







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Nepal

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.

## Nepal

Endlich sind wir wieder einmal in Nepal. Hier ist es dann doch kalt genug, dass sogar Lara einsieht, dass man etwas wintertauglichere Kleidung bevorzugen sollte.

Wenden wir uns nach rechts und hängen uns an die Kante. Mit schnellen Hangelschwüngen (beim Hangeln zusätzlich mehrfach die Aktionstaste benutzen) klettern wir um den Berg herum und erreichen einen Steinblock, an dem sich Lara hochziehen kann. Wir erklettern gleich den nächsten Block von dem eine Schräge nach unten führt. Die Schräge herunterrutschen und am Schluss geradeaus abspringen. Wir erreichen einen weiteren Block und springen gleich zum nächsten weiter. Von der Felskante lassen wir uns mit der Duckentaste fallen.

Wir klettern soweit es geht um die Kante herum und springen rückwärts an einen brüchigen Mauervorsprung. Jetzt schnell nach rechts hangeln sonst stürzt Lara ab. Wir springen nach oben und klettern auf den Block. Hier ist ein Screenshot, damit man mal kontrollieren kann, ob man noch richtig ist. Aber eigentlich kann man sich kaum verlaufen, ohne abzustürzen. 🚫



Wir springen auf die nach oben führende Schräge (1), die recht brüchig ist. Man darf dort also nicht anhalten. Wir springen weiter zur Schwingstange (2), die auch nur eine Umrundung aushält, ehe sie abreißt. Also sofort weiter an die Felskante (3) springen und den Block ganz nach oben klettern. Wir überqueren den Block und

hängen uns an die Blockkante. Jetzt lassen wir uns zweimal fallen und finden unseren ersten **Bronzeschatz**.

Wir klettern den Block wieder hoch, was aber nur ganz rechts funktioniert. Oben angekommen, sehen wir über uns eine Glocke. Dort kann man den Magnethaken einsetzen um über die Schlucht zu schwingen. Wir springen also in Richtung der Eiszapfen ab und drücken die Springentaste gleich noch einmal. Am Magnethakenseil können wir mit der Aktionstaste und der entsprechenden Richtungstaste etwas nach oben klettern. Dann schwingen wir vorwärts und springen an den ersten Eiszapfen. Wir müssen sofort weiter zum zweiten und dritten Eiszapfen springen und von dort an eine Eiskante. Wir hangeln die Eiskante entlang und springen hoch zur Kante des Eisplateaus. Hangeln wir hier nach rechts weiter und ziehen uns in eine Nische mit einem **Silberschatz**. Kehren wir anschließend zur Eisfläche zurück.

Dort finden wir einen zugefrorenen Durchgang, den wir mit den Pistolen aufschießen. Wir gehen durch den Gang und finden das Wrack des Flugzeuges, mit dem Lara und ihre Mutter abgestürzt sind. Auf der rechten Seite können wir zu einem Steinblock springen. Wir rutschen die Schräge herunter und springen zur nächsten Schräge ab. Auch an der zweiten Schräge springen wir unten wieder ab und erreichen einen weiteren Steinblock. Wir springen rüber zum nächsten Steinblock, der instabil ist, also gleich weiter an eine Schwingstange springen, die ein Wrackteil des Flugzeuges ist. Wir schwingen ein bisschen und springen dann weiter. Im Sprung noch einmal die Springentaste drücken und der Magnethaken bringt uns sicher in eine kleine Eishöhle. Drehen wir uns hier um, aktivieren den Zielmodus und schießen ein paar Mal auf die helle Stelle in der Eiswand rechts vom Balken. Damit haben wir einen weiteren **Silberschatz** freigelegt. Nehmen wir Anlauf und springen zu ihm hinüber, wobei wir möglichst spät abspringen. Nachdem wir das Fundstück an uns genommen haben, geht's wieder zurück.

Wir durchqueren die Höhle und wenden uns am Ausgang nach rechts. Wir sehen eine Tragfläche des Flugzeuges, die wir mit einem Sprung erreichen können. Anschließend lassen wir uns einmal fallen und springen rückwärts zu einer Eiskante. Diese hangeln wir entlang und lassen uns dann noch zweimal fallen. Geschafft, wir sind fast beim Wrack angekommen. Hinter der Tragfläche finden wir einen weiteren

**Bronzeschatz**. Das Triebwerk kann man mit dem Magnethaken nach unten befördern. Das geht ganz links auf dem Plateau. Beim Propeller kann sich Lara an die Kante stellen und bequem einen Schneeleoparden erledigen. Dort wo wir das Triebwerk runter geworfen haben, ist es auch für Lara möglich, unbeschadet nach unten zu kommen. Wir laufen am Wrack vorbei und sehen eine Eiskante. Da klettern wir hinauf und befördern das Wrackteil mit dem Magnethaken in die Grube. Wir springen über die Grube und finden einen weiteren **Silberschatz**. Wieder zurück zum Wrack und ein bisschen hineingehen. Zip gibt uns den Tipp, das Wrack zu beschweren. Na nichts einfacher als das. Mit dem Magnethaken ziehen wir eines der Triebwerke in das Wrack. Wir gehen in das Wrack und Lara findet den Schwertsplitter, der ihrer Mutter gehörte.

Trotz unseres Gegengewichtes stürzt das Wrack jetzt in die Tiefe und Lara muss in der Actionsequenz die folgenden Richtungstasten drücken, sobald die Pfeile erscheinen: rechts, oben, unten, oben.

Von der Kante können wir auf eine Eisschräge springen und dann an eine Schwingstange springen. Diese hält wieder nur eine Umrundung aus, also gleich weiterspringen. Wir müssen jetzt mehrere Rampen hinunterrutschen. Wenn ein gelbes Ausrufezeichen erscheint, müssen wir sofort den Durchgang zerschießen. Anschließend geht es noch über eine instabile Schwingstange auf ein kleines Eisplateau. Dort befindet sich ein Höhleneingang. Genau gegenüber an der Kante mit den Eiszapfen können wir uns mit dem Magnethaken einen **Bronzeschatz** angeln.

Betreten wir nun die Höhle. Am Ausgang können wir links rüber zur Eiskante springen. Von dort geht es über eine Schwingstange an eine Eiskante. Wir hangeln ganz nach links und springen dann seitwärts an die nächste (instabile) Eiskante. Schnell weiter nach links hangeln ehe die Kante abbricht und Lara sich darunter an einer kurzen Eiskante festhalten kann. Mit einem Rückwärtssprung geht es an eine weitere Schwingstange. Von dort springen wir an einen Eiszapfen und gleich weiter an den zweiten. Wir sehen eine wacklige Eisplattform. Wir springen auf die Plattform und gleich weiter an eine Eiskante. Wir hangeln uns nach rechts und können uns zu einer kleinen Eisbrücke hochziehen. Hier drehen wir uns um, stellen uns ganz nah an die rechte Wandseite und sehen nun gegenüber einen Gegenstand hinter der

wackligen Eisplattform. Um diesen zu bekommen, aktivieren wir erst den Zielen-Modus und schleudern dann den Magnethaken an die entsprechende Stelle. Bingo! Wir sind um einen **Bronzeschatz** reicher.

Drehen wir uns daraufhin um und hängen uns an der anderen Seite an die Kante. Hangeln wir nach links, lassen uns zwei Ebenen tiefer fallen, hangeln nach links bis zum Ende, lassen uns abermals zwei mal fallen, hangeln noch ein Stück nach links und können uns zu guter Letzt zum **Goldschatz** emporziehen. Kehren wir danach wieder ganz nach oben zurück.

Links kann man an eine Eiskante springen und an ihr ganz nach vorne hangeln. Von dort springen wir über die Schlucht und halten uns wieder an einer Eiskante fest. Wenn Lara den Sprung nur mit einer Hand schafft (blinkendes gelbes Handsymbol), muss man schnell die Aktionstaste drücken. Wir lassen uns fallen und hangeln die neue Eiskante bis ganz nach links entlang. Mit einem Rückwärtssprung landen wir an einer Kletterstange. Die klettert Lara ganz nach oben und springt dann nach rechts an die nächste Kante. Wieder bis ganz an den Rand hangeln und springen. Wir erreichen eine instabile Eiskante, also schnell nach rechts hangeln und nach oben springen. Und wir erreichen wieder einen kleinen Durchgang.

Wir treffen dort auf Rutlands Schurken und erteilen ihnen eine tödliche Lektion. Links vom Höhlendurchgang finden wir einen **Bronzeschatz**. Gleich neben dem Höhlendurchgang ist ein kleiner Eisblock. Stellen wir Lara mal auf den Eisblock und schauen uns die Umgebung mit dem Fernglas im RAD-Modus an (Fernglastaste und Aktionstaste). Dann finden wir eine zerbrechliche Eiswand, die wir mit den Pistolen bearbeiten. Wir springen in die freigeschossene Nische und finden einen **Silberschatz**.



Über (1) springen wir nach (2) und finden einen weiteren **Bronzeschatz**. Wir sehen uns etwas um und finden eine Glocke. Mit dem Magnethaken und der Glocke kommen wir zum nächsten Tempelgebäude und von dort auf einen erhöhten Absatz. Lara findet ein Drahtseil, mit dem sie auf die von Eiswasser umspülte Eisplattform gelangt. Dort finden wir einen Tunnel, den wir nach unten rutschen. In dem Durchgang finden wir einen weiteren **Bronzeschatz**.

Jetzt wird es eisig. Wir kommen in eine Halle mit Eisschollen und viel Eiswasser, das die schlechte Eigenschaft hat, Laras Lebensenergie aufzubrauchen. Wenn wir also ins Wasser fallen, dann müssen wir sehr schnell wieder raus. Wir springen auf die erste Eisscholle, nehmen das Fernglas und aktivieren den RAD-Modus. An der Decke hängt eine Eisplatte, die wir mit den Pistolen in eine Eisscholle umfunktionieren. Wir springen also über alle Eisschollen und finden links einen Durchgang.

Dort ist ein Fluss, auf dem auch Eisschollen umhertreiben. Wir müssen natürlich entgegen der Flussrichtung über die Eisschollen springen. Links finden wir eine Nische zum Ausruhen und einen **Silberschatz**. Gegenüber der Nische geht es weiter und wir finden wieder einen Durchgang. Vorne links ist eine Tür und eine Treppe führt zu einem Tempel. Achtung Schneeleopard im Anmarsch. Nachdem wir die Miezekatze entsorgt haben, gehen wir mal links die Treppen ganz nach unten und finden eine Steinplatte. Ein Blick durch unser RAD-Fernglas verrät uns, dass die Platte brüchig ist. Also zerschließen wir das Teil und finden einen **Silberschatz**.

Gehen wir die Treppe wieder ganz nach oben. Jetzt schwingen wir uns mit dem Magnethaken und den drei Glocken an der Decke zur Buddha-Statue hinüber. Wir treffen wieder auf einen Schneeleoparden, den man aber austricksen kann, wenn man auf das Podest der Waage klettert. Von oben kann man den Leo dann bequem fertigmachen. Um die Waage kümmern wir uns gleich. Zuerst gehen wir mal die rechte Treppe hinauf und die Galerie entlang. Dort finden wir einen **Bronzeschatz**. Wir gehen wieder zur Waage zurück und erklimmen die linke Treppe. Ganz hinten auf der Galerie finden wir einen weiteren **Bronzeschatz**.

Es geht wieder zurück zur Waage. Wir klettern auf das Podest zwischen den Waagschalen und betreten die rechte. Mit dem Magnethaken ziehen wir die kleine Kiste auf die Waagschale. Dann stellen wir Lara auf die andere Waagschale (wieder über das Podest) und ziehen die große goldene Kiste auf die Waagschale. Wieder zurück auf die rechte Waagschale und die mittlere Kiste mit dem Magnethaken herangezogen. Die rechte Seite ist jetzt so schwer, dass Lara die große goldene Kiste vom Podest aus auf eben dieses ziehen kann. Wir platzieren die Kiste auf der goldenen Bodenplatte und unten öffnen sich die Türen. Wir betreten den Altar und die Türen schließen sich wieder. In einer schönen Sequenz baut Lara Excalibur wieder zusammen. Links und rechts des Einganges befinden sich zwei weitere Gänge, die beide zu einer grün schimmernden Türe führen. Wir "öffnen" sie mit Excalibur. Dazu sollte man nicht zu dicht vor der Tür stehen. Aber Hallo, das Teil haut ja mächtig rein. 🍷

Wir müssen jetzt über diese ganzen instabilen Steinplatten rüber auf die andere Seite. Wir fangen mit einem Sprung nach halblinks an. Hier ist etwas Geschwindigkeit gefragt. Die letzte Steinplattform bewegt sich nach vorne. Nicht zu früh abspringen, sonst erreicht Lara die Kante nicht.

Das war's in Nepal. Nach einer Sequenz macht sich Lara noch mal nach Bolivien auf.

Gefundene Schätze	
1 / 1	<b>Goldschatz</b>
6 / 6	<b>Silberschätze</b>
9 / 9	<b>Bronzeschätze</b>

Freigeschaltete Extras	
Zwischensequenzen	57 / 60
Charakterprofile	Unbekanntes Wesen
Schauplatzkonzepte	Nepal
Objektmodelle	Nepal (alle)
Kostüme	Winter orange, Winter pink, Schneeanzug
Pistolenupgrades	---
Spezial	---

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