

Der Wilde Kaiser fordert

Ein Klassiker steht am Beginn der Klettersaison am Programm: die Alte Ostwand im Zettenkaiser. Diese alpine Klettertour ist im vierten Schwierigkeitsgrad angesiedelt und gut abgesichert.

Christine Mühlöcker

Scheffau – Der Wilde Kaiser ist wohl für jeden Kletterer ein Traumziel, auch für wenig Geübte und Anfänger. Die „Alte Ostwand“-Route auf den Zettenkaiser im vierten Schwierigkeitsgrad bietet nach dem Vorbau schöne Kletterei im kompakten Fels. Einziger Minuspunkt ist der lange Zustieg. Die Route ist gut abgesichert: zehn geklebte Standplätze und in den schwierigeren Längen einige Bohrhaken. Zusätzlich kann man Friends oder Klemmkeile legen.

Wer lieber ohne Seil unterwegs ist und trotzdem Kletterfeeling erleben will, kann auf dem Normalweg nach oben gelangen. Dieser Aufstieg ist durchwegs anspruchsvoll (2er-Gelände) und nur wirklich geübten Gehern zu empfehlen, die trittsicher und schwindelfrei sind. Auch

sollte der Helm nicht vergessen werden.

So kommt man hin: Man fährt von Wörgl Richtung St. Johann bis Scheffau, durchquert den Ort und gelangt bis zum Parkplatz beim Hintersteiner See (Parkgebühr: 2 Euro). Der Zettenkaiser präsentiert sich schon von hier aus in seiner ganzen Schönheit. Aber bis zum Gipfel sind einige Höhenmeter und Hürden zu überwinden.

Zuerst geht's einen schmalen Pfad Richtung Kaindlhütte (gelber WW) entlang, der schließlich in einen Forstweg (zur Walleralm) einmündet. Diesem Weg folgt man, wobei man einmal ein paar Kehren abkürzen kann. Vorbei marschieren die Wanderer an der Stöfflalm und der Walleralm Richtung Hohegg. Kurz unterhalb des Gipfelkreuzes überschreitet man den Kamm. Dort tut sich ein traumhafter Blick auf den Zahmen Kaiser auf. Auf der

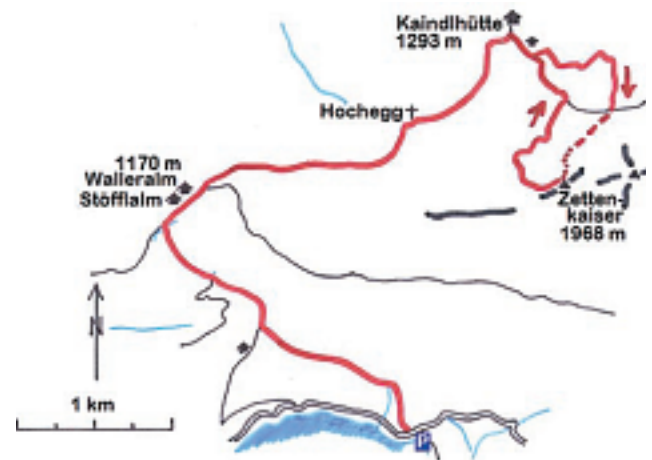
Informationen zur Tour

Zeit: Parkplatz Hintersteinersee (892 m) – Stöfflalm – Kaindlhütte – Zettenkaiser (1968 m): ca. 1350 Hm;

Zustieg: 3–3 ¼ Stunden. Klettern: 3–3 ¼ Stunden; Abstieg: 2 ¾–3 Stunden; Gesamt: 8 ¾–9 ½ Stunden (ohne Pause).

Einkehrstationen: Stöfflalm (1170), Kaindlhütte (1293 m).

Karte: Kompass Nr. 9 – Kaisergebirge 1:50.000; AV Karte Nr. 8 – Kaisergebirge: 1:25.000



anderen Seite geht's ca. 160 Höhenmeter bergab zur Kaindlhütte, die man bereits sehen kann. Kurz vor dem Gebäude biegt man rechts Richtung Zettenkaiser (gelber WW) ab und folgt einem schmalen Pfad aufwärts. Auf einer Höhe von ca. 1630 Metern verlässt man den Steig und quert nach rechts

zum Wandfuß des Zettenkaisers. Es geht entlang eines schwach ausgetretenen Pfades, der zuerst durch Latschen und später durch Schutthalden zum Einstieg führt. Dieser befindet sich etwas rechts einer kleinen Schlucht.

Nun muss zuerst der ca. 150 Höhenmeter hohe Vorbau überwunden wer-

den, der recht brüchig ist (1SL: 45m/2, 2SL: 45m/3, 3SL: 45m/3-, 4SL: 45m/3). Im Anschluss wird man für die Mühe belohnt. Zuerst klettert man ca. 8 Meter nach links und durchsteigt im Riss das so genannte „40-Meter-Wandl“ (5SL: 40/4). Die nächste Seillänge führt zu einer stark ausgepräg-

Auf kleine Bergfexe wartet das große Abenteuer



Es gibt doch nichts Schöneres, als in den Sommerferien nach Herzenslust in den Bergen herumzutollen. Foto: Bergsteigerschule Stubai

Fulpmes – In den Bergen lassen sich die wohlverdienten Sommerferien durch und durch auskosten. Auf Tirols Kinder und Jugendliche wartet diesen Sommer ein ganz besonderes Urlaubsprogramm. Die Bergsteigerschule Stubai organisiert für 6- bis 18-jährige Abenteuer Kletterferien auf der Amberger Hütte im Ötztal.

Auf 2135 Metern wartet dort auf die Kids und Teens nicht nur tägliche Kraxel-Action, sondern auch Ballspiele auf der Almwiese, Slacklines,

Paddeln im Hüttensee, Fackel- und Sonnenaufgangstouren oder Lagerfeuerabende mit spannenden Geschichten.

Die Kinder werden am Anfang je nach klettertechnischem Können in verschiedene Gruppen eingeteilt, ausgebildete Bergführer erobern mit ihnen dann die Berge. „Für all jene, die sich nicht ins Seil hängen wollen, sorgen Betreuer den ganzen Tag für gute Unterhaltung“, erklärt Franziska Jordan von der Bergsteigerschule.

Zur Auswahl stehen fünf Termine jeweils Sonntag, 15.30 Uhr, bis Freitag, 10.30 Uhr: 17. bis 22. Juli, 24. bis 29. Juli, 31. Juli bis 5. August, 14. bis 19. August sowie 21. bis 26. August.

Die Kosten betragen 329 Euro pro Kind (alles inklusive), für jedes weitere Geschwisterkind reduziert sich der Preis.

Anmeldung unter www.bergsteigen-stubaital.at, per E-Mail unter bergsteigen@tirol-stubai.at bzw. unter der Telefonnummer 05225/63490. (TT)

stramme Klettermaxe heraus



Kurze Rast beim Abstieg vom Zettenkaiser über den sehr alpinen Normalweg. Im Hintergrund ragt noch das Gipfelkreuz auf.

Foto: Mühlöcker

ten Rinne (6SL: 40m/3), die man aufwärts steigt (7SL: 35/3). Nun klettert man Richtung Gipfelwand (8SL: 35m/4) und macht neben einer Höhle Stand. Aus dieser Vertie-

fung klettert man links, recht ausgesetzt, wieder heraus und anschließend weiter gerade hinauf (9SL: 20m/4). Die letzte Seillänge enthält die Schlüsselstelle. Es geht einen Riss

aufwärts, wobei man sich eher rechts hält (10SL: 35m/4+). Nach weiteren 15 Metern im 2er-Gelände erreicht man den Gipfel. Von hier aus hat man einen phänomenalen Blick.

Abgestiegen wird auf dem Normalweg. Wegen der Steinschlaggefahr sollte der Helm nochmals aufgesetzt werden. Indem man den roten Markierungspunkten folgt, geht

man den Westgrat abwärts, bis man wieder den Aufstiegsweg erreicht. Es ist ratsam, auf dem Weg zu bleiben, da das Gelände an manchen Stellen sehr brüchig ist.

Der Game-Tipp: L.A. Noire

Dem Verbrechen ins Gesicht schauen

Es ist immer wieder ein Ereignis, wenn Rockstar Games eines seiner Spiele veröffentlicht. Auch „L.A. Noire“ wird nun massiv beworben. An den großen Erfolg von „Grand Theft Auto 4“ wird es aber wohl nicht ganz anschließen können. „L.A. Noire“ spielt im Jahr 1947,



Schauplatz ist Los Angeles. Im Mittelpunkt steht der Kriegsveteran Cole Phelps, der bei der Polizei eine steile Karriere hinlegt und vom Streifenpolizisten in die Mordkommission aufsteigt. Der Alltag von Cole Phelps besteht aus Tatortuntersuchungen,

Verfolgungsjagden, Schießereien und Verhören. Gerade letztere sind das wohl markanteste Feature des Spiels: Hier kommen die beeindruckenden Gesichtsanimationen zum Einsatz. Der Spieler muss nämlich an der Mimik des Verdächtigen erkennen, ob dieser lügt oder nicht. Dermaßen realistische Gesichter gab es bisher in keinem anderen Titel.

Auch die Atmosphäre der Westküstenmetropole ist phantastisch eingefangen. Das Gameplay ist dagegen kein Grund für Lobeshymnen: Das Abklappern der Tatorte nach Hinweisen wiederholt sich schnell, auch die Action-Einlagen können einen nicht aus der Monotonie reißen. „L.A. Noire“ ist sicherlich ein gutes Spiel. Mit ein we-

nig mehr Anspruch und Abwechslung wäre aber noch mehr drin gewesen.

Das Spiel: „L.A. Noire“ kommt aus dem Hause Team Bondi/Rockstar Games. Genre: Action-Adventure; erhältlich für PS3, Xbox 360; Altersempfehlung: ab 16.

Von Witold Pryjda



Grafik:

Sound:

Kino-Feeling:

Abwechslung: