







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level England

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.

England

Na wer hätte das gedacht, dass wir auch noch nach England müssen. In England gibt es nur einen Mythos. Genau! König Artus und die Tempelritter. Wie originell. 🤖 Das hatten wir ja schon lange nicht mehr in einem Spiel, oder? 😊

Aber gut, lästern wir nicht sondern schreiten zur Tat.

Zip war logischerweise schneller als Lara am "Tatort" und die beiden besprechen kurz, was denn jetzt Sache ist. Alister erzählt uns auch noch, was er davon weiß.

Lara klettert in der Sequenz noch die Regenrinne hoch und wir müssen jetzt mal sehen, wie wir hier weiter kommen.

Miss Croft starrt sehr gebannt auf ein Lüftungsgitter, das wir mal eben mit dem Magnethaken aus seiner Verankerung reißen. In der Nähe ist eine Kiste, die wir in etwa unter den Lüftungsschacht schieben. Na, dann klettern wir mal da hoch und sehen uns drinnen um. Wir finden haufenweise Pappkartons und eine Holzkiste. Präventiv zerschließen wir alles mit den Pistolen und finden in der Kiste das erste **Bronzekreuz**.

In dem Raum ist unten an einer Wand noch mal ein Lüftungsgitter. Das kennen wir ja schon. Magnethaken gezückt und Aktionstaste gedrückt. Ein weiteres Lüftungsgitter im Sinn. Mit der Duckentaste passt Lara auch durch diese Öffnung. Wir landen wieder draußen und sehen vor uns ein Gitter. Rechts davor ist ein Fenster an dem Lara hochklettern kann. Dann gleich noch mal nach oben an die Kante springen und über das Gitter hangeln. Auf der anderen Seite kann man Lara fallen lassen. An dem Stromkasten kann Lara den Schalter betätigen. Strom hätten wir also, nur dürfen wir jetzt auf der anderen Seite des Gitters nicht mehr den Boden betreten, da ein Stromkabel in der Pfütze liegt.

Wir klettern die Dachrinne hoch und springen wieder an die Kante und hangeln zurück. Wir lassen uns zu dem Fenster runter, über das wir auch gekommen sind. Jetzt springen wir rechts zu den anderen beiden Fenstern und dann auf den trockenen (stromlosen) Vorplatz. Dort ist eine Tür mit einem elektrischen Schloss, das jetzt funktioniert. Da geht es wieder rein. Drinnen geht jetzt der Artus- und Merlin-Punk ab. Ein Jahrmarktsprecher erzählt Geschichten über die alten Rittersleute über

Lautsprecher. Wir sehen uns mal ein wenig um und finden ein Holztor. Davor ist ein kleiner Fels in dem ein Schwert steckt. Ist ja niedlich. Also ziehen wir mal an dem Schwert und das Tor öffnet sich. Wir gehen hinein. Mit den Schaltern an den einzelnen Ausstellungstücken, kann man sich die Geschichten erzählen lassen.

Gehen wir nun nach rechts und treten an die Lücke vor der kleinen Wandöffnung heran. Springen wir an die Kante dieser Öffnung, kriechen hindurch und lassen uns in das Kämmerchen fallen. Hier entdecken wir eine Holzkiste und können mit einem gezielten Schuss das nächste **Bronzekreuz** freilegen. Zurück kommen wir, indem wir wieder durch das Fenster kriechen, uns an die Kante hängen und rückwärts springen.



An der Stelle mit dem X auf dem Screenshot, kann man nach unten klettern oder eben wieder rauf, falls man in die Grube fällt. Bei (1) springen wir zur Schwingstange (2). Von dieser schwingen wir weiter an die Stange mit dem Brett (3). Durch den Aufprall dreht sich die Stange um 90° zur Wand. Jetzt muss Lara schnell rückwärts zur Schwingstange (4) springen. Jetzt richtet man am besten die Kamera wieder so aus, dass sie sich genau hinter Lara befindet. Wir schwingen ein paar Mal und springen dann ab. Lara ergreift eine Hebebrücke, die sich durch ihr Gewicht nach unten bewegt. Sobald sich die Brücke bewegt muss Lara wieder zurück an die Schwingstange (4) springen. Wenn die Brücke dann unten ist, kann sie weiter springen und den nächsten Raum betreten.

An einer Wand befindet sich eine Statue von König Artus. Diese kann man mit einem gezielten Schuss (Zielentaste) über die Grube fallen lassen. Wir springen über die Grube und finden hinten rechts in dem Raum einen kleinen Durchgang. Lara muss sich ducken um den Durchgang zu passieren. Wir sehen eine Kiste aus der es herausfunkelt. Zwei, drei Schüsse und ein weiteres **Bronzekreuz** ist unser. Wir kriechen wieder zurück und ziehen an dem Schwert im Fels. Das Schwert öffnet diesmal kein Tor, sondern zerbröselt einen Bretterverschluss. Hm, seltsam. Sozusagen ein Einmal-und-nie-wieder-Schalter. 🚫 Hinter dem Verschluss kann man ein Seil mit einem Magnethakenangriffspunkt erkennen. Ach so, der Zug am Schwert hat den Mechanismus beschädigt und deswegen den Bretterverschluss zerstört. Haben sich die Entwickler also doch was dabei gedacht. 🚫

Wir stellen uns vor das Tor halten aber etwas Abstand. Dann benutzen wir den Magnethaken und ziehen das Tor ganz auf. Wenn wir loslassen geht das Tor wieder zu, also Beeilung und vielleicht eine Sprungrolle (Duckentaste beim Rennen).

Wir kommen in einen Raum mit einem Gabelstapler. An der rechten Seite des Raumes sehen wir oben eine Öffnung mit einem Lüftungsgitter. Lüftungsgitter sind unsere Spezialität. Der Magnethaken kommt wieder zum Einsatz. Ein kurzer Zug am Seil und das Gitter kommt uns entgegen. Aber wie soll man da hochkommen. Einen Turm bräuchte man. Na gut, wir haben alles was man dazu braucht. Einen Gabelstapler und jede Menge Kisten, die sowieso nur den Durchgang zum nächsten Raum versperren.



So in etwa sollte das nach ein paar Minuten aussehen, dann kann sich Lara zu der Öffnung hochziehen. Im Büro des Professors finden wir ein **Silberkreuz**. Wir verlassen den Raum wieder, wie wir ihn betreten haben und räumen den Durchgang von den restlichen Kisten frei. Dann fahren wir mit dem Stapler nach unten. Unten sind links zwei Kisten. Die müssen auch weg. Dahinter verbirgt sich eine Mauer, die wir mit dem Stapler einreißen können. In dem Raum ist aber auch noch ein Steinsarkophag, den wir mit dem Stapler zertrümmern. Wir finden ein weiteres **Silberkreuz**. Jetzt fahren wir mit dem Stapler durch die eben zertrümmerte Mauer und finden Fallen. Hmm, also doch nicht nur ein Jahrmarkt. Die Fallen kann man mit dem Stapler in Sperrmüll verwandeln. Ein wirklich sehr praktisches Fahrzeug. Leider haben wir es nicht mehr lange.


Wir kommen an ein Tor, das man mit der Staplergabel anheben kann. Wir heben es also bis zum Maximum an und fahren dann hindurch. Wieder einmal eine überaus logische Stelle. Wie kann man mit einem Stapler durch ein Tor fahren, das auf der Gabel aufliegt? 🚛

Wir machen noch eine Falle platt und fahren dann direkt in die Mauer. Es folgt eine kurze Actionsequenz, in der Lara nur die Richtungstaste für oben drücken muss, um sich an der Kante festzuhalten. Tja, unser Gabelstapler ist nun leider Schrott.

Sehen wir uns mal um und gehen etwas nach links und nach vorne an die Kante. Gegenüber erkennen wir ein **Bronzekreuz**, das man sich mit dem Magnethaken holen kann. Rechts von uns das gleiche Spiel. Auch dieses **Bronzekreuz** schnappen wir uns mit dem Magnethaken. Jetzt wird geklettert. Links gehen wir die Treppe hinunter und springen an die Kante der Felsnische, die sich in der linken Wand befindet. Wir hangeln die Kante nach vorne und springen dann zur nächsten (instabilen) Kante ab. Mit der Aktionstaste können wir Lara etwas beschleunigen. Lara fällt auf den nächsten Treppenabsatz und muss gleich weiter nach rechts laufen und zum nächsten Treppenabsatz springen. Wieder muss es schnell gehen, also springen wir zur Schwingstange ab. Hier haben wir wieder etwas Ruhe.

Wir richten Lara so aus, dass sie die hohe Nische in der Mauer erreichen kann und springen ab. In der Nische hängen wir uns an deren Kante und hangeln ganz nach rechts. Dann springen wir zur nächsten porösen Kante und geben mit der

Aktionstaste Gas. Am Ende der Kante können wir uns in einen kleinen Raum ziehen. In diesem Raum laufen wir ganz nach links und finden wieder ein **Bronzekreuz**. Wir laufen wieder zurück und lassen uns an der Kante fallen. Wir springen an das Seil und drehen Lara etwas nach rechts, so dass sie beim Schwingen die Treppe trifft. Absprung und gleich weiter zur nächsten Treppe springen. Links kann sich Lara noch mal an eine Kante hängen und bis ganz nach vorne hangeln. Dort kann sie sich fallen lassen. Wir sind unten.

Die Tür mit der römischen Drei lässt sich zwar schieben, sie bleibt aber nicht in ihrer Position. Da müssen wir wohl erstmal bei Tür eins und zwei vorbei schauen.  Wir verlassen den Raum also über die Treppe. Wir kommen in einen Raum in dem der Boden brennt. Wir springen geradeaus hinüber und folgen dem Gang nach rechts. Wir treffen wieder auf Flammen, im Feuer erkennen wir jedoch eine Kiste, die man sich mit dem Magnethaken und der Aktionstaste herziehen kann. Man kann die Kiste so auf dem Grillplatz postieren, dass Lara auf die Kiste klettern kann und über das Feuer springen kann, ohne Schaden zu erleiden. Anschließend ziehen wir unsere Kiste wieder mit dem Magnethaken herbei. Auch das zweite Feuerchen überqueren wir mit der Kiste. Wir holen die Kiste wieder mit dem Magnethaken zu uns und postieren sie direkt vor dem Tor und klettern darüber. Links befindet sich nun ein Schalter, mit dem wir das Tor öffnen können über das wir gerade geklettert sind. Und da ist ja auch "Boxi", unsere Kiste, die uns so treue Dienste leistet. Wir schnappen unsere Kiste und schieben sie in die Falle, neben dem Schalter, bis diese blockiert ist und gehen hindurch. Links in der Ecke finden wir ein **Silberkreuz**. Auf der rechten Seite sehen wir oben einen Durchgang, den wir aber nur mit unserer Kiste erreichen können. Wir ziehen die Kiste also aus der Falle und schieben sie an die rechte Mauer. Wir klettern hoch und finden die Türe mit der römischen eins und drücken sie in die Wand. Wir gehen wieder zurück zu unserer Kiste, die brav auf uns gewartet hat und schieben sie wieder in die Falle. Wir gehen unbeschadet hindurch und schieben die Kiste in die gegenüberliegende Falle. Wir gehen in den Raum und finden diesmal an der linken Wand eine Möglichkeit nach oben zu klettern. Hier ist auch eine zweite Kiste, die wir dafür benutzen können. Wir klettern abermals nach oben und finden die Tür mit der römischen zwei und drücken sie auch in die Wand.

Klar, was jetzt kommt, oder? Wir müssen zurück zur Tür mit der römischen Drei. Immer schön "Boxi" mitnehmen, damit uns die Fallen und Flammen nichts anhaben

können. Wir kommen also wieder in den Raum vom Anfang und drücken Tür Nummer drei in die Wand. Die andere Tür öffnet sich und wir finden das **Goldkreuz**.

Anschließend begeben wir uns wieder in den Raum mit den drei Fallen und schieben unsere Kiste in die rechte Falle. Wir holen uns auch noch die zweite Kiste. Wir schieben nun beide Kisten in den mittleren Fallenraum und in die Falle hinter der man schon wieder Flammen lodern sieht. Mit beiden Kisten auf dem Grillplatz, ist es nicht schwierig darüber zu springen. Wir gelangen in einen Raum mit einem Schalter. Wenn wir diesen betätigen, öffnet sich das Tor. Aber es schließt sich auch wieder. Aber wenn wir eine unserer Kisten vor dem Tor platzieren, können wir das Tor blockieren. Wir kriechen unter dem Tor hindurch und folgen dem Gang. Wir kommen in einen Raum mit einer Bodenplatte. Stellt man sich auf diese Bodenplatte, geht weiter hinten im Gang eine Tür auf, die sich aber sofort wieder schließt, wenn man die Bodenplatte verlässt. Wir brauchen also etwas, womit wir das Teil beschweren können. Unsere Kisten kommen dafür leider nicht in Frage weil uns ein anderes Tor den Rückweg versperrt.

Nach links können wir in eine Art Pool springen. Wir schwimmen durch den Pool und verlassen ihn vorne auf der rechten Seite wieder. Wir sehen zwei Kronleuchter. Lara muss beide Kronleuchter so mit dem Magnethaken an die Wände schwingen lassen, dass die Gitter der Nischen in der Wand dahinter zertrümmert werden. In der einen Nische befindet sich ein **Bronzekreuz** und in der anderen ein Sarg. Beide Gegenstände zieht man mit dem Magnethaken heraus. Wir klettern auf den Sarg und ziehen uns mit dem Magnethaken wieder nach und nach Richtung Bodenplatte. Wir ziehen den Sarg auf die Bodenplatte und können nun durch das Tor, das damit geöffnet wurde. Wir kommen an einen Kante bei einer Art Kanal und finden unter Wasser gleich ein **Bronzekreuz**. Auf der anderen Seite des Kanals befindet sich unter Wasser ein Schalter, den wir betätigen. Es öffnet sich ein Gitter und durch die Strömung werden Lara und ein weiterer Sarg fortgetrieben. Lara muss sich auf den Sarg stellen und sich über die Laternen mit dem Magnethaken zurückziehen. Auf der linken Seite oben, ist etwa in der Mitte des Kanals eine Nische, in die Lara vom Sarg aus springen kann. Sie führt in den nächsten Kanal. Wir springen hinein und halten uns immer links. Wir finden wieder einen Schalter und betätigen diesen. Wir treffen einen alten Bekannten, unseren Sarg aus dem anderen Kanal. Wir klettern auf den Sarg und versuchen am nächsten Abzweig rechts den Magnethaken im rechten

Abzweig zu platzieren und uns dort hineinzuziehen. Wir sehen schon ein Kreuz funkeln. Wir ziehen uns an die Nische heran und finden ein **Silberkreuz**. Wir ziehen uns den Verbindungsgang mit dem Sarg wieder zurück und finden wieder einen Übergang, wo Lara vom Sarg abspringen kann. Wir springen in den letzten Kanal und sagen unserem Sarg "Lebe wohl!", weil wir ihn leider nicht wieder sehen werden.

Über einen kleinen Wasserfall gelangen wir in eine große Höhle. Wir durchschwimmen das Becken und klettern an Land. Wir sehen zwei Fackeln, die an seltsamen Ständern hängen, die wie Schwingstangen aussehen. Mit dem Magnethaken kann man erst die rechte und dann die linke Fackel-Schwingstange um 90° drehen. Das sind quasi die Vorbereitungsarbeiten für eine weitere Kletterei. Ganz links sehen wir ein paar Mauervorsprünge. Dort geht es los und wir klettern mal hoch. Oben angekommen erkennen wir rechts eine Schwingstange und eine Schräge, die in Richtung der ersten Fackel-Schwingstange abfällt. Wir springen an die Schwingstange und dann auf die Schräge und gleich weiter an die untere bewegliche Fackel-Schwingstange. Die dreht sich nun natürlich wieder um 90° und wir können mit dem Magnethaken und der zweiten Fackel-Schwingstange weiterkommen. Wir erklimmen zwei schmale Blöcke und gelangen an eine Kante von der aus wir ein Fenstersims erreichen. Wir können uns rechts rüberhangeln und über ein weiteres Fenstersims eine Plattform mit einer Kette erreichen. Diese Kette klettern wir hoch und springen auf eine weitere Plattform ab. Wir sind auf dem Dach. Vorne rechts hinter dem runden Bau mit dem Seil finden wir das letzte **Silberkreuz** dieses Levels.

Wir gehen zu dem Rundbau zurück und springen an das Seil und lassen uns hinab. Wir finden uns in einer Grabkammer wieder. Links befindet sich ein Fragment eines Sarges, das wir zur Säule bei dem Gegengewicht der Glocke ziehen können. Man sollte mal probieren, ob man über das Fragment und die Säule an das Gegengewicht springen kann. Wenn alles klappt, stellen wir uns mal zu König Artus (das ist da wo es so schön leuchtet) und drehen uns Richtung Kronleuchter. Lara, der Kronleuchter und die Glocke müssen eine Linie bilden. Dann benutzen wir den Magnethaken und bringen den Kronleuchter in kräftige Schwingbewegungen. Wir lassen den Leuchter los (Magnethakentaste) und rennen zum Fragment bei der Säule. Wir klettern hoch und springen schnell an das Gegengewicht. Wenn der Kronleuchter noch genug Power hat, wird er die Glocke treffen. Durch den Ton zerspringt das Überraschungsei um König Artus und Lara kann wieder ein Fragment von Excalibur an sich

nehmen. Zu Hause in Croft Manor ist derweil der Teufel los. Zip und Alister scheinen Probleme zu haben.

Hinter der Glocke hat sich eine Tür geöffnet und wir können uns auf einen fiesen Endgegner freuen. Das Wassermonster. Das Prinzip bei diesem Endgegner ist folgendes. Mit Waffengewalt lässt sich das Monster nicht bezwingen. In der Halle sind vier Hebel, die man mit dem Magnethaken bedienen kann. Daraufhin fällt jeweils ein Käfig an einem Seil von der Decke. Neben den Hebeln sind Glocken, auf die Lara schießen kann. Nach ein paar Schüssen wird das Monster auf die Glocke aufmerksam. Das ist genau der Moment den Käfig runtersausen zu lassen. Das ganze macht man mit jedem Käfig und die Sache ist vorerst erledigt. Das bewusstlose Monster verschafft uns auch noch einen Ausgang aus der Höhle. Wirklich sehr freundlich 🤖. Bei dem Schalter für den vorderen linken Käfig können wir das Wasser verlassen und über das benebelte Monster entkommen. Dabei benutzen wir eine Kante, die wir vom Monster aus erreichen können und ziehen uns zweimal hoch.

Wir gehen durch den Ausgang und kommen an eine Grube, die wir mit dem Magnethaken leicht überwinden können. Es folgt eine Schwingstange. Dann eine Rutsche. Im Verlauf der Rutsche müssen wir eine kleine Grube überspringen. Am Ende der Rutsche taucht das fiese Wassermonster doch noch einmal auf und wir befinden uns mal wieder in einer Actionsequenz. Wir müssen folgende Richtungstasten drücken, sobald die Pfeile erscheinen: oben, links, rechts. Danach ist das Monster wirklich abgehakt. Nach der Sequenz, sehen wir hinter uns ein Gitter hinter dem etwas funkelt. Man kann die Aufhängung am Tor oben mit der Zielentaste und den Pistolen zerschießen. Links und rechts an dem Tor befinden sich Wappen, die Lara erklettern kann. Wenn Lara an dem Tor hängt, kann sie in der Mitte das Seil ergreifen und in den Raum schwingen. Wir lassen uns fallen und finden das letzte **Bronzekreuz**. Wir klettern wieder über ein Wappen auf das Tor und springen an das Seil. Wir schwingen uns zu der Plattform mit dem Gitter rüber und betätigen den Hebel. Das Gitter öffnet sich und wir rutschen einen Gang hinab.

Hier waren wir doch schon mal. Aha, wir müssen wieder raus. Rutlands Leute sind auch schon da. Wenn die immer so schnell sind, sind wir immer Erster. 🤖

Wir lassen uns von der Kante fallen und grillen mit dem Schalter die ersten Angreifer, weil der nämlich das Feuerchen aus und einschaltet. Wenn niemand mehr kommt, schalten wir den Grill wieder aus und laufen darüber. Wir laufen durch den Fallenraum und müssen wohl wieder eine unserer Kisten bemühen um durch alle Fallen zu kommen. Falls man Gegenstände wie Granaten, Munition und Medipacks findet, nimmt man diese natürlich mit. In Legend ist die Anzahl der zu findenden Gegenstände von der Schwierigkeitsstufe abgängig, darum gibt es in dieser Lösung keine genauen Angaben dazu. Wir verlassen die Fallenkammer und laufen geradeaus. Wir sollten wieder eine Kiste benutzen um über die Grillplätze zu kommen. Diesmal ist ja auch noch Feindbeschuss dabei. Wir kommen wieder in den Raum mit dem Goldkreuz und sehen einen Aufzug.

Ach so haben die Knalltüten den Abstieg geschafft. Weicheier! Neue Männer braucht das Land. 🇩🇪

Über das Treppenfragment können wir auf den Aufzug springen und ihn mit dem grünen Schalter aktivieren. Wir fahren nach oben. Oben müssen wir erst wieder eine Wache ausschalten. Dann kann man den Aufzug mit dem Magnethaken in Richtung Treppe ziehen und eine Felskante auf der rechten Seite erreichen. Von dort kann man auf die Treppe springen. Jetzt kommen wieder jede Menge Gegner und ein paar Kampfschnuffies. Wir machen alles platt und folgen dem Gang. Wir erreichen wieder den Raum, wo einst unser geliebter Gabelstapler war *schnüff*.

Noch zwei Wachen platt machen, dann endet dieser Level mit einer Zwischensequenz. Zip und Alister werden von Lara aus einer brenzligen Lage befreit und Lara beschließt, dass es nun in Nepal weitergeht.

Gefundene Schätze	
1 / 1	Goldschatz
5 / 5	Silberschätze
9 / 9	Bronzeschätze

Freigeschaltete Extras	
Zwischensequenzen	52 / 60
Charakterprofile	Winston Smith, Alister Fletcher
Schauplatzkonzepte	England
Objektmodelle	England (alle)
Kostüme	Biker, Biker rote Jacke, Biker keine Jacke, Special Forces Stadt, Grufti
Pistolenupgrades	Höherer Schaden
Spezial	---

LEVELENDE