



präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Das verlorene Tal

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

Wir laufen den Gang entlang und an seinem Ende geradeaus und bleiben auf der untersten Stufe stehen - nach ein paar Sekunden (und nach dem so eindrucksvollen Wolfsgeheul) erscheinen zwei Wölfe, die wir von hier oben leicht erledigen können.

Wenn wir nach links blicken, sehen wir etwas auf dem Boden liegen - da wollen wir als nächstes hin. Wir springen also runter und laufen nach links, bis wir das **Zahnrad** erreicht haben und heben es auf. Wo wir schon mal hier sind, können wir diesen Weg auch erstmal machen.

Einmal nach oben klettern, dann geradeaus. Über die Spalte springen und an die gegenüberliegende Kante. Nach oben und nach links und nach oben ziehen. Die **Schrotfinten-Muniton** aufnehmen und es geht weiter nach oben. Wir drehen uns nach rechts und springen an die Kante, hangeln uns etwas nach rechts und überwinden die Lücke mit einem gekonnten Sprung. Einmal rechts um die Ecke herum und weiter hangeln, bis Lara wieder die Füße an die Wand stellen kann. Und wieder nach oben.

Fast geschafft!

An die Kante, die geradeaus ist springen und noch einmal nach oben, sowie anschließend hochziehen. Uff! Wir sind oben! Was für eine Aussicht ... na ja, für eine Höhle schon recht beeindruckend.

Und es geht rechts weiter. Über den Weg in den Tunnel und am Ende die Stufen rauf. Mit einem Sprung auf die andere Seite springen und dann rechts (geht hier auch mal was links?) an die Wand springen. Einmal nach oben und dann mit einem Rückwärtssprung auf die Plattform.

Wir zücken die Waffen und zielen auf das Seil, das die Brücke hält. Gut, viel bleibt jetzt nicht davon übrig - für uns reicht es. Rechts an die Wand springen und links (geht doch!) um die Ecke klettern. Rückwärts an die Stange springen, schwingen, rüber und hochziehen.

Dem Tunnel folgen. Am Ende abspringen, den Haken werfen und auf die andere Seite schwingen, rechtzeitig loslassen und wir landen auf einer Holzbrücke. Sollten wir uns mit der Länge des Hakenseiles verschätzt haben - nicht so wild. Lara landet im Wasser und wird Richtung Wasserfall getrieben. Nach einem Sturz diesen hinunter können wir wohlbehalten - wenn auch nass - den Fluten entsteigen. Allerdings müssen wir dann den ganzen Weg noch einmal gehen/klettern - also, das Seil lieber etwas länger machen.

Nach der Landung auf der Brücke rechts an die Wand springen, nach links klettern und einmal nach oben springen. Eventuell etwas nach rechts korrigieren - die Mauerkante über uns ist etwas schmaler, als die, an der wir gerade hängen. Nach oben und nach rechts. Auf die andere Seite springen, ein Stückchen nach rechts und hochziehen. Rechts durch den Tunnel geht es weiter.

Über die Brücke laufen und das **Zahnrad** aufheben. Sofort die Waffen ziehen und die beiden Fledermäuse erledigen, die über den Wasserfall rechts von uns angefliegen kommen. Bei der Gelegenheit können wir auch gleich auf den Ring, an dem die Taue der Brücke zusammenlaufen schießen, so dass diese herunter fällt. Die Überreste davon brauchen wir gleich noch.

Aber eins nach dem anderen. Wir treten an die Kante links von uns, so dass wir die Schwingstange gut im Blick haben. An die Stange springen (richtigen Moment abwarten) - schwingen und an die Kante. Nach rechts um die Ecke und nach oben. Weiter nach rechts - wieder um die Ecke und noch einmal nach oben. Rückwärts an die Kante und hochziehen. Dem Gang folgen und Hebel ziehen. Ein Gitter öffnet sich - da kommen wir zum Ende des Levels noch mal drauf zurück.

Den Gang zurück laufen und auf die gegenüberliegende Plattform springen. Dem Gang wieder folgen und die nun zur Strickleiter umfunktionierte Brücken runterklettern, bis noch zwei Bretter unter uns sind.


Nach rechts springen - Lara greift die Kante eines kleinen Höhleneinganges. Wir klettern rein und finden im Inneren die **Schrotflinte** und ein **großes Medipack**. Wir befinden uns jetzt hinter dem einem Wasserfall - und mit einem beherzten Sprung landen wir im Wasser und lassen uns zurück treiben, von wo aus wir gestartet sind.

Nach dem wir den Wasserfall herunter gestürzt sind und schon mal gerade unter Wasser sind, sehen wir gegenüber dem Wasserfall eine Unterwasserhöhle und tauchen hinein - vielleicht vorher noch mal auftauchen und Luft holen. Ab geht's! Am Ende der Höhle auftauchen, aus dem Wasser steigen und das **kleine Medipack** aufnehmen. Wieder ins Wasser springen und den Weg zurück tauchen. Auftauchen und zum Ufer schwimmen, das der Holzleiter am nächsten ist. Nach dem wir aus dem Wasser gestiegen sind ertönt Wolfsgeheul. Entweder erschießen wir die drei Wölfe oder wir sputen uns und klettern die Leiter hoch, bevor sie uns erreichen und erledigen sie von oben.

Wir laufen die Holzplattform entlang bis zum anderen Ende. Dort befindet sich ein Hebel und eine aus der Wand herausragende Stange - da gehört eines der Zahnräder rauf. Wir nehmen das entsprechende aus dem Inventar und platzieren es auf der Stange und ziehen den Hebel. Man sollte sich wundern, dass so alte Mechanismen immer noch nach all den Jahren funktionieren.

Wir drehen uns nach rechts und stellen uns so unter das eine Zahnrad, dass wir die daran befindliche Schwingstange mit einem Sprung aus dem Stand erreichen können. Wir fangen an zu schwingen und lassen los, wenn wir am Zahnrad nebenan die Stange sehen können bzw. der Abstand zwischen den beiden am kleinsten ist. An der Stange angelangt schwingen wir weiter, bis wir der Holzleiter am nächsten sind und springen zu ihr rüber. Ein Stückchen hoch klettern und wir stehen vor der nächsten Stange, an die das zweite Zahnrad gehört. Wir platzieren es wieder da und ziehen den Hebel rechts von uns.

Wir treten rechts vom Hebel an die Wand und springen an den Mauervorsprung und es geht wieder mal nach rechts. Wir überwinden die Lücke im Vorsprung und weiter nach rechts, bis wir zwischen Fenster und Mauerende sind. Rückwärtssprung auf die Holzplattform.

So, das dritte Zahnrad haben wir noch nicht, also lassen wir alles rechts von uns erst einmal links liegen... .

Wir treten an die linke Kante der Plattform - und zwar an die Stelle, wo nur noch ein halbes Brett ist. Mit einem beherzten Sprung an den Mauervorsprung, der sich leicht links vor uns befindet. Und wir klettern nach rechts. Weiter nach rechts, um die kleine Ecke und bis ans Ende klettern. Nun haben wir die Qual der Wahl. Entweder lassen wir uns nun fallen und klettern in die Höhle unter uns um ein großes Medipack zu erhaschen - was allerdings bedeutet, dass wir uns mit den drei Wölfen (sofern noch am Leben) auseinander setzen müssen. Außerdem müssten wir dann den ganzen Weg noch einmal klettern. Oder wir verzichten auf das Medipack und springen weiter nach oben und mit einem Rückwärtssprung an das Seil und machen dort weiter.

Mhm ... schwierige Entscheidung. Aber, aufgrund der Tatsache, dass wir hier alles finden wollen, lassen wir uns also fallen und klettern in die ehemalige Behausung. Nehmen das **große Medipack** auf und rutschen die Rampe runter. Sollten Wölfchen und Kollegen noch am Leben sein, dann hat jetzt ihre letzte Stunde geschlagen und wir klettern den Weg wieder nach oben wie bereits beschrieben.

An der Kante hängend, von der wir uns eben haben fallen lassen, springen wir nun eine Etage höher und mit dem bereits erwähnten Rückwärtssprung an das Seil. Hoffentlich ist es nicht schon morsch!

Wir haben Glück! Wir drehen uns am Seil, bis wir an die gegenüberliegende Wand blicken können (die, die der Holzplattform gegenüber liegt) und schwingen los. Im richtigen Moment loslassen und den Mauervorsprung greifen. Und es geht wieder nach rechts. Der Mauerkante bis zum Ende folgen und dann rechts an den Vorsprung über dem Durchgang springen. Loslassen und einen paar Schritte vor laufen. Doch nicht mehr alles so stabil, wie es scheint.

Wir folgen dem Gang. An seinem Ende erwartet uns in der größeren Höhle wieder ein Bär. Muss wohl ein Familientreffen sein. Wir laufen zu dem Aufstieg links von uns und können diesen erklimmen, bevor der Bär uns erreicht. Gut für uns - schlecht für ihn ... 🐻.

Wir springen links an die Holzkanten und dann eine Etage höher. Nach rechts - an der Holzstange vorbei und hochziehen. Rechts von uns, oben auf der Plattform nehmen wir die **Munition für Kal .50** auf und treten an die Holzstange, die unserem eben getätigten Aufstieg am nächsten ist. Die Stange hoch klettern und mit einem Sprung an die Kante, die wir nun sehen (je nach dem, wie wir die Stange hochgeklettert sind - links, rechts oder hinter uns).

An die Kante springen und einmal nach oben. Rückwärts auf die erste Stange springen - bei Wacklern die Aktionstaste drücken. Vorwärts auf die nächste Stange und dann auf die kleine Holzplattform vor uns.

Die Rampe hinunter rutschen und geradeaus laufen. Die **Schrotflinten-Munition** aufnehmen und an die Kante der kleinen Holzplattform treten. Auf die Schräge springen und kurz vor deren Ende an die Kante springen, einmal nach oben und dann nach rechts. Die **Schrotflinten-Munition** aufnehmen und an die Stange rechts von uns springen. Schwingen und an die gegenüberliegende Kante springen. Einmal wieder nach oben und nach links. Hochziehen und nach rechts laufen.

An die Kante springen und nach links bis an das Ende dieser Kante klettern. Mit einem Rückwärtssprung an die gegenüber liegende Kante springen. Jetzt schnell mit Hilfe der Aktionstaste nach rechts klettern, loslassen und die Fledermäuse erledigen. Das **große Medipack** aufnehmen und an die Kante treten. Lara gegen die Wand gegenüber springen lassen, so dass sie den Mauervorsprung greift (Wahlweise auch an die Kante hängen lassen und dann mit einem Rückwärtssprung an die Kante springen). Nach ganz rechts klettern und loslassen und gleich noch mal. Wieder etwas nach links klettern, bis wir in unserem Rücken die Öffnung in der Wand sehen können. Rückwärtssprung an die Kante und hochziehen. Wir nehmen ein **großes Medipack** auf und treten wieder an die Kante der Öffnung. Fallen lassen und rückwärts wieder an die gegenüber liegende Kante springen. Nach oben und noch mal eine Etage höher, dann ein Stück nach links - wieder rückwärts an die uns im Rücken befindliche Kante springen und noch eine Etage höher, dann hochziehen und wir laufen nach rechts.

An die Kante springen, hochziehen und durch den Tunnel laufen, bis zu seinem Ende. Auf die Holzplatte treten, nach unten rutschen, den kleinen Gang entlang und am Ende zu dem großen Stein leicht rechts von uns laufen. Auf den Stein klettern und die drei Raptoren erledigen. Wieder vom Stein runter und die **Munition für Kal .50** links von uns aufnehmen. Bei dem kleinen Wasserfall - auch wieder links von uns - nehmen wir das **kleine Medipack** auf. Ein Stück in das Tal laufen, bis wir die nächsten drei Raptoren kommen sehen. Umdrehen und wieder auf unseren Stein klettern, von wo aus wir uns auch dieser Raptoren entledigen können.

Es folgt eine kleine Zwischensequenz ... viele kleine Raptoren und ein T-Rex. Während der Sequenz müssen wir an den richtigen Stellen die Richtungstasten drücken und zwar "unten", "oben" und noch einmal "oben" - herzlichen Glückwunsch

... und wir stehen vor einem 7,5 Tonnen Problem ... tach' Rexi! Müsstest Du nicht eigentlich ausgestorben sein?

Wir drücken auf "Pause", weil jetzt hier eine kurze Erklärung folgt, für die ca. 80 % von Euch, die erfahrungsgemäß die Bedienungsanleitung **NICHT** gelesen haben.

Der Adrenalin-Move

Einige Gegner werden im Laufe eines Kampfes so richtig sauer, wenn man entsprechend auf sie schießt. Man sieht das dann am unteren der beiden Balken, die rechts oben am Bildschirmrand zu sehen sind (es ist der dünnere von beiden). Sind die Gegner so richtig wütend, werden sie versuchen Lara mit einer so genannten Wut-Attacke in die Knie zu zwingen. Es ist an uns, dieses zu verhindern.

Führt nun also ein Gegner die Wut-Attacke aus, steigt als Reaktion auf die Gefahr Lara's Adrenalinpiegel. Der Bildschirm wird nun unscharf und Lara kann einen Adrenalin-Move ausführen.

Dazu tippt man die Taste für "Ducken" oder die Taste für "Sprung" an und eine der Bewegungstasten - egal welche - um dem Angriff ausweichen zu können.

Wenn das Timing stimmt, hat Lara nun in Zeitlupe die Möglichkeit ihren Gegner mit einem Kopfschuss auszuschalten oder wenigstens deutlich mehr Schaden zuzufügen. Dazu muss man warten, bis sich die beiden Fadenkreuze über dem Kopf des Gegners treffen und dann Feuer frei!

Schießt man zu früh, gelingt uns kein Kopfschuss. Weicht Lara zu spät aus, wird sie möglicherweise doch noch getroffen und es ist auch mehr als ein Kopfschuss nötig, um die Gegner auszuschalten. Was wir auch nicht vergessen dürfen: Immer in Bewegung bleiben, dann hat es der Gegner schwerer, Lara zu packen zu kriegen.

Wir fassen also zusammen: Adrenalin-Moves sind spezielle Ausweichmanöver, mit denen wir ausschließlich auf Wut-Attacken reagieren können. Das richtige Timing ist hier entscheidend, also nicht verzweifeln, wenn es nicht gleich beim ersten Mal klappt. Übung macht bekanntlich den Meister!

Soweit die Theorie - lassen wir den Worten Taten folgen!

Komm, Rexi, komm. Ja, feiner Junge ... 🍷.

Gelingt es, Rexi bei einer Wutattacke in eine der Stachelfallen rennen zu lassen, geht es deutlich schneller mit ihm dahin.

Der dahinscheidende T-Rex verlangt uns in seiner Sterbeszene noch mal das Drücken der Richtungstasten ab - einmal "unten" und einmal "oben" - Ruhe in Frieden. (Sieht ja etwas affig aus - wie er da so liegt.)

Jetzt haben wir Zeit und in dem Tal einmal in Ruhe um zu sehen. Als erstes finden wir links neben unserem verblichenen Freund ein **kleines Medipack**, welches wir jetzt aufheben. Wir laufen links herum weiter und treffen auf **Munition für Kal .50**, die natürlich auch in unseren Besitz übergeht. Weiter geht's - immer schön links

herum. Und wir finden wieder **Munition für Kal .50** und heben diese auch auf. Das alles selbstverständlich nur, wenn wir es nicht während des Kampfes schon eingesteckt haben ... wenn einer dafür Zeit hatte: RESPEKT!

Wir kommen wieder bei Rexi an. Da er den Tempel so schön ruiniert hat, können wir auf den Stein steigen, der rechts von ihm am Boden liegt. Von diesem aus erreichen wir mit einem Sprung den Sockel des Gebäudes. Wir laufen in den Tempel und sehen das dritte **Zahnrad**, was wir an uns nehmen.

Wir springen rechts von uns ins Wasser und tauchen durch den Gang. Auftauchen und aus dem Wasser steigen. Die Stange hochklettern und auf den Vorsprung springen. An die Kante links von uns und eine Etage höher springen. Nach links und dann an den Vorsprung der kleinen Nische springen. Rückwärts auf die Stange und geradeaus springen. Etwas nach links hangeln und nach oben springen. Wieder ein Stück nach links und dann rückwärts in die Öffnung. Und wir sind wieder raus aus dem Tempel.

Auf den Dachrand springen und links am Dach vorbei auf dem Vorsprung entlang laufen - eine kleine Lücke überspringen und das **kleine Medipack** aufnehmen. Den Weg wieder zurück laufen und bevor es wieder eine Stufen runter geht nach links abbiegen. Die Steinquader erklimmen und es geht oben auf dem Dach weiter.

Geradeaus - mit einem beherzten Sprung auf die nächste Plattform springen und diesem Weg folgen - die Sprünge zwischen den Plattformen nicht übersehen. Am Ende an die Stange springen, hochklettern und in die Öffnung springen. Dem Weg weiter folgen. An den gegenüberliegenden Mauervorsprung springen - nach links klettern - die Lücke überwinden - und weiter nach links klettern - die nächste Lücke überwinden und rückwärts an die Holzplattform springen. Dem Holzweg folgen und an dessen Ende die Rampe runter rutschen. Im richtigen Moment abspringen und die Stange hochklettern. An die Mauer springen und runter. Geradeaus und das **kleine Medipack** aufnehmen. Nach rechts weiter laufen.

Dem Gang bis zum Ende folgen und dann nach rechts abbiegen. Rechts runter auf die Holzplatte springen und das **kleine Medipack** aufnehmen. Auf den Steinquader springen und runter auf den Boden. Wir laufen nach links in Richtung des Steins, von dem aus wir die Raptoren erledigt haben. Bei dem ersten Wasserfall, der links von uns auftaucht, nehmen wir das **kleine Medipack** auf. Wir laufen im Uhrzeigersinn weiter, an dem Stein vorbei. Hinter dem ersten Mauerpfeiler biegen wir nach links ab und nehmen das **große Medipack** an uns. Wir laufen wieder zu dem Steinquader zurück und springen von dort aus auf die Holzplattform. An die Steinkante springen. Wieder hochziehen und dem Gang zurück folgen.

Nach rechts abbiegen und an die Kante springen, hochziehen, nach rechts drehen und an die nächste Kante springen. Hochziehen und dem Weg folgen. Die Brücke überqueren und an ihrem Ende auf die andere Seite springen. Geradeaus und das **große Medipack** aufnehmen. Umdrehen und wieder Richtung Brücke laufen. Vor der Brücke nach rechts abbiegen und an die Kante springen. Nach oben und dann nach links. Fallen lassen und dann weiter nach links. Wieder nach oben und wieder nach links. Nach links springen und nach oben. Rückwärts an die Kante springen, nach oben und hochziehen.

Nach links wenden und mit einem weiten Sprung die Schräge überspringen. Nach unten klettern und das **Artefakt** aufnehmen. An die Kante springen, hochziehen, laufen, fallen lassen und noch einmal den gleichen Weg wie eben klettern.

Auf die Schräge springen und runter rutschen. Am Ende abspringen und auf der nächsten Schräge wieder nach unten rutschen. Rechtzeitig abspringen und an die Schwingstange springen. Schwingen und springen - an die nächste Stange. Schwingen und springen an die Kante der Holzplattform. Hochziehen und geradeaus laufen. Auf die nächste Holzplattform springen. Und ab in den Tunnel.

Dem Tunnel folgen. Auf die Schräge laufen und rutschen. Rechtzeitig wieder abspringen und die Kante greifen. Rückwärts springen und dann einmal fallen lassen. Nach rechts um die Ecke klettern und rückwärts auf die Holzplattform. Nach links wenden und an der Kante fallen lassen. Nach rechts und einmal fallen lassen. Rückwärts an die Stange springen und schwingen. Auf die Holzplattform springen. An die Kante links von uns springen. Nach links, nach oben und nach links, bis Lara über der Schräge ist. Loslassen - die Schräge hinunter rutschen und am Ende abspringen und die gegenüber liegende Kante greifen.

Nach oben springen - nach rechts klettern - nach oben und noch mal nach oben und hochziehen. Geradeaus und die Treppen runter nach links die Stange ganz hoch. Auf die zweite Stange springen und nach rechts in die Nische. Nach links durch die Öffnung in der Wand an die Holzkante springen. Loslassen und noch mal loslassen. Umdrehen und das **kleine Medipack** aufnehmen. Was sehen unsere glänzenden Augen durch ein nicht zu überwindendes Holzgitter - ein Artefakt. Das holen wir uns!

Wir klettern an den beiden Holzkanten wieder nach oben. Mit einem Rückwärtssprung erreichen wir die Holzkante und ziehen uns hoch. Dann nach links die Rampe runter. Nach rechts drehen und auf die gegenüber liegende Holzplattform springen. Die Stange hochklettern und an die Kante springen. Einmal nach oben und dann rückwärts auf die Stange. Auf die nächste und auf die kleine Holzplattform. An die Kante der Plattform hängen und ganz nach rechts hangeln, bis es nicht mehr weiter geht. Loslassen und die Holzplanke runter rutschen. Rechtzeitig springen und den kleinen Mauervorsprung zu fassen bekommen (ich habe 8 Versuche gebraucht - also nicht verzweifeln, wenn es nicht gleich beim ersten Mal klappt.) und nach links klettern - einmal um die Ecke und dann rückwärts in die Nische. Das **Artefakt** aufnehmen und an die Kante hängen. Loslassen und nach rechts laufen. Ducken drücken und unter dem Stein durch. Dem Gang bis zum Ende folgen.

Auf die Plattform treten und mit einem schönen Swandive (Springen + Ducken) ins Wasser eintauchen. Sieht einfach zu schön aus. Raus aus dem Wasser. Die Holzleiter hoch - an die Stange hängen - an die nächste Stange springen - an die Holzleiter. Rechts neben dem Hebel an die Kante - nach rechts über die Lücke - um die Ecke - nach oben und mit einem Rückwärtssprung an die Kante der Holzplattform. Hochziehen und gerade aus auf die sich drehende Platte laufen. Über die Platte auf die andere Seite gelangen und das Zahnrad einsetzen und Hebel ziehen.

Die große Steinplatte senkt sich und der Wasserfall versiegt fast. Ein Durchgang wird sichtbar - fast geschafft.

Da war doch noch was, mit einem Gitter unter Wasser ... richtig! Darum wollten wir uns ja am Ende des Levels kümmern. Das wäre dann jetzt. 🚫

Wir springen ins Wasser und schwimmen ans andere Ufer. Aus dem Wasser raus steigen und wir klettern den gleichen Weg nach oben, wie am Anfang des Levels. Allerdings versperrt uns nun der Baumstamm, der die Steinplatte über dem Wasserfall hält, den Weg. Im Laufen "ducken" drücken und drunter weg hechten. Ins Wasser springen - die Strömung hat merklich nachgelassen. Schwimmen, bis wir rechts unter uns einen Höhleneingang sehen. Tauchen und in die Höhle schwimmen. Auftauchen und den **Kero-Becher** aufnehmen. Wieder ins Wasser springen und in Richtung Wasserfall schwimmen. Rechts davon aus dem Wasser steigen. Den Baustamm wieder passieren und ins Wasser springen.

Nach links schwimmen, aus dem Wasser steigen und durch den Durchgang, den bis vor kurzem noch der Wasserfall versperrt hat, den nächsten Level betreten.

Gefundene Schätze	
2 / 2	Artefakte
1 / 1	Reliquien

Freigeschaltete Extras	
Spezial	---
Filmsequenzen	---
Galerien	Verpackungsdesign-Galerie
Biografien	---
Outfits	Klassisch (Tomb Raider 1)
Reliquien	Kero-Becher
Musik	---
Kommentare	---
Cheats	---