






präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Palast des Midas

Farblegende
Reliquien
Artefakte
Gegenstände
Waffen

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 - Palast des Midas

Wir betreten den Raum, woraufhin uns gleich mal drei Gorillas in Empfang nehmen. Wer keinen Energieverlust will, kann auch einfach schnell zum anderen Ende des Raumes rennen, neben Midas' Hand springen und die Viecher von hier aus erledigen.

Jetzt gleich mal eine Warnung: Bekanntlich verwandelte sich alles in Gold, was Midas berührte. Hierbei macht auch Lara keine Ausnahme, also **nicht auf Midas' Hand stellen**, sonst stirbt sie. Wer wissen will, wie Lara vergoldet aussieht, kann das hier sehen:



So, nun weiter im Text. Wir klettern links vom Eingang auf den kleinen Block, von dort auf den Brunnen, rechts an die Kante, eins höher und ziehen uns schließlich hoch. Wir sammeln das **große Medipack** ein und ziehen den Hebel. Nachdem wir wieder runtergeklettert sind, gelangen wir über die Kanten links an der Midasstatue hoch zur Rückseite der Statue, wo wir die **Schrotflintenmunition** einsammeln und den Hebel ziehen. Nun sind beide Tore offen.

Wieder unten angekommen, entscheiden wir uns erstmal für das Tor bei der abgebrochenen Hand. Wir gehen den Gang und die Treppen nach oben, ignorieren aber erstmal die Treppe rechts am Ende. Stattdessen betreten wir die Halle, laufen durch und gehen links nach unten, wo uns gleich mal wieder zwei Tierchen in die Quere kommen. Welch Überraschung. 🐹

Haben wir sie beseitigt, ziehen wir mit dem Magnethaken an den drei goldenen Ringen. Wir schnappen uns den **Bleibarren** und verlassen den Raum wieder. Die zugeschüttete Halle durchqueren und am Ende die Treppe nach oben gehen. Bevor wir uns hier nach rechts zur Halle wenden, sammeln wir links die **Schrotflintenmunition** ein. Rechts erwarten uns dann ein paar Nachtfalter. Nun geht es folgendermaßen weiter:



Bei (3) gibt es ein **großes Medipack**.

Von (5) springen wir nach rechts ab, werfen schnell den Magnethaken aus und mauerlaufen nach rechts an die nächste Kante. Nun geht es über zwei Kanten weiter an das Seil. Wir drehen uns zur Säule an der Wand und springen an ihre obere Ritze ab. Hier ganz nach links hangeln und nach hinten zum Vorsprung abspringen.



Von hier springen wir zur Säule in der Mitte der Halle (6) und von dort so schnell wie möglich zu (7). Mit Anlauf geht es nun an den Spalt der Säule in der Mitte. Hier hangeln wir nach rechts und springen wieder nach hinten ab (Achtung, nicht auf die Schräge kommen!). Über zwei Kanten an der Wand springen wir nach rechts zum Block hinauf.

Wer nun Laras Leben für ein kleines Medipack aufs Spiel setzen will, kann das gerne tun. 🕹️ Das geht folgendermaßen: Man springt nach vorne, wirft schnell den Magnethaken aus und startet einen Mauerlauf nach rechts, wo man nach hinten auf den Felsen abspringt und von dort das **kleine Medipack** erreichen kann. Danach springt man vom Felsen nach unten zum Ausgang. Wer zu faul ist, springt vom Block ab, wirft den Haken aus und seilt sich über dem Ausgang einfach nach unten ab. Hier laufen wir zum Ende durch und killen zwei Äffchen. Nun bemerken wir, dass der ganze Aufwand eigentlich nur dazu da war, einen Hebel betätigen zu können, was wir dann auch gleich mal tun. **Munition für die Kal .50** gibt es hier übrigens auch noch.

Wir lassen uns über den Brunnen nach unten ab und laufen durch das Tor links von der Midasstatue. Nachdem wir bis zum Ende durchgelaufen sind, betreten wir eine wahnsinnig einladend aussehende Halle. 🕹️ Hinter dem weißen Block rechts finden wir **Schrotflintenmunition**. Wir steigen auf einen der Blöcke links, um mit dem Magnethaken die Steine in der Wand rauszuziehen. Beim Anblick des nun sichtbaren Artefakts ist unser Schatzjägerinstinkt natürlich sofort wieder geweckt. 🕹️ Wir betreten den Raum am Ende der Halle, wo wir neben der Treppe die Kiste rausziehen und den Hebel betätigen. Wir gehen durch das soeben geöffnete Tor. Auf dem Weg nach oben entdecken wir ein **kleines Medipack**. Am Ende angekommen tun wir das, was man mit Hebeln gewöhnlicherweise tut. 🕹️

Bei den Säulen sieht es folgendermaßen aus: Sobald wir an sie springen, beginnen sie nach 3 Sekunden wieder nach unten zu fahren. Auch die Plattformen fahren wieder ein. Nur die Säulen mit den Speerspitzen oben drauf bleiben stabil. Wenn wir bei einer Kletterpartie nach unten fallen oder nicht schnell genug von einer Säule abspringen, können wir einfach wieder die Treppen hochlaufen und den Hebel erneut betätigen.

Zuerst holen wir uns jetzt mal den **Bleibarren**.

Dafür geht es auf die Säule direkt vor uns und dann schnell nach links an die Stachelsäule. Um die Säule herum hangeln, auf die Schräge nach hinten springen, schnell zur Plattform und ebenso schnell nach rechts zur Stachelsäule abspringen. An der oberen Kante um die Säule herum hangeln, nach hinten springen und schnell weiter auf die Schräge, auf die Plattform, nach links auf die nächste Plattform und nach hinten zur Stachelsäule, wo wir erstmal verschnaufen. Dann um die Säule herum, nach hinten an die instabile Säule, an die obere Kante und schließlich zum **Bleibarren** springen.

Im Prinzip hätten wir jetzt schon alles Notwendige aus diesem Raum. Wenn euer Schatzjägerinstinkt also schon wieder eingeschlafen ist, könnt ihr die nun folgenden Wege zum Artefakt und zur Reliquie einfach ignorieren. 😊

Reliquie

Normalerweise ist es wohl folgendermaßen gedacht: Man zieht die Kiste aus dem kleinen Raum in die Nähe der Schräge (2), geht dann nach oben, zieht den Hebel und springt wieder nach unten, wenn die Säulen ausgefahren sind, um die Kiste in dem abgebrochenen Stück der Säule (2) zu verhaken, sodass diese später nicht einfahren kann. Dann geht man wieder nach oben, nimmt den selben Weg wie vorhin zu (1) und springt dann über (2) zur Reliquie.



Es gibt aber auch eine Abkürzung: Einfach ohne vorher die Kiste zu positionieren links herum auf die Plattform (3) und von dort geradeaus weiter zur Mauerkante springen. Das ist zwar kürzer, jedoch gelingt der Sprung zur Mauerkante nicht immer.

Egal, für welchen Weg wir uns entschieden haben: Schließlich können wir die Reliquie in Form einer **Eulenstatuette** in Empfang nehmen.

Für das **Artefakt** gibt es auch wieder zwei Möglichkeiten.



1.: Man gelangt auf dem bekannten Weg zu (1) und springt dann blitzschnell weiter über (2) zu (3).

2.: Man zieht die Kiste zwischen (2) und (4) (um sie unter der Schräge wegzubekommen, müssen die Säulen ausgefahren sein.) Dann springt man auf irgendeine Säule, damit diese wieder einfahren, geht dann nach oben, zieht den Hebel und springt schnell runter, auf die Kiste und an die ausfahrende Säule (2), danach zu (3), wo man sich das **Artefakt** schnappen kann.

Jetzt hindert uns aber wirklich nichts mehr daran, aus diesem verfluchten Raum zu flüchten. 🐼 Wir gelangen auf dem selben Weg, auf dem wir hergekommen sind, zurück in die Haupthalle, wobei uns mal wieder zwei Gorillas stören. Scheinen sich hier ja echt wohlfühlen, die Viecher.

Jetzt fehlt uns nur noch ein Bleibarren zu unserem Glück. Um den zu bekommen, klettern wir zunächst einmal links an der Midasstatue hoch und gehen durch das vorhin geöffnete Tor. Wir laufen bis zum Ende durch und betreten die Halle. Hmm, bisschen kalt hier. Wir latschen also geradeaus auf den Bodenschalter. Schon besser. 🐼

Bevor der Spaß losgehen kann, müssen wir noch ein Kroko beseitigen: Vom Eingang aus gesehen rechts die Treppe runterlaufen, etwas herumschwimmen und sobald das Tier aufkreuzt wieder zurück an Land kralen und es erledigen.

Nun tauchen wir zur großen Säule und ziehen dort an ihrer Rückseite den Hebel. Wir gehen wieder an Land, springen von dem Bodenschalter geradeaus und dann nach rechts zur großen Säule weiter, die wir schnell umrunden, an den Spalt springen und hochklettern. Natürlich ist immer etwas Timing gefragt, damit Lara sich nicht die Schuhe verbrennt.

Wir springen zum Vorsprung und ziehen den Hebel. Anschließend klettern wir die Leiter nach unten, springen nach hinten zurück auf die Säule, umrunden sie und springen auf die eben ausgefahrene kleine Säule. Es geht mit Anlauf weiter an die

nächste Säule, links herum und rückwärts auf den kleinen Block. An die Leiter springen und den Hebel betätigen.

Wir springen nun an die Säule und hangeln über die Löwenköpfe links herum, dann springen wir ganz nach oben auf die Säule. Es geht weiter zur nächsten Säule, wo wir an die Ritze springen, dann eins höher, drum herum hangeln, noch eins höher und schließlich rückwärts. Hier sacken wir ein **großes Medipack** und den **Bleibarren** ein.

Inzwischen ist uns aber doch etwas heiß geworden. 🐼 Also nichts wie rein ins kühle Nass und wieder ans andere Ende des Raums schwimmen. Wer will, kann sich jetzt noch eine Reliquie holen. Das wird aber etwas stressig.

Dafür machen wir uns zunächst einmal wieder auf den Weg zum ersten Hebel. Hier springen wir Richtung Deckenring ab, werfen den Haken aus und starten einen Mauerlauf an die Kante auf der nächsten Seite. Wir lassen uns auf die Schräge fallen und springen an die Kante neben der nächsten Schräge. Von dort geht's nach rechts an die nächste Kante, eins höher, nach hinten auf die Schräge und über die zwei Stangen auf den Pfahl. Wir springen von der Kante rechts auf die Schräge und schließlich in die Nische, wo wir den Hebel ziehen.

So genug gespielt, jetzt wird es ernst. 🐼 Wir müssen jetzt im Affentempo zu der Reliquie spurten, weil diese nach kurzer Zeit wieder verschwindet.

Also springen wir ins Wasser und kraulen zur Treppe links neben dem Eingang, wo wir uns an Land ziehen und in Windeseile über den Bodenschalter geradeaus springen. Die Flammen müssen wir diesmal einfach ignorieren. Wir springen nach rechts zur Säule, nach links und nochmal nach links zur großen Säule. Hier schnell links herum hangeln und wieder ganz nach oben und schließlich zur Säule springen, wo wir uns links die **Greifenkopf-Protome** schnappen. Dauert meistens ein paar Versuche, bis es klappt. 😊

Egal, ob mit oder ohne Reliquie in der Tasche: Schließlich machen wir uns wieder auf den Weg zur Haupthalle. Achtung, im Gang warten zwei Gorillas. Wir lassen uns runter und stellen uns neben Midas' Hand, drücken die Interaktionstaste und wählen einen der Bleibarren, der jetzt vergoldet wird. Wir nehmen ihn wieder an uns und wiederholen die Prozedur mit den restlichen Bleibarren. Nun setzen wir sie rechts und links des MIDAS-Schriftzugs sowie links neben Midas' Füßen ein. Damit wäre der Level geschafft.

Gefundene Schätze	
1 / 1	Artefakte
2 / 2	Reliquien

Freigeschaltete Extras	
Spezial	---
Filmsequenzen	---
Galerien	---
Biografien	---
Outfits	Croft Manor Sportdress, Gold
Reliquien	Eulenstatuette, Greifenkopf-Protome
Musik	---
Kommentare	---
Cheats	---