

## Tomb Raider 1-3 Remastered

# SPIELSPASS-ARCHÄOLOGIE

Genre: Action-Adventure Publisher: Aspyr Entwickler: Aspyr, Crystal Dynamics Termin: 14.2.2024 Sprache: Deutsch, Englisch  
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 30 Stunden Preis: 30 Euro DRM: nein (GOG) Enthalten in: -

Lara Croft eine ist Ikone. Aber sollte man ihre alten Abenteuer wirklich nochmal ausbuddeln? Von Paul Kautz

Wer schon mal ein Tomb-Raider-Abenteuer gespielt hat, der weiß, dass Lara Croft mit »richtiger« Archäologie fast so viel zu tun hat wie ein T-Rex mit Wasserballett. Denn aus irgendeinem Grund sieht man die Dame nur mit doppelten Pistolen oder einem Schrotgewehr durch die Gegend rennen und nicht mit einem Fossilienpinsel. Wer sich selbst ein halbwegs zeitgemäßes Bild von Core Design'scher Alternativarchäologie machen möchte, kann das ab sofort mit Tomb Raider 1-3 Remastered tun.

## Lang lebe Lara?

Das Remaster-Paket beinhaltet zum angenehmen kleinen Preis von etwa 30 Euro die ersten drei Abenteuer von Madame Croft, jeweils basierend auf den 1996, 1997 und 1998 veröffentlichten PC-Versionen und immer inklusive der offiziellen Erweiterungen: Unfinished Business

für Teil 1, Golden Mask für Tomb Raider 2 und The Lost Artifact fürs dritte Spiel. Alle drei Spiele waren zu ihrem jeweiligen Erscheinen gefeierte Sensationen. Das Original (da gab es GameStar noch gar nicht!) hält bis heute eine Metacritic-Durchschnittswertung von 91. Teil 2 erhielt im Acht-Seiten-Test in GameStar-Ausgabe 12/97 von Mikkl Galuschka eine Wertung von 89 sowie die Einschätzung: »Ein Meilenstein des Action-Adventures«. Und Teil 3 war Peter Steinlechner in Ausgabe 1/99 immer noch eine 85 wert, zusammen mit dem Fazit: »Ob ich in der Südsee meterhoch an alten Tempeln hänge, mit dem Schlauchboot durch die Antarktis tuckere oder über die Dächer von London klettere – nur wenige Programme [sic!] lassen mich so tief in die Spiele-Atmosphäre einsteigen wie die Abenteuer von Fräulein Croft.« Die große Frage ist jetzt natürlich: Schafft diese ein Vierteljahrhundert alte Faszination noch einigermaßen unbeschadet den halbbrecherischen Sprung in die Moderne?

## Der Kaiserin mittelneue Kleider

Das »Remastered« im Titel der Sammlung muss ernst genommen werden: Hier handelt es sich nicht um ein aufwendiges Remake im Stile des 2007 veröffentlichten Tomb Raider: Anniversary (GameStar 07/2007: 84), sondern um die Originalspiele, die in erster Linie grafisch sachte auf einen zeitgemäßen Stand gebracht wurden. Zeitgemäß im Sinne von: frühe 2000er-Jahre, etwa auf der Höhe der PlayStation-2-Ära. Im Resultat sieht das Remaster im Vergleich zum Original klar besser aus. Speziell der Detailgrad der Umgebungen wurde ordentlich nach oben gekurbelt: Wo die Landschaft von Tomb Raider 3 zum Beispiel im Original einfach nur von leeren Polygonplatten bestimmt wurde, ist jetzt alles voller Gras- und Buschwerk. In Laras Zuhause, ihrem Familienschloss, hängen deutlich mehr und abwechslungsreichere Bilder an den Wänden, es gibt Reflexionen auf polierten Böden und weich wabernde Wasseroberflächen. 2D-Sprites für Items

Das war sie, die Polygonpracht des Jahres 1996. Im Remaster dürft ihr jederzeit zwischen alter und neuer Grafik umschalten.

wurden durch 3D-Objekte ersetzt, und Pistolenschüsse beleuchten Teile der Umgebung. Und natürlich sieht auch Lara selbst deutlich besser, aber zugleich unangenehm wächsern im Gesicht aus.

Wenn ihr den direkten Vergleich sucht, drückt einfach mal auf die F1-Taste, und schon sieht alles aus, als hättet ihr versehentlich ein Portal in die Lego-Dimension geöffnet: Riesige Pixel, deutlich sichtbare Farbverläufe, niedrig aufgelöste Texturen, an wenigen Händen abzählbare Polygonmengen für die Figuren und eine spürbar niedrigere Framerate weisen darauf hin, dass wir uns nicht mehr in Kansas befinden. Hey, 1996 hat dieser SVGA-Hammer noch sämtliche Hardware-Grenzen gesprengt!

### Die ganz alte Schule

Interessanterweise ist in der optischen Moderne nicht alles besser: Im ursprünglichen Tomb Raider 3 zum Beispiel wabert der Sumpf im ersten Level leicht, sodass er als flüssige Oberfläche erkennbar ist. In der Remaster-Version dagegen ist er steif wie eine Tiefkühlkrabbe. Außerdem fällt die Orientierung in den dramatisch neu ausgeleuchteten Levels etwas schwerer als in den grober aufgebauten, aber dadurch auch einfacher lesbaren Originallevels. Generell war die Orientierung schon immer das große Problem der frühen Tomb-Raider-Spiele. Damals haben wir diese Kröte halt geschluckt, weil wir es nicht anders kannten. Schnitt ins Jahr 2024: Gott, ist das alles umständlich!

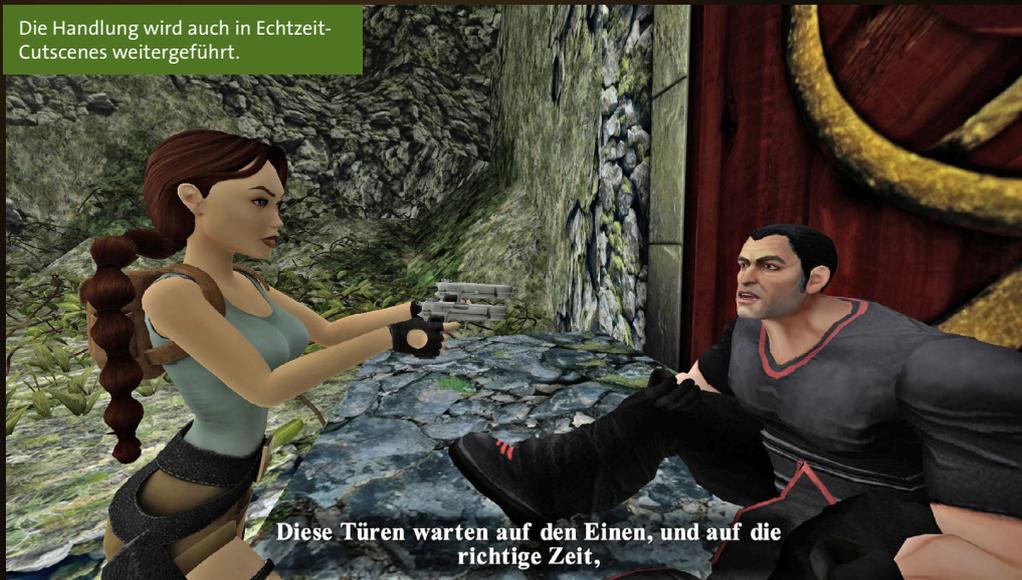
Es gibt im Remaster keinerlei Bequemlichkeiten der Moderne, keine Übersichtskarte, keine Wegmarker, kein automatisches Heilen, kein Verstecken in Büschen, keine gezielten Sprünge, kein automatisches Ranhängen an Vorsprünge. Wer kein kleines oder großes Medizinpäckchen zu sich nimmt, wenn der Dino mal wieder zu enthusiastisch zugebissen hat, der ist dann eben tot. Und wer nicht regelmäßig auf F5 drückt, um seinen Fortschritt zu speichern (was dankbarerweise jederzeit gemacht werden darf), der ist selbst schuld. Tomb Raider 1, 2 und 3 sind Spiele alter Schule, die von euch erwarten, dass ihr euch gefälligst ohne Händchenhalten allein durchtombräidet.

### Panzer in Shorts

Inhaltlich bleibt alles gleich: Lara Croft rennt, springt und klettert rund um die Welt, trägt ihren Teil zum Aussterben von Fledermäusen, Spinnen, Wölfen, Bären, Velociraptoren oder Zombie-Mumien bei (ab Teil 2 kamen dann vermehrt menschliche Gegner dazu), bedient Schalter, bewegt tonnen schwere Steinquadern durch die Gegend und löst simple Item-Puzzles.

Im Remaster warten in erster Linie zwei Verbesserungen: Zum einen werden benutzbare Objekte wie Hebel, Schalter oder Heilpäckchen über ein helles Ausrufezeichen deutlich markiert, das ihr aber erst zu sehen bekommt, wenn ihr sehr nahe dran steht. Ein »Hier geht's lang!«-Allheilmittel ist das

Die Handlung wird auch in Echtzeit-Cutscenes weitergeführt.



Diese Türen warten auf den Einen, und auf die richtige Zeit,

Hebel, Schalter, Knöpfe: Gerade Laras erstes Abenteuer besteht vor allem aus dem Finden dieser Objekte.



Im ersten Spiel trägt Lara sehr aktiv zum Aussterben von Bären, Wölfen und Fledermäusen bei.



#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr mal wieder eine Oldschool-Tombraidererei braucht.
- ... ihr sehr viel Spiel fürs Geld haben möchtet.
- ... euch veraltete Grafik und Spieldesign nichts ausmachen.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Action-Adventures mit klarer Führung sucht.
- ... ihr eure RTX 4090 mal so richtig ausreizen wollt.
- ... ihr Tomb Raider vor allem mit Action verbindet.

## LARA IM VERGLEICH



ORIGINAL



REMASTER

Ihr dürft jederzeit zwischen alter und neuer Grafik umschalten, und bei der alten Variante sogar zwischen Software- und 3dfx-Berechnung wählen.

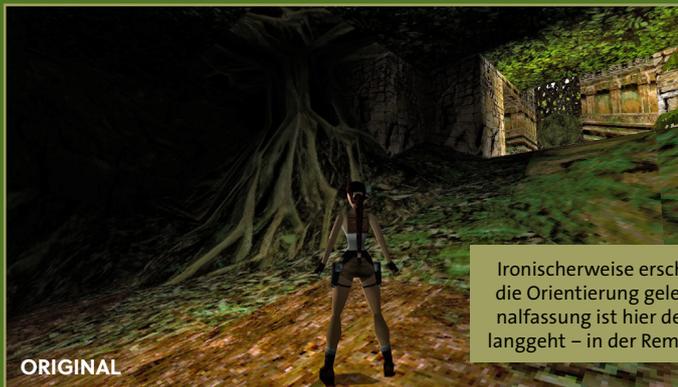


ORIGINAL



REMASTER

Die Remaster-Fassung wurde grafisch spürbar aufgewertet und bringt deutlich mehr Details ins Spiel.



ORIGINAL



REMASTER

Ironischerweise erschwert die neue Grafik die Orientierung gelegentlich: In der Originalfassung ist hier deutlich sichtbar, wo es langgeht – in der Remaster-Version weniger.

also nicht. Zum anderen lässt euch das Remaster die Wahl zwischen zwei Steuerungsvarianten. Erstens die klassische Panzersteuerung, die standardmäßig aktiv ist. Die fühlt sich zwar originalgetreu an, wirkt aber aus heutiger Sicht so, als würde man das Spiel mit zwei Ambossen bedienen. Daher ist Zweitens zu bevorzugen, die »moderne Steuerung«, bei der sich Lara nicht nur auf der Stelle drehen kann, sondern sich vor allem immer nach der Steuerungseingabe ausrichtet. Was spätestens beim Aufsammeln hilfreicher Items ein echter Segen ist.

### Der Sprung ins Verderben

Aber selbst mit der modernen Steuerung ist Laras Bedienung mit »gewöhnungsbedürftig« noch sehr gönnerhaft umschrieben, was vor allem an ihrem Sprungverhalten liegt. Denn ihrem Profi-Leichtathleten-Image zum Trotz ist sie alles andere als eine entspannte Hüpferrin. Aus dem Lauf heraus erfolgt ein Sprung erst nach einer ordentlichen Verzögerung. Und aus dem Stand nach vorn zu

springen, ist nicht einfach so möglich. Stattdessen muss Lara zuerst abheben, gefolgt von der entsprechenden Richtungsangabe einen Sekundenbruchteil später, ansonsten springt sie nur gerade nach oben. Und in jedem Fall muss man bei weiten Hopsern in der Luft noch die Aktionstaste gedrückt halten, damit sich die feine Dame am angepeilten Ziel auch wirklich festkrallt.

Ironischerweise wird gerade das Springen durch die neue, angeblich doch nun intuitivere Steuerung sogar noch verschlimmbessert: In den frühen Tomb-Raider-Spielen sind die Levels noch auf einem streng geometrischen Schachbrettmuster aufgebaut, weshalb man Laras Position sehr einfach

daran ausrichten kann und präzise Sprünge somit kein Problem sind. Aber bizarrerweise eben nur mit der Panzersteuerung, die auf die Einhaltung der korrekten Distanzen geübt ist. Durch die neu gewonnene Bewegungsfreiheit ist das spürbar weniger intuitiv. Erschwerend kommt hinzu, dass die Kamera mittlerweile die Bezeichnung »katastrophal« verdient und sich gerade in engen Räumen beharrlich weigert, sich in eine sinnvolle Richtung drehen zu lassen. Die Kombination aus all diesen Faktoren ergibt speziell in Levels wie St. Francis Folly, die schon zur Originalveröffentlichung eine krasse Geduldssprobe waren, mittlerweile eine üble Jump-&-Run-Trial-and-Error-Qual.

## MEINUNG

Paul Kautz  
@gamenotoverde

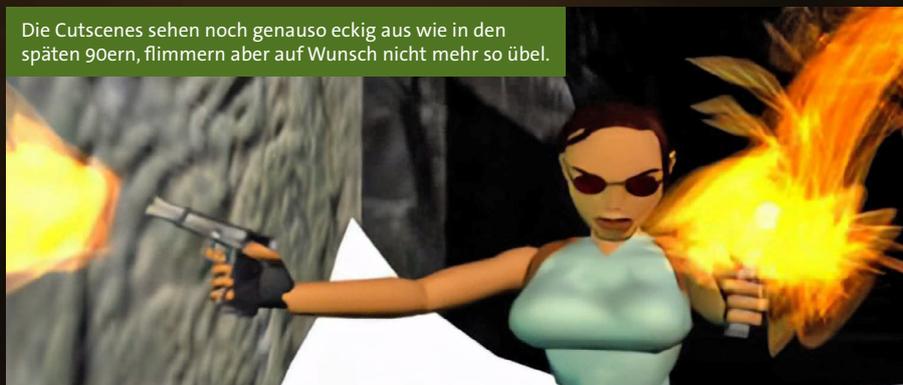


Das beste neue Feature der Remaster-Version ist für mich der Fotomodus, denn mit dem kann man erstaunlich viel fröhlichen Blödsinn anstellen. Die Spiele selbst ... na ja, das sind eben die ersten drei Tomb-Raider-Teile in ihren Originalformen, von einer ganz okayen grafischen Aufwertung mal abgesehen. Das sind Oldschool-Spiele, die mit den modernen Vertretern der legendären Reihe im Grunde nur noch den Namen gemein haben, inhaltlich aber komplett andere, sehr viel anspruchsvollere Wege gehen. Das hat sicher seinen Reiz, gerade für ältere Spieler, die sich noch an die Originalveröffentlichung zurückerinnern. Aber zeitgemäß ist es einfach wirklich nicht mehr. Wenn man sich (zumal als Veteran) mal darauf einlässt, bietet gerade das Debüt von Frau Croft ein sehr ungewöhnliches Abenteuer, das sich vor allem durch die Suche nach dem richtigen Weg definiert und deutlich weniger durch die Kerben auf Laras Schrotflinte. Die aus heutiger Sicht schreckliche Originalsteuerung diktiert ein eher gemächliches Spieltempo, es sind so viele Steine zu schieben, so viele Hebel umzulegen! Tomb Raider 1-3 Remastered ist eine wirklich interessante Geschichtsstunde – aber nach dem Spielspaß muss man mittlerweile echt tief buddeln.

### Posen-Profis an den Controller!

Der putzigste Neuzugang im Remaster offenbart sich, wenn ihr auf die F3-Taste drückt. Denn das aktiviert den Fotomodus, der das aktuelle Bild einfriert, mit dem ihr dann allerhand Blödsinn anstellen dürft: Verändert Laras Pose, ihren Gesichtsausdruck, ihre Klamotten oder die Waffen, die sie in den Händen hält. Setzt sie im Bademantel keck lächelnd auf den Rücken eines Dinosauriers,

Die Cutscenes sehen noch genauso eckig aus wie in den späten 90ern, flimmern aber auf Wunsch nicht mehr so übel.



Per Druck auf F3 dürft ihr jederzeit den Fotomodus aktivieren und in diesem sehr viel fröhlichen Blödsinn anstellen.

lasst sie dramatisch an einem gefährlich aussehenden Busch vorbeispringen. Oder nutzt ganz pragmatisch die frei bewegliche Kamera, um in Laras Dunstkreis nach Geheimnissen zu suchen. Der Modus ist nett gemacht, angenehm intuitiv zu bedienen und liefert putzige Resultate. Dazu erklingt, von all den Neuerungen unbeeindruckt, der exzellente Original-Soundtrack von Nathan McCree: Das Hauptmenü-Thema von Tomb Raider 1 zum Beispiel ist noch bis heute ein Meisterwerk! In den Spielen selbst ertönt aber gar nicht so viel Musik. Stattdessen schleichen sich sehr atmosphärische Umgebungsgeräusche aus euren Boxen. ★



Die Ausrufezeichen markieren bedienbare Objekte, erleichtern das Spiel aber nur minimal, da sie erst auftauchen, wenn man sich eh schon in Kussnähe befindet.

## TOMB RAIDER 1-3 REMASTERED

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 3240 / AMD FX 4100  
GT 730 / Radeon R7 240  
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i3 3240 / AMD FX 4100  
GT 730 / Radeon R7 240  
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



⊕ jederzeit Wechsel zwischen alt und neu ⊕ Grafik zum Teil aufgewertet ⊖ 2000er-Look ⊖ niemals ruckelfrei ⊖ teilweise Verschlimmbesserungen

### SPIELDESIGN



⊕ zwei Steuerungsvarianten ⊕ Mischung aus Action und Rätseln ⊖ schlecht lesbare Levels ⊖ Sprungsteuerung ⊖ veraltetes Spielprinzip

### BALANCE



⊕ freies Speichern ⊕ unterhaltsame Tutorials ⊕ aufregende Bosskämpfe ⊖ oft konfuse Kamera ⊖ keine Schwierigkeitsgrade

### ATMOSPHERE / STORY



⊕ stimmungsvolle Soundkulisse ⊕ abwechslungsreiche Szenarien ⊕ dichte Erkundungsatmosphäre ⊖ schreckliche Renderfilme ⊖ sehr wenig Handlung

### UMFANG



⊕ gigantischer Umfang ⊕ Addons inklusive ⊕ unterhaltsamer Fotomodus ⊕ viele Geheimnisse ⊖ wenig spielerische Abwechslung

### FAZIT

Das Spieldesign ist mittlerweile komplett aus der Zeit gefallen, aber man bekommt hier viel Oldschool-Tomb-Raider fürs Geld!

