







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Qualopecs Grab

Farblegende
<b>Reliquien</b>
<b>Artefakte</b>
<b>Gegenstände</b>
<b>Waffen</b>

Tastenbelegung für PC und Playstation 2		
Funktion	PC	PS2
Aktion / Interaktion	E	
Springen	Leertaste	
Enterhaken	Q	
Ducken	Shift links	
Schießen	LMT	R1
Ziel anvisieren	RMT	L1
kleines Medipack	V	Pfeil nach unten
großes Medipack	B	Pfeil nach oben
Waffe wechseln	+/- oder Mausrad	Pfeil nach links/rechts
Zielen	Y	R3 (Druck auf r. Analogstick)
Inventar	TAB	SELECT

Wir gehen den Gang bis zum Ende entlang. Dann springen wir auf den Pfahl, von hier an die Schwingstange und dann von Pfahl zu Pfahl. Danach nach rechts auf die Plattform und schließlich nach links, wo wir die Halle betreten können.

In dieser laufen wir erst mal geradeaus über die Brücke und ein Stück nach oben, bis der Stein beginnt zu rollen. Dann schnell rückwärts rennen und links bzw. rechts um die Ecke gehen. Schließlich wollen wir den Stein ungestört die Brücke zerdeppern lassen. 🚫 Jetzt ist allerdings auch der Weg nach oben versperrt. Das müssen wir ändern.

Wir springen über die Holzplattform auf das Gesicht, laufen über den Rest der Brücke und lassen uns rechts nach unten in die Grube herunter. Hier sammeln wir erst mal links die **MP-Munition** auf.

Danach gehen wir zu dem Pfeiler, der durch den Stein freigelegt wurde, und ziehen ihn zurück, bis er auf dem hellen Fleck am Boden steht. Ist das erledigt, schieben wir die Kiste an die Wand vor die Kante, durch die wir uns vorhin heruntergelassen haben und gelangen so über den Kiste und die Kanten wieder nach oben.

Hier versuchen wir nun - am besten mit Anlauf und gehaltener Springen-Taste- vom Mittelteil der Brücke nach links auf die Holzplattform zu springen. Gelingt dies nicht, müssen wir einigen Energieverlust in Kauf nehmen und den Pfeiler unten noch etwas in Richtung Brücke ziehen.

Haben wir es schließlich auf die Plattform geschafft, springen wir erstmal nach rechts an die Kante neben der kaputten Statue und von hier über mehrere Kanten auf die Statue.

Von da klettern bzw. springen wir über die Stange auf das Dach des Ausgangs, von wo aus wir das Seil zerschneiden, das die große Scheibe hält. Nun springen wir nach vorne, werfen schnell unseren Haken aus, springen vorwärts, werfen erneut den Haken aus und schwingen uns schließlich in die Nische, wo wir den Schalter umlegen. Das erste Tor ist nun offen.

Jetzt lassen wir uns nach unten fallen, springen auf den Mittelteil der Brücke und von hier aus erneut auf die Holzplattform links. Diesmal geht es aber geradeaus an die Kante weiter.

Wir ziehen uns hoch, laufen um die Ecke und nehmen die **Schrotflintenmunition** an uns. Wir springen vor an die Schwingstange, geradeaus an die Kante und nach links weiter.

Jetzt geht es nach hinten an die Leiter und nach rechts an die Kante. Anschließend nochmal nach rechts, an die untere Kante fallen lassen, nach hinten auf den Pfahl und schließlich geradeaus, wo wir das **kleine Medipack** einsacken. Den Gang entlang, ein weiteres **kleines Medipack** auflesen und dann jeweils aus dem Lauf heraus unter den Fallen durchrollen. Den Gang weitergehen und erneut unter den Fallen durchrollen.

Nun gelangen wir mittels des Magnethakens auf die Treppe in der Mitte der Raumes und springen von dort nach links an den Pfahl und nun an die Schwingstange, von der wir uns geradeaus zu der Kante schwingen. Eine Kante höher und dann auf den Steg springen. Diesen laufen wir entlang und sammeln vorne rechts die **Munition für die Kal .50** auf. Vom Mittelteil der Brücke springen wir an die Kante und lassen uns auf den Hebel fallen, der sogleich nachgibt und das nächste Tor öffnet. Super, bringt uns hier drin viel. 🏠

Wir verlassen also den Raum und rollen uns unter den Fallen durch. Bei den nächsten Fallen sind auch noch zwei Pendelmesser hinzugekommen, die wir mit etwas Timing aber locker meistern. (Man sollte halt nicht gerade loslaufen, wenn man rechts steht und das Messer gerade von links auf einen zuschwingt. 🏠)

Wir laufen weiter und erledigen den Dino, den wir schon von weitem an seinem Gekrächze erkennen. Nun wird wieder ein bisschen geklettert (Pfahl - Kante - Leiter - links - hinten - rechts - rechts - Schwingstange - geradeaus).

Um nun im Hauptraum an die gegenüberliegende Kante zu gelangen, springen wir erstmal geradeaus auf die Holzplattform und lassen uns dann in die Grube fallen.

Jetzt positionieren wir beide Pfeiler zwischen dem Mittelteil der Brücke und der hinteren Wand. Dann begeben wir uns nach oben und schätzen ab, ob die Sprünge zu schaffen sind. Falls nicht, rücken wir die Pfeiler natürlich noch etwas besser zurecht. Anschließend springen wir von der Fratze nach rechts auf die Plattform, auf die nächste Plattform und an die Kante.

Wir laufen durch den Gang und fragen uns, wo uns die Kombination Schwingstange, Pfähle, Kanten und Pfeile bloß schon mal begegnet ist. 🤖 Anstatt munter draufloszuklettern, lassen wir uns dann an der Kante aber erstmal hinunterfallen und nehmen das erste **Artefakt** an uns.

Nun gelangen wir durch den Pfahl und die Kanten wieder nach oben. Anschließend geht es von dem Pfahl nach links an die Kante, nach rechts an die nächste Kante, von der unteren Kante auf den Pfahl und schließlich geradeaus.

Wir laufen den Gang entlang und sammeln in der Halle angekommen erstmal links die **Schrotpatronen** auf. Danach gehen wir auf den Hebel zu, woraufhin wir nach unten stürzen und zwei Wölfe killen müssen. Wir laufen den Steg an der Wand entlang, ziehen dort die Kiste aus der Nische, ziehen sie zur Kante und schubsen sie runter.

Unten schieben wir sie vor die rechte Säule. Nun können wir über die Kiste an die Säule springen. Nachdem wir hier an die höhere Kante gesprungen sind, springen wir von Pfahl zu Pfahl, an die nächste Säule, wo wir um die Ecke klettern und dann nach hinten an die Schwingstange. Wir schwingen uns geradeaus auf die Plattform.

Es geht nun zwei Stufen höher und rückwärts an den Pfahl, dann nach links, wo wir das zweite **Artefakt** ergattern. Danach springen wir mit Anlauf zurück an den Pfahl und schräg rechts an die Kante über dem Hebel. Hier lassen wir uns auf den Hebel fallen, der das letzte Tor öffnet.

Jetzt aber nicht vor lauter Freude fallen lassen. 🤖 Stattdessen springen wir nach rechts an die Schwingstange und von dort aus an die Kante, wo wir uns ganz nach links hangeln und dann eine Kante höher springen. Nun geht es noch eins höher. Hier angekommen, laufen wir nach rechts durch und springen in Richtung Eingang.

Im Gang nervt uns mal wieder ein Dino, den wir sogleich erschießen. Wir laufen den Gang weiter und gelangen auf dem bekannten Weg über die Grube. Möglichst hierbei nicht runterfallen, sonst müssen wir noch einen Lurchi abmurksen.

In der Haupthalle angekommen, springen wir auf den Mittelteil der Brücke und dann nach rechts. Wir genießen jeden Schritt, während wir den so mühsam freigelegten Weg nach oben gehen. 🤖 Rechts bzw. links um den Steinblock herum und weiter nach oben laufen.

Nachdem wir die Filmsequenz genossen haben, in der Lara den **ersten Teil des Scion** findet, müssen wir wieder dorthin, wo wir zu Beginn des Levels waren. Hierbei können wir uns ruhig Zeit lassen, da das Gebäude nicht wirklich einstürzen wird, wenn wir nicht durchrennen, und das ganze eigentlich nur dazu da ist, uns Angst zu machen. 🤖

Nachdem wir also die Haupthalle geradeaus durchquert haben, über die Grube geklettert/gesprungen sind (in der Grube unten krächzt uns ein Dino entgegen, weswegen wir möglichst nicht runterfallen sollten) und den Gang bis ans Ende gelaufen sind, führen wir einen netten Plausch mit Larson. Es folgt eine Actionsequenz, in der wir schnell die Tasten drücken müssen, die eingeblendet

werden. Also im Klartext Bewegungstaste oben- unten- rechts. Damit haben wir den Level geschafft.

Wir lehnen uns entspannt zurück, während weitere Filmsequenzen folgen und Lara sich nach Griechenland begibt.

Gefundene Schätze	
2 / 2	<b>Artefakte</b>
0 / 0	<b>Reliquien</b>

Freigeschaltete Extras	
Spezial	---
Zwischensequenzen	Das Grab des Qualopec, Unerwartete Gesellschaft, Eine hitzige Unterredung
Galerien	Peru, TR1 vergl. mit TR Anniversary: Peru-Bilder
Biografien	Larson
Outfits	---
Reliquien	---
Musik	Peru-Musikstücke
Kommentare	Peru
Cheats	Unbegrenzte Kaliber.50-Pistolenmunition (Voraussetzungen: Zeitdruck-Modi im Kapitel Peru beenden, Spiel beenden)