







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Das Kolosseum

Farblegende
<b>Reliquien</b>
<b>Artefakte</b>
<b>Gegenstände</b>
<b>Waffen</b>

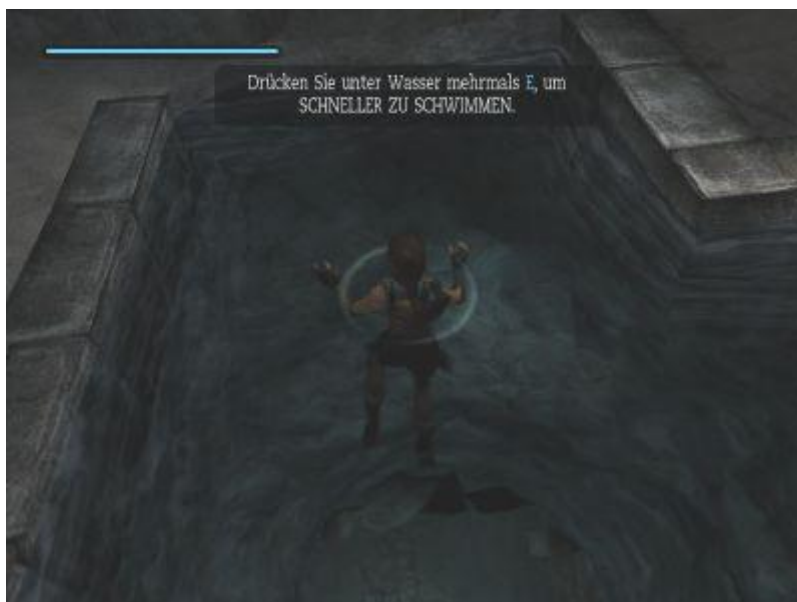
Tastenbelegung für PC und Playstation 2		
Funktion	PC	PS2
Aktion / Interaktion	E	
Springen	Leertaste	
Enterhaken	Q	
Ducken	Shift links	
Schießen	LMT	R1
Ziel anvisieren	RMT	L1
kleines Medipack	V	Pfeil nach unten
großes Medipack	B	Pfeil nach oben
Waffe wechseln	+/- oder Mausrad	Pfeil nach links/rechts
Zielen	Y	R3 (Druck auf r. Analogstick)
Inventar	TAB	SELECT

### Griechenland - Das Kolosseum

Wir gehen nach links den Gang entlang und kommen in einen zerfallenen Raum, wo uns zwei Ratten begrüßen. Links vom Eingang befindet sich eine schräge Steinplatte, über die wir an eine Erhöhung springen können und uns hochziehen. Wir springen nach links an die Säule, wuchten uns hoch und nehmen als Belohnung das **kleine Medipack** in Empfang.

Wir springen zurück auf die Erhöhung und von dort weiter auf die nächste Plattform. Auch von hier springen wir an den höher gelegenen Balkon (darauf achten, auf die Kante zuzuspringen, weil sich Lara sonst nicht festhalten kann) und erledigen die Ratte, dessen Augen und schon erwartungsvoll entgegenfunkeln.

Wir laufen ans Ende, lassen uns hinunter und springen auf die andere Seite. Wer ins Wasser stolpert, zieht sich einfach wieder heraus. Wir ziehen uns an einer Kante hoch und sammeln **Schrotflinten-Munition** ein. Jetzt geht's in Wasser. Es sei schonmal vorgewarnt: Die Luft wird knapp werden! Also zügig durchschwimmen und wie, das kommt jetzt.



Richten wir Lara mal so aus, wie es der Screenshot zeigt; also dass die kurze graue Steinkante rechts von uns ist. Wenn wir nun tauchen, führt der Weg nach hinten nur in eine Sackgasse.

Also tauchen wir nach unten und dann geradeaus (immer schön mit der Aktionstaste Speed geben!) und tauchen an der "T-Kreuzung" links zwischen den schräg aufeinandergestapelten Steinplatten durch. Dann geht's weiter nach rechts und nach oben, wenn man sich vor einer braunen Wand befindet und denkt, es würde nicht mehr weitergehen.

Lassen wir Lara einen Moment nach Luft japsen, bevor wir uns umsehen. Wir befinden uns in einem Raum mit drei Gitterkisten und einigen Klettermöglichkeiten. Zuerst machen wir allerdings mit den zwei nervig piepsenden Nagern kurzen Prozess, nachdem wir uns aus dem Wasser gezogen haben. Zwei Fledermäuse kommen auch sogleich auf uns zugestürzt, aber wir sorgen dafür, dass sie noch schneller gen Boden stürzen.

Wir klettern auf die kleinste der sich dort befindenen Gitterkisten, springen an die "Wandplatte" und von dort nach rechts an die nächste. Auch hier klettern wir weiter und springen zur nächsten Wandplatte und von dort nach rechts auf den vergitterten Kasten, wo uns ein **großes Medipack** entgegenleuchtet.

Wir klettern wieder auf die kleinste der drei Kisten und springen an die Wandplatte, aber diesmal geht es nach links an die Kante des eckigen Etwas' - für mich sieht es aus wie ein Kaminabzug. 🕸 Jedenfalls hangeln wir uns um die Ecken und springen am Ende rückwärts an die nächste Wandplatte und von dort ebenfalls mit einem Rückwärtssprung an die sich schön dafür anbietende Holzstützstange der Decke.

Wir klettern nach oben und können von hier aus auf die andere große Kiste springen. Von dort können wir durch die Lücke der Eisenstangen springen und landen je nach dem auf einer kleinen Kiste. Wenn nicht - auch egal.

Wir gehen den sandig-staubigen Gang nach oben, wo zwei Gorillas in der Kampfarena über uns herfallen. Nachdem sie Geschichte sind, laufen wir etwas am Rand entlang, bis wir **Schrotflinten-Munition** finden.

Wir entdecken eine schräge Steinplatte, mit dessen Hilfe wir zu den Zuschauerreihen des Kolosseums gelangen können, indem wir darauf laufen und an die Kante springen. Pierres neunmalklugen Spruch ("Sie sollten sich beeilen") können wir getrost ignorieren, da wir es so oder so vor ihm schaffen - ist doch klar! 🏰

Wenn wir gleich rechts auf dem breiten Geländer entlanglaufen, finden wir erneut **Schrotflinten-Munition**. Wenn man nun ein bisschen die Treppen nach oben entlangläuft, kommen zwei Fledermäuse angeflattert.

Nachdem wir zwei kalte Körper hinter uns gelassen haben, gehen wir die Treppen links nach oben, bis wir an eine Säule kommen, die Kanten zum Hochklettern und einen schwarzen Teppich hinter sich liegen hat. Wir stellen uns auf den Teppich und springen an die Kante, klettern nach links, springen an die höher gelegene Festhaltnische und klettern weiter nach links, bis wir mit einem Rückwärtssprung auf das rundliche Säulenbruchstück landen. Wir springen zur gegenüberliegenden Kante und nehmen das **kleine Medipack** in Gewahrsam.

Ein paar Schritte geradeaus lassen wir uns die Schräge herunterrutschen, springen links auf den nächsten runden Steinrest und von dort nach rechts mittles eines weiten Sprunges an die Kante des Balkons. Hochziehen und dann über die kleine Mauer klettern, um den Hebel zu betätigen. Unten öffnet sich von der Statur aus das linke Tor, wo noch einige Überraschungen auf uns warten.

Wir lassen Lara möglichst unbeschadet wieder zurück in den Kampfplatz des Kolosseums klettern, um dort von zwei Gorillas und zwei Löwen begrüßt zu werden, die aus der soeben geöffneten Tür gestürmt kommen. Unsere Begrüßung fällt ebenso herzlich aus und ein paar Magazine später treten auch wir durch die Tür.

Wir folgen dem Gang nach unten und rechts um die Ecke liegt erneut **Schrotflinten-Munition**. Wir klettern über die schräg aufeinanderliegenden großen Holzwände, um uns links auf die flache Eisengitterkiste zu stellen. Wenn wir uns nun zu den zwei großen Gitterkisten drehen, können wir mithilfe des Greifhakens eine noch kleinere Eisenkiste herunterziehen.

Die soeben heruntergezogene Kiste schnappen wir uns und schieben sie über die schrägen Kanten der Holzwände rechts um die Ecke zur großen Kiste, um dann auf diese klettern zu können. Wir heben den **Balkonschlüssel** auf und machen uns auf den Rückweg.

In der Kampfarena warten schon wieder zwei Löwen auf uns (die schießen hier wie Pilze aus dem Boden!), doch davon lassen wir uns nicht großartig aufhalten und klettern nach getaner Arbeit wieder auf den Balkon. Wir setzen den Schlüssel nun am Schalter neben dem großen Eisengitter ein, das sich daraufhin öffnet.

Wir betreten den kleinen Raum und klettern die Leiter nach oben: Was für eine Aussicht! 🏰

Wir drehen uns nach links und rennen zur Kante, um dort zu dem herausragenden Steinplatte zu springen. Dort rennen wir weiter, springen Richtung Metallring an der Decke und werfen den Wurfhaken. Wir lassen Lara am Seil herunter, bis es nicht mehr weiter geht und drehen uns in Richtung Arenaeingang. Jetzt schwingen wir in Richtung Plattform, auf der ein Medipack liegt. Loslassen und das **kleine Medipack** aufnehmen. Alternativ kann man sich auch an die Kante hängen, bevor man zum Metallring abspringt, und dann loslassen. Man landet dann quasi auf dem Medipack.

Geradeaus laufen und wieder auf die Plattform springen, von der aus wir den Balkon erreichen können. Es geht die Leiter hoch und wieder an die Kante, rüberspringen und über die Plattform laufen. Wieder springen wir ab, werden den Haken, bringen das Seil auch hier auf maximale Länge und schwingen dann in Richtung zweiten Metallring. Wenn Lara nach vorne geschwungen ist, aushaken und den gleich wieder den Haken werfen. Wir hängen jetzt am zweiten Metallhaken unter der kleinen Plattform.

Wir drehen uns in Richtung Nische, in der wir das Artefakt sehen. Jetzt müssen wir nur noch Laras Seilhöhe ändern (es nämlich auch hier so lang wie möglich machen - wär hätte das gedacht? 🤖), ein bisschen die Schwingrichtung **adjustieren** und schon können wir uns in die kleine Einbuchtung schwingen, wo das **Artefakt** auf uns geduldig gewartet hat.

Wir hängen uns ans die Kante der Einbuchtung, klettern nach rechts und springen hoch, um uns auf den kleinen Vorsprung zu ziehen. Wir drehen uns um 180°, sodass wir wieder in Richtung des zweiten Metallhakens blicken. Abspringen, Haken werfen und erneut drehen, bis wir uns in Richtung der Säule befinden, die eine Einkerbung hat. Wäre doch eine prima Kante zum Festzuhalten. Wir müssen jetzt nur noch die Seillänge richtig einstellen (sie stimmt, wenn der Schatten von Laras Körper im Ruhezustand komplett die fünfte Stufe - von der Brüstung aus gezählt - bedeckt). Wir hangeln uns ein Stück nach links und führen einen Seitwärtssprung ebenfalls nach links aus. Wir ziehen uns hoch und erweitern unser Waffenarsenal um die **Kal. 50 Waffen**.

Wir hängen uns wieder an die Kante und hangeln nach links, um uns auf die Plattform ziehen zu können.

Der kürzere Weg zum Medipack auf der gegenüberliegenden Platte ist folgender: Die Plattform, auf der wir uns gerade befinden, hat in Richtung der Säule mit dem Riss eine kleine herausragende Stelle. Dort stellen wir uns hin und springen mit etwas Anlauf auf die Säule und ihren Spalt zu. Springt man möglichst gerade, so kann sich Lara noch festhalten - zwar erst wirklich mit unserer Hilfe, also schnell die Aktionstaste drücken - aber sie hält sich dann fest. Nun können wir rechts den Spalt entlangklettern, mit einem Rückwärtssprung an die gegenüberliegende Kante gelangen und brauchen uns nur noch nach rechts entlanghangeln sowie uns auf die Plattform ziehen, um das **kleine Medipack** in Beschlag zu nehmen.

Wem das zu unsicher und ungenau ist, der kann den längeren Weg wählen (aber ob der so viel sicherer ist? Einfach ausprobieren): Wir überqueren die Plattform (die, auf der wir sind, nachdem wir die Waffen eingesammelt haben und aus der Nische geklettert sind) und springen Richtung Metallring ab. Haken werfen und um 180° drehen, so dass wir wieder den zweiten Metallring sehen. Wieder schwingen und

loslassen. Haken wieder werfen und in Richtung Säule schwingen, an die Säule springen. Diesmal geht es nach rechts. Dem Spalte in der Säule ganz nach rechts folgen und mit einem Rückwärtssprung an die Kante hinter uns springen. Nach rechts und dann nach oben. Hochziehen und wie bei Weg 1 das Medipack aufnehmen.

Wir überqueren die Plattform und springen mit einem beherzten Sprung auf die gegenüberliegende Plattform. Wir betrachten die Säule rechts von uns: Wieder eine prima Aufstiegsmöglichkeit. An die Säule springen, dann nach links und am Ende hoch und wieder nach links klettern, bis uns die nächste breite Säulenplattform im Rücken ist und wir diese mit einem Rückwärtssprung erreichen können. Von dort aus erreichen wir problemlos das Dach, überqueren dieses und springen am anderen Ende auf die Plattform unter uns. Wir brauchen uns nur noch umdrehen, um mit einem Sprung bequem den Balkon zu erreichen.

Als Belohnung für die Kletterei wartet **Munition für die Kal .50** auf uns. Wir gehen den Gang nach unten, gehen links weiter nach unten (rechts ist eine Sackgasse), wo uns nach einer Weile zwei Fledermäuse entgegenkommen.

Wir sehen dann auch schon eine eindrucksvolle Statue vor uns auftauchen und stürzen uns in die nächsten Rätsel und Schießereien im Palast des Midas.

Gefundene Schätze	
1 / 1	Artefakte
0 / 0	Reliquien

Freigeschaltete Extras	
Spezial	---
Filmsequenzen	---
Galerien	Spielgalerie, Pierre
Biografien	Kold
Outfits	---
Reliquien	---
Musik	---
Kommentare	---
Cheats	---