



präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level:

Die Straßen von Rom

1. Level: Die Strassen von Rom

Man beginnt auf einer Straße. Zuerst geht man links in den Raum (OPERA BACKSTAGE).

Mitten im Raum steht eine Kiste. Dort hochklettern und dann weiter hochklettern. Auf den anderen Vorsprung springen. Den nächsten Raum betreten. Dort muss man einen weiten Sprung machen. Nach dem Sprung links an das Metallgerüst stellen. Am besten hochspringen und festhalten. Hochziehen und **kleines Medi** einsammeln. Dann nach rechts auf das Metallgerüst mit dem Kran springen und die **Fackeln** einsammeln. Auf dem Metallgerüst bleibend geht man dann auf den andere Seite und kriecht in die kleine Öffnung und sammelt noch das **große Medi** ein. Dann geht man wieder zurück und spring auf das Metallgerüst zurück. Dort lässt man sich runter und geht durch die Öffnung in den nächsten Raum. Wieder nach einem großen Sprung einfach den Weg folgen. Rolle seitwärts mache und den nächsten Raum betreten. Danach einfach hochspringen, festhalten und hangeln bis zur nächsten Seite. Dann dort die Wand hochklettern und rechts um die Wand klettern. Dort einfach runter lassen und durch den Gang kriechen. Am besten rückwärts bis an die Kante kriechen und nach unten fallen lassen. Den Hebel betätigen und die Treppe runter gehen. Durch den Raum laufen und links von der Treppe (die nach unten führt) auf die Kiste steigen. Von der Kiste weiter nach oben steigen und dann umsehen. Auf der anderen Seite ist ein Schwimmbecken zu sehen. Dort hinspringen und hinein ins Tauchvergnügen. Rechts unten im Becken ist ein Tunnel zu sehen. Dort hineintauchen und dem Tunnel in das nächste Becken folgen. Dort kurz Luft holen und dann nach ganz unten im Becken in die Öffnung tauchen. Diesem Tunnel folgen bis zu einem noch kleineren Becken. Dort aus dem Becken steigen und **großes Medi** und **2 x Munition** einsammeln. Dann wieder zurück tauchen in das Becken, wo wir kurz Luft geschnappt haben. Jetzt aus diesem Becken klettern (links ist ein Öffnung zu sehen). Dort hinein gehen. Dort links in den Raum gehen (nicht runter lassen). Nun ist ein Seil zu sehen aber wir gehen erst einmal runter in den Raum. Geradeaus durch den Raum in den nächsten Raum gehen. Links neben dem Eingang das Regal durchsuchen (**Fackeln**). Dann das schwarze Regal in dem Raum einmal in die Wand schieben und **Muni** einsammeln. Dann das rote Regal zweimal in

die Wand schieben und den nun sichtbaren Raum betreten (**Muni**). Das Regal durchsuchen und schon ist die erste **ROSE** gefunden.

Nun zurück zum Seil gehen. Wer es probieren möchte kann balancieren, ansonsten kann man auch über die Kisten einfach hochklettern. Dann in den Raum gehen (Gitter unten in Mitte und Scheibe rechts an der Wand des Raumes). Das linke Regal ist leer aber im rechten Regal befindet sich ein **kleines Medi**. Aus dem Raum wieder raus und dem Gang folgen. Die Treppen runter gehen und den Hebel rechts an der Wand betätigen. Nun sind wir zurück im Ausgangsraum mit dem Gabelstapler. Dort runter lassen und wieder zurück auf die Strasse gehen. Übrigens: Die anderen Räume beim Gabelstapler sind uninteressant, da man dort nichts finden oder bewegen kann.

Jetzt den Weg geradeaus durch die Öffnung gehen und dort weitergehen bis rechts eine kleine dunkle Gasse erscheint. Dort weiter lang gehen. Achtung bissiger Hund (erschließen). Nun befinden wir uns auf einem Platz mit einem Brunnen in der Mitte. Beim Brunnen rechts bis vor ein Gitter laufen und dann links bis zur Löwenscheibe. Dort den Schalter betätigen und zurück zum Brunnen laufen. Von dort aus links zurück durch die Gasse und dann rechts durch die Öffnung bis zur dunklen Bodenplatte gehen. Links geht man dann die Treppe nach unten und betätigt den Schalter in dem Raum. Jetzt kommen viele Fledermäuse aber die verschwinden irgendwann wieder von allein. Schießen hat hier keinen Sinn. Jetzt geht es zurück, dort wo die dunkle Bodenplatte war. Jetzt steht hier ein Block. Auf diesen müssen wir klettern und wenden uns dann nach rechts. Den Sims erreichen wir mit einem langen Sprung, um das **kleine Medi** einzusammeln. Dann springen wir zurück auf den Block und von dort aus weiter hoch zum Haus mit den Kreisbögen. Durch die Öffnung in das Haus gehen und dem Gang folgen bis man beim Sofa angekommen. Beim Sofa links durch die Öffnung auf die Terrasse gehen. Dort weitergehen und dann durch die Öffnung und dort wieder nach unten lassen. Jetzt links an das Fenster gehen und es einfach zerschließen. Auf dem Fenstersims die **Muni** aufnehmen und dann den Gang zurückgehen bis zwei weitere Fenster erscheinen. Diese auch gleich zerschließen. Beim rechten Fenster das **kleine Medi** einsammeln und dann die Treppe weiter nach unten in den Hof gehen, wo schon ein Hund lauert. Rechts von der Treppe die graue Tür aufstoßen wo schon der nächste Hund wartet. Nach Erledigung des Hundes den Raum betreten und **großes Medi** einsammeln. Links von

der Tür steht eine Kiste. Dort draufklettern und noch die **Muni** einsammeln. Dann wieder runter auf den Hof gehen und von dort aus geradeaus in die Öffnung (dunkler Bodenbelag) nach links zum Schalter gehen. Diesen betätigen und die Tür links vom Schalter öffnet sich. Wir gehen aber erst mal zurück in den Hof, die Treppe rauf und durch das rechte Fenster klettern. Von dort auf die andere Seite springen und dem Gang folgen und dann durch die kleine Öffnung links abbiegen. Dem Weg folgen und hochklettern um den **Schlüssel** zu nehmen. Dann zurück zur Öffnung und links nach oben auf die Terrasse gehen. (kurze Videosequenz). Jetzt an das braune Geländer stellen auf die rot-weiß-gestreifte Markise springen. Dort die **Fackeln** aufnehmen und von der Markise auf den Platz lassen. Ein Hund erwartet uns schon (wer es schafft, kann den Hund auch schon von oben erledigen). Nachdem der Hund erledigt ist gegenüber von der Markise den Schlüssel in das Schloß stecken. Durch die nun geöffnete Tür gehen und durchgehen bis zu einem kleinen Hof. ACHTUNG: Gegner schießt von oben. Am besten zurückschießen bis er von allein verschwindet. Töten lässt er sich hier leider nicht.

Sobald der Gegner verschwunden ist noch das **kleine Medi** in einer der dunklen Ecken des Hofes aufnehmen und über den Hof in den nächsten Raum gehen. Dort zuerst links nach unten gehen und den ersten **Gartenschlüssel** einsammeln. Dann zurück und weiter nach oben gehen. ACHTUNG: Gegner schießt schon wieder. Das gleiche wie zuvor ist zu beachten.

Jetzt müssen wir über das Seil balancieren, durch die nächste Öffnung gehen und dann nach unten lassen. Den Schalter betätigen. (Mit dem Schalter lässt sich eine Tür öffnen, die erst mal uninteressant ist. Man gelangt hier nur wieder zu dem Brunnenplatz).

Also nicht durch die geöffnete Tür gehen, sondern umdrehen und links durch die Öffnung und dort wieder rechts und dann geradeaus nach oben gehen. Bis vor die graue Tür gehen (**Revolver**), dann umdrehen und die Rampe nach oben gehen. Dort die Tür aufdrücken. Links neben den Fässern das **Laservisier** einsammeln, dann an den Fässern vorbeigehen und hinten rechts das Schloß an der Tür aufschließen (Visier und Revolver kombinieren). Den zweiten **Gartenschlüssel** aufsammeln (VORSICHT RATTEN). Jetzt den Weg zurückgehen und den Raum auf der rechten Seite erst mal noch ignorieren. Dort kommen wir später noch hin.

Zurück in den kleinen Hof gehen und von dort aus geradeaus die Gasse entlang bis zum Ende. Links in den großen Hof gehen und beide Gartenschlüssel zu ihrem Einsatz bringen (kurze Videosequenz). Durch den Hof zurück auf die Gasse gehen und dort in das nun geöffnete große Tor gehen. Jetzt auf die Drachenköpfe zugehen. Es folgt eine lange Videosequenz!

Nach der Sequenz auf das Drachentor blicken und zur rechten Hausseite gehen. Dort befindet sich eine Öffnung, durch die man durchgeht. Dort dem Weg folgen (kleine Zwischensequenz). Nun auf das Haus zulaufen und hochgehen und das Laservisier???? einsammeln. Hinter den Säulen befindet sich noch **Muni**. Jetzt 2 mal auf die Glocke schießen. Dann in die nun geöffnete Tür (links vom Haus) gehen. Auf die andere Seite springen (Fledermäuse) und den Schalter (Löwenkopf) betätigen. Jetzt zurück zur Glocke gehen und durch die jetzt offene Tür im Haus gehen. Links hinten im Raum durch die Öffnung gehen und dann den Schalter betätigen (Zwischensequenz). Jetzt zum nun weißen Vogel gehen und diesen drehen. Dadurch öffnet sich eine Tür auf der anderen Seite des Raumes. Dort gelangen wir durch die Öffnung auf der anderen Seite hin. Wir gehen durch die Tür und folgen dem Weg bis zu dem Rammbock. Beim Rammbock stellen wir uns ganz rechts an die Wand und gehen darauf zu, bis wir uns an der Seite an die Kante hängen können. Von dort hangeln wir den ganzen Sims entlang bis wir zu einem weiteren Sims kommen. Dort hochziehen und den Schalter betätigen (kurze ExplodingBirdSequenz). Wir hängen uns wieder an die Kante und lassen uns einfach runter. Nun zum nächsten (nun weißen) Vogel und diesen ebenfalls drehen (kurze Videosequenz). Jetzt zurück unter die Glocke und dann rechts wieder in die Öffnung in der Wand gehen und in den Schalterraum springen. Dort finden wir jetzt die zweite **ROSE** und ein kleines **Medi**.

Wieder zurück bei der Glocke springen wir auf die Mauer und von dort auf die rechte der drei unteren Vorsprünge. Von dort aus springen wir auf den Mauervorsprung und gehen diesen entlang bis zum Ende. Dort sehen wir ein Ziegeldach auf das wir springen können. Bei dem Ziegeldach gehen wir ebenfalls bis zum Ende weiter und springen auf den nächsten Sims. Dort sammeln wir **Muni** und ein **großes Medi** ein. Den gleichen Weg wieder zurück gehen wir beim Haus mit der Glocke die Treppe

wieder runter zu den Drachenköpfen zurück. An den Drachen vorbei zurück auf den Hof gehen. Vom Hof in die Gasse und dann rechts wieder in den kleinen Hof gehen. Jetzt den Gang entlang bis links eine Öffnung zu einem Raum erscheint. Dort hineingehen und die **Muni** einsammeln. Jetzt ist das braune Tor geöffnet und wir betreten einen Raum (Achtung: Dobermann) mit zwei Regalen. Beide untersuchen. Hier finden wir die dritte **ROSE** und ein **großes Medi**.

Jetzt zurück zum Haus mit der Glocke gehen und aus dem mittleren der drei Tore unten das Symbol einsammeln. Mit diesem dann zu den Drachenköpfen gehen. Es folgt eine lange Videosequenz.

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