







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Bolivien

Farblegende
<b>Goldschätze</b>
<b>Silberschätze</b>
<b>Bronzeschätze</b>

Tastenbelegung für PC und Playstation 2		
Funktion	PC	PS2
Aktion / Interaktion	E	
Springen	Leertaste / RMT	
Magnethaken	Q	
Ducken	F	
Schießen	H / LMT	R1
Granate/Fackel werfen	K	R2
Medipack	POS1	Richtungstaste oben
Licht	ENTF	Richtungstaste links
Waffe wechseln	ENDE	Richtungstaste unten
Fernglas	Bild unten	Richtungstaste rechts
Zielen	Y	R3 (Druck auf r. Analogstick)
Waffe ziehen	G	L1
PDA	TAB	SELECT

### Vorwort zu Medipacks, Waffen und Munition

In Tomb Raider - Legend ist es vom Schwierigkeitsgrad und von einer Zufallsfunktion abhängig, ob ein Gegner einen Gegenstand beim Ableben liegen lässt oder nicht.

Die Anzahl der Gegenstände, die nach einem Kampf verfügbar sind, kann also variieren. Deshalb haben wir in dieser Lösung solche Gegenstände nicht aufgeführt.

Man muss also nach jedem Kampf selbst nachsehen, welche Gegenstände vorhanden sind und diese bei Bedarf aufnehmen.

## BOLIVIEN

### Anfangssequenz:

Wir befinden uns im Privatflugzeug der Familie Croft und sehen Lara und ihre Mutter in ein Gespräch über Yetis vertieft ... Reinhold Messner würden Laras Ansichten sicher gefallen... 🤖.

Plötzlich sieht Lara, wie durch das Fenster des Flugzeuges Licht scheint. Ein Motor brennt.

Es beginnen erste dramatische Sekunden im Leben unserer Heldin - mit dem Absturz des Flugzeuges endet dieser Eingangsfilm.

### Überblende:

Jetzt geht es los!!! Nach langen drei Jahren zwischen "Angle of Darkness" und "Legend" treffen wir Lady Croft auf einem Hochplateau inmitten des bolivianischen Hochlandes wieder. Wie immer ist sie spärlich bekleidet, obwohl es in dieser Höhe doch eher frisch sein sollte. Ms. Croft ist eben „tougher than the rest“ 🤖

Genießt einfach mal den herrlichen Ausblick, den Euch die Programmierer hier über das Hochland von Bolivien erschaffen haben. So mancher japanische Tourist greift hier schnell zur Kamera. Bedauerlicherweise haben wir keine dabei! Aber wir sind ja nicht zum Vergnügen hier. Die Arbeit ruft!

Im Laufe der verschiedenen Level erscheinen immer mal wieder Einblendungen die Steuerung betreffend, daher beschränken wir uns hier auf allgemeine Begriffe, wie links, rechts, geradeaus etc. Die entsprechenden Tasten kann ja jeder selbst seiner "Betriebsanleitung" entnehmen, je nachdem auf welchem System das Spiel läuft.

So – nun geht es aber endlich los!

Wenn Ihr Euch dann an dem Ausblick satt gesehen habt, laufen wir gerade aus auf den großen Felsen zu, umrunden ihn und finden unseren ersten **Bronzeschatz**.

Einmal um die eigene Achse drehen und ein kleines Stück vorwärts laufen, bis wir links einen kleinen „Weg“ über den Fluss erkennen können, dem dummerweise der

mittlere Teil fehlt. Aber das ist für unsere Lara ja ein Klacks. Drüber springen ist angesagt.

Wenn alles geklappt hat, dann sind wir jetzt auf der anderen Seite – wenn nicht, stehen wir unten im Fluss und müssen wieder hoch und das ganze noch einmal probieren.

Wir laufen geradeaus auf den kleinen Stein zu, den wir probeweise einmal wegtreten (Aktionstaste).

Nach links gewendet und auf den nächsten kleinen Stein zu laufen. Den kann man auch wegtreten, aber man sollte einen Blick nach rechts werfen. In der Nische entdecken wir den nächsten **Bronzeschatz**.

Nun wenden wir uns dem kleinen See zu, in den sich der Wasserfall ergießt. Diesen müsst Ihr durchschwimmen. Auf der anderen Seite angekommen steigt Lara unaufgefordert aus dem Wasser. Die kleine Wand hoch (Sprungtaste) und nun startet eine Sequenz, die uns die Nutzung ihres PDAs näher bringen soll. Wer um alles in der Welt würde auf die Idee kommen, so ein Ding zu essen? Egal!

Danach steuern wir auf den großen Felsblock zu, der sich links von uns befindet. Schiebt Ihn einfach in die kleine Schlucht runter (Aktionstaste) und schon ist der Weg frei auf das kleine Plateau, auf das Ihr springen müsst.

An der Felswand greift sich Lara dann eigenständig eine Liane, wir müssen sie nur noch nach oben klettern lassen. Dort angekommen zweimal nach rechts springen und wir erreichen ein kleines Plateau.

Jetzt könnt Ihr Euch auf die nächste Liane stürzen, die sich so geschmeidig im Wind vor dem Wasserfall bewegt. An dieser hängend wenden wir uns aber nach links, bis wir einen kleinen Eingang erkennen können. Sollte etwas schief gehen – keine Panik! Unter uns ist Wasser, es kann also nichts passieren. Außer, dass wir den Weg dann noch einmal zurücklegen müssen.

ES WERDE LICHT! Nach der Landung schalten wir erst mal unser persönliches Lichtsystem ein... Lara soll ja schon sehen können, wohin sie läuft 🏠.

Licht am Ende des Tunnels ... nein, es ist doch eher ein **Silberschatz**. Weiter geradeaus. Abstürzen können wir nur noch selten. Lara hängt sich automatisch an alle Kanten. So auch an diese, die da im Dunklen auf uns lauert.


Am Ende der Höhle wartet ein kleiner Abgrund auf unsere Heldin. Ach so, das Licht können wir jetzt wieder ausmachen (nochmal Lichttaste drücken).

Wir springen auf die andere Seite. Nach einer kleinen Animation blickt Lara sehr stoisch auf die Felskante, die sie nun leicht ergreifen kann. Es geht nach links. Am Ende angekommen überwinden wir die kleine Kluft mit einem Sprung und ziehen uns hoch, treten an die Uferkante und werfen einen Blick nach rechts. Eine Felskugel versperrt den Weg.

Nun kann man folgendermaßen vorgehen:

1. Auf Nummer sicher: Das Geäst direkt von dem Riesenfels ins Visier nehmen (Zielentaste), mit einigen Schüssen dezent entfernen und den Fels rollen lassen ...

... oder ...

2. Unsere Heldin auf der ganz rechten Seite des Tals auf die Riesenmurmel zustürmen lassen, was die Felskugel ebenfalls auslöst. Wird Lara überrollt, war es das falsche Rechts ... .

Durch den nun offenen Durchgang laufen. Rechts von der Mitte erhebt sich ein kleines Felsplateau aus dem Wasser. Von da aus erreicht Lara den Ast, der quer über dem Tal liegt.

Etwas nach links hangeln. Ein paar Überschläge später hat sie genug Schwung, um den nächsten Ast zu erreichen (Sprungtaste). Und weil es so schön war, schwingen wir weiter, bis wir an der Kante hängen. Es geht nach rechts, über den Wasserfall (wieder die Sprungtaste).

In einer kleinen Zwischensequenz sehen wir nun, dass dort oben einer von den Bösen steht und telefoniert. Helft ihm Geld zu sparen und beendet sein Gespräch vorzeitig.

Man könnte sich sicherlich anschleichen und den Kerl niedertreten ... wer Zeit und Lust hat, darf das gerne probieren ... wir entscheiden uns hier für die Methode aus dem guten alten Wilden Westen und greifen zu den Waffen.

Irgendwo hat der Typ jetzt ein **Medipack** ins Wasser fallen lassen, welches wir finden und aufheben. Dieses tut Lara auch ohne weitere Aufforderung. Allerdings kann sie maximal drei davon tragen. So wie sie neben ihren beiden Pistolen auch immer nur eine Waffe zusätzlich tragen kann.

Da wir uns in einem Flusstal befinden, ist es nicht verwunderlich, dass ein weiterer Wasserfall, der so einfach nicht zu überwinden ist, das nächste Hindernis darstellt. Versucht also lieber erste Mal den hohen Felsen auf der rechten Seite ins Spiel zu bringen.

Bevor wir dieses jedoch in Angriff nehmen, laufen wir ein Stück auf den Wasserfall zu und entdecken den nächsten **Bronzeschatz**.

Auf dessen Rückseite findet sich eine Möglichkeit an der Lara entlang hangelt und nachdem sie um die Ecke geklettert ist, eine weitere Ebene nach oben kommt.

Dort schiebt Ihr den großen Felsblock über die Kante.

Wenn dieser auf den darunter gelegenen abgestorbenen Baum fällt, hat Lara eine Option durch schwingen den vorher erwähnten Wasserfall zu überwinden.

Hier blinkt Euch dann schon am Eingang eines Tempels ein großes Hindernis an, das Lara den Weg versperrt.

Das Blitzen bedeutet, dass hier Ms. Croft zum ersten Mal ihren neuen magnetischen Haken einsetzen kann (Magnethakentaste). Ein kurzer Zug am Magnethakenseil (Aktionstaste) und die Montermünze geht in Scherben.

Wenn also die Riesenmünze darnieder liegt und der Weg durch das Portal frei ist, startet die nächste Filmsequenz, in der sich zwei böse Buben unterhalten.

Zeigt ihnen schnell, wo der Bartel den Most holt. Sollte Lara etwas gelitten haben, so kann jetzt ein Medipack benutzt werden. Man sollte auf alle Fälle nachsehen, ob die beiden Herren nicht so nett waren, uns was zu hinterlassen.

Begeht Euch dann zu der Wand gegenüber des Eingangs. Hier kann Lara eine Kante greifen und nach links hangeln. Am besten Ihr gebt ein bisschen Gas (Aktionstaste), denn das Gemäuer ist etwas sanierungsbedürftig. Schließlich ist der zuständige Hausmeister schon ein paar Jahrhunderte im Ruhestand ... 🚫.

Ein Sprung an die Stange hinter Euch, ein eleganter Schwinger zur nächsten Wand, einmal um die Ecke geklettert und ein weiterer Hüpfers seitwärts zur nächsten Wand und schon habt Ihr die Möglichkeit nach oben zu klettern.

Hier müsst Ihr nun versuchen mit Hilfe der Liane, die mitten im Raum hängt, hin über zum Wasserfall zu kommen.

Was blitzt denn da oben links? Das sehen wir uns näher an. Wir ergreifen die Liane und schwingen dem nächsten **Bronzeschatz** entgegen, den wir selbstverständlich an uns nehmen.

An der Kante runterlassen und nach rechts laufen. Wieder in die Richtung blickend, in der sich unten der Eingang befindet, sieht man links nun zwei Stangen an der Wand über die sich Lara zur anderen Seite schwingen kann.

Dort erwartet Euch dann ein weiterer von Rutlands Schergen. Nachdem Ihr diesen überredet habt, sich für immer aus Laras Angelegenheiten raus zu halten, benutzt Ihr den Magnethaken, um über den Fluss zu springen.

Ein Stück gerade aus laufen und dann einmal den Blick nach links wenden. Oben auf dem Berg, steht zwar keine Kuh, aber der nächste **Bronzeschatz**. Unter Benutzung des Magnethakens wandert auch dieser in unseren Besitz.

Dann einfach dem Weg folgen bis erneut ein kleines Filmchen startet.

Danach taucht erstmals ein neues Feature auf. An den drei kleinen Felsen taucht das Symbol oder der Buchstabe auf, der betätigt werden soll. Lara schießt dann auf diese großen Steine, worauf diese sich auf den Weg den Abhang hinunter machen,

um mit ein paar Söldnern Murmeln zu spielen. Leider überleben diese das meistens nicht. 🚫

Wir wenden uns nach rechts und rutschen - wie immer elegant - den Abhang herunter.

Jetzt wird die Luft bleihaltig. Zwei weitere bewaffnete Typen tauchen auf, um doch nur wieder gegen unsere Heldin den Kürzeren zu ziehen. Wir wenden unseren Blick nach rechts, wenn wir zu weit in Richtung der Söldner gelaufen sind, müssen wir uns komplett um 180 ° drehen, um in einer Nische einen weiteren **Bronzeschatz** zu entdecken.

Die Rampe rauf laufen - nächster Söldner ... nachdem auch dieser vorzeitig in den Ruhestand versetzt wurde, können wir jetzt sofort mit der Liane über den Abgrund schwingen. Dann verpassen wir aber den **Bronzeschatz**, der von uns aus gesehen leicht rechts hinten neben der antiken Säule steht.

Nun schwingen wir an der Liane über den Abgrund und klettern sie ein kleines Stück nach oben. Benutzt zum klettern die Aktionstaste. Jetzt ist die andere Seite leicht mit einem flotten Schwung zu erreichen.

Die Rampe hinunter gerutscht und wieder fliegt eine Menge Metall durch die Gegend.

Zwei der Schurken sind schnell erledigt indem Ihr durch Beschuss der Steinsäule, an der das entsprechende Symbol auftaucht, diese zum Einstürzen bringt.

Hinter dem Auto verstecken sich noch zwei von den Kumpels.

Uff - erledigt. Sehen wir mal, was da alles Schönes für uns herum liegt.

Links neben der Treppe befinden sich zwei kleine Nischen. In der oberen befinden sich Steine die verschwinden, wenn Lara ihre Knarren darauf abfeuert. Wir sammeln den nächsten **Silberschatz** ein.

Lauft nun die Treppe hinauf, wo schon wieder auf die Lady gefeuert wird. Nur diesmal passiert das in einer kurzen Zwischensequenz und die Trottel erledigen sich

in einer Falle selber, die Ihr aber gleich nach dem Film sicher meistert. Und das geht so:

Wenn Ihr nun den Tempel betretet und die Stufen hinab geht, sieht alles erst einmal Vertrauen erweckend aus. Doch plötzlich öffnet sich der Boden und der Schredder wird sichtbar in dem die zwei anderen "Helden" gerade ihr Ende gefunden haben.

Hier packt Lara wieder ihren Magnethaken aus und fliegt tarzangleich über die Falle hinweg. Tipp: Nicht zu früh den Haken werfen, sonst ist das Seil zu lang und Lara wird ebenfalls geschreddert, bzw. sofort, nach dem sich der Haken festgesetzt hat, ein Stück nach oben klettern.

Auf der anderen Seite geht es wieder die Stufen hinauf. Links ist ein kleiner Raum, in dem wir ohne Problem unseren nächsten **Bronzeschatz** einsammeln.

Wir wenden uns den Ketten zu, die von der Decke bis in den Boden reichen.

Zunächst nehmen wir die rechte Kette und klettern soweit es geht nach oben. Von dort mit der Springentaste zu der linken Kette. Jetzt müssen wir uns ein wenig beeilen, denn sobald Lara daran hängt, läuft sie nach unten weg.

Wieder mit der Sprungtaste zurück auf die erste Kette, nur landet man jetzt oberhalb einer Kugel, die zunächst den weiteren Aufstieg verhinderte.

Jetzt kann man bequem in die kleine Höhle springen. Könner schaffen es auch gleich nach dem ersten Wechsel in die Nische.

Auf dessen anderer Seite ist ein Raum, in dem sich wiederum eine Kette befindet. Diese könnt Ihr aber vernachlässigen. Springt einfach runter.

Durch den Gang und dann schickt Lara baden. Im nächsten Raum auftauchen und etwas rumstöbern - der nächste **Bronzeschatz** ist unser. Wieder ins Wasser und weiter tauchen, bis Lara wieder aus dem Wasser steigen kann.

Obacht - Jaguar von links. Eigentlich stehen die ja unter Artenschutz, aber nicht hier und nicht heute.

Wenn Lara anschließend den Gang entlang läuft, muss sie aufpassen, dass sie nicht unbesehen in die nächste Falle stolpert. Ganz plötzlich schieben sich die Wände zusammen, um Eindringlinge zu zerquetschen.

Richtiges Timing ist hier nicht schwer. Anders als bei der nächsten Falle.

Bei dieser nützt auch kein gutes Timing. Es handelt sich um den selben Typ Grabräuber-Pressen wie die zuvor, nur gedoppelt.

Deswegen nehmt den kleinen Käfig, in dem der Totenschädel baumelt, und schiebt ihn vor Euch her durch die Falle hindurch. Die Wände können ihn nicht zerstören und so ist unsere Aristokratin geschützt. Wenn Ihr den zweiten Teil der Presse erreicht habt, schiebt die Kiste bis in die Mitte der Falle und lasst sie dann los (Aktionstaste). Klettert dann mit einem Sprung über die Kiste und verlasst die Falle. So kann Lara nicht doch noch zerquetscht werden.

Folgt Ihr dem Gang so gelangt ihr in eine große Halle und das Tor hinter Euch schließt sich.

(Korrekte Lösung für Nicht-Speedraider 🚫.)

Rechts von Lara steht eine Kiste. Bevor wir uns diese jedoch mit der Aktionstaste schnappen und auf eine der beweglichen Platten schieben, laufen wir zur Kette und klettern rechts in die kleine Nische. Der nächste **Bronzeschatz**.

Eine Kiste auf einem Schalter haben wir nun ... "Was nun?" sprach Zeus.

Wir springen auf die Steinplatte, die am einen Ende von einer weiteren Kiste gestützt wird. Nicht ganz runter laufen, sonst rennen wir genau in den nächsten Jaguar rein. Wenn wir auf der Rampe stehen bleiben, sieht er uns offensichtlich nicht und wir können ihn bequem erledigen.

Wir laufen einmal um den Vorsprung herum und entdecken eine weitere Kiste.

Jetzt ziehen wir die Kiste unter der Steinrampe hervor, die sich in eine Wippe verwandelt. Nun schiebt die Kiste gleich wieder auf die nun entstandene Schleuder. Denn dazu ist das Ding da. Nicht zu weit, sonst rutscht sie wieder herunter.

Begeht Euch auf das hohe Ende des Stegs und springt auf das freie Ende. Die Kiste landet in der Nähe des zweiten Schalters.

Die andere Kiste kann man nun ebenso hinauf schleudern. Muss man aber nicht.

Wichtig ist, dass Ihr eine Kiste auf dem mittleren Schalter auf dem "Catwalk" platziert und die zweite auf einem der anderen beiden Bodenmechanismen. Auf der dritten Bodenplatte reicht es, wenn Lara sie betritt. Oben geht jetzt ein Tor auf.

Eine kleine Sache wäre da aber dann noch zu erledigen. Wir schieben die mittlere Kiste wieder runter und treten nochmals auf die Platte, mit der wir den Mechanismus ausgelöst haben. Das Tor schließt sich wieder. Nein, nein - das ist schon richtig so. Wir schieben die mittlere Kiste wieder rauf und wenden uns dem freien Bodenschalter zu. Wir treten so an diesen heran, dass wir das Tor sehen können. Auf den Schalter treten und in dem Moment wieder runter, in dem das Tor ca. auf halber Höhe ist. Hat eine Bedeutung, wenn wir auf der anderen Seite sind.

Eine Leiter ist wie immer nicht zu finden. Deswegen müssen wir wohl mal wieder einen anderen Weg finden, um dort hinauf zu gelangen. Dazu nehmen wir uns die Kette auf der linken Seite (die, die näher an der Wippe ist) vor, klettern sie hinauf und springen zu der Kante, die uns um die Ecke des Mauervorsprungs bringt.

Dort können wir noch eine Ebene nach oben kommen. Hier schnappt sich Ms. Croft die waagerechte Kette an der sie zur anderen Plattform gelangt. An die Kante hängen und eine Ebene nach unten fallen lassen und nach rechts zur Stange springen. Von dort noch einen kleinen Schwinger und schon steht ihr am Ausgang der Halle.

An dem wir aber erst einmal vorbei auf die andere Seite laufen. Den Vorsprung anpeilen und springen. Bis ans Ende des Vorsprungs hangeln und dann eine Etage nach oben. Nach rechts wenden ... und wir sehen den nächsten **Silberschatz**. Wir angeln uns die Kette und hangeln uns auf die andere Seite. Loslassen, den Schatz einsammeln und wieder den gleichen Weg zurück.

Und jetzt wenden wir uns dem Ausgang zu.

Links und rechts von dem Tor kann man hinauf klettern. Wenn wir das Tor in der richtigen Höhe haben stehen lassen, so kann Lara in die Mitte springen und mit zwei Sprüngen nach oben gelangen, um sich dort den **Goldschatz** zu holen. Danach wieder runter klettern.

So - nun aber raus hier!

Kein Tempel ohne Tücke - und hier heißt es jetzt schnell handeln, damit Lara nicht zerstückelt wird.

Die Richtungen werden angezeigt, in die man drücken muss. In unserem Falle einmal im rechten Moment nach unten und dann nach oben. Durch sind wir.

Rechts herum - links herum und anhalten. Es geht tief runter. Unsere Lara ist inzwischen so programmiert, dass sie sich selbst vor unnötigen Abstürzen retten kann, in dem sie sich einfach an den entsprechenden Kanten festhält.

Gut - wir bleiben aber trotzdem erst einmal oben stehen und blicken nach unten. Wir entdecken einen weiteren Jaguar, der sich dort hin verlaufen hat.

Man kann jetzt natürlich nach unten klettern und ihn dort erledigen, oder man macht es von hier oben aus. Was etwas länger dauert, da das Tier sich außerhalb der Reichweite der Waffen befindet. Aber letztendlich wird auch er das Zeitliche segnen.

An die Kante hängen und ganz nach rechts hangeln - zweimal loslassen und wir sind unten.

An den Jaguar denken - falls er noch lebt.

Wir drehen uns nach links und laufen einige Schritte. Wir drehen wieder nach rechts und müssten jetzt vor einem Wandstück stehen, dass wir schieben können. Dann geht es rechts weiter und wir kommen in den Raum unter der Mördermaschine, die wir kurz vorher passiert hatten. Der nächste **Silberschatz**.

Wir laufen den Weg wieder zurück und stellen uns rechts auf das kleine angeleuchtete Plateau.

Jetzt geht's rund!

Die Wand, die wir runtergeklettert sind befindet sich links von uns. Springen - schwingen und zum nächsten. Wieder schwingen und das Ganze solange wiederholen, bis wir an der Wand mit dem Ausgang am Vorsprung hängen.

Es geht nach rechts - kleiner Zwischensprung und weiter. Solange, bis der erst Arm des Drehkreuzes, welches dem nächsten **Silberschatz** am nächsten ist, in unserem Rücken auftaucht. Springen - schwingen und hop! Wir nehmen den Schatz, drehen uns um 180 ° und springen und schwingen zurück zum Vorsprung.

Wieder an der Wand hängend geht es nach rechts - nach oben springen - weiter nach rechts - wieder nach oben und nach links. Einen Zwischensprung und weiter nach links hangeln. Um die Ecke, damit Lara wieder festen Boden unter den Füßen hat und loslassen.

Nach links und die kleine Wand hoch. Und es geht rechts weiter und immer dem Gang folgen.

Am Ende kommt wieder eine längere Sequenz.

#### Rückblende:

Lara ist wieder ein kleines Mädchen und läuft in einem alten Gemäuer herum. Es muss also nach dem Absturz sein. Sie entdeckt eine merkwürdige Apparatur, die sie in Gang setzt. Folge davon: ihre Mutter verschwindet.

#### Gegenwart:

Auf Lara wird geschossen ... nein ! Sowas ! 🚫 Ein Mann nähert sich Lara - Rutland - und stellt Fragen, die Lara nicht beantworten kann oder will. Amanda - eine Freundin aus der Vergangenheit wird erwähnt und Lara ist verwirrt.

Sie hat aber nicht lange Zeit, darüber nach zu denken, denn Aktion ist gefordert. Der Hubschrauber schießt auf Lara und sie muss sehen, dass sie da weg kommt.

Wir laufen also los, sobald wir die Steuergewalt wieder haben und überwinden die vom Hubschrauber in die Brücke geschossenen Lücken mit Springen. Am Plateau angekommen ziehen wir uns hoch und eröffnen das Feuer auf Rutlands Männer.

Sobald wir den letzten erledigt haben, startet eine Filmsequenz und der Level ist beendet.

Gefundene Schätze	
1 / 1	<b>Goldschatz</b>
5 / 5	<b>Silberschätze</b>
10 / 10	<b>Bronzeschätze</b>

Freigeschaltete Extras	
Zwischensequenzen	10 / 60
Charakterprofile	Lara Croft
Schauplatzkonzepte	Bolivien
Objektmodelle	Bolivien (alle)
Kostüme	Legend, Legend Union Jack, Sport, Sport grün
Pistolenumgrades	---
Spezial	---

**\*\*\*LEVELENDE\*\*\***