







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Kasachstan

Farblegende
<b>Goldschätze</b>
<b>Silberschätze</b>
<b>Bronzeschätze</b>

Tastenbelegung für PC und Playstation 2		
Funktion	PC	PS2
Aktion / Interaktion	E	
Springen	Leertaste / RMT	
Magnethaken	Q	
Ducken	F	
Schießen	H / LMT	R1
Granate/Fackel werfen	K	R2
Medipack	POS1	Richtungstaste oben
Licht	ENTF	Richtungstaste links
Waffe wechseln	ENDE	Richtungstaste unten
Fernglas	Bild unten	Richtungstaste rechts
Zielen	Y	R3 (Druck auf r. Analogstick)
Waffe ziehen	G	L1
PDA	TAB	SELECT

### Vorwort zu Medipacks, Waffen und Munition

In Tomb Raider - Legend ist es vom Schwierigkeitsgrad und von einer Zufallsfunktion abhängig, ob ein Gegner einen Gegenstand beim Ableben liegen lässt oder nicht.

Die Anzahl der Gegenstände, die nach einem Kampf verfügbar sind, kann also variieren. Deshalb haben wir in dieser Lösung solche Gegenstände nicht aufgeführt. Man muss also nach jedem Kampf selbst nachsehen, welche Gegenstände vorhanden sind und diese bei Bedarf aufnehmen.

## Kasachstan

Irgendwo im verschneiten Kasachstan (Ostsibirien).

Hören wir uns an, was uns Alister über das geheime Projekt "Carbonek" mitzuteilen hat. Gehen wir zur kaputten Stelle im Zaun und verschaffen uns erstmal einen Überblick über die ausgedehnte Militäranlage. Um hier nach unten zu kommen, wählt Lara die für sie typisch direkte Art. 😊

Laufen wir also frohgemut über die Kante, genießen den spektakulären Flug und drücken, sobald das Symbol erscheint, die entsprechende Taste. Waren wir erfolgreich, wird sich ein Fallschirm öffnen und seine Fracht sanft auf dem Dach eines Gebäudes absetzen.

Noch sind die Soldaten nicht auf uns aufmerksam geworden... Schleichen wir zum Geschütz und drücken die Aktionstaste, um unsere Gegner anvisieren zu können. Schalten wir sie jetzt möglichst rasch aus, da diese nun sicher nicht herumstehen und Däumchen drehen werden. Erleichtern wir uns die Arbeit, indem wir im richtigen Moment auf die Fässer zielen und diese zum Explodieren bringen. Vorsicht, auch die Schützen im Inneren des Gebäudes nehmen Lara aufs Korn!

Sobald fürs erste Ruhe eingekehrt ist, verlassen wir das Geschütz (Aktionstaste), wenden uns nach rechts, klettern aufs nächste Dach und gehen dann linksherum, bis wir vor uns eine waagrechte Stange sehen... Wofür kann diese nur gut sein? 🏠 Hüpfen wir also dorthin, schwingen, springen weiter und ziehen uns hoch. Da hören wir bereits den zweiten Ansturm. Gehen wir jetzt gleich über das Dach zur Holzkiste, aktivieren den Zielmodus und schießen uns einen **Bronzeschatz** frei. Greifen wir danach zum Sturmgewehr und setzen unsere Gegner von hier oben aus schachmatt. Danach springen wir nach unten und betreten das Hauptgebäude. Laufen wir zuerst nach rechts, dann nach links in den Lagerraum. Links sehen wir schon den nächsten **Bronzeschatz** unter einem Regal. Laufen wir dann wieder zurück und erklimmen die Leiter an der Säule gegenüber dem Eingang. Halten wir nach dem Schützen Ausschau. Wenn er uns den Rücken zuwendet, schleichen wir auf das Glasfenster und überraschen ihn entsprechend. Springen wir danach dort hinüber und ziehen uns auf die Plattform. Stellen wir uns unter das Drahtseil, springen hoch und gleiten daran nach unten.

Nun müssen wir wieder mal ein paar lästige Söldner in ihre Schranken verweisen. Nehmen wir uns vor ihren Granaten in Acht und versuchen möglichst schnell, den Typen am Geschütz sowie den Granatwerfer-Heini auszuschalten. Auch in diesem Bereich stehen ein paar äußerst nützliche Fässer herum...

Gehen wir nun zu dem umzäunten Bereich, der sich links der grünen Baracke mit Scheinwerfer befindet. Hier sehen wir eine weitere Holzkiste. Aus sicherer Entfernung schießen wir auf das daneben stehende Fass (Pistolen!) und reißen so eine Lücke in den Zaun. Jetzt können wir mit einem gezielten Schuss den **Silberschatz** freilegen.

Gehen wir daraufhin zur grünen Baracke und betätigen vor der Tür die Aktionstaste. Nach der Zwischensequenz verlassen wir den Raum wieder durch die Tür und stellen uns auf das nächste Gefecht ein. Versuchen wir, möglichst schnell das Geschütz zu übernehmen, dann wird dieses Intermezzo schnell beendet sein.

Nun treten wir an die Schalttafel links vom Tor heran und betätigen die Aktionstaste. Greifen wir jetzt schnell zu unseren Pistolen, laufen durch den Ausgang und schießen rasch auf die herunterrollenden Fässer. Wenn diese möglichst weit oben explodieren, werden sie die Söldner gleich mit in den Tod reißen. Ansonsten müssen wir uns eben von unten nach oben hocharbeiten, wobei wir dann natürlich auch noch beschossen werden.

Gehen wir jetzt nach oben und betreten das Gebäude. Nach der Zwischensequenz klettern wir die Leiter empor, gehen auf das Glasdach und springen von hier aus zur nächsten Leiter. Hängen wir uns nun an das Drahtseil (Sprungtaste) und gelangen somit zum nächsten Turm. Von hier aus geht's dann in gleichem Stil weiter aufs Dach eines Gebäudes.

Drehen wir uns nach rechts. Weiter unten sehen wir Gleise. Hüpfen wir hier jetzt hinab und nehmen unsere Feinde unter Beschuss. Nachdem uns die Abfahrt des Zuges in einer Zwischensequenz gezeigt wird, müssen wir schnell handeln. Rennen wir die Gleise entlang, ignorieren die Schützen, schwingen uns aufs Motorrad (Aktionstaste) und düsen mit Vollgas (Sprungtaste) von dannen.

Fahren wir jetzt einfach drauflos. Wenn wir zu langsam sind, werden wir von unserem "Begleiter" sogleich darauf aufmerksam gemacht. Preschen wir neben dem Zug entlang und passen auf, dass wir nicht gegen Bäume und Felsen prallen. Weiter rechts bekommen wir hin und wieder die Möglichkeit, Medipacks "einzusammeln", indem wir genau darüber fahren. Hierbei tun wir uns evtl. leichter, wenn wir unsere Fahrt etwas verlangsamen (Magnethakentaste). Sobald unsere motorisierten Feinde in Schussweite geraten, feuern wir auf sie (Schusstaste). Bei mehreren Feinden können wir das Ziel mit der Kampfmodustaste wechseln. Mit der Aktionstaste können wir Gegenstände in die Luft sprengen, sobald das entsprechende Symbol erscheint, und mit dem richtigen Timing unsere Gegner zu Boden befördern.

Wenn der Zug in den Tunnel fährt, düsen wir einfach rechts daneben weiter. Durch die Sperren brettern wir einfach hindurch. Besonders Wagemutige können auch den ganz rechten Weg wählen. Dieser erweist sich als schwieriger, dafür finden wir hier aber mehr Medipacks.

Anschließend geht die Fahrt auf der Ebene ähnlich weiter wie bisher, nur dass wir diesmal auch von Fahrzeugen aus attackiert werden. Achten wir hier besonders darauf, dass wir nicht durch ein schlingerndes Motorrad zum Stürzen kommen, nachdem sein Fahrer es unfreiwillig verlassen musste...

Und noch einmal fährt der Zug in einen Tunnel. Rattern wir wieder rechts neben dem Berg entlang, bis wir auf eine kleine Rampe geraten und den Zug hollywoodmäßig überspringen. Gleiche Aktion noch mal. Beim dritten Mal können wir direkt auf die Waggons fahren. Doch Vorsicht, dass wir nicht vor lauter Begeisterung auf der anderen Seite gleich wieder nach unten kullern! 🚗 Und weiter geht's mit Vollgas, bis eine interaktive Sequenz eingeleitet wird. Drücken wir nun wieder rasch die Tasten, die uns die Symbole anzeigen, und wir sollten dem Dilemma entkommen...

Nachdem wir die Zug-Episode heil überstanden haben und glücklich auf dem Gitter gelandet sind, treten wir etwas nach vorn, werfen den Magnethaken an die schimmernde Stelle des Krans und ziehen das Seil zu uns her. Lassen wir los, springen schnell ans Seil, lassen uns ein Stück kutschieren und schwingen dann auf die nächste Plattform. Klettern wir hier die Leiter nach oben, drehen Lara nach rechts und springen zur Kante der Tafel. Hangeln wir diese nach links, springen zur Stange, mit Schwung weiter zur nächsten und schließlich (Position einfach beibehalten!) an

die Kante der zweiten Tafel. Lassen wir uns etwas weiter links fallen, hüpfen nach links auf den Boden hinunter, schießen die Kiste entzwei und greifen uns den **Bronzeschatz**. Über die Kiste gelangen wir wieder auf die Plattform zurück.

Holen wir uns nun mit dem Magnethaken das nächste Seil, springen daran und klettern gleich nach oben, da uns geröstete Zehen auf unserem weiteren Weg nur hinderlich wären... 🍷 Schwingen wir zur nächsten Plattform und springen an den gestreiften Mauervorsprung unterhalb des Ventilators. Hüpfen wir nach oben, zerschießen den "Krachmacher" und setzen den Weg fort.

Nachdem wir eine kleine Rampe hinuntergeschlittert sind, landen wir vor ein paar kaputten Stromkabeln. Je länger wir die Sprungtaste gedrückt halten, desto höher und weiter werden wir springen - machen wir also davon Gebrauch. Rollen wir unter den nächsten Kabeln einfach hinweg und lesen (Aktionstaste) die Karte des armen Erfrorenen.

Betreten wir nun den Gang, springen an die Stange, mit Schwung zum Seil und weiter zum Durchgang. Rutschen wir weiter hinab, überspringen das nächste Strominferno und laufen dann nach rechts. Zerschießen wir den Ventilator weiter vorn und rollen unter dem nächsten Hindernis hindurch.

Links geht's nun weiter. Schießen wir während des Hinabrutschens den Ventilator von der Decke und überspringen weitere Stromkabel. Setzen wir früh genug über die nächste Bodenfalle und rollen dann unter der darauf folgenden hindurch.

Folgen wir dem Gang rechts, überspringen während der Rutschpartie weitere lästige Hindernisse und rutschen einfach ganz hinab auf den Boden. Hier drehen wir uns dann um, zerschießen die Holzkiste und erfreuen uns an dem **Bronzeschatz**.

Klettern wir nun auf die Kiste am anderen Ende des Ganges und drehen uns um. Springen wir nach vorn und betätigen gleich darauf noch mal die Aktionstaste, um mit Hilfe des Magnethakens zur Stange zu schwingen. Dabei müssen wir etwas am Seil hochklettern.

Drehen wir uns nun wieder um, schwingen, lassen los und drücken gleich wieder auf die Aktionstaste, um den Magnethaken abermals zum Einsatz zu bringen. Mit

Schwung geht's nun weiter zum nächsten Durchgang. Zerschießen wir den Ventilator und schlittern nach unten in eine große Halle.

Klettern wir hier erst mal auf den weißen Block und springen von hier zum Lüftungskasten zwischen den gelben Rohren. Hangeln wir nach rechts und springen dann zur Plattform. Hüpfen wir weiter zur nächsten Plattform und folgen dem Weg, bis wir gegenüber dem Seil stehen. Mit Anlauf geht's nun dorthin. Sehen wir jetzt zu, wie sich durch unsere Cleverness der Generator mit Benzin füllt...

Laufen wir danach zu dem Teil, schleudern den Magnethaken an dessen schimmernde Stelle und setzen so die Stromzufuhr in Gang. Bevor wir den Raum verlassen, nehmen wir uns diesen aber noch mal genau unter die Lupe. Könnte ja sein, dass... 😊

Gehen wir zur großen leuchtenden Anzeigetafel, wenden uns nach rechts und hüpfen an die Kante des unteren Lüftungskastens. Mit einem Sprung erreichen wir den oberen, von dem aus wir nach links hangeln und uns auf ein Gitter hochziehen können. Gehen wir nach links, werfen den Magnethaken an die schimmernde Stelle und ziehen so die Tür auf. Jetzt können wir in den Käfig gelangen, die Kiste zerschießen und den ersten **Silberschatz** dieses Levels in Empfang nehmen.

Hüpfen wir danach einfach links auf den Boden zurück.

Gehen wir nun durch die Tür und laufen jetzt mal nicht zu stürmisch drauflos. Um dem Giftgas zu entgehen, ziehen wir uns auf das kleine Gitter rechts, springen weiter zur Stange und schwingen uns zur nächsten Plattform.

Über Stange und Seil können wir auf ein weiteres Gitter gelangen. Hüpfen wir zur nächsten Plattform und hängen uns (hochhüpfen) an die Kante des oberen Gitters. Ziehen wir uns empor und hängen uns an das Rohr, wenn sich der Blitz wieder entfernt. Hangeln wir das Rohr schnell (Aktionstaste) nach links entlang, wobei wir den Blitz natürlich nicht einholen dürfen, drehen Lara am Ende nach links und springen hinüber an den Kasten. Hangeln wir nach rechts um die Ecke, lassen uns fallen, hangeln abermals nach rechts und lassen los. Auf der Gitterplattform stellen wir uns dann unter das nächste Rohr, springen in einem sicheren Moment nach oben, hangeln dieses schnell entlang und lassen uns am Ende fallen. Hüpfen wir nach unten, gehen durch die Tür und erreichen eine weitere Halle.

Nach einer erneuten unerfreulichen Begegnung mit Amanda können wir mal die seltsame Maschine besichtigen... nehmen wir dort Platz (Aktionstaste) und benutzen das Geschütz (Schusstaste). Aha, um die Maschine voll funktionstüchtig zu machen, müssen wir erst zum Teslaturm gelangen und da mal nach dem Rechten sehen...

Verlassen wir die Maschine also wieder (Aktionstaste) und treten an das Geländer heran. Dort unten sehen wir Söldner herumlungern... Schicken wir Granatengröße nach unten und rutschen dann die Treppe hinab. Einer der Wachen ist mit einem Schutzschild ausgerüstet. Feuern wir also nicht wild drauflos, wir verschwenden nur Munition! Wenden wir stattdessen die Zeitlupenattacke an: Waffen ziehen, zuspringen und feuern. Alternativ können wir auch die Rutschattacke anwenden: Mit gezogenen Waffen auf ihn zurennen, Rolltaste drücken.

Umkreisen wir den Teslaturm gegen den Uhrzeigersinn, so finden wir in der hinteren Ecke einen **Bronzeschatz**.

Gehen wir daraufhin zur Stange mit dem Blitz, steigen daran hoch, wenn sich die Stromladung wieder entfernt, drehen uns mit dem Rücken zur Plattform und springen dorthin. Klettern wir noch ein Stückchen höher und drehen uns dann zur waagrechten Stange. Schwingen wir uns über die nächste Stange zum Seil und drehen Lara nach links zum Rohr. Springen wir nun dorthin. Am nächsten Rohr lauert wieder mal eine Energieladung auf uns. Drehen wir Lara mit dem Rücken dorthin. (Ich habe mir bei diesem Sprung leichter getan, indem ich zuerst ein Stück nach oben geklettert bin.) Achten wir nun auf den Blitz und springen in einem günstigen Moment ab. Nach erfolgreicher Landung drehen wir Lara schnell mit dem Rücken zur nächsten Stange, springen ab und drehen sie ein weiteres Mal so, dass sie mit einem Rückwärtssprung die dahinter liegende Plattform erreicht. Geschafft!

Jetzt lesen wir die Karte des nächsten unterkühlten Wissenschaftlers. Drehen wir uns daraufhin zum Käfig an der Wand, treten etwas nach links, wechseln in den Zielmodus und schießen aus sicherem Abstand auf das Fass. Dieses explodiert und wird uns dadurch den Weg zu einem **Silberschatz** ebnen.

Kehren wir nun wieder um, betreten den Gang rechts, gehen durch die Tür und folgen dem Weg. Vor den giftgrünen Schwaden ziehen wir uns links auf das Gitter und gehen dieses entlang. Springen wir nun zur Stange und begeben uns zur

nächsten Plattform. Hüpfen wir dann zur Stange am Durchgang und schwingen uns hinab in den Raum.

Räumen wir jetzt das nächste Schurkenschwadron aus dem Weg. Klettern wir danach auf den Käfig mit dem Energiekern, springen schräg nach rechts an die Leiter und von dort nach rechts auf das nächste Gitter. Vorsicht, an der kaputten Stelle segeln wir sogleich nach unten! Springen wir stattdessen an die Stange und von dort zur Plattform. Drehen wir uns nach rechts und springen zum Seil. Schwingen wir uns nun zur Steinplatte über der Kugel und hangeln nach rechts, bis sich Lara vor der nächsten Stange befindet. Mit einem Rückwärtssprung gelangen wir dorthin und erreichen die folgende Plattform.

Vorsicht, nicht zu nahe an den kaputten Teil herantreten! Springen wir schräg nach rechts an die Leiter. Diese wird nun ganz ausgefahren, so dass wir sie bei einem Fall als Abkürzung nutzen können. Springen wir nun nach rechts zum nächsten Gitter weiter, gehen dieses entlang bis zum Ende und schießen auf das Fass hinter dem Fenster. Nachdem die Scheiben zersplittert sind, schwingen wir uns dorthin. Lesen wir die nächste Karte und betätigen den Hebel.

Hüpfen wir anschließend nach unten und nähern uns dem energiegeladenen Teil, halten jedoch respektvollen Abstand ein! Mit Hilfe unseres Magnethakens können wir es nun Stück für Stück das Gleis entlang ziehen. Herumliegendes Gerümpel stellt dabei keinerlei Hindernis dar. Das Gefährt wird uns nun den Ausgang öffnen und wir folgen ihm einfach nach.

Im Gang müssen wir wieder mal giftigen Gasen entgehen. Ziehen wir uns auf die Plattform und nutzen die Stange, um uns zum nächsten Gitter zu schwingen. Folgen wir jetzt dem Weg bis zum blauen Energiefeld. Werfen wir den Magnethaken an die Kugel, ziehen diese zu uns, und lassen sie wieder los. Sobald die Kugel aus dem Feld schwingt, "erlöscht" es und wir können unversehrt hindurchrollen. Beim folgenden Abschnitt wiederholen wir einfach das Spielchen.

Wenn wir die Kugeln erreichen, die sich auf gleicher Höhe befinden, müssen wir versuchen, diese möglichst synchron schwingen zu lassen. Bringen wir also mit dem Magnethaken eine davon in Bewegung, wechseln dann zur anderen und timen unseren Magnethaken-Wurf entsprechend. Verschwindet das Energiefeld, rollen wir

schnell durch den gefährlichen Bereich hindurch. Noch einmal die gleiche Taktik und wir erreichen unser spannungsgeladenes Gefährt wieder.

Stellen wir uns links neben die gelbe Tür und öffnen diese mit unserem Magnethaken. Das seltsame Objekt wird nun seinen Weg fortsetzen. Wir jedoch suchen uns einen anderen Ausgang. Gehen wir zur kaputten Tür und laufen bzw. rollen im richtigen Augenblick hindurch. Nach der Zwischensequenz nähern wir uns dem nächsten dahingerafften Wissenschaftler und führen uns den Inhalt seiner Karte zu Gemüte. Hüpfen wir durch die nächste nervende Türe und gelangen dadurch wieder zu dem Geschütz zurück.

Nach der Sequenz laufen wir sogleich zu dem Gerät und nehmen dort Platz. Hier sind wir erst mal vor den neu aufgekreuzten Söldnern in Sicherheit! Jetzt können wir uns mit einer sehr spaßigen Methode unserer Gegner entledigen. Unser Magnetgeschütz ist nun voll funktionstüchtig und kann Metallkisten anziehen, wenn wir die Kampfmodustaste aktivieren. Halten wir diese Taste gedrückt, während wir die Kisten in Richtung unserer Gegner lenken und drücken danach die Schusstaste. Mit dieser Methode können wir die Schützen von den Beinen fegen. (Die Fässer können wir hierfür nicht verwenden.) Hinweis: Die Kiste rechts auf der Mauer lassen wir jedoch stehen, wo sie ist, mehr dazu später. Wir können auch Objekte wieder verwenden, die wir bereits auf die gegenüberliegende Balustrade bzw. auf den Boden geschleudert haben.

Wenn sich alle Gegner in Luft aufgelöst haben, drehen wir das Geschütz nach rechts, zu dem roten "H". Bewegen wir hier das Fadenkreuz nach oben, färbt es sich rot. Mit einem kurzen Tippen auf die Kampfmodustaste können wir nun die vier gelben Kisten herausziehen. Anschließend drehen wir uns nach links und ziehen die schwebende Plattform so weit wie möglich nach rechts. Halten wir jetzt das Fadenkreuz leicht links des unteren Teiles der Halterung, an der die Seile zusammenlaufen, und schießen an diese Stelle. Das Gitter wird ein Stück die Deckenschiene nach rechts entlang wandern. Justieren wir jetzt das Fadenkreuz entsprechend und schießen schnell hintereinander, bis sich die Halterung rechts hinten auf dem erhöhten Teil der Schiene befindet. Keine ganz leichte Aufgabe... Wenn wir das nicht gleich hinbekommen, lassen wir die Halterung wieder zurück gleiten und versuchen es noch einmal.

Verlassen wir anschließend das Magnetgeschütz und besteigen die kleine Mauer. Schieben wir nun die große Kiste ganz nach links bis zum Ende. (Falls wir sie doch schon als Wurfgeschoss verwendet haben, holen wir sie mit Hilfe unseres Magnetgeschützes wieder zurück und schießen sie auf den Vorsprung.) Steigen wir jetzt darauf, hüpfen schräg nach rechts hoch zur Kante und noch eins weiter nach oben. Hier hangeln wir dann nach links um die Ecken, bis wir uns auf ein kleines Gitter fallen lassen können. Jetzt wenden wir uns der schwebenden Plattform zu, die wir soeben verschoben haben, und springen mit Anlauf dorthin. Drehen wir uns nach rechts und springen zum Gitter an der Wand. Jetzt wenden wir uns noch einmal nach rechts und wissen, warum wir das alles auf uns genommen haben... Springen wir zur Stange, schwingen uns in die Nische und erreichen den wohlverdienten **Goldschatz**. Begeben wir uns dann auf gleichem Weg zur hängenden Plattform zurück und springen diesmal zur anderen Seite.

Gehen wir nun durch die Tür, ziehen uns auf das Gitter und zerstören mit zwei gezielten Schüssen die Stange. Werfen wir den Magnethaken an den schimmernden Knopf rechts und ziehen unsere Plattform bis zum Ende des Ganges. Gehen wir über das nächste Gitter und werfen den Magnethaken von der Kante aus an das gegenüberliegende Metall. Ziehen wir uns kräftig nach vorn und ducken uns unter der geladenen Stange hinweg. Hüpfen wir nachher zur nächsten Fläche, zerschließen die Stange und wiederholen das Spielchen, nur, dass wir diesmal über die Elektrofalle hinweg springen. Begeben wir uns nun nach unten, wählen den rechten Gang und gehen durch die Tür.

### **Bossfight "Unbekanntes Wesen"**

Verfolgen wir aufmerksam, wie weit Amanda inzwischen schon abgedriftet ist, und verlieren nach der Sequenz keine Sekunde! Die Kreatur ist gegen herkömmliche Waffen immun, reagiert zum Glück jedoch etwas langsam auf Bewegungen. Laufen wir Zickzacklinien, rollen wir oder weichen anders ihren verheerenden Geschossen aus, die sich durch einen glühenden roten Fleck ankündigen. Wir müssen jetzt die vier Hebel an den hellen Kästen umlegen. Rennen wir von einem zum anderen und legen Rollen ein; dadurch sind wir schneller. Sobald wir den letzten Hebel betätigt haben, zeigt uns eine Zwischensequenz das sich absenkende Schwertfragment inmitten eines Energieringes. Außerdem sehen wir, wie vier große blaue Kugeln herabgelassen werden.

Alternative: Wem die Flucht vor dem Ungeheuer zu nervenaufreibend ist 🤖, kann auch schnell zum Geschütz laufen und hineinhüpfen. Zielen wir auf das Wesen durch Drücken der Kampfmodustaste. Lenken wir danach das Fadenkreuz auf einen der blauen Energieströme zwischen den kleinen Kugeln und feuern darauf, wenn sich das Wesen in dessen Nähe befindet. Das mag die Kreatur überhaupt nicht und zieht sich für kurze Zeit beleidigt zurück. In dieser Zeit können wir das Geschütz verlassen, einen der Hebel umlegen und schnell wieder zu unserem "Zufluchtsort" zurückkehren. Diese Strategie wiederholen wir, bis die Zwischensequenz eingeleitet wird.

Springen wir dann sofort ins Geschütz, lenken das Fadenkreuz auf eine der vier großen blauen Kugeln und schießen darauf, damit sie in den Energiestrom zwischen den beiden kleinen Kugeln schwingt. Jetzt müssen wir sogleich dasselbe mit den drei anderen Kugeln vollführen, um ein elektrisches Spannungsfeld zu erzeugen. Beeilen wir uns, denn die Kugeln verlieren recht schnell wieder an Schwung! Wenn uns die Bestie dabei attackiert, stehen wir geschwind wieder auf, besteigen das Geschütz und schießen von neuem auf die Kugeln. Wir können das Wesen natürlich auch für kurze Zeit in seine Schranken verweisen (siehe Alternative oben). Sobald sich alle vier Kugeln in den Strömen befinden, wird das Schwertfragment über uns für kurze Zeit freigelegt. Springen wir schnell heraus, blicken nach oben zum Artefakt (Kamera entsprechend justieren!), schleudern den Magnethaken nach oben und ziehen daran. Hierbei müssen wir ebenfalls flink unterwegs sein, denn der Schutzschild bildet sich sofort zurück, sobald die Kugeln aus den Energieströmen schwingen.

Auch bei diesem Manöver werden wir eventuell etwas Geduld benötigen - unser Magnethaken trifft sein Ziel nur beim richtigen Timing. Mit etwas Übung werden wir das Artefakt aber sicher bald in Händen halten können! 😊 Genießen wir nun die letzte Sequenz dieses Levels...

Gefundene Schätze	
1 / 1	<b>Goldschatz</b>
3 / 3	<b>Silberschätze</b>
5 / 5	<b>Bronzeschätze</b>

Freigeschaltete Extras	
Zwischensequenzen	47 / 60
Charakterprofile	Amanda Evert
Schauplatzkonzepte	Kasachstan
Objektmodelle	Kasachstan (alle)
Kostüme	Winter, Winter keine Jacke, Orange keine Jacke, Special Forces, Amanda Winter
Pistolenupgrades	---
Spezial	---

\*\*\*LEVELENDE\*\*\*