

# Walkthrough "Tomb Raider 7 - Legend"



Hier (<http://www.weging.de/tombraider/tr7legenddeutsch.htm>) wird in Kürze, sofort nach Erscheinen des Spiels am 7. April on-the-fly, der deutsche walkthrough stehen. Beginnen wir also, nachdem am Wochenende 1./2. April, pünktlich um die nun wohl doch nicht mehr so ganz junge Lady Lara Henshingley Croft in den April zu schicken (man kann dies wohl unter weltweitem Maßstab durchaus wörtlich nehmen... smile) mit den ersten Erläuterungen zur Demo, die weltweit mit etwas Glück herunter zu laden war.

## Demo-Level Bolivien:

Lara beginnt an einem Berghang in den bolivianischen Anden ihr morgendliches Training. Über den Communicator im Ohr, den Clip, ist sie mit ihren Mitarbeitern Zip und Alister verbunden, die ihr berichten von einem Fundort eines Artefakts, den sich Lara Croft hier einmal näher betrachten soll. Dies ist die Mission. Dass die Mitarbeiter, die sie über head-set auf dem Laufenden halten, Lara nicht über die Schulter blicken können, wenn Lara Croft beim Training ist, dürfte ja wohl niemand verwundern. Wer SO trainiert, braucht eben einen Blick nach unten nicht zu scheuen. Wir werden uns mit Laras neuen Techniken in diesem Demo-Level vertraut machen können. Croft-Manor ist uns noch verschlossen. Aber hier im Dschungel Boliviens kann man Lara sehr liebevoll detailliert genug über die Schulter sehen, um Bewunderung zu trainieren für die schönen Moves und Techniken, die man der jungen Single-Lady in meinem Alter spendiert hat. Auch die Dimensionen des Demo-Levels sind breit genug angelegt, um sich zu begeistern für Lara Croft, wenn man dies nicht ohnehin schon 10 Jahre lang getan hat... smile!



## Vor dem Wasserfall

Das "Klettern (Ascending)" habe ich rechts einmal im Bild festgehalten, denn nur bei diesem niveauvollen Training erfährt Lara einmal von einem ihrer Assistenten, dass dieser gerade an einer Dissertation schreibt. Kam mir irgendwie bekannt vor... smile! Beginnen wir also, das Plateau zu erkunden. Über den Brückenstumpf kann Lara auf das andere Ufer springen, oder schlicht durch das Wasser an der

Kante des gekommenen Hanges hinüberwaten, um hier über rechts hoch zu steigen. Die Synchronstimme, die ich in der Demo auf Englisch gestellt habe (EIDOS! - ich vermisse komischerweise immer noch Russisch als Synchronsprache!), kann man sich von deutschen Untertiteln hinterlegen lassen, um die Slangausdrücke aus dem Englischen (oder Amerikanischen?!) einmal verdeutlicht zu bekommen. Auf diesem rechten Plateau stoßen wir mit der "E"-Benutzen-Taste die ersten Steinblöcke an und haben über rechts kommend schon einmal die Technik des (mit der Leertaste) Sich-Kanten-Hochziehens ausprobiert. Ist es nicht ein Genuss, zu sehen, wie Lara Croft eine Kante hochsteigt, um über den abrollenden Handstand sie zu nehmen?! Lara macht das natürlich nicht immer - aber in den möglichen Situationen demonstriert sie diese Pose schon einmal. Gebt es zu - es ist atemberaubend schön!

Wir steigen ins Wasser und - wer Lara wieder hinaussteigen lässt, erntet von ihr ein Lob für das schöne Abenteuer (ICH war zu dem Zeitpunkt, als die Demo erschien, ebenso am Wasser, wo ich jahrelang immer nackt baden ging, etwa 15 Kilometer von hier am einzigen wirklichen Abenteuer-Strand Magdeburgs, getrennt für textile Familienabenteuer und textiltreie Abenteuerer-Zeit) - schwimmen an der anderen Seite an der Kante wieder hinaus, steigen mit der eben erlernten Technik die Hangkante hinauf und schieben einen Stein (mit "E"/Benutzen und Pfeil-voran) die Kante hinab, damit der Weg weiter frei wird. Sprung zu diesem checkpoint und über die Lianen (diesmal mit nach-rechts-Abspringen) auf den Felsvorsprung rechts, von dem wir wiederum zu einer Liane springen, die wir diesmal ausschwingen können. An der höchsten Stelle der mit der Vorwärts-Taste ausgelösten Schwingkurve springen wir mit Sprung ("Leer") ab, um vorn unter dem Wasserfall in der Höhle zu landen, wo wir schon einmal das künstliche Licht Laras ausprobieren können. Nicht verquassen, es erleuchtet das Dunkel der Höhle gut, aber Lara findet ihren Weg auch so. Am hinteren Ausgang der Höhle nimmt Lara, damit sie nicht nur mit einer Hand fassend die Kante gegenüber ergreift, zwei Rückwärts-Schritt Anlauf und springt dann im letzten Moment aus dem Anlauf nach vorn zu ab. (Sollte Lara mal dumm gesprungen sein, zeigt dies ein gelbes Handsymbol an, und die Lady fällt...!). Von hier springen wir an die Hangelkante in der Felswand und hangeln uns links herum um den ganzen Felsen bis unter den Wasserfall, wo wir - mit der richtigen Mauspositionierung der Lady im richtigen Winkel zu ihrem Sprung - nach links zu an die Kante des Wasserfalls springen, uns hochziehen, und oben den checkpoint am Stein im Wasserfall überqueren.

## Wasserfall

Nun halten wir uns auf der linken Seite AUF dem Wasserfall, weil ein Steinblock von vorn auf uns zu abrollt. Nach ihm nehmen wir die rechte Seite der Furt und laufen über eine Stein an auf einen Schwungbalken (Stab) in der Luft zu, an dem wir uns nach links hangeln, um mit Schwunganlauf (Pfeil-vor und, wenn der Schwung genügend groß erscheint, mit "Leer" abspringen) an den Stab davor zu springen (wie beim guten alten Barren, Hochbarren oder wie es der Sportler gern nennt), von diesem an die Wasserfallkante davor, und von hier

wiederum nach rechts auf die andere Seite des Wasserfalls, wo Lara einen kleinen Dialog eingeblendet bekommt von jemand, der anscheinend nur darauf wartet, jemanden "abzuknallen" usw.

Ist die Cutscene vorüber, zieht sich die Heldin hoch zum Täter und darf hier das erste Mal ihre Standard-Pistolen (bekannt aus jedem Tomb-Raider) einsetzen, um einen Täter zu eliminieren. Sein Medpack und Waffe kann man aufnehmen. Du hattest ja schon unter dem Wasserfall die Information zu Deinem PDA bekommen, den Du einfach mit der TAB-Taste aufrufen kannst (und der auch unter Wasser nicht Schaden nimmt, lediglich im Falle des Verschluckens sieht man solch ein "Objekt" erst eine Stunde später, erläutern uns die freundlichen Assistenten... smile). Hier kannst Du alle Inventargegenstände wie Waffen, Medpacks und Gegenstände bewundern, so auch die "RGP - Mach 5 - Dual Pistols", die die Lady ja schon seit 10 Jahren standardmäßig begleiten, früher noch als 9mm... smile! Nun laufen wir dem Fluss folgend zu einem Steinblock, von dessen Hinterkante sich ein Zweig nach vorn befindet. Um diesen Ast aufzurichten, dass Lara seinen vorderen Zweig als Barrenholm nutzen kann, müssen wir an der Biegung des Flusses noch einmal die Felskanten hochsteigen bis über den Ast, wo wir von einem kleineren Plateau nun einen Steinbrocken auf den Ast werfen, so dass sich der Zweig vorn zum "Holmen-Rollen" positioniert. Zurück nach unten auf den Stein, über den Ast, an den Zweig gesprungen und von ihm wiederum mit Roll-Anlauf an die Kante des kleineren Wasserfallfelsens vor dem Objekt, das Lara vorhin schon durch ihr Binokular (wir nutzen für diese wichtigen Inventar-Gegenstände die Tasten Entf-Ende-BildAb-Pos1) entdecken konnte. Hochgezogen und hier das erste Mal den magic-grapple ausprobiert. Man benutzt es mit der Taste "Q", um es einzusetzen, und dann mit "E", um das betreffende Objekt zu bewegen, oder eben die Tomb-Raider/in(nen) mit ihm über gewisse Abgründe. Die Felswandfassaden-Steinscheibe bricht heraus und nach diesem Eingang finden wir rechts weitere zwei Söldner, die darüber diskutieren, wie das Rauchen einen Affen zur Weißglut bringt, oder ihn dazu verleitet, es selbst einmal zu probieren... smile. Nach ihrer Eliminierung, können wir noch ihre Goodies aufnehmen und dann den Wasserfall hier betrachten. An seiner Steinkante können wir (um schnell genug zu sein, bevor die Kante dabei bricht, wiederholt "E" einsetzen) nach links hangeln, von hier zu einer Zierstange für die akrobatische Einlage des erneuten Schwingens (einmal oder dreimal - suche Dir Deinen persönlichen Rhythmus!) zum Sprung mit Anklammern an die gegenüberliegende Kante, die wir uns hochziehen zu einem erneuten checkpoint. Von hier müssen wir von der Kante zur Liane vor uns in der Luft springen und von dieser wiederum mit Anlauf an die Kante gegenüber, wo wir nun wieder über zwei Zierstangen auf die Brücke über dem Wasserfalleingang gelangen (ein Soldat noch). Hier setzt Lara noch einmal das magic grapple ein, weil die Brücke zerstört ist, und landet dann an einem Eingangsbereich in den Tempel, den wir hier wegen des beauftragten Artefakts suchen. Da die Bodenplatten vor uns wegbrechen und Rotiermesser freilegen, setzen wir noch einmal das magic grapple ein. Jetzt können wir in einen rechten Teil des Vortempels, wo wir an zwei Ketten nach oben klettern, im optimalen Zeitpunkt die Ketten wechselnd, weil das Gewicht sonst beim Vorankommen stört. Durch den Gang, zu dem wir von der zweiten Kette springen, springen wir wieder an eine weitere Kette, die uns diesmal nach unten bringt, wo wir nun einem Tauchgang mit einer hinweisenden Lichtquelle folgen werden. Rechtzeitig wieder aufgetaucht können wir nun dem Gang weiter folgen, um an einer Quetschwand aus den Seiten gerade noch rechtzeitig durchlaufen zu können. Die folgende doppelte Quetschwand meistern wir mit der Kiste davor, auf die uns der Assistent hinweist. Lara schiebt sie vor sich durch die sich schließenden Wände, die Kiste als Stopp nutzend. Nachdem sie so beide Quetschwände passiert hat, gelangt sie langsam an den äußeren Eingangsbereich des Tempels.

## Tempel

Hier nimmt Lara nun die Rutschen entsprechend die Wege hinunter, auf die Soldaten zu, die sie beim Heranstürmen einfach eliminiert. Dabei erbeutet Lara Croft auch noch ein gutes Handmaschinengewehr. Die Schutzwände kann sie dabei zerschießen. Und die Gardisten sind auch nicht so vielzählig, dass sie in Hindernis darstellen würden. Nun betritt unsere junge (?... smile!) Heroine den Tempel, den sie hier inspizieren sollte.

Ein Rätsel mit drei Druckplattformen beschließt die Demo des Spiels. Auf die Plattformen müssen entsprechend Kisten geschoben werden. Eine davon steht bereits hier oben rechts in der Ecke. Die anderen beiden stehen noch unten im Wasser. Um die beiden unten im Wasser hier hoch zu bekommen, nutzt man die Wippe, unter der eine der beiden unteren Kisten steht, zieht die jeweilige Kiste (erst mal die unter der Wippe aus ihr heraus ziehen) auf die eben nach unten gekippte Plattform der Wippe und springt dann von dem Laufsteg der mittleren Druckplattform von der vorderen linken Hochkante auf die Wippe, um jeweils eine Kiste auf die Eingangskante zu befördern. Nun die beiden Kisten hier noch auf die Druckplattformen, um die Tür vorn vor uns zu öffnen. Links über die Kette des Mechanismus kann man sich dann an den Stangen entlang bis zur Tür selbst nach vorn schwingen, durch die Lara Croft sozusagen diesen Level verlässt, also die Demo beendet... smile!

---

© Olaf Weging ([Olaf.Weging@t-online.de](mailto:Olaf.Weging@t-online.de)) 2006

**Wir danken Oliver Weging für die Genehmigung, diesen walkthrough auf unserer Page**

**<http://www.gamepad.de>**

**veröffentlichen zu dürfen.  
Hier kann das Spiel auch gekauft werden!**