



präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level:

Trajans Märkte

## 2. Level: Trajans Märkte

Man kommt in eine Straße, von der links und rechts Räume abzeigen. Zuerst geht man gleich in den ersten Raum rechts und zerschießt die Kiste mit den Pistolen. Man findet ein **Laservisier** (das dritte). Im Raum gegenüber das gleiche Spiel und man findet **Brecheisen**. Am Ende der Gasse ist eine Wellblechtür, die man mit diesem Brecheisen öffnet. Die Kiste in diesem Raum kann Lara nur zerschließen, wenn sie sich duckt. Man findet ein **kleines Medi**.

Auf das Gerüst klettern und auf die Kiste, wo das Seil befestigt ist, stellen. Jetzt springt man in die Fensternische. **Kleines Medi**. Zurückspringen und über das Seil balancieren. Den Abgrund überspringen und draußen bis zum Gitter laufen. Dann nach rechts wenden und zweimal die Abgründe überqueren (springen). Rechts in die Nische springen (langer Sprung **Muni**). Zurückspringen und durch Maueröffnung gehen. In den Raum herunterlassen und die **Fackeln** nehmen. Im versperrten Eingang liegt noch **Muni**. Dann wieder auf den Kohlenhaufen springen und den Raum durch den anderen Ausgang verlassen. (Zwischensequenz) An der Mauerkante herablassen. Im Hof gibt es ein Tor und an dessen rechten Pfeiler befindet sich eine Leiter. Diese hochklettern und oben nach links um den Pfeiler herumklettern. Dann lässt man sich fallen. Auf die Schräge schauen und sich nach rechts drehen und dann auf die andere Steinbrücke springen. Man gelangt in einen Raum mit einem Seil, das man dreimal ziehen muss (jeweils mit kleiner Zwischensequenz). Danach sind die Zahnräder richtig eingestellt. Zurück auf die Steinbrücke und zur mittleren Steinbrücke (die mit der Leiter) springen. Von dort kann man in eine Fensternische springen (langer Sprung) und findet **Muni**. Jetzt springt man von dort auf die dritte Steinbrücke und findet dort auch wieder einen Seilraum. Dieses zieht man einmal und das Tor zum Ritterraum öffnet sich (Zwischensequenz). Wem es egal ist ein klein wenig Schaden zu nehmen, der kann sich an der Kante zum Seilraum herablassen und fallen lassen. Wer das vermeiden will muss wieder zur Steinbrücke des ersten Seilraumes springen und kann von dort die Leiter der mittleren Steinbrücke anspringen. Unten angekommen, geht man wieder zu der Stelle, wo man den Innenhof betreten hat. Die dunkle Platte, die sich dort im Boden befindet ist jetzt offen. Man findet in dem Raum darunter **2x Muni** und die erste **Rose** in diesem Level. Jetzt zurück zu dem Tor mit dem Leiterpfeiler und

durchgehen. Vor dem Eingang zum Ritterraum links in die Nische gehen und hochklettern. Man findet einen Raum mit einer Tür mit einer Goldmünze. Mit dem Brecheisen kann man diese **Goldmünze** heraushebeln (Achtung Ratten!). Jetzt geht es in den Ritterraum zurück (**Muni, kleines Medi**). Die Goldmünze setzt man in den Sockel der Ritterstatue ein (kurze Sequenz). Zurück in den Hof und durch das Tor gehen, das gerade geöffnet wurde. Man ist jetzt wieder im Anfangsbereich des Levels. Links sieht man eine Öffnung und ein Haus mit Gitterstäben. Durch diese Öffnung gehen und das ganze Haus umkreisen (**Muni**). Dann wieder ein Stück zurücklaufen bis zum dem Haus (Brunnen) mit dem Wasserfall. In diesen Brunnen springen unten im Wasser befindet sich eine vergitterte Tür, kurz davor liegt ein **kleines Medi**. Dann wieder auftauchen und hinter dem Wasserfall an Land und durch die Öffnung gehen. Nach rechts gehen (**Muni**). Kleine Zwischensequenz. Jetzt muss man rennen und darf nicht lange stehen bleiben. In den Raum rennen und rechts halten. Am Abgrund einfach fallen lassen und am Blechritter mit den grünen Augen geradeaus vorbei in den kleinen Maschinenraum laufen und in Deckung gehen. Die beste Stelle um die grünen Augen zu treffen ohne selbst getroffen zu werden ist links neben der Tür wenn man Richtung Ritter schaut. Dort ganz nah an den Mauervorsprung stellen und sich solange nach rechts tasten, bis man die Augen des Ritters durch das Zielfernrohr sehen kann. Beide Augen ausschießen und zusehen, wie sich das Monster selbst zerstört. Dort wo er einmal war, liegt jetzt ein Marssymbol, das man natürlich mitnimmt. Am anderen Ende des Raumes die **Muni** mitnehmen und die Bodenluke öffnen. Der andersfarbene Teil der Luke ist der Griff. Runterfallen lassen und ins Wasser springen. Auf den Sims kommen bloß mengenweise Ratten. In einem der Wassergänge findet man ein **kleines Medi**. In die Mitte tauchen, da wo der Ventilator sich (noch) dreht. Seitlich findet man eine kleine Nische, in die man tauchen kann. Dem Gang folgend kommt man in einen Raum mit einem Ventilrad und einem Päckchen **Muni**. Mit dem Brecheisen wird das Ventilrad demontiert und man geht wieder in den kleinen Maschinenraum, wo man den Blechheini so schön abknallen konnte. An einer der roten Kisten befindet sich eine Welle. Darauf setzt man das Ventilrad und dreht es. Wenn man schon mal hier ist kann man auch auf den linken Mauervorsprung bei dem Durchgang zum Blechritter klettern und sich auf das Lampengestell hochziehen. Jetzt auf die Generatorenkästen springen und dort die zweite **Rose** mitnehmen. Jetzt muss man wieder durch die Bodenluke ins Wasser und wieder in der Mitte tauchen. Der

Ventilator ist jetzt ausgeschaltet und wir können am Grund in einen anderen Gang tauchen. Dem Gang folgen. An einer Gabelung erst mal links halten. Man findet einen Raum mit einem **großen Medi**. Zurücktauchen und an der Gabelung wieder links halten. Der Unterwasserraum, den man findet hat an der linken Seite zwei Ventilatoren. Dort rechts weitertauchen und durch die Decke nach oben schwimmen. Wieder ein Raum, wieder ein Ventilrad und wieder muss man das Rad drehen. Zurücktauchen und siehe da, die Ventilatoren drehen sich nicht mehr und man kann rechts an den Ventilatoren vorbei in den Gang schwimmen. Den Gang entlang schwimmen, bis man wieder die Wasseroberfläche erreicht. Dort findet man **Muni** und die **Schrotflinte** (Zwischensequenz). Den Ritter killen. Mit was ist eigentlich egal (na ja, das Brecheisen geht natürlich nicht) aber es funktioniert auch mit den Pistolen. Am besten immer in Bewegung bleiben und auf ihn feuern, wann immer es geht. Unbedingt den grünen Blitzen ausweichen. Zwischensequenz. Auf dem Podest, wo der Ritter stand findet man **Muni** und ein **kleines Medi**. Draußen auf dem Fensterbrett liegt auch noch mal ein **kleines Medi**. Von der Fensterbrettkante aus nach draußen herunter lassen und wieder zu der Gittertür rauslaufen, durch die man hier reingekommen ist. Links halten und an der Fassade des Gitterhauses entlang laufen. Noch mal links und man kommt durch eine zweite, jetzt offene, Gittertür. Dort findet man die dritte **Rose** dieses Levels. Jetzt wieder zurück zu dem Wasserfallhaus laufen und im Wasser unten links das Venussymbol holen und gleich weitertauchen. Man kommt wieder in den Garten mit dem Drachenkopfhaus. (lange Zwischensequenz) Jetzt muss man Larson mit der Flinte oder ähnlichem einheizen. (lange Zwischensequenz) Nach der Sequenz schnell am Tor oder in der Öffnung zum Wasser in Deckung gehen. Die Drachenköpfe lassen sich der Reihe nach ausschalten. Waffe ist wieder egal, es geht auch mit den Pistolen auch wenn es ganz schön dauert. Drachentötungstaktik. Entweder versteckt man sich am Torpfeiler und wenn gerade nicht gefeuert wird springt man seitwärts raus und ballert was das Zeug hält und springt bei Beschuss wieder seitlich in die Deckung, wo man auch öfter mal speichern sollte, oder man stellt sich vor die Drachenheinis, ballert und weicht den Feuerbällen durch Seitwärtssprünge aus. Sobald der erste Kopf beseitigt ist, ist das letztere jedenfalls die deutlich schnellere Version. Im Innenhof (auch hinter dem Drachenhaus) gibt es noch **4x Muni** und ein **großes Medi**. Jetzt noch das Mars- und das Venussymbol an der Drachentür einsetzen (Zwischensequenz) und durch

die Tür gehen. Einen weiten Sprung auf den Sims machen und einfach geradeaus laufen. Den Stein des Philosophen kann man jetzt noch nicht ergattern, nur sehen...

**LEVEL ENDE!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**