

SUBIR POR CUERDAS, POSTES Y ESCALERAS

SUBIR Y BAJAR

 (OPCIONAL)

Cuando Lara esté agarrada a un objeto vertical fijo, como una escalera, un poste, una enredadera o una cuerda inmóvil, mueve el hacia arriba o hacia abajo para subir o bajar. Si pulsas el botón repetidas veces, subirás a mayor velocidad.



SALTAR

 (MANTENER PULSADO),
 Y LUEGO

Cuando Lara esté agarrada a un objeto vertical fijo, desplázala a la posición que quieras, mueve el en la dirección deseada y luego pulsa el botón para que salte.



SOLTARSE

Pulsa el botón si quieres que Lara se suelte del poste, la cuerda o la escalera a la que esté agarrada. De nuevo, conviene que antes compruebes que vas a aterrizar en un lugar seguro...



BALANCEOS

GIRAR

Si te balanceas de una enredadera o cuerda o del garfio magnético, mueve el a los lados para cambiar la dirección a la que mira Lara.



BALANCEO

 (MANTENER PULSADO),

 PARA SALTAR

Mantén el en la dirección a la que mira Lara para que se balancee desde una cuerda (o el garfio magnético). A partir de una posición estática, le costará un cierto tiempo coger impulso para balancearse. Si pulsas el botón cuando esté balanceándose a máxima velocidad, Lara se soltará de la cuerda.



SUBIR Y BAJAR

 (MANTENER PULSADO)
 +

Mantén pulsado el botón mientras mueves el hacia arriba o hacia abajo para que Lara cambie de posición mientras está agarrada a una cuerda. Usa esta acción cada vez que quieras llegar a una plataforma o cornisa que esté sobre o debajo de Lara.
 No olvides que cuanto más baja esté Lara en una cuerda, más grande será el radio del balanceo y viceversa.



SOLTARSE

Pulsa el botón para que Lara se suelte de la cuerda en la que se balancea.



MOVIMIENTOS EN UN POSTE HORIZONTAL

MOVERTE A LOS LADOS

Cuando cuelgas de un poste horizontal, usa el para que Lara se desplace a los lados. Esto te permitirá ajustar su posición lo suficiente como para llegar a ciertas cornisas.



BALANCEO

 (MANTENIDO EN UNA POSICIÓN)

Mientras cuelgas de un poste horizontal, mantén el en la dirección hacia la que mira Lara. Esto hará que te balancees con fuerza por el poste. Si mantienes el en la dirección contraria, Lara se detendrá y comenzará a balancearse en dicha dirección.



SALTAR

 (MANTENER PULSADO),
 Y LUEGO

Mientras te balanceas desde un poste horizontal, pulsa el botón para que Lara salte hacia adelante.



CAMBIAR DE DIRECCIÓN/ACROBACIAS
 +

Mientras te balanceas en un poste horizontal, usa para cambiar la dirección de balanceo de Lara y pulsa inmediatamente el botón para que realice sorprendentes acrobacias y giros.



SOLTARSE

Pulsa el botón cuando quieras que Lara se suelte de un poste horizontal.



CÓMO JUGAR

RECORRIDO

EXTRAS

EL JUEGO BÁSICO

TÁCTICAS PARA GANAR

EQUIPO

PRIMEROS PASOS

CONFIGURACIÓN DE BOTONES

EL MENÚ PRINCIPAL

LA PANTALLA DE JUEGO

CONTROLAR A LARA

SÚPER ACCIONES

USAR LA CÁMARA

EL MENÚ PAUSA

EL MENÚ PDA

CURSORES DE APUNTADO

Los cursores de apuntado aparecen cada vez que Lara comienza un combate (fig. 8). Además, cuando pasas al modo de puntería manual, verás una retícula circular en el centro de la pantalla (fig. 9). En función de las circunstancias, el aspecto de estos cursores y de la retícula de puntería manual puede verse modificado. La siguiente tabla te ayuda a entender dichos cambios.

Cursor/Retícula	Estado de Lara	Significado
	Modo normal (movimiento libre)	Este cursor rojo aparece sobre el enemigo que esté dentro del campo de tiro
	Modo normal (movimiento libre)	El cursor gris indica que el enemigo está fuera del campo de tiro
	Modo normal, arma desenfundada (objetivo fijado)	Este cursor rojo aparece sobre el enemigo que esté dentro del campo de tiro cuando Lara tenga un objetivo fijado
	Modo normal, arma desenfundada (objetivo fijado)	El cursor gris aparece cuando Lara tiene un objetivo fijado y el enemigo está fuera del campo de tiro
	Modo normal (movimiento libre)	La flecha roja indica que hay un enemigo fuera de la pantalla, sin tener en cuenta el campo de tiro
	Modo de puntería manual	En el modo de puntería manual, el cursor de apuntado del centro de la pantalla será de color gris si Lara no está apuntando a un enemigo
	Modo de puntería manual	En el modo de puntería manual, la retícula del centro de la pantalla será de color rojo si Lara está apuntando a un enemigo dentro del campo de tiro
	Modo de puntería manual	En el modo de puntería manual, la retícula del centro de la pantalla será de color blanco transparente si Lara está apuntando a un enemigo fuera del campo de tiro
	Modo de puntería manual	En el modo de puntería manual, la retícula del centro de la pantalla será de color azul claro si Lara está apuntando a un objeto que puede usarse con el garfio magnético
	Modo normal (movimiento libre)	Este indicador de punto de enganche aparece cuando Lara puede usar el garfio magnético para cruzar un hueco balanceándose. La presencia de esta pista visual garantiza que Lara puede cruzar el hueco de forma segura



[08]



[09]



EL COMPORTAMIENTO DE LOS ENEMIGOS

Si aprendes a predecir las reacciones de tus enemigos en cualquier situación, aumentarás las posibilidades de Lara de salir airosa de cualquier combate. Estudia los siguientes consejos con atención, y liquidarás a tus rivales sin problemas.



COMPORTAMIENTO ANTES DE UN COMBATE

Hasta que detecten algo sospechoso, o ataquen directamente a Lara, los enemigos suelen seguir una rutina fija: por ejemplo, harán guardia o patrullarán por una zona específica. El elemento sorpresa puede jugar a tu favor cuando realices un ataque. Si lo planeas con cautela, podrás eliminar a tu rival antes de que tenga la oportunidad de contraatacar (fig. 10).

En algunas ocasiones, un enemigo puede ver fugazmente a Lara y acercarse a investigar. A no ser que Lara esté lista para luchar, es preferible encontrar un escondrijo antes de que el rival llegue.

MOVIMIENTOS DE LOS ENEMIGOS

Cuando los enemigos se percaten de la presencia de Lara y abran fuego sobre ella, comenzarán a moverse libremente por la zona de batalla. Intenta anticiparte a sus acciones. Si ves a un soldado que corre en dirección a una torreta, intenta esconderte inmediatamente (fig. 11) o, mejor aún, acaba con él antes de que llegue a su destino.

TÁCTICAS DEL ENEMIGO

Los soldados enemigos suelen trabajar en grupo para eliminar a Lara, y basarán sus tácticas de combate en las oportunidades que les ofrezca el entorno o tu comportamiento. Es importante que identifiques sus estrategias, y diseñar con rapidez un plan de acción apropiado.

CARGAR: En muchas ocasiones, tus rivales intentarán disparar a Lara sin más y correrán hacia ella para apuntar mejor. En función de la arquitectura de la zona de combate, correrán directamente hacia ti o darán un rodeo por una ruta alternativa para llegar a tu posición. Intenta no perder de vista a tus objetivos, y cambia de objetivo cuando sea necesario para eliminar al que esté más cerca o al que sea más peligroso.

CUBRIRTE: A veces, cuando realizas un ataque sorpresa sobre un enemigo, su reacción instantánea es ponerse a cubierto. Esto te dará una ventaja temporal ya que serás el único personaje que dispare. Pero el rival terminará por responder al fuego, e incluso puede contar con aliados que habrán corrido a ayudarlo. Más vale ser prudente, y comprobar el número de soldados que te esperan antes de abrir fuego. En algunos casos, los asaltantes intentarán realizar movimientos



[10]



[11]



[12]

de flanco: se cubrirán en una posición lateral con respecto a Lara, antes de enzarsarse en un fuego cruzado con ella. Recuerda que los enemigos no podrán apuntar ni ver a Lara mientras estén a cubierto.

TRABAJO EN EQUIPO: Los enemigos suelen reagruparse y apoyarse entre ellos (fig. 12) cada vez que oyen o ven a Lara, o escuchan la llamada de auxilio de uno de sus camaradas. Suelen hacer mucho ruido al abrir fuego o comunicarse, así que abre bien los oídos para localizarlos. Presta mucha atención a sus palabras, ya que pueden revelar sus intenciones y eso te ayudará a prepararte para un ataque inminente.

Vigila de cerca a tus rivales y encuentra el equilibrio entre las tácticas ofensivas y las defensivas. Muévete todo lo que puedas, salta de una posición a cubierto a otra, y dispara sin parar (recuerda que tus pistolas predeterminadas cuentan con munición infinita). En las situaciones más desesperadas tendrás que recurrir a armas más potentes. Si estás metido en un verdadero aprieto, no dudes en usar un arma de fuego secundario (si tienes una), y emplea rápidamente las granadas para eliminar grupos grandes de enemigos, o expulsarlos de sus posiciones a cubierto.



- CÓMO JUGAR
- RECORRIDO
- EXTRAS
- EL JUEGO BÁSICO
- TÁCTICAS PARA GANAR
- EQUIPO
- EL COMPORTAMIENTO DE LARA
- EL COMPORTAMIENTO DE LOS ENEMIGOS
- TRAMPAS Y ROMPECABEZAS
- PREMIOS Y BONIFICACIONES

USAR EL ENTORNO EN UN COMBATE

Cuando el icono del botón  (o su equivalente) aparezca junto a un objeto o elemento arquitectónico, pulsa dicho botón para que Lara dispare a ese punto y provoque una acción que herirá o eliminará a los rivales cercanos. Te encontrarás muchos tipos de ataques ambientales en Tomb Raider Legend. Puedes aplastar a un enemigo si derribas una columna sobre él (fig. 13), si inicias una avalancha o haces detonar objetos explosivos. Cuando tengas la oportunidad de usarlos (si, por ejemplo, todavía no te han detectado), procura esperar el momento adecuado para abrir fuego. Cuantos más adversarios liquides de una sola vez, más fácil será el resto de la batalla.



[13]

BATALLAS CONTRA JEFES

Las batallas contra jefes son mucho más complicadas que un combate normal, ya que te enfrentarás a enemigos que te provocarán daños muy graves antes de morir o rendirse, y emplearán muchas más técnicas mortales.

Cada vez que te enfrentes a un jefe, es importante que te concentres. Intenta analizar las estrategias de ataque del rival y su comportamiento general. Pronto darás con una forma de esquivar sus ataques e identificarás sus puntos débiles. Nunca dejes de moverte, y experimenta con los efectos de tu equipo (granadas, garfio magnético) y del entorno. Si el rival parece inmune a las balas, quizás puedas hacerle daño por medio de algún objeto que te rodea...

Si te cuesta especialmente derrotar a algún enemigo, no te desesperes. Encontrarás tácticas y explicaciones sobre cada uno de ellos en el capítulo "Recorrido".

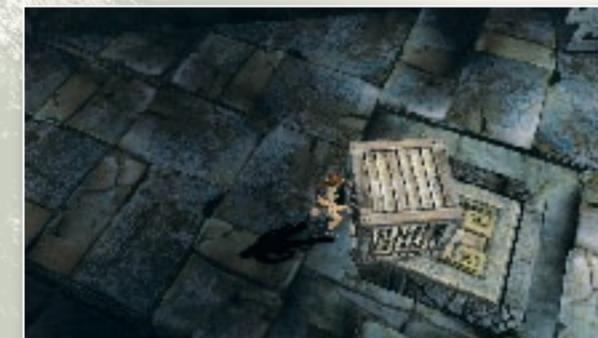


TRAMPAS Y ROMPECABEZAS

No llegarás muy lejos en Tomb Raider Legend si no aprendes a resolver rompecabezas y a esquivar o desactivar trampas. Aunque te encontrarás en muchas situaciones distintas, pronto descubrirás que muchos de estos elementos siguen los mismos principios generales.

USAR OBJETOS MÓVILES

La clave para resolver los rompecabezas o evitar las trampas suele recaer en el uso de objetos móviles. Empuja un cajón sobre un interruptor del suelo (fig. 14), coloca una caja entre dos paredes que se cierran o súbete a un objeto para alcanzar una cornisa elevada. Éstos son tan solo tres ejemplos de soluciones que tendrás que usar para que Lara llegue al final de un nivel. Por muy perplejo que te quedes ante una situación, intenta ser siempre lo más metódico posible. Fíjate en los objetos que tienes a mano, y piensa (o experimenta) qué puedes hacer con ellos.



[14]

BUSCAR ACTIVADORES

Los activadores pueden poner en marcha dispositivos que te ayudarán a resolver un rompecabezas o a anular una trampa. Los tipos más comunes de activadores son los siguientes:

- **PLACAS/INTERRUPTORES DE SUELO:** Un simple interruptor que responde al peso o a la presión. Puedes activarlos si Lara se sitúa sobre ellos o coloca objetos móviles como las cajas
- **INTERRUPTOR/PALANCA:** Dispositivo con el que Lara puede interactuar para desactivar una trampa o abrir una puerta.
- **ACTIVADORES DE LA HISTORIA:** Una trampa o evento tiene lugar en cuanto Lara llega a un punto concreto del nivel.
- **ELEMENTOS FRÁGILES:** Plataformas que se derrumban, cornisas que se desmoronan o cuerdas que solo aguantan el peso de Lara durante un tiempo limitado.
- **RAYO DE LUZ:** Un rayo de luz desencadena un evento al ser activado o interrumpido.



INTRODUCCIÓN

Este recorrido ha sido diseñado para ayudar a todos los jugadores, sea cual sea su experiencia. Tú decides cuándo y cómo usarlo. Puedes seguirlo paso a paso, o consultarlo ocasionalmente si prefieres, en la medida de lo posible, resolver tú mismo los rompecabezas de Tomb Raider Legend.

El recorrido de cada misión tiene la siguiente estructura:

- En la primera doble página aparece un mapa de la zona, acompañado de anotaciones. Si necesitas únicamente un poco de ayuda, este mapa te ofrece el número mínimo de pistas para orientarte en el nivel. Los mapas te dicen la ruta general que debes seguir, pero no cómo llegar de un punto a otro. Si quieres, en tu primera partida puedes usar estos mapas para obtener las indicaciones básicas e ignorar el texto principal del recorrido.
- En la siguiente doble página aparecen secciones ampliadas del mapa de la zona, con anotaciones mucho más detalladas. Además, hay instrucciones que explican todo lo que necesitas saber para que Lara llegue al final del nivel. También encontrarás referencias a la sección "Secretos" del capítulo "Extras" y recuadros con consejos y tácticas para luchar contra los "jefes".



1 MAPAS DE LA ZONA

Cada mapa te ofrece un resumen del recinto que Lara debe explorar. Sus dos páginas te ayudarán a comprender mejor la estructura del nivel. Si en algún momento del juego te has perdido pero no quieres consultar las secciones ampliadas del mapa (o el texto del recorrido), intenta reorientarte mediante la identificación de las estructuras arquitectónicas más llamativas. Si necesitas más ayuda, puedes usar los iconos de letras para pasar directamente al párrafo específico del texto que habla (únicamente) de esa zona.

Si no entiendes alguno de los símbolos, consulta el texto explicativo de la contraportada desplegable; allí se describen todos los símbolos utilizados en la guía.

2 DATOS DE LAS MISIONES

Esta tabla te ofrece información anecdótica sobre la misión en curso: las condiciones meteorológicas, la hora del día, y el atuendo que vestirá Lara.

3 SECCIONES DETALLADAS DEL MAPA

Estas secciones ampliadas del mapa de la zona están diseñadas para ayudarte a avanzar sin demasiado esfuerzo. Presentadas en una escala que facilita su lectura, muestran unas líneas continuas que representan la ruta óptima que Lara debe seguir. Cada camino está marcado con una letra (A, B, C, D, etc.) que corresponde a un párrafo del texto del recorrido. En el momento en que sepas dónde te encuentras, podrás acceder de forma inmediata a la información relativa a dicha zona.

4 LA GUÍA PASO A PASO

El texto del recorrido que acompaña a cada mapa ampliado te ofrece indicaciones e instrucciones pormenorizadas. Se divide en pequeños párrafos que aparecen junto a una letra. Esta letra se corresponde con su posición en el mapa. Cada párrafo explica qué debe hacer Lara para, por ejemplo, ir del punto B al punto C.

Verás que en el texto del recorrido aparecen de vez en cuando referencias a códigos "(A-1)". Estas referencias te llevan a la sección "Secretos" del capítulo "Extras", en el que se incluyen instrucciones sobre cómo conseguir los premios de oro, plata o bronce que Lara se encontrará en puntos específicos de su aventura. Si necesitas ayuda, usa dichas referencias para pasar directamente al párrafo correspondiente de la sección "Secretos".

5 CAPTURAS DE PANTALLA

Las numerosas capturas de pantalla que encontrarás en este capítulo están pensadas para usarse como puntos de referencia visuales; suelen ilustrar consejos, trucos y tácticas que se explican en el texto del recorrido. Cada imagen va acompañada de un número que se corresponde con la referencia "(fig. X)" del texto correspondiente.

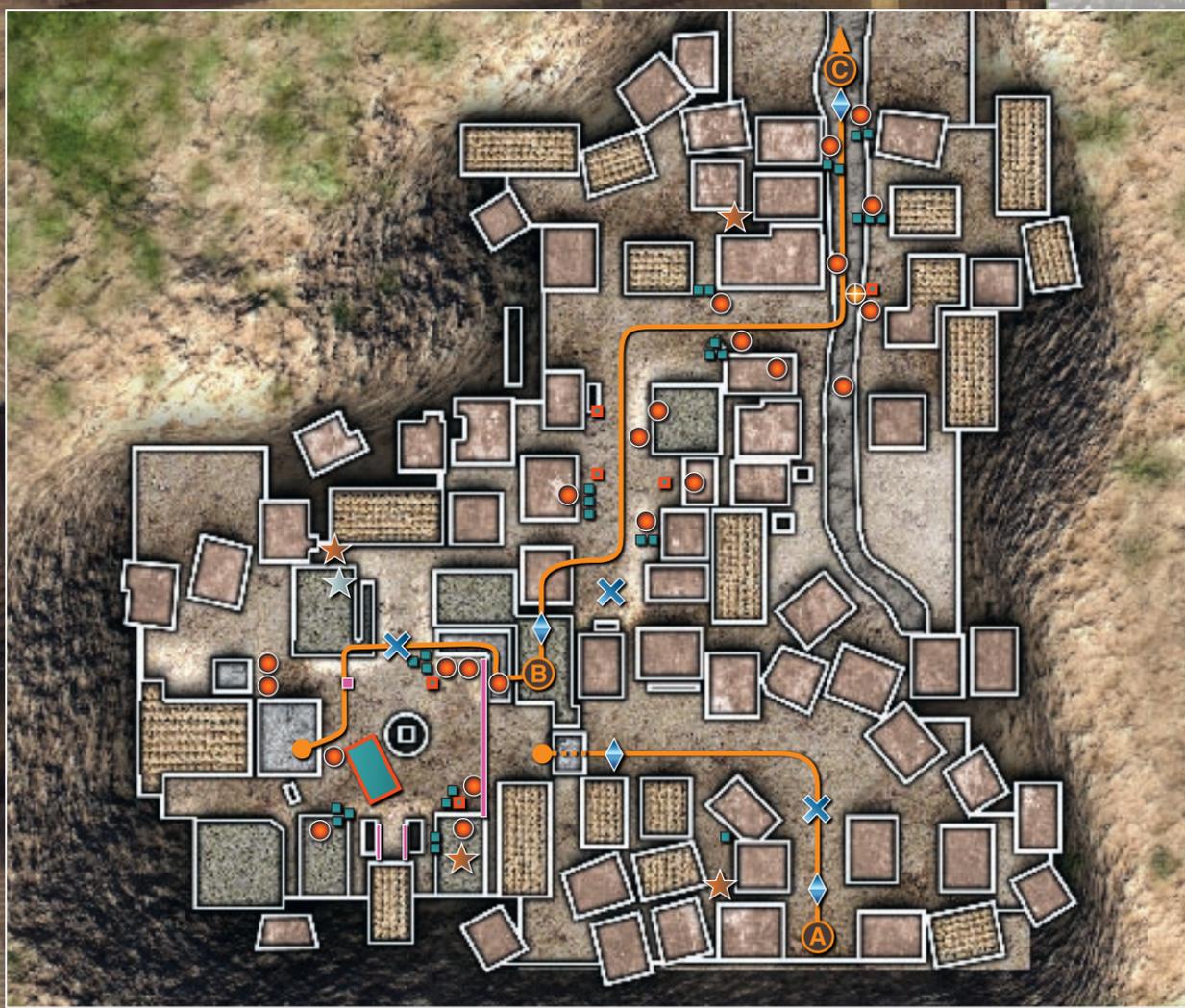
6 CONSEJOS

Estos recuadros informativos contienen consejos de gran importancia y utilidad, detalles acerca de los movimientos que Lara puede realizar y cómo interactuar con determinados objetos cuando te los encuentres por primera vez.



- CÓMO JUGAR
- RECORRIDO
- EXTRAS
- INTRODUCCIÓN
- NIVEL 1
- NIVEL 2
- NIVEL 3
- NIVEL 4
- NIVEL 5
- NIVEL 6
- NIVEL 7
- NIVEL 8

[I N T R O D U C C I Ó N]



NIVEL 2: PERÚ - REGRESO A PARAÍSO A-B

INFORMACIÓN DE LA MISIÓN

A Comenzarás a controlar a Lara en la calle principal del pueblo (2-A). Sigue el camino hasta que llegues a la puerta grande que conduce a la plaza del mercado y a un punto de control. Tras un interludio, tendrás que vencer a dos grupos sucesivos de soldados. Para no tener que luchar contra todos los soldados del primer grupo a la vez, puedes cubrirte en las zonas que están a ambos lados de las escaleras de la entrada a la iglesia. No dejes de moverte, elimina a tus adversarios de forma metódica e intenta disparar al depósito de combustible del camión (y a los barriles explosivos que están desperdigados por toda la zona) para que la explosión resultante acabe con los soldados. Tras acabar con el primer grupo de enemigos, un breve interludio mostrará la llegada de una segunda oleada de soldados.

Quando hayas acabado con la mayoría de los rivales, sal de tu posición a cubierto y acaba con los soldados restantes. Después, date prisa en recoger toda la munición de rifle con la que puedas cargar, ya que la necesitarás para las siguientes batallas. Tal como viste en el breve interludio, un hombre armado con una escopeta espera a Lara en uno de los balcones. Sube por el poste vertical que tiene una bandera en su extremo superior (fig. 1), salta al balcón contiguo y acaba con el francotirador desde allí (2-B, 2-C, 2-D). Acércate al segundo hueco de los railes y balancéate con el garfio para llegar al balcón en el que estaba el hombre de la escopeta. Entra por la puerta destrozada y prepárate para luchar contra otro adversario armado con una escopeta. Dentro de la casa encontrarás un nuevo punto de control y unas cuantas granadas. Cógelas y sal por la puerta.

B En la siguiente sección del pueblo, corre por la calle hasta que se termine. Tendrás que enfrentarte a muchos soldados; de hecho, verás a uno de ellos nada más atravesar la puerta. Desde tu posición en el tejado, mata rápidamente al enemigo que está en el balcón pequeño. Después, baja al nivel inferior y usa el callejón cercano para cubrirte mientras eliminas a los atacantes uno tras otro; hay barriles explosivos a los que podrás disparar en el caso de que algún soldado se coloque cerca de ellos. Ten cuidado con las granadas que te lanzarán. También merece la pena recordar que puedes usar el garfio magnético para derribar a los soldados de los tejados y los balcones. Cuando termines con todos, avanza con cautela hacia la esquina de la calle; puede que haya otro soldado en el balcón que está junto al edificio azul y gris; recoge toda la munición, granadas y botiquines que te encuentres.

Al doblar la esquina, tres nuevos enemigos tenderán una emboscada a Lara. Sin perder un segundo, lanza una granada al hombre que se esconde tras los barriles y el puesto del mercado, y luego dispara a su compañero cuando salga del callejón (2-E). Ten lista un arma cuando corras hacia el siguiente cruce. Un camión frenará en seco ante tus ojos. La forma más sencilla de acabar con el hombre de la torreta es disparar inmediatamente al transformador de energía que está sobre él (fig. 2). Después, cúbrete rápidamente tras la plancha de chapa ondulada y elimina a los dos soldados que entran corriendo por la izquierda y por la derecha. El último grupo de soldados está detrás de la esquina de la izquierda. Se cubren tras unas cajas destruyibles, así que lanzarles granadas es la mejor forma de acabar con ellos. Recoge todos los objetos que suelten los soldados, y corre hacia la moto para continuar.



[01]

¿PUEDO DARLE UNA PATADA? ¡SÍ!

A la entrada del pueblo, encontrarás un balón de fútbol en el suelo, a la derecha de Lara. Dale una patada si te apetece. No es que Lara sea una futbolista profesional, pero puede hacer rebotar el balón contra una pared o incluso hacer una volea. También puedes ensayar las técnicas de combate de Lara (patadas incluidas) con el maniquí de entrenamiento que está justo a la entrada. Dentro del pueblo, Lara podrá usar los pies para abrir puertas y armarios de una patada. ¡Quién sabe lo que puedes encontrar dentro!



[02]

GRANADAS

Esta sección de Tomb Raider Legend es la primera que incluye combates con granadas explosivas. Las granadas son una herramienta muy poderosa: pueden usarse para eliminar grupos de soldados, sacar a los enemigos de sus posiciones a cubierto o destruir los objetos tras los que éstos se esconden. Por lo general, los soldados correrán a cubrirse en cuanto vean a Lara lanzarles granadas. A menudo, puedes evitar esto si disparas una ráfaga breve para aturdirlos el tiempo suficiente para que la granada estalle. Si te enfrentas a soldados que usan granadas, escucha el sonido revelador que producen estos dispositivos al ser lanzados, ya que es muy difícil verlos en el fragor de la batalla.



CÓMO JUGAR

RECORRIDO

EXTRAS

INTRODUCCIÓN

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

MAPA DE LA ZONA

A - B

C - D

E - G

H - J

K

L - M

SECRETOS

Completar Tomb Raider Legend es un logro admirable; pero incluso después de superar sus ocho estimulantes niveles, aún te quedará mucha diversión por delante. Si quieres sacarle el máximo partido al juego, tendrás que recoger todos los premios, terminar cada nivel en el muy exigente modo Contrarreloj y explorar hasta el último rincón de la mansión Croft. En las páginas siguientes te explicamos cómo completar el juego al 100%, y también revisamos los numerosos elementos ocultos del juego que desbloquearás al conseguirlo.

LA MANSIÓN CROFT

Gracias a los 27 premios que esconde y a los muchos rompecabezas que tendrás que resolver para obtener el premio de oro más oculto, visitar la mansión Croft supone participar en una excitante caza del tesoro. Esta sección revela el lugar de cada premio por medio de un recorrido paso a paso acompañado de mapas con anotaciones e imágenes ilustrativas.

PRIMEROS PASOS

Puedes acceder a la mansión Croft desde la pantalla de inicio, una vez que hayas completado el primer nivel (Bolivia) y hayas guardado la partida. Para jugar en este nivel, selecciona Mansión Croft en el menú principal. Tendrás que elegir un archivo guardado; escoge el más reciente (recuerda que es imprescindible que en dicho archivo se especifique que has superado el nivel de Bolivia) y la mansión Croft se cargará.

Lara comenzará en el vestíbulo de su "humilde" morada. Puedes explorar la zona a tu antojo y recoger todos los premios y objetos que veas. Para guardar tus avances, selecciona Guardar premios en el menú pausa y elige el archivo guardado al que quieras añadir los premios recogidos.

Éste debería contener tu posición más reciente en el juego. Tendrás que confirmar que quieres sobrescribir el archivo, pero no te preocupes: tus avances en la aventura principal no se verán afectados al añadirles este registro de tus logros en la mansión Croft.

Para salir de la mansión y volver a la pantalla de inicio, selecciona Salir de la mansión Croft y confirma la selección. Se te ofrecerá una última oportunidad de guardar los premios recogidos. Selecciona Salir para abandonar el nivel.

CONSEJOS PARA ENCONTRAR TESOROS

Si decides explorar la mansión Croft sin consultar este recorrido, conviene que tengas en mente los siguientes consejos.

- Encontrarás cuatro accesorios de Lara repartidos por la mansión, a la vista o escondidos en las habitaciones. El garfio magnético y las pistolas son fundamentales: no recogerás muchos premios sin ellos. La linterna es extremadamente práctica (aunque no imprescindible) y los prismáticos son útiles sin más.
- Presta atención a las pistas visuales. Si Lara gira la cabeza, puede que esté mirando a un punto de interactividad. Fíjate bien en los objetos con el brillo característico que indica que pueden usarse con el garfio magnético, y presta atención a la retícula de la pistola cuando uses el modo de puntería manual. Si se vuelve rojo o azul es que has descubierto un lugar en el que puedes usar las pistolas o el garfio magnético.
- No podrás usar el garfio magnético para recoger premios durante el nivel de la mansión Croft. Sí podrás usarlo para llegar a un lugar en el que se encuentre un premio, pero el garfio se mostrará reacio a engancharse a un premio.



EL VESTÍBULO

EL COMIENZO: Tal como muestra el mapa, la mansión Croft se compone de cinco áreas diferenciadas. El vestíbulo (la zona en la que Lara comenzará a recorrer este nivel) funciona como eje central y te permite el acceso

a las otras cuatro áreas: el dormitorio, el estudio, la piscina y la pista de obstáculos. Tu primera visita al vestíbulo será breve por necesidad, pero pronto tendrás que volver a esta zona para recoger los premios ocultos.



RECOGER EL GARFIO MAGNÉTICO: Date la vuelta y entra en el centro técnico por la puerta que está en la pared de cristal, y usa el ordenador que está en el suelo, a la derecha de Zip (fig. 1). De esta forma abrirás una caja fuerte de la pared en la que se encuentra el garfio magnético. Sube por las escaleras y gira a la izquierda. Cruza la puerta que está al fondo del balcón y sigue el pasillo para llegar al dormitorio.



CÓMO JUGAR

RECORRIDO

EXTRAS

SECRETOS

AVENTURAS ANTERIORES

ENTRE BASTIDORES

LA MANSIÓN CROFT

PREMIOS

OBJETOS DESBLOQUEABLES

REPARTO

REINVENTANDO A LARA

Desarrollar y refinar el aspecto del protagonista supone un desafío para cualquier juego que se desarrolla en tercera persona. Pero el equipo de Tomb Raider Legend se enfrentaba a una tarea mucho más delicada y compleja: darle un aire nuevo a Lara, uno de los personajes más famosos de la historia de los videojuegos. "Fue bastante duro, porque teníamos muchísimas ideas sobre qué hacer con Lara y, en determinado momento, había demasiada gente queriendo meter baza", dice **Jacob "Jake" Wendler**, Director de gráficos. "Teníamos claro que había que modernizarla, y nos planteábamos cómo. En la primera fase del proyecto tomamos como punto de partida a la Lara de Angel of Darkness. La hicimos adelgazar, le cambiamos la cara, intentamos eliminar los rasgos duros de su rostro (fig. 1 y fig. 2). Pero las cosas empezaron a tomar forma cuando Toby Gard se unió al proyecto; quería realizar muchos cambios, algo que a mí también me apetecía. Toby es un tipo muy abierto, no se corta a la hora de contarte lo que quiere".



Jacob Wendler, director de gráficos



[0 2]

Uno de los primeros modelos de Lara, pocos meses después de comenzar el proyecto.



[0 1]

DE BASTIDORES]



[0 3]



Toby Gard, asesor creativo

Toby Gard, el creador original de Lara, se vino de Inglaterra para trabajar en el proyecto y jugar un papel fundamental en el proceso de remodelación del juego. "Su incorporación al proyecto fue decisiva: él fue el creador de Lara, así que no se dejaba intimidar por ella", dice Jason Bell. "Él decía: 'Es mi personaje. Haré con ella lo que quiera'. Esa libertad nos ayudó mucho, ya que antes de su llegada estábamos algo confundidos con respecto a los pasos a seguir; nos costaba tomar decisiones sobre Lara. Su constitución atlética era evidente, pero carecíamos de detalles reales. Nos preguntábamos por detalles del tipo '¿Cómo camina?'; teníamos muchas dudas. Cuando Toby se unió al proyecto, nos decía 'Así es como Lara camina', y las cosas se ponían en marcha. Creo que ése fue uno de los momentos clave del proyecto. Hubiésemos terminado el juego sin su ayuda, pero el resultado final habría sido muy diferente. Y, probablemente, peor".

"Toby nos ayudó a la hora de tomar decisiones", dice Jake Wendler. "Al principio nos mostrábamos muy recelosos a la hora de cambiar demasiado a Lara. Cuando Toby se incorporó, nos fijamos en el modelo sobre el que trabajábamos; y fue entonces cuando nos soltamos mucho más a la hora de cambiarle el atuendo, peinarla de forma distinta, quitarle la trenza o las gafas de sol, añadirle otras cosas. Toby pensó que sería bueno crear un atuendo completamente distinto (fig. 3); también se le daba muy bien diseñar. Quería cambiar su figura de forma radical. Nos reunimos y comenzamos a planear los cambios más disparatados. A veces nos pasábamos de la raya, pero me acuerdo de cuando nos reunimos para ver el atuendo que Lara lleva en el juego final. Nos llevó ocho meses terminar el diseño del aspecto de Lara. Cuando todo el equipo lo vio y dijo 'Esto es lo que buscábamos' fue un gran momento".

Rediseñar a Lara no consistía únicamente en cambiarla de ropa y realizarle unos pequeños retoques de cirugía estética. Como muestran estas imágenes, el equipo barajó una serie de caras muy diferentes.



Matthew Guzenda, productor senior

Rediseñar a Lara no se reducía a realizarle pequeños retoques. También había que decidir sobre algo bastante importante: sus movimientos y su forma de interactuar con el entorno. "El motor de juego ya nos había solucionado gran parte del trabajo", dice **Matthew Guzenda**, productor senior. "En este juego, Lara se mueve en escenarios bastante grandes. No habíamos trabajado con espacios tan amplios en el pasado, así que hicimos unas cuantas pruebas. Pero el problema principal era el sistema de control. Nos fijamos en los juegos anteriores, en los que Lara parecía muy realista y ágil, pero resultaba muy complicada de controlar".

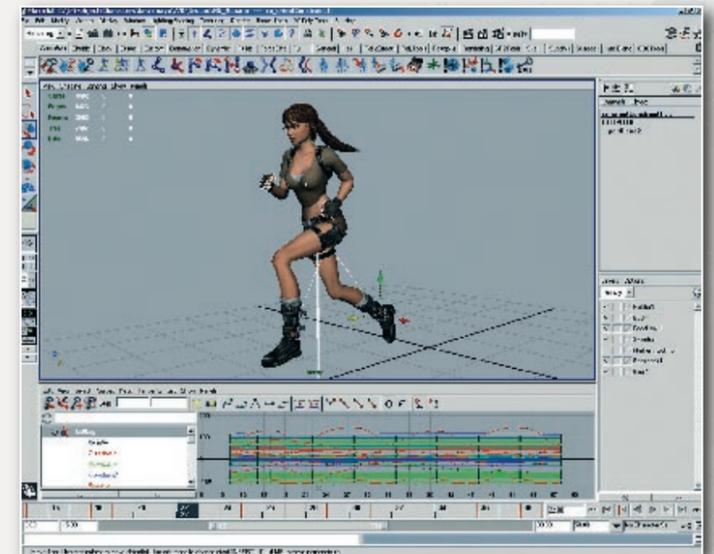
Decidir que Lara debía ser más maniobrable, más atlética y más sensible a los controles es una cosa; pero poner dichas ideas en práctica fue probablemente el obstáculo más importante que el equipo de Tomb Raider Legend tuvo que superar. No bastaba con que el jugador pudiese controlar a Lara de forma precisa; sus movimientos debían ser gráciles y característicos. "En los juegos de Soul Reaver aparecían personajes con rasgos humanos pero con muchas habilidades", continúa Guzenda. "Podían dar saltos impresionantes, moverse con mucha rapidez... Los personajes respondían bien a los controles y podían hacer de todo. Pero cuando incorporamos a Lara en nuestro sistema y comenzamos a hacer pruebas, se movía de forma muy entrecortada. Tuvimos que encontrar un equilibrio entre su aspecto y la facilidad de su manejo, algo que nos llevó casi todo el proyecto. Es un problema que tenemos siempre: el artista quiere que el personaje tenga muy buen aspecto, y el diseñador siempre quiere que reaccione con rapidez y sea muy maniobrable".

La animación de Lara se realiza completamente a mano (fig. 4). La forma en que todas sus animaciones se interconectan de forma tan imoluta es el resultado de muchos meses de trabajo constante, miles de horas para asegurarnos de que, por ejemplo, un salto de un punto a otro resultase satisfactorio tanto a nivel visual como de sensibilidad a los controles. La verdad es que no hay un solo movimiento de la Lara de Legend que contenga una única animación; lo más habitual es que haya varias funcionando a la vez, una para cada parte concreta de su anatomía. Desde cuando Lara apunta con el arma a una dirección a la vez que se mueve en otra distinta, a las situaciones en que gira la cabeza para mirar a un punto de interacción, hay muchos detalles sutiles que pasarán inadvertidos para el jugador de forma consciente.

"El asunto más complicado del proceso, en contra de lo que pueda pensar la gente, es el sistema de movimiento de Lara", explica Morgan Gray. "Se emplearon entre cuatro y seis ingenieros durante casi un año entero para dar forma a la tecnología que permitiese controlar a Lara con fluidez y que ésta pudiese realizar todos sus movimientos. Hay muchos pequeños detalles que la gente no va a notar, pero queremos que Lara fuese lo más realista posible, sobre todo en movimiento. Incluso cuando Lara salta sobre algo que está a la altura de sus rodillas y dobla las piernas para levantarse, es algo que tiene mucho trabajo detrás. Mover hacia arriba el mando para que los pies de Lara se queden colgando, o hacer que mire de un lado a otro... En todos estos casos, hay muchos pequeños detalles detrás".

"Una sección importante de nuestro departamento de ingeniería se dedicó exclusivamente a conseguir que Lara tuviese buen aspecto, se moviese con corrección e interactuase con el entorno de forma natural", nos revela Jason Bell. "Posiblemente, una tercera parte de nuestros esfuerzos de ingeniería se invirtieron en ello, porque es un detalle en el que se iba a fijar todo el mundo: todo el juego gira en torno a Lara, así que era fundamental obtener un buen resultado. Creo que Lara ocupa entre el 15 y el 20% del código total del juego; una parte considerable. Ha sido lo más complicado del juego".

Actualizar a Lara y crear un sistema de control totalmente nuevo no consistía únicamente en dotarla de una mayor flexibilidad y capacidad atlética. El equipo también tuvo que tener en cuenta las consecuencias de todos estos cambios en su forma de interactuar con el entorno. "Estaba claro que Lara tenía que moverse mucho mejor", dice Jake Wendler. "Pero no teníamos claras las implicaciones visuales de esta mejora, especialmente en la primera fase del proyecto. No éramos conscientes de lo difícil que iba a resultar. ¿Qué aspecto tiene una cornisa a la que te agarras? Soul Reaver y Legacy of Kain contaban con mecánicas muy concretas. Pero en el caso de Lara, puedes hacer muchas cosas con el entorno: subirte a objetos, colgarte de una cornisa, balancearte en un poste, todo ello en ocho escenarios muy diferentes. Crear el lenguaje visual necesario para moverse por los niveles fue un desafío que tuvimos presente durante todo el proceso de creación, a la hora de diseñar el juego y durante las pruebas. Dejamos que un grupo de probadores externos jugasen con el juego para comprobar si todos los elementos visuales encajaban correctamente".



[0 4]



ÍNDICE

CÓMO JUGAR
RECORRIDO
EXTRAS



Palabra	Página
Agarrarse a tiempo	15
Alistar Fletcher	172, [188]
Amanda Evert	173, [188]
Anaya Imanu	172
Apuntar	30
Armario	148
Armas	38 - 39
Aventuras anteriores	174 - 179
Balances	22 - 23
Bengalas	38
Bolivia – El espejo (Nivel 8)	142 - 143
Bolivia (Nivel 1)	44 - 61
Botiquín	38, [15]
Brillo	11
Calibración	11
Cámara	25, [14]
Cambiar avanzado (Modo de combate)	11
Cambiar de arma	19
Cargar	7
Códigos de trucos	167
Combate	18 - 20, [191]
Comportamiento de los enemigos	31
Configuración de botones	7 - 10
Contrarreloj	165
Contraste	11
„Contratiempos desgraciados“ (video)	167
Controlar a Lara	14 - 24
Controles del vehículo	24
Entre bastidores	180 - 192
Equipo	36 - 38
Escaneo progresivo	11
Escopeta	38
Escudo antidisturbios	111
Excalibur	141, [188]
Extras	144 - 192, [12]
Garfio magnético	17 - 19, [36]
Garfio magnético (Mansión Croft)	147
Ghana (Nivel 4)	88 - 101, [185]
Granadas	39, [20]
Guardar	7
Hacer el pino	21
Inglaterra (Nivel 6)	116 - 129
Iniciar la partida	6, 10
Interludios interactivos	25
James Rutland	101, 173, 190
Japón	Ver „Tokio“
Kazajistán (Nivel 5)	102 - 115
La casa de Lara	146 - 154, [10]
La mansión Croft	146 - 154, [10]
Lanzagranadas	39
Lara Croft	171
Linterna	37, [14]
Linterna (Mansión Croft)	148
Logros en la Xbox 360	170
Mantener avanzado (Modo de combate)	11
Mejoras para las pistolas	167
Menú de opciones	11
Menú Especial	167
Menú Extras	164 - 169
Menú pausa	25
Menú PDA	26
Menú principal	10 - 12
Modo A.E.V.	20
Modo de combate estándar	11
Modo de puntería manual	19
Modos de combate	11
Movimientos básicos	14 - 15
Movimientos en un poste horizontal	23

Palabra	Página
Nadar	16 - 17, [71]
Nepal (Nivel 7)	130 - 141
Nivel de dificultad	6
Nueva partida	10
Objetivos (PDA)	26
Objetivos fijados	18
Objetos desbloqueables	164 - 170
Objetos destruibles	19
Objetos móviles	33 - 35
Pantalla	11
Pantalla de juego	12 - 13
Pantalla panorámica	11
PDA	26
Personajes	166
Perú (Nivel 2)	62 - 75
Pistolas (Mansión Croft)	148
Pistolas gemelas	38
Premio 1-A	47, 155
Premio 1-B	47, 155
Premio 1-C	47, 155
Premio 1-D	51, 155
Premio 1-E	53, 155
Premio 1-F	53, 155
Premio 1-G	55, 155
Premio 1-H	55, 155
Premio 1-I	55, 156
Premio 1-J	57, 156
Premio 1-K	57, 156
Premio 1-L	59, 156
Premio 1-M	59, 156
Premio 1-N	59, 156
Premio 1-O	61, 156
Premio 1-P	61, 156
Premio 2-A	65, 157
Premio 2-B	65, 157
Premio 2-C	65, 157
Premio 2-D	65, 157
Premio 2-E	65, 157
Premio 2-F	67, 157
Premio 2-G	69, 157
Premio 2-H	71, 157
Premio 2-I	71, 157
Premio 2-J	71, 157
Premio 2-K	73, 157
Premio 3-A	79, 158
Premio 3-B	79, 158
Premio 3-C	79, 158
Premio 3-D	81, 158
Premio 3-E	83, 158
Premio 3-F	83, 158
Premio 3-G	83, 158
Premio 3-H	83, 158
Premio 3-I	85, 158
Premio 3-J	85, 158
Premio 3-K	87, 158
Premio 4-A	91, 159
Premio 4-B	91, 159
Premio 4-C	91, 159
Premio 4-D	93, 159
Premio 4-E	95, 159
Premio 4-F	95, 159
Premio 4-G	95, 159
Premio 4-H	99, 159
Premio 4-I	101, 159
Premio 4-J	101, 159
Premio 5-A	105, 160
Premio 5-B	105, 160
Premio 5-C	105, 160
Premio 5-D	107, 160
Premio 5-E	109, 160
Premio 5-F	109, 160
Premio 5-G	111, 160
Premio 5-H	111, 160
Premio 5-I	113, 160
Premio 6-A	119, 161
Premio 6-B	121, 161

Palabra	Página
Premio 6-C	121, 161
Premio 6-D	121, 161
Premio 6-E	121, 161
Premio 6-F	121, 161
Premio 6-G	121, 161
Premio 6-H	121, 161
Premio 6-I	123, 161
Premio 6-J	123, 161
Premio 6-K	125, 162
Premio 6-L	125, 162
Premio 6-M	125, 162
Premio 6-N	129, 162
Premio 6-O	129, 162
Premio 7-A	133, 162
Premio 7-B	133, 162
Premio 7-C	133, 162
Premio 7-D	135, 162
Premio 7-E	135, 162
Premio 7-F	135, 163
Premio 7-G	135, 163
Premio 7-H	135, 163
Premio 7-I	137, 163
Premio 7-J	137, 163
Premio 7-K	137, 163
Premio 7-L	137, 163
Premio 7-M	139, 163
Premio 7-N	139, 163
Premio 7-O	139, 163
Premio 7-P	139, 163
Premios	146 - 163
Premios de Bolivia (Nivel 1)	155 - 156
Premios de Ghana (Nivel 4)	159
Premios de Inglaterra (Nivel 6)	161 - 162
Premios de Kazajistán (Nivel 5)	160
Premios de Nepal (Nivel 7)	162 - 163
Premios de Perú (Nivel 2)	156 - 157
Premios de Tokio (Nivel 3)	158
Prismáticos	20, [37]
Prismáticos (Mansión Croft)	151
Puntos de control	29

Reparto	171 - 173
Rifle de asalto	39

Salir	25
Saltar video	25
Salto del ángel	16
Secretos	146 - 173
Shogo Takamoto	173
Subfusil	38
Subtítulos	11
Súper acciones	25

Tácticas para ganar	26 - 35
Tokio (Nivel 3)	76 - 87, 184
Tomb Raider Chronicles	179
Tomb Raider I	175 - 177
Tomb Raider II	177
Tomb Raider III	178
Tomb Raider: El ángel de la oscuridad (2003)	179
Tomb Raider: The Last Revelation	178
Toro Nishimura	173
Trampas	33 - 35

Vestuario	168 - 169
Videos	165

Winston	172
--------------------------	-----

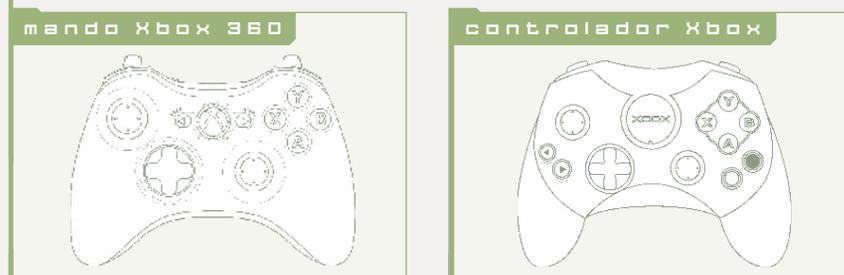
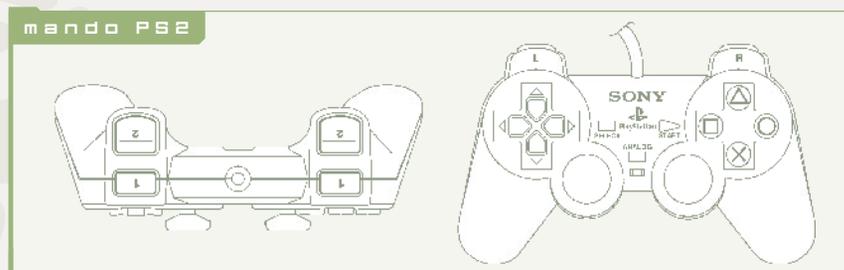
Zip	172, [188]
----------------------	------------

Rojo (Secretos) = Advertencia importante de pista
Verde (Recorrido) = Advertencia no importante de pista
Las referencias secundarias aparecen entre corchetes [].

RESUMEN DE CONTROLES

En esta guía usamos los símbolos de control de PlayStation 2 para representar comandos y combinaciones de botones. Si juegas con la versión de Tomb Raider Legend para Xbox, Xbox 360 o PC, no te preocupes: si bien existen diferencias obvias entre los mandos de cada plataforma, traducir los comandos de botones de PS2 para que se ajusten a tu sistema es tarea sencilla, como prueba la siguiente tabla.

PS2	Xbox	Xbox 360	PC
⊗	A	A	Botón de salto
□	X	X	Botón de garfio
○	B	B	Botón de agacharse
△	Y	Y	Botón de patada
L1	LT	LT	Botón de arma
R1	RT	RT	Botón de disparo
L2	○	LB	Botón de reiniciar cámara
R2	●	RB	Botón de granada
R3	⌘	⌘	Botón de puntería manual
START	▶	▶	Botón de inicio
SELECT	◀	◀	Botón PDA



SÍMBOLOS DE LOS MAPAS

Los siguientes símbolos aparecen en los mapas que se usan en la guía. Consulta la página 42 para más información.

	Recorrido ideal		Caja		Poste horizontal/ Cadena horizontal/ Escalera
	Recorrido ideal (subterráneo)		Peñasco		Escalera (vista lateral)
	Letra de inicio de sección		Peñasco (obstáculo del entorno)		Poste vertical/ Cadena vertical
	Vínculos de mapa		Objeto móvil/ destruible		Rayo láser
	Premio de oro		Objeto explosivo		Enemigo
	Premio de plata		Pared móvil		Torreta
	Premio de bronce		Placa de presión		Torreta automática
	Punto de control		Interruptor		Cañón magnético
	Punto de balanceo con el garfio				Obstáculo del entorno
	Cuerda/Viña				Gas tóxico
					Trampa de lanzas