Auferstanden in Ruinen

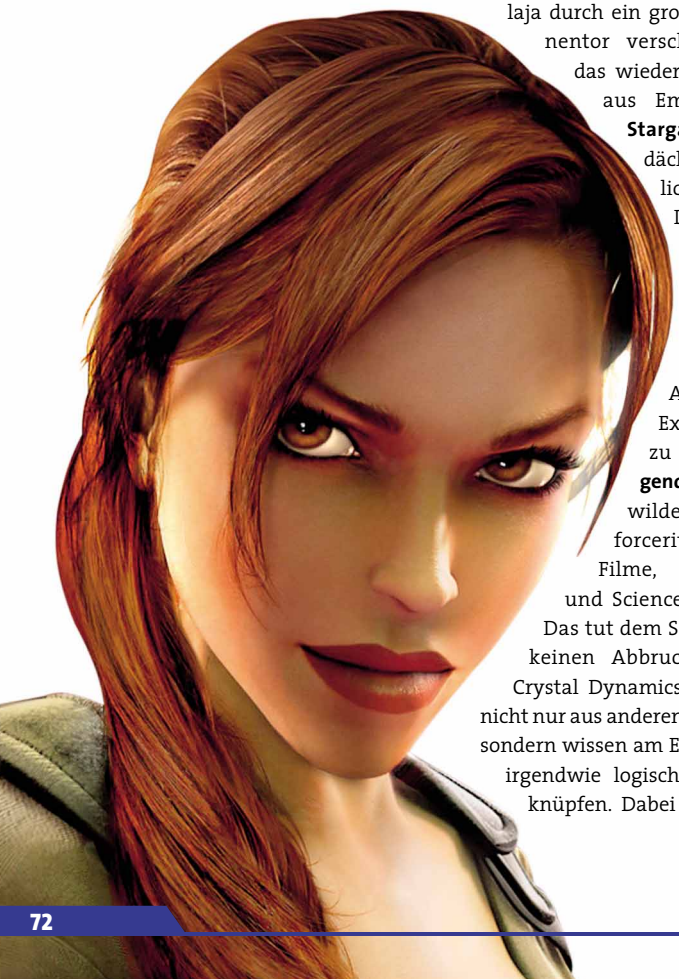
TOMB RAIDER LEGEND

Nach Katastrophenauftritten, einem Entwicklerwechsel, Neudesign, und langer Abwesenheit haben wir sie wieder: die beste, schönste und coolste Archäologin der Welt!

Stellen Sie sich vor: Sie treffen einen ehemals guten Freund, von dem Sie sich vor Jahren im Zorn getrennt haben – doch plötzlich ist alles wie vor dem Streit. Oder sogar noch besser! Ähnlich wird es Ihnen garantiert mit Lara gehen. Zumindest, wenn Sie den Werdegang der Dame bis **Tomb Raider: Angel of Darkness** (noch von Core) verfolgt haben, um sich dann voller Groll von der Archäologin loszusagen. Denn war der Vorgänger ein schlechter Designwitz, so ist **Tomb Raider: Legend** (von Crystal Dynamics) das fulminante Comeback, der Beginn einer neuen Ära, eine alte Liebe im zweiten Frühling. Frau Croft ist wieder da!

FACTS

- 8 Locations
- 6 Waffenarten
- Granaten
- Magnethaken
- Slow-Motion-Effekte
- neue Specialmoves



Mystik! Abenteuer!

»Du musst niemals frieren, wenn du nicht willst!« sagt Mutter Croft im Intro. Nur wenige Minuten später stellt sich das als leeres Versprechen heraus, denn das Flugzeug, in dem die blutjunge Lara und Frau Mama über den Himalaja sausen, stürzt ab, und das große Schlottern beginnt. Schnitt. Jahre später turnt die erwachsene Heldin in einer zweiten Intro-Sequenz, die verdächtig wie die aus **Mission Impossible 2** ausschaut (Tom Cruise an Klippe im Monument Valley), durch die Berge Boliviens. Sie sucht dort nach einem Artefakt und findet letztendlich in einem versunkenen Tempel eine Erinnerung: Sie erlebt in einem Rückblick-Filmchen, wie ihre Mutter im Himalaja durch ein großes Sternentor verschwindet, das wiederum dem aus Emmerichs **Stargate** verdächtig ähnlich sieht. Das alles hat zudem mit der Sage um König Artus und Excalibur zu tun. **Legend** ist ein wilder Parforceritt durch Filme, Mythen und Science Fiction. Das tut dem Spiel aber keinen Abbruch, denn Crystal Dynamics zitieren nicht nur aus anderen Medien, sondern wissen am Ende alles irgendwie logisch zu verknüpfen. Dabei entsteht das für die Serie so typische, angenehme Gefühl von Mystik und großem Abenteuer.

Lara hat den Haken raus

Abgründe – daran mangelt es in **Legend** wahrlich nicht. Das wäre auch tragisch, ist doch eine große Stärke von Lara noch immer ihre Sprungkraft. Jetzt kann die Dame gar schräg an Vorsprünge hüpfen und dort hängend noch mal Schwung holen, um eine Balustrade weiter oben zu greifen. Sie fliegt förmlich über schneebedeckte Höhen in Nepal, immer wieder unterbrochen von halsbrecherischen Rutschpartien über spiegelglatte Hänge. Sie saust vom Dach eines Wachturms weiter zum nächsten Dach im frostigen Kasachstan. Sie erklimmt ohne Scheu den pompösen Eingang zu König Arturs Gruft irgendwo in England. Ist eine Kluft mal zu breit, verrät Ihnen ein blaues Icon, wie es trotzdem weiter geht. Das signalisiert, dass über dem Abgrund ein metallener Gegenstand baumelt, etwa eine Glocke, an den Lara ihren neuen Magnet-Enterhaken schleudert. Daran schwingt sie sicher weiter. Der Haken kommt auch zum Einsatz, wenn beispielsweise ein Sarg als Floß dienen muss, aber die Strömung des Gewässers die falsche Richtung vorgibt. Dann schleudern Sie das Greifwerkzeug an eine verdächtig blinkende Lampenhalterung und ziehen Lara mitsamt dem morbiden Untersatz ans Ufer.

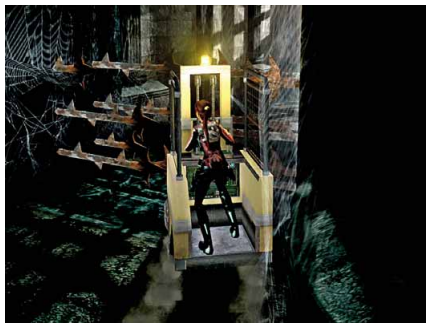
Bedrohlich knarrende Vorsprünge raten zur Eile beim Hangeln? Kein Problem, können Sie doch jetzt durch rhythmisches Bearbeiten einer Taste das Tempo der Archäologin steigern. Das klappt nicht nur beim Klettern, sondern auch beim Schwimmen und ist gerade in den endlos scheinenden, ganz mit Wasser gefüllten Kavernen einer alten Ausgrabungsstätte in Peru die lebensrettende Maßnahme.

SCHNELL DRÜCKEN RETTET LEBEN!

Drücken Sie in den Quicktime-Events zur rechten Zeit die gezeigte Taste, vollführt Lara alleine die tollsten Stunts. Drücken Sie falsch, stirbt die Dame.

Schnell, schneller, Lara

Tempo ist das A und O des Spiels. War Lara im Vorgänger **Angel of Darkness** so langsam wie eine gefrorene Stockente und mussten wir in den Teilen 1



Mit einem Gabelstapler gurkt Lara durch Gewölbe.

Hat Lara einen Gegner angesprungen, wechselt das Spiel in den Zeitlupenmodus. Darin fliegt die Dame über den Gegner und ballert dem wehrlosen Schurken in den Rücken. (1280x1024)

bis 5 Sprunganläufe stets genau bemessen, um nicht in den Tod zu stürzen, reicht nun ein Druck nach Gefühl auf die Hüpftaste. Springen Sie mal zu früh ab, schafft es Lara dennoch meist, wenigstens mit einer Hand Halt zu finden. Dann sollten Sie jedoch möglichst schnell per Tastendruck auch mit der zweiten Hand zulangen. So kommt mächtig Fahrt ins Spiel, Sprungpassagen werden zu einem Luftballett, das allein schon beim Zuschauen fasziniert.

Zuschauen ist ein gutes Stichwort, denn immer wieder gibt es winzige Abschnitte, die Sie fast zur Tatenlosigkeit verdammen – jedoch nur fast. In so genannten Quicktime-Events müssen Sie lediglich im richtigen Moment die auf dem Monitor angezeigte Taste drücken – **Fahrenheit** lässt grüßen. Als Belohnung bekommen Sie fantastische Akrobatik von Frau Croft: Sie schnappt sich etwa in letzter Sekunde im Wrack eines Flugzeugs, das bedrohlich über einer Klippe baumelt, eine wichtige Reliquie, hastet in Richtung Ausgang, weicht fallenden Sesseln aus und rettet sich schließlich mit einem gewaltigen Sprung auf ein Schneeplateau.

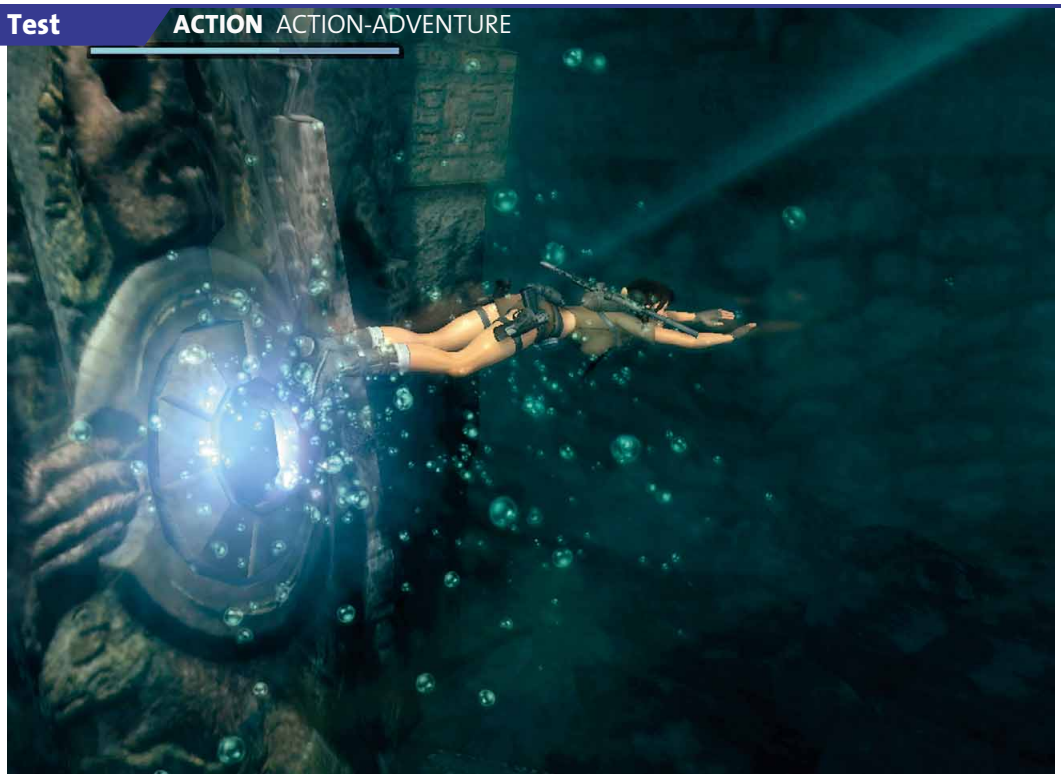
Noch rasanter wird es auf Motorrädern. In Peru und Kasachstan braust die Grabräuberin auf schicken Ducatis durch die Gegend. Einmal will sie eine Freundin retten, dann wieder einen Zug verfolgen. Ist die Steuerung ansonsten im Spiel mit Leichtigkeit über Maus und Tastatur zu meistern, empfehlen wir Ihnen für die Renneinlagen dringend ein Gamepad, sonst reagieren die heißen Öfen sehr ruckartig. Entspannend nimmt sich dagegen die Gabelstapler-Tour aus, die Sie in den Kellern einer Mythenausstellung unternehmen müssen.

Ausrufungs-Zeitlupe

Die weltbeste Archäologin wäre nicht sie selbst, wenn sie zwischen den Hüpfereien nicht auch ballern dürfte. Zwielichtige Gestalten und eine alte böse Bekannte stellen sich Lara alle naselang in den Weg. Tritte und gekonnte Rutschmanöver, die die Gegner von den Füßen holen, sehen zwar nett aus, aber

LARAS FUMMELPARADE

Je mehr versteckte kleine Schätze Sie finden, desto mehr Klamotten schalten Sie für Lara frei.



Vier von diesen runden Schaltern wollen schnell hintereinander aktiviert werden. Das bedeutet: möglichst fix schwimmen!

Das Fernglas zeigt Ihnen alles Wissenswerte.

KEIN TECHNIK-CHECK?

Unsere Testversion von Tomb Raider: Legend war noch nicht final auf alle Grafik-Karten optimiert. Auf Nvidia-Chips funktionierten die so genannten Next-Generation-Effekte gar nicht. Auf Ati-Karten gab es gelegentlich Fehler. Deshalb finden Sie den Technik-Check dieses Mal online. Der basiert auf der Gold-Version des Spiels, die uns leider erst nach Redaktionsschluss erreichte. Sollten darin noch immer nicht alle uns bekannten Fehler behoben worden sein, werden wir die Grafik- und somit auch die Gesamtwertung nach unten korrigieren. Mehr dazu finden Sie unter ➤ QUICKLINK: 0109 auf GameStar.de.

die beiden bekannten Pistolen (unendliche Munition) sind effektiver. Zudem greift die Dame zu Sturmgewehren, Granaten, Granatwerfern und sogar stationären Geschützen. Bis auf die Pistolen, die zur Standard-Ausrüstung gehören, muss sie den restlichen Kram den Feinden abnehmen und kann dann auch immer nur eine weitere große Knarre tragen.

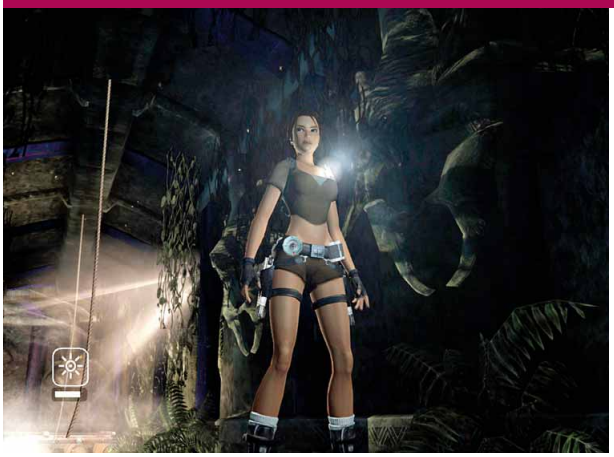
Das Spiel hat wie die Vorgänger eine automatische Zielhilfe eingebaut. Sie dürfen aber auch komplett manuell zielen. Das wird nötig, wenn Sie etwa einen Sarkophag aus der Halterung losschießen müssen. Im Kampf eignet sich die Funktion nicht, da sind Sie zu sehr mit Ausweichen beschäftigt. Und das sollten Sie fleißigst tun, denn die Gegner machen regen Gebrauch von Granaten, die mächtig Schaden verursachen.

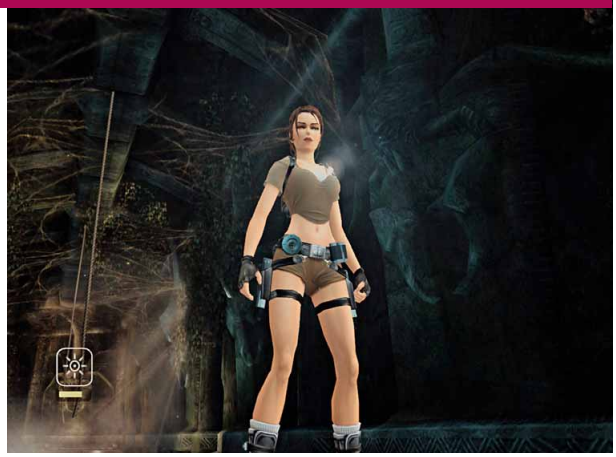
Zwei Besonderheiten lassen eine Schießerei zu einem echten Spektakel werden: Da wären zum einen die Markierungen, genauer gelbe Ausrufezeichen, die Explosivfässer oder brüchige Säulen anzeigen. Mit Maus und Tastatur reicht es, grob in die Richtung der Markierungen zu zielen, und Lara trifft. Gegner fliegen in die Luft oder werden begraben. Wenn Sie mit einem Gamepad spielen, müssen Sie zusätzlich eine weitere Taste drücken, um die Ziele ins Visier zu nehmen. Die zweite Besonderheit ist die Zeitlupe. Nähert sich Frau Croft einem Gegner und springt ihn an, vollführt Sie im Anschluss automatisch eine tollkühne Sprungkombination über den Kopf des Widersachers. Das passiert in Zeitlupe, sieht atemberaubend aus und gibt Ihnen die Zeit, im Flug vielleicht noch einen zweiten Feind zu erledigen.

Erklär mir das Rätsel!

Die Rätsel in **Tomb Raider** waren seit jeher meist läppisch (Ausnahmen in Teil 3 etwa bestätigen die Regel!). Oftmals reichte es, Hebel in der richtigen Reihenfolge zu ziehen oder Kisten auf Bodenplatten zu postieren, um irgendwo ein Tor zu öffnen. Da bleibt **Legend** der Serie größtenteils treu. Kommen Sie dennoch mal ins Grübeln, hilft Ihnen das neue Fernglas von Lara. Das hat einen »Erklär-Modus«, der Ihnen zunächst für die Lösung relevante Dinge markiert und dann mitteilt, was Sie damit anstellen können. So wird beispielsweise eine Steinkugel, die über einer antiken Apparatur thront, aufgehellt. Zusätzlich erhalten Sie die Information, dass Sie das Ding schieben können. Zuweilen jedoch wird es aber auch kniffliger, etwa in der Grabkammer der Ritter der Tafelrunde. Dort baumeln ein Kronleuchter, ein Gewicht und eine Glocke. Die sollen Sie neu arrangieren und in Schwingun-

EDEL- UND SPARVERSION





Das System: AMD Athlon 64 X2 Prozessor 3800+, Radeon X1900, 1,0 GByte RAM. Darauf sah unsere Testversion in der Edelversion (»Next Generation-Grafik«) aus wie auf dem linken Bild, ruckelte aber häufig bedenklich. In der Sparversion (rechts, ohne »Next Gen-Grafik«) lief Tomb Raider: Legend butterweich.

Auf dem Weg zu König Artus benötigt Frau Croft die Hilfe eines Sarges.

In Peru schleudert Lara per »Fernzündung« Mülltonnen in Stromleitungen.

gen versetzen, um den Sarkophag von Artus persönlich zu zerschmettern.

Ebenso vertraut: das Suchen und Sammeln von kleineren Schätzen. Wer die Levels genau durchforstet, findet Statuen, die Boni frei schalten. So erobern Sie sich nach und nach Zugang in neue Räume in Croft Manor (Laras Zuhause) oder neue Klamotten wie ein Top mit dem Union Jack darauf. Haben Sie einen neuen Fummel ergattert, können Sie mit dem im nächsten Level starten.

Diffuse Fernsicht

Tomb Raider ist nicht nur schneller und intuitiver geworden, sondern auch um Längen schöner. Und »schöner« bezieht sich nicht nur auf das Äußere der agilen Dame selbst, sondern auf das gesamte Spiel. Wenn sich etwa in Ghana ein riesiger Tempeleingang aus den Fluten eines Wasserfalls schält, krabbelt eine angenehme Ehrfurchts-Gänsehaut über den Rücken eines jeden PC-Abenteurers. Wenn Frau Croft in der gigantischen Vorhalle eines geheimen Klosters im Himalaja steht und durch die löcherige Decke Schnee ins Innere fällt, müssen Sie garantiert erst mal fünf Minuten einfach nur schauen. Hüpft Lara ins glasklare Wasser, verursacht sie unglaublich echt wirkende Wellen.

Das alles sieht schon in der Sparversion sehr schick aus. Aktivieren Sie aber die im Spiel so genannte Next-Generation-Grafik (darin unter anderem Shader-3.0-Effekte, hoch aufgelöste Texturen), ist die Pracht kaum auszuhalten. Tatsächlich hält das wirklich kaum ein Rechner aus. Deshalb bedient sich **Tomb Raider: Legend** eines Tricks: Weit entfernte Objekte werden unscharf, erscheinen nur diffus und ungenau. Kommen Sie näher, lädt das Spiel die fehlenden Grafik-Informationen unmerklich nach, alles wird klar und gewinnt an Tiefe.

»Das ist ein Grab!«

Wie wir es von Publisher Eidos gewohnt sind, ist die deutsche Vertonung erstklassig gelungen. Die Texte sind zum Teil urkomisch. Da steht etwa in Bolivien ein Söldner in der Pampa und beschwert sich über Headset, dass niemand da rumklettert. Dabei wurde ihm doch versprochen, dass er auf Kletterer schießen dürfe. Ein andermal sind die Texte wieder extrem lässig. Ein Kollege warnt Lara über Funk, dass sich Feinde nähern. Sie zurück: »Nun, das ist ein Grab! Ich sorge dafür, dass sie sich hier zuhause fühlen.«

Ein bisschen krude: Das Programm lässt Sie zwar frei speichern, lädt aber stets nur am zuletzt passierten Kontrollpunkt. Diese Kontrollpunkte sind jedoch sehr fair, frei speichern müssen Sie eigentlich nicht.

Damit hätten wir hinlänglich bewiesen: Frau Croft ist wirklich wieder da! Und das, wo wir sie doch nach **Angel of Darkness** eigentlich mausetot wähnten. Der Entwicklerwechsel von Core Design zu Crystal Dynamics hat sich als gelungene Reanimation mit zusätzlichem Facelifting entpuppt. **Tomb Raider: Legend** ist die alte Faszination in neuem Gewand. PET

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 0131

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Was für ein Paukenschlag, mit dem sich Lara zurückmeldet! Endlich darf ich wieder exotische Orte erkunden und durch Gruften hüpfen. Den Entwicklern ist der schwierige Balance-Akt zwischen Rätseln, kniffligen Sprungeinlagen und allerhand Balleraction grandios gelungen. Insbesondere die neue Lara gefällt mir, da sie sich neben ihren optischen Reizen vor allem durch ihren spitzbübischen Charakter und den lockeren Humor angenehm von der Helden-Konkurrenz abhebt.

»Wahnsinns-Comeback!«

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Die Steuerung ist intuitiv, das Tempo Adrenalin treibend, die Abwechslung enorm, die Grafik so schön, dass ich oft nur grenzdebil lächelnd auf den Monitor starre. Und sie? Ich sehe sie, ich höre sie, ich springe mit ihr ein paar Meter und bin versöhnt. Kein Groll mehr. Ich folge ihr, wohin immer sie mich führen will. Ich stürze mich mit ihr in die tiefsten Tiefen, erklettere mit ihr die höchsten Höhen. Wäre ich ein Mann, ich wäre von der ersten Sekunde an in Lara verliebt und würde mir wünschen, ein Grab zu sein, damit sie mich berauben könne. So ist sie einfach nur meine liebste virtuelle Spielkameradin.

»Liebeserklärung an eine Frau«

TOMB RAIDER: LEGEND ACTION-ADVENTURE

PUBLISHER	Crystal Dynamics / Eidos	RELEASE (D)	7.4.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 26 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER — FORTGESCHRITTENER — PROFI

1 2 3 **4 5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Prince of Persia 3 (84, GS 02/06) Liebe und Akrobatik vom Feinsten im Orient. Psychonauts (77, GS 03/06) Hüpfspiel für Liebhaber des schrägen Humors.

TECHNISCHE ANGABEN[1)]

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 2/4 MX	■ GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel
■ Radeon 9000	■ Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD
■ Geforce 4 Ti	■ Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
■ Rad. 9500/9600	■ Radeon X800/X850	9,9 GB Festpl.	9,9 GB Festpl.	9,9 GB Festpl.
■ Radeon X600	■ Geforce 6800			Gamepad
LAUTSPRECHER	■ Stereo	■ 2 vorne, 2 hinten	■ 5.1	☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ enorm detailliert ⊕ farbenfroh ⊕ modernste Effekte	9 / 10
SOUND	⊕ sehr gute Sprecher ⊕ stimmige Musik	9 / 10
BALANCE	⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ faire Kontrollpunkte	10 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ tolle Mischung aus Mystik und Abenteuer	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ gut über Tastatur und Gamepad ⊖ Motorradfahren	9 / 10
UMFANG	⊕ riesige Levels ⊖ nur etwa acht Stunden kurz	7 / 10
LEVELDESIGN	⊕ Sprung- und Rätselpassagen ⊕ Secret-Verstecke	10 / 10
KI	⊕ sucht Deckung ⊕ nutzt Granaten ⊖ steht oft dumm rum	7 / 10
WAFFEN	⊕ Tritte, Rutschmanöver ⊕ Zeitlupe ⊖ nur zwei Waffen	8 / 10
HANDLUNG	⊕ tolle Geschichte um König Artur, Aliens und Laras Mutter	10 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: DIE BESTE AKROBATEN-ARCHÄOLOGIN ALLER ZEITEN.

89 SPIELSPASS

[1)] nach Herstellerangaben

➤ DVD: Video-Special

➤ DVD XL: Historien-Video

➤ HALL OF FAME: Tomb Raider (S. 184)

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 0130