







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level Peru

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.

Peru

Hier dürft Ihr Euch erst noch einmal mit der Steuerung und Laras Kampftechniken vertraut machen.

Ein Dummy steht bereit, um es Euch zu ermöglichen, verschiedene Tastenkombis zu üben und zu konditionieren. Ihr werdet es brauchen! 😊

Schatzjäger biegen gleich nach der Filmsequenz nach rechts ab. Ihr geht durch die schmale Gasse, wendet Euch nach links und seht eine Möglichkeit auf das Dach des Gebäudes zu steigen.

Die Möglichkeit den Magnethaken einzusetzen, wird fieserweise erst sehr spät offenbart, mit der Ihr auf eines der Dächer auf der anderen Straßenseite gelangen könnt.

Der **Bronzeschatz** der sich im Hinterhof der Häuser befindet, auf denen man landet, lässt sich einfach mit dem Magnethaken greifen.

Ein kleines Gimmick für zwischendurch:

Wenn Ihr den Ball, der auf der Straße liegt, durch die beiden Bretterzäune, die mit Wimpeln überspannt sind, schießt, dann gibt es für Lara akustische Unterstützung. 😊

Jetzt geht Ihr durch das große Tor, hinter dem die Pferdestatue zu sehen ist. Eine Filmsequenz startet in der Lara ihre Freundin Anaya trifft.

Gleich danach geht's hoch her und Schwermetall durchsiebt die Luft. Gut wenn Ihr weiter vorne geübt habt! 🚫

Kümmert Euch um die Radaubröder, denn es geht erst weiter, wenn wieder Ruhe im Karton ist. Wichtig dabei: Immer in Bewegung bleiben!

Anschließend könnt Ihr Euch noch über die vielen Ausrüstungsgegenstände, wie **Medipacks** und **Sturmgewehre**, freuen, die den Boden übersähen.

Bevor wir uns den Typen vornehmen, der eben oben, in einer kurzen Einspielung, die Tür mit der Pumpgun bearbeitet hat, geht es noch kurz auf Schatzjagd. Beim LKW gibt es einen kleinen Verkaufsstand auf den man klettern kann. Von hier aus gelangt Ihr leicht auf das Vordach. An den zwei Stangen schwingt Ms. Croft hinüber zum nächsten, wo schon ein **Bronzeschatz** zur Abholung bereit liegt.

Dann geht es per "Seilbahn" wieder hinunter. Unten angekommen läuft in Richtung des Fahnenmastes, biegt aber vorher rechts in die kleine Gasse ab, an deren Ende hinten links, ein weiterer **Bronzeschatz** in Laras Rucksack verschwindet.

Jetzt läuft zum Fahnenmast und klettert an ihm hoch. Richtet Lara so aus, dass sie nach einem Druck auf die Springentaste auf dem Balkon landet.

Hier tretet Ihr mit der Aktionstaste eine der Türen ein, denn sonst fehlt Euch ein **Silberschatz**.

Jetzt wenden wir uns dem bösen Buben zu, der auf dem anderen Balkon gegenüber schon mit einer Schrotflinte auf unsere Grabräuberin wartet. Dazu springen wir über den Abgrund und werfen durch nochmaliges Betätigen der Springentaste den Magnethaken aus, um zu ihm rüber zu schwingen.

Wenn Ihr mit ihm fertig seid, findet Ihr in dem Raum aus dem er kam, auf dem Tisch drei **Handgranaten**.

Jetzt schießt Ihr auf die verschlossene Tür oder tretet sie mit der Aktionstaste ein. Worauf mal wieder die Hölle los bricht und zahlreiche von Rutlands Schergen Ms. Croft den Tag versauen wollen. Inzwischen wissen wir uns ja zu wehren. 🚫

Wenn Ihr im Kampfgetümmel mal von einem der Dächer fällt, ist das nicht so schlimm. An der Häuserwand gegenüber der Tür durch die wir eben gekommen sind, gibt es ein Fallrohr, das die Rückkehr dorthin jederzeit ermöglicht.

Lauft an der Garage, aus der das Auto halb hinaus schaut, vorbei, geradeaus über die Kreuzung. Wenn Ihr am letzten freistehenden Gebäude auf der rechten Seite vorbei seid, sollte Euch rechts, ganz hinten in der Gasse, der nächste **Bronzeschatz** anblinken.

Die Halunken nehmen an dieser Stelle des Spieles einfach kein Ende. Den Typ, der von der Ladefläche des LKWs auf Euch schießt, werdet Ihr am besten los, in dem Ihr mit der Aktionstaste auf den Kondensator am Strommast über ihm schießt.

Wenn Lara die Gegend wieder befriedet hat, könnt Ihr zum Motorrad links vom Laster gehen. Vergesst aber nicht, Euch mit den **Waffen**, **Granaten** und **Medipacks** zu rüsten, die die Söldner nun nicht mehr brauchen. 😊 Dort startet eine Videosequenz und anschließend beginnt ein wilder Ritt auf einem Zweirad italienischer Bauart.

Wichtig hierbei ist Gasgeben mit der Springentaste, Bremsen (braucht man nicht 😊) mit der Magnethakentaste, Schießen, wenn einer von Rutlands Leuten in Sichtweite kommt, die **Medipacks** durch überfahren einzusammeln und natürlich nicht gegen irgendwelche Hindernisse zu stoßen. 😊

Gegen Ende der Verfolgungsjagd läuft Lara mit ihrer Duc auf drei LKWs auf. Haltet Euch links vom letzten, denn von dessen Ladefläche aus kommen Euch Kisten entgegen.

Überholt ihn und fahrt sofort nach rechts. Denn diesmal kommen die Kisten von dem linken LKW. Dahinter tauchen zwei Typen auf, die von dort aus auf Lara schießen. Was macht Ihr? Klar, zurück schießen!

Wenn die beiden dann im Staub liegen fährt die Ladefläche des LKWs soweit hinunter, dass Lara mit ihrem Motorrad dort hinauffahren kann. Gesagt getan: Start des nächsten Einspielfilmchens. 🎬

Rückblende: Wir spielen jetzt mit Lara im klassischen Tomb-Raider-1-Outfit.

Es stehen uns keine Waffen, kein Fernglas, kein Magnethaken oder sonstige hilfreiche Gimmicks zu Verfügung. Nur die guten alten Magnesiumfackeln tauchen wieder auf. Diese könnt Ihr mit der Granatentaste aktivieren.

Direkt geradeaus seht Ihr einen niedrigen Spalt, durch den man mit der Duckentaste ganz einfach hindurch kommt. Rutscht die Rampe runter und es gibt mal wieder kein zurück.

Amanda ruft Euch hier sogar zu, was Ihr als nächstes machen müsst, um über die kleine Grube zu kommen. Folgt dem beleuchteten Weg. Sehr weit kommt man nicht, denn plötzlich stürzt die Höhlendecke ein. Keine Angst um Lara! Ihr passiert nichts. 😊 Wir drehen um und suchen einen anderen Weg. Dieser ist schnell gefunden. Er führt durch die Stalaktiten, vorbei an ein paar leeren Kisten zu einem halb verkeilten Tor, das wir ebenfalls wieder mit der Duckentaste unterqueren.

Hier findet Lara nun ihre Freundin Sarah. Leider zu spät. Keine Zeit zum Trauern. Sie muss versuchen, ihre anderen Freunde zu retten. So nimmt die große Kiste und schiebt sie an Sarah vorbei. (Drüber geht sowieso nicht ihr Rüpel! 🤪)

Stellt sie rechts auf die Druckplatte auf den Boden. Darauf wird eine Falle ausgelöst dessen Speer es Lara ermöglicht, auf die nächste höhere Ebene zu schwingen. Wenn Ihr Euch dort hoch gezogen habt, findet man rechts in der Ecke einen weiteren **Bronzeschatz**.

Nun aber weiter zur Wand mit dem Abbild eines Götzen. Dort gibt es eine Nische deren Kante Lara nützen kann, um auf die andere Seite zu klettern. Noch ein kurzer Hops und Ihr seid in der nächsten Kammer bei ihrem Homie Kent, der in einer Falle zu stecken scheint.

Hier liegt der Fall nun umgekehrt. Während Ihr im vorherigen Raum die Falle aktivieren musstet, so müsst Ihr hier von der Druckplatte am Boden erst die Kugel wegnehmen um die Spieße zu entfernen, die Euch daran hindern, auf die Fläche zu gelangen, die sich über dem Gitter befindet hinter dem Kent steht.

Wenn Ihr also die Kugel weg gerollt habt, steigt auf den höheren Absatz links im Raum. Von dort gelangt Ihr mit einem Sprung an das Seil. Jetzt schwingt zu der Fläche über Kents Gitter.

Wenn Ihr dann weiter geht, gibt es wieder eine kleine Filmeinlage mit anschließender Actionsequenz.

Bei dieser Actionsequenz müsst Ihr nicht viel machen. Lenkt Lara in Richtung der im Hintergrund zu erkennenden Kammer und springt mit der entsprechenden Taste über die Hindernisse.

In dieser Kammer angelangt, wendet Euch links dem hohen Absatz zu, auf dem eine Steinkugel liegt. Klettert dort hinauf und rollt die Kugel mit der Aktionstaste hinunter. Platziert sie auf dem Bodenschalter. Dadurch fährt ein weiterer Spieß von einer defekten Falle aus, die Lara nicht mehr zu fürchten braucht. Zurück dorthin wo Ihr die Kugel gefunden habt. Von hier aus erreicht Ihr eine weitere Plattform. Mit einem Schwinger über den von Euch freigeschalteten Spieß, erreicht Ihr das Seil.

Soviel Zeit muss sein: Wenn Ihr mit dem Seil erfolgreich auf der nächsten Steinplatte gelandet seid, seht Ihr, wenn Ihr Euch nach rechts wendet, den nächsten **Bronzeschatz** in der Ecke stehen.

Dann geht durch das offene Tor, folgt dem Gang, überquert die Grube mit den tödlichen Spießern - in dem Ihr an der Latte unter der Höhlendecke hangelt - und bald darauf beginnt eine weitere Videosequenz, die uns die Handlung näher bringen soll.

Rückblende.

Wenn wir dann endlich wieder spielen dürfen, so solltet Ihr Euch mal den Kistenstapel vornehmen, der hinter dem abgedeckten Loch beim Kran steht. Macht daraus Kleinholz und "Kling!!!" noch ein **Bronzeschatz** im Sack. 😊

Weiter zu dem zerfallenen Holzhaus. Was steht darin? Jawohl, noch ein **Bronzeschatz**! Muss wohl ein Nest sein... 🏠

Zeit zum Schwimmen zu gehen. Taucht mit der Duckentaste durch den gemauerten Schacht im Teich bis ganz nach unten. Folgt dem Gang der sich dort befindet und taucht am Ende erst einmal wieder auf (mit der Springentaste). Denn Lara hat leider keine Kiemen. Wenn sie genug Luft geschnappt hat, finden wir unten ein zerborstenes Gitter, bei dem Lara hindurch schwimmen kann. Auf der anderen Seite kann man zur Sicherheit noch einmal tief Luft holen. Wieder ganz hinunter tauchen und Ihr seht eine kleine Öffnung, die in einen großen Raum führt. In diesem gibt es rechts und links je zwei Gänge, die an einem Gitter enden. Im ersten Gang auf der rechten Seite liegt der zweite **Silberschatz**. Ihr könnt ihn aber auch erst abholen, wenn wir die Bude trocken gelegt haben. Der läuft nicht weg. 😊

Dort befindet sich an vier Figuren jeweils ein leuchtender Stein. Diese müßt Ihr in möglichst kurzer Zeit nacheinander mit der Aktionstaste dort heraus ziehen. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. Wichtig zu wissen ist nur, dass Lara schneller schwimmt wenn man die Aktionstaste zur Hilfe nimmt. Damit schafft man locker alle vier mit einem Tauchgang. Anders geht es nämlich gar nicht.

Sobald Ihr das gemacht habt, läuft das Wasser aus der Kammer ab und Ihr könnt durch das Loch in der Wand bei den Stufen gelangen. Dahinter gibt's mal wieder was für die Filmfans.

Nun geht Ihr um die große Steintafel mit dem Verslein, das Euch Lara gerade vorgelesen hat, herum. Rechts oder links bleibt Euren Vorlieben überlassen.

Ihr gelangt in einen Gang in dem zwei steile Rampen Lara am weiterkommen hindern. Deswegen wendet Euch nach links um über die Kanten weiter nach oben zu springen, um Euch dann rückwärts zur kleinen Plattform auf die andere Seite, abzustößen.

Von hier kommt man mit dem Magnethaken leicht über die Schräge. Versucht gleich durch geschicktes Schwingen die nächste Nische zu erreichen. Denn auf dieselbe Weise überwindet man auch die nächste Rampe. Wenn es nicht klappt, ist es auch nicht schlimm. Darunter gibt es noch zwei Kanten an denen sich Lara hochziehen kann.

Jetzt kommen wir in eine ziemlich imposante Halle. Lara geht die Stufen hinauf und eine Actionsequenz beginnt:

Folgt den Anweisungen die auf dem Bildschirm erscheinen. Zunächst muss Ms. Croft nach **links** flüchten, dann einen waghalsigen Sprung machen und sich anschließend an der Kante festhalten.

Gerettet! Ich wusste, Ihr lasst unsere liebste Abenteurerin nicht im Stich! 😊

Und nun wird mit Murmeln gespielt. Bei Lara ist natürlich alles eine Nummer größer.



Gleich links von Euch steht nun eine Säule mit einer Kugel darauf. Diese könnt Ihr mit dem Magnethaken herunter holen. Diese platziert man am besten auf der rechten der drei hellen Stellen, die sich auf dem Boden rund um die kleine Figur befinden. Die rechte Statue an der Wand öffnet sich und gibt damit zwei Leitern frei, an denen Lara nach oben klettern kann. Diese haben eine kleine Lücke, welche für eine Weltklasse Freeclimberin wie Lady Croft aber kein Hindernis darstellt. Am oberen Ende des ersten Teils der Leiter springt mit der Sprungtaste einfach zur Mitte. Dort findet sich eine Kante von der aus man mit der gleichen Taste nochmals zwei Ebenen höher kommt. Nun wieder zurück auf den oberen Teil der Leiter rechts oder links. Steigt sie nach oben. Dort angekommen findet man eine weitere Kugel, die ihr nun mit der Aktionstaste unten aufditschen lasst.

Jetzt liegen da unten also drei Kugeln herum. Da wir insgesamt drei Bodendruckplatten haben, ist das gut so! 😊 Verteilt sie gerecht und es geht weiter.

Folgendes passiert. Auf der linken Seite öffnet sich auch die andere Figur und in der Mitte fährt ein Altar aus dem Boden, der auch noch den Weg bei dem mittleren Götzen freigibt. Dort steigt nun die Leiter rauf und geht in die nun freigelegte Höhle. Eine Filmsequenz startet.

So was gab es in anderen Tomb-Raider-Spielen auch noch nie: Wir müssen auch wieder einen Weg hinaus finden! Na dass kriegen wir schon hin! 🚪

Zunächst bietet sich rechts von Lara, dort wo sie nach dem Einspieler steht, eine Möglichkeit nach oben zu hangeln. Ganz oben angekommen schafft sie es, mit einem großen Satz an die Leiter der nächsten Götzenfigur zu kommen. Der Sprung sieht sehr weit aus, doch es geht. Lauft rüber auf die andere Seite der Statue und springt auf die Plattform der nächsten Säule. Hier kann Lara eine Kante an der Wand greifen und links um die Ecke hangeln. Diese ist dort zweimal unterbrochen, was Lady Croft aber mit kleinen Sprüngen leicht überbrückt.

Über der nächsten Säule lasst Ihr euch nach unten fallen. Dafür müsst Ihr vier Mal die Duckentaste betätigen.

Für alle Jäger der verlorenen Schätze geht es jetzt **nicht** in Richtung Ausgang weiter. Wenn Ihr Euch das Extra-Fleißkärtchen verdienen wollt, so springt an das Seil über

dem Abgrund. Dreht Lara nach links zu der beschädigten Säule. Darüber sieht man eine kleine Nische, an die man sich hängen kann. Am besten Ihr klettert noch ein Stück mit der Aktionstaste am Seil hoch und nehmt dann Schwung auf. Nach dem Sprung dorthin versucht weiter nach oben zu gelangen. Manchmal landet man auch schon zufällig an der obersten Kante. Hangelt weiter nach links. Es gibt da einen kleinen Bruch in dem Sims, der aber schnell mit Springen überwunden ist. Es geht weiter bis zu einer Öffnung in der Wand. Dort steigt hinein. Lauft rechts die Schräge hoch zu der Kugel. Diese stößt Ihr nun mit der Aktionstaste die Rampe herunter (loslassen nicht vergessen), worauf diese die Wand durchbricht und schließlich unten beim Altar landet.

Folgt der Riesenmurmel durch den Durchbruch, den sie hinterlassen hat. Lasst Euch auf die Säule darunter fallen und wagt den Sprung auf den Götzen schräg rechts davon. Über dessen Leitern gelangt man nach unten.

Die Kugel die Ihr eben grade herbei geschafft habt, rollt Ihr nun auf den mittleren Schalter vor dem Altar. Wenn dieser jetzt mit zwei Kugeln belastet ist, fährt der Altar noch ein Stück höher und gibt den **Goldschatz** frei.

Jetzt klettert Ihr wieder auf der mittleren Statue hoch, über die linke Seite springt Ihr abermals zum linken Götzen. Über dessen linken Flanke kommt Ihr auch wieder auf die Säule an der Wand, wo Lara schon einmal gewesen ist.

Hangelt abermals die Wand entlang, bis Ihr an der Säule angekommen seid, von der aus man an das Seil springen kann. Nur diesmal geht's rechts auf die unbeschädigte Säule. Dann ein Jump hinüber zur nächsten und Ihr seht schon zwei von Rutlands Häschern, die auf Euch warten. Zeigt denen, dass sie besser zu Haus geblieben wären. 😊

Unten an der ersten Rampe wartet noch so einer und da kommen noch mehr!

Ihr kehrt, wenn Ihr dem Weg folgt, zurück in den Raum, den Lara vorhin trocken gelegt hat. Dort sind noch einmal drei von den Schurken, die Ms. Croft nichts Gutes wollen. Macht das mit ihnen, was Lara üblicherweise mit solchen Leuten macht.

Auf der anderen Seite findet Ihr nun ein Seil, mit dem Lara nun wieder zu der kleinen Öffnung gelangt, durch die sie vorhin geschwommen ist. Da haben ihr Rutlands Leute endlich mal einen Gefallen getan. 😊

Haltet Euch rechts um die nächste Anhöhe zu überwinden. Dann klettert die Leiter hoch. Links gibt es die Möglichkeit sich an Kanten nach oben zu befördern. Da oben angekommen wartet wieder ein böser Mann auf Lara. Kennen wir ja schon. 😬

Springt an das Seil am Ende des Ganges und klettert nach oben. Dreht Lara mit dem Rücken Richtung Kran und Ihr kommt mit der Springentaste auf festen Untergrund.

Wie Ihr sicher schon gesehen habt, warten da eine Menge unerfreulicher Leute auf unsere Grabräuberin. Damit wird sie aber sicher fertig! 🚫

Ganz zum Schluss schießt noch einer von den Schurken auf Laras Freundin Anaya, was diese natürlich nicht lustig findet. Helft Ihr noch schnell dabei und Ihr seid am...

Gefundene Schätze	
1 / 1	Goldschatz
2 / 2	Silberschätze
8 / 8	Bronzeschätze

Freigeschaltete Extras	
Zwischensequenzen	24 / 60
Charakterprofile	James W. Rutland, Toru Nishimura, Shogo Takamoto
Schauplatzkonzepte	Peru
Objektmodelle	Peru (alle)
Kostüme	Legend blau, Klassisch, Pink keine Jacke
Pistolenugrades	---
Spezial	---

LEVELENDE