







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Gebirgshöhlen

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

Das Abenteuer unserer Heldin beginnt erstmals mit einer Videosequenz: Lara ist in Kalkutta, in Indien, 1996. Es findet ein Gespräch zwischen Lara und Larson statt, welcher ihr Jaqueline Natla vorstellt.

Natla macht Lara das Angebot, den Scion von Atlantis zu finden, nach dem Miss Croft und ihr Vater bereits vergeblich gesucht hatten. Sie soll für das Scion Qualopecs Grab aufsuchen - Vilcabamba wurde gefunden - und Laras Reise führt uns nach Peru...

Der Level beginnt auf einem Gletscher. Unser Reisebegleiter hat es soeben geschafft, einen weiteren Bergabschnitt zu erklimmen, doch die Leiter bricht hinter ihm zusammen und für uns ist auch kein Seil mehr übrig. Von daher muss sich Lara als erstes einen Alternativweg suchen.

Schauen wir uns mal um. An der linken Seite des Steinfeilers der Brücke ist ein flacher Eisblock. Wie geschaffen für uns! Wir springen die Mauer an, halten uns an den unschwer zu erkennenden Kanten fest und klettern nach rechts. Ein kleiner Seitwärtssprung, um die Lücke zu überwinden und weiter geht's.

Mit einem Rückwärtssprung erreichen wir die Kante hinter uns. Wir springen dann auf den treppenartigen Vorsprung und klettern die Kanten hoch. Weiter oben ragt

eine Holzkonstruktion heraus, an der ein Ring befestigt ist - das sieht nach einer Möglichkeit aus unseren Enterhaken zu verwenden. Wir schwingen uns also auf die andere Seite und steigen die paar Stufen hoch.

Unser Reisebegleiter steht vor einem eindrucksvollen, großen Tor, das es zu öffnen gilt.

Dafür geht es links die leichten Stufen hinauf und mit einem Sprung auf das Felsplateau. Auch hier ist wieder am Tor ein Ring für den Kletterhaken und ohne zu Zögern schwingen wir uns auf die andere Seite.

Links an der Steinmauer stehen Kanten hervor, an denen Lara hervorragend klettern kann. Klettern wir also nach oben, allerdings müssen wir, damit sich Lara an der über ihr befindlichen Kante festhalten kann, auch die Richtungstaste nach oben drücken, sonst macht Lara einen Todeshüpfer zur Seite in die Tiefe, und das wollen wir ja nicht.

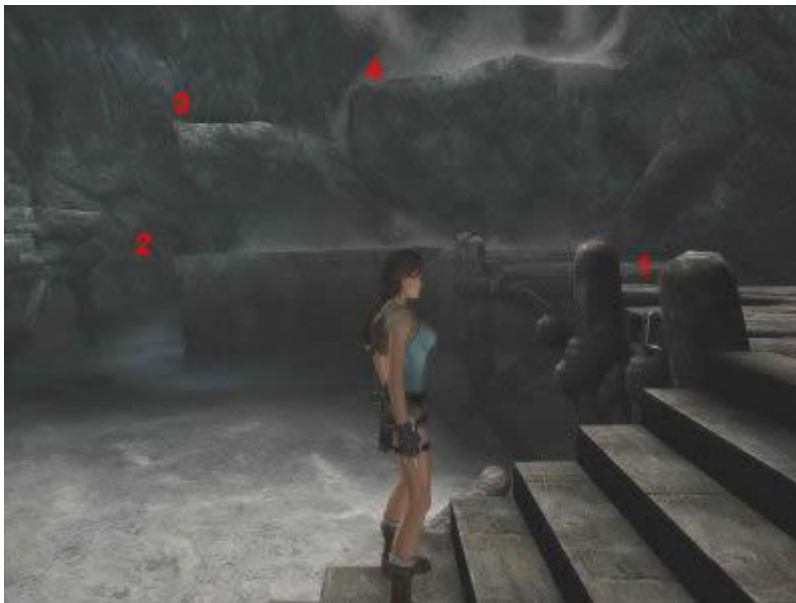
Also drücken wir die Richtungstaste nach oben, Lara springt an die höher gelegene Kante und muss dann links auf den Vorsprung. Das kleine Knöpfchen lacht uns ja schon förmlich an und so tun wir ihm den Gefallen, drücken es und warten ehrfürchtig auf die Öffnung des Tores.

Eine erneute Filmsequenz startet. Wie in den guten, alten Zeiten öffnet sich langsam das Tor und vier Wölfe fallen leider über unseren Reiseleiter her. Zwar macht Lara kurzen Prozess mit ihnen, kann aber nichts mehr für den Mann tun. Sie betritt die Höhle und die Tore schließen sich wieder.

Wir laufen geradeaus und lösen notgedrungen die Pfeilfallen aus, indem wir über die große Steinplatte laufen. Das macht aber nichts, da man durch Warten, Laufen und Rollen prima durch die Fallen hindurchkommt. Übung macht schließlich den Meister und später muss sowas auch noch zu Genüge gemacht werden.

Wer zu diesem Zeitpunkt noch keine Lust dazu hat, kann die Pfeilfallen auch wieder ausschalten. Wir laufen gerade aus bis ans Ende der großen Steinplatte, wenden und nach links und stellen uns vor die Wand (mit dem Rücken zu den Pfeilen) und springen nach oben. Eine Etage noch höher - nach links um die Ecke klettern, nach oben und noch mal nach oben an den Hebel. Mit einem beherzten Rückwärtssprung an die gegenüberliegende Wand - nach links wieder um die Ecke klettern - einmal fallen lassen und somit den nächsten Hebel betätigen. Aus sind die Pfeilfallen!

Wir gelangen in eine kleine Halle und steigen rechts die Treppe hoch.



Per Sprung (1) werden schließlich beide Lücken überwunden (2). Anstatt nach links zu gehen, holen wir uns das erste Artefakt. Dafür drehen wir uns wieder und springen an den höher gelegenen Fels (3). Die nächste Lücke ist ebenfalls ein Klacks (4) und wir springen in den tunnelartigen Gang hinein. Am Ende gehts nach rechts auf den Vorsprung.

Jetzt wird es knifflig.



Am Fels befindet sich eine kleine Rutschkante. Wenn wir dort hinunterrutschen, müssen wir den richtigen Moment für die Betätigung der Sprungtaste abpassen, um wirklich die andere Kante zu erreichen. Wenn es beim ersten Versuch nicht klappt - macht nichts! Einfach nochmal probieren; Lara rutscht etwas ab, verletzt sich aber nicht (meistens jedenfalls nicht).

Und schließlich voilà - die Mühe hat sich gelohnt: Wir halten das erste **Artefakt** in den Händen. Ein Zahn oder so.

Wir stellen uns an die rechte, offene Seite. "Normal" wären wir von unten links gekommen und entsprechend hochgeklettert, wir haben es uns ja nicht nehmen lassen, das erste Artefakt zu holen. 🤖



So, wir stehen also an der Kante und können mit Anlauf an die oberste Kante (1) springen. Wir lassen uns los, müssen aber, wenn Lara nach der Kante (2) greift, schnell E bzw. die Aktionstaste zum Festhalten drücken, da die Anziehungskraft doch ein bisschen zuviel für Lara ist. Doch mit unserer Hilfe schafft sie das ganz prima und es wird sich nach links gehangelt, über die Lücke gesprungen und von dort (3) ziehen wir uns in die große Höhle.

Weiter geht's und an der Kreuzung kommen uns drei Fledermäuse entgegen, die aber schnell nur noch kaltes Leder sind. Wir gehen nach links und holen uns wie beim Original das erste **große Medipack**, indem wir uns auf diesen Felshuckel stellen und von dort aus mit einem beherzten Satz an die Kante in der Nische springen. Wir ziehen uns hoch und werden bereits von dem guten Stück empfangen.

Es geht die paar Meter zurück zur Kreuzung und diesmal folgen wir dem anderen Weg. Es kommen uns drei weitere Batmans entgegen.

So. Nun sehen wir ein Tal mit diversen Klettermöglichkeiten. Anstatt einfach nur blind die glatte Rampe vor uns herunterzurutschen, springen wir mittendrin ab und werfen den Enterhaken, da auch das Symbol dafür eingeblendet wird, wenn wir springen und werfen sollen bzw. es können. Denn - aufmerksame Beobachter haben dies bestimmt schon bemerkt - befindet sich ein Ring an der Decke.

Dort verhakt sich unser Enterhaken und wir können die Seillänge passend einstellen, sodass wir an die gegenüberliegende Felskante schwingen können. Denn schließlich hat uns das zweite Artefakt schon oben an der Rampe verheißungsvoll zwischen einigen Steinblöcken entgegengeblitzt.

Je nach dem, an welcher Kante sich Lara nach dem Sprung vom Seil klammert, springen wir also zur höher gelegenen Kante und von dort aus an die hinter uns befindliche. Gleich wird es mit der Kamera blöd, aber wir schaffen das schon. 😊

Wir lassen uns zur unter uns befindlichen Kante herunter, klettern ganz nach rechts um die große, eckige "Stützsäule" herum und müssen von dort auf den Felsvorsprung hinter uns springen. Einfach vorher ganz nach rechts kletter, dann klappt das auch schon. Das zweite **Artefakt** ist unser.

Wir hängen uns an die Kante und lassen uns zur unter uns liegenden Kante fallen. Noch einmal das Ganze und wir erreichen den Boden, wo uns kurze Zeit später zwei weitere Flattermänner begrüßen. Ebenso kurze Zeit später sind sie Geschichte.

Geradeaus in dem tiefer gelegenen Gang finden wir eine Tür in einer Nische. Durch Betätigung des Schalters öffnet sich diese und wir folgen dem Gang, bis wir in eine größere Höhle mit zwei Brücken kommen.

Man kann sich entweder auf die Brücke stellen und von dort die beiden Wölfe anlocken und töten (insofern sie sich zeigen) oder wir begeben uns gleich "in die Höhle des Löwen" und schießen die beiden auftauchenden Wölfe ab, wenn wir den unteren Boden betreten. Dabei einfach immer in Bewegung bleiben, dann sind die kleinen Racker harmlos. Sie wollen ja auch nur spielen. 🐺

Wir schauen uns noch ein bisschen unten um. Rechts sehen wir in einem erhöhten Felstunnel das letzte dritte Artefakt - das wir erst später holen können. Aber gegenüber dieses Tunnels ist eine kleine Höhle, wo wir das **kleine Medipack** aufheben.

Es geht zurück, von wo wir hergekommen sind und wenn wir es nicht eben getan haben, so gehen wir jetzt über die erste Brücke. In der Mitte angekommen bricht sie erwarteterweise durch (wie gut, dass Wolfi & Co. Geschichte sind) und wir fallen zwar herunter, können aber dank einer fehlenden Holzplanke am Rest der herunterhängenden Brücke auf die andere Seite hochklettern.

Wir klettern rechts an der breiten Wand die zwei Stufen hoch, drehen uns aber gleich wieder herum.



Wir springen an Kante 1, klettern um die Ecke, stemmen uns hoch zu Kante 2, machen einen Rückwärtssprung zu Kante 3 (Aktionstaste als Festhaltehilfe für Lara drücken) und können schließlich in die Nische (4) springen und dort das **kleine Medipack** einsammeln.

Es geht wieder die breite Wand hoch und über die zweite Brücke. Wir klettern in eine Halle. Rechts sehen wir ein paar Kanten, die zum Grund der tiefer gelegenen Kammer führen. Wir klettern hinab, bleiben aber auf dem Steinblock stehen, weil ein Bär links von uns mit lautem Gebrüll und dramatischer Musik aus seiner Höhle hinausschießen wird. Ebenso schnell werden unsere Bleikugeln aus den Pistolen herausschießen; auf dem Stein sollten wir sicher sein.

Zeit, sich etwas umzusehen. Direkt links vom Stein, wo der Bär herkam, ist ein Gang. Wir betätigen den Schalter und treten durch die dadurch geöffnete Tür. Um die Ecke wartet das dritte **Artefakt** darauf, von uns eingesammelt zu werden. Dem kommen wir natürlich gerne nach und lassen und dann wieder in die Höhle fallen.

Wir legen denselben Weg bis in die große Kammer mit dem Seil zurück, bis wir an den Kanten hinunter zum Bären geklettert sind. Diesmal springen wir vom Vorsprung auf das Seil zu, drehen uns nach links und schwingen uns in die Nische hinein, um nach einem gelungenen Sprung das **große Medipack** einzusammeln. Sollte es nicht gleich klappen - sei es wegen der falschen Seillänge oder ungünstiger Absprungpunkt - so kann man einfach an den Kanten wieder nach oben klettern und es nochmal probiert werden.

Jedenfalls hängen wir uns an die Kante und lassen und fallen, um so oder so die Kanten nach oben zu klettern, damit wir diesmal mit dem Seil auf die andere Seite schwingen können. Dort befindet sich links hinter der zweiten hinteren Säule ein im Schatten gut verstecktes **großes Medipack**.

Wir folgen dem Gang und springen an die Stange, um uns elegant zur anderen Seite zu schwingen. Dort klettern wir die zwei Steinblöcke hoch und kommen zu einer großen Halle, dessen Weg mit Pfeilfallen bestückt ist. Mit Warten, Rollen und Rennen kommen wir sicher an das große Tor.

Wenn wir uns auf die Steinplatte stellen, ruckelt es zwar ordentlich, aber tun tut sich letzten Endes nichts. Es liegt an uns, diesen Fakt zu ändern.

Dafür klettern wir links die Kanten hoch. Das Jaulen bereitet uns schon auf ein weiteres Treffen mit einem Wolf vor und ein paar Bleikugeln später gehen wir zur Kammer, aus der der Wolf herausgekommen ist. Ganz am Ende können wir uns links über drei Stangen zur anderen Seite schwingen, wo uns zwei weitere Wölfe erwarten.

So, die Störfaktoren sind aus dem Weg, da es jetzt auf etwas Zeit ankommt. Wir laufen wieder zur anderen Seite; zu der Mauer, wo wir zuallererst hochgekletter sind. An der Wand befinden sich zwei weitere Kanten; dort klettern wir hinauf und springen nach links an das Gewicht, um eine Sperrvorrichtung am Tor aufzuheben. So sollte das ganze dann später aussehen:



Das Gewicht wird durch Laras Gewicht nach unten gezogen und ein dumpfes Pochen ertönt: Die Zeit läuft.

Wir rennen zur hinteren Kammer, schwingen uns über die drei Stangen und laufen den gang hindurch. Hier klettern wir am Ende rechts die zwei kleinen kanten hoch und gelangen mittels eines Rückwärtssprungs an die Stange, die aufgrund des Schwunges und der Drehvorrichtung mit uns zur Seite klappt. Ein Sprung nach vorne lässt uns an das zweite Gewicht springen: Die zweite Sperrvorrichtung ist aufgehoben.

Doch das war noch nicht alles. Wir lassen uns links über die beiden Kanten bis auf den Boden hinunter und stellen uns auf die Druckplatte im Boden. öffnet sich das große Tor.

Doch halt! Wir wollen doch noch die letzte Reliquie haben, oder etwa nicht?

Dafür klettern wir wieder - wie soll es auch anders sein - links die Wand hoch.



Das Ganze wird so ablaufen, dass wir uns später wieder auf die andere Seite schwingen. Ich werde den Weg zur Reliquie von hier erklären, da man von hier aus die beste Übersicht hat.

Wenn wir an der anderen Seite angekommen sind, klettern wir wieder die beiden schmalen Kanten hoch und springen mit einem Rückwärtssprung an die Stange (1). Möglichst in derselben Bewegung müssen wir nach vorne schwingen und von der Stange abspringen, bevor sie sich umgeklappt hat, ansonsten erreichen wir nicht Kante 2. Einfach solange probieren, bis es klappt. 😊

Wir klettern an der Kante ganz nach links, bis wir zur Stange 3 springen können. Von dort können wir an die gegenüberliegende Kante (4) springen, noch eine Kante höher springen und von dort an die Stange (5) mit einem Rückwärtssprung. Wir schwingen uns zu Kante 6, klettern hoch (7) und sammeln die **Orca-Flasche** ein.

Wir lassen uns an diversen Kanten rechts wieder hinunter und treten durch das Tor zur verschwundenen Stadt Vilcabamba.

Gefundene Schätze	
3 / 3	Artefakte
1 / 1	Reliquien

Freigeschaltete Extras	
Spezial	Geleitwort für die Fans
Filmsequenzen	Das Erwachen, Natlas Entführung, Wolfsangriff
Galerien	Galerie "Laras Wurzeln"
Biografien	---
Outfits	Legend (TR Legend)
Reliquien	Orca-Flasche
Musik	---

Kommentare	---
Cheats	---