







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Westafrika

Farblegende
Goldschätze
Silberschätze
Bronzeschätze

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.

Westafrika

Willkommen in Afrika! Wiege der Menschheit und der einzige Kontinent, der wohl nie ganz erforscht werden wird.

Aber kommen wir zurück zu unseren Problemen.

Wir folgen dem Weg bis zu einer Klippe. Hier folgt eine Zwischensequenz.

Natürlich können wir Laras Ansicht folgen und da runterklettern. Wenn es einer probieren möchte - bitte. Keine Ahnung ob das geht, denn mit einem beherzten Sprung ins Wasser sind wir alle mal schneller unten.

Auftauchen und zu dem Wasserfall schwimmen, der rechts hinter uns hinabstürzt. Dort tauchen wir und holen uns unseren ersten **Bronzeschatz**. Wieder auftauchen und zurück zum Ausgangspunkt schwimmen/tauchen (hierbei ab und zu Luftholen nicht vergessen) und es geht nach links. Nach ein paar Schwimmszügen müssten wir den nächsten **Bronzeschatz** unter uns erblicken, den wir uns ebenfalls holen und kehren erneut zum Ausgangspunkt zurück. Unter uns blinkt uns ein Silberschatz entgegen, den wir auf Grund der Wasserströmung noch nicht erreichen. Wir kommen aber gleich darauf zurück.

Wir steigen aus dem Wasser, laufen nach rechts und klettern auf die Mauer, bis wir in Höhe eines Seiles angekommen sind. Zum Seil rüber springen und das Tor wird entriegelt. Wir lassen Lara am Seil runter und lassen los. Mit dem Magnethaken nun die Brücke zu uns heran ziehen.

Es folgt eine weitere Zwischensequenz, in der wir uns wieder einiges Blabla von Rutland anhören dürfen ... allmählich nervt der Kerl!

Da war doch noch was? Ach - richtig! Der **Silberschatz**. Wir laufen also zurück, springen ins Wasser und können nun mit einigen Schwimmszügen den Schatz erreichen.

Zurück zum Tempeleingang. Dem Weg folgen und mit dem Magnethaken das Floss zu uns rüber ziehen. Dann bekommen wir locker das Seil zu packen und schwingen und ans andere Ende.

Dem Weg wieder folgen - Achtung! Wachposten auf dem Weg. Die danach auftauchende Falle überspringen wir elegant. Die nächsten zu überwinden ist auch nicht weiter das Problem, allerdings müssen wir uns hier etwas beeilen. Die Bodenplatte, die vor der ersten Falle ist, öffnet die Tür am Ende des Ganges. Logischerweise schließt sie sich, sobald wir die Füße runter nehmen. Also springen, zweimal drunter durch rollen und wir sind mitten unter Rutlands Männern gelandet!

Die Luft wird bleihaltig. Obacht auf den Kerl oben am MG, solange der Vorsprung nicht durch eine Explosion weggesprengt wird, kann er uns nicht erreichen. Danach hat er freie Schussbahn und kann ganz schön nerven. Wir erledigen also die Rasselbande und sehen, was uns geblieben ist.

Rechts von unserem MG-Schützen sehen wir schon den nächsten **Bronzeschatz**. An die Wand treten und raufklettern. Wir treten an das MG. Damit sollte sich die Blockade des Wasserrades schon aufheben lassen. Die beiden Heinis, die jetzt unten auftauchen, haben natürlich keine Chance mehr.

Wir zielen auf die noch stehende Säule (links), diese kippt um und löst die Blockade.

Weiter geht es in Richtung Seil und wir drehen uns in Richtung Wasserrad. Schwung holen und loslassen, wenn eine der Stangen am höchsten Punkt angekommen ist. Wieder Schwung holen und auf die andere Seite des Rades springen. Man kann auch solange hängen bleiben, bis es auf der anderen Seite wieder nach oben geht. Schwung holen und springen, wenn die Stange dem Seil am nächsten ist. Schwingen und auf dem Vorsprung landen.

Die Gerüstbohle mit dem Magnethaken zu uns heranziehen und drauf springen. Mit dem Magnethaken den metallenen Pfosten anpeilen und uns rüber ziehen. Auf den Vorsprung springen.

Da kommen wir erst mal nicht durch - die Fallen müssen erst aktiviert werden. Na toll!

Wir drehen uns um 180 ° und springen an das Seil. An dem Seil hochklettern, bis Lara ungefähr die Höhe der oberen Stange erreicht hat. Und springen und schwingen und springen und schwingen und springen und an der Steinleiter nach

oben klettern. Das Ausstiegsloch umrunden und es geht noch eine Etage höher, mit Hilfe der nächsten Steinleiter.

Am Ende angekommen springen wir nach links und hangeln uns ein Stück in diese Richtung weiter. Dann einmal nach oben, weiter nach links und um die Ecke. Dann taucht eine Metallleiter auf, die wir benutzen, um weiter nach oben zu gelangen.

Wir laufen den Gang entlang - Vorsicht! Leopard im Becken unter uns. Aber der lässt sich ja bequem von hier oben erledigen.

Wow! Was für ein Bau!

Nachdem wir zu Ende gestaunt haben, geht es nach rechts und zu den Überresten der Treppe, die aber noch ausreichen, damit wir da hoch kommen. Es geht weiter nach rechts und wir erblicken den nächsten **Bronzeschatz**.

Wir laufen wieder ein Stück zurück in Richtung Mitte und haben dann rechts die Möglichkeit wieder etwas höher hinaus zu kommen. Dahin, wo die Steinplatten am Boden liegen - also quasi auf der anderen Seite des Bronzeschatzes. Und zwar mit Blick in Richtung der großen Steinquader.

Wir springen auf den ersten zu und ziehen uns hoch. Dieser setzt sich in Bewegung und zwar nach unten. Also - keine Zeit verlieren und sobald sich die Möglichkeit bietet, auf den nächsten springen. Nicht stehen bleiben, weil dieser auch abwärts will, durchlaufen und an die Steinleiter springen und diese hinauf klettern.

Ja - danke für den Hinweis, dass wir das Tor aufmachen müssen. Da wären wir ja jetzt überhaupt nicht drauf gekommen. 🙄

Wieder haben wir zwei Möglichkeiten nach unten zu kommen. Geradeaus weiter laufen und die Spalten in den Pfeilern benutzen, um nach unten zu klettern. Oder einfach ins Wasser springen - was natürlich schneller geht.

Gut, genügend Wasser haben wir jetzt ja gefunden.

Wir steigen auf das Floss und bewegen uns mit Hilfe der Säulen und des Magnethaken durch den offenen Durchlass auf die andere Seite des Beckens.

Bevor wir uns aber freudestrahlend auf zum andern Ufer machen, geht Lara noch einmal schwimmen und zwar um den linken Teil der vor uns liegenden Wand zu erreichen. Dort steigen wir aus dem Wasser und klettern die kleine Mauer rechts von uns hoch. Der nächste **Silberschatz** ist unsere Belohnung.

Wieder zurück ins Wasser und erneut auf das Floss geklettert. Wir ziehen uns mit dem Magnethaken wieder näher an die Kante heran und springen dann vom Floss aus rüber. Nach links und an der Steinleiter nach oben.

Dort angekommen, springen wir auf den Steinquader und wie bei den anderen auch, ist es wichtig, im richtigen Moment von einem zum anderen zu springen, um dann die Kante auf der anderen Seite zu erwischen.

Also auf den ersten springen, der seine Fahrt nach unten beginnt. Auf die andere Seite des Quaders laufen und solange mit dem Sprung warten, bis der zweite ein Stück an dem ersten vorbei ist - dann erst passt die Höhe mit der Kante. Auf den Zweiten springen und hochziehen. Geradeaus laufen und springen. Hochziehen und geschafft.

Geradeaus weiter. Bevor wir uns mit Hilfe des Magnethakens auf die andere Seite schwingen, sacken wir noch schnell den **Bronzeschatz** ein, der nun links von uns hinter der Steinsäule steht.

Auf die andere Seite schwingen und weiter geradeaus. Wir sehen jetzt schon die verräterischen Spalten in dem Mauerwerk. Es darf geklettert werden. 🏠

An die Wand springen und um die Ecke - einmal nach unten und wieder um die Ecke bis an die Wand heran - zum Spalt in der Wand springen und diesem folgen - die Lücke überspringen und weiter nach rechts und am Ende einmal nach oben und noch ein Stück nach rechts. Zum Schluss zum Plateau springen.

Ein riesiger Felsbrocken blockiert uns. Na, macht nichts. Jetzt kommt Super-Lara, tritt auf die Platte im Boden und der Fels rauscht abwärts.

Aha! Der eine Armreif der Statue öffnet sich! Gut zu wissen. Auf der gegenüberliegenden Seite sehen wir eine Kiste und eine weitere Platte im Boden. Logische Schlussfolgerung: Auf die andere Seite gelangen und die Kiste auf die

Platte schieben. Na, dann machen wir das doch. Der Fels ist ja nun weg und wir kommen ohne weitere Probleme mit einigen Sprüngen auf die andere Seite und stellen die Kiste auf die Platte. Der Armreif löst sich und wir kehren an unseren Ausgangspunkt zurück.

Wir treten hinter die Platte, so dass wir das Szenario gut im Blick haben. Jetzt stellt sich Lara auf die Platte. Die Felsplatte vor uns dreht sich und der Armreif öffnet sich. Also ist mal wieder Timing gefragt.

Wir laufen an die Kante und warten bis sich die Platte ausgedreht hat, um dann schnell auf das mittlere Plateau zu springen. Mit dem Magnethaken die Brustplatte greifen und kräftig ziehen.

Wasser marsch !

Sehr schön. Jetzt könnten wir natürlich den ganzen Weg wieder zurück klettern ... aber ein Sprung ins Wasser tut es auch. Wir schwimmen zum Ausgang - da, wo wir rein gekommen sind und wohin jetzt das Wasser fließt und folgen dem Gang wieder zurück zur Metalleiter. Diese wieder herunter klettern - einmal loslassen und nach rechts. Nochmals loslassen und noch ein Stückchen nach rechts. An die Steinleiter springen und nach unten.

Links am Wasser vorbei und die andere Steinleiter auch wieder runter.

Die Fallen sind aktiviert. Das wir uns darüber mal freuen würden. 🚫

Von der Leiter aus an das sich nun drehende Rad springen. Schwingen und an eine Stange gegenüber springen - oder wieder warten, bis Lara auf der anderen Seite mit nach oben gedreht wird. Schwingen und an das Seil springen und dieses ein Stück nach oben klettern - dann passt es besser. Schwung holen und auf den Vorsprung springen.

An die erste Falle treten, aber nicht zu nahe. Sich den Rhythmus einprägen und durch laufen. Mit den anderen beiden genauso verfahren.

Dann kommen wir an die laufenden Klingen. Okay - das sieht nicht so gut aus. Anhalten ist hier die Devise. Der Steinbrocken links von uns ist doch dazu wie

gemacht. Wir treten also an den Felsen und schieben ihn wie einen Schild vor uns her. Stein hält ja so einiges aus.

Nach dem wir durch sind, lassen wir den Stein stehen und folgen dem Gang.

Na klasse ! Noch so ein Ding ! In einer der Wände ist wieder ein Steinblock, den man herausziehen kann. Wir lösen die Sache, wie bei der ersten Falle und schieben den Steinblock vor uns her..

Dem Gang wieder folgen.

Sieht ja alles friedlich aus. Na ja, alte Tempel und ihre Geheimnisse. Die Szene erinnert jetzt zwar ein bisschen an Indiana Jones, aber es gibt ja schlimmeres ... zum Beispiel die Steinkugel, die uns überrollen will.

Nach dem wir die Steuerung über Lara wieder erlangt haben, laufen wir ein Stück nach rechts und springen über die Falle. Dann die Richtung nach links einschlagen und dort drunter durch hechten. Geradeaus weiter und über die Grube springen. Haben wir alles richtig gemacht, dann hat Lara nicht nur überlebt, sondern weicht auch selbständig der Kugel aus.

Wir wenden uns nach links, von der Tür aus gesehen, und klettern die Steinleiter nach unten. Wir drehen uns um und erblicken den nächsten **Silberschatz**. Okay, dann wieder die Steinleiter rauf.

An der Tür vorbei laufen und an die Stange springen, die links davon ist. Schwingen und an den Vorsprung hängen. Um die Ecke klettern und einmal nach oben springen. Nach links um die Ecke.

Alte Gebäude und Tempel haben ja so die Angewohnheit ab und zu einzustürzen. Daher ist die nächste Passage etwas flotter zu bewältigen. Auf die gegenüberliegende Seite springen, einmal nach oben und dann gleich an die Stange, die sich in unserem Rücken befindet, sonst gibt's via Steinbrocken was auf die Birne.

Schwung holen und zur nächsten Stange springen. Dort weiter schwingen und an den Vorsprung springen und nach oben klettern.

Bei Lara und ihren Helfern sind inzwischen Kommunikationsprobleme aufgetaucht.

Wir wenden uns den Gerüstbohlen zu. Auf die erste springen und damit nach unten fahren. Laufen und auf das Plateau springen. Weiter geradeaus und zur nächsten springen. Hochziehen, wieder geradeaus und zum nächsten Plateau springen.

Rechts von uns geht es weiter. An die Stange springen und schwingen und zum Vorsprung. Oha - es bröckelt mal wieder was. Nach links hangeln und kurz nach dem Wechsel an die Wand anhalten, sonst wird gleich der Weg zu weit. Nach oben und dann gleich nach rechts an die Stange springen. Steinbrocken von oben sind halt ungesund.

Schwung holen und an die nächste Stange springen. Dort angekommen, umdrehen und wieder Schwung holen. An die nächste Stange springen und wieder Schwung holen. An den Vorsprung springen und gleich nach der Landung nach links um die Ecke klettern. Wieder Steinbrocken von oben.

Einmal nach oben springen und es geht wieder links herum. An den Vorsprung springen und geschafft. Durch die offene Tür laufen und dem Gang folgen.

Zwischensequenz: Lara findet einen Anhänger, der ihrer Mutter gehörte.

Dem Gang weiter folgen und es wird dunkel. Na, da machen wir besser mal unser PLS an. Die Treppe runter. Mit dem Magnethaken die nun folgenden Gruben (2) überwinden. Licht wieder ausschalten, es soll uns ja nicht gleich jeder sehen.

Den frechen Kerl am anderen Ende der Grube erledigen und mit dem Magnethaken auf die andere Seite schwingen. Dem Gang weiter folgen. Durch die Tür treten und es geht nach rechts. Sich in Richtung der Tür drehen, die auf der anderen Seite zu sehen ist. Zielen drücken und dann die Taste für die Handgranate. Die Granate werfen und die Tür wird aufgesprengt. Wir erblicken den letzten Silberschatz. An die Stange springen, schwingen und an die nächste. Weiter schwingen und an den Vorsprung. Nach links zu dem anderen Vorsprung, loslassen und den letzten **Silberschatz** einsammeln.

Wieder hoch an den Vorsprung springen und nach rechts, dann einmal nach oben. Um die Ecke und zweimal nach oben. Um die Ecke und einmal nach oben. An die

Stange springen, die sich in unserem Rücken befindet. Schwung holen und an die nächste Stange springen. Von da aus auf die Plattform ... mit den vielen Fässern?!?

Wir sind mitten unter Rutlands Schergen gelandet. Na prima ! Es folgt also mal wieder ein kleines Feuergefecht, an dessen Ende wir uns umschauchen, was die Herren denn hinterlassen haben.

Nachdem wir also unsere Vorräte wieder aufgefüllt haben, betreten wir den nächsten Raum durch die Tür. Achtung - Leopard ! Das drollige an dem Tier ist, dass es so gesteuert ist, dass es die Türschwelle nicht übertreten kann. Am Besten also nahe des Eingangs stehen bleiben, auf ihn schießen, wenn er näher kommt, rückwärts den Raum verlassen und er folgt nicht weiter. Aber man hat ihn immer noch gut im Schussfeld.

Es geht dann auf der linken Seite weiter. Wir erklimmen die Wand. Auf Höhe der abgebröckelten Treppen beginnt es zu rumpeln. Da kommt was von oben herunter. Wir springen schnell zum Seil, das da so schön in der Mitte baumelt. Nicht gleich wieder zurück springen - es folgt nämlich Felskugel Nummer 2. Wer nun meint: "Dann schwinge ich halt auf die andere Seite". Bitte gerne! Aber auch dort kommt von oben eine Felskugel. Also kann man auch genauso gut die zweite abwarten.

Wie auch immer - auf der linken oder rechten Seite - es geht weiter die Treppen rauf.

In der Mitte der Plattform befindet sich mal wieder eine Platte im Boden und nichts ist da, was man darauf stellen könnte. Außer Lara natürlich. Okay - auf die Platte gestellt - Oh Wunder! - die Tür öffnet sich. Also stellen wir uns schon einmal so hin, dass wir mit dem Gesicht zur Tür stehen. Aber nicht drunter durch hechten - wir brauchen ja noch das Gold. Also warten, bis die Tür komplett geöffnet ist. Dann los laufen und wieder die Treppen runter, die wir gerade rauf gekommen sind.

Versuchen, das Seil zu packen - wenn nicht, ist es auch nicht weiter schlimm - in Richtung großes geschlossenes Tor drehen, welches natürlich jetzt offen ist und sich den **Goldschatz** holen.

Die Treppen wieder rauf, Lara mit dem Gesicht zur Tür auf die Platte stellen und warten, bis die Tür ganz offen ist. Los laufen und mit einer eleganten Hechtrolle unter der sich wieder schließenden Tür hindurch.

Fast geschafft! Ach ja ... Rutland.

Nachdem wir uns einmal wieder einen seiner Vorträge (*gähn*) anhören durften, wird es Zeit, sich des Herren zu entledigen.

Da er sich immer wieder auf den Plattformen regenerieren kann, müssen wir diese als Erstes beseitigen. Dazu muss Lara nur auf die Edelsteine schießen, die sich unten an den Plattformen befinden. Nach dem Freilegen die Teile mit dem Magnethaken runterreißen. Dann hat es Rutland auch nicht mehr so leicht. Der Kerl schmeißt außerdem auch noch gerne Granaten, also nicht zu weit von ihm weg laufen - aber auch nicht gerade zu dicht dran sein.

Aber, letztendlich hat er natürlich keine Chance.

Es folgt die Level-Abschluss-Sequenz.

Gefundene Schätze	
1 / 1	Goldschatz
4 / 4	Silberschätze
5 / 5	Bronzeschätze

Freigeschaltete Extras	
Zwischensequenzen	38 / 60
Charakterprofile	---
Schauplatzkonzepte	Westafrika
Objektmodelle	Westafrika (alle)
Kostüme	Legend pink, Klassisch grau, Amanda
Pistolenumgrades	---
Spezial	---

*** LEVELLENDE ***