

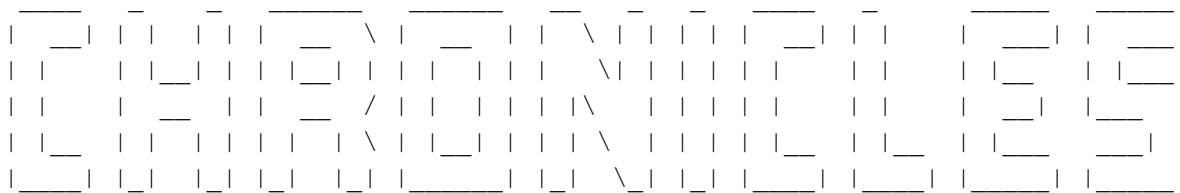
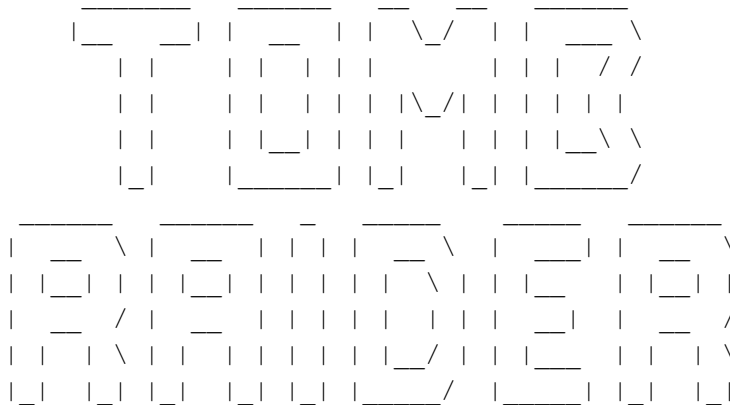
Tomb Raider: Chronicles Walkthrough (Dutch)

by Turtlehead

Updated to v1.0 on Mar 12, 2003

This walkthrough was originally written for Tomb Raider: Chronicles on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

"This document is Copyright 2003 Turtlehead (John Bender)"



Tomb Raider Chronicles Walkthrough (Dutch) By Turtlehead (John Bender)

Spel: Tomb Raider Chronicles
Platform: Playstation (PSX)
Walkthrough version 1.0
Door: Turtlehead
Start datum: 9 maart 2003
Laatste versie: 9 maart 2003

Inhoud:

1. Introductie
2. Versie geschiedenis
3. Walkthrough
 - 3.1 Rome
 - 3.1.1 Streets of Rome
 - 3.1.2 Trajan's Markets
 - 3.1.3 The Colosseum
 - 3.2 Russian Base
 - 3.2.1 The Base

- 3.2.2 The Submarine
- 3.2.3 Deepsea Dive
- 3.2.4 Sinking Submarine
- 3.3 Black Isle
 - 3.3.1 Gallows Tree
 - 3.3.2 Labirynt
 - 3.3.3 Old Mill
- 3.4 Tower Block
 - 3.4.1 The 13th Floor
 - 3.4.2 Escape with the Iris
 - 3.4.3 Red Alert
- 4. Dank

1. Introductie

Dit is een Nederlandse walkthrough voor Tomb Raider Chronicles. TR Chronicles is een erg leuk spel en als je fan bent van de serie moet e hem zeker hebben. In deze walkthrough zal ik helpen het spel tot een goed einde te brengen en uiteraard alle tips en geheimen onthullen. Veel plezier!

2. Versie geschiedenis

9 maart 2003 versie 1.0 - Eerste versie.

3. Walkthrough

~~~~~

### 3.1 Rome Levels

~~~~~

=====

3.1.1 Level 1: Streets of Rome

=====

Ga direct links de "opera backstage" in; dit is Lara's oefenruimte. Zij leidt je de oefeningen door. Maar onderweg kom je nog extra secrets en voorwerpen tegen die ze kan gebruiken.

Loop rechtdoor naar de heftruck. Klim op de twee kratten, klim verder omhoog en ga links. Spring nu met een staande sprong naar de overkant en vervolg je weg. Maak een rennende sprong naar de overkant. Ga links om de steiger en klim erop. Neem hier de medikit.

Bereik met een staande sprong de overkant. Neem de flares en nog een medikit.

Spring nu terug op de steiger. Klim van de steiger af en vervolg je weg.

Maak nu een grote sprong, trek jezelf op en vervolg weer je weg.

Maak vervolgens een zijwaartse sprong naar links en vervolg je weg weer totdat je niet meer verder kunt. Spring omhoog en monkey-swing naar de overkant. Laat

jezelf bij het uiteinde vallen, klim de ladder op en ga links de hoek om.
Kruip vervolgens de ruimte in.
Laat je even verder hangen en vervolgens vallen. Haal de schakelaar over en
vervolg je weg. Ga de trap af en loop rechtdoor.
Klim links de kisten op en spring in het zwembad. Zwem de gang in. Volg deze
gang, haal adem en klim uit het zwembad.
Ga rechts en direct links. Loop via het touw naar de overkant. Bewaar je
evenwicht m.b.v. de pijltjestoetsen. Ga nog niet rechtdoor, maar klim eerst via
de kisten naar beneden.
Loop nu de volgende ruimte binnen en doorzoek de kasten m.b.v. de actie-toets.
Ga naar de rechtse hoek en duw de kast naar achteren.
Volg de gang en neem daar de munitie. Doorzoek ook de kast, want hier vind je
secret nr. 1.
Ga terug en loop nu naar de andere hoek. Duw ook hier de kast naar achteren en
neem er de munitie uit.
Ga nu naar de laatste hoek van de kamer en doorzoek ook hier de kast weer.
Klim via de kisten omhoog en vervolg je weg.
Doorzoek in de volgende kamer alle kasten.
Ga nu helemaal terug naar het zwembad. Zwem door het gat in de bodem, totdat je
uit het zwembad kunt klimmen. Neem hier alle spullen. Zwem vervolgens weer
terug. Klim uit het zwembad en ga terug naar het touw. Vervolg je weg totdat je
bij een schakelaar komt.
Haal de schakelaar over en de deur gaat open. Spring naar de overkant en klim
naar beneden. Je bent weer terug bij de heftruck.
Loop nu weer de straat op en ga links. Ga dan rechts en loop naar de fontein.
Ga weer rechts en vervolg deze gang.
Loop naar de actie-steen (steen met leeuwepkop) en activeer deze. Een hek zal
hierdoor open gaan. Draai om en loop precies de weg terug die je zojuist hebt
genomen en ga rechtsaf. Ga direct links de trap af, je ziet weer een actie-
steen.
Activeer deze steen tweemaal.
Achter je is uit de grond een steen omhoog gekomen, waar je op kunt klimmen.
Klim dan verder omhoog en draai naar rechts. Van hieruit zie je op de muur een
medikit liggen.
Vervolg daarna je weg naar boven. Loop door de gemeubileerde kamers en volg het
pad. Laat je hangen en spring naar beneden.
Schiet de dichtsbijzijnde ruit stuk en neem daar de munitie.
Vervolg je weg over het pad en schiet ook de volgende ruiten stuk. Bij de eerste
neem je de medikit en bij de tweede spring je naar de overkant.
Ga links en vervolg je weg totdat je niet meer verder kunt. Neem hier de Golden-
Key 1. Loop nu terug totdat je de gang bereikt en ga links.
Loop omhoog naar de ballustrade en een filmpje neemt het over....

Loop nu terug en spring naar de overkant. Loop via de trap naar beneden.
Vervolgens naar de blauwe deur aan je rechter zijde. Maak deze open.
Klim rechts op de kist, waar je munitie vindt. Neem nu nog de medikit en loop
terug naar de plek waar de hond je aanviel.
Volg het pad en haal de schakelaar over. Ga door het hek en loop naar het
marktplein. Spring daar op de fontein. Van hieruit spring je op het rood-witte
dak en neem er de flares.
Klim weer naar beneden en loop naar het gebouw met het sleutelgat. Open het hek
en ga naar binnen. Let wel, om de hoek dreigt gevaar.
Nadat het gevaar geweken is, neem je onder de pilaren rechts de medikit.
Loop dan onder de volgende pilaren door en ga links. Loop verder naar beneden.
Op de kist ligt de Garden-Key 1.
Ga terug, rechtdoor en links naar boven totdat je bij een touw komt. Er dreigt
opnieuw gevaar.
Balanceer nadien over het touw naar de overkant. Vervolg je weg. Hang en laat je
naar beneden vallen.
Je komt nu bij een schakelaar, haal deze over. Ga niet door de opening en loop

naar de straat waar je linksaf gaat.
Ga dan rechts en direct links. Neem de munitie, maar het hek gaat nog niet open.
Loop de ruimte weer uit en ga links. Volg het pad naar boven.
Loop helemaal tot het einde en pak daar de revolver.
Draai links en loop omhoog. Open de blauwe deur en pak links de laser-sight.
Combineer deze met de revolver.
Loop nu nog een stukje door totdat je rechts bij een hekje komt. Schiet hiervan het slot stuk en neem Garden-Key 2. Ratten vallen je aan (deze brengen echter niet veel schade toe).
Loop nu terug tot de grote straat. Loop helemaal rechtdoor en ga links de hoek om. Hier gebruik je de twee Garden-Keys. De poort aan de andere zijde gaat open. Loop hier doorheen, de tuin in en een filmpje neemt het weer over....

Loop om het huis heen en vind de opening in de dikke muur. Volg het pad naar boven en weer neemt een filmpje het over....

Loop verder en schiet op de grote klok die boven aan het gebouw hangt. Een hek zal hierdoor open gaan.
Loop via de linkse trap omhoog en klim links in de opening. Spring naar de overkant. Ga naar de actie-steen en activeer deze tweemaal.
Ga terug naar het grote gebouw. Voordat je naar binnen gaat, neem je rechts de munitie. Loop de kamer binnen en ga links in de hoek de opening in.
Volg het pad en haal de schakelaar over. Een filmpje neemt het over....

Loop nu terug naar de zuil met de inmiddels witte vogel en activeer deze.
Ga nu de tegenoverliggende opening in. Loop helemaal naar boven. Ga met je rug tegen de muur staan en schuifel naar rechts. Ga dan hangen en schuifel zover je kunt. Klim omhoog en herzet ook hier de schakelaar. Bekijk dan weer een filmpje....

Ga nu weer hangen en schuifel helemaal terug. Loop nu terug naar de zuil met de andere witte vogel. Activeer ook deze. Buiten gaat er een hek open, maar ga er nog niet heen!

Loop het gebouw nu uit en ga rechts. Klim weer in de opening en spring over de straat weer terug naar de actie-steen. Links en rechts in de kamer vind je nu secret nr. 2 en een medikit.

Spring weer terug naar het gebouw. Ga rechts en klim halverwege de trap rechts de muur op.

Loop helemaal over de muur tot het einde en maak een schuine sprong naar het rode dak. Vervolg je weg en spring naar de overkant tussen de twee pilaren in. Spring nu terug over het rode dak naar de muur. Loop weer terug, laat je hangen en vallen. Loop de gang in, terug naar het huis met de drie drakenkoppen.

Verlaat de tuin door het hek en ga rechtsaf. Loop naar het hek wat voorheen nog dicht was en welke je zelf niet kon openen.

Loop de kamer binnen en doorzoek de kasten. Hier vind je een medikit en secret nr. 3.

Loop nu weer terug naar het huis met de drakenkoppen en vervolgens naar het gebouw met de grote klok. Loop hier het gazon op en ga naar het midden, waar je de trap af kunt lopen. Neem daar de Saturn Symbol.

Loop weer naar buiten en een filmpje neemt het over....

=====
3.1.2 Level 2: Trajan's Markets
=====

Ga links de kamer binnen en schiet het blik stuk, neem de koevoet en ga dan de tegenoverliggende ruimte binnen.

Doe hier hetzelfde. Mocht je hem nog niet hebben dan heb je nu de laser-sight.

Ga naar buiten en open de derde kamer rechts met de koevoet.

Schiet het blik stuk, klim dan op de steiger en verder omhoog, maar voor je het

touw opgaat pak eerst de medikit in het raam.

Klim nu over het touw en vervolg je weg.

Aan het eind draai je rechts en spring naar de muur en dan naar het platformpje.

Draai rechts en je kunt nog wat munitie ophalen. Spring weer terug en laat je zakken helemaal naar beneden.

Pak de flares en de munitie, klim weer naar boven en vervolg je weg.

Een filmpje neemt het over.....

Hang en laat je vallen, ga rechts en naar de achterkant van de derde pilaar.

Klim omhoog, en ga om de hoek en laat je vallen.

Draai rechts en spring, maak dan een schuine sprong naar de kamer en trek 3 maal aan het touw.

Ga weer naar buiten en spring terug.

Spring dan naar de andere kant en vanuit hier naar de volgende muur en van daaruit naar het raam voor de uzi-clips. Spring nu schuin naar links en trek aan het touw.

Een film neemt het over.....

Ga hangen en laat je gerust vallen, draai je om en loop rechts de opening in. Er is nu een luik open, zak naar beneden voor munitie en secret nr. 4.

Ga nu weer naar rechts en ga voorbij de tweede pilaar de ruimte binnen, ga dan links en klim er de stenen op. Draai rechts en laat je zakken.

Wrik met de koevoet de golden coin los en ga terug naar de eerste ruimte, ga dan links en pak de spullen voor het beeld. Plaats de golden coin in het standbeeld.

Een hek gaat open, draai je om en volg het pad naar buiten.

Ga links door de opening en loop de hele straat uit. Pak aan het eind de munitie en draai om, loop terug tot je rechts water ziet. Duik in het water en zwem naar het hek links, pak de medikit en klim dan achter de waterval uit het water.

Ga door de opening en ga rechts, neem de munitie en dan voorzichtig!!!! (saven)

In het filmpje zag je de metalen octopus, deze heeft dodelijke stralen uit zijn ogen. het is de bedoeling om beide ogen kapot te schieten met je revolver en laser-sight.

Probeer het maar eens, zodadelijk de tip hoe het heel makkelijk gaat.

Ga met je gezicht richting muur staan en schuifel langzaam naar rechts tot net in de deuropening, richt en schiet zijn ogen kapot.

Ga nu de ruimte binnen en pak het mars-symbol op de plek waar eerst de octopus zat.

Ga rechts de opening binnen en ga op de rechtersteen, loop naar de rand en trek jezelf op de balk waar de lampen aanhangen.

Spring van hier op de rode kast voor secret nr. 5.

Loop nu de kamer uit naar de tegenoverliggende ruimte en pak daar de munitie, open het putdeksel en laat je zakken en loop het riool in.

Spring in het water, in de bovenste smalle opening ligt een medi-kit.

Ga dan de tweede smallere opening in en volg de gang tot je boven komt, klim eruit pak de munitie en het valve-wheel. (met je koevoet)

Ga nu terug naar de kamer waar je zojuist secret nr.2 hebt gepakt en gebruik het valve -wheel op de schroefdraad, draai er een keer aan.

Ga terug het riool in, je kunt nu helemaal naar de onderste smalle opening, zwem dan eerst links en volg de weg tot je uit het water kan klimmen. Pak daar de medikit, zwem dan terug en ga , vervolgens rechts en dan helemaal naar boven, klim uit het water en draai aan het valve-wheel.

Spring weer het water in en je kunt nu wel de kleine doorgang rechts inzwemmen.

Zwem verder tot je weer boven uitkomt, klim uit het water en neem de munitie.

Neem even verder de shot-gun, deze heb je dadelijk hard nodig, loop door en de film neemt het over.....

Schiet de Romein neer met je shotgun en een filmpje neemt het over....

Spring in het raam, pak de spullen en loop naar buiten, links ligt nog een medi-kit.

Laat je hangen en vallen, ga nog niet het water in maar loop eerst links terug naar het begin van dit level.

Ga door de opening bij het hek en ga links, ga aan het eind links, hier ligt secret nr. 6.

Ga nu terug naar het water, ga links door de opening en neem het venus-symbol, zwem nu het zwembad in en klim eruit. Je bent weer in de tuin met het huis met de 3 drakenkoppen, een filmpje neemt het over.....

De bad-guy neemt je onder vuur, schiet hem neer en de film neemt het over...

Nu moet je het opnemen tegen de 3 draken, pas op want ze spuwen vuur.

Rondom het huis liggen nog spullen, raap deze op want je hebt ze hard nodig, de munitie in de tuin laat maar liggen voor later. Gebruik je shotgun en succes!!!!

Ik heb er al mijn kogels op verschoten. Eenmaal alle 3 dood verzamel je de overige kogels en plaats dan de 2 symbolen bij de deur in de muur, een kort filmpje neemt over.

=====
3.1.3 Level 3: The Colosseum
=====

Ga de opening binnen en geniet van het uitzicht, spring dan naar het platform en vandaar weer naar het volgende, deze klapt neer en je valt naar beneden.

Loop nu verder, je ziet wat skeletten, loop door de opening en draai rechts. Duw het blok vooruit, hier vindt je secret nr. 7.

Vervolg je weg weer tot je aan een betegeld pad komt. Loop hier over heen en spring naar het uiteinde. Spring nu terug en hang, schuifel naar links en trek jezelf op.

Kruip de ruimte in, draai om en hang en laat je vallen. Druk op de knop en ga weer terug. Loop de volgende kamer in en ga rechts de opening in, laat je naar beneden glijden.

Druk weer op de knop en ga de volgende ruimte in, klim omhoog, draai je om en pak de gemstone, van de zuil en ga de volgende kamer in en ga links omhoog, druk ook hier op de knop en pak dan de uzi-clips.

Ga weer verder en helemaal omhoog en let op, deze keer komt de gladiator niet alleen !

Ga de kamer binnen vanwaar de de gladiator en de leeuw kwamen en ga links.

Hier vindt je een medi-kit en een uzi.

Ga nu een verdieping lager en dan rechts de grote zaal in, loop naar het midden van de zaal en kijk eens goed rond.

Draai naar links en hang en laat je vallen, zoek je weg naar het touw. Nu wordt het weer een beetje moeilijker.

Ga zo staan dat je het midden van de kamer ziet. trek nu 3 keer aan het touw, een zuil komt omhoog, laat het touw direct na de derde keer los.

Spring nu via de rechtse hoek naar een verderop lager gelegen platform (rechts), ren meteen door, spring over het gat, ren door en spring vooruit, trek jezelf op, draai links en ren en spring naar het middelste platform, trek jezelf op en ren naar de zuil en pak de gemstone. (hehe)

Combineer nu deze twee en vervolg je weg, de deur opent automatisch, loop door en laat je vallen.

Een film neemt het over.....

Zo, na dit drukke meisje moet nu weg gedoe, spring je achteruit en ga hangen, schuifel naar rechts en trek jezelf op. Ga rechts door de opening en je bent weer terug. Klim naar het platform in het midden en loop weer naar de valkuil, het tweede hek opent nu ook. Spring over de kuil en hier vindt je secret nr. 8. Laat je nu weer vallen door het luik en ga rechts, plaats de gemstone in het symbool en houdt de loop en actie knop steeds ingedrukt (het ziet er niet uit maar who cares ?).

Op deze manier landt je veilig, spring nu achteruit en hang en schuifel helemaal naar links. Laat jezelf vallen en ga rechts, klim omhoog.

Doodt je vijanden en pak de sleutel die hij liet vallen. Open de grote deur en een filmpje neemt over....

Ja, alweer zo groot, schiet hem aan stukken en klim in de opening en pak hier sleutel 2.

Open hiermee de volgende deur en laat je naar beneden glijden.

Spring dan weer naar het volgende platform en verder naar de volgende, kruip de ruimte in en hier vindt je secret nr. 9.

Spring weer terug naar het eerste platform en pak het arti-fact.

De film neemt het over.....

~~~~~  
3.2 Russian Base  
~~~~~

=====
3.2.1 Level 4: The Base
=====

Je bent nu op een Russische basis en je hebt alleen je pistolen nog.

Draai rechts en volg de gang naar beneden. Je komt in een grote hal en een filmpje neemt het over....

Pas op, want een kraan volgt je en zal je verpletteren als je te lang stilstaat. Langs de kanten kan hij je niet volgen. Loop rechtdoor en ga wat links, doorzoek de kast voor de silver key.

Loop dan verder tot je rechts achter een paar containers doorkunt, je vindt hier een deur, open deze en ga naar binnen. Loop naar boven en doodt de vijanden, neem de swipe-card en doorzoek de kast.

Ga nu terug naar de grote hal, naar de overkant en gebruik de swipe-card op de deur. Doodt de hond en loop naar binnen en schiet het laatste rechtse rooster kapot. Hier vindt je secret nr. 10.

Ga terug en links de hal in, open de volgende deur, loop naar boven en spring vanaf het stuk met de kapotte railing naar de kist. Spring helemaal naar de overkant (rechts aanhouden) .

Spring vanaf de houten kist naar het stuk zonder railing, loop de gang in naar de deur met de knop.

Open deze en ga naar binnen, een film neemt het over.....

Doorzoek de kasten en open dan de deur rechts van je, ga naar beneden en naar de net geopende ruimte. Loop hierin en ga links, loop naar buiten en klim op de wagon en vandaar op de container.

Spring vanaf de hangende container op de container vanwaar je net kwam en klim verder omhoog.

Hier is secret nr. 11.

Klim weer naar beneden en ga links (richting onderzeeër), open de deur, doodt de vijand en pak de sleutel. Loop een keer rond de machine en je ziet dat er 1 fuse ontbreekt.

Ga nu helemaal terug en steek over, loop naar boven en open de deur met de sleutel.

Een film neemt het over, oude bekenden die het nooit leren.....

Draai rechts en spring van platform naar platform, aan het eind kun je wat spullen oppakken.

Ga nu naar beneden en open de deur, loop verder en doorzoek rechts de kasten, in een ervan vindt je de ontbrekende fuse.

Loop nu de doucheruimte in en open rechts in de hoek het rooster. Duik erin en volg de gang rechts, klim eruit en je hebt secret nr. 12.

Zwem terug, klim eruit en ga links, druk op de knop en ga terug naar de kamer met de machine met de ontbrekende fuse.

Schakel wel eerst de sluipschutters uit met je laser-sight. Ga dan naar binnen

en zet de ontbrekende fuse in de machine, een deur gaat open.
Druk op de knop en buiten draait de kraan, ga naar buiten en spring via de
containers naar de onderzeeër
Een film neemt het over.....

=====
3.2.2 Level 5: The Submarine
=====

Lara zit gevangen.

Doorzoek de kamer voor de beugel die al wat los zit, dit wordt je koevoet.
Open dan het rooster en loop de schacht in. Kruip verder en klim omhoog. Draai
om en hang. Klim naar beneden en schuifel naar rechts. Doe een achterwaartse
salto en loop de schacht in. Hier ligt secret nr. 13.
Klim weer omhoog en klim verder via de trap.
Ga rechts, maar pas op voor de electriciteitskabels. Hang en schuifel naar
links. Trek jezelf op. Open het rooster en ga de kamer binnen. Je vindt hier ook
de batterij. Klim weer uit de kamer en ga rechts.
Klim de ladder op, vervolg je weg en een filmpje neemt het over.....

Vervolg je weg, klim naar beneden, open het rooster, hang en laat je vallen.
Wandel nu!!! Ga nu achter de kok staan en gebruik de actie-toets en pak de
koevoet. Een filmpje neemt het weer over.....

Pak de sleutel die de kok heeft laten vallen en open de deur.
Doorzoek de kasten, hier ligt nog een sleutel in en eindelijk.....ook je
pistolen.
Ga nu naar de andere kamer en open deze. Je komt in de eetzaal.
Neem de doorgang in de uiterste linkse hoek. Ga links, dan rechts en open de
deur. Klim omhoog en volg je weg. Je komt in een opslagplaats.
Pak de shot gun op de container en zoek verder voor de aqualung en de medikit.
Klim naar beneden en open één van de houten kisten voor secret nr. 14.
Ga nu terug naar de eetzaal en open de gesloten deur. Pak eerst de munitie die
je vijand heeft laten liggen.
Open nu de deur en ga rechts de kamer in. Klim op de kist, open het luik en klim
naar boven. Vervolg je weg weer.
Als je voor de derde keer moet kruipen dan stop je in het midden en ga staan. De
luchtschacht die omhoog gaat, klim je dan in. Hier ligt secret nr. 15.
Ga nu terug en weer verder. Open het rooster, ga de kamer in en zoek naar de
andere batterij. Combineer deze nu. Vervolg je weg.
Ga rechtdoor en klim naar beneden. Pak de kogels die de vijand heeft laten
vallen en neem de medikit in de slaapkamer. Ga terug en open de deur rechts. Dit
is de torpedo-kamer.
Klim omhoog. Open de eerste kamer rechts en neem de suit-console. Combineer deze
met de aqualung.
Ga nu de volgende kamer rechts binnen en dood de vijand.
Steek nu over en gebruik de suit-console en suit-batterij op het pak en een
filmpje neemt het over.....

=====
3.2.3 Level 6: Deepsea Dive
=====

Je bent nu uit de grote onderzeeër gekomen.
Zwem een stukje rechtdoor. Ga eerst rechts, net voorbij het zeewier en je vindt
een onderzeeër op de zeebodem liggen.
Je wordt direct aangevallen door een kleine onderzeeër. Je kunt de chaff-flares
als afleiding gebruiken. Je activeert deze met de sprint knop.
Zoek rondom de onderzeeër die in het zand ligt, naar een vierkante opening. Hier
binnen vind je secret nr. 16. Dit is het enige secret van level 6.

Zwem nu terug en ga voorbij het zeewier en houd rechts aan.
Ga rechts richting weer een onderzeeër die op de bodem ligt. Zwem er overheen.
Ga dan links en zoek de doorgang. Volg deze en duik de volgende onderzeeër in die op de bodem ligt.
Zwem door de verschillende openingen en een filmpje neemt het over.....

Zwem nu snel terug naar de grote onderzeeër. Zoek de weg waarbij je omhoog kunt zwemmen en zoek dan de stroming op die je meevoert.
Ga dan rechts richting onderzeeër. Mogelijk moet je nog een medikit gebruiken.
Zwem naar de ingang van de onderzeeër en een filmpje neemt het over.

=====
3.2.4 Level 7: Sinking Submarine
=====

Klim de ladder af en loop door de torpedo-kamer. Dood de vijanden en neem de munitie die beiden heren lieten vallen.
Vervolg je weg en klim omhoog. Ga rechts de gang in met het vuur. Ga halverwege deze gang links de kamer in en doorzoek opnieuw de kasten.
Ga dan verder naar de eetzaal, maar pas op want het water staat onder stroom! Spring van tafel naar tafel naar de overkant. Je zult even het water in moeten, maar als je snel bent dan overleef je het wel.
Ga nu de doorgang in en ga rechts. Dood de vijand en neem zijn swipe-card. Doorzoek vervolgens de kasten.
Ga dan terug naar de eetzaal en spring naar de eerste tafel. Je komt hier straks weer terug, omdat er in de keuken nog iets ligt wat je graag wilt hebben. Je moet het nu echter niet proberen, want dan ga je dood.
Spring nu weer via de tafels terug naar de overkant. Ga door de gang met vlammen, ga rechts, daarna links en open de deur met de swipe-card.
Loop rechtdoor en klim links de trap op. Vervolg je weg en je komt op de brug. Open achterin de gesloten deur. Loop naar binnen en een filmpje neemt het over.....

Je hebt nu de silver-key gekregen van admiraal Jerevan.
Ga terug de brug op en klim op de tafel met de landkaart. Schiet van hieruit het rooster stuk. Klim erin en ga rechts. Open dan het rooster en ga de kamer binnen. Aan de muur hangt een stroomschakelaar. Haal deze over en doorzoek ook nog even de kast. Proficiat, je hebt nu de elektriciteitskabels uitgeschakeld.
Ga nu terug naar de brug. Hang en zak en loop links door de deur naar buiten. Volg de gang en ga rechts. De kabels geven nu geen stroom meer, dus doorzoek de hele kamer op spullen. Vergeet de nitrogen-canister niet!
Verlaat nu deze kamer en loop rechts. Klim dan naar beneden.
Loop de gang in en ga links. Doorzoek alle kasten op spullen. Je vindt hier de oxygen-canister.
Verlaat deze kamer en dood je vijanden. Raap de bronze-key op, die één van hen heeft laten vallen.
Volg dan de gang en ga dan rechts. Als het goed is ben je nu weer terug in de gang met vlammen. Ga hier weer doorheen.
Loop door de eetzaal en ga links de keuken in. Hier vind je secret nr. 17.
Loop weer terug door de gang met vlammen. Ga rechts, dan links en vervolgens weer links en klim aan het einde de ladder op. Volg deze gang.
Ga rechts en je bent weer op de brug terechtgekomen. Klim weer in de luchtschacht. Volg je weg naar de kamer en open hier de deur met de bronze-key. Doorzoek hier de kasten en je vindt hier secret nr. 18.
Ga vervolgens terug naar admiraal Jerevan. Klim er de ladder op en gebruik de twee zuurstofflessen. Een film neemt het weer over.....

~~~~~  
3.3 Black Isle

=====  
3.3.1 Level 8: Gallows tree  
=====

Je bent nu op Black Isle en je hebt geen wapens tot je beschikking. Volg het pad naar rechts. Maak een rennende sprong naar de overkant, zodat je op het wit-grijs gekleurde platform terecht komt. Loop naar voren, hang en schuifel naar links. Schuifel de hoek om en laat je weer los. Draai naar rechts, je ziet een grijs-witte helling. Spring er naar toe en hang. Laat los, je komt terecht op een schuin stuk steen. Draai rechts en je ziet de grot. Loop een paar stappen en maak dan een staande sprong naar de grot. Je vindt een grote medikit en secret nr. 19. Spring nu terug naar de boom en laat je zakken. Je bevindt je nu op de grond in een hele grote ruimte. In deze ruimte liggen twee medikits. Zoek deze medikits en ga dan naar de lichtgekleurde beklimbare steen. Klim hier op en volg het pad naar boven. Je bent nu weer op de plek waar het level begon. Spring nu opnieuw naar de overkant. Schuifel weer naar links, laat je vallen, draai weer rechts, spring en hang, maar schuifel nu de hoek om tot je boven een kruipruimte hangt. Laat los, direct weer vast en kruip de ruimte door. Loop verder en ga rechts op de verhoging staan. Monkey-swing naar de overkant. Pak rechts de medikit en laat je dan links naar beneden glijden. Loop vooruit en een filmpje neemt het over.....

Draai je nu eerst om en ga links van de doorgang van waar je net uitkwam. Klim er de schuine muur op en maak dan een achterwaartse salto. Je komt op de pilaar waar je secret nr. 20 vindt. Van hieruit heb je een goed overzicht op het terrein. In het huisje naast de regenton zit een diepe put. Daar ga je dadelijk naar toe. Er zal echter ook een klein spookje tevoorschijn komen. Deze is niet zo vriendelijk en zal je steeds proberen te verwonden. Gelukkig kan hij niet hard lopen. Zo je kunt weer verder gaan. Laat je van de pilaar afzakken en ga rechts de opening in welke zich vlak bij het huisje bevindt. Ga nog niet de kruipruimte in, maar draai links. Monkey-swing naar de overkant. Laat je vallen, ga verder en klim omhoog. Kijk nu maar eens naar beneden, het spookje loopt daar rond. Het is verstandig om het spel nu te saven. Spring nu door het dak de put in en zoek je weg naar het huis. Zoek de doorgang naar boven en zwem omhoog. Je bevindt je nu achter een huis. Klim uit het water en loop de brug op. Draai links en je ziet een schuine helling. Spring daar naar toe. Laat je een stukje naar beneden glijden en maak dan een salto achterover. Je staat nu naast het huis. Draai je om en ga door de kruipruimte. Doorzoek de kast, je vindt er de rubber tube. Zoek ook nog de medikit en ga dan terug naar buiten. Klim weer op de brug en maak een rennende sprong naar de overkant, zodat je in het andere water belandt. Klim eruit en ga links de doorgang in, de kruipruimte door, zodat je terug bent bij het vuur. Steek nu over en zoek de andere kruipruimte. Ga hier doorheen. Loop helemaal het pad af naar rechts, onder het bruggetje door de mist in en vind daar de pitch fork. Combineer deze met de rubber tube en je hebt een katapult. Loop nu een stukje terug, draai je om en klim omhoog. De weg wordt versperd door wat houten planken, maar activeer nu je katapult en een filmpje neemt het over.....

Loop nu verder en pak eerst links bij de klok de iron clapper. Deze zal nog hele goede diensten bewijzen. Laat je nu zakken in het gat en loop verder. Klim er weer uit, draai je om en ga de kamer met de kist binnen. Pak hier de toorts en ga weer terug het pad op.

Loop weer verder. Doorzoek de kamers op een kleine medikit.  
Ontsteek de toorts in de kamer met de fakkel. Ga dan weer naar buiten en naar de inham tussen de rotsen en daal de ladder af.  
Pak je toorts weer op en loop rechtdoor. De vloer achter je zal instorten.  
Ga dan rechts en aan het einde rechts naar beneden.  
Wandel naar de pinnen richting kruipruimte en kruip hier doorheen. Je vindt hier een medikit en secret nr. 21.  
Neem de toorts weer en loop omhoog. Vervolg je weg en ga aan het einde rechts.  
Vervolgens direct links omhoog en volg de gang tot je bij de wortels komt, welke uit het plafond steken. Steek de wortels aan met je toorts, zodat het hart eruit valt. Raap het hart op en een filmpje neemt het over.....

Loop nu via de kamer met de wortels in het plafond, helemaal terug naar de ladder. Klim eruit en ga rechts.  
Stop het hart rechts in de muur. Een kort filmpje neemt het over.....Als je de controle terug hebt, ren je door de zojuist geopende deur en een filmpje neemt het weer over.....

De spookjes komen in grote getale op Lara af. Maar als je de iron clapper hebt bemachtigd is dat verder geen probleem.  
Spring nu in het gat en vervolg je weg. Klim omhoog en zoek de uitgang. Je komt bij een brug. Pak de grote medikit op het midden van de brug en ga verder.  
Loop het pad uit en een filmpje neemt het over.....

=====  
3.3.2 Level 9: Labyrinth  
=====

Je staat nu in de kapel, draai links en loop richting hek, de film neemt het over.....  
Loop nu voorbij de banken naar vooraan in de kapel.  
Je ziet 3 tegels tegen de muur, druk deze in, in de volgorde midden, links en rechts.  
De film neemt het over.....  
Save nu eerst en loop dan maar eens naar het hek dat openging, nauwelijks zichtbare skeletten vallen je aan.  
Nu weet je in ieder geval waar ze staan. Er is echter een veilige route. Load je spel.  
Draai met je gezicht naar de tegels tegen de muur. Draai dan links en doe een paar stappen vooruit.  
Draai links, doe een paar stappen en loop tussen de 2 banken door. Ga dan tussen de pilaar en de muur door ( dat gaat net ) en loop langs de schuine bank. Ga aan het eind van de bank links en ga direct rechts om de volgende bank en zo door het hek.  
Raap vooraan de kleine medi-kit op, loop dan terug naar de achterste bank. Pak het ornament op de rugleuning vast ( zoals het skelet in de film het ook deed ).  
Je hebt nu bone-dust wat de skeletten zal verjagen.  
Loop nu precies dezelfde route terug naar vooraan de kapel, ga dan naar de schaal links in de hoek.  
Ga ervoor staan en activeer je bone-dust, de film neemt het weer over.....

Nu is het andere hek ook open in de kapel, ga er doorheen maar voor je naar beneden glijd klim je eerst omhoog.  
Haal de schakelaar over, deze opent het hek in de kapel waar het skelet met het zwaard ligt.  
Daar vindt je een grote medi-kit en secret nr.22.  
Ga nu terug en laat je naar beneden glijden.  
Ga hangen en laat je dan vallen. Je valt in het water, klim er weer uit en de film neemt het over.....

Het volgende is een heel gepuzzel en als je het zelf eens wilt proberen save dan weer eerst je spel.

Het is de bedoeling dat je de juiste 2 schakelaars overhaalt om de bruggen te laten draaien zodat Lara kan ontsnappen.

Het gaat als volgt. Je staat nu op de bodem van de helmtoren, loop omhoog tot de eerste doorgang.

Volg de doorgang, pak de medi-kit en ga verder tot je in een grote kamer met lava komt. Voordat je verder loopt draai eerst links. Maak een sprong naar het platform en hang, schuifel helemaal naar rechts, de hoek om tot je jezelf kunt optrekken.

Draai om, ga met je rug tegen de muur staan en zover mogelijk tegen de zijkant. Spring nu en houdt de actie-knop ingedrukt ( Lara springt dan minder hoog).

Ga dan links en volg je weg tot je secret nr. 23 vindt.

Keer nu terug naar de brug en vervolg je weg over de brug. Haal de schakelaar over en de film neemt het over.....

Volg nu de brug ( rechts dus ) verder, ga door de opening in de 2 figurentoren.

Loop omhoog tot de eerste doorgang, volg deze tot je in een grote kamer komt.

Steek de brug over naar het midden maar haal de schakelaar niet over. Draai rechts en ga over de volgende brug en ga de speerdragertoren binnen.

Loop helemaal naar boven voor een kleine medikit. Loop dan terug tot de eerste doorgang die je tegenkomt. Ga hierdoor en door een nieuwe grote kamer. Loop over de brug naar het midden en draai rechts. Pak het grote boek, The Bestiary.

Spring dan vooruit en klim de 3 gezichtentoren in. Op de vloer beneden ligt een grote medi-kit.

De dansende lichtjes zullen je straks nog helpen maar even geduld nog.

Je moet nu weer naar boven maar klim eerst op het hoekplatform. Kijk rond en je ziet waar je kunt monkey-swingen. Je moet nl. naar de kruipruimte voor je je weg vervolgd.

Ga op de linkse hoek van het platform staan, spring omhoog en grijp. Monkey-swing naar de kruipruimte en klim erin.

Kruip achterwaarts de put met pinnen in en schuifel tot je jezelf weer kunt optrekken.

Kruip verder en je vindt secret nr. 24.

Ga weer terug. Klim nu weer op het hoekplatform en spring van daaruit naar het dunne houten platform aan de muur. Draai om en spring naar het schuine platform. Vervolg je weg naar boven. Glijd nu rechts naar beneden en volg de dansende lichtjes.

De volgende ruimte is een labyrinth, het is de bedoeling dat je de lichtjes volgt, steeds over de gaten heen springt en vooral niet te lang daarmee wacht.

Een monster zal je aanvallen. Als je toch in een gat valt is het niet moeilijk om het begin weer terug te vinden. Hier zijn dan ook weer de lichtjes.

Ben je er doorheen, glijd dan naar beneden en neem de medi-kit. Loop dan door de graftombe en de film neemt het over.....

=====  
3.3.3 Level 10: Old Mill  
=====

Rechtdoor gaan heeft geen zin, probeer het maar een keer...

Goed, ga dus linksaf. Volg het pad en ga bij de splitsing eerst links. Je vindt hier nog een medikit.

Loop dan terug naar buiten richting het touw. Een filmpje neemt het over.....

Spring nu naar het touw, maar pas op want de kleine spookjes blijven met stenen gooien en je leven wordt snel minder.

Draai naar het platform waar de gedoofde toorts op ligt. Slinger er naar toe.

Pak de toorts, glijd de helling af, draai links en ga terug de grot in. Ga aan het einde rechts, daarna links en tenslotte weer rechts.

Steek de toorts aan en loop terug naar het touw. Loop links van het touw naar de rand en gooi de toorts weg. Als het goed is belandt hij aan de overkant en rennen de spookjes verdwaasd in het rond en gooien geen stenen meer. Spring nu weer naar het touw.

Draai links en slinger naar het platform met het hek. Breek de stang af en je hebt een koevoet.

Stap achteruit en ga hangen. Laat los en hang weer. Schuifel naar rechts, trek je op en ga links de kruipruimte in. De spookjes doen je niets meer. Hier in de kruipruimte vind je secret nr. 25.

Kruip terug, spring naar de overkant, trek jezelf op en je bent weer bij het touw.

Spring weer naar het touw, draai links en je ziet nog een kruipruimte.

Slinger er naar toe en grijp de rand van de kruipruimte vast. Kruip naar binnen en laat je zakken.

Pak de medikit en wrik daarna met je koevoet een stukje kalk van de steen. Kruip nu terug.

Je kunt twee dingen doen...de keuze is aan jou; ofwel je gaat hangen, zakken, draaien en terug springen naar de beginpositie en verlaat dan deze ruimte.

Vervolgens ga je door de grot en weer naar het pad aan het begin van dit level. Ofwel; je gaat hangen, schuifelt naar rechts, trek jezelf weer op, kruip door de ruimte en laat je aan het einde zakken. Ga vervolgens de grot weer in voor een grote medikit. Nu moet je een serie sprongen maken via de pilaren met de schuine hellingen. Begin bij de lage witte steen, neem een aanloop en werk dan de hele rij stenen af totdat je bij de laatste helling weer naar de kruipruimte kunt springen om zo vervolgens weer terug te gaan.

In beide gevallen zijn we weer aan het begin van dit level.

Je bent weer terug op het pad. Loop naar de donkere plek en ga erop staan. Pak je kalksteen en een filmpje neemt het over.....

Draai om, glijd naar beneden en een filmpje neemt het over.....

Loop door het water en ga rechts van de boerderij de doorgang in. Volg het pad totdat je de stroom tegenkomt. Ga aan de rand staan, rechts van je zie je een groot waterrad.

Spring recht vooruit over de stroom en loop de gang uit. Ga nu links, hier zijn twee grotten. Neem de tweede grot en ga de kruipruimte in. Pak de medikit en draai richting vlammen. Hier moet je doorheen. Je vindt namelijk achter de vlammen secret nr. 26. Zorg dat je gezondheid optimaal is. Ren door de vlammen pak het secret en spring in het water links. Gebruik evt. nog een extra medikit. Klim uit het water rechts, spring in het volgende water, klim eruit en je staat weer buiten.

Spring nu in het water rondom de molen. Zwem rond en ga nog dieper in het gele gedeelte. Je zwemt richting een rood monster.

Zoek de gele plaat met goud en zilver en probeer zo snel mogelijk de zilveren munt te pakken voordat het monster je ziet. Lukt dat niet, geen paniek...iedere keer neemt dan een filmpje het over en kun je opnieuw beginnen. Als het lukt, zwem dan snel naar de kooi die in het water hangt en activeer daar de zilveren munt. Een filmpje neemt het over.....

Zwem nu terug naar de plek met goud en zilver. Ga er de doorgang in, zwem omhoog en je bent in de molen. Loop door en dan omhoog.

Draai driemaal aan het wiel, maak een zijwaartse sprong, vervolgens een rennende sprong, grijp de stang, draai éénmaal rond en spring naar het platform.

Draai rechts, maak een staande sprong en kruip snel links door de opening welke steeds verder weer dichtgaat. Pffffff.....

Loop nu door en draai linksaf. Glijd nog niet naar beneden, maar trek jezelf op en haal de schakelaar over. Een filmpje neemt het over.....

Glijd nu weer naar beneden. Zwem rechts de gang in. Volg deze gang en zwem naar boven. Je bent nu weer buiten.

Loop weer terug naar de boerderij, d.w.z. loop weer de grot in, volg de gang tot aan de stroom, spring eroverheen en loop verder. Loop nu de boerderij voorbij en spring nu achter de bruine mesthoop het rood gekleurde water in. De stroming is nu veel langzamer, dus zwem verder de gang in, totdat je aan de linker kant een ruimte ziet die je nu in kunt zwemmen. Zwem hierin, klim eruit en je vindt secret nr. 27.

Zwem weer terug, ga links en klim er weer aan de rechterkant uit bij het waterrad.

Loop nu weer voorbij de boerderij. Spring weer in het water, zwem een klein stukje en neem dan de doorgang links.

Klim uit het water en klim omhoog, de kruipruimte in, vervolg dan je weg en klim er aan het uiteinde weer uit. Draai om en spring naar het platform voor je.

Draai rechts en spring naar de inham in het dak. Spring verder naar de andere kant van het dak, draai rechts en spring naar de watermolen.

Ga nu achterwaarts kruipend de molen binnen. Hang en zak, draai aan het wiel en een filmpje neemt het weer over.....

~~~~~  
3.4 Tower Block
~~~~~

=====  
3.4.1 Level 11: The 13th Floor  
=====

Je bent nu in een hyper-modern flatgebouw en het speelt net even anders als wat je gewend bent.

Kijk je inventaris even na, je hebt een headset met infrarood-kijker ( actie-toets ), een geweer met laser-sight. Het geweer heeft 3 verschillende snelheden. Ook heb je dit keer een handlanger, Zip, die communiceert via de headset wat soms tot nuttige informatie kan leiden.

Ga links en schiet het rooster kapot, kruip de ruimte in en pak de medi-kit. Ga verder en de film neemt het over....

Je hebt het secret al zien liggen, ga nu verder.

Je komt bij een T-splitsing, kruip naar rechts voor de medi-kit. Draai om en kruip verder. Spring over het gat en ren naar de volgende T-splitsing, de laser komt daar niet.

Ga rechts de kruipruimte in en laat je zakken in de kamer. Doorzoek de kasten, je vindt er ook een hamer.

Ga weer terug de schacht in. Schiet nu het rooster voor je stuk. Ga de kruipruimte in en als de laser weg is ga dan hangen, zak en buk.

Ga links, wacht bij de schuine helling tot de laser weg is. Ga dan staan, spring en kruip verder.

Een ander rooster opent zich, laat je zakken en je vindt hier secret nr. 28.

Ga nu terug de schacht in en kruip omlaag als de laser van je wegbeweegt. Kruip verder tot aan de opening rechtsboven en klim hierin. Ga dan weer verder naar de volgende laserval. Loop naar de rand van het gat. Spring en buk en kruip rechts de schacht weer in. Ga verder, tot je weer aan het begin van het level bent.

Echter er zijn nu 2 laservallen waar je doorheen moet. Save nu eerst je spel.

Kijk nu eerst eens goed wat er gebeurd. De onderste laser komt dichterbij dan de bovenste. Maar de bovenste gaat weer tot aan de ladder aan de andere kant. Deze ladder moet je bereiken en daar klim je omhoog.

Het werkt het best als volgt:

Als de lage laser weer van Lara afbeweegt, loop dan een paar stappen naar voren. Wel zo dat de hoge laser Lara niet raakt. Wacht dan tot de lage weer komt, spring eroverheen, ren, buk voor de hoge laser die weer komt. Sta snel op, ga vooruit, draai links en klim omhoog. Waarschijnlijk moet je wel een medi-kit gebruiken.

Ga verder en ga rechts tot je aan een hek komt. Je kunt hier 2 dingen doen : ofwel je slaat het slot kapot met je hamer ( in dit geval kom je niet in de kamer beneden met de bewaker en mis je in totaal 2 kleine medi-kits ). ga dan door het hek, je ziet nu een futuristische ladder. Ga eerst achter de ruimte inklimmen voor wat munitie.

Ofwel, je schiet het slot kapot, je glijdt naar beneden. De bewaker moet snel en gericht ( dwz. in het gezicht ) geraakt worden. Pak dan de medikit en klim weer omhoog, draai rechts en klim de schacht in. Laat je door het gat vallen en sprint naar de andere kant ( i.v.m. de explosies ). Pak daar de medikit en klim de ladder op.

Je bent nu in de kamer met de futuristische ladder. Klim achter de ladder de ruimte in voor munitie.

In beide gevallen ga je nu voor de ladder staan. Spring omhoog en stop, hou je vast. Als de laser weer weg is klim je snel omhoog.

Eenmaal boven draai je links en schiet je de plaat kapot. Klim de schacht in en raap links de munitie op. Draai om en wandel nu naar de opening tot je de muziek hoort, stop, richt meteen met je laser en wacht tot de bewaker voorbij komt. Schakel hem uit met 1 schot zodat hij geen kans krijgt om het automatische machinegeweer in te schakelen.

Klim dan uit de schacht en ga de gang in. Je kunt niet door de laserstralen, dus schiet het rooster stuk wat direct tegenover je zit.

Kruip de kruipruimte in en ga staan. Schiet ook het volgende rooster stuk. Kruip er doorheen en een filmpje neemt het over.....

Wandel!!! nu rechts richting bewaker. Als je wandelt gebeurt er niets. Schiet de bewaker dood of wandel het bureau in en neem de high level access card van het bureau. Wandel dan naar de muur en activeer de deur rechts met de card. De lasers in de gang zijn nu ook uitgegaan.

Doorzoek de kasten in de kamer. Wandel weer beide kamers uit, zodat je de mitrailleur niet activeert en ga de gang op. Loop door richting de lift. Druk daar op de knop, ga naar binnen en druk weer op de knop. Je bent nu op de 16e verdieping.

Loop de lift uit en dood de vijanden. Er komt nog een derde aan.

Ga nu weer naar de andere kant van de gang en activeer de rode driehoekige deur met je card. Ga naar binnen, maar trek je geweer niet. De werkers zullen je niets doen. Druk op de knop.

Ga weer de gang op naar het einde en ga rechts naar beneden. Ga dan links door de opening en weer door de volgende deur. Druk op de rechtse knop, naast de werker, aan de linker muur. Raap de access code disk op. Ga nu weer terug naar de lift en weer naar de 13e verdieping.

Ga rechts richting cola-automaat. Loop er voorbij en ga naar de computer links aan het einde van de gang. Gebruik daar de code disk en klim de schacht in. Een serie ontploffingen begint.

Ga links achter tegen de muur staan. Kijk of je recht voor de paal staat.

Observeer nu het patroon van de explosies. Ren bij de laatste heftige explosie richting paal. Er volgen nu twee kleine explosies. Glijd dan halverwege de paal en maak een achterwaartse salto. Loop verder en je vindt secret nr. 29.

Ga dan naar beneden en ga de kruipruimte in. Je komt nu in een grote kamer. Loop rechtdoor, beneden staat een wachter. Zip begint halverwege de oversteek tegen je te praten. Loop daarna weer door.

Ga aan het einde links en dan rechts door de opening de kamer binnen. Doorzoek de kasten. Je vindt hier o.a. een stuk stof.

Loop de kamer weer uit, ga rechts, links en steek weer over. Ga aan het einde rechts de trap af. Steek de ruimte over en open de deur met je card. Doorzoek de kasten, je vindt hier o.a. de chloroform. Een aantal insecten valt je aan, maar blijf rustig. Combineer de doek met de chloroform en wandel tot achter de bewaker. Activeer de chloroform en een filmpje neemt het over.....

Gebruik nu je card op de deur die hij bewaakte. Ga hier doorheen, loop door en

er komt weer een bewaker aan. Schiet de bewaker in zijn gezicht en raap zijn code disk op.

Ga aan het einde rechts de hoek om en gebruik de disk op de computer. Ga door de geopende deur en ga links. Loop naar het eerste raam en save hier je spel.

Zoals je ziet draait de bewaker steeds op tijd om zonder dat hij je ziet. Loop achter hem aan, nadat hij zich heeft omgedraaid. Ga dan de eerste opening links in. Loop naar de rechter hoek, draai je om en schakel je laser sight in. Op het moment dat de bewaker terugkomt, kun je hem zo uitschakelen.

Je moet nu links de gang in rennen, voorbij het automatische machinegeweer. Loop nu door zodat je in de controlekamer komt.

Je moet nu een keuze maken; als je Zip's advies ter harte neemt en de werker niet doodt dan mis je het dertigste secret!!!

In dit geval ga je als volgt te werk; als je je wapen trekt en je loopt richting werker, neemt een filmpje het over.....

Ga dan door de deur en neem de trap helemaal naar boven. Ga door de geopende deur de kamer in en haal hier de schakelaar over. Je hebt nu ongeveer 20 sec. de tijd om beneden in de Iris kamer de Iris te pakken. Ga daarna de Iris kamer uit, door de doorgang aan de andere zijde en je komt in het volgende level terecht.

Wanneer je wel het dertigste secret wilt hebben, loop dan richting controle kamer en voordat je hier naar binnen gaat schiet je de werker doodt. Een kort filmpje neemt het over.....

Draai je nu weer om, want er komen twee bewakers op je af. Schakel deze uit en ren dan terug de gang in van waaruit de twee bewakers kwamen. De mitrailleur neemt je onder vuur, maar ren door. Houd hierbij steeds links aan, zodat je links de doorgang in kunt welke door de bewakers zojuist geopend is. Let op....er is hier nog een bewaker.

Volg deze doorgang naar beneden, totdat je bij de laserval komt. Buk en kruip naar links. Als de laser weer weg is, ga je staan en ren je naar het einde van de schacht. Hier vind je secret nr. 30.

Draai je om en als de laser weer van je weg beweegt ren je naar beneden en buk je. Als dan de laser weer achter je is, sta je op en ren je rechtdoor door de deur, welke achter je zal sluiten. Ga met de trap naar boven en door de geopende deur de kamer in. Haal hier de schakelaar over. Je hebt ongeveer 20 sec. de tijd om beneden in de Iris kamer de Iris te pakken. Ga dan de Iris kamer uit, door de doorgang aan de andere kant. Je komt nu in het volgende level terecht.

=====  
3.4.2 Level 12: Escape with the Iris  
=====

Volg de gang en Zip begint tegen je te praten; hij vertelt je dat je je wapens in moet leveren. Loop vervolgens naar de bak aan de linker muur. Een filmpje neemt het over.....

Draai nu rechts en kijk naar het plafond; je ziet een barst. Ga hier onder staan en spring omhoog terwijl je de actie-knop ingedrukt houdt. Het plafond zal open gaan. Laat het nu voor wat het is en loop dan weer naar de gang.

De ruimte voor je is een röntgenkamer. Loop er doorheen. Maak de eerste doos niet open, maar kijk er goed naar. Zo zien namelijk de bommen eruit. Pak uit de volgende doos de medikit.

Loop dan door de kamer met de bankstellen en ga rechts waar je de munitie op kunt rapen.

Loop echter niet verder, maar gebruik je headset om te kijken met infrarood; je ziet nu enkele laserstralen. Draai om en loop naar het camerascherm aan de rechter muur. Druk hierop; je ziet nu een bewaker welke je aan het begin van het volgend level tegen zult komen.

Ga nu de smallere gang in. Loop recht door de deur die open gaat en doorzoek er de kasten. Loop dan de kamer weer uit en ga rechtsaf. Een kort filmpje neemt het



over.....

Doorzoek nu eerst de volgende kamer aan de rechter zijde. Combineer dan het doekje met de chloroform en wandel!!!! dan naar de bewaker toe. Activeer de chloroform en een filmpje neemt het over....

Draai je nu weer om en doorzoek eerst de kamer welke je zojuist voorbij liep. Vervolg dan je weg en doorzoek alle kasten in de kamers aan de linker kant. In de laatste kamer aan de linker kant, vind je een pasje met de restroom access card. Kijk naar de code op de kaart. Loop nu weer helemaal terug. Ga aan het einde van de gang rechts en loop dan helemaal rechtdoor tot aan de toiletten. Gebruik hier de restroom card. Als je de code hebt ingetoetst gaat de deur open. Ga dan door de deur links het damestoilet binnen en neem de medikit uit het middelste toilet.

Ga dan naar het herentoilet, het eerste toilet rechts. Loop hier naar binnen en je ziet weer een barst in het plafond. Open het luik, klim erin en volg de schacht. Zorg ervoor dat je gezondheid goed is.

Hang en laat je vallen. Ga nu verder. Kruip de schacht uit en klim naar beneden. Beneden aangekomen hang je. "Wiebel" een beetje op en neer met je pijltjes-toetsen en laat los.

Loop nu naar binnen, je vindt hier secret nr. 31.

Draai je om en spring naar het platform. Klim via de ketting omhoog. Maak een achterwaartse salto naar het platform. Draai je om en je ziet een horizontale stang. Spring hier naar toe. Slinger enkele malen rond en spring naar het gat in de schacht. Spring dan boven op de lift. Loop naar de andere lift om de munitie op te rapen. Loop dan weer terug en open het luik op de eerste lift.

Laat je in de lift zakken en druk op de knop.

Loop naar de deur en dan de gang op. Je ziet rechts een bewaker. Wandel links naar de liftknop. Druk deze in en ga de lift binnen. Druk op de knop, waardoor deze omhoog gaat. Als de lift opent wordt je direct beschoten door een aantal vijanden. Druk zo snel mogelijk weer op de knop in de lift en een filmpje neemt het over.....

Zo gauw je weer kunt bewegen, druk je zo snel mogelijk weer op de knop zodat de lift gaat remmen.

Weer neemt een kort filmpje het over.....

Ga nu links naar het rooster en klim omhoog. Loop links de lift op en ga aan de rand staan. Spring naar de horizontale stang. Slinger weer enkele malen rond en spring naar het platform daarachter. Trek jezelf op. Klim rechts de beklimbare wand omhoog. Maak halverwege een salto achterover. Je komt terecht op een platform. Spring nu weer naar de volgende horizontale stang. Slinger weer enkele malen rond en spring weer naar het platform daarachter. Klim dan boven de kruipruimte in. Laat je dan links naar beneden glijden en spring op tijd naar de horizontale stang voor je. Slinger weer rond en spring naar de volgende horizontale stang. Slinger weer rond en spring dan naar het platform. Maar ga zo snel mogelijk op het rechter stuk van het platform staan, zodat je niet in het vuur verbrandt.

Spring nu naar het gat in de muur aan de overkant. Trek jezelf op en loop over de kabel naar de andere kant. Neem de chloroform en laat je naar beneden glijden. Ga de kruipruimte in. Een bewaker ziet je en schiet.

Loop zo snel mogelijk richting aquarium. De bewaker zal het glas stuk schieten. Hier vind je secret nr. 32.

Ren links de gang in en je komt in een half ronde ruimte terecht. Loop er de trap op en een sluipschutter neemt je onder vuur. Loop door en ga links van de lichtgekleurde deuren en klim er het rooster op. Ga dan rechts het platform op. Aan de overkant zie je een knop en een brandblusapparaat.

Druk eerst de knop in, zodat je beneden de lasers uitschakelt.

Loop vervolgens naar het brandblusapparaat. Een sluipschutter zal het stuk schieten. Ren dan die ruimte in voor secret nr. 33.

Loop dan terug, klim naar beneden en ga door de zojuist geopende ruimte. Ren rechtdoor tot aan het lager gelegen gedeelte van de vloer. Spring vanaf hier naar het aquarium. Zodra je de vloer raakt ben je dood.

Een bewaker komt je achterna en neemt je steeds onder vuur. Hij schiet ook het aquarium stuk. Je kunt nu de vloer op. Druk rechts op de knop. Hierdoor zal een deur open gaan. Ren zo snel mogelijk door deze deur en links de kamer binnen. Zip begint dan tegen je te praten.

Wandel!!!! naar de knoppen links en rechts en druk deze beiden in. Een deur in de gang gaat hierdoor open. Ren de volgende gang in en ga aan het einde rechts. Je komt in de teleportkamer terecht.

Loop links de kamer in met de dozen. Open bij de ingang weer een luik in het plafond. Kruip er de schacht in en laat je zakken.

Druk op de knop in de kamer en keer terug naar de kamer met de dozen. In één van deze dozen pak je de teleporter-disc. Loop dan naar de computer bij de ingang en activeer deze met de teleporter-disc.

Loop nu de kamer weer in en plaats op het platform bij de X de Iris. Je bevindt je nu in een gelijksoortige teleportkamer. Laat je zakken door het gat in de grond en loop de schacht in. Klim er weer uit en links zie je een traliewerk. Loop er naar toe en een filmpje neemt het over.....

Activeer zo snel mogelijk je headset en richt deze op het paneel naast de deur. Wacht rustig af een bewaker zal vervolgens komen en de toetsen indrukken.

Onthoud deze code!!!

Ga nu verder, laat je zakken en ga de kruipruimte in. Kruip daarna er weer uit en ren zo snel mogelijk naar het paneel. Druk op de actie-toets en voer de code in. Ga vervolgens snel door de geopende deur. Ren de gang in en ga rechts de kamer in. Druk op de knop, draai rechts en kruip snel de roodverlichte kruipruimte in. Draai weer rechts en klim omhoog.

Je bent nu weer in de kamer waar je geweer ligt. Pak je geweer en loop door de röntgengang (de lasers zijn nu uitgeschakeld).

Ga aan het einde links en schiet dan rechts in de opening het brandblusapparaat stuk. Loop dan naar buiten en je komt in het laatste level terecht.

=====  
3.4.3 Level 13: Red Alert  
=====

Dit is niet alleen een moeilijk level, het bevat ook een aantal fouten ("pc-bugs").

Deze zullen we op tijd aanduiden en zorg dat je vanaf de aangegeven punten altijd een paar gesavede spellen bewaard.

Mogelijk dat je als er zich iets voordoet wat niet klopt, vanuit een al bewaard spel weer verder kunt spelen zonder die fout.

Je staat nu op de trap, draai rechts en kijk omhoog. Daar staat een bewaker, schakel hem uit vanuit je huidige positie. Nu kun je verder, loop naar boven en spring naar het volgende platform.

Draai rechts en spring weer naar het volgende platform. Trek jezelf op en loop weer naar de volgende.

Loop door, spring want de trap stort in. Grijp jezelf vast en klim een stukje naar beneden.

Ga links de ruimte in de muur binnen. Hier vindt je secret nr. 34.

Ga nu hangen en laat je zakken. Maak nu weer de tocht naar boven.

Eenmaal beland op het voorlaatste platform draai je rechts en kijk je vooruit; je ziet een scheur in de muur.

Loop nu de trap op, spring en grijp, want ook deze trap stort in. Loop dan naar de muur en gebruik de actie-knop om de muur in te trappen. Ga er de kruipruimte in. Volg je weg en kruip er weer uit.

Draai vervolgens rechts; boven je zie je een rooster. Aan één van de roosters zit een hendel. Spring omhoog en grijp deze. Het rooster zal hierdoor open gaan.

Schakel de bewaker uit en klim door het gat omhoog. Loop nu naar de twee verhogingen en neem daar de Grappling Gun munitie en links de overige munitie.

Tip; het is belangrijk dat je alle munitie en medikits welke je tegenkomt ook probeert te verzamelen. Ga ook zuinig om met je medikits, deze zul je nog heel hard nodig hebben!!!

Draai je nu om en save eerst hier je spel. Activeer dan je head-set met infrarood en kijk de gang in; je ziet nu de laserstralen. Aan het einde van de gang zie je een buis waar stoom uitkomt. Schiet het rode draaiwiel stuk. Je ziet nu steeds laserstralen. Let op het patroon; als de laser beneden is zal deze steeds even verdwijnen, maar de tweede maal dat deze verdwenen is, verdwijnt ie wat langer.

Stap dan over de witte streep en ga zo door tot je er helemaal doorheen bent. Loop de volgende kamer in. Op één van de kisten ligt een medikit. Vervolg dan je weg door de gang richting deuren en dood dan de vijand.

Loop de lift in en druk op de knop. Ga de lift weer uit en dood de vijand. Neem dan de linkse opening; je komt op een schietbaan terecht. Ga door de linker deur en pak dan links de munitie. Loop naar de knop.

Let nu op; als je op de knop drukt komen er een aantal schietschijven naar voren. De snelheid waarmee je de schietschijven stuk schiet, bepaalt het verdere verloop van het spel. Ben je te langzaam dan kun je niet naar de tweede schietbaan en mis je secret nr. 35!!!

Save nu eerst je spel. Druk op de knop en trek je geweer. De schietschijven komen van achteruit. Begin direct met richten en schieten. Als je snel genoeg bent geweest, kun je kijken of de hiernaast gelegen deur opent. Is dat niet het geval, begin dan weer opnieuw.

Gaat de deur wel open, save dan eerst je spel voordat je naar binnen loopt. Neem dan rechts de munitie en ga bij de knop staan. Deze schietschijven komen in wisselende volgorde. Als het niet lukt, blijft de deur gesloten en zul je sterven door het gas.

Tip; Dit is zeer moeilijk, maar je kunt als volgt te werk gaan. Druk op de knop, richt je geweer maar zoom maar een klein beetje in. Vervolgens schakel je één voor één de schietschijven uit. Als laatste komen er nog een keer drie tegelijk. Leer het patroon van de schijven kennen en wees geduldig. Uiteindelijk lukt jou dit ook wel.

Is het je dan toch gelukt.....loop dan nu verder de gang in en ga eerst de linkse kamer binnen. Hier vind je secret nr. 35 en wat munitie.

Loop nu de tegenoverliggende kamer binnen. Neem de munitie en daarna het Grappling geweer bij de groene laser. Dood de vijand. Ga dan naar de linker hoek, door de deur, de ruimte met kisten binnen. Dood de vijand. Klim rechts in de hoek op de kist en spring naar de hoger gestapelde kisten voor munitie. Schiet dan met het Grappling geweer een touw aan het rooster vast in het plafond. Spring naar het touw en slinger naar de zwarte plekken in de muur. Spring en grijp de muur vast. Schuifel dan naar rechts en klim de schacht in. Glijd vervolgens aan de andere kant de schacht weer uit met getrokken geweer. Richt snel en schakel de bewakers uit. Je bent weer terug in de gang met de schietbanen.

Loop naar de lift en druk op de knop. Loop de lift weer uit richting laserstralen. Ga er weer doorheen en neem dan rechts op de kist weer munitie voor het Grappling geweer. Ga hangen in het gat in de vloer en ga via de kruipruimte weer terug naar de trappen. Pak je Grappling geweer en richt naar boven. Zo gauw je rode visierpunt groen wordt kun je schieten (trap welke half vasthangt). Spring nu naar het touw en slinger naar de overkant. Grijp vast, klim in de opening en spring op tijd naar de rand om het vuur te ontwijken. Trek jezelf op en ga verder de kruipruimte in. Klim er weer uit, hang en laat je

vallen. Schakel de bewaker zo snel mogelijk uit, anders schakelt hij het automatische geweer in. Raap hierna de grote medikit op.

Save hier nu een paar spellen i.v.m. de komende fout(en) die mogelijk op kunnen treden. Maar ga daarna gewoon verder.

Zet de schakelaar om en ga door de geopende deur. Ga de lift binnen en druk op de knop.

Als alles goed gaat kun je de lift uit, de vijanden doden en het rooster openen bovenin het plafond. In alle andere gevallen, bijv. door het rooster klimmen terwijl deze dicht is, moet je het spel opnieuw spelen, vanaf het moment dat je in de vorige ruimte de schakelaar omzette. Met een paar bewaarde spellen kom je er wel weer uit. Ben je dadelijk door het rooster geklommen nadat je het hebt kunnen openen, save dan direct je spel. Zo nu kun je weer verder gaan...

Ga de lift weer uit. Twee paratroepers komen door het plafond naar beneden. Schakel hen uit. Loop dan naar de schakelaar links van de deur. Ga er met je rug tegenaan staan en spring naar het touw. Slinger vervolgens naar de verhoging. Ga in het midden van het blok staan. Spring en grijp, het rooster valt open. Twee vijanden vallen je hierna aan.

Ga met je rug tegen de muur staan en schakel eerst de vijand beneden uit. Draai je dan om voor de andere vijand. Trek dan jezelf op en loop de schacht in. Save je spel!!!

Vlak voor de rode knop val je naar beneden. Ga verder en ga door het gat in de schacht. Laat je zakken. Rechtdoor en links zijn laservallen. Ga tweemaal rechts. Kruip de kruipruimte in en volg deze.

Zorg nu ook weer dat je een paar spellen hebt gesaved. Ook hier kan het zijn dat het niet allemaal vlekkeloos werkt. Loopt het niet zoals beschreven (geen rood draaiwiel aan de buis of een rooster boven in de muur welke niet opent) dan probeer je het met een eerder bewaard spel opnieuw.

Klim vervolgens rechts het rooster op. Loop verder en het hek zal opengaan. Spring rechts op de kist. Neem de munitie en schakel de vijand uit, d.w.z. deze is een robot en als je hem vaak genoeg raakt dan zie je zijn been ontvellen. Schiet dan snel het rode draaiwiel aan de buis stuk zodat het water de kamer binnenstroomt. De robot maakt hierdoor kortsluiting en is geschiedenis. Spring nu zelf niet het water in, want dan ga je ook dood. Je moet nu een serie moeilijke sprongen maken via de schuine hellingen. Spring naar de tweede laagste schuine helling (rechts in de hoek) en spring gewoon verder. Je belandt als het goed is, op de andere schacht. Ga naar het platform tussen de twee schachten en neem de Grappling geweer munitie. Klim dan weer de andere schacht op en schiet weer een touw in het plafond. Let op de kleur van je vizier (groen). Slinger nu via het touw naar de overkant. Het rooster moet dus wel open zijn, anders moet je opnieuw beginnen. Loop deze ruimte in en haal de schakelaar over. Spring weer terug via het touw, het water op de bodem is nu verdwenen. Ga nu dus helemaal naar beneden om de linkse key-bit te pakken en de grote medikit. Het hek van de schacht van waaruit je bent gekomen is helaas dichtgegaan. Ga weer helemaal terug naar boven en herzet opnieuw de schakelaar. Neem weer de Grappling munitie op het platform en verlaat deze ruimte weer via de schacht. Keer vervolgens terug naar de ruimte met de laserstralen. De laser voor je is nu weg.

In het spel wat wij gespeeld hebben stonden geen gele flessen. Mogelijk bij jou wel. Let op; onder vuur genomen zullen deze ontploffen. Ook zul je dadelijk een robot-bewaker moeten opsluiten. Lukt dit niet dan zul je dit weer met eerder bewaarde spellen opnieuw moeten proberen. Dus is tot nu toe alles goed gegaan, save dan wat spellen zodat je het spel tot een goed einde kunt brengen.

Zorg dat je gezondheid optimaal is. Dit wordt erg moeilijk.

Ren en ga direct de eerste afslag links. Ren door en rechts zie je een kamer welke zich vult met gas. Ga nu links en daarna links de gang in naar beneden. Herzet er de schakelaar om de laserstralen verderop uit te schakelen. Herzet hem echter nog een keer want deze activeerde ook de deur boven je. Ga dan weer terug naar boven richting schietende helikopter. Ren links en ren en spring totdat je in de kamer bent waar de bankstellen staan. Even rust.

Nu moet je links door de opening en ren je naar de bar, buk en kruip zo snel mogelijk achter de bar. Aan het einde zit een knop. Laat je niet misleiden door de camera-view op de deur. Je kunt er niet doorheen. Activeer de knop en zorg dat je gezondheid zo optimaal mogelijk is. Ook al liggen er medikits in de gang met de schietende helikopter (tussen de platforms), het levert weinig op, want zo gauw je weer verder gaat wordt je direct onder vuur genomen. Je moet nu helemaal terug naar de gang met de schakelaar onder het rooster. Kruip nu weer tot de baropening, ga staan en ren naar de kamer met de bankstellen. Je botst op tegen een robot-bewaker. Ren er voorbij. Spring van platform naar platform en blijf rennen (de robot komt je achterna). Ren rechts de gang in, ren naar beneden en ga bij de schakelaar onder het rooster staan. Zo gauw de robot over het rooster loopt haal je de schakelaar over en als het goed is, zit hij nu gevangen.

Zo niet, dan moet je het opnieuw proberen. We hebben zelf gemerkt dat als je vanaf de bar begint te rennen en je niet tussen de platforms naar beneden valt, de robot je ook daadwerkelijk achterna komt. Hij deed dit echter maar eenmaal. Het is hier dus ook van belang om weer een aantal gesavede spellen te hebben, want als het niet lukt om de robot gevangen te zetten kun je het level niet beëindigen. De robot heeft namelijk de rechter key-bit.

Loop dan nu de gang op en ga links richting lasers. Ga vervolgens weer links, de deur opent zich en gas komt naar buiten. Ren verder door de eerste twee kamers. Ga dan links de kamer met de schakelaar binnen, ga rechts de kruipruimte in voor secret nr. 36.

Haal nu de schakelaar over en verlaat de kamer weer door dezelfde deur. Ga rechts, spring over de bewaker en loop door. In de ruimte met het gas bij de hal met de laserstralen waar je op de lasers uitkijkt, ga je rechtsaf. Ga de kamer binnen met het raam en de schakelaar. Haal deze vervolgens over voor frisse lucht. De robot in de andere kamer wordt uitgeschakeld door het gas. Als dat gebeurt is, haal je de schakelaar weer over. Het gas verdwijnt hierdoor. Ga dan door de deur tegenover de schakelaar en ga weer terug naar de ruimte met de schakelaar onder het rooster. Haal deze over zodat de deur naar de kamer met het raam weer opengaat. Neem nu de rechter key-bit welke de robot heeft laten vallen. Ren nu terug naar de gang met de schietende helikopter en ga rechtsaf. Loop langs de laserstralen naar links naar het einde van de gang. Trek jezelf op en draai je om.

Spring hierna naar de beklimbare ladder. Klim de ladder op en klim de schacht in. Klim de schacht weer uit. Combineer de linker en rechter key-bits en gebruik deze links naast de deur. Loop tenslotte door de opening om het spel te beëindigen!!!

---

4. Dank

---

- Dank aan Henk Mensen voor de complete walkthrough

"This document is Copyright 2003 Turtlehead (John Bender)"

This document is copyright Turtlehead and hosted by VGM with permission.