



präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level:

Das Kolosseum

3. Level: Das Kolosseum

Dieser Level beginnt nach langer Rutschsequenz. Jetzt muss man vorwärts durch den Gang bzw. die sichtbare Öffnung gehen. Dort einfach geradeaus weiter bis zum nächsten Raum gehen. Dort rechts die Stufe runter und vor dem Block mit dem Ring stellen. Zwei mal rein schieben und in den nun sichtbaren Raum gehen. Hinten rechts in der Ecke findet man die erste **ROSE**. Dann geht man wieder zurück und nun rechts den Gang weiter folgen. Nun steht man vor einem Gebäude mit einem langen Gang. (Speichern empfehlenswert, da der Boden nachgibt). Also schnell weiterlaufen, nachdem die kurze Brechbodensequenz ausgespielt hat. Man muss bis in den Raum rein laufen, da alle Platten einstürzen. Die letzten Platten brechen allerdings vor Lara schon weg, so dass man hier einen Sprung machen muss um nicht abzustürzen. Wenn das geschafft ist zu dem nun sichtbaren Abgrund zurückgehen und an der Kante hängen lassen. Nach links in die Öffnung hangeln und dort reinkriechen. In dem Gang weiter kriechen und dann nach unten lassen und Schalter betätigen. Dann wieder zurück zum Lava-Abgrund und in den Raum (Gitterboden in der Mitte). Rechts durch die jetzt geöffnete Tür nach unten gehen, dem Gang folgen und nach unten rutschen. Dort angekommen wird man gleich von einem Löwen empfangen. (einfach erschießen). Mit dem Gesicht zur Rampe stehend befindet sich rechts an der Wand der nächste Schalter. Diesen betätigen und gleich auf den nächsten angreifenden Löwen ballern. Dann durch die nun geöffnete Tür gehen und auf der anderen Seite des Raumes die Leiter hoch klettern. Nun befindet man sich in einem Raum mit einem Altar. Auf den Altar zugehen und das **Edelsteinstück** einsammeln. Beim Altar umdrehen und durch die nun sichtbare Öffnung in den nächsten Raum gehen. **ACHTUNG**: links öffnet sich gleich eine Tür wenn man den Raum betritt und ein Krieger greift an. (auch hier einfach abknallen). Dann in den Raum gehen, wo der Krieger war und **kleines Medi** aufnehmen. Dann zurück im vorherigen Raum links auf die Rampe nach oben laufen. Oben öffnet sich noch eine Tür aus der auch gleich ein Krieger kommt (ebenfalls abschießen). Nun in den Raum gehen, wo der Krieger war und **Muni** einsammeln sowie den Schalter betätigen. Jetzt zurück und die nächste Rampe nach oben gehen. Vor der breiten Öffnung erst mal rechts die nächste Rampe nach oben gehen. Sobald man oben ist,

öffnet sich wieder ein Tür und hinter uns greifen gleich ein Krieger und Löwe gemeinsam an. Nachdem die erledigt sind, in den nun geöffneten Raum gehen. Im Raum hinten links durch die kleine Öffnung gehen und am Ende diesen Raumes die **Uzi** und das **große Medi** einsacken. Dann den ganzen Weg zurück und rechts durch die große Öffnung gehen. Jetzt kommen wir in einen großen Raum mit einem riesigen Podest, in deren Mitte ein Loch ist. Man geht über eine Art Steg bis in die Mitte des Podestes und dreht sich nach rechts und springt mit einem langen Sprung auf die gegenüberliegende Seite. Dort nach rechts gehen und einfach runter lassen. Unten angekommen einfach umdrehen und auf den nächst sichtbaren Block geradeaus klettern. Dort auf die Schräge runter gehen und von da aus auf den nächsten Steg (kurzer Sprung) springen. Da bis zum Ende weiter gehen und auf die Stufen laufen. Diese bis zu einem Plateau mit einem Seil hochsteigen. Das Seil muss 3 Mal betätigt werden (aus dem Loch in dem Podest erscheint eine Art Säule). Jetzt muss alles sehr schnell gehen, da es sich hier um eine Zeitfalle handelt. Man muss im Lauf-Schritt die Treppe wieder runter und aus dem Laufen ein Sprung auf den Block machen. Dort weiter laufen und ebenfalls aus dem Laufen ein Sprung an die Hohe Mauer machen. Von dort zurück mit einem weiten Sprung auf das Podest. Wenn man schnell genug war, kann man das zweite **Edelsteinstück** mitnehmen. Wenn man zu langsam war – das ganze noch mal!!!! (Möglichkeit 2: Beim Seil einfach fallen lassen und dann mit einem kurzen Sprung nach rechts weiter. Dann aus dem Laufen heraus den ersten langen Sprung machen. Sobald dieser das erstmal vernünftig geklappt hat, kann man schnell noch mal abspeichern [aber auf einen anderen Spielstand!!!]. Dann linksherum laufen und wieder aus dem Laufen heraus den zweiten langen Sprung auf das Podest machen. Und dann zugreifen!)

Die Edelsteine lassen sich kombinieren. Nun über den rechten Steg bis zur noch geschlossenen Tür laufen. Diese öffnet sich, wenn man davor steht. Sobald man durch die Tür geht, fällt ein Gitter weiter hinten wieder zu. Das ist aber erst mal egal. Man kann nun weiter gehen und durch die Bodenluke fallen. Es folgt eine lange Videosequenz..... Nach der Sequenz steht man vor der Rampe, die zu einer geschlossenen Tür führt. Die interessiert aber noch nicht. Umdrehen und an die Kante von der Grube hängen lassen. Dort nach rechts bis zum nächsten Vorsprung hangeln. Dort hoch steigen und durch die nun geöffnete Tür gehen. Man ist wieder in dem Raum mit dem Podest. Jetzt wieder auf das Podest klettern und nochmals durch die Tür auf der rechten Seite gehen. Diesmal öffnet sich das Gitter und man springt

über die Grube in den Raum hinein. In dem Raum befindet sich die zweite **ROSE**, die wir selbstverständlich mitnehmen. Anschließend kann man sich durch das Loch nach unten lassen. Dabei verletzt sich Lara ein wenig. Wer das nicht will, muß den Weg so zurückgehen, wie man aus der Grube gekommen ist. Man bleibt vor der Grube normalerweise stehen. Von dort aus auf den Vorsprung springen und nun die Rampe nach oben gehen. Die Tür öffnet sich wieder wenn man davor steht. Nun kommt man in einen Raum, an dessen gegenüberliegender Seite ein Stern in der Wand zu sehen ist. In den Stern müssen die kombinierten Edelsteine eingesetzt werden. Jetzt ist wieder Schnelligkeit gefragt!!!. Nach einer kurzen Einsturzsequenz einfach zweimal Rückwärtssalto machen. Der Boden bricht zwar überall ein aber vor der Tür bleibt noch ein Vorsprung auf dem man stehen kann. Auf dem Vorsprung angekommen wieder umdrehen und einen lang Sprung unterhalb des Rades machen. Dort ist eine Aushöhlung in der man stehen kann. Jetzt wieder an die Kante hängen und nach links herum bis zum nächsten Plateau hangeln. Dort einfach fallen lassen und den nächsten Raum betreten. Im Raum auf den Block steigen und nach oben ziehen. Oben erwartet uns wieder mal ein Krieger und sein Löwe. Der Krieger hat einen Schlüssel, der dort liegen bleibt, wo man ihn gekillt hat. Manchmal ist der Schlüssel deshalb sehr schwer zu erkennen. Den **Schlüssel** natürlich mitnehmen. Wenn man mit dem Gesicht in Richtung Geländer steht dann nach rechts gehen und bei der grauen Tür links den Schlüssel benutzen. Es folgt eine kurze Sequenz (Ritter erwacht). Den Ritter kann man auch mit den normalen Pistolen erschießen (das dauert zwar länger aber es geht auch). Man muss nur darauf achten immer in Bewegung zu bleiben und den Wellen auszuweichen, wenn der Ritter zugeschlagen hat. Nachdem der Kerl erledigt ist, öffnet sich gegenüber der Eingangstür eine weitere Tür in der Wand. Wenn man dort reingeht, sieht man auch schon den nächsten **Schlüssel**. Nachdem dieser eingesammelt ist verlassen wir diesen Raum und gehen zurück in den Rittersaal. Nun zu der grauen Tür auf der linken Seite gehen und rechts an der Wand den Schlüssel zum Einsatz bringen. Sobald die Tür geöffnet ist durchgehen und nach unten rutschen. Unten angekommen noch nicht den Stein aus der Wand entfernen. Erst mal umdrehen und mit einem langen Sprung auf die Mauer in der Mitte des Raumes springen. Von dort aus weiter auf die nächste Mauer springen. Dann in den Gang kriechen und noch schnell die dritte **ROSE** einsammeln. Nun den ganzen Weg wieder zurück und jetzt erst den Stein rausbrechen (Brecheisen). Es folgt eine lange Videorenderingsequenz.

LEVEL ENDE!!!!!!!!!!!!!!