biegt beim nächsten Abzweig nach rechts ab. Geht weiter durch einen Torbogen, haltet Euch danach links, dann rechts (bei der Palme). Ihr landet schließlich vor zwei möglichen Ausgängen. Folgt hier der rechten Treppe und dem Gang in einen Raum mit Wasser. Springt oder zieht Euch hier auf die vor Euch befindliche Plattform, und von dieser aus hüpfst weiter schräg an den schmalen Durchgang. Haltet Euch dort an der Kante fest und zieht Euch dann nach oben in den Gang. Kriecht durch diesen hindurch und laßt Euch auf der anderen Seite wieder runter. Findet hier gleich rechts eine Leiter an der Ostwand, über die Ihr in den oberen Bereich klettert.

Folgt hier dem Gang hinaus ins Freie, wo Ihr links um die Ecke lauft. Seht vor Euch einen Steinblock an der Gebäudemauer, auf den Ihr Euch zieht – es folgt daraufhin eine kurze Sequenz. Sobald Ihr wieder handeln könnt, wendet Euch nach rechts (Süden). Bemerkt dort einen Berghang, dem Ihr folgt (auf diesem Hang befindet sich Pfad, dem Ihr weiter nach Süden und um die Ecke folgen könnt). Der Pfad führt Euch weiter nach Westen und auf den Hof eines Gebäudes.

Verfolgt dort eine weitere Sequenz und bemerkt, wie zwei Skelette auf Euch zukommen. Da diese Biester nach jedem Schuß wieder aufstehen, hilft nur ein gezielter Kopfschuß oder ein Explosivgeschoß, um diese Biester für immer aus dem Weg zu räumen. Habt Ihr die Plagen beseitigt, folgt den Stufen im Süden. Steigt diese nach oben und springt am Ende über einen Abgrund auf die andere Seite. Geht dort bis zum Ende durch und springt weiter nach rechts (Osten) auf die U-förmige Plattform. Begebt Euch dort auf die andere Seite und bemerkt im Osten eine höhergelegene Nische, auf die Ihr schräg springen könnt – findet dort Munition und Medipack.

Hüpft dann zurück auf die U-förmige Plattform und von dort aus weiter auf den gegenüberliegenden Vorsprung (Westen). Der hier befindliche Gang führt Euch vor ein Eisentor, das sich mit Hilfe des Torschlüssels öffnen lässt. Durchquert dieses dann und folgt der dahinter liegenden Passage, um diesen Level zu beenden.

Die Katakomben

Geheimnisse: 4

Da dieses Gebiet sehr verwirrend ist, würde ich Euch raten, genau nach unseren Angaben vorzugehen.

Folgt dem Gang durch den ersten in den zweiten Raum (wo sich der Boden bei Betreten ein wenig senkt) und nähert Euch dort dem Gesicht an der Wand (Norden). Klickt auf dieses Gesicht, um in einem anderen Teil der Katakomben eine braune Bodenplatte zu heben.

Ist dies passiert, kehrt durch die Räume und den Gang zurück zu den Küstenruinen.

Tretet dort vor den Abgrund (Westen), wo Ihr Euch auf den unten befindlichen Steinblock fallen lasst. Wendet Euch dort dem großen Loch im Boden (Süden) zu. Findet dort eine Leiter, über die Ihr sicher auf den Grund des Loches gelangt. Speichert hier ab und geht dann nach rechts eine Stufe hinunter. Findet hier eine

erloschene Fackel, die Ihr aufnehmt. Mit dieser Fackel in der Hand nähert Ihr Euch langsam der Feuerstelle rechts um die Ecke, wo Ihr die Fackel entzündet.

Geht dann zurück und findet auf der linken Seite, an der Wand befestigt, eine Rolle, der Ihr Euch langsam nähert. Genau unter der Rolle stehend, springt Ihr jetzt hoch (natürlich mit der brennenden Fackel in der Hand), woraufhin sich das Seil an der Rolle entzündet. Bleibt hier stehen und wartet, bis rechts neben Euch der große Felsblock runter gefallen ist. Ihr könnt dann die Fackel wegwerfen und das Plateau betreten, über dem vorher der Felsen hing. Von dort aus könnt Ihr Euch nämlich in einen schmalen Gang hineinziehen.

Laßt Euch auf der anderen Seite runter und nähert Euch dem hier befindlichen Eisentor. Benutzt die Brechstange, um das Tor zu öffnen. Durchquert dieses dann und zieht Euch den dahinter befindlichen schmalen Durchgang hoch. Laßt Euch auf der anderen Seite ab und folgt dem Gang, um in einem anderen Teil der Katakomben zu landen.

Folgt hier der Passage bis in einen kleinen Raum, auf dessen Boden Ihr die zuvor aktivierte braune Bodenplatte seht. Hinter der Bodenplatte steht eine große Säule, die Ihr nun einmal nach hinten und auf die braune Bodenplatte zieht – dadurch wird der instabile Boden im anderen Teil der Katakomben stabilisiert.

Nachdem hier alles erledigt wäre, kehrt Ihr über die Küstenruinen zurück (Leiter nach oben klettern, Stufen hochsteigen und über die verschiedenen Vorsprünge springen) vor das Tor, das Ihr vorher mit dem Torschlüssel geöffnet habt. Durchquert dieses und betretet den oberen Teil der Katakomben.

Sucht hier wiederum den zweiten Raum auf und betretet diesen – bemerkte dabei, daß hier der Boden nun hält. Kümmert Euch um die dicke Säule auf der rechten Seite und zieht diese ein Feld zurück. Stellt Euch dann auf die rechte Seite der Säule und schiebt diese nun nach Süden und in den ersten Raum hinein. Befindet sich die Säule am anderen Ende des ersten Raumes (ganz im Süden) und auf einem Gesicht am Boden, fliegt ein Geist aus der Säule. Dieser öffnet eine Geheimtür auf der rechten Seite des Raumes (Westen), durch die Ihr schnell rennen müßt, da der Geist Euch angreift.

Springt im nächsten Raum auf den Boden und folgt dort dem rechten Gang in den nächsten kleinen Raum. Haltet Euch auch dort wieder rechts und nähert Euch einer kleinen Statue, die den Euch verfolgenden Geist aufsaugt.

Ist dies geschehen, könnt Ihr Euch wieder Zeit lassen. Kehrt über einen der beiden Gänge zurück in den vorigen Raum und bemerkt dort ein Seil, das in ein Loch hinunterführt. Springt an dieses Seil heran und rutscht daran in den unteren Bereich runter. Folgt hier dem Gang, woraufhin sich eine Wand öffnet. Nähert Euch dahinter dem Hebel und betätigkt diesen, um alle Wände um Euch herum zu heben und einen Raum sehen zu können.

Vor Euch hängen zwei Seile von der Decke herunter. Springt an das erste Seil heran und dreht Euch ein wenig nach links, um das zweite Seil sehen zu können. Holt dann Schwung und springt zum zweiten Seil, an dem Ihr Euch festhaltet. An diesem hängend, dreht Euch ein wenig nach links (Süden), wo Ihr im oberen Teil der Wand (unterhalb der Decke) einen schmalen Spalt entdeckt, zu dem Ihr Euch schwingen müßt. Springt dann in Richtung Spalt und haltet Euch an der Kante fest, um Euch so in den schmalen Durchgang ziehen zu können. Kriecht dort hinein und laßt auf der anderen Seite ab, um das 45. Geheimnis (Gewehr, Pfeile, Medipack) zu finden. Nehmt alles auf, geht ein wenig vor und folgt dem Gang nach rechts (Osten). Steigt die Treppe nach oben und landet schließlich vor einem Loch im Boden, durch das Ihr über eine Rampe runter ins Wasser springt.

Schwimmt ein wenig nach links und steigt über die hier befindlichen Stufen an Land. Auf der obersten Stufe angekommen, dreht Euch nach links (Süden) und springt ohne Anlauf auf die nächste Plattform. Es folgen zwei weitere Sprünge über Plattformen bis hin zu einem Hebel. Betätigkt diesen und seht dann, wie vor Euch (Osten) über weitere Plattformen Felsen geschoben werden, auf daß diese Plattformen höher werden.

Hüpft also über diese zwei neuen Plattformen vor Euch nach Osten und weiter auf einen Vorsprung mit einer Vase. Zerschießt diese Vase, um darin Munition zu finden. Dreht Euch dann nach Norden (links) und entdeckt über Euch an der Decke eine schwarze Leiter, an die Ihr springen müßt. Hangelt Euch über eben diese Deckenleiter bis auf die andere Seite, wo Euch ein großer Hebel erwartet. Leider kommt Euch hier auch ein Geist entgegen, der Euch angreift. Betätigkt schnell den Hebel (dieser läßt weitere Plattformen anheben) und springt dann ins Wasser. Sucht und findet auf der gegenüberliegenden Seite (Süden) einen Unterwassertunnel, der in einen kleinen Raum mit Statue führt. Wartet neben dieser Statue, bis der Geist von dieser aufgesogen wurde.

Nachdem Ihr wieder Ruhe habt, kehrt zurück in den Raum und klettert über die Stufen erneut aus dem Wasser. Springt nun über die verschiedenen Plattformen nochmals zu der Stelle, an der sich die schwarze Deckenleiter befindet. Hangelt Euch an dieser ein zweites Mal auf die andere Seite (zu dem Hebel) und laßt dort ab.

Dreht Euch um und springt nun auf die große Plattform in der Mitte des Raumes (mit den Stelzen unten dran). Von dieser Plattform aus geht es weiter nach links auf die kleinere Plattform, die ebenfalls im Wasser steht.

Habt Ihr auch diese erreicht, springt Ihr weiter auf den Vorsprung an der Wand, den Ihr kurz zuvor aktiviert habt. Von diesem aus geht es dann weiter nach rechts auf den zweiten Mauervorsprung. Seid Ihr auch dort sicher gelandet, bemerkt schräg rechts eine grün schimmernde Öffnung im oberen Teil (oberhalb des Wassers), in die Ihr springt.

In der Öffnung stehend, wendet Euch nach links und bemerkt die Nische im Südosten. Springt in eben diese Nische hinein, hüpfst dort stehend nach hinten und haltet Euch an der Kante fest. Hangelt Euch hier nun nach rechts und um die Ecke bis zum Ende durch. Laßt Euch dort fallen und landet in einem neuen Gang.

Folgt diesem nach Osten und findet Euch, vor dem nächsten Raum stehend, wieder. Laßt Euch auf den vor Euch befindlichen Steg fallen und zerschießt hier die Vase (Munition). Wendet Euch dann nach Norden und seht das Seil vor Euch, das von der Decke hängt. Hüpfst an dieses heran und schwingt Euch dann schräg nach rechts, um Euch auf der Plattform im Osten fallen zu lassen. Dreht Euch dort stehend um und springt auf die vor Euch befindliche Säule in der Mitte des Raumes, wo Ihr Euch den Dreizack vom Podest nehmt.

Springt dann weiter auf die Plattform im Westen, wo Ihr Euch auf den höhergelegenen Vorsprung zieht, um dort ein großes Medipack zu finden.

Durch diese Aktion erscheinen im unteren Bereich ein paar Skelette, die Ihr von hier oben aus mit der Armbrust beseitigen solltet. Ist die Luft rein, springt wieder runter und folgt dem Vorsprung um die Ecke (Norden). Findet dort einen Abgrund, den Ihr überspringt. An der hinteren Wand befindet sich auf der linken Seite eine Leiter, über die Ihr nach oben steigt. Oben angekommen, folgt dem Gang in einen Raum, wo Ihr das nächste Skelett erschießt. Nehmt Euch dann den zweiten Dreizack vom Podest und zieht Euch auf den Block in der Mitte. Klettert danach an dem dort befindlichen Seil nach oben und begebt Euch auf der ersten Ebene mit einem Rückwärtssalto auf festen Boden. Zerschießt hier die Vasen, um Munition zu finden, und klettert dann an dem Seil weiter bis ganz nach oben.

Springt nun mit einem Rückwärtssalto in den Gang im Westen und folgt diesem um die Ecke. Es öffnet sich bei Annäherung automatisch eine Wand, und Ihr findet Euch dahinter in einem altbekannten Raum wieder. Springt an das vor Euch

befindliche Seil und rutscht daran runter in einen Gang. Folgt diesem bis vor einen Abgrund, erschießt dabei ein Skelett und wendet Euch dann nach rechts (Norden). Seht an der gegenüberliegenden Wand eine Leiter, an die Ihr mit Anlauf springt. Haltet Euch daran fest und klettert hinunter auf den Boden, wo Ihr gleich von zwei Skeletten erwartet werdet. Nachdem Ihr diese gekillt habt, sucht die andere Seite dieses Raumes auf (Westen) und findet dort in einer Ecke eine kleine Wasserstelle. Dreht Euch hier nach rechts (Norden) und bemerkt an der Wand eine Leiter, die zu einem kleinen Durchgang führt. Steigt über diese Leiter nach oben, folgt dem Gang und durchquert schließlich die erste Öffnung auf der linken Seite.

Geht hier links oder rechts um das Mittelteil herum und findet im hinteren Bereich einen kleinen Durchgang, der zu einer Leiter an der Ostwand führt (Kacheln an der Wand). Zieht Euch dort nach oben und in den nächsten Raum hinein. Nehmt hier die Munition an Euch und geht vor. Beachtet, daß hier von Zeit zu Zeit Skelette auftauchen, die Euch das Leben schwermachen. In einer Nische auf der rechten Seite (Südosten) befindet sich außerdem eine Nische mit Munition. Springt nun über alle Abgründe bis in die Nordostecke, wo sich links an der Wand eine Leiter befindet. Über diese klettert Ihr nach oben, wo Ihr Euch links auf den Vorsprung ablaßt. Folgt diesem in eine kleine Nische (sammelt dabei ein wenig Munition auf), wo auf einem Podest der dritte Dreizack zu finden ist – sammelt diesen auf.

Ihr verlaßt die Nische wieder und kehrt zurück auf das Plateau. Wendet Euch dort nach Westen und springt über die verschiedenen, nachfolgenden hohen Plateaus auf die andere Seite. Findet dort in der Nordwestecke ein Seil, über das Ihr Euch auf die andere Seite schwingen könnt. Dort gelandet, wendet Euch nach links (Süden) und seht auf der gegenüberliegenden Seite eine kleine Nische, in die Ihr springen müßt. Im Innern dieser Nische befindet sich ein Seil, über das Ihr Euch nach oben zieht. Vollführt, oben angekommen, einen Rückwärtssalto, um sicher auf dieser Ebene zu landen.

Ihr findet hier eine Leiter, über die Ihr Euch weiter nach oben ziehen könnt (vorher solltet Ihr noch das hier befindliche Skelett abschießen – wir erledigten dies mit dem Granatwerfer). Dort angekommen, dreht Euch und entdeckt einen längeren Gang, zu dem Ihr springt. Sucht in diesem Bereich (im Gang, in dem kleinen Raum mit der Leiter und in dem großen Raum mit dem letzten Dreizack) nun alle kleinen herumliegenden Knochen und Skelette auf und schießt diese ab. Es öffnet sich dann nämlich auf der linken Seite des Raumes mit dem Dreizack eine Wand (Nordwesten). Springt in die dahinter befindliche Nische hinab und findet so das 46. Geheimnis (Munition und Pfeile). Ferner hat sich durch die Aufnahme dieser Teile eine weitere Tür geöffnet.

Kehrt also zunächst zurück zu der Leiter, über die Ihr wieder runtersteigt. Hüpfst dort an das Seil und laßt Euch nach unten rutschen. Springt dann aus der Nische auf das gegenüberliegende Plateau, dreht Euch nach links und sucht das nächste Plateau an der Wand auf (links neben Euch). Hüpfst über die weiteren Plateaus, bis Ihr schließlich vor der offenen grauen Tür landet, die Ihr durchquert. Dahinter erwartet Euch bereits das 47. Geheimnis (Medipack und Munition).

Nachdem alles erledigt wäre, kehrt zurück zu der Nische mit dem Seil, über das Ihr Euch erneut nach oben zieht. Klettert über die Leiter ganz nach oben und kehrt zurück in den Raum mit dem vierten und letzten Dreizack, den Ihr nun an Euch nehmt.

Betretet daraufhin die Nische hinter dem Podest mit dem Dreizack und steigt über die dort befindliche Leiter nach oben. Folgt im oberen Bereich dem Gang um die Ecke und findet Euch im oberen Teil der Katakomben wieder. Tötet hier ein Skelett und öffnet das Gitter mit Hilfe der Brechstange. Durchquert dieses, öffnet auch das zweite Gittertor mit der Brechstange und kehrt zurück ins Freie. Folgt hier dem Pfad bis vor einen Steinblock, auf den Ihr Euch zieht. Springt von dort aus weiter nach schräg links auf den Rasen und folgt hier erneut dem Hang vor Euch (Süden) um die Ecke und auf den Hof des Gebäudes, in dem Ihr zu einem früheren Zeitpunkt die Rolle mit dem Felsblock daran in Brand gesteckt habt.

Kehrt hier nun über die Stufen zurück in den oberen Bereich und springt über die dort befindlichen Plattformen zurück zu dem geöffneten Gittertor, das zurück in die Katakomben führt. Durchquert das Gittertor und betretet den ersten Raum. Lauft dort weiter durch das offene Wandstück im Westen und rutscht im nächsten Raum an dem Seil nach unten. Folgt dort dem Gang bis vor den Abgrund und wendet Euch nach rechts, um an die gegenüberliegende Leiter zu springen (an der Wand). Klettert an der Leiter runter, dreht Euch nach links und lauft vor bis auf die andere Seite. Vor der kleinen Wasserstelle stehend, wendet Ihr Euch nach rechts (Norden), wo Ihr die Leiter nach oben steigt. Folgt dem Gang und steigt die Treppe hinunter. Biegt um die Ecke und folgt diesmal dem Gang bis ganz nach vorne. Landet in einem kleinen Raum, der sich als Aufzug entpuppt. Fahrt mit diesem nach oben und zieht Euch dort in den Gang im Norden. Folgt diesem in den nächsten Raum, um das 48. Geheimnis zu entdecken. Zerschießt die Vase und nehmt Munition, Medipack und Pfeile auf. Ihr könnt dann der Rampe nach oben folgen und Euch auf der anderen Seite ganz nach unten auf den Boden fallen lassen.

Kehrt nun zurück in den großen Raum, an dessen Decke sich die Seile befinden und in den Ihr über die Leiter nach unten geklettert seid (dort, wo sich die kleine Wasserstelle in der Ecke befindet). Wendet Euch dort nun nach rechts und betretet den Gang im Westen. Folgt dort der Treppe nach oben und betretet somit den nächsten Level.

Der Poseidontempel

Geheimnisse: 1

Folgt der Treppe weiter nach oben und springt vor der kleinen Statue durch das Loch nach unten. Dreht Euch hier nach Westen und geht ein paar Schritte vor (zwischen zwei Schrägen). Wendet Euch nach rechts und betretet den Durchgang im Norden. Folgt dem Gang und laßt Euch im nächsten Raum eine Etage tieferfallen. Richtet Euch dort nach Süden aus und findet drei mögliche Durchgänge, die weiterführen. Betretet zunächst den ganz linken Durchgang und kriecht dort in die schmale Öffnung, um das 49. Geheimnis (Pfeile und Medipack) zu finden.

Zieht Euch danach wieder in den oberen Teil dieses Raumes (unter Umständen müßt Ihr Euch dazu auf einen kleinen Hügel stellen), von wo aus Ihr weiter nach Norden in den nächsten Raum geht (hier befindet sich ein großes Steingesicht). Springt dort in die Grube und kriecht in den schmalen Durchgang nach Norden. Zieht Euch am anderen Ende nach oben und findet Euch im nächsten Raum wieder. Folgt hier dem Gang nach Norden und sucht zunächst den kleinen Raum auf der rechten Seite auf (Osten). Betretet diesen vorsichtig und kommt nicht auf die schwarzen Kreise auf dem Boden, da es sich hierbei um Feuerfallen handelt. Zerschießt die Vasen, um Munition zu finden, und nehmt Euch vor den auftauchenden Skeletten in acht.

Kehrt dann zurück zu dem Abzweig und geht diesmal weiter nach Norden in den Raum mit der Poseidonstatue. Springt vor dieser auf die Säule und benutzt dort den ersten Dreizack, um diesen auf den Speer der Statue zu setzen. Durch diese Aktion wird ein Gang überflutet. Kehrt also zurück nach Süden und springt in den Gang, durch den Ihr eben gekommen seid. Bemerkt, daß dieser nun geflutet wurde. Taucht durch diese Passage zurück in den Raum mit dem großen Steingesicht und zieht Euch dort an Land. Verlaßt diesen und den nächsten Raum nun nach Süden und findet Euch im Anfangsbereich wieder. Beachtet, daß auch hier das Wasser in den mittleren Bereich hinabfließt.

Kümmert Euch nun um den gegenüberliegenden Durchgang (Süden), den Ihr durch den Raum links von Euch erreichen könnt. Folgt also dem Gang auf der anderen Seite und betretet den nächsten Raum, in dem Ihr über das Seil nach oben klettert. Springt auf der oberen Etage nach hinten und seht im Westen die zweite

Poseidonstatue, mit der Ihr wiederum einen Dreizack benutzt (Vorsicht vor dem Skelett). Auch hier wird daraufhin wiederum ein Teil des Ganges überflutet.

Kehrt durch das Loch im Boden zurück in den unteren Bereich und lauft weiter in den Anfangsbereich, wo nun schon zwei Wasserfälle nach unten fließen. Dreht Euch hier nun nach rechts und betretet den Raum im Osten. Nähert Euch dort dem großen Steingesicht und wendet Euch davor stehend nach links. In der gegenüberliegenden Ecke (Nordwesten) könnt Ihr über die kachelige Wand nach oben klettern. Hangelt Euch ganz oben ein wenig nach links und laßt Euch dann fallen. Folgt dem Gang hinter Euch zu der dritten Statue, in die Ihr den nächsten Dreizack einsetzt.

Ist dies passiert, klettert über die Wand wieder runter und sucht erneut den Anfangsbereich auf, in dessen Mitte nun bereits drei Wasserfälle fließen. Beachtet den Geist, der Euch verfolgt. Verlaßt diesen Raum durch den rechten der beiden Durchgänge (im Westen) und betretet gleich dahinter die rechte Nische. Klettert dort über die kachelige Wand im Osten nach oben und springt nach hinten, um vor einer kleinen Statue zu landen. Wartet dort solange, bis diese den Geist aufgesaugt hat.

Klettert danach an der Wand wieder nach unten und sucht den letzten der vier Räume im Westen auf. Tretet auch hier wieder vor das Steingesicht und wendet Euch nach links, um im oberen Bereich der Wand einen Durchgang zu entdecken. Leider befindet sich auf dem Boden, direkt unter dieser Passage ein dunkler Fleck, auf den Ihr nicht treten dürft (Feuerfalle). Haltet also kurz vor dem Fleck inne (speichert ab), springt zweimal zurück und hüpfst dann mit Anlauf an die Kante des schmalen Durchgangs. Zieht Euch dort nach oben und kriecht durch die Passage. Findet dahinter die vierte und letzte Poseidonstatue, auf dessen Speer Ihr den Dreizack setzt. Ist auch dies passiert, kehrt zurück in den unteren Raum und tötet dabei drei Skelette. Die Feuerfalle wurde durch das Wasser deaktiviert.

Es geht jetzt in den Anfangsbereich, wo nun alle vier Wasserfälle nach unten strömen. So könnt Ihr nun endlich in den Mittelteil dieses Raumes springen, wo das Wasser Euren Sturz bremst. Taucht nun hier im Wasser nach unten und findet im Westen eine Passage, durch die Ihr schwimmt. Folgt dieser und zieht Euch am Ende wieder an Land.

In einem weiteren Raum angekommen, findet zwei Treppen vor, die nach Westen weiterführen. Steigt eine dieser Treppen nach oben (egal welche), erlegt ein Skelett und laßt Euch dann in den nächsten Raum runterfallen, wo Euch sogleich zwei Geister angreifen. Findet links und rechts zwei Nischen, in denen jeweils eine Vase steht. Schießt beide Vasen kaputt, um zwei Statuen freizulegen, die die Geister

aufsaugen (in der Südnische befindet sich außerdem ein Gesicht, das Ihr drücken könnt. Dadurch öffnet sich in der anderen Nische eine Falltür, die zurück in die Küstenruinen führt).

Seid Ihr die Plagegeister los, sucht den angrenzenden Raum im Westen auf und betretet diesen. Nähert Euch dem vor Euch befindlichen Sarg (an der Westwand) und öffnet diesen, um ihm den linken Metallhandschuh zu entnehmen. Durch diese Aktion öffnet sich außerdem eine Tür links in der Wand, die Ihr nun durchquert. Sucht im nachfolgenden Gang die Westwand ab und findet an einer Stelle im oberen Bereich einen schmalen Durchgang, in den Ihr Euch zieht. Folgt Ihr dort dem nachfolgenden Gang, landet Ihr im nächsten Level.

Die verschwundene Bibliothek

Geheimnisse: 3

Ihr findet Euch vor einer schmalen Passage wieder, durch die Ihr kriechen müsst. Laßt Euch auf der anderen Seite ab und folgt einem der beiden Möglichkeiten ins Innere eines großen Raumes. Nähert Euch hier der linken Wand (Norden) und bemerkt drei blaue Türen, von denen Ihr die mittlere öffnet und durchquert. Folgt dem nachfolgenden Gang bis vor ein Seil, über das Ihr Euch nach unten rutschen laßt. Achtet dabei auf die sich drehenden Klingen, denen Ihr möglichst ausweichen solltet.

Unten angekommen, folgt dem Gang vor das nächste Seil, über das Ihr Euch wieder nach oben zieht. Weicht dabei erneut einem Zahnrad aus. Laßt Euch mit einem Rückwärtssalto in den oberen Raum fallen und folgt dann dem hier befindlichen Gang nach Westen. Speichert vor Betreten des nächsten Raumes ab, da Euch hier ein starker Gegner erwartet. Diese goldene Ritterrüstung hat einen hellblauen Fleck auf der Brust und ist nur an dieser Stelle verwundbar. Nehmt also Euer Gewehr zur Hand und tretet möglichst nah an den Feind, um dessen blauen Fleck besser treffen zu können. Schießt also solange auf den Kerl ein (dazu müßt Ihr Euch auf einer Höhe mit dem Feind befinden), bis dieser getroffen wurde und zusammenbricht. Ist Euch dies gelungen, nähert Euch der Säule mit dem Stern (zwischen den beiden großen, sich drehenden Holzräder). Benutzt die Brechstange mit dem goldenen Stern, um diesen in Euren Besitz zu bringen.

Nähert Euch danach dem linken der beiden großen Holzräder (Süden), bei dem Ihr Euch nach unten begeben müßt. Sucht dazu die vordere Seite des Rades auf (Osten) und laßt Euch nach hinten in das Loch fallen. Hier befindet sich nämlich eine Leiter, über die Ihr nach unten klettern könnt. Folgt hier dem Gang bis zum Ende hin, wo sich Euch das 50. Geheimnis offenbart (Munition und Medipack).

Habt Ihr Euch diese Dinge einverleibt, kehrt über den Gang und die Leiter zurück in den oberen Bereich des Raumes. Geht hier nach vorne (Westen), bis Ihr auf der linken Seite die erste große Säule seht. Umgeht diese und findet auf der Rückseite dieser Säule eine Leiter, die Ihr nach oben klettert. Folgt der Oberseite dieser Plattform dann nach Westen und betretet die nächste Passage. Steigt dort die Treppe hinunter und laßt Euch am Seil nach unten in den nächsten Raum gleiten. Speichert hier ab, da Euch zwei weitere goldene Ritterrüstungen erwarten (lauft dazu ein wenig im Raum umher). Laßt diese Kerle wiederum nah an Euch heran kommen und erschießt sie dann mit dem Gewehr.

Habt Ihr die Feinde aus dem Weg geräumt, untersucht diesen Raum genauer. Ihr bemerkt ein verschlossenes Gitter, zu dem zunächst einmal der passende Schlüssel gefunden werden muß. Ferner befindet sich im südlichen Teil dieses Raumes ein Loch im Boden, an dessen linker Seite Euch eine Leiter das Herabsteigen ermöglicht.

Unten angekommen, kriecht Ihr durch eine schmale Passage und landet so im nächsten Raum, in dessen Mitte ein goldenes Pferd steht. Ihr verfolgt eine kurze Sequenz und steht nun einem goldenen Reiter gegenüber. Auch diesen gilt es zu beseitigen, indem Ihr den blauen Punkt auf seinem Bauch trefft. Rennt, sobald Ihr wieder handeln könnt, in den linken Raum (Süden), wo Ihr Euch in die Ecke vor dem schrägen Steinblock stellt. Wartet dort, bis der Reiter Euch einmal rammt und springt dann über das Pferd hinweg. Der Angreifer müßte nun in dieser Ecke feststecken. Ihr begebt Euch dann zwischen Reiter und schrägem Steinblock, von wo aus Ihr mit dem Gewehr auf den Reiter schießt. Nach kurzer Zeit wird dieser vom Pferd geworfen und muß ein weiteres Mal getroffen werden (wiederum auf die blaue Fläche), woraufhin er endlich tot umfällt. Er hinterläßt einen blauen Edelstein, den Ihr an Euch nehmen müßt (Reiter-Juwel).

Habt Ihr dieses Kleinod an Euch genommen, wendet Euch nochmals dem schrägen Felsblock zu. Kombiniert im Inventar nun die Armbrust mit dem Laser und benutzt Explosivammo. Rüstet Euch dann mit der Armbrust aus und zielt (mit Hilfe der Umsehen-Taste) damit auf das Gewicht, das auf der Oberseite des schrägen Steinblocks befestigt ist. Habt Ihr getroffen, öffnet sich rechts daneben ein Gitter, durch das Ihr Euch zum 51. Geheimnis hochziehen könnt (Medipack und Munition).

Kehrt nun in den vorderen Bereich des großen Raumes zurück und wendet Euch dort nach rechts (Osten). Kriecht durch die schmale Passage und steigt über die Leiter zurück in den Raum mit dem verschlossenen Gitter. Sucht dieses Gitter nun auf (Ostwand) und benutzt das Reiter-Juwel mit dem Schloß rechts neben dem

Gitter, um dieses zu öffnen. Im dahinter befindlichen Raum seht Ihr eine Kette, die von der Decke herunter hängt. Zieht an dieser, um unter Euch (unter Wasser) ein weiteres Gitter zu öffnen.

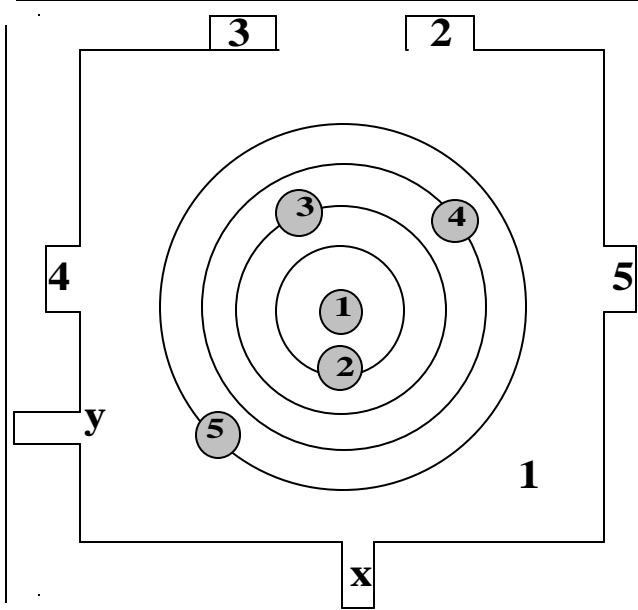
Ist dies geschehen, verlaßt diesen Raum wieder und betretet im größeren Raum gleich rechts den Gang. Zieht Euch dort am Seil nach oben und springt rückwärts auf die Ebene. Folgt dem Gang zurück in den Raum, aus dem Ihr Euch vorher den goldenen Stern besorgt habt.

Laßt Euch dort auf den Boden fallen und nähert Euch der Westwand. Dort führen zwei Gänge weiter nach vorne. Folgt dem linken der beiden Gänge und findet Euch vor ein paar schwingenden Ketten wieder. Durchquert diese im richtigen Moment und sucht nach der dritten Kette den kleinen Raum im Osten (links) auf. In diesem findet Ihr ein großes Zahnrad und eine goldene Falltür auf dem Boden. Stellt Euch vor die Tür hin und betätigt die Aktionstaste, um diese zu öffnen. Springt nun in das Loch hinein und findet Euch im Wasser wieder. Taucht hier den einzigen möglichen Tunnel entlang, bis Ihr Euch in einem großen Raum wiederfindet. Taucht dort einfach geradeaus weiter (Richtung Westen) und in die dort befindliche Passage hinein (das Gitter habt Ihr gerade eben geöffnet). Ihr gelangt so in einen kleinen Raum, wo Ihr wieder auftauchen könnt. Findet hier an der rechten Wand zwei weitere goldene Sterne, die Ihr mit Hilfe der Brechstange aus der Verankerung löst. Ihr müßtet Euch nun also im Besitz von drei goldenen Sternen befinden.

Ist dies der Fall, kehrt durchs Wasser zurück zu der Falltür und geht dort an Land. Durchquert die schwingenden Ketten, um zurück in den Raum zu kehren, in dem Ihr den ersten goldenen Stern gefunden habt. Verlaßt diesen Raum nach Osten und springt durch das Loch im Boden (nächster kleiner Raum) nach unten. Folgt dort dem Gang und klettert über das zweite Seil, vorbei an den drei rotierenden Zahnrädern (bei Bedarf könnt Ihr in jeder Ebene vom Seil springen und die Vasen zerschießen – Gegenstände), bis Ihr schließlich ganz oben anlangt. Kehrt hier zurück in den Starraum und nähert Euch der gegenüberliegenden Wand (Süden). Durchquert dort nun die ganz linke der drei blauen Türen und folgt dem dahinter befindlichen Gang in das Planetarium.

Setzt hier zunächst einmal die drei goldenen Sterne in die drei Vertiefungen ein, die sich an der Nord-, der Ost- und der Südwand befinden. Durch das Einsetzen eines Sterns öffnet sich das an der selben Wand befindliche Gitter und gibt somit einen Planeten frei. Habt Ihr schließlich alle vier Gitter geöffnet, müßt Ihr die fünf Planeten in die richtige Umlaufbahn bringen (x-Eingang, y-Ausgang). Setzt dafür den jeweiligen Planeten auf den dazugehörigen dunklen Kreis auf einem der fünf Kreise

auf dem Boden. Zieht und schiebt die fünf Planeten also entsprechend unserer Zeichnung auf die dazugehörigen Kreise.



Wurde alles richtig gemacht, erscheint beim fünften und letzten eingesetzten Planeten ein Blitz, der die anderen Planeten trifft. Es öffnet sich ferner eine Wand unterhalb des Blitzes (Norden), die eine Passage freigibt. Folgt diesem neuen Gang in den nächsten Raum. Verlaßt diesen nicht durch die Tür auf der linken Seite, sondern folgt dem Gang rechts weiter in einen weiteren Saal. Dort entdeckt Ihr ein paar

Schlangenstatuen (sieben an der Zahl) und das nächste Rätsel. An der Rückseite einer jeden Statue befindet sich ein Hebel, dessen Betätigung ein Feuer in dem Maul der manipulierten als auch zweier anderer Schlangen entzündet. Eure Aufgabe wird es nun sein, alle sieben Mäuler zu entzünden. Geht dazu wie folgt vor:

Betätigt zuerst den Hebel hinter der ersten Statue, die Ihr erreicht (gleich vor dem Eingang) und arbeitet Euch dann entgegen dem Uhrzeigersinn vor. Betätigkt also jetzt nacheinander die Hebel der folgenden Statuen (wie gesagt entgegen dem Uhrzeigersinn). Beachtet dabei, daß Ihr nicht auf die Bodenplatte an der Ostwand treten dürft, da diese alle Flammen wieder löscht.

Habt Ihr die sieben Hebel in der korrekten Reihenfolge betätigkt, erheben sich in der Mitte des Raumes zwei Steinblöcke, über die Ihr nach oben steigt. Zieht Euch vom höheren Block aus in die Decke und folgt dort dem Gang bis in die Bibliothek (beachtet auf der linken Seite den Brunnen, zu dem Ihr gleich zurückkehren müßt). Durchquert die gesamten Bibliotheksräume und findet Euch schließlich vor einer blauen Tür wieder. Durchquert diese und landet so im oberen Bereich des Anfangsraumes. Folgt hier der Balustrade nun auf die andere Seite, wo Ihr die ganz linke der drei blauen Türen öffnet. Folgt dem Gang in einen Raum, wo Ihr gleich darauf von einem Feuergeist angegriffen werdet. Diesen Geist gilt es nun, bis zu dem Brunnen zu locken, den Ihr vorher passiert habt (vor der Bibliothek). Beachtet dabei, möglichst nicht von dem Geist gestreift zu werden, da Ihr sonst unter

Umständen zu brennen beginnt. Habt Ihr den Brunnen also erreicht, springt hinein und wartet, bis der Geist ebenfalls ins Wasser eintaucht und so ausgelöscht wird.

Ist Euch diese Aktion gelungen, kehrt zurück in den Raum, in dem Ihr von dem Feuergeist angegriffen wurdet. Dort könnt Ihr Euch nun von dem Podest an der Ostwand Pharos Säule greifen.

Habt Ihr Euch dieses Ding angeeignet, verlaßt den Raum wieder und kehrt zurück auf die Balustrade. Nähert Euch dort nun der Tür auf der rechten Seite (auf dieser Seite der Balustrade), öffnet und durchquert diese – speichert dahinter ab! Fallt nun in ein Loch und rutscht eine Schräge hinab. Bemerkt während der Rutschpartie eine Leiter, die sich vor Euch und etwas weiter oben befindet. Springt an diese Leiter heran und klettert nach oben auf den Kopf einer großen Löwenstatue. Dreht Euch dort nach rechts (Westen) und springt mit Anlauf auf die gegenüberliegende Kante, um so das 52. Geheimnis (Medipack und Pfeile) zu finden. Habt Ihr die Gegenstände aufgenommen, laßt Euch von hier nach unten auf den Boden fallen. Findet an der Südwand eine hohe Rampe, die nach oben führt. Steigt diese soweit es geht hoch, wendet Euch nach links und entdeckt an der Wand einen Hebel. Springt zu eben diesem Hebel hin (ohne Anlauf) und hängt Euch daran, um ihn zu betätigen. Auf diesem Weg wurden in der Mitte des Raumes zwei Plattformen nach oben gefahren, auf die Ihr Euch nun zieht.

Springt von der höheren Plattform aus auf den vor Euch befindlichen Vorsprung im Süden und zieht Euch dort nach oben. Von hier führt ein höhergelegener Gang ab, in den Ihr Euch zieht. Folgt diesem Gang zweimal um die Ecke und bleibt vor dem Abgrund stehen. Springt nun mit Anlauf schräg nach rechts, um auf dem zweiten Löwenkopf zum Stehen zu kommen. Hier befindet sich eine Kette, an der Ihr zieht – diese Aktion öffnet das Maul dieses Löwenkopfes ein wenig.

Laßt Euch nun also rückwärts in Richtung Schnauze fallen und rutschen und haltet Euch am Ende fest. Laßt kurz los und greift gleich wieder zu, um am unteren Teil des Mundes Halt zu finden. Ihr zieht Euch nun duckend nach oben, um in das Innere des Mundes zu kriechen. Am anderen Ende stoßt Ihr auf ein Seil, über das Ihr nach oben klettern könnt. Springt im oberen Bereich nach hinten, um auf festem Boden zu landen. Nähert Euch hier dem Gitter auf der linken Seite (Westen), das sich automatisch öffnet. Durchquert es (das Gitter schließt sich hinter Euch wieder) und schaut am ersten Abzweig nach links. Findet dort, auf dem Boden liegend, eine erloschene Fackel, die Ihr aufnehmt. Tretet dann links oder rechts auf eines der dunkleren Plateaus (Bodenplatten), woraufhin ein Sockel Feuer fängt. Nähert Euch diesem und benutzt Eure Fackel mit dem Feuer, um diese zu entzünden.

Brennt Eure Fackel also, verlaßt den Raum wieder und folgt dem Gang weiter nach links. Nähert Euch am Ende dem Gitter, das sich automatisch öffnet. Betretet den nächsten Raum und seht dort in der Mitte auf dem Boden ein paar Holzlatten. Haltet nun ein wenig Abstand und werft die Fackel auf eben diese Latten. Sie beginnen zu brennen, und Ihr wartet solange, bis die Latten verschwinden und ein Loch zurücklassen, durch das Ihr hinunter in den nächsten Raum springt.

Hier liegt auf dem Boden (in dem gezeichneten Kreis in der Mitte) eine Schriftrolle, die Ihr aufnehmen könnt (Musikrolle). Verlaßt diesen Raum nun durch die höhergelegene Passage im Osten und durchquert die dort befindliche blaue Tür, um Euch im Anfangsbereich wiederzufinden.

Biegt hier nach rechts ab und durchquert die bereits offene Tür ganz links (Süden). Folgt diesem Abschnitt durch das Planetarium und sucht den Raum mit den sieben Schlangenstatuen auf. Klettert dort über die beiden Plattformen in der Mitte nach oben und zieht Euch durch die Öffnung in der Decke. Durchquert hier die Bibliothek und landet erneut auf der Balustrade (oberer Bereich des Anfangsraumes). Folgt dieser nun nach Osten und durchquert die zweite blaue Tür auf dieser Seite der Balustrade, die nach Norden führt.

Folgt dem dahinter befindlichen Gang um die Ecke und betretet den nächsten Raum. Auf der rechten Seite befinden sich eine Harfe und ein graues Steinpodest. Nähert Euch diesem Podest von vorne und benutzt die Musikrolle damit, um sie auf dem Podest abzulegen. Durch diese Aktion öffnet sich eine Geheimtür in der Ostwand, die Ihr durchquert. Folgt dem freigelegten Gang zurück auf die Balustrade, wo Ihr links die Kette betätigkt, die die große blaue Doppeltür im unteren Bereich öffnet.

Springt danach über das Geländer nach unten und durchquert die eben geöffnete Doppeltür im Osten, um dieses Level zu beenden.

Die Hallen des Demetrius

Geheimnisse: 1

Folgt hier dem Gang nach unten, bis Ihr einen großen Raum betretet. Wendet Euch dort dem rechten Ausgang zu (Süden) und folgt dem dahinter befindlichen Gang (Rampe) nach oben. Auf einem Podest im letzten Raum findet Ihr hier nämlich Pharos Knoten, den Ihr an Euch nehmt.

Es geht danach über die Rampe wieder nach unten. Sucht dort nun den gegenüber befindlichen Durchgang auf und betretet diesen (Norden). Steigt auch dort wieder

über die Rampe nach oben und verfolgt eine kurze Sequenz. Verfolgt diese Sequenz aufmerksam und beachtet, wo der Professor am Ende verschwindet. Ihr springt automatisch nach unten und macht Euch, sobald Ihr wieder handeln könnt, erneut daran, die Rampe im Norden nach oben zu steigen.

Killt auf dem Weg nach oben ein paar Schützen und wendet Euch, oben angekommen, dann nach links. Findet hier eine Laterne, die Ihr in Richtung komischer Türen (Norden) schieben müßt. Es öffnet sich daraufhin die linke der beiden Türen, die Ihr durchquert. Folgt dem Gang und springt in das Loch, um das 53. Geheimnis zu finden. Ihr befindet Euch nun außerdem wieder in den Küstenruinen.

Taucht also zunächst einmal auf und zieht Euch an Land. Sammelt hier dann auf der rechten Seite das Medipack und die Pfeile ein, bevor Ihr Euch auf das Plateau in der Mitte zieht. Dort liegt eine zerbrochene Brille, die Ihr Euch ebenfalls mitnehmt. Dreht Euch, auf dem Plateau stehend, dann um (Westen) und seht die Leiter im oberen Bereich. Springt dort heran und zieht Euch hoch, um im oberen Bereich zu landen. Folgt hier dem Gang nach rechts und laßt Euch schließlich nach links auf den Boden fallen.

Bemerkt auf der rechten Seite einen See, in den Ihr nun eintaucht. Schwimmt zunächst ein wenig nach vorne (über den Hügel im Wasser und nach Osten) und wendet Euch gleich dahinter nach rechts, wo Ihr im Süden einen Unterwassergang entdeckt. Folgt hier dem einzigen möglichen Weg und landet schließlich in einem neuen Level.

Der Isistempel von Pharos

Geheimnisse: 0

Ein Stück weiter vorne gelangt Ihr in einen größeren Bereich mit einem Tempel. Sobald Ihr Euch dem Tempel nähert, erscheint ein großer Hammerhai, dem Ihr besser ausweichen solltet.

Findet also an der Front des Tempels im oberen Bereich in der Mitte ein geschlossenes Holztor und links und rechts zwei kleinere Durchgänge. Darunter befindet sich ein geschlossenes Metalltor. Ihr taucht nun vorerst nacheinander links und rechts in die kleinen Durchgänge, wo Ihr an Land gehen könnt. Ihr stoßt dann jeweils auf eine Vertiefung an der Wand, in die Ihr einmal Pharos Säule und einmal Pharos Knoten einsetzen müßt. Habt Ihr beide Teile links und rechts in die Vertiefungen eingesetzt, öffnet sich im unteren Bereich der Tempelfront die große Metalltür ein Stück, die Ihr nun durchqueren könnt.

Taucht also wieder zurück zur Front des Tempels, dort nach unten und entdeckt knapp über dem Boden den Spalt, durch den Ihr jetzt tauchen könnt. Ihr landet so im Innern des Tempels, wo Ihr das Wasser wieder verlassen könnt.

Folgt den Stufen in den nächsten Raum (Westen), wo ein Skelett auftaucht. Habt Ihr dies erledigt, nähert Euch dem hier befindlichen Loch, durch das Ihr nach unten ins Wasser springt. Taucht hier nun weiter in den nächsten Raum, wo Ihr Euch gleich der goldenen Tür an der Nordwand (rechts) nähert. Öffnet und durchquert diese und taucht weiter, bis Ihr Euch wieder an Land ziehen könnt. Betretet dort den Raum im Westen, wo Ihr gleich darauf von einem goldenen Adler angegriffen werdet. Dieser spuckt mit Feuerbällen auf Euch. Weicht diesen Bällen also möglichst aus und bearbeitet das Tier mit der Uzi. Nach ein paar Salven ist der Vogel erledigt, und Ihr folgt der Treppe im Süden (dort, wo der Vogel herkam).

Rennt hier weiter bis in den nächsten großen Raum hinein. Lauft hier vor bis zu der großen Statue und wendet Euch dort nach rechts (Westen). In der Ecke findet Ihr einen Block, auf den Ihr Euch ziehen könnt. Oben angekommen, seht Ihr rechts an der Wand einen schwarzen Käfer, den Ihr mit Hilfe der Brechstange aus der Wand stemmt.

Habt Ihr den Gegenstand aufgenommen, tauchen viele kleine Käfer auf und machen Euch das Leben zur Hölle. Springt also schnell von dem Block runter und folgt der Westwand (linke Seite), wo Ihr einen weiteren kleinen Block findet (etwa in der Mitte des Raumes), auf den Ihr Euch ziehen könnt. Von dort aus zieht Ihr Euch zwei Blöcke höher, wo Ihr schließlich in einer Nische vor Euch an der Wand einen goldenen großen Block findet, den Ihr drücken müßt.

Habt Ihr dies getan, begebt Euch zurück auf den Boden des Raumes und wendet Euch nun, vor der großen Statue stehend, nach links (Osten). Findet in der Ecke einen zweiten großen Block, auf den Ihr Euch ebenfalls raufzieht. Auch hier befindet sich an der Wand wieder ein dunkler Gegenstand, den Ihr mit Hilfe der Brechstange rausstemmen könnt. Es handelt sich hierbei um einen zerbrochenen Käfer.

Habt Ihr Euch auch dieses Objekt einverleibt, erscheinen mehr kleine Käferchen. Springt schnell von dem Block auf dem Boden und folgt nun der Ostwand (rechts halten). Etwa in der Mitte des Raumes steht ein kleiner Block, über den Ihr Euch nach oben zieht. Zwei weitere Blöcke führen Euch vor den zweiten großen, goldenen Knopf, den Ihr ebenfalls drücken solltet.

Wurden beide goldenen Knöpfe betätigt, springt erneut zurück auf den Boden und wendet Euch der großen Statue zu. Findet nun vor der Statue ein Loch im Boden vor, durch das Ihr runterspringt (beachtet, daß Euch die Käfer folgen). Ihr landet auf einer Säule, von der Ihr Euch ebenfalls fallenlaßt. Rennt, unten angekommen, nach Norden, bis Ihr in der rechten Ecke einen Block mit schräger Oberfläche vorfindet. Springt und zieht Euch auf eben diesen Block und vollführt, sobald Ihr nach hinten rutscht, einen Rückwärtssalto, um auf dem Vorsprung hinter Euch zu landen. Ihr könnt diesem nun folgen und einem Podest den Aufziehschlüssel entnehmen.

Habt Ihr dies alles geschafft und befindet sich der Schlüssel in Eurem Besitz, betätigt noch den großen goldenen Knopf an der linken Wand (dieser öffnet die große Tür im oberen Raum), bevor Ihr diesen Raum wieder über die Säule im Süden verlaßt (klettert über die zwei Leitern nach oben). Im oberen Raum angekommen, verlaßt Ihr diesen nun durch die offene Tür im Norden.

Folgt dem Gang zurück in den Anfangsraum mit den drei Treppen, tötet dort das auftauchende Skelett und steigt nun die Treppe im Westen nach oben (links). Betretet wiederum einen größeren Raum, den Ihr nach links oben (Südwesten) hin durchquert. Landet so in einem weiteren Raum, in dessen Mitte eine schwarze Pyramide steht. Erschießt dort das Skelett und findet dann an drei Wänden (Norden, Süden und Westen) jeweils ein Loch im Boden. Das Loch im Norden führt in eine Sackgasse, kümmert Euch also lediglich um die Löcher im Süden und Westen.

Startet mit dem Westloch. Stellt Euch davor und speichert ab! Laßt Euch dann in das Loch fallen und rutscht über eine Rampe hinunter. Bevor Ihr unten im Wasser landet, müßt Ihr nach vorne springen, um schon in der Mitte des Wassers zu landen. Nach kurzer Zeit kommen nämlich Flammen links und rechts herunter, die das Wasser in Brand stecken. Springt also, wie gesagt, von der Rampe nach vorne und lauft dann schnell durch das Wasser bis zum Ende hin durch, wo Ihr Euch nach oben zieht. Findet dort einen schwarzen Käfer in der Wand, den Ihr mit Hilfe der Brechstange rausstemmt. Kehrt jetzt über einen der Vorsprünge links oder rechts zurück zu der Rampe, über die Ihr in den Raum gerutscht seid. Diese Rampe hat sich nun in Stufen verwandelt und muß durch einen Sprung mit Anlauf erreicht werden (kommt dabei nicht mit dem brennenden Wasser in Berührung!).

Kehrt also zurück in den Raum mit der Pyramide und wendet Euch nun dem Loch im Süden zu. Laßt Euch auch dort hineinfallen und rutscht über die Rampe nach unten. Springt erneut am Ende nach vorne ins Wasser und durchquert das Wasser möglichst schnell. Wendet Euch am Ende nach rechts und verlaßt das Wasser. Kümmert Euch nicht um den hier befindlichen Käfer, da es sich hierbei um eine Falle

handelt. Nähert Euch also dem schwarzen Käfer an der Südwand, den Ihr mit der Brechstange rausstemmt. Kehrt auch hier über einen der Vorsprünge links oder rechts zurück zu der Rampe, die sich in Stufen verwandelt hat. Springt auch dort mit Anlauf hinein und kehrt zurück in den Raum mit der dunklen Pyramide in der Mitte.

Kehrt von hier aus nun durch den vorigen Raum zurück in den Anfangsbereich mit den drei Treppen und steigt dort jetzt über die im Norden befindliche Treppe nach oben. Folgt dem Gang in den nächsten Level.

Der Palast der Kleopatra

Geheimnisse: 1

Dieser Gang führt Euch in einen großen Raum mit einem Brunnen in der Mitte. Durchquert diesen Raum nach Norden und steigt auf der anderen Seite die Stufen nach oben. Oberhalb der Stufen wendet Ihr Euch sogleich nach links, um vor Euch eine Rampe zu entdecken, die weiter nach oben führt – folgt dieser in den nächsten Raum.

An der Ostwand dieses Bereiches bemerkt Ihr ein Steingesicht, mit dem Ihr die Brechstange benutzt. Es öffnet sich so ein Geheimgang, dem Ihr bis vor ein zweites Steingesicht folgt. Öffnet auch dieses mit Hilfe der Brechstange und betretet die freigelegte Passage. Lauft weiter bis vor ein Loch im Boden, vor dem Ihr abspeichert! Laßt Euch dann in das Loch fallen, rutscht über eine Rampe hinunter und springt kurz vor dem Wasser nach links. Folgt auch der linken Seite bis zum Ende (Norden), dreht Euch nach rechts und zieht Euch schnell an Land, bevor das Wasser Feuer fängt. Wart Ihr schnell genug, könnt Ihr nun mit Hilfe der Brechstange den vierten und letzten schwarzen Käfer aus der Wand stemmen.

Ist Euch dies gelungen, dreht Euch um und springt auf den gegenüberliegenden Vorsprung im Westen. Nähert Euch dort der Schräge im Süden und haltet inne. Stellt Euch jetzt, so nah es geht, an die Westwand heran (mit dem Gesicht), geht zwei Schritte nach rechts und speichert ab! Springt nun nach links ins brennende Wasser und vor den Ausgang. Zieht Euch dann, sobald Ihr im Wasser steht, schnell nach oben in den Ausgang, bevor Ihr Feuer fangt. Die Rampe hat sich in Stufen verwandelt, über die Ihr nun wieder nach oben steigen könnt.

Kehrt jetzt zurück in den Isistempel, wo Ihr nochmals den Raum mit der schwarze Pyramide aufsucht (dazu die Treppe im Westen benutzen). Benutzt hier nun an allen vier Seiten jeweils einen schwarzen Käfer mit der dort befindlichen Vertiefung. Wurde in jede der Vertiefungen ein Käfer eingesetzt, öffnet sich die Kappe der

Pyramide, und Ihr könnt Euch dem Strahl nähern. Entnehmt diesem einen mechanischen Skarabäus, den Ihr im Inventar mit dem Aufziehschlüssel kombiniert.

Ist dies passiert, kehrt über den Anfangsbereich zurück in den Isistempel (Treppe im Norden benutzen), wo Ihr den Raum mit dem Brunnen betretet.

Durchquert diesen wiederum nach Norden, steigt dort die Stufen nach oben und geht diesmal hinten links um die Ecke. Folgt dem Gang weiter, bis Ihr rechts um die Ecke kommt und auf dem Boden ein Käfersymbol und mehrere kleine Löcher seht. Haltet hier inne, stellt Euch auf das Käfersymbol und benutzt den mechanischen Skarabäus mit Schlüssel (speichert vorher ab). Nachdem dieser abgesetzt wurde, lauft langsam einen Schritt nach vorne (Osten), woraufhin der Skarabäus durch den Gang rollt und die Stachelfallen auslöst. Sind alle Fallen einmal ausgefahren, durchquert den Gang ebenfalls und nehmt am Ende den Skarabäus wieder an Euch (ihr müßt darauf achten, daß Ihr den Skarabäus nur dreimal benutzen könnt! Geht also sparsam mit dem Tierchen um).

Wendet Euch im nachfolgenden Raum gleich nach links (Norden) und betretet dort den kleinen Raum am Ende des Ganges (Rampe hoch, Norden). Rennt schnell in diesen hinein, da sich über der Tür zwei scharfe Messer befinden. Im Innern des Raumes öffnet den großen Sarg, um darin den rechten Metallhandschuh zu finden. Nehmt diesen an Euch und erledigt das daraufhin erscheinende Skelett. Wurde hier alles erledigt, verlaßt diesen kleinen Raum wieder und kehrt zurück nach Süden.

Durchquert den ersten Raum jetzt nach Osten (links) und haltet Euch am Ende (Abzweig) rechts (Süden). Folgt dem dort befindlichen Gang, erschießt dabei ein Skelett und haltet auf dem Käfersymbol inne, das sich auf dem Boden befindet. Benutzt hier wiederum Euren kleinen Skarabäus, um mit dessen Hilfe die Stachelfallen zu entschärfen. Steckt am anderen Ende des Ganges den kleinen Käfer wieder ein und wendet Euch nach links. Steigt dort die Treppe im Osten nach oben (Auf der rechten Seite findet Ihr noch einen weiteren kleinen Raum mit einer Messerfalle über der Tür. Betretet diesen Raum und öffnet den darin befindlichen Sarg, um Munition, Pfeile und Medipack zu finden.) und auf der anderen Seite wieder runter. Folgt dem Raum nach vorne bis zum Sarg hin, den Ihr öffnet – entnehmt diesem ein Medipack. Wendet Euch dann nach links (Norden) und durchquert die nächste Passage. Vom nächsten Raum aus gehen zwei weitere Passagen ab, die mit Stachelfallen gespickt sind. Kümmert Euch zunächst um die vor Euch liegende Passage (Norden) und benutzt dort den Skarabäus, um die Falle zu entschärfen. Betretet dann den dahinterliegenden Raum, um das 54. Geheimnis zu entdecken. Öffnet dazu den Sarg, um darin Medipack, Munition und Pfeile zu

finden. Euer Skarabäus ist nun aufgebraucht und explodiert bei der nächsten Benutzung. Habt Ihr Euch jedoch an unsere Angaben gehalten, benötigt Ihr ihn auch nicht mehr!

Kehrt nun also nach Süden zurück in den Raum mit dem ersten Sarg (hier werdet Ihr nun von einem goldenen Adler angegriffen) und wendet Euch dort nach rechts (Westen). Folgt dem dortigen Gang bis vor eine verschlossene Doppeltür an der Westwand, die Ihr mit dem Hebel öffnen könnt, der sich rechts daneben ein Stück weiter oben befindet. Springt an diesen Hebel heran und betätigkt ihn. Durchquert nun aber nicht die offene Tür, sondern dreht Euch um und bemerkt hinter Euch einen Steinblock, der sich aus dem Boden erhoben hat. Zieht Euch auf diesen, richtet Euch (auf dem Block stehend) nach Westen aus und erkennt an der gegenüberliegenden Wand einen Spalt, zu dem Ihr springt. Hangelt Euch an eben diesem Spalt nach rechts und um die Ecken herum, bis Ihr schließlich ganz im Norden eine Stelle erreicht, in die Ihr Euch hochziehen könnt.

Tut dies und betretet den nächsten Raum, der natürlich wieder durch eine Messerfalle gesichert ist. Im Innern dieses Raumes befindet sich ein weiterer Sarg, dem Ihr die rechte Beinpanzerung entnehmt. Killt das auftauchende Skelett und verlaßt diesen Raum dann wieder.

Kehrt zurück zu der Stelle, an

der Ihr kurz zuvor den Hebel hoch an der Wand betätigkt habt. Wendet Euch davor stehend nach links und folgt dem Bereich links um die Ecke (erst Süden, dann Osten). Ihr findet nach ein paar Schritten links an der Wand eine Tür, die sich plötzlich geöffnet hat. Betretet diesen neu zugänglichen Raum und öffnet auch dort den Sarg, um darin den Pharos Knoten zu finden.

Mit diesem im Gepäck verlaßt Ihr den Raum wieder und haltet Euch zweimal links (nicht der Treppe, sondern dem Gang nach Norden folgen). Findet im nächsten Raum ein paar Stufen, die Ihr nach oben steigt. Nehmt hier die Munition vom Boden auf und setzt dann rechts in die Vertiefung an der Wand Pharos Knoten ein. Es öffnet sich daraufhin eine Wand rechts daneben, durch die Ihr einen weiteren Raum betreten könnt. Tut dies sogleich.

Auf dem Block genau vor Euch befindet sich ein Medipack, das Ihr aufsammeln müßt. Sobald Ihr das Teil anfaßt, folgt eine Sequenz, während der eine zweite Lara aus Gold erschaffen wird. Versucht nicht, diese Figur zu verletzen, da Ihr Euch sonst selbst Schaden zufügt. Dreht Euch also nach links (Norden) und sucht dort auf der rechten Seite einen Block, auf den Ihr Euch ziehen könnt. Über diesem

Block befindet sich an der Decke eine Art Leiter, an die Ihr springen könnt. Haltet Euch daran fest und hangelt Euch rüber in Richtung Süden.

Laßt Euch auf der anderen Seite auf die hohe Plattform fallen. Folgt dieser bis zum Ende, dreht Euch um und zieht Euch eine Ebene höher (Norden). Folgt hier der Plattform ein Stück weiter vor (bis in die Mitte des Raumes) und schießt dann schnell einen goldenen Adler ab, da dieser die goldene Statue angreift. Wendet Euch auf der Mitte der Plattform nach links (Westen) und springt mit Anlauf auf die andere Seite. Dort angekommen, geht es weiter, nach Norden, wo Ihr Euch, vor der Wand stehend, in die höher befindliche Passage zieht. Folgt hier der Rampe nach oben und nähert Euch am Ende dem Abgrund. Hüpfst von dort aus weiter nach vorne auf die schwebende Plattform und bemerkst dort links und rechts jeweils einen Hebel, die weiter oben an einem Steinblock hängen. Springt an einen der beiden Hebel heran und öffnet so eine Tür hinter dem Hebel. Fallt runter und tötet einen goldenen Adler im unteren Bereich, der sich an die goldene Statue macht. Klettert dann zurück in den oberen Bereich, springt auf die schwebende Plattform und betätigst den zweiten Hebel. Landet wieder eine Etage tiefer und killt den Adler am Boden, der die goldene Statue angreift.

Ihr klettert nun ein letztes Mal nach oben und springt auf die schwebende Plattform. Hüpfst von dort aus nun weiter zuerst nach Osten, dann nach Westen (auf die dort befindlichen Vorsprünge), wo Ihr Euch in die geöffneten Nischen begebt. Holt Euch dort aus den Löchern in der Wand eine Ornate Handle und ein Hathosbildnis.

Habt Ihr Euch beide Gegenstände besorgt, begebt Euch wiederum auf die schwebende Plattform und wendet Euch dort diesmal nach Süden. Hüpfst auf den Vorsprung vor dem Steingesicht und kombiniert im Inventar das Hathosbildnis mit dem Ornate Handle. Diesen Portalwächter benutzt Ihr jetzt mit dem dunklen Ständer links neben dem Steingesicht, woraufhin sich dieses öffnet.

Folgt dem nachfolgenden Gang, tötet ein Skelett und betretet den nächsten Raum, wo Euch die nächste Sequenz erwartet. Nachdem Ihr wieder handeln könnt, haben sich links und rechts des Raumes (Westen und Osten) zwei kleine Nischen geöffnet, aus denen Wächter erscheinen. Diese Typen sind sehr stark und müssen mit Sprengstoff (Armbrust oder Granatwerfer) gekillt werden. Sie vertragen sehr viel und schießen außerdem mit Strahlenwaffen auf Euch. Weicht den Strahlen also möglichst aus und bearbeitet die Typen solange mit harten Bandagen (fünf bis sechs Explosivgeschosse), bis sie tot sind.

Betretet danach die beiden kleinen Nischen und findet darin je einen Sarg. Entnehmt diesen den linken Beinschutz und die Brustpanzerung.

Rechts und links unterhalb des Thrones (auf dem Boden) befindet sich je ein Loch. Springt in ein beliebiges hinein und folgt dem Gang, um das Level zu beenden.

Die Stadt der Toten

Geheimnisse: 2

Bevor Ihr auf das Motorrad steigt, kümmert Euch zunächst um die beiden Heckenschützen auf dem Haus im Süden. Schießt den rechten der beiden Kerle ab und zieht Euch dann auf den Block, auf dem der Mann stand. Findet dort den Revolver des Angreifers, den Ihr aufnehmen könnt (diesen solltet Ihr sogleich mit dem Laser kombinieren).

Steigt dann auf das Motorrad (von der rechten Seite aus) und fahrt damit solange die Straße entlang (überrollt dabei einfach die Schützen, die es auf Euch abgesehen haben), bis Ihr vor Euch auf einer Erhöhung im Norden eine Absperrung seht. Fahrt bei der Absperrung nach rechts und bemerkt einen Sandberg auf der Straße, über den Ihr mit Anlauf und mit Hilfe des Motorrades auf die Erhöhung springen müßt (erfordert ein wenig Übung). Habt Ihr dies geschafft, durchbrecht die Absperrung und fallt dahinter durch den einstürzenden Boden nach unten in einen Tunnel.

Steigt dort vom Motorrad ab, folgt dem Tunnel um die Ecke und zieht Euch am Ende (Süden) den Vorsprung nach oben. Bemerkt dort ein Loch im Boden, durch das Ihr nach unten ins Wasser springt. Taucht in dem Becken gleich wieder auf und zieht Euch im Osten an Land. Folgt hier kurz dem Gang, bis Ihr rechts einen Raum betreten könnt (Süden). Tötet dort ein paar Fledermäuse und nehmt dann die Gegenstände an Euch (Fackeln, Munition). Habt Ihr alles aufgesammelt, verlaßt den Raum über die Schräge im Westen.

Folgt hier der Passage nach rechts (auf dem Boden befindet sich hier ein zweiter Laser) um die Ecke und findet am anderen Ende (Westwand) im oberen Bereich eine Kante, an die Ihr springen könnt. Haltet Euch dort fest und hangelt Euch nach rechts und um die Ecke. Am Ende der Kante könnt Ihr Euch nach oben in eine kleine Nische ziehen. Dort stehend dreht Euch um und kümmert Euch um die gegenüberliegende Nische. In dieser schwingt ein blauer Ball hin und her. Vor diesem Ball befindet sich ein Objekt. Nehmt also nun den Revolver mit dem Laser zur Hand und zielt mit diesem auf den blauen Ball (nicht auf das Objekt davor). Zerschießt den blauen Ball, und es werden zwei Geister freigesetzt. Ihr springt nun schnell wieder nach unten auf den Boden, wendet Euch nach rechts und folgt dem

Gang um die Ecke. Verlaßt diesen Bereich über die Treppe im Westen. Nach kurzer Zeit findet Ihr Euch vor einem Raum mit einem Wasserbecken wieder – auf der anderen Seite befindet sich ein Hebel. Laßt Euch hier nun ins Wasser hinuntergleiten, um die beiden Geister loszuwerden und werdet unter Wasser von der Strömung nach Osten gerissen. Am Ende befindet sich eine Öffnung, durch die Ihr weiter nach unten tauchen müßt. Folgt am Ende dem Abzweig nach rechts und taucht schließlich wieder auf.

Verlaßt das Wasser, betretet das Land und springt hinunter in den Rundgang. Verlaßt diesen wiederum über die Treppe im Westen und findet Euch schließlich vor dem Becken wieder, wo sich das Wasser nun in Eis verwandelt hat. Überquert jetzt das Eis, um auf der anderen Seite den Hebel bedienen zu können – dadurch öffnet sich eine Tür im Rundgang.

Verlaßt diesen Raum wieder über die andere Seite und kehrt zurück in den Rundgang. Sucht und durchquert dort nun die offene Tür im Süden. Folgt der nachfolgenden Rampe in den nächsten Raum und findet dort ein Medipack und eine verschlossene blaue Tür im Süden. Öffnet diese Tür mit Hilfe der Brechstange und findet dahinter das 55. Geheimnis (Munition und Medipack).

Verlaßt diese Nische wieder und wendet Euch dahinter gleich nach rechts (Osten). Stellt Euch dort vor den Block, auf den Ihr Euch zieht. Oben angekommen, könnt Ihr Euch über die vor Euch befindliche Wand (Osten) weiter nach oben ziehen. Geht weiter um die Ecke und zieht Euch eine letzte Wand nach oben (Süden). Zieht Euch dort in einen schmalen Durchgang hinein, von wo aus Ihr ein größeres Gebiet übersehen könnt. Erschießt zunächst den Heckenschützen auf dem Dach des gegenüber liegenden Gebäudes, bevor Ihr Euch nach hinten fallen laßt und an der Kante zugreift. Hangelt Euch nach rechts bis zum Ende durch und zieht Euch dort wieder nach oben in eine kleine Nische. Dreht Euch in der Nische stehend um und bemerkt einen großen Hebel an der gegenüberliegenden Wand. Springt zu eben diesem Hebel und betätigkt diesen, um das neben Euch befindliche große Gittertor (Osten) zu öffnen. Erschießt den Schützen hinter dem Gitter und kehrt dann über das Loch im Boden (bei der Absperrung) zurück in den Tunnel und zu Eurem Motorrad (folgt dazu einfach der Straße und zieht Euch auf die Erhöhung mit der Absperrung).

Steigt schließlich wieder auf das Motorrad und fahrt mit diesem um die Ecken und eine Schräge nach oben. Durchbrecht dort einfach die Mauer (Osten), um erneut auf der Straße zu landen. Dreht Euch dort nach rechts und kehrt zurück zum Beginn dieses Levels, wo Ihr das eben geöffnete Gittertor nach Osten durchquert.

Folgt der Straße dahinter nach links und fahrt in eine Schlucht. Findet dort auf der rechten Seite eine Treppe, über die Ihr wieder nach oben fahrt. Am oberen Ende der gesamten Treppen befindet sich links eine Sprungschanze, über die Ihr mit Anlauf auf die andere Seite der Schlucht springen müßt.

Dort angekommen, steigt wiederum von Eurer Maschine ab und folgt dem Gang bis zum Ende hin zu Fuß (über eine Schräge nach Süden). Wendet Euch dann nach links und zieht Euch in eine Nische hinein, in der sich ein großer Hebel befindet, dessen Betätigung eine Plattform hebt.

Wurde dies erledigt, besteigt erneut Euer Gefährt und fahrt mit diesem über die steile Rampe links nach oben. Fallt dahinter ein Loch hinab und findet Euch vor den vielen Treppen wieder, die Ihr erneut bis ganz nach oben fahrt. Oben angekommen, geht es diesmal nach rechts weiter und eine Schlucht im Norden hinunter. Ihr findet Euch auf der Straße und kurz vor der Absperrung wieder.

Steigt hier von dem Motorrad ab und folgt der Straße nach Westen. Biegt dann um die Ecke nach rechts und nähert Euch ein paar Maschinengewehren, die auf einem Dach auf der anderen Seite plaziert sind. Wendet Euch nochmals nach rechts und findet einen Hof, der zu einer braunen Tür führt. Durchquert diese schnell und findet Euch in einem kleinen Raum wieder. Zieht dort die Leiche von dem Gitter auf dem Boden (nähert Euch dazu der Leiche von links) und verläßt den Raum wieder. Kehrt zurück zu dem abgestellten Motorrad und zieht Euch in dieser Sackgasse den Vorsprung im Osten nach oben.

Kriecht hier durch den schmalen Gang und springt hinunter, um Euch in einem weiteren kleinen Raum wiederzufinden (hier liegt ein Medipack), wo es einen Hebel zu betätigen gilt (habt Ihr vorher die Leiche von dem Gitter gezogen, öffnet sich dieses nun). Zieht Euch durch das Loch in der Decke des Raumes nach oben und weiter durch das eben geöffnete Gitter in den Raum, in dem Ihr vorher die Leiche weggezogen habt. Stellt Euch nun genau vor das Loch im Boden (offenes Gitter) und bemerkt dahinter einen schmalen Durchgang in der Südwand. Springt an diesen und zieht Euch rein, um dieser Passage kriechend zu folgen. Richtet Euch auf der anderen Seite auf und steigt die Schräge nach oben. Findet Euch schließlich vor einem Hebel wieder, dessen Betätigung eine andere Tür öffnet.

Kehrt nun zurück zu Eurem Motorrad und besteigt dieses. Fahrt mit diesem zurück zu dem geöffneten Tor am Eingangsbereich dieses Levels und durchquert es (Osten). Fahrt dahinter links in die Schlucht und dort die Treppe rechts nach oben.

Haltet auf dem ersten Absatz an und zieht Euch auf die Plattform im Norden. Findet dort auf der linken Seite einen grauen Steinblock (dieser wurde vorher angehoben), auf den Ihr Euch ebenfalls zieht. Von dort aus geht es dann über die rechte Wand weiter nach oben in einen Gang.

Folgt diesem bis zum Ende hin und hüpfst von dort aus mit Anlauf auf das gegenüberliegende Dach mit dem Maschinengewehr. Zieht Euch nach oben und durchquert die zuvor geöffnete Tür im Norden. Die nachfolgende Passage führt Euch auf das nächste Dach. Dreht Euch dort nach rechts (Norden) und entdeckt auf dem dritten Dach eine kleine rote Tonne, die Ihr mit Hilfe des Revolvers anvisiert. Schießt die Tonne kaputt, wartet ein wenig, und die Tonne explodiert. Dies setzt das Maschinengewehr außer Gefecht. Ihr könnt nun auf das Dach springen, auf dem eben noch die rote Tonne stand (über einen kleinen Vorsprung im Norden) und dort in der linken hinteren Ecke einen Hebel betätigen, der im unteren Bereich ein zweites großes Gittertor öffnet (gegenüber dem Gebäude, in dem Ihr die Leiche verschoben habt).

Wurde dies erledigt, kehrt Ihr nun auf irgendeine Art und Weise zurück zu Eurem Motorrad (dies steht immer noch auf der Treppe). Besteigt dieses und fahrt nun durch das eben geöffnete große Metalltor (dazu müsst Ihr zunächst den Treppen ganz nach oben folgen, Euch dort nach rechts wenden und die Schlucht links nach unten auf die Straße fahren. Wendet Euch dann zweimal nach rechts und durchquert am Ende links das besagte Gitter). Springt hier dann über den Abgrund, um diesen Level zu beenden.

Das zweite Geheimnis in diesem Level findet Ihr erst, nachdem Ihr Euer Motorrad mit einem Spezialverteiler ausgerüstet habt. Ihr müsst also später nochmals zurückkehren!

Die Tulum-Moschee

Geheimnisse: 2

Sobald Ihr wieder handeln könnt, folgt Ihr auf dem Motorrad dem Weg nach links, rechts, links und springt dann auf der linken Seite über einen tiefen Abgrund.

Auf der anderen Seite folgt Ihr dem Weg nach links, tötet eine große Mücke und parkt das Motorrad vor der Erhöhung. Steigt ab und klettert auf die Erhöhung. Dreht Euch dort gleich nach rechts (Norden) und entdeckt über Euch einen Vorsprung (am Haus), an den Ihr heranspringen könnt. Zieht Euch daran hoch und folgt dem hier befindlichen Gang. Steigt eine Rampe hoch und kriecht durch einen schmalen

Gang, um Euch schließlich in einen kleinen Raum abzulassen. Hier findet Ihr das 56. Geheimnis (Pfeile, Munition und Medipack).

Kehrt dann wieder zurück auf den Weg und betretet gegenüberliegend die Moschee (Süden). Sucht dort die Nische ab, um ein Medipack und einen Granatwerfer zu finden.

Kehrt danach wiederum zurück auf den Weg (dort, wo Ihr Euer Motorrad abgestellt habt) und besteigt das Gefährt ein weiteres Mal. Fahrt damit nun zurück zum Anfangspunkt dieses Levels (den Abgrund müßt Ihr diesmal auf der linken Seite überspringen) und stellt das Motorrad genau vor dem zweiten Ausgang der Moschee ab. Betretet dann die Moschee und durchquert sie. Wendet Euch auf der anderen Seite des Gebäudes und wieder auf dem Weg stehend diesmal nach links (Westen). Folgt dem Pfad vor und um die Ecke und bemerkt einen goldenen Wächter, der auf Euch zukommt. Dieser Kerl kann nicht getötet werden, verteilt allerdings seinerseits Schockwellen. Haltet Euch also möglichst fern von dem Kerl und macht eine Kehrtwendung.

Kehrt zurück in die Moschee (der Wächter folgt Euch) und rennt nach Süden hin bis vor den anderen Ausgang. Zieht Euch dort auf den Steinblock links und seid vor dem Wächter erstmal sicher. Dreht Euch, auf diesem Block stehend, nach Norden und springt von dort aus auf den Vorsprung oberhalb des Durchgangs. Seid Ihr dort angelangt, geht nach vorne und dreht Euch nach links (Westen). Entdeckt an der gegenüberliegenden Wand eine Kante, an die Ihr hüpfst. Haltet Euch dort fest und hangelt Euch nach rechts. Zieht Euch am Ende hoch in die Nische und springt von dort aus weiter an die Kletterwand rechts (Norden). Klettert einmal um diese Säule herum und laßt auf der anderen Seite ab. Folgt hier dem Gang nach links, zieht Euch am Ende hoch und betretet das Dach.

Findet hier einen Hebel vor, dem Ihr Euch nähert. Speichert nun ab und betätigt den Hebel, der im unteren Bereich der Moschee zwei Türen schließt. Dadurch ist der goldene Wächter für eine kurze Zeit eingesperrt, Ihr müßt Euch also beeilen. Dreht Euch nach links und springt mit Anlauf auf den erhöhten Vorsprung neben dem Gang, über den Ihr eben das Dach betreten habt (Südwesten). Begebt Euch von dort aus weiter auf die kleine Plattform, die über den Hof ragt und springt weiter an das Seil, das von oben herunterhängt (ohne Anlauf).

Genau auf der anderen Seite (Osten) befindet sich im oberen Bereich eine Öffnung, die zum 57. Geheimnis führt (Medipack, Munition und zwei große Moskitos). Habt Ihr diese Sachen aufgenommen, springt zurück ans Seil und dreht Euch diesmal

nach links (Süden). Erkennt hier eine zweite Öffnung im oberen Bereich des Daches, die Ihr als nächstes ansteuern müßt. Seid Ihr dort sicher gelandet, findet ein Medipack, einen Schützen und ein Loch, durch das Ihr Euch fallen laßt. So landet Ihr sicher auf der Straße und vor dem zweiten Eingang in die Moschee.

Hier habt Ihr hoffentlich Euer Motorrad abgestellt und könnt dieses nun besteigen. Fahrt mit diesem erneut über den tiefen Abgrund und weiter um die Ecke bis vor die Erhöhung. Steigt dort ab und klettert nach oben. Folgt dem Weg dorthin, wo Ihr das erste Mal auf den goldenen Wächter gestoßen seid. Dieser muß noch eingesperrt sein!

Ihr könnt Euch jetzt dem großen hölzernen Rad auf der rechten Seite nähern, das Ihr dreimal hintereinander betätigkt. Dadurch öffnet sich rechts hinter dem Rad ein Tor, das sich jedoch langsam wieder senkt. Durchquert also schnell dieses Tor und klettert dahinter die Leiter an der Wand nach oben (ist der Wächter nicht eingesperrt, wirft er Euch mit seinen Schockwellen ständig wieder runter). Zieht Euch am Ende der Leiter hoch und folgt dem Gang, um diesen Level abzuschließen.

Das Tor zur Zitadelle

Geheimnisse: 1

Lauft zu Beginn ein wenig vor und steigt auf den Block, wo Ihr Euch dem Verletzten nähert. Dieser klärt Euch über alles weitere auf. Nachdem Ihr wieder handeln könnt, springt auf der anderen Seite runter, nehmt die Munition an Euch und folgt dem Weg nach Osten, bis Euch die zweite Sequenz überrascht. Ihr seht das Monster, das aus einem Loch hervorgeschossen kommt (speichert vorher ab).

Nachdem das Monster zu sehen ist, sprintet an diesem vorbei in Richtung Süden (Vorsicht! Es spuckt mit Feuer – ferner läßt das Biest ab und zu ein paar Bienen auf Euch los. Diese belästigen Euch immer wieder mal und können nicht getötet werden). Folgt der nachfolgenden Passage um ein paar Ecken, bis Ihr an einer Leine über Euch ein paar Flaggen sehen könnt. Wendet Euch an dieser Stelle nach rechts und klettert über die Plattform im Westen in den dahinter befindlichen Bereich. Ganz am Ende dieser Gasse befindet sich ein schmaler Durchgang, aus dem zwei Krokodile gekrochen kommen. Habt Ihr diese erledigt, kriecht in den Gang hinein und findet dort Pfeile und Munition.

Kehrt dann zurück in den vorigen Bereich (vor dem schmalen Durchgang) und wendet Euch der Nordwand zu. Findet dort einen kleineren Block, auf den Ihr Euch ziehen könnt, und springt von diesem runter in einen neuen Abschnitt. Ihr findet hier an der Nordwand drei Hebel, von denen Ihr zunächst den mittleren betätigst. Dreht

Euch danach nach links und sucht die Südwestecke auf. Dort befindet sich auf dem Boden eine kleine Plattform, auf die Ihr steigt. Von dieser aus springt und hangelt Ihr Euch dann auf den über Euch befindlichen Vorsprung im Norden. Findet dort oben in einer Nische einen weiteren Hebel, der ebenfalls betätigt werden muß.

Hüpft dann wieder runter und nähert Euch erneut den drei Hebelen an der Nordwand. Betätigts diesmal den linken der drei Hebel, woraufhin sich hinter Euch der Sarg verschiebt. Zu guter Letzt wird auch der rechte Hebel betätigt, und auch der zweite Sarg bewegt sich.

Begebt Euch nun zu dem hinteren Loch (dort, wo sich der zweite Sarg verschoben hat), in das Ihr hinunterspringt. Folgt dem Gang bis zu einer Vorrichtung auf dem Boden. Benutzt mit dieser die Brechstange, um auf diese Weise eine Art Hebel zu bauen, der sich bedienen läßt – diese Aktion öffnet eine Tür unterhalb des ersten Sarges. Klettert nun wieder aus dieser Nische nach oben, läßt Euch in das erste Loch fallen (unterhalb des anderen Sarges) und durchquert dort die eben geöffnete Tür. Am Ende des Ganges befindet sich ein weiterer Hebel, der eine Tür über Euch öffnet.

Verlaßt diesen Gang nun wieder, zieht Euch nach oben und findet die offene Tür in der Ostwand, die Ihr durchquert. Folgt der Rampe bis vor einen Abgrund (tötet unterwegs zwei Fledermäuse), wo Ihr inne haltet. Seht vor Euch ein Seil, an das Ihr springt. An diesem Seil hängend, dreht Ihr Euch nun um, so daß Ihr nach Norden schaut. Seht vor Euch zwei Glocken. Schwingt Euch nun in Richtung rechte Glocke und läßt das Seil los, woraufhin Ihr in der Nische mit der Glocke landet. Habt Ihr dies geschafft, läßt Euch von dieser Kante nach unten hängen, läßt kurz los und greift wieder zu, um gleich darauf an der unteren Kante Halt zu finden. Zieht Euch dort in den schmalen Durchgang und findet so das
58. Geheimnis (Medipack und Pfeile).

Laßt Euch wieder ab auf den Boden und kehrt zurück vor das Seil im oberen Teil. Springt an das Seil heran und schwingt Euch nun einfach vor in Richtung Süden. Laßt los und landet auf einer kleinen Plattform an der Hauswand im Süden hinter der Mauer. Steht Ihr auf dieser Plattform, wendet Euch nach links und springt auf den nächsten Dachvorsprung im Osten. Es geht dann über zwei weitere Wandvorsprünge im Osten (einer auf der anderen Seite), bis Ihr schließlich vor einer Mauer landet. Dreht Euch dort nach rechts (Süden) und springt an die Wandleiter auf der gegenüberliegenden Seite. Klettert dort ein wenig runter und dann um die Ecke. Laßt Euch auf die Plattform unter Euch fallen. Dreht Euch dort um und springt auf die gegenüberliegende Plattform im Osten. Hier wendet Ihr Euch nach

rechts und springt auf die nächste Plattform im Süden. Wendet Euch dort nach rechts (Südwesten) und seht über Euch eine Deckenleiter, an die Ihr mit Anlauf springen müßt. Haltet Euch dort fest und hangelt Euch an dieser Decke rüber auf die andere Seite. Laßt vor der Westwand kurz los und greift gleich wieder zu, um an der nächsten Kante Halt zu finden. Hangelt Euch an der Kante nach links und zieht Euch am Ende in eine Nische hoch (dort befindet sich ein Medipack). Laßt Euch nun von der Nische auf die unter Euch befindliche Plattform fallen und springt von dieser aus schräg rechts auf die tiefer liegende Markise (Südosten). Von dieser Markise aus schließlich könnt Ihr in der Südwand einen Gang entdecken, in den Ihr Euch mit Anlauf (und Sprung) ziehen müßt.

Folgt der Passage in den nächsten Bereich und haltet vor dem Abgrund inne. Wendet Euch ein wenig nach rechts und springt ohne Anlauf (vorher abspeichern) in Richtung graue Straße. Landet so etwas tiefer und zieht Euch schnell im Norden auf die graue Straße hoch (mit dem kaputten Fahrzeug), bevor Euch die beiden Käfer erwischen. Tötet die Plagegeister und findet dann hinter dem Jeep auf dem Boden einen Kanister mit Spezialbenzin.

Wendet Euch nun nach Süden und überspringt den tiefen Abgrund auf die andere Seite. Folgt hier dem Weg nach links (Osten), vorbei an dem Monster und zurück zu dem Verletzten. Da Ihr nun den Supertreibstoff habt, kehrt nochmals zurück in die vorherigen Gebiete. Klettert dazu über die Mauer und folgt der Nische hinter dem Verletzten nach links (Süden). Zieht Euch dort nach oben und folgt dem Gang zurück in die Tulun-Moschee.

Am Ende der Passage steigt Ihr die Leiter hinunter und folgt dort dem Gang im Süden. Zieht Euch am Ende in einer Nische nach oben (Osten), um so über eine Rampe auf der Straße zu landen.

Sprintet dort nach links (Norden – achtet dabei auf den goldenen Wächter) um die Ecke und besteigt Euer Motorrad. Fahrt mit diesem nach rechts in den Tunnel hinein (Norden) und folgt diesem in den nächsten Level.

Die Gräben

Geheimnisse: 0

Steigt gleich auf der anderen Seite von Eurem Motorrad ab und geht ein Stück vor. Am Abzweig haltet Ihr Euch rechts (Osten) und nähert Euch einem Baum. Betretet die Passage hinter dem Baum und folgt dieser bis zum Sandweg. Haltet Euch dort links (Norden) und folgt dem einzigen möglichen Weg, bis Euch eine Wache überrascht. Tötet diese und geht weiter vor bis zum Abzweig. Rennt und springt dort schnell auf die Erhöhung links (von rechts aus beschießt Euch ein

Maschinengewehr), um Medipack und Munition zu finden. Speichert nun ab und rennt vor in den Bereich mit dem Maschinengewehr. Duckt Euch gleich hinter der ersten Kiste auf der rechten Seite und kriecht hinter den Kisten entlang und um die Ecke (das Maschinengewehr darf Euch nicht sehen und sich nicht drehen). Ihr kriecht durch bis vor eine Mauer im Norden, richtet Euch auf und schaut links neben Euch durch den Ausguck. Richtet nun eine Eurer Zielwaffen (Revolver) auf den Gastank am hinteren Teil des Maschinengewehres (dazu muß der Lauf des Gewehres in Richtung Ausgang zeigen) und schießt darauf, um das Gewehr zu zerstören.

Ist Euch dies gelungen, könnt Ihr auf die Kisten und von dort aus weiter auf das Vordach im Süden steigen, wo Euch ein Medipack erwartet. Auf der gegenüberliegenden Seite (Norden) könnt Ihr Euch vom Boden aus auf einen Vorsprung nach oben ziehen, in dem sich ein Loch befindet. Springt durch dieses Loch nach unten und folgt dem Gang, bis Ihr auf der linken unteren Seite einen schmalen Durchgang findet (gleich nach der ersten Ecke). Kriecht in diesen hinein und folgt ihm (weicht dabei dem entströmenden Gas aus), bis Ihr in einem kleinen Raum landet. Erschießt dort die Wache und betretet die Nische im Norden. Zieht Euch dort auf der linken Seite in eine kleine Nische, wo Ihr Euch herumdreht. Visiert am Ende des gegenüber liegenden Ganges den Tank des Maschinengewehres an und schießt darauf, um die Waffen zu zerstören. Laßt Euch danach wieder nach unten fallen, dreht Euch nach rechts und kriecht durch den schmalen Gang, durch den Ihr auch gekommen seid (mit den Gasrohren). Am anderen Ende geht es weiter nach links (Vorsicht, Wache), dann nach rechts.

Wieder vor einem Abzweig, entscheidet Ihr Euch diesmal für die rechte Seite (Süden). Findet auch hier wieder einen schmalen Durchgang, in dem sich ein paar Gasrohre befinden. Kriecht durch diesen Gang hindurch, richtet Euch am anderen Ende auf und findet hier gleich (auf dem Boden liegend) einen roten Waffencodeschlüssel. Nehmt diesen an Euch und kriecht durch den Gang zurück ins Freie.

Geht dort nun weiter nach vorne (Norden) und findet vor Euch im oberen Bereich eine schmale Spalte. Haltet Euch an eben dieser Kante fest und hangelt Euch um zwei Ecken auf die gegenüberliegende Seite (bis zum Ende hin). Laßt dort ab, tötet eine Wache und findet in einer Nische mit Maschinengewehr ein Medipack.

Sucht dann den Bereich im Westen auf und nähert Euch dort dem brennenden Jeep. Benutzt mit dessen offener Motorhaube die Brechstange (Vorsicht, Wache), um ein Druckventil zu erhalten. Dieses könnt Ihr sogleich im Inventar mit dem

Spezialbenzin-Kanister benutzen. So erhaltet Ihr einen Spezialbenzin-Verteiler, den Ihr mit Eurem Motorrad benutzen könnt.

Ihr kehrt also nun den gesamten Weg, über den Ihr hierher gekommen seid, wieder zurück und nähert Euch Eurem abgestellten Motorrad. Benutzt mit diesem den eben hergestellten Spezialbenzin-Verteiler und besteigt das Gefährt. Von nun an könnt Ihr mit dem Motorrad weiter springen, wenn Ihr die Sprinten-Taste betätigkt. Dreht Euch also zunächst einmal um und fahrt zurück in den Level „Tulun-Moschee“.

Wendet Euch dort nach links und fahrt dann rechts um die Ecke, um auf der linken Seite ein paar Stufen sehen zu können. Nehmt nun schön Anlauf und fahrt (dazu die Sprint-Taste gedrückt halten) über die rechte Seite der Stufen (längerer Stück) hoch. Benutzt diesen Teil als Rampe, um so in der höhergelegenen Nische der Nordwand landen zu können. Habt Ihr diesen Teil erreicht, steigt von Eurem Gefährt ab und folgt der Balustrade nach Westen.

Durchquert dort die offene Tür, die nach Norden führt, und findet Euch im Innern eines Gebäudes wieder. Tötet eine Wache und sucht den großen Raum auf (Rampe runterrutschen). Geht im Raum einfach weiter nach vorne (Norden) und folgt dem Gang in einen weiteren kleinen Raum. Tötet dort eine Wache und nehmt schließlich die erloschene Fackel vom Boden in der linken Ecke an Euch. Kehrt mit dieser Fackel in der Hand zurück in den großen Raum, den Ihr nun über den Gang auf der rechten Seite (Westen, gleich vor der Rampe) wieder verlässt. Folgt der Rampe ganz nach unten, erschießt eine weitere Wache und haltet Euch an der zweiten Abzweigung links. Öffnet die vor Euch befindliche Tür, betretet den kleinen Raum und erschießt die letzte Wache.

Nähert Euch jetzt der hier befindlichen Feuerstelle an der Nordwand, wo Ihr Eure Fackel entzünden könnt. Mit der brennenden Fackel in der Hand kehrt Ihr nun zurück in den großen Raum, wo Ihr die vor Euch liegende Schräge (Osten) nach oben steigt. Landet so direkt unter einem Feuermelder (an der Decke), mit dem Ihr die brennende Fackel benutzt. Die Sprinkleranlage wird aktiviert und öffnet die Tür links neben Euch.

Durchquert diese und findet dahinter einen Hebel, den Ihr betätigkt. Es wird dadurch eine große Kiste in einem anderen Raum bewegt. Ihr verlässt diesen Bereich wieder und kehrt zurück in den großen Raum. Lauft von dort aus weiter in den Raum, aus dem Ihr Euch kurz zuvor die erloschene Fackel besorgt habt (Norden) und findet dort auf der rechten Seite die eben bewegte Kiste. Zieht Euch auf eben diese und springt und zieht Euch von dort aus in die gegenüberliegende Nische (unterhalb der Decke).

Von der Nische aus laßt Ihr Euch auf der anderen Seite wieder herunterfallen und landet so in einem ziemlich kleinen Raum mit vielen Kisten. Die beiden grauen Kisten könnt Ihr zerschießen. In einer Kiste findet Ihr so Pfeile und hinter der anderen Kiste ein Gitter. Dieses Gitter wird durch ein Vorhängeschloß versperrt, das Ihr mit Hilfe einer Waffe aufschließen könnt. Betretet sodann die freigelegte Nische und untersucht das dort befindliche Loch in der Wand, um diesem den Dachbodenschlüssel zu entnehmen. Hier wäre alles erledigt, und Ihr könnt zu Eurem Motorrad zurückkehren (durch die Tür neben der Sprinkleranlage). Besteigt dieses und holt Euch nun noch ein Geheimnis aus der Stadt der Toten.

Kehrt also zurück in den Level „Reich der Toten“ und durchquert dort das große offene Gittertor. Haltet Euch dahinter rechts und folgt der Straße einfach bis vor einen breiten Abgrund, den Ihr nun mit Hilfe der Sprinten-Taste und dem umgebauten Motorrad überspringen könnt (tut dies auf der linken Seite und mit viel Anlauf).

Habt Ihr die andere Seite endlich erreicht, tötet eine Wache und steigt ab. Um jetzt an das 59. Geheimnis zu gelangen, folgt eine etwas schwierige Sprungkombination. Findet auf der rechten Seite eine Erhöhung mit vier abgeschrägten Säulen. Ganz oben im Osten befindet sich ein Durchgang (auf dem Dach), den Ihr erreichen müßt. Geht dazu wie folgt vor:

Steigt zuerst auf die Erhöhung und nähert Euch dort der schrägen Säule auf der rechten Seite. Zieht Euch auf diese rauf und springt, während Ihr rutscht, nach hinten (Rückwärtssalto). Ihr landet auf der hinter Euch befindlichen Säule, von der aus Ihr, sobald Ihr landet, gleich wieder nach vorne springt. Landet so auf einer weiteren Säule, von wo aus Ihr gleich nach der Landung wieder springen solltet. So gelangt Ihr auf die höchste und letzte Säule, von der aus Ihr nun schnell nach Osten und auf den Durchgang im Dach springen könnt. Habt Ihr dies geschafft (erfordert ein wenig Übung), folgt der Passage und springt hinunter in den Geheimbereich. Nehmt Euch dort Pfeile, Munition und Medipack auf.

Wurde dies erledigt, kehrt mit Hilfe des Motorrades zurück über das Moscheegebiet in den Level „die Gräben“.

Steigt gleich zu Beginn vom Motorrad ab, geht vor und folgt der Straße nach rechts. Biegt nach ein paar Metern wieder nach links ab und steigt die dortige Treppe nach oben. Ihr findet gleich am oberen Teil der Treppe links und rechts je einen Vorsprung, auf den Ihr Euch ziehen könnt. Kümmert Euch zunächst um den linken Vorsprung, betretet diesen und fällt in ein Loch, in dem sich ein Medipack befindet.

Danach geht es weiter auf den rechten Vorsprung. Zieht Euch auch dort nach oben und springt in die kleine Vertiefung. Bemerkt dort an der Decke einen größeren silbernen Riegel, an den Ihr springt. Haltet Euch an diesem Regel fest und zieht ihn nach unten, um eine Deckenklappe zu öffnen.

Zieht Euch dann links oben (oberhalb der geöffneten Klappe) in einen schmalen Durchgang und laßt auf der anderen Seite ab. Findet im nächsten Gang ein paar Pfeile, bevor Ihr Euch von hier aus in den nächsten schmalen Durchgang im Süden zieht.

Kriecht bis vor den Abgrund und wendet Euch nach rechts (Westen). Nehmt den Revolver zur Hand und zielt auf einen Stein, der sich links neben der Kante befindet, über die Ihr Euch hangeln könnt. Wurde der Stein also aus dem Weg geschossen, laßt Euch nach hinten runterbaumeln, haltet Euch an der Kante fest und hangelt Euch nach links und um zwei Ecken.

Laßt dort ab und fällt auf eine Plattform. Folgt dieser ein kleines Stück und schaut dann an die Decke, wo Ihr eine Art Leiter entdeckt. Springt an die Deckenleiter heran und hangelt Euch rüber auf die andere Seite. Laßt Euch dort fallen und betretet den vor Euch liegenden Abschnitt. Tötet eine Wache, nehmt das Medipack an Euch und nähert Euch dann der Tür im westlichen Teil dieses Bereiches.

Öffnet diese mit Hilfe des Dachbodenschlüssels und betretet den dahinterliegenden Gang. Folgt diesem vorsichtig um die Ecke und springt von dort aus dann an die Kante auf der gegenüberliegenden Seite (Hauswand). Haltet Euch an der Kante fest und hangelt Euch nach links, bis Ihr Euch wieder nach oben in eine Nische ziehen könnt. Folgt dort dem Gang vor und nach rechts (zieht Euch einen Block hoch), bis Ihr am Ende links durch einen Spalt in der Wand schauen könnt. Nehmt Euch hier eine Waffe mit Zielvorrichtung zur Hand und visiert durch das Loch den kleinen Kasten am anderen Ende an, über dem sich ein roter Punkt befindet. Wir haben diesen Kasten mit der Armbrust und Explosivgeschossen bearbeitet. Habt Ihr den Kasten getroffen, beginnt dieser zu qualmen (durch diese Aktion hat sich eine Klappe im unteren Bereich geöffnet).

Springt von hier aus nun wieder runter auf den Boden, wo Ihr das Motorrad aufsucht. Besteigt dieses und fahrt an der Kreuzung vor Euch diesmal nach links. Findet hier zwei Treppen vor, von denen Ihr über die rechte nach oben fahrt (dort hat sich nämlich die Klappe geöffnet). Speichert ab und fahrt mit Anlauf (und der Sprint-Taste) über die Treppe nach oben, um mit einem Sprung den

dahinterliegenden Bereich zu erreichen (Norden). Landet auf der höher liegenden Rampe hinter dem Abgrund, steigt dort von der Maschine ab und steigt über die Leiter an der rechten Wand nach oben in den Gang hinein. Folgt diesem über eine Rampe in das nächste Level.

Der Strassenbasar

Geheimnisse: 1

Klettert die vor Euch befindliche Leiter hinunter und findet, auf dem Boden liegend, einen Mann, dem Ihr Euch nähert. Es folgt eine Sequenz, während der Ihr weitere Hinweise erhaltet. Nachdem Ihr wieder handeln könnt, nehmt den Gehäuse-Metalldetonator auf. Auf einem Tisch an der Westwand liegt außerdem eine kleine Kurbel, die Ihr aufnehmt. Ferner befindet sich hinter dem Wagen auf dem Boden ein defekter Wagenheber, der ebenfalls eingesteckt werden sollte.

Habt Ihr alle Gegenstände eingesackt, nähert Euch der Wand im Süden (dort, wo die Leiche liegt). Betätigkt dort den großen roten Knopf, um die linke Tür zu öffnen, die Ihr dann durchquert.

Um die Ecke findet Ihr einen schmalen Durchgang mit einem Medipack und einer Leiter, über die Ihr nach oben in den nächsten Gang klettert. Haltet vor dem Abgrund inne und springt nach vorne an die Deckenleiter. Haltet Euch an der Decke fest und hangelt Euch nach rechts um die Ecke, bis Ihr nach unten fällt. Dreht Euch dort nach rechts (Süden) und findet im oberen Teil der Wand einen schmalen Durchgang, in den Ihr Euch zieht. Kriecht durch diese Passage und lasst Euch auf der anderen Seite wieder ab. Kombiniert hier zunächst mal im Inventar die Kurbel mit dem defekten Wagenheber, um einen Wagenheber zu erhalten. Klettert danach auf den hier befindlichen Steinblock und stellt Euch an die Südwand, wo Ihr den Wagenheber benutzt, um mit diesem die graue Klappe an der Decke zu öffnen.

Ihr könnt Euch danach durch die offene Klappe nach oben auf ein Dach ziehen. Wendet Euch dem Gang im Norden zu, der durch einen Lichtblitz versperrt wird. Wartet nun ab, bis der Lichtblitz verschwindet und rennt dann schnell durch und vor den Metallblock. Verschiebt diesen nach hinten in die Nische ganz im Norden. Wendet Euch dann der Nische auf der rechten Seite zu (Osten), in der sich ein großer Metallblock mit Korb befindet. Zieht diesen ein Feld nach hinten und schiebt das Teil dann weiter in Richtung Blitzfeld. Sobald der Block auf einem Holzbrett landet, folgt eine kurze Sequenz, und eine Absperrung wird weg gesprengt.

Ist dies passiert, kehrt zurück in den offenen Teil des Daches, wo Ihr im Osten die Stahlbrücke betretet, die Ihr eben in der Sequenz gesehen habt. Springt von dort aus mit Anlauf in Richtung Leiter, die sich an der gegenüberliegenden Wand befindet.

Haltet Euch dort fest und hangelt Euch um ein paar Ecken, bis Ihr wieder festen Boden unter den Füßen erreicht (Nische im Osten). Laßt Euch dort ab und dreht Euch, auf dem Vorsprung stehend, nach Nordosten. Findet dort einen Gang, der um die Ecke und weiter auf dem Dach entlang führt (nach Osten). Springt dort ohne Anlauf hinein und folgt der Passage bis zum Ende hin, um dort das 60. Geheimnis (Munition, Medipack und Pfeile) zu finden.

Kehrt nun wieder zurück auf den Vorsprung, auf dem Ihr Euch eben abgelassen habt (unterhalb der Leiter). Findet dort im hinteren Teil eine Erhöhung, auf die Ihr Euch ziehen könnt (Süden). Stellt Euch ans andere Ende dieser Erhöhung, dreht Euch um und laßt Euch nach hinten fallen. Haltet Euch an der Kante fest, laßt los und haltet Euch an der nächsten Kante wieder fest. Laßt auch dort erneut los und rutscht runter in einen Gang, dem Ihr nach Osten folgt. Haltet Euch am nächsten Abzweig rechts und betretet im Süden einen großen Raum mit ein paar Kisten. Gleich rechts führt eine Rampe hinunter zu einer kopflosen Leiche. Nähert Euch dieser und findet neben der Leiche eine graue Scheibe, die sich als Minenpositionsdaten entpuppt. Nehmt dieses Teil auf und kombiniert es im Inventar mit dem Gehäuse Minendetoner, um einen vollständigen Minendetoner zu erhalten.

Kehrt sodann über die Rampe zurück in den oberen Bereich, wo nun ein Bulle frei herumläuft. Eure Aufgabe wird es sein, Euch den Kisten in der Südostecke zu nähern (diese stehen auf einer Erhöhung), auf daß der Bulle diese aus dem Weg rammt und so einen Gang freilegt. Stellt Euch also unterhalb der Erhöhung vor besagte Kisten, wartet, bis der Bulle auf Euch zugerannt kommt und springt dann schnell auf die Seite. Der Bulle rammt die Kisten zur Seite und legt somit den Gang im Osten frei, den Ihr nun betreten könnt.

Folgt diesem in den nächsten Raum hinein und erschießt dort links den Schützen. Lauft dann die Balustrade entlang, bis links eine weitere Passage abführt, der Ihr nach Süden hin folgt. Rutscht dort die Rampe hinunter und findet Euch in den Gräben wieder.

Dreht Euch um und folgt dem Weg nach Westen. Geht an dem Baum vorbei und folgt der Straße bis ganz zum Ende (Westen). Wendet Euch dort nach rechts und seht vor Euch zwei Treppen. Steigt über die linke Treppe nach oben und folgt dem nächsten Bereich bis fast zum Ende. Dreht Euch dort nach rechts und zieht Euch über einen Steinblock nach oben (Osten). Findet hier vor Euch eine Plattform in dem Sandberg, auf die Ihr Euch zieht. Von hier aus müßt Ihr nun schräg und ohne Anlauf an die höhergelegene Plattform im Osten springen. Haltet Euch an deren

Kante fest und zieht Euch hoch. Oben angekommen, nähert Euch der Leiter an der rechten Hauswand und klettert an dieser hoch in den Gang. Folgt diesem und rutscht am Ende die Rampe hinab zurück in den Straßenbasar-Level.

Klettert hier erneut über die Leiter nach unten und nähert Euch diesmal der Wand im Osten (rechts neben dem Auto). Findet dort einen Gang (links neben der Rampe), den Ihr betretet. Öffnet am Ende eine grüne Tür auf der linken Seite und betretet den dahinterliegenden Bereich (eine Straße). Tötet einen Wächter und folgt dann der Straße nach Norden. Wendet Euch am Ende nach links (Westen) und nähert Euch der Absperrung mit den Skelettköpfen drauf. Ihr werdet von einem Maschinengewehr beschossen und macht einen letzten Ausflug in den Grabenlevel.

Vor der Absperrung stehend, benutzt Ihr nun Euren Minendetektor, der eine Mine hinter der Absperrung zum Explodieren bringt. Ihr könnt danach die Absperrung überspringen und Euch dem großen roten Knopf an der Südwand nähern. Betätigtt diesen und öffnet somit eine Tür rechts neben Euch (ebenfalls in der Südwand). Geht durch diese Tür hindurch und findet auf der anderen Seite Euer Motorrad, das Ihr besteigt.

Fahrt mit diesem durch die eben geöffnete Tür zurück und am Abzweig nach links. Überfahrt einen Schützen und rauscht weiter nach rechts über die Rampe zurück in den Level „Tor der Zitadelle“.

Speichert hier ab und fahrt nun die Straße entlang bis zu einer Absperrung. Durchbrecht diese und überspringt den dahinter befindlichen Graben mit Anlauf und durch Betätigen der Sprint-Taste. Habt Ihr die andere Seite des Abgrundes erreicht, haltet Euch an der vorderen Hauswand und folgt dieser nach rechts, um nicht den Abhang hinunterzstürzen. Ihr findet nach ein paar Metern eine Straße, die nach links weiterführt. Folgt dieser, überrollt zwei Krokodile und fahrt dann mit dem Motorrad die Straße entlang (immer geradeaus), bis Ihr schließlich wieder bei dem verletzten Mann landet (es geht dazu vorbei an dem Drachen).

Es folgt eine längere Sequenz, während der der Mann den Drachen tötet. Nachdem dies geschehen ist, findet Ihr Euch im nächsten Level wieder.

Die Zitadelle

Geheimnisse: 2

Nachdem Ihr wieder handeln könnt, folgt dem Gang ein kleines Stück, und es tritt eine zweite Sequenz ein.

Ihr findet Euch daraufhin im Innern eines großen Raumes wieder. Dreht Euch hier nach links und betretet den Gang im Süden. Hinter der dort befindlichen Säule (weiter im Süden) befindet sich eine Nische, die Ihr betretet. Dort führt eine Treppe nach links oben. Steigt diese hinauf (Osten) und wendet Euch am Ende nach rechts. Entdeckt dort einen Hebel, dessen Betätigung eine Tür im Anfangsraum öffnet.

Betretet in diesem Raum nun eine kleine Nische im Westen. Hier liegt eine erloschen Fackel auf dem Boden, die Ihr aufnehmt. Entzündet diese an der Feuerstelle (an der Wand) und kehrt über die Treppe zurück in den unteren Bereich.

Findet in dem ersten Abschnitt mit der Säule in der Mitte ein gespanntes Seil an der Decke (linke Seite), an das Ihr mit der brennenden Fackel in der Hand springen müßt. Das Seil entzündet sich und reißt.

Geht nun zurück in den ersten Abschnitt des großen Raumes und findet dort links (Westen) die offene Tür (Munition) und ein Loch im Boden, durch das Ihr nach unten springt. Folgt dort der Passage nach Norden und um ein paar Ecken und landet schließlich vor einem großen Raum, wo eine kurze Sequenz folgt.

Nachdem Ihr wieder handeln könnt, hüpfst links auf die Säule und von dieser aus weiter auf den Vorsprung im Westen.

Das 61. Geheimnis findet Ihr, wenn Ihr von hier aus auf die gegenüberliegende Treppe springt. Folgt dieser ganz nach oben und hangelt Euch über eine Deckenleiter bis zum anderen Ende. Dreht Euch dort nach rechts, laßt kurz los und haltet Euch an der nächsten Kante wieder fest. Zieht Euch in einen schmalen Gang und findet dort Munition und Medipack.

Tretet dort an die hintere Kante heran und laßt Euch rückwärts runterfallen. Greift zu und haltet Euch an der Kante fest. Hangelt Euch ganz nach links und laßt Euch dann fallen. Greift an der nächsten Kante wieder zu und hangelt Euch auch dort bis zum anderen Ende durch. Hier laßt Ihr dann wieder kurz los, um gleich darauf wieder zuzugreifen, um an der untersten Kante Halt zu finden. Hangelt Euch auch hier wieder bis zum Ende durch, wo Ihr Euch dann schließlich nach oben in einen schmalen Durchgang ziehen könnt.

Kriecht dort hindurch und laßt Euch auf der anderen Seite ins Wasser fallen (Norden). Folgt dieser Passage bis zum Ende (nehmt die Munition an Euch) und wendet Euch dort nach rechts. Zieht Euch an der Wand nach oben und kriecht in

einen schmalen Durchgang. Bevor Ihr Euch auf der anderen Seite wieder runterfallen laßt, solltet Ihr abspeichern.

Laßt Euch nun nach hinten auf die Schräge unter Euch fallen und vollführt sofort, während Ihr noch rutscht, einen Rückwärtssalto. Sobald Ihr auf einer anderen Schräge landet, müßt Ihr sogleich nach vorne springen, um an der gegenüberliegenden Wand an einer Felsspalte Halt zu finden. Hangelt Euch dort dann nach links und zieht Euch am Ende in eine Nische hoch, wo Ihr ein Medipack findet.

Dreht Euch dann um und springt mit Anlauf auf die gegenüberliegende Plattform (Süden). Zieht Euch nach oben und folgt der Treppe auf der linken Seite. Tötet unterwegs eine Wache und landet schließlich im oberen Bereich eines großen Raumes. Wendet Euch dort nach rechts und folgt der Rampe bis ganz nach oben. Tötet hier eine zweite Wache und betätigt dann den hier befindlichen Hebel, der im unteren Bereich zwei Flammen ausschaltet – achtet auf den hinter Euch auftauchenden Schützen.

Wurde hier alles erledigt, laßt Euch links neben dem Hebel durch das Loch nach unten fallen und landet in der Passage, in der Ihr eben die Flammen deaktiviert habt. Folgt diesem Weg nun nach Norden (nehmt das Medipack auf) und am Ende der Treppe nach unten. Ihr betretet einen größeren Raum, und eine kurze Sequenz tritt ein. Sucht zunächst alle Ecken dieses Raumes ab, um Medipack und Munition zu finden. Betretet dann die Mitte und bemerkt vier Sockel, die sich verschieben lassen, und vier Kreise, die auf dem Boden eingezeichnet sind. Diese vier Kreise befinden sich im Norden, Süden, Westen und Osten. Nähert Euch jetzt einem der vier Sockel und schaut von oben auf diesen herab. Auf der Oberseite eines jeden Sockels nämlich befindet sich ein Buchstabe, der die Himmelsrichtung andeutet, in die der jeweilige Sockel geschoben werden muß. Nehmt Euch nun also nacheinander alle vier Sockel vor und schiebt diese auf den entsprechenden Kreis auf dem Boden (für diese Aufgabe nehmt Ihr natürlich Euren Kompaß zu Hilfe):

E	=	Osten
W	=	Westen
S	=	Süden
N	=	Norden

Wurde alles richtig gemacht und die Sockel korrekt plaziert, öffnet sich die große Tür im Westen.

Durchquert diese sogleich, folgt dem dahinterliegenden Gang und zieht Euch am Ende eine Plattform hinauf. Springt hier durch das Loch im Boden ins Wasser und findet Euch in einem größeren Raum wieder. Taucht hier die Passage im Süden entlang und landet schließlich vor einem verschlossenen Gitter. Sucht und findet den Hebel an der Decke, dessen Betätigung eine Klappe in einem anderen Bereich schließt. Wurde dies erledigt, kehrt zurück in den großen Raum und taucht dort durch die kleine Öffnung in der Decke auf, um Luft zu holen.

Taucht danach wieder unter und folgt nun dem langen Gang im Norden, der schließlich durch ein Loch in der Decke an die Oberfläche führt. Taucht auf und zieht Euch an Land. Lauft hier über die Rampe zurück in den Raum mit den vier Sockeln, wo Ihr diesmal der Passage im Osten folgt. Ihr landet so in einem kleinen Raum mit zwei Wachen und einem Hebel. Tötet die Wachen und betätigkt dann den Hebel, der eine Luke unter Wasser öffnet.

Wurde dies erledigt, kehrt zurück in den Raum mit den vier Sockeln und geht von dort aus weiter in den Nordgang. Betretet den Raum am Ende der Passage und taucht dort ins Wasser ein. Folgt dem langen Unterwassertunnel zurück in den großen Raum, wo sich nun das Wasser abgesenkt hat. Taucht auf und zieht Euch jetzt in den Westgang hinein. Folgt diesem und betätigkt am Ende einen Hebel, der eine weitere Luke unter Wasser und im großen Raum öffnet.

Kehrt zurück in den großen Raum, springt ins Wasser und taucht nun nochmals in den Nordgang. Da die geöffneten Luken das Wasser weiter abgesenkt haben, könnt Ihr nach ein paar Metern das Wasser wieder verlassen und Euch an Land ziehen. Folgt dem Gang und landet vor einer Kette, an der Ihr nun ziehen könnt. Durch diese Aktion öffnet sich eine Tür im oberen Bereich. Zieht Euch also nach oben, erschießt einen Wächter und durchquert dann die geöffnete Tür im Osten.

Folgt dem Gang, bis Ihr an der rechten Wand (oberer Bereich) einen schmalen Durchgang entdeckt, in den Ihr Euch ziehen könnt. Kriecht durch und laßt Euch auf der anderen Seite nach unten fallen. Hier werdet Ihr gleich von zwei Skelettkriegern angegriffen, die Ihr nicht töten könnt.

Rennt also schnell in Richtung Südwand und findet dort eine Rampe auf der linken Seite (Osten), der Ihr nach oben folgt. Ganz am Ende kommt Ihr vor einer Holzkonstruktion zum Stehen (Norden). Wartet nun ganz dicht vor diesem Holzgebilde, bis die Skelettkrieger Euch erreichen. In dem Moment, in dem sie mit ihren Schwertern auf Euch einschlagen, springt schnell nach hinten. Die Krieger schlagen nun auf das Holz ein und zerstören dieses. So wird ein Durchgang freigelegt, den Ihr jetzt betreten könnt. Wendet Euch am Ende dieser Nische nach rechts und zieht Euch nach oben in den nächsten Abschnitt.

Sucht die Gegend hier nach Gegenständen ab und laßt Euch dann in den großen mittleren Bereich hinunterfallen. Wendet Euch dort der linken Seite zu (Westen) und findet ein kleines tiefes Loch. Stellt Euch vom Norden her an dieses Loch heran und laßt Euch rückwärts runterfallen. Bemerkt knapp unter Euch eine Nische. Laßt kurz los und greift gleich wieder zu, um an besagter Nische Halt zu finden. Zieht Euch dort nach oben und kriecht in den schmalen Durchgang. Folgt diesem, springt über eine Schräge nach oben und zieht Euch schließlich links an einem Block hinauf, um das 62. Geheimnis zu finden. Leider erwarten Euch hier auch zwei Skelettkrieger. Sammelt also schnell alles ein (Munition, Pfeile, Medipack), bevor Ihr diesen Raum über die Rampe im Osten wieder verlaßt.

Springt dahinter erneut links in den großen Abschnitt und verlaßt diesen diesmal durch die Passage im Norden, um diesen Level zu beenden.

Der Sphinx-Komplex

Geheimnisse: 1

Folgt dem Weg einfach nach vorne (Westen) und trifft auf zwei Wachen, die von rechts erscheinen. Tötet diese und bemerkt, daß einer der beiden einen Schlüssel verliert. Nehmt diesen Silberschlüssel an Euch und wendet Euch dann rechts (Norden) der verschlossenen Metalltür zu. Benutzt mit dem Schlüsselloch rechts daneben den eben gefundenen Silberschlüssel, um die Tür zu öffnen.

Betretet den dahinter liegenden Bereich und erschießt erneut zwei Wachen. Sind die Bösewichter aus dem Weg geräumt, kümmert Euch um die beiden Mauern auf der rechten Seite (Osten). Klettert nacheinander auf beide rauf (Norden und Süden) und springt mit Anlauf über den jeweiligen Abgrund, um vor den Hebeln zu landen. Legt beide Hebel um, um eine weitere Metalltür im Westen zu öffnen.

Durchquert diese und tötet dahinter einen Ninja. Findet Euch im nächsten Bereich wieder, wo Ihr Euch gleich dem Abgrund auf der rechten Seite (Norden) zuwendet. Stellt Euch vor diesen Abgrund und schaut hinunter, um zwei Plattformen erkennen zu können, über die Ihr den Abgrund überqueren könnt. Von der ersten Plattform aus springt Ihr schräg nach links auf die zweite Plattform. Nun gilt es, im Norden eine Stelle zu finden, an der Ihr Euch festhalten könnt. Stellt Euch also etwas schräg nach rechts, speichert ab und springt mit Anlauf an die Kante, an der Ihr Euch dann hochziehen könnt.

Habt Ihr die andere Seite erreicht, nähert Euch im Norden dem zweiten Abgrund.

Springt dort links auf die Plattform mit dem Medipack (im Abgrund) und erschießt von hier aus eine Wache auf der anderen Seite. Erkennt dann wiederum schräg rechts eine Stelle, auf die Ihr mit Anlauf springen könnt. Dort gelandet, zieht Euch hoch und durchquert die graue Tür im Osten. Betretet den Raum und nähert Euch dem großen Regal auf der rechten Seite, das Ihr verschiebt. Es kommt so ein Gitter zum Vorschein, das Ihr kaputtschießt. Kriecht dann durch die schmale Passage und betretet den nächsten Raum. Tötet hier eine Wache und zerschießt alle Kisten. In einer davon befindet sich nämlich eine Metallklinge, die Ihr aufnehmen solltet.

Kümmert Euch nun um das hier befindliche große Regal (Ostwand). Zieht dieses nach vorne in Richtung Holztor und widmet Euch danach dem dunklen Regal in der Ecke. Zieht dieses aus der Ecke, um so eine Schrotflinte auf dem Boden freizugeben, die sich als 63. Geheimnis entpuppt.

Nähert Euch nun der Wand rechts neben dem verschlossenen Holztor (Westen) und betätigt den dort befindlichen dunklen Schalter. Dies öffnet das Holztor und lässt zwei Wachen hereinstürmen. Tötet diese Typen und verläßt dann den Raum. Wendet Euch im Freien nach links und nähert Euch dem Abgrund im Süden. Springt dort über die beiden Plattform im Abgrund auf die andere Seite und dort wieder nach oben.

Nähert Euch dem vor Euch liegenden Abgrund (Süden) und läßt Euch zunächst auf das Plateau links neben Euch ab. Springt von dort aus geradeaus rüber auf die gegenüberliegende Plattform und von dort aus weiter nach rechts auf das dritte Plateau (Westen). Von hier aus könnt Ihr dann wieder nach oben hüpfen (Süden) und den Abgrund so verlassen.

Lauft nun weiter nach rechts und seht kurz darauf den Eingang in die Sphinx. Folgt also hier dem Pfad nach rechts (Norden) und nähert Euch dem hellen Stein – es folgt eine kurze Sequenz. Nachdem Ihr die Hyroglyphen entziffert habt, kehrt zurück und folgt dem breiten Weg weiter nach rechts (Westen). Ihr findet Euch schließlich vor dem nächsten, ziemlich breiten Abgrund wieder. Schaut auch hier wieder nach unten und bemerkt gleich rechts ein Plateau, auf das Ihr springt. Von dort aus geht es weiter auf die gegenüberliegende Plattform. Dreht Euch hier stehend nach rechts und springt ein wenig schräg auf die Plattform vor der großen roten Tür und den beiden Wachen (Norden).

Zieht Euch von dort aus hoch, erschießt die beiden Bösewichter und nähert Euch der linken Seite des großen roten Tores. Auf dem Boden findet Ihr hier nämlich

einen Holzgriff, den Ihr aufnehmt. Kombiniert diesen im Inventar gleich mit der Metallklinge, um eine Schaufel zu erhalten.

Findet nun an der Ostwand eine kleine Plattform, auf die Ihr Euch ziehen könnt. Von dort aus könnt Ihr weiter über die Mauer und erneut vor den hellen Stein (bei der Sphinx) springen. Stellt Euch nun ein Stück vor den Stein (dunkler rissiger Boden) und benutzt dort Eure Schaufel, um einen Durchgang freizulegen. Betretet diesen und findet Euch im nächsten Level wieder.

Der Tempel im Tal

Geheimnisse: 1

Folgt dem hier befindlichen Gang durch ein offenes Gitter, um einen Raum zu betreten. Hinter Euch schließt sich das Gitter, und Ihr müßt nun die beiden hier befindlichen Bullen aus dem Weg räumen. Geht dazu wie folgt vor:

Geht ganz nah an einen der beiden Bullen heran, woraufhin dieser Euch verfolgt. Nun müßt Ihr zurück zu dem Gitter rennen, durch das Ihr diesen Raum betreten habt (Süden). Links und rechts davon befinden sich zwei Räume. Lockt den Bullen in einen dieser Räume hinein und springt/rennt dann schnell wieder raus. Auf der linken, bzw. rechten Seite vor den Räumen (an der Wand) befindet sich ein Hebel, mit dem Ihr das Gitter dieses Raumes schließen und den Bullen so einsperren könnt. Wiederholt diese Prozedur auch mit dem zweiten Bullen. Habt Ihr beide Tiere eingesperrt, könnt Ihr nun in Ruhe weiterspielen.

Folgt der Stelle vor den drei komischen Symbolen nach links und seht auf dem Boden liegend eine Karte und Fackeln, Nehmt beide Teile an Euch und untersucht dann den Papierfetzen im Inventar. Ihr seht darauf eine Übersetzung des ägyptischen Alphabets. Nähert Euch nun den drei komischen Symbolen an der Nordwand. Auf diesen Symbolen befinden sich von links nach rechts zwei Federn, ein Dreieck und ein Vogel. Natürlich gilt es nun, diese Symbole in einer bestimmten Reihenfolge zu drücken, um weitere Gitter zu öffnen. Fangt mit dieser Kombination an: Vogel, Federn, Dreieck.

Folgt nun dem Weg nach Westen, wo sich ein Gitter geöffnet hat. Durchquert dieses und springt dahinter über einen Abgrund. Tötet auf der anderen Seite zwei Fledermäuse, geht weiter nach rechts um die Ecke und springt über ein zweites Loch. Erschießt weitere Fledermäuse und wendet Euch dann den West- und Ostwänden zu. Hier befinden sich jeweils ein Stück weiter oben zwei farbige Nischen, in die Ihr mit Eurem Fernglas hineinschauen müßt. Betätigt dann die Aktionstaste, um die Nachtsichtfunktion Eures Fernglases zu aktivieren. Findet in

jeder der vier Nischen eine Kombination der drei Symbole, die Ihr Euch notieren solltet.

Habt Ihr also alle vier Kombinationen erfahren, kehrt über die Abgründe zurück in den großen Raum, wo Ihr Euch wieder den drei Symbolen nähert. Beginnt hier nun, die eben erfahrenen Codes einzugeben. Wir beginnen mit:

Dreieck, Federn, Vogel

Sucht jetzt das geöffnete Gitter auf, das sich wiederum auf der Westseite befindet (dort im Süden). Betretet den dahinterliegenden Gang und tötet dort zwei Fledermäuse. Geht langsam weiter vor und überspringt dabei einen weiteren Abgrund. Folgt dem Gang um die Ecke und findet Euch vor einer Wasserstelle wieder. Tötet dort vier Krokodile und betretet dann den großen Raum. An der Westwand befindet sich ein Hebel, der das Gitter am Ausgang öffnet. In allen vier Ecken befindet sich außerdem ein Loch in der Wand, das Ihr anklickt – so wird ein Schalter betätigt. Habt Ihr alle vier Schalter aktiviert, öffnet sich ein Gitter auf der mittleren kleinen Insel. Sucht die Insel auf und springt durch das offene Gitter nach unten. Nehmt dort den Stein des Khepri an Euch und verlaßt diesen Bereich wieder (um über den Abgrund zu gelangen, müßt Ihr von dem Vorsprung an der rechten Wand aus auf die andere Seite springen und Euch dort hochziehen).

Kehrt zurück zu den drei Symbolen, wo Ihr den nächsten Code eingebt:

Vogel, Dreieck, Federn

Diesmal hat sich das gegenüberliegende Gitter im Westgang geöffnet. Durchquert auch dieses und tötet dahinter zwei Fledermäuse. Es geht nun daran, den nächsten Abgrund zu überqueren. Springt dazu rechts auf die Rampe und hüpfte von deren Oberseite weiter nach links auf das gegenüberliegende Plateau. Dort angekommen, wendet Euch nach rechts und springt schräg auf die nächste Plattform, von der aus Ihr dann nach oben auf die andere Seite des Abgrundes springen könnt.

Findet hier auf der linken Seite einen schmalen Durchgang, in den Ihr kriechen müßt. Folgt diesem Durchgang zweimal nach links und findet so den Stein des Maat, der eingesteckt werden muß.

Kriecht nun zurück (zweimal nach rechts), um wiederum vor den schmalen Durchgängen zu landen. Diesmal kriecht Ihr in den Durchgang im Osten. Folgt diesem nach rechts und bis zum Ende hin, wo Ihr durch ein morschtes Brett nach unten fällt. Landet in einer kleinen Nische, wo sich ein Granatwerfer befindet. Nehmt Ihr diesen auf, entpuppt er sich als 64. Geheimnis.

Zieht Euch aus dieser Nische und kriecht aus dem schmalen Durchgang. Richtet Euch auf und wendet Euch diesmal dem letzten der drei Kriechgänge im Süden zu. Folgt dieser Passage nach links, rechts, links, rechts, bis Ihr Euch am Ende wieder aufrichten könnt. Betätigt den hier befindlichen Hebel (dieser öffnet das Gitter, durch das Ihr diesen Bereich wieder verlassen könnt) und kriecht zurück und aus dieser Passage heraus.

Springt nun wiederum über die Plateaus bei dem Abgrund und kehrt zurück zu den drei Symbolen zurück, wo Ihr diesmal den Code:

Federn, Dreieck, Vogel

eingebt. Folgt diesmal dem Gang im Osten, wo sich das hintere Gitter geöffnet hat. Durchquert dieses und tötet im nachfolgenden Bereich zwei Fledermäuse. Springt dann auf der linken Seite über den Abgrund und nähert Euch dem Ende des Raumes, wo Ihr an drei Wänden je drei Löcher findet. In einem der Löcher befindet sich ein Schalter zum Öffnen des Gitters, in einem anderen der Stein des Re. Faßt Ihr in eines der anderen Löcher, entschlüpfen diesem Käfer, die sich über Euch hermachen. Wendet Euch also zunächst der Nordwand zu und greift dort in das ganz rechte Loch, um das Gitter in dem anderen Raum zu öffnen. Es geht dann weiter an die Ostwand, wo Ihr wiederum in das ganz rechte Loch greift, um darin den Stein des Re zu finden.

Laßt die anderen Löcher unbeachtet und kehrt zurück zu den drei Symbolen, wo Ihr diesmal die letzte Kombination eingebt:

Dreieck, Vogel, Federn

Habt Ihr dies erledigt, kehrt zurück in den Ostgang, wo Ihr diesmal das offene Gitter im Süden durchquert. Nähert Euch dem Abgrund und springt dort auf der rechten Seite auf das Plateau runter. Von diesem aus geht es dann mit Anlauf auf den Vorsprung im Süden und am anderen Ende. Dort angekommen, wendet Euch nach links und springt über die Schräge nach oben. Tötet zwei Fledermäuse, bevor Ihr Euch in das Wasserloch fallenlaßt (speichert vorher ab).

Taucht ein und runter bis auf den Grund. An der ersten Kreuzung folgt Ihr dem Gang nach Osten. Folgt der nächsten Möglichkeit nach rechts. Der weitere Verlauf führt Euch nach unten und vor einen Abzweig. Folgt hier der Passage nach Süden und haltet Euch bei der nächsten Möglichkeit weiter südlich (geradeaus). Taucht weiter geradeaus, dann runter und weiter vor (Westen), bis Ihr vor Euch ein Vogelsymbol seht. Genau vor diesem Vogel taucht Ihr nun nach oben und folgt der

Passage, bis Ihr wieder Luft holen könnt. Verlaßt hier das Wasser und zieht Euch an Land. An der Westwand befindet sich ein Hebel, dessen Betätigung eine Tür unter Wasser öffnet.

Nähert Euch nun wieder dem Wasserloch, speichert ab und taucht ein. Folgt dem Gang bis zur ersten Kreuzung, der Ihr weiter nach Norden folgt (geradeaus). An der zweiten Kreuzung (wo es auch nach oben geht) haltet Ihr Euch links (Westen) und taucht weiter bis zum Ende hin. Folgt dort dem Schacht nach oben, taucht auf und geht an Land. Betätigter hier den zweiten Hebel und kehrt zurück ins Wasser. Taucht jetzt bis ganz auf den Boden und folgt dann dem weiteren Verlauf des Schachtes, bis Ihr an der linken Wand ein Schlangensymbol seht. Taucht an dieser Stelle nach oben und zieht Euch an Land. Betätigter hier den Hebel und kehrt danach zurück ins Wasser.

Folgt hier nun dem angegebenen Weg, der genau eingehalten werden muß und sich lediglich auf die Richtungen bezieht, die bei Abzweigungen eingehalten werden müssen – sonst geht es immer geradeaus:

Runter, links (Osten), links (Norden), links (Westen), hoch, geradeaus, hoch, rechts (Osten).

Ihr landet vor einem Symbol mit zwei Federn, wo Ihr auftaucht. Geht an Land und betätigter den hier befindlichen Hebel. Springt nun zurück ins Wasser und sucht den letzten Raum auf. Folgt auch diesmal wieder unseren Richtungsangaben:

Runter, am Abzweig runter, links (Osten), hoch und weiter zu dem Schlangensymbol. Taucht dort auf, um Euch im letzten Raum wiederzufinden. Zieht Euch hier an Land und nehmt den Stein des Atum auf, der am Boden liegt. Benutzt außerdem den hier befindlichen Hebel an der Ostwand, um das Gitter zu öffnen, das zurück in den Ausgangsraum führt. Ihr springt nun ein letztes Mal ins Wasser und macht Euch auf den Weg in Richtung Ausgang:

Hüpft ins kühle Naß und taucht runter. Folgt dem Abzweig nach vorne (Westen) und taucht vor der Wand einfach nach oben. Zieht Euch an Land, springt über den Abgrund und verlaßt diesen Abschnitt. Lauft diesmal an den drei Symbolen vorbei und auf die andere Seite (Westen). Durchquert das offene Gitter am anderen Ende (Westen) und überspringt dahinter die beiden Abgründe. Nähert Euch den vier Nischen, in denen Ihr zu einem früheren Zeitpunkt die verschiedenen Kombinationen entdeckt habt. Unterhalb dieser Nischen befindet sich jeweils eine Öffnung, in die nun der passende Stein eingesetzt werden muß. Tretet dazu an eine der Öffnungen

heran und benutzt die Aktionstaste. Es öffnet sich das Inventar, und der korrekte Stein wird angezeigt, der dann nur noch eingesetzt werden muß. Sind alle vier Steine plaziert worden, öffnet sich das Gitter im Norden, und Ihr könnt dem weiteren Weg folgen.

Geht vorsichtig um die Ecke und haltet vor dem Abgrund inne. Springt hier an die Decke und hangelt Euch an dieser über den Abgrund. Laßt Euch auf der anderen Seite fallen, tötet zwei Fledermäuse und betretet den nächsten Raum (speichert vorher ab). Hier kommt die Decke herunter (das Gitter hinter Euch schließt sich), und Ihr müßt Euch ein wenig beeilen. Findet in den Ecken dieses kleinen Raumes vier Nischen, in denen jeweils eine Statue steht. Nehmt diese vier heiligen Skulpturen schnell auf, bevor Euch die Decke erreicht. Es öffnet sich dann nämlich ein Gitter, das Ihr nach Norden hin verlassen könnt.

Folgt der Rampe nach oben und achtet auf dem weiteren Weg auf Klingen, die aus dem Boden geschossen kommen. Hinter dem kleinen Raum müßt Ihr Euch erneut langsam um die Ecke drehen, da Euch hier der nächste Abgrund erwartet. Springt an die Decke, um Euch an dieser über den Abgrund und auf die andere Seite zu hangeln. Laßt dort ab, erschießt zwei Fledermäuse und folgt dem hier befindlichen Gang, um diesen Level zu beenden.

Die Pyramide des Menkaure

Geheimnisse: 1

Folgt dem Weg bis kurz vors Ende und wendet Euch dort nach links, um einen Steinblock zu finden, auf den Ihr Euch ziehen könnt (Osten). Ein weiterer Block rechts neben Euch führt weiter nach oben und unter eine Deckenklappe. Schaut hoch und findet einen silbernen Griff unter der Klappe, an den Ihr springen müßt (richtet Euch dazu nach Norden aus). Haltet Euch an dem Griff fest, um die Klappe aufzuziehen. Speichert nun ab und zieht Euch über die offene Luke nach oben. Nehmt sogleich ein Explosivgeschoß zur Hand, da Euch kurz darauf ein roter Riesenskorpion angreift, den Ihr möglichst schnell töten solltet. Ist Euch dies gelungen, rennt schnell weiter nach Westen und biegt gleich nach links ein. Seht, wie hier ein Wächter von einem zweiten Riesenskorpion bedrängt wird. Versucht hier, den Mann vor seinem Schicksal zu bewahren. Nehmt also Euer Gewehr zur Hand und feuert damit auf das Biest. So müßtet Ihr es eigentlich töten können, bevor der Skorpion den Mann umbringt.

Ist Euch das Kunststück gelungen, sucht den Bereich im Westen nach einem Medipack ab, bevor Ihr Euch dem Abgrund im Norden widmet. Stellt Euch dort auf

den Vorsprung der linken Seite und springt von diesem Vorsprung aus mit Anlauf nach schräg links und auf die andere Seite des Grabens (Westen).

Geht hier weiter nach Norden und trifft kurz darauf auf einen Riesenskorpion, den es zu beseitigen gilt. Lauft dann weiter bis vor einen Abgrund im Norden, den Ihr mit Anlauf überspringt. Zieht Euch auf der anderen Seite nach oben und findet Euch vor den Mauern einer großen Pyramide wieder.

Wendet Euch schnell nach links, wo Ihr einen Skorpion erspäht. Killt diesen möglichst schnell, da hinter Euch schon ein Riesenläufer/-Biene angeflattert kommt. Nachdem Ihr schließlich beide Angreifer aus dem Weg geräumt habt, nähert Euch dem Abgrund im Osten. Stellt Euch dort auf das Plateau, das sich am linken Rand des Loches befindet und dreht Euch nach rechts in Richtung Süden. Findet auf der anderen Seite des Abgrundes (auf der rechten Seite) eine höhere Säule, die nach hinten schräg abfällt. Springt mit Anlauf an diese Säule, zieht Euch hoch und rutscht hinten runter. Hüpfst während des Rutschens nach vorne, um die andere Seite des Abgrundes erreichen zu können.

Wendet Euch dort nach Osten und nähert Euch einer zweiten Riesenläufer/-Biene, die Ihr tötet. Nähert Euch dann dem Gebäude im Süden und öffnet dessen metallene Tür. Nehmt das Gewehr zur Hand, betretet das Gebäude und wendet Euch im Innern gleich nach rechts, um einen Skorpion zu sehen, der eine Wache in den Klauen hält. Ballert schnell auf das Tier los, um den Wächter zu retten und verfolgt danach eine Sequenz, während der Ihr den Schlüssel der Wachen erhaltet (außerdem solltet Ihr einen zweiten Schlüssel erhalten – nur wenn die Wache überlebt –, mit dem sich später die Tür zu einem Geheimnis öffnen lässt).

Sucht und findet in den Nischen dieses Gebäudes noch Munition und Medipacks, bevor Ihr wieder raus ins Freie tretet. Tötet dort einen weiteren Skorpion und nähert Euch dann dem Felsen direkt rechts neben dem Abgrund (Norden). Zieht Euch an diesem Felsen hoch und hangelt Euch nach links und um die Ecke. Hangelt Euch auch dort wieder, soweit es geht, nach links und lasst dann los, um Euch auf der anderen Seite des Abgrundes und vor der Pyramide wiederzufinden.

Dreht Euch nun um und findet die kleine Plattform, auf die Ihr steigt. Von dieser aus geht es nun an den Aufstieg zur Spitze der Pyramide. Lauft und springt also weiter nach links oben, bis Ihr auf einer Plattform landet, auf der Ihr von einem Flugläufer attackiert werdet. Beseitigt dieses Biest und wendet Euch am Ende dieser Plattform nach rechts (Norden). Springt hier nach oben und seht eine metallene Doppeltür, die Ihr nun erreichen müsst.

Dreht Euch hier nun nach Westen und springt mit Anlauf auf die weiterentfernte Plattform. Ihr rutscht dort ein wenig runter, findet aber kurz darauf wieder festen Boden unter den Füßen. Hier greift Euch außerdem ein weiteres Fluginsekt an. Am Ende dieser Plattform könnt Ihr rechts weiter nach oben steigen und Euch auf das nächste Plateau ziehen. Zieht Euch hier nun, so hoch es geht (über circa drei Blöcke), bis Ihr vor einer Schrägen zum Stehen kommt. Hier dreht Ihr Euch dann nach rechts (Osten), wo aus der übernächsten Passage das dritte Fluginsekt geflattert kommt. Nachdem Ihr auch dieses abgeschossen habt, springt mit Anlauf in diese Nische und landet endlich vor besagter Tür, die sich mit dem Schlüssel der Wachen öffnen lässt.

Bevor Ihr diese durchquert, solltet Ihr zunächst der Nische vor der Tür weiter nach links (Osten) folgen. Springt über eine weitere Schräge zu der dahinterliegenden Plattform, erschießt dort ein Fluginsekt und zieht Euch dann über zwei bis drei weitere Blocks nach oben (Norden). Wendet Euch am Ende nach links (Westen), wo Ihr ohne Anlauf auf einen Block oberhalb der zuvor geöffneten Tür springt. Nehmt dort das Medipack auf und springt dann mit Anlauf auf den gegenüberliegenden Block (andere Seite der offenen Tür). Hebt dort den Revolver auf und findet somit das 65. Geheimnis.

Dadurch werden auch ein paar Käfer freigesetzt. Hüpfte also schnell wieder runter und durchquert die offene Metalldoppeltür. Folgt dem nachfolgenden Gang in den nächsten Level.

In der Pyramide des Menkaure

Geheimnisse: 1

Folgt dem Gang bis vor zwei Pendel (erschießt unterwegs Fledermäuse), die Ihr im richtigen Moment durchqueren müßt. Habt Ihr das andere Ende und einen Raum erreicht, nähert Euch der hier befindlichen Treppe, die nach unten führt. Steigt ein paar Stufen hinunter und schaut dann nach oben an die Decke. Ihr bemerkt dort einen gelben Stern, den es mit einer Zielwaffe abzuschießen gilt. Diese Aktion öffnet eine Luke in der untenstehenden Wanne.

Steigt nun über die Treppe in den unteren Raum hinab und laßt die Mumien außer acht. Springt gleich in die silberne Wanne hinein und findet dort eine offene Luke, die in einen Gang führt. Springt durch eben diese Luke und folgt der Passage in einen weiteren Raum. Von der Decke hängt hier ein Seil herunter, an das Ihr mit Anlauf springen müßt. Schwingt Euch mit dessen Hilfe auf die andere Seite (Westen) und laßt Euch dort fallen.

Gelangt an einen Abzweig, dem Ihr zunächst nach rechts folgt. Umgeht die Mumien und nähert Euch dem nächsten Becken, über dem zwei Seile hängen. Springt an das erste mit Anlauf heran und schwingt Euch dann zum zweiten Seil. Hüpfte weiter und haltet Euch fest, um dort Halt zu finden. Vom zweiten Seil aus könnt Ihr Euch dann auf die andere Seite schwingen, wo Ihr einer Schräge nach oben folgt (Westen). Findet am Ende einen Hebel, dessen Betätigung eine Luke in einem anderen Bereich öffnet.

Kehrt nun zurück zu dem Becken, überquert dieses mit Hilfe der beiden Seile und wendet Euch danach nach rechts. Geht um die Ecke und vor das zweite Becken, das ebenfalls mit Hilfe der Seile überquert werden muß. Habt Ihr die andere Seite erreicht (Westen), steigt die Rampe nach oben und zieht Euch am Ende über den Vorsprung hoch in einen kleinen Raum. Nehmt hier sogleich den Granatwerfer zur Hand und feuert auf eine Wache, bevor diese Euch mit ihren Feuerbällen töten kann. Nach ein paar Granatschüssen ist der Kerl besiegt, und Ihr nähert Euch der Wand mit dem großen Stern im Westen. Benutzt dort die Brechstange, um den goldenen Stern (Schlüssel zum Westschaft) aus der Wand zu stemmen. Ferner öffnet sich durch diese Aktion ein Geheimgang.

Kehrt nach getaner Arbeit über die Rampe zurück vor das Becken, über das Ihr Euch mit Hilfe der beiden Seile schwingt. Auf der anderen Seite betretet den Gang im Osten, wo Ihr Euch über das nächste Becken schwingt (das mit dem einen Seil). Folgt der nachfolgenden Rampe nach oben und zieht Euch schließlich in die Wanne hoch. Springt aus dieser heraus und rennt die Treppe nach oben. Im oberen Bereich wendet Euch nach rechts und bemerkst nun einen offene Gang, den Ihr betretet (Osten).

Rutscht eine Schräge hinab und landet vor einem dunklen Bereich. Geht hier rechts um die Ecke und durchquert den nachfolgenden Gang kriechend, da in der Mitte tödliche Messer auf Euch zugerast kommen. Auf dem Boden können Euch diese nicht erreichen. Es geht dann weiter nach links um die Ecke und eine Rampe nach oben. Entzündet am Ende eine Fackel, um über Euch die Klappe erkennen zu können. Springt auch hier wieder an den Hebel und zieht an diesem, um die Klappe zu öffnen. Ihr könnt Euch so über die offene Klappe nach oben und ins Freie ziehen.

Schaut hier gleich nach rechts, um zwei herannahende Skorpione sehen zu können. Erlegt diese und lauft dann weiter nach Süden. Sucht links die Gasse zwischen den beiden Pyramiden, der Ihr ein wenig folgt. Dreht Euch dann nach links (Norden) und findet im unteren Teil der Pyramide eine Nische. An der hinteren Wand dieser

Nische befindet sich ein quadratischer Knopf, der gedrückt werden muß. Durch diese Aktion stürzt die Spitze der zweiten Pyramide ein.

Verlaßt die Nische wieder, tötet einen weiteren Skorpion und macht Euch nun an den Aufstieg zur Spitze der Pyramide. Nähert Euch dazu dem vorderen Bereich dieser Pyramide und besteigt diese nach Osten hin. Zieht und hangelt Euch über die begehbareren Plattformen bis ganz nach oben (an einer bestimmten Stelle springt Ihr nach Süden über eine Schräge auf die dahinter befindliche Plattform) und laßt Euch dort nach hinten in das Loch fallen. Klettert an der Leiter bis ganz hinunter und findet Euch im Innern der Pyramide wieder.

Folgt hier der Rampe um die Ecke und vor einen Abgrund, über den Ihr mit Anlauf springt. Auf der anderen Seite angekommen, geht vor bis zum nächsten Abgrund und springt dort nach oben, um Halt an einer Deckenleiter zu finden. Hangelt Euch an dieser rüber auf die andere Seite und laßt Euch dort wieder fallen.

Es folgen nun mehrere Sprünge über Gruben, über denen ein Beil schwingt. Mit dem richtigen Timing und dem nötigen Anlauf nehmt Ihr diese Hindernisse spielend. Habt Ihr die letzte Beilgrube überwunden, folgt dem Gang und findet Euch vor einer Kette wieder, deren Betätigung ein Gitter öffnet. Springt nun über die letzte Beilgrube zurück und wendet Euch danach in Richtung Süden (nach rechts). Findet hier einen tiefen Abgrund, über den Ihr Euch mit Hilfe der Deckenleiter hängeln könnt.

Laßt Euch auf der anderen Seite fallen und folgt der Passage bis zu dem offenen Gitter. Speichert hier ab und stellt Euch ganz rechts an den Rand. Rutscht dann eine Schräge hinunter und springt vor dem Abgrund ein wenig nach rechts und in den Graben hinein. Seid Ihr nicht auf den Spitzen gelandet, könnt Ihr Euch hier eine Uzi greifen, die das 66. Geheimnis darstellt.

Zieht Euch nach oben und rutscht weiter runter, um am Ende in ein Loch zu fallen. Folgt dem Tunnel nach Süden und verlaßt somit diesen Level.

Ihr befindet Euch nun wieder im Sphinx-Komplex. Folgt dem Gang nach vorne und zieht Euch über den Vorsprung am Ende nach oben ins Freie. Geht ein Stück vor und bemerkt dann links neben Euch eine geschlossene große Metalltür. Auf der rechten Seite befindet sich eine kleinere Metalltür, die ebenfalls verschlossen ist (auf der anderen Seite des Abgrundes im Südwesten). Dort müßt Ihr nun hingelangen. Wendet Euch dazu der rechten Seite des Abgrundes zu und laßt Euch dort auf das Plateau gleiten. Springt von diesem aus auf die gegenüberliegende Plattform (Westen) und dreht Euch, dort stehend, nach links. Es folgt ein weiterer Sprung

ohne Anlauf auf die kleine Plattform im Süden, von der aus Ihr dann weiter nach oben und vor die graue Metalltür springen könnt. Nähert Euch dieser und benutzt den Schlüssel der Wachen mit dem Schlüsselloch, um dieses Tor zu öffnen. Folgt dem weiterführenden Gang und betretet das nächste Level.

Die Mastaba

Geheimnisse: 1

Im neuen Gebiet befindet sich direkt vor Euch ein Haus, das verrammelt ist (Danger). Schießt diese Holzbarrikade aus dem Weg und betretet das Innere des Hauses.

Sucht hier in der Mitte des Bodens eine versteckte Bodenplatte, die Ihr durch Betätigen der Aktionstaste öffnen könnt (lauft dazu einfach langsam in der Mitte vor und betätigt immer mal wieder die Aktionstaste – an einer bestimmten Stelle wird dann die nicht sichtbare Luke geöffnet). Klettert über eine Leiter nach unten und findet dort das 67. Geheimnis: ein Medipack.

Verlaßt das Gebäude dann wieder und wendet Euch im Freien nach rechts (Norden). Nähert Euch der Tankstelle und tötet einen Wolf, der hinter dem LKW auftaucht. Umgeht danach den LKW und findet dahinter, zwischen zwei Zapfsäulen, einen Kanister, den Ihr mitnehmt.

Kehrt über die Straße zurück nach Süden und betretet die Gasse zwischen den beiden Häusern (Osten). Wendet Euch dort dem linken Gebäude zu, öffnet dessen Tür und betretet es. Findet im Innern Munition und eine Luke am Boden, die sich öffnen läßt. Springt hinab und folgt der Passage (tötet unterwegs ein paar Wölfe) bis zu einem Abzweig. Geht dort weiter nach vorne (Osten) und landet schließlich in einem Raum mit Höhlenmalereien. Nehmt hier die Pfeile und das Medipack auf und schaut Euch dann die an drei Wänden hängenden Löwenköpfe genauer an. In jedem Maul befindet sich ein Kristall, der zerschossen werden muß (nehmt dazu am besten eine Zielvorrichtung und den Revolver zu Hilfe).

Habt Ihr alle drei Kristalle getroffen, öffnet sich die Tür im Norden und spuckt zwei Zombies aus. Laßt die Zombies in Ruhe und rennt an ihnen vorbei in die geöffnete Nische hinein. Findet dort auf dem Boden liegend eine leere Feldflasche, die Ihr an Euch nehmt.

Verlaßt dann die Nische und diesen Raum wieder nach Süden hin und wendet Euch am Abzweig nach links (Süden). Folgt der Passage, erschießt ein paar weitere Wölfe und zieht Euch am Ende schließlich nach oben ins Freie. Erschießt hier Fledermäuse

und kleine Skorpione und folgt dann dem Pfad weiter nach Norden (links). An der Abzweigung geht es nach rechts. Überspringt den Graben im Osten, um die andere Seite zu erreichen. Findet dort auf der rechten Seite eine verriegelte Tür (Danger). Schießt die Barrikade weg und öffnet dann die Tür. Betretet das Gebäude, tötet einen Wolf und Fledermäuse und findet die nächste Luke am Boden, die Ihr öffnet.

Springt in den unten befindlichen Gang und folgt diesem bis zum ersten Abzweig. Haltet Euch dort rechts (Osten) und betretet schließlich einen Raum mit Höhlenmalereien. Erschießt dort zwei Wölfe und eine Fledermaus und kümmert Euch dann erneut um die drei Wolfsköpfe an den Wänden. Zerschießt in deren Mäuler die Kristalle mit Hilfe des Revolvers, woraufhin sich die Tür im Norden öffnet. Lockt die Zombies raus und betretet dann die Nische, um dort auf dem Boden den Sandsack an Euch zu nehmen.

Kehrt über den Gang zurück zu dem Abzweig, dem Ihr diesmal nach rechts (Norden) folgt. Dem nächsten Abzweig folgt Ihr nach links. Am Ende durchsucht links und rechts die Nischen, um ein Medipack und Munition zu finden. Kehrt dann zurück zu dem Abzweig und geht diesmal weiter nach links (Norden). Am Ende des Tunnels zieht Ihr Euch nach oben und erschießt die Fledermäuse im Gebäude. Nähert Euch dann der Tür, öffnet diese und zerschießt die davor befindliche Barrikade.

Tretet auf den Weg und folgt diesem nach links vor einen Abgrund. Stellt Euch dort auf den linken Vorsprung und springt von diesem aus schräg mit Anlauf auf das gegenüberliegende Plateau im Nordwesten. Von dort aus geht es ohne Anlauf weiter nach Nordwesten (Sprung), um auf der anderen Seite und vor einem Sandberg zu landen. Dreht Euch dort um und betretet einen kleinen Hof im Osten, auf dessen Boden Euch die nächste Luke erwartet. Öffnet diese und springt in den Gang hinunter.

Folgt dem Tunnel bis zur Kreuzung, wo es zunächst nach links weiter geht. Wiederum landet Ihr in einem Raum, in dem es gilt, die drei Kristalle in den Löwenmäulern zu zerschießen. Habt Ihr auch dieses erledigt, öffnet sich die Tür im Norden. Diese führt Euch in einen Raum mit drei Waagen. Tötet hier zwei Fledermäuse und geht dann hinter die Waagen. Ihr betretet dort eine Wasserpütze, in der Ihr die leere Feldflasche mit drei Liter Wasser füllt. Nähert Euch nun den Waagen von vorne und benutzt die gefüllte Feldflasche mit der linken Waage, um das Wasser dort hineinzuschütten. Mit der rechten Waage benutzt Ihr den Sandsack, um den Sand in die Schale zu schütten. Mit der mittleren Schale benutzt Ihr schließlich den Kanister, um dort ein wenig Benzin einzufüllen.

Verlaßt diesen Raum nun vorerst wieder und folgt dem Gang nach Süden. Geht durch die Passage bis zum anderen Ende (immer geradeaus) und findet dort auf dem Boden eine erloschene Fackel, die Ihr Euch greift. Kehrt mit dieser Fackel in der Hand zurück in den Raum mit den drei Wagen, wo Ihr Eure Fackel an einer der Flammen an der Wand entzündet. Mit der brennenden Fackel in der Hand geht es nun zu der mittleren Waage. Benutzt das Feuer mit dem Benzin in der Schale, um dieses zu entzünden. Es öffnet sich nun eine Tür im Westen. Durchquert diese und betretet den Raum, um von dessen Westwand mit Hilfe der Brechstange den Schlüssel zur Nordschaft herauszustemmen.

Verlaßt diesen Raum nun schnell wieder, da Euch von hinten ein Paar Zombies bedrängen. Tötet die Zombies und betretet den Raum nochmals, um die Kristalle in den beiden Löwenköpfen rechts und links zu zerschießen. Verlaßt nun diesen Raum endlich und betretet den gegenüberliegenden Raum im Osten, der sich durch die Entnahme des Schlüssels geöffnet hat. Zerschießt auch dort wieder die drei Kristalle in den Löwenköpfen, bevor Ihr dem Gang weiter nach Osten folgt.

Erlegt zwei Wölfe und folgt dem Gang bis zum anderen Ende (eine kurze Passage nach links führt Euch zu einem Medipack). Zieht Euch dort nach oben und findet Euch im Freien wieder. Tötet zwei Skorpione und sucht den Weg auf. Hier gilt es nun, den Abgrund nach Süden hin zu überspringen. Begebt Euch dazu zunächst auf den Vorsprung links und springt von diesem aus auf das gegenüberliegenden Plateau (Osten). Dreht Euch hier nach rechts und hüpfst mit Anlauf weiter auf die gegenüberliegende Seite (Süden). Dort angekommen, sucht auf der rechten Seite eine Tür auf, die Ihr öffnet. Erschießt im Innern des Gebäudes zwei Fledermäuse, bevor Ihr die Bodenluke öffnet und durch diese hinunter springt.

Folgt der Passage bis zum anderen Ende hin (ein Abzweig nach links führt Euch zu Munition), wo Ihr Euch wieder nach oben ins Freie zieht.

Sucht hier die Barrikade im Norden auf und zerschießt diese. Öffnet die dahinterliegende Tür und öffnet diese. Betretet das Gebäude, erschießt die Fledermäuse, öffnet die nächste Luke und springt in den Gang hinunter. Folgt diesem bis zum Abzweig (rechts findet Ihr ein Medipack) und haltet Euch dann links. Landet am Ende wiederum in einem Raum mit Löwenköpfen. Wie auch schon zuvor, müßt Ihr natürlich die drei Kristalle in den Mäulern zerschießen. Es öffnet sich dann eine Tür im Norden, die in den nächsten Raum führt.

Betretet diesen und verfolgt eine kurze Sequenz. Ihr findet Euch vor drei Affenstatuen wieder. Vor jeder dieser Statuen befindet sich eine Vorrichtung. Nähert Euch dem rechten der drei Affen und benutzt Eure Brechstange mit der Vorrichtung, um diese zu betätigen. Nach kurzer Zeit erscheint ein echter Affe, der Euch die rechte Tür öffnet. Durchquert diese (Osten) und stemmt aus der Wand im angrenzenden Raum mit Hilfe der Brechstange den Schlüssel zum Südschaft heraus. Erschießt die beiden Zombies, die auftauchen und kümmert Euch dann wiederum um die beiden Kristalle, die sich in den Mäulern der Löwenköpfe an der Wand befinden. Zerschießt diese und verlaßt den Raum dann wieder.

Sucht nun den gegenüberliegenden Raum auf, der sich eben geöffnet hat (Westen) und betretet diesen. Zerschießt auch hier wieder die drei Kristalle in den Löwenmäulern, bevor Ihr dem Gang nach Westen folgt. Rutscht über eine Rampe runter, zieht Euch über ein paar Blöcke nach oben und steigt schließlich eine Schräge hoch, um diesen Level zu beenden.

Die grosse Pyramide

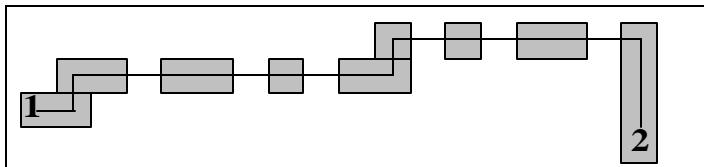
Geheimnisse: 1

Folgt hier dem Gang um ein paar Ecken und bis zum Ende hin, wo Ihr Euch nach oben zieht. Im Freien sammelt alle Gegenstände ein, bevor Ihr diesen Bereich nach Norden verlaßt. Zerschießt die Barrikade und geht vor auf den Weg. Erschießt hier eine Wache und eine weitere auf der anderen Seite des Abgrundes. Es gilt nun, die linke Seite des Abgrundes (Süden) zu erreichen. Springt dazu schräg nach links auf die kleine, dort befindliche Plattform (in der Ecke) und von dort aus weiter auf den Weg im Süden. Findet dort eine Tür auf der rechten Seite, die Ihr öffnet und durchquert. Tötet im Innern des Hauses eine weitere Wache, bevor Ihr hier dem Gang nach rechts (Norden) folgt.

In diesem Gebäude befindet sich wiederum eine versteckte Bodenplatte in der Mitte des Raumes. Lauft den Boden langsam ab und betätigt immer mal wieder die Aktionstaste, um die Luke zu finden und zu öffnen. Klettert dann über eine Leiter hinunter und entdeckt das 68. Geheimnis: einen Granatwerfer.

Nähert Euch der nächsten Tür und öffnet auch diese. Tötet den Kerl im Innern und verlaßt dieses Gebäude gleich wieder durch die Tür im Osten (die hier befindliche Bodenluke führt ins Leere). Erschießt auf der anderen Seite den nächsten Gegner und wendet Euch dann nach links (Norden). Geht um die Ecke und findet auf der rechten Seite eine Barrikade, die Ihr zerschießt. Betretet das dahinterliegende Gebäude und tötet zwei Fluginsekten. Sammelt hier dann die Gegenstände ein und

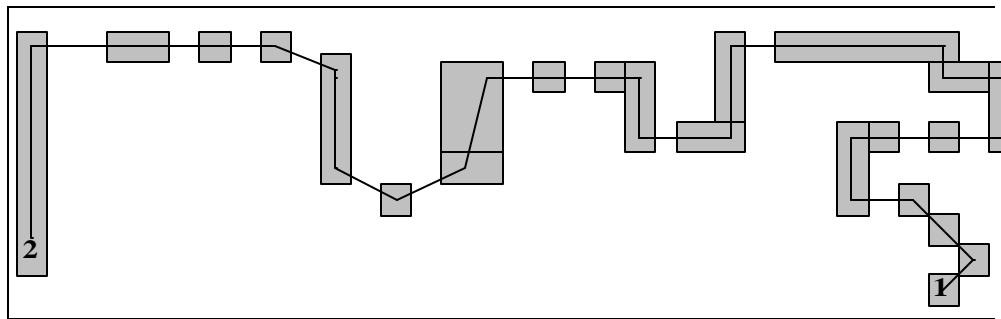
öffnet die Bodenluke, um darunter ein Medipack zu finden. Habt Ihr hier alles erledigt, könnt Ihr das Haus wieder verlassen.



Geht nun weiter nach vorne und in Richtung große Pyramide (Norden). Verfolgt eine kurze Sequenz und überspringt danach den Abgrund, in

dem Ihr Euch auf den Vorsprung auf der linken Seite begebt und mit Anlauf rüber hüpfst. Vor der Pyramide stehend gilt es nun, diese zu besteigen (1-Start, 2-Ende). Dreht Euch zunächst nach links (Westen) und rutscht über eine kleine Rampe hinunter auf eine Plattform. Springt von dort aus mit Anlauf rüber auf die gegenüberliegende Seite. Von hier aus könnt Ihr die Pyramide nach rechts besteigen – achtet dabei auf die Fluginsekten. Solltet Ihr mal nicht weiterkommen, wendet Euch nach rechts (Osten) und springt über eine Schräge auf die dahinter befindliche Plattform (ihr solltet nur auf die helleren Plattformen springen). Speichert ab jetzt unbedingt vor jedem Sprung ab, da Euch von Zeit zu Zeit ein Steinschlag überraschen kann. Ihr merkt dies daran, daß die Erde bebt. Ist dies der Fall, bleibt möglichst weit hinten stehen, da der Stein meist im vorderen Teil der Plattform nach unten fällt. Beachtet ferner, daß Ihr manche Sprünge mit, andere ohne Anlauf ausführen müßt.

An einer bestimmten Stelle müßt Ihr auch mit Anlauf nach vorne springen (Osten), rutscht jedoch ein Stück runter. Ihr kommt weiter unten zum Stehen und müßt gleich nach links gehen, da ein Stein von oben gerollt kommt. Habt Ihr diese Stelle absolviert, dreht Euch nach rechts und laßt Euch auf eine Plattform im Süden runter fallen. Von dieser aus könnt Ihr auf ein Plateau auf der anderen Seite des Abgrundes hüpfen (Süden). Wendet Euch dort nach links und springt auf die nächste Plattform mit dem Fluginsekt (Osten). Dort angekommen, folgt ein Linksschwenk. Ihr müßt nun wieder auf die andere Seite der Schlucht springen (Norden) und zwar ein kleines Stück nach rechts, um die dort befindliche Plattform greifen zu können.



Zieht Euch, dort angekommen, weiter nach oben und landet wiederum am Fuße der Pyramide

(andere Seite), wo es erneut an das Besteigen geht (1-Start, 2-Ende). Achtet auch hier auf Fluginsekten und Steinschläge und darauf, daß Ihr manchmal nach unten auf

eine Plattform springen müßt. An einer Stelle gilt es, schräg nach unten und von dort aus wieder schräg nach oben zu springen. Bevor es an das Besteigen geht, könnt Ihr Euch noch das Medipack auf der rechte Plattform holen (Osten).

Seid Ihr schließlich am Ende angelangt, springt mit Anlauf auf die vor Euch befindliche Plattform und rutscht über diese nach unten ins nächste Level.

Die Königspyramiden von Khufu

Geheimnisse: 2

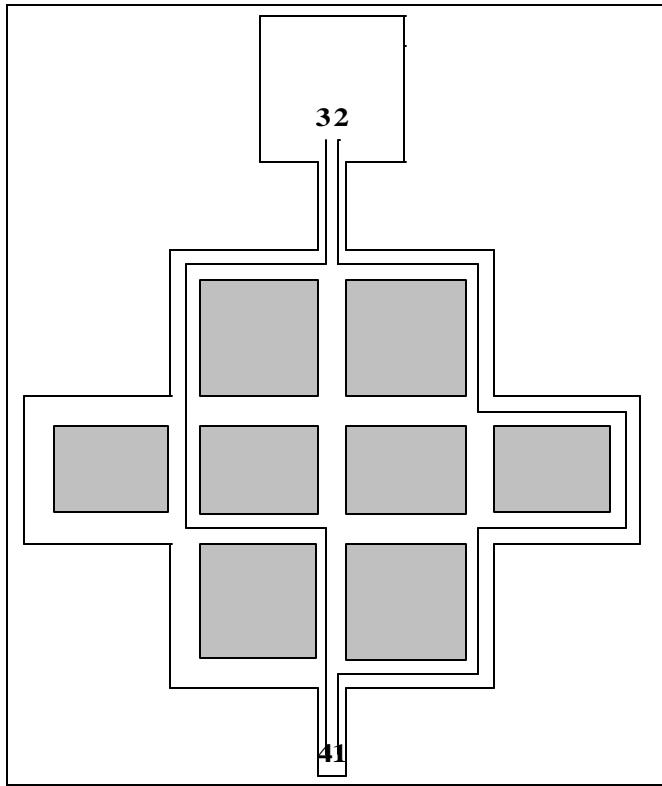
Jetzt seid Ihr dem Ende schon ziemlich nahe. Rennt nach vorne und um die Ecke und trefft auf zwei Riesenskorpione, die zwei Wachen bedrängen. Versucht, die Männer vor diesen Viechern zu bewahren, indem Ihr diese schnell beseitigt – schießt dabei aber möglichst nicht auf die Männer.

Nachdem die Gefahr gebannt ist, wendet Euch nach links (Süden) und bemerkt hier zwei Gebäude, die Ihr über jeweils eine Rampe nach unten betreten könnt. Zerschießt im linken Gebäude alle Kisten, um Gegenstände zu finden. Habt Ihr im Level „Pyramide des Menkaure“ die Wache im Haus vor dem Riesenskorpion bewahrt und den anderen Schlüssel erhalten, könnt Ihr mit dessen Hilfe das Gitter im rechten Gebäude öffnen und so an das 69. Geheimnis (Munition, Medipack) gelangen.

Wurde alles erledigt, nähert Ihr Euch der Schlucht im Norden, die es nun zu überwinden gilt. Sucht auch hier wieder einfach die Plattformen, auf die Ihr springen könnt. Fangt mit der Plattform auf der linken Seite an. Auf dieser stehend, dreht Ihr Euch nun nach Nordwesten. Springt mit Anlauf über den vor Euch befindlichen dunkleren Steinquader und landet so dahinter auf einem Pfad zwischen den beiden Pyramiden. Tötet dort einen Riesenskorpion und nähert Euch dann wieder der Schlucht im Osten, die Ihr nun überspringt (auf die Plattform der gegenüberliegenden Seite).

Dort angekommen, wendet Euch nach rechts und springt auf die nächste Plattform im Süden. Tötet ein Fluginsekt und zieht Euch dann auf den nächsten Block im Osten hoch. Dreht Euch hier wieder nach links und hüpfst weiter nach Norden. Es folgt ein weiterer Sprung auf eine halb verdeckte Plattform im Norden, von der aus Ihr dann wieder über die Schlucht und an die Plattform im Westen springen könnt. Es folgt ein weiterer Sprung nach Norden (rechts), wo Ihr auf ein Fluginsekt und einen Riesenskorpion trefft. Habt Ihr beide Tiere getötet, folgt dem Gang zwischen den beiden Pyramiden ein kleines Stück nach Westen und dreht Euch nach links. Ihr findet hier zwei dreieckige Steinblocks. Widmet Euch dem rechten der beiden und

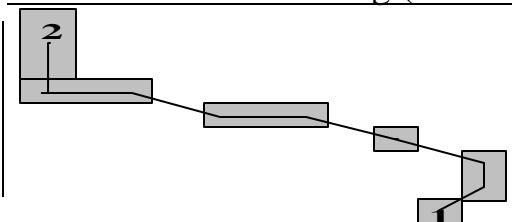
schiebt diesen nach Westen bis ganz zum Ende durch (drei Felder). Wendet Euch dann der Pyramide auf der linken Seite zu (Süden) und bemerkt, daß sich dort im oberen Bereich ein Zugang geöffnet hat, den Ihr nun durchqueren könnt. Findet dahinter eine Luke im Boden, die Ihr öffnet.



was sich darin befindet.

Tretet vor das Loch, dreht Euch um und klettert an der Leiter hinunter in den Gang. Betretet nun den Bereich vor Euch, und das Gitter schließt sich. Es gilt nun, den Raum mit dem letzten Schlüssel zu finden. Dies entpuppt sich als gar nicht so einfach, da dieser Bereich sehr groß ist und einzelne Stellen durch Felsblöcke versperrt werden. Diese öffnen sich bei Annäherung, aber nur wenn Ihr aus einer ganz bestimmten Richtung kommt. Nehmt also unsere Karte zur Hilfe, um den richtigen Weg hin (1-2) und zurück (3-4) zu finden. Ihr findet hier außerdem mehrere Löcher in der Wand, die entweder Käfer oder einen Gegenstand enthalten. Speichert am besten vor jedem Loch ab und schaut,

Macht Euch also zunächst auf den Weg zu der Kammer im Süden und betretet diese. Tötet den Wächter darin (Explosivgeschosse) und nähert Euch dann der hinteren Wand, aus der Ihr mit Hilfe der Brechstange den Schlüssel zum Ostschacht herausstemmt (dadurch öffnet sich das Gitter am Ausgang). Ist dies passiert, macht Euch auf den Rückweg (siehe Karte) und verlaßt diesen Bereich wieder.



Klettert über die Leiter nach oben und tretet ins Freie. Nähert Euch dort wieder der Schlucht, die Ihr erneut überspringen müßt (ohne Anlauf auf die Plattform im Osten). Von dort aus geht es über zwei weitere Plattformen nach links (Norden). Ihr

werdet auf der letzten Plattform von einem Fluginsekt überrascht, bevor Ihr Euch an den erneuten Aufstieg machen müßt. Geht dabei nach dem altbekannten Prinzip vor und achtet dabei wieder auf Steinschläge.

Auf der letzten Plattform wendet Ihr Euch am Ende nach rechts Osten), wo Ihr eine Tür seht, die sich mit dem Schlüssel der Wachen öffnen läßt. Durchquert diese Tür und folgt dem Gang in den nächsten Level.

Ihr landet wieder in der großen Pyramide, wo Ihr dem absteigenden Gang nach Norden folgt. Überspringt den ersten Abgrund über den Vorsprung auf der linken Seite und lauft dann weiter. Tötet zwei Wachen (einer taucht aus einem Gang auf der rechten Seite auf) und folgt dann der Passage nach rechts (Osten). Steigt eine Rampe nach oben, tötet eine weitere Wache und betretet schließlich einen Raum, wo Euch ebenfalls eine Wache von oben entgegengerannt kommt. Tötet auch diese und folgt dann dem Durchgang im unteren Bereich weiter nach Norden. Nähert Euch langsam zwei Blöcken, die von links nach rechts rücken. Durchquert diese im richtigen Augenblick, um den dahinterliegenden Raum betreten zu können. Tötet hier drei Wölfe und umgeht dann die Mauer in der Mitte. Auf der hinteren Seite befindet sich eine offene Stelle, durch die Ihr ins Innere der Mauer gelangen könnt. Nehmt dort ein Medipack und eine erloschene Fackel auf.

An den Wänden dieses Raumes findet Ihr zwei brennende und vier erloschene Fackeln. Entzündet zunächst Eure eigene Fackel an einer brennenden und zündet danach die restlichen vier Fackeln an der Wand an. Brennen schließlich alle Fackeln in diesem Raum, öffnet sich eine Tür in der Westwand. Findet dort Munition und einen Hebel, der eine Tür in einem anderen Bereich öffnet.

Verlaßt die Nische wieder, tötet in dem vorherigen Raum drei neue Wölfe und durchquert dann wieder die zwei rückenden Felsblöcke im Südgang. Zurück in dem Raum mit den beiden Schrägen müßt Ihr feststellen, daß sich das Gitter im Süden geschlossen hat. Steigt also nun über eine der beiden Schrägen nach oben und betretet den offenen Raum im Norden. Verfolgt eine kurze Sequenz. Ihr findet hier an den Wänden vier Vertiefungen, in die Ihr die vier Schaftschlüssel einsetzt – zuvor solltet Ihr allerdings noch den Hebel an der Nordwand betätigen, der das Gitter im unteren Raum öffnet und zwei Wachen herbeiruft.

Habt Ihr alle vier Schlüssel eingesetzt, bricht der Boden unter Euch ein und Ihr landet in dem Raum unter Euch, wo Ihr kurz zuvor die Fackeln angezündet habt. Sucht hier nun die geöffnete Nische im Osten auf und findet dort ein Medipack und einen Hebel, dessen Betätigung ein weiteres Gitter öffnet.

Kehrt jetzt durch den Gang mit den beiden rückenden Felsblocks und durch das geöffnete Gitter im Norden zurück in den Anfangsbereich. Wendet Euch dort nun nach rechts und folgt dem Gang weiter nach Norden (erschießt dabei eine Wache).

Trefft auf eine weitere Wache und springt dann über den nächsten Abgrund (ohne Anlauf). Hüpfst dann weiter nach schräg rechts, ebenfalls ohne Anlauf, in den nächsten Gang hinein. Dort angekommen, dreht Euch um (Süden) und findet auf der anderen Seite in der Wand eine dunkle kleine Nische, in die Ihr springen könnt. Nehmt dort die Armbrust an Euch, um das 70. Geheimnis zu erfahren.

Springt danach zurück in den gegenüberliegenden Gang und folgt diesem weiter nach Norden. Überspringt den nächsten Abgrund ohne Anlauf und laßt Euch in das nächste Loch fallen. Ihr landet auf einem Vorsprung mit einem Medipack. Hüpfst nun weiter und durchquert das offene Gitter, das Euch in den letzten Raum führt (ganz im Norden). Tötet hier die Fledermäuse und nähert Euch dann dem Loch in der Mitte mit dem blauen Lichtstrahl. Laßt Euch dort rückwärts runter und klettert an der Wand hinab. Zieht Euch in einen Gang hinein und folgt diesem in den letzten Level.

Der Tempel des Horus

Geheimnisse: 0

Folgt der Passage und haltet Euch am Abzweig rechts. Nähert Euch der Waage und findet davor, auf dem Boden liegend, eine große leere Feldflasche. Nehmt diese auf und springt dann in eines der beiden Wasserbecken. Benutzt dort die große Feldflasche mit dem Wasser, um diese zu füllen. Kombiniert danach im Inventar die große mit der kleinen Feldflasche, um drei Liter abzufüllen. Es bleiben zwei Liter in der großen Feldflasche übrig, die Ihr in den Behälter füllt, der auf der linken Waagschale steht. Die Waage kommt so ins Gleichgewicht, und hinter Euch auf dem Boden öffnet sich ein Gitter. Nähert Euch dieser Öffnung im Boden und springt hinunter in den Gang. Folgt der Passage in einen kleinen Raum, wo Ihr zwei Fledermäuse erschießt. Springt dann an das in der Mitte befindliche Seil und rutscht an diesem herunter – beachtet dabei, daß Ihr nicht von den Messern erdolcht werdet.

Unten angekommen, tötet weitere Fledermäuse und folgt dem Gang nach Norden. Nähert Euch dort auf der rechten Seite der zweiten Waage, in deren linke Waagschale Ihr nun vier Liter Wasser füllen müßt. Geht dazu wie folgt vor:

Füllt zunächst die kleine Feldflasche mit Wasser (ist dies schon der Falle, um so besser) und kombiniert diese dann mit der großen Feldflasche. Benutzt danach ein weiteres Mal die kleine Feldflasche mit dem Wasser, um weitere drei Liter abzufüllen. Kombiniert dann nochmals im Inventar die beiden Flaschen miteinander, um weitere zwei Liter von der kleinen in die große Flasche umzufüllen. In der kleinen Flasche bleibt so ein Liter übrig. Benutzt jetzt die große Feldflasche, um diese zu entleeren, und füllt dann den einen Liter von der kleinen in die große Flasche um. Füllt dann ein letztes Mal die kleine Flasche mit Wasser, um sie dann mit der großen

zu kombinieren. In der großen Flasche müßten sich nun genau vier Liter Wasser befinden, die Ihr in den Behälter der linken Waagschale schüttet.

Es öffnet sich daraufhin das Gitter am Boden, durch das Ihr nach unten springt. Folgt der Passage vor das nächste Seil, an dem Ihr Euch nach unten rutschen läßt – achtet dabei auf die Messer. Eine Etage tiefer geht es wiederum vor eine Waage, in die Ihr nun einen Liter einfüllen müßt. Tut dies folgendermaßen:

Füllt zunächst die kleine Feldflasche mit Wasser (ist dies schon der Falle, um so besser) und kombiniert diese dann mit der großen Feldflasche. Benutzt danach ein weiteres Mal die kleine Feldflasche mit dem Wasser, um weitere drei Liter abzufüllen. Kombiniert dann nochmals im Inventar die beiden Flaschen miteinander, um weitere zwei Liter von der kleinen in die große Flasche umzufüllen. In der kleinen Flasche bleibt so ein Liter übrig, den Ihr in den Behälter der linken Waagschale schütten könnt.

Springt danach wieder durch das offene Gitter runter und folgt dem Tunnel vor ein blau schimmerndes Licht. Springt dort ohne Anlauf an die gegenüber liegende Wand (Westen) und klettert an dieser herunter, bis es nicht mehr weiter geht. Zieht Euch dort wieder ein Stück nach oben und klettert weiter nach rechts, aus dem Lichtstrahl raus. Laßt Euch auf einer Plattform ab und verfolgt eine kurze Sequenz. Springt dann von dieser Plattform aus mit Anlauf nach Norden, um im Wasser zu landen (speichert vorher ab). Klettert dann wieder aus dem Wasser und sucht die Insel in der Mitte mit der Statue auf – betretet diese. Findet um die Statue herum verstreut vier Podeste, auf die Ihr jeweils eine Eurer heiligen Skulpturen packt. Wurden alle vier Skulpturen plaziert, betretet Ihr den blauen Lichtstrahl in der Mitte, und der Gott Seth erwacht zum Leben. Da Ihr diesen Kerl nicht töten könnt, muß etwas anderes helfen.

Sobald Ihr also wieder handeln könnt, müßt Ihr schleunigst den Blitzen ausweichen, die Euch der Gott entgegen schleudert. Springt zunächst schnellstens ins Wasser und taucht dort am Grund entlang, Im Nordbereich findet Ihr das Amulett des Horus, das Ihr an Euch nehmt. Durch diese Aktion hat sich außerdem eine Tür im oberen Bereich geöffnet.

Ihr sucht also nun wieder die Wasseroberfläche auf und begebt Euch nach Süden. Zieht Euch dort über eine flache Plattform nach oben, springt über eine Schräge weiter hoch und folgt der Passage vor die offene Tür. Durchquert diese und betätigkt im Innern einen Hebel, der die Tür auf der anderen Seite der Höhle öffnet.

Verlaßt diesen kleinen Raum also wieder und springt draußen zurück ins Wasser. Taucht nun auf die andere Seite der Höhle (Norden), wo Ihr Euch wiederum auf eine flache Plattform zieht und über eine Schräge nach oben hüpfst. Folgt der Passage vor die offene Tür und betretet den kleinen Raum, in dem Ihr nun den zweiten Hebel betätigst. Durch diese Aktion wird eine seltsame Apparatur in einem anderen Raum aktiviert.

Verlaßt diesen Raum wieder und sucht erneut die Passage auf der gegenüberliegenden Seite auf (Süden). Zieht Euch dort an Land und folgt der Rampe an der offenen Tür vorbei bis zum Ende. Springt von dort aus mit Anlauf auf die unten befindlichen Plateaus im Osten und folgt diesen bis zum Ende. Vor der Wand stehend, wendet Euch nach links und springt auf die höherliegende Plattform an der Wand und im Norden. Zieht Euch dort nach oben und springt auf die nächste vor Euch befindliche Plattform im Norden.

Springt hier über eine Schräge nach oben und findet einen weiteren Block im Norden, auf den Ihr Euch ziehen könnt. Hüpfst auch von dort aus wieder über eine kleine Schräge weiter nach oben und wendet Euch dort nach Süden. Seht vor Euch, etwas nach rechts versetzt, die nächste Plattform, die Ihr jetzt erreichen müßt. Springt mit Anlauf auf eben diese Plattform und zieht Euch dort nach oben. Folgt dieser Plattform bis zum Ende und seht vor Euch einen Stalagmiten, der von der Decke hängt. Links neben diesem Stalagmiten (und ein Stück dahinter) gilt es nun, einen Vorsprung zu erreichen. Dreht Euch also ein wenig nach links und hüpfst mit Anlauf auf eben diesen versteckten Vorsprung (speichert vorher ab).

Sicher gelandet, folgt diesem Vorsprung bis zum anderen Ende hin, wo Ihr auf der anderen Seite im Westen einen schmalen Durchgang entdeckt (etwas weiter oben). Springt und zieht Euch in eben diesen Durchgang hinein und folgt ihm bis auf die andere Seite. Laßt Euch dort ab und auf eine Plattform fallen, der Ihr bis ans andere Ende hin folgt. Springt von dort aus mit Anlauf über die Schräge nach Norden und auf die andere Seite, von wo aus Ihr weiter an eine Kletterwand im Norden hüpfen könnt.

Hangelt Euch an dieser Kletterwand nach rechts, dann nach oben, um auf der Plattform zum Stehen zu kommen. Klettert an der nächsten Wand ein wenig nach oben, dann nach links und folgt der Wand im blauen Lichtschein solange nach oben, bis eine Sequenz folgt. Ihr springt automatisch nach hinten und findet Euch in einem kleinen Raum wieder.

Dreht Euch um und durchquert das offene Gitter nach Osten. Es gilt im nachfolgenden Gang, drei rückende Steinblocks im richtigen Moment zu durchqueren. Betretet den nächsten Raum und rennt sofort nach links, wo Ihr an der Wand wartet, bis Euch ein rollender Felsen passiert hat. Ist die Luft rein, geht weiter an der linken Wand entlang nach vorne und bemerkt, wie von oben ein Stein geflogen kommt. Nähert Euch dem Abgrund, über den Ihr mit Anlauf springt. Folgt der anderen Seite langsam wieder an der linken Wand entlang vor den nächsten Abgrund, den es zu überspringen gilt. Haltet Euch auf der anderen Seite an der Kante fest, hangelt Euch nach rechts und zieht Euch in den Gang hoch.

Folgt hier diesmal der rechten Wand und überspringt den nächsten Abgrund. Rennt auf der anderen Seite in der Mitte entlang und folgt dem Gang weiter nach Osten und aus der Pyramide heraus. Setzt Euch zurück und genießt den wohlverdienten Abspann.