







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Die große Pyramide

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

Verlorene Insel - Die große Pyramide

In der Pyramide laufen wir durch, bis eine Videosequenz kommt, wobei wir dreimal **MP-Munition** einsammeln können. Wir erledigen die Tierchen und klettern hinten rechts die Leiter hoch. Oben erschießen wir die nächsten beiden Vögelchen und lesen **2 große Medipacks** und noch mehr **MP-Munition** auf. Wir laufen durch den Gang hinten rechts und können am Ende **Schrotpatronen**, ein **großes Medipack** und erneut **Munition für die Mini-MPs** einsacken. Holla, da hatte aber jemand Spendierlaune. 🍷

Wir schießen rechts auf das Zeichen an der Wand, woraufhin das nächste Insekt erscheint. Am besten vom Gang aus beseitigen, da man sonst vielleicht runterfällt, was nicht so furchtbar angenehm wäre. Nun bemerken wir, dass der Wurfhakenring beim Zeichen nach kurzer Zeit wieder einfährt. Wir schießen also nochmal drauf und springen dann schnell rechts an die Kante, nach hinten zum Ring und starten einen Mauerlauf an die nächste Kante. Eins höher und nach hinten springen. Hier gibt es nochmal das selbe Spiel, mit dem Unterschied, dass diesmal auch die Plattform beginnt einzufahren, nachdem wir den Störenfried erledigt haben. Haben wir den Mauerlauf geschafft, gelangen wir über die Kanten auf die nächste Plattform. Hier wird es schon komplizierter. Nachdem wir auf das Zeichen geballert haben, kommen uns diesmal gleich zwei Flatterviecher in die Quere und wir müssen ziemlich vorsichtig sein, um nicht abzustürzen. Wenn sie genug Blei abbekommen haben, schießen wir erneut auf das Zeichen. Jetzt ist Schnelligkeit gefragt.

Es geht zügig auf das herausgebrochene Stück Säule, an die Stange und in Windeseile an die nächste Stange. Hier nicht erst die Kamera drehen, sondern Richtungstaste links drücken und gleich zum Mauerspalt weiterschwingen, von hier zur nächsten Stange links. Dann schnell ohne zu schwingen Richtung Ring abspringen, Haken auswerfen, mauerlaufen und auf der anderen Seite nach links zum nächsten Ring springen, Haken einklinken und einen Mauerlauf zur Säule starten, von wo aus es endlich auf die nächste Plattform geht.

Hört sich in der Theorie vielleicht noch relativ einfach an, in der Praxis ist es eher... sauschwer. 🤖 Aber mit etwas Geduld werdet ihr schließlich auch diese Stelle meistern und jetzt wird es zum Glück wieder leichter. 😊

Wir schießen auf das Zeichen, beseitigen die geflügelten Dämonen, schießen wieder auf das Zeichen, springen von der Schräge an die Stange, auf die nächste Schräge und an die nächste Stange und zum Spalt in der Säule. Wieder einen Spalt höher und auf die Plattform springen.

Nach dem üblichen Zeichen-Viecher-Zeichen-Geballere geht es diesmal rechts auf die Schräge, wo wir abspringen und mithilfe unseres Hakens auf die nächste Schräge gelangen. Nun folgt ein finaler Mauerlauf an die Säule. Eine Kante höher, nach links und schließlich rückwärts auf die Plattform springen. Als Belohnung, dass wir den Aufstieg damit endlich geschafft haben, können wir hier ein **großes Medipack** und **Munition für die Kal .50** auflesen.

Jetzt springen wir noch schnell geradeaus an den Spalt in der Säule und hangeln uns in die Nische, wo uns ein **Artefakt** erwartet. Bevor wir zurückspringen, warten wir noch etwas, bis ein Vogel kommt und erledigen diesen.

Wir laufen nun den Gang entlang und finden vor der ersten Falle **Schrotflintenmunition**. Wir überwinden die Falle und gehen vorsichtig durch die Schussvorrichtungen, wobei wir das **große Medipack** an uns nehmen. Nachdem wir heil durch drei weitere Fallen gekommen sind, laufen wir weiter den Gang entlang, bis wir im nächsten Raum gegenüber einen seltsamen Doppelgänger von Lara erblicken. Da dieser Lara alles nachmacht, wäre es nicht sonderlich klug, auf ihn zu schießen. 🤖



Wir rutschen runter und kümmern uns um die Tierchen. Hinter jeder der Säulen gibt es **MP-Munition**. Nun drehen wir an der Drehscheibe in der Mitte des Raums, die zwei Plattformen ausfährt - allerdings nur für kurze Zeit. Wir spürten zur Plattform, die sich vom Eingang aus gesehen rechts befindet, klettern schnell die Leiter hoch und

springen ebenso schnell nach rechts an die Kante und rückwärts auf die Brücke. Hier sammeln wir das **große Medipack** und die **Munition für die Kal .50** ein und erschießen den Flatterdämon. Wir betätigen den Hebel.

Jetzt muss es wieder schnell gehen: Nach unten springen und an der Drehscheibe drehen, diesmal über die entgegengesetzte Plattform, die Leiter und die Kante auf die andere Brücke springen. Den lästigen **Doppelgänger** sind wir nun los. Wir nehmen das **große Medipack** und die **Schrotflintenmunition** an uns, beseitigen das nächste Viech und ziehen den Hebel. Jetzt geht es auf dem bekannten Weg auf die gegenüberliegende Brücke und durch den Ausgang.

Im nächsten Raum angekommen, wenden wir uns nach rechts und springen nicht auf jeden der Blöcke einzeln, sondern nur auf den mittleren und von dort aus sofort rüber auf die andere Seite. Hier schnappen wir uns das **große Medipack** und ziehen den Hebel, woraufhin mal wieder - wer hätte das gedacht - ein Störenfried erscheint. Wir pumpen ihn mit Blei voll und begeben uns wieder auf die andere Seite.

Nun geht es links herum zum nächsten Hebel. Nachdem wir ihn betätigt haben, töten wir die Stubenfliege- übrigens die letzte in diesem Level. Killt sie also mit Respekt. 🐛 Anschließend latschen wir wieder auf die andere Seite.

Während wir über die Brücke laufen, gelangt ein rotes Fadenkreuz in unser Sichtfeld. Neugierig schießen wir drauf. Wer will, kann sich jetzt noch eine Reliquie holen. Dazu lassen wir uns auf die Schräge im Loch fallen und springen am Ende sofort ab, werfen den Magnethaken aus und schwingen uns in den Gang. Hier gibt es erstmal ein **großes Medipack**. Wir gehen weiter, die Leiter nach oben und stecken den **Halsring der Verbitterung** ein. Was hier so alles rumliegt. 🏠

Durch das Loch gelangen wir zurück in den Lavaraum, laufen über die Brücke und springen diesmal über das Loch. Einen Schritt weiter haben wir auch diesen Level gemeistert.

Gefundene Schätze	
1 / 1	Artefakte
1 / 1	Reliquien

Freigeschaltete Extras	
Spezial	---
Filmsequenzen	Die Macht des Scion, Doppelgänger-Ableben
Galerien	---
Biografien	---
Outfits	Doppelgänger
Reliquien	Halsring der Verbitterung
Musik	---
Kommentare	---
Cheats	---