







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Japan

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.

Japan

Abends in Tokio. Lara ist auf der Suche nach Shogo Takamoto, dem Boss der Yakuza.

Unsere Artefakt-Jägerin kann vorerst einmal nur langsam gehen, wie es sich für so eine vornehme Umgebung auch geziemt. Dafür sieht man sie aber zum ersten Mal mit offenen Haaren und im schicken "kleinen Schwarzen". 😊

Schreiten wir zunächst einmal die Stufen hinunter und bewundern die lässigen Tanzbewegungen der Abendgesellschaft. Nun kontaktieren wir den Barkeeper mit der Aktionstaste.

Nishimuras Büro finden wir am Ende des Ganges, links von der Bar aus gesehen. Vor der Tür betätigen wir dann abermals die Aktionstaste und lauschen dem folgenden Dialog.

Kehren wir jetzt zur großen Halle zurück. Nach der Zwischensequenz ist Lara wieder ganz die "Alte", verfügt nun wieder über alle Moves und kann den Yakuza mit entsprechender Ausrüstung Paroli bieten. Vergessen wir bei den Kämpfen auch die äußerst wirkungsvollen Zeitlupenangriffe nicht - das macht die ganze Sache gleich wesentlich einfacher. (Mit gezogenen Waffen auf den Gegner zurennen, an ihm abspringen und feuern). Wir können außerdem aus einiger Entfernung mit der Aktionstaste auf die Neonbilder schießen und diese herabschmettern lassen, sobald sich Yakuza darunter aufhalten.

Nach einem weiteren Pläuschchen mit Nishimura betreten wir den anderen Gang, öffnen den Fahrstuhl mit der Aktionstaste und warten ab, bis Lara das oberste Stockwerk erreicht. Gehen wir nach links durch die sich öffnende Glastür. Miss Croft befindet sich nun in schwindelnden Höhen. Betrachten wir erst einmal das beeindruckende Tokioter Stadtpanorama und riskieren einen Blick nach unten...

Neben der Glastür befindet sich ein Fass hinter einer Absperrung, in dessen Nähe uns ein vielsagendes Symbol ins Auge sticht. Schießen wir also aus sicherer Entfernung auf das Fass und räumen hier mal ein bisschen auf. Durch die Explosion wurde eine Stange freigelegt, die wir nun erklimmen können.

Oben drehen wir Lara dann nach rechts, springen auf die Plattform und klettern weiter hoch. Laufen wir jetzt auf das Glasdach und ziehen uns rechts ganz nach oben. Werfen wir noch einmal einen Blick auf die gigantischen Skyscraper und nähern uns dann der Holzkiste. Hier aktivieren wir den Zielmodus und schießen mit den Pistolen darauf. Freuen wir uns nun über das erste Geheimnis dieses Levels, einen **Bronzeschatz**, und nehmen diesen an uns.

Jetzt geht's wieder nach unten zum Glasdach zurück. Positionieren wir Lara nun rechts oder links neben dieser Konstruktion mit Blick zum wandernden Lichtreflex an der weißen Fläche. Hierhin werfen wir nun den Magnethaken und verschaffen uns mit einem kräftigen Zug (Aktionstaste) einen Eingang ins Innere des Gebäudes.

Hüpfen wir durch die Lücke hinab und folgen der Treppe ganz nach unten. Unter der Treppe wartet schon eine Holzkiste darauf, zerschossen zu werden und uns den nächsten **Bronzeschatz** zukommen zu lassen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes sehen wir eine kleine Kistengruppe. Schieben wir diese etwas auseinander und bereichern uns mittels Waffengewalt um einen **Silberschatz**.

Wenden wir uns nun dem technischen Wunderwerk auf zwei Rädern zu und besteigen dieses mit der Aktionstaste. Verlassen wir auf dem Motorrad den Raum durch die inzwischen geöffnete Tür (vorsichtig Sprungtaste und entsprechende Richtungstaste drücken; das Gerät beschleunigt in Nullkommanichts!) und düsen nach rechts ins Freie hinaus. Zip weist uns zum Glück darauf hin, dass es zur Straße "verdammt weit runter geht" - was würden wir bloß ohne den Jungen tun! 🚫

Fahren wir nach rechts um die Ecke, bis wir vor uns die kaputte Brücke sehen. Düsen wir jetzt beherzt darauf zu. Während der Zwischensequenz sollten wir uns jedoch nicht allzu entspannt zurücklehnen, denn nun muss es schnell gehen! Drücken wir rasch die Tasten, die uns gezeigt werden, und verhelfen Lara so aus der Bredouille.

Um uns ein weiteres Geheimnis nicht durch die Finger rinnen zu lassen, hüpfen wir nun die Kisten nach unten und folgen dem Weg. Achten wir auf die Lücke, nähern uns der Kiste am Ende und legen mit einem gezielten Schuss einen weiteren **Bronzeschatz** frei.

Nun kehren wir wieder nach oben zurück, drehen uns um, springen mit Anlauf zur Stange, schwingen daran, lassen los und ziehen uns hoch auf den Steg.

Überspringen wir die Lücke und schießen im Zielmodus auf die schimmernde Ringhalterung vor uns. Das Fenster kracht damit nach unten. Wir können jetzt zum Seil springen und uns auf die andere Seite schwingen. Das im Weg herumliegende Fass können wir mit einem Fußtritt (Aktionstaste) nach unten befördern.

Am Ende des Steges stellen wir uns dann unter das Drahtseil, hüpfen nach oben und erreichen so mühelos ein weiteres Gebäude. Wenden wir uns dort nach links und schleudern den Magnethaken auf die Plattform. Jetzt ziehen wir diese kräftig zu uns heran (evtl. mehrmals), lösen den Griff rechtzeitig und springen darauf, sobald wir diese gut erreichen können.

Nehmen wir nun Anlauf, wenn wir in die Gegenrichtung schwingen, springen mutig ab und betätigen gleich darauf noch einmal die Sprungtaste. Unser Magnethaken wird vom Scheinwerfer angezogen und rettet uns damit wieder einmal vor dem drohenden Absturz...

Jetzt drehen wir Lara nach rechts zum Gerüst und schwingen uns auf die nächste Plattform. Mit der gleichen Taktik wie zuvor geht es hier zwei Mal weiter. Schließlich springen wir wieder mit etwas Anlauf ab und lassen abermals unseren Magnethaken durch die Luft sausen. Mit Schwung geht's nun nach rechts zur beschaulichen kleinen Dachterrasse.

Die Zwischensequenz belehrt uns jedoch eines Besseren... Wir bekommen mal wieder Besuch von den anhänglichen Yakuza. Ihre Schoßhündchen haben sie diesmal auch gleich mitgebracht. Steigen wir also flink auf die Erhöhung mit den Bäumchen, da wir hier vor den gefährlichen Tieren in Sicherheit sind. Erledigen wir alle Störenfriede und verkürzen dabei die Angelegenheit ein wenig, indem wir mit der Aktionstaste ein paar Mal auf die Gaslaternen feuern, sobald sich ein Vier- oder Zweibeiner in ihrer Nähe befindet. Alternativ können wir natürlich auch eine Granate zum Einsatz bringen.

Nun gehen wir nach rechts und öffnen die Tür mit der Aktionstaste. Steigen wir hier zunächst die Treppe nach unten, feuern auf die Holzkiste und können einen weiteren **Bronzeschatz** unser Eigen nennen. Steigen wir danach sämtliche Treppen nach

oben, suchen die kaputte Stelle im Geländer und hüpfen dort auf die Rohre. Folgen wir diesen nach links und springen dann schräg nach rechts an die Mauerkante. Nun hangeln wir ganz nach rechts und hüpfen dann auf die dahinter liegenden Rohre. Noch ein paar Schritte nach links und wir erreichen einen **Silberschatz**, den wir nach bewährter Manier an uns nehmen.

Kehren wir danach auf gleichem Weg nach unten zurück und gehen rechtsherum zur Tür. Öffnen wir diese und bereiten wir uns auf das nächste Gefecht vor. Trick: Lara wird nicht sofort bemerkt, wenn sie sich an ihre Gegner heranschleicht, und kann diese mit einer wohl platzierten Granate "überraschen".

Untersuchen wir nun den erhöhten Bereich gegenüber der großen Anzeigetafel. Dort sehen wir weiter hinten zwei Schränke. Treten wir den linken auf und holen uns den **Silberschatz** heraus.

Begeben wir uns danach wieder nach unten, betreten das zweite Räumchen gegenüber dem Eingang, in dem sich eine Holzkiste befindet, und setzen ihren Inhalt, einen weiteren **Bronzeschatz**, frei.

Anschließend stellen wir uns vor die riesige Anzeigetafel und feuern im Zielmodus auf die Halterungen, die sich oben an ihren beiden Seiten befinden. Nun können wir den Magnethaken auf das höchst auffällige "T" feuern und die Tafel mit einem Zug herunterklappen. Dadurch haben wir uns einen Ausgang geschaffen, der aber leider nicht zu den unbewachten zählt. Laufen wir die linke oder rechte Treppe hoch, springen von hier aus auf die Tafel und bringen die beiden Schützen zum Schweigen.

Öffnen wir daraufhin die Tür und erklimmen die Stange zu unserer Linken. Wir drehen Lara mit dem Rücken zum Balken rechts und springen dorthin, hangeln nach rechts und springen hoch auf die Oberseite des Gerüsts. Wenden wir uns hier nach links, schleudern den Magnethaken an die leuchtenden roten Platten, drehen mit einem Zug die Neon-Werbetafel und errichten uns eine weitere Plattform .

Begeben wir uns mit Schwung dort hinauf und dann weiter zur nächsten Fläche. Hier wartet schon eine Leiter darauf, erklimmt zu werden. Oben können wir dann mal eine

Verschnaufpause einlegen und einen Blick zum wohlbekanntem Gebäude mit Glasdach werfen.

Werfen wir nun den Metallhaken an die nächsten schimmernden Platten und erschließen uns mit einem Ruck den weiteren Weg. Springen wir an die Stange und schwingen uns zur Plattform empor. Nun geht's die nächste Stange nach oben und dann mit einem Rückwärtssprung auf die kleine Metallfläche.

Springen wir danach schräg nach rechts an die weiße Stange und klettern diese nach oben, bis sich Lara etwas oberhalb der waagrechten Stange des rechten Gerüsts befindet. Lassen wir uns nicht von Alister ablenken, der mal wieder seine Abneigung gegen luftige Höhen bekundet und drehen Miss Croft so, dass sie mit einem Rückwärtssprung die Stange erreicht. Dadurch wird die Konstruktion gekippt.

Nun drehen wir Lara um, schwingen und springen zur Stange zurück. Hangeln wir etwas weiter empor, springen rückwärts ab, laufen die Fläche entlang und springen zur nächsten Plattform. Wenn wir diese Aktion schnell ausführen, werden wir wahrscheinlich gar nicht bemerken, dass das vorige Gerüst unter Laras Last kippt.

Springen wir weiter zum Rohr, klettern dieses rasch empor und nehmen uns diesmal die Warnung unseres "Begleiters" zu Herzen. Springen wir also so bald wie möglich rückwärts zur Stange links, vollführen nur eine Umdrehung und schwingen danach sofort weiter und weiter, bis wir wieder sicheren Boden erreichen. Wenn wir zurückblicken, verstehen wir, warum wir uns so beeilt haben...

Danach gehen wir durch die Tür und sehen eine kleine Gruppe von Männern in einem Ausstellungssaal. Schleichen wir vorsichtig etwas an sie heran und unterbrechen ihr Gespräch mit einer Granate. Wenn wir außerdem mit ein paar Pistolenschüssen den goldenen Leuchter von der Decke holen, erweist sich das als äußerst ärgerlich für die Darunterstehenden. Kümmern wir uns dann noch um die Balkenschützen, und es kehrt endlich wieder Ruhe ein.

Alternative: Gehen wir gleich nach Betreten des Raumes nach rechts, erledigen weiter oben die Wachen und kümmern uns danach um diejenigen unten im Raum.

Begeben wir uns nun in das Kämmerchen rechts neben der Treppe und treten (Aktionstaste) gegen den mittleren der Schränke auf der linken Seite. Nachdem wir

den **Silberschatz** im Gepäck verstaut haben, laufen wir die Treppe nach oben und folgen dem Weg, bis wir eine Holzkiste erreichen, die einen **Bronzeschatz** enthält.

Kehren wir nun zur unteren Kunsthalle zurück und verlassen diese durch den Ausgang gegenüber der Treppe. Wir können jetzt entweder gleich die Kugel vom Sockel holen und sie vor uns her durch den Gang rollen, damit uns das MG nicht erwischt, oder zuvor noch eine Laserfalle aktivieren. Wer sich die schönen Laserstrahlen nicht entgehen lassen will 🚫, betritt das Räumchen zur Linken der Kugel und drückt auf den Knopf neben dem Feuerlöscher. Wer möchte, kann auch das gelbe Kästchen vor dem Schreibtisch betätigen und sich per Aktionstaste drei Aufnahmen der Überwachungskameras zeigen lassen, die wichtige Hinweise für den weiteren Abschnitt enthalten.

So oder so erreichen wir hinter der Kugel sicher die andere Seite des Korridors. Warten wir aber erst noch ab, bis der Kugelhagel zum Stillstand gekommen ist, und wenden uns dann erst nach links.

Nähern wir uns nun der Schiebetür zur Linken und betreten den Raum mit dem beeindruckenden Drachen-Kunstwerk. Hören wir uns Takamotos drohende Worte an, greifen danach schnell zur Waffe und zeigen seinen Gefolgsleuten, wo es lang geht.

Doch wie können wir den Raum wieder verlassen? Betrachten wir den Drachen genauer. Zwischen seinen Vorderbeinen sehen wir etwas leuchten... Bringen wir hier also unseren Metallhaken an, stellen uns hinter das Kunstwerk und ziehen ein paar Mal kräftig daran, bis der Drache so in Fahrt gerät, dass das Fenster oben zersplittert.

Dieser Sachschaden ruft sogleich zwei erboste Wachen auf den Plan. Machen wir kurzen Prozess mit ihnen, klettern dann über die Kiste nach oben und laufen dann rechtsherum in Takamotos Büro. Wenig heimeliger Ort, ganz so wie man sich den Arbeitsplatz eines Yakuza-Bosses vorstellt... 🚫

Betrachten wir nun die rot-schwarze Kiste etwas näher... Mit schnöder Waffengewalt lässt sich diese nicht öffnen. Schieben wir sie also aus dem Raum, den Korridor entlang und schubsen sie schließlich in den Drachenraum hinab. Durch den Aufprall

wird sie zertrümmert und wir gelangen so in den Besitz des wertvollsten Geheimnisses dieses Levels, dem **Goldschatz**.

Anschließend kehren wir nach oben zurück, drücken auf den gelben Schalter, betreten den Fahrstuhl und bereiten uns mental auf den letzten Kampf dieses Levels vor... 😊

Bossfight Takamoto

Folgen wir aufmerksam dem letzten Dialog zwischen Lara und dem fanatischen Waffensammler. Nach der Sequenz laufen wir schnell hinter eine der Säulen, da wir sogleich von MGs sowie einem seltsamen grünen Blitz beschossen werden. Klettern wir ohne zu zögern die Stange hoch, springen rückwärts ab und suchen erst einmal hinter einem der vier Felsen Deckung. Der orangefarbene Balken rechts oben zeigt den Gesundheitszustand unseres Gegners an.

1. Alternative: Schrotflinte

Greifen wir jetzt zur Schrotflinte, nähern wir uns unserem Gegner und weichen den Energiewellen aus, die er mit seinem mysteriösen Stab auf uns schleudert. Die niedrigen überwinden wir mit einem Sprung, unter den höheren rollen wir hindurch. Auch die vier Felsen können uns Schutz vor ihnen bieten. Wir nähern uns unserem Feind und eröffnen sofort das Feuer auf ihn, sobald er in Schussweite gerät. Mit der Schrotflinte müssen wir zwar relativ nahe an Takamoto heran; die Durchschlagskraft dieser Waffe ist jedoch überzeugend. Vorsicht, rücken wir unserem Gegner zu dicht auf die Pelle, hält er eine besonders schwere vertikale Energieattacke für uns parat! Wenn er flüchtet, verfolgen wir ihn, weichen wiederum seinen Geschossen aus und versuchen weiterhin, ihn mit Waffengewalt in die Knie zu zwingen. Auch das Oberhaupt der Yakuza ist gegen hartnäckigen Schrotbeschuss nicht gefeit - irgendwann ist er mit seiner Energie am Ende und fällt zu Boden.

2. Alternative: Sturmgewehr

Da das Sturmgewehr eine größere Reichweite als die Schrotflinte hat, können wir Takamoto auch treffen, wenn er sich uns direkt gegenüber befindet. Verstecken wir uns hinter einem Felsen, treten kurz zur Seite, um das Feuer auf ihn zu eröffnen, und suchen danach gleich wieder Deckung. So entgehen wir den meisten seiner

Geschosse. Diese Waffe besitzt weniger Durchschlagskraft als die Schrotflinte; dadurch dauert der Kampf etwas länger. Wenn uns die Munition ausgeht, steigen wir auf Pistolen um. Dann allerdings müssen wir uns unserem Kontrahenten nähern und seinen Energiewellen mit ducken und springen ausweichen. Vorsicht, rücken wir ihm zu dicht auf die Pelle, hält er eine besonders schwere vertikale Energieattacke für uns parat! Da Takamoto bereits stark geschwächt ist, dürfte es aber nicht allzu schwer sein, ihm mit den Pistolen den Rest zu geben.

Lara kann nun endlich das hart erkämpfte Schwertfragment an sich nehmen. Mit der Hilfe Ihres Verbündeten Nishimura verlässt sie Tokio in einem Hubschrauber. Westafrika wartet schon...

Gefundene Schätze	
1 / 1	Goldschatz
3 / 3	Silberschätze
6 / 6	Bronzeschätze

Freigeschaltete Extras	
Zwischensequenzen	31 / 60
Charakterprofile	---
Schauplatzkonzepte	Japan
Objektmodelle	Japan (alle)
Kostüme	Abendkleid Schlitz, Abendkleid rot, Catsuit, Gotik Hemd mit Spitze
Pistolenugrades	Höhere Genauigkeit
Spezial	---

LEVELENDE