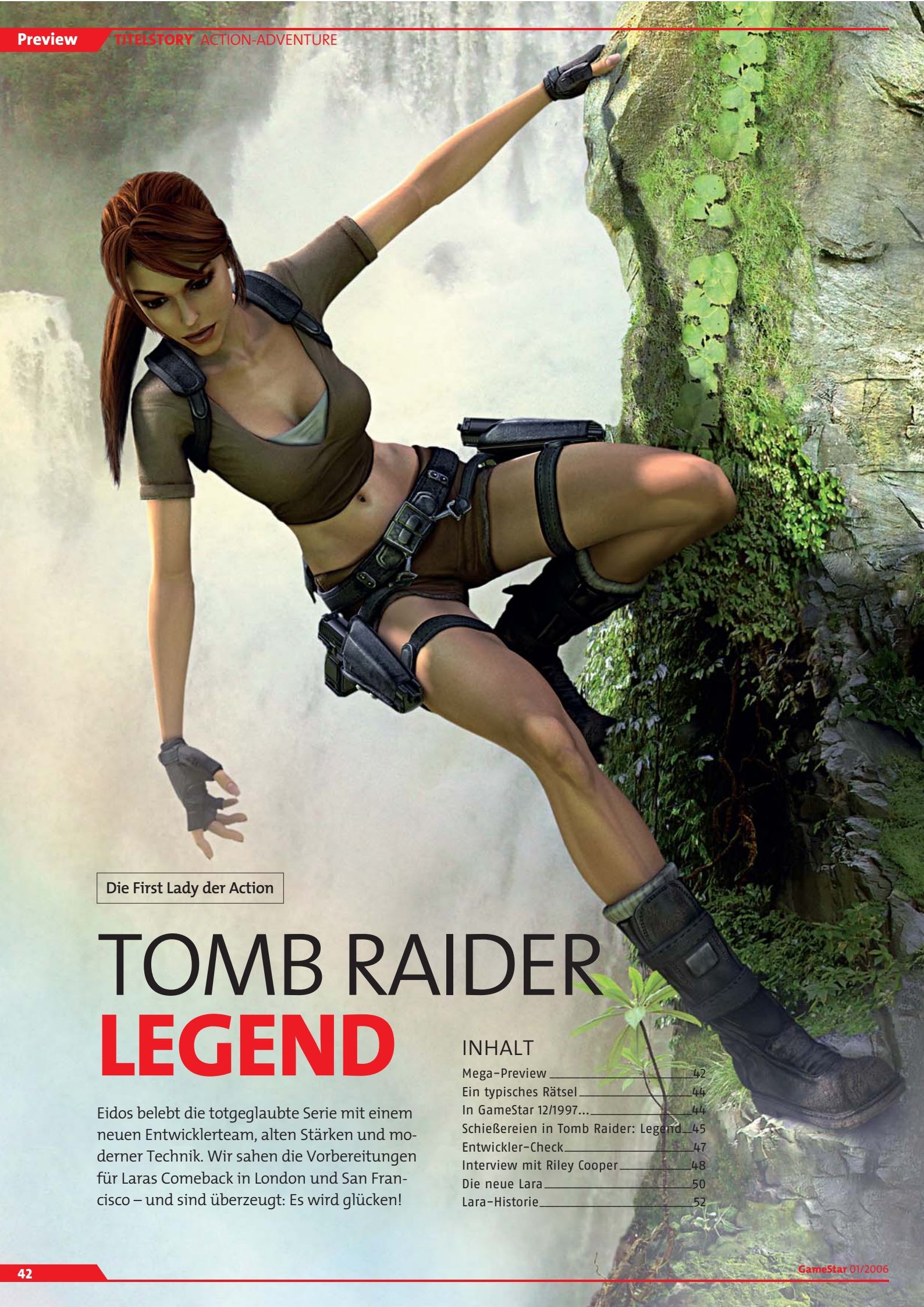


A full-page background image of Lara Croft from the Tomb Raider series. She is shown from the waist up, climbing a large, moss-covered rock face. She is wearing her signature brown leather outfit, including a crop top, shorts, and fingerless gloves. Her long brown hair is tied in a ponytail. She is looking down towards the viewer with a slight smile. The background is a misty, mountainous landscape.

Die First Lady der Action

TOMB RAIDER LEGEND

Eidos belebt die totgeglaubte Serie mit einem neuen Entwicklerteam, alten Stärken und moderner Technik. Wir sahen die Vorbereitungen für Laras Comeback in London und San Francisco – und sind überzeugt: Es wird glücken!

INHALT

Mega-Preview	42
Ein typisches Rätsel	44
In GameStar 12/1997...	44
Schießereien in Tomb Raider: Legend	45
Entwickler-Check	47
Interview mit Riley Cooper	48
Die neue Lara	50
Lara-Historie	52



Gleich drei Gegner nehmen uns unter Beschuss. Da hilft nur ein **beherzter Sprung** zur Seite. Nettes Detail: Lara trägt ihre Ausrüstung künftig am Gürtel. ●

Was hat diese Frau nicht alles mitgemacht. 1996 als Ikone eines neuen Genres gefeiert, als erste Computerfigur aufgestiegen zum beispiellosen Medien- und Kinostar, stürzte Lara Croft in den letzten Jahren ins Bodenlose. Aus dem einstigen Spieler-Darling wurde eine spielerische Nullnummer, nach den Flops von Spiel 6 und Film 2 galt Miss Croft als abgewickelt. Eidos zog den Schlussstrich – jedoch nicht unter das Spiel, sondern unter dessen Entwickler Core Design. Für einen

Neuanfang gab der Publisher das Projekt an die Actionspezialisten von Crystal Dynamics (**Legacy of Kain: Defiance**), die nun schon seit zwei Jahren am neuen Teil arbeiten. Wir haben Eidos in London und Crystal Dynamics in San Francisco besucht und die ersten Abenteuer der »neuen« Grabjägerin (das bedeutet »Tomb Raider« auf Deutsch) Probe gespielt. Eidos' Aufgabe an die Entwickler: Lara Croft soll in **Tomb Raider: Legend** ein großartiges Comeback feiern. Ein Comeback, wie es keinem ihrer Heldenkollegen zuvor gelungen ist.

Globetrotter Deluxe

»Was machte den Reiz der frühen Tomb-Raider-Teile aus?«, fragt uns Greg Hounsom, Senior Producer bei Eidos. Die Antwort fällt leicht: exotische Kulissen, düstere Gräber, raffinierte Fallen. Genau das soll Hauptbestandteil von **Tomb Raider: Legend** werden. »Wer will schon

wie im Vorgängerspiel in Prag oder Paris auf Schatzsuche gehen?«, meint Greg. »Lara ist in ihrem Element, wenn sie irgendwo in der Pampa uralte Tempelruinen erforscht, statt in Großstädten auf Häuserdächern herumzuturnen.« In der Tat liest sich

die Auswahl an Orten, die Lara im (linearen) Verlauf des Spiels erkundet, wie der Reiseplan von Indiana Jones: Bolivien, Peru, Burkina Faso und den Himalaya sollen Sie im fertigen Spiel besuchen können. Eventuell folgen sogar noch weitere Ziele.



BILDER VON DER KONSOLE

Bei unserem Besuch konnten wir nur die Playstation 2- und Xbox 360-Versionen von **Tomb Raider:**

Legend anspielen. Die PC-Fassung befindet sich noch in einem deutlich früheren Stadium. Deshalb stammen sämtliche Screenshots von der Xbox 360 oder direkt aus der Engine. Bei den Engine-Bildern fehlen Normal- und Specular-Mapping, im fertigen Spiel sollte das alles noch besser aussehen. Die Herkunft der Bilder haben wir mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:

● Engine ● Xbox 360

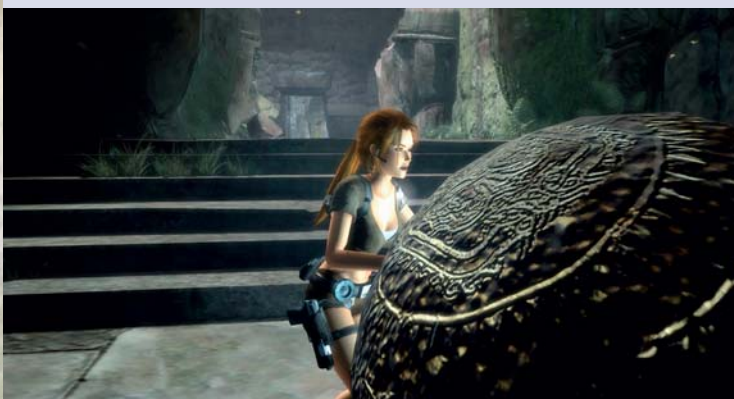


Mit dem Greifhaken ziehen wir das Floß zu uns und können so den Fluss überqueren. ●

EIN TYPISCHES RÄTSEL



In einer riesigen Halle eines Inka-Tempels muss Lara drei Druckschalter in einer bestimmten Reihenfolge betätigen, damit sich ein großes Tor in den nächsten Raum öffnet.



Die erste Metallkugel liegt bereits bei einem der Schalter. Kurzerhand rollen wir sie auf ihren Platz. Normal Maps verleihen der Kugel verblüffend realistische Ornamente.



Die anderen beiden Kugeln sind auf schwer erreichbaren Vorsprüngen weiter oben im Raum versteckt, die wir nur durch geschickte Sprung- und Klettereinlagen erreichen.



Nachdem wir alle Schalter betätigt haben, erscheint wie im ersten Indiana Jones-Film ein gewaltiger Lichtstrahl im Zentrum der Halle, der uns den Weg zum Ausgang weist.

Lass uns wippen, Baby!

Schon das in Bolivien angesiedelte Tutorial beginnt spektakulär und stimuliert sofort »alte« **Tomb Raider**-Emotionen. In einer Zwischensequenz in Spielgrafik klettert Lara wie Tom Cruise im Kinofilm **Mission: Impossible 2** an einem Felsen empor. Oben angekommen sollen wir (begleitet von einweisenden Funksprüchen ihrer noch geheimen Helfer) in Schwindel erregender Höhe über mehrere Vorsprünge hüpfen, an schmalen Kanten entlang hangeln und durch enge Spalten rollen. Dabei bewegt sich Frau Croft so lebensecht wie nie – selbst der geschmeidige Prinz aus Persien wirkt dagegen hölzern wie Pinocchio. Die Entwickler verzichteten übrigens auf die weit verbreitete Motion-Capture-Technik, bei der Schauspieler aufgenommen werden; Laras Bewegungen wurden alle von Hand animiert.

Als wir nach der Klettertour einem Fluss durch ein malerisches Tal folgen, stehen wir vor dem ersten Rätsel: Lara soll einen hohen Wasserfall erklettern, doch an den Felswänden findet sie keinen Halt. Hilfe suchend entdecken wir einen Baumstamm, der wie eine Wippe auf einem Stein im seichten Flussbett ruht. Ein paar Meter darüber schwebt ein großer Felsbrocken auf einem Vorsprung. Kurzerhand erklimmen wir das Podest und schieben den Brocken (der neuen Physik-Engine sei Dank) über die Kante. Jetzt ist die Wippe einseitig belastet und bietet uns eine praktische Sprungmöglichkeit – geschafft! **Tomb Raider**-Profis mögen angesichts solcher Simpelrätsel die Nase rümpfen, dürfen aber beruhigt sein: Kniffliger wird es noch früh genug.

Spießruten waren gestern

Szenenwechsel: In einem der späteren Levels erforscht die Grabjägerin einen Inka-Tempel in Peru. Dazu verrät Greg ein paar Story-Happen. »Vor einigen Jahren war Lara hier mit Freunden auf einer Expedition. Dabei fiel ein Teammitglied durch ein Loch in ein weit verzweigtes Tunnelsystem und

IN GAMESTAR 12/1997...

..., der dritten GameStar-Ausgabe überhaupt, testete Michael Galuschka **Tomb Raider 2** und vergab satte 89 Prozent. Für viele Fans gilt der zweite Teil nach wie vor als das Highlight der Serie. Zu recht: Immerhin bot das Actionspiel mehr Abwechslung, kniffligere Rätsel und ein größeres Finale als das Original. Einen Pentium 133 mit 16 MByte Arbeitsspeicher und 3Dfx-Karte natürlich vorausgesetzt.



wurde seitdem nicht mehr gesehen. Jetzt will Lara den Verbleib ihres Freundes klären. Und nebenbei Teile eines historischen Artefaktes aufstöbern, die über die ganze Welt verstreut sind.« Welches, das konnten wir Greg nicht entlocken – seinem Grinsen nach scheint sich die Suche allerdings zu lohnen. Warum jemand in dem Tempel verloren gehen kann, merken wir schnell am eigenen Leib. Denn in einem nur durch wenige Sonnenstrahlen beleuchteten Gang stehen wir plötzlich vor rotierenden Messern, die in wildem Stakkato auf uns zu rasen – **Prince of Persia** lässt grüßen. Durch einen gut getimten Sprung hüpfen wir über das erste Messer, um gleich darauf unter dem zweiten hindurchzuhechten. Hinter der nächsten Ecke wartet dann schon eine kniffligere Variante. Gut, dass das Spiel nach jedem absolvierten Hindernis automatisch abspeichert, das verhindert Frust.

Atemlose Heldin

»Lara ist natürlich nicht die einzige, die die Artefakte sucht«, erzählt Greg. »Sie hat einen üblen Gegenspieler, der vor Jahren ihre beste Freundin umgebracht hat. Als diese im südamerikanischen Dschungel eine Hängebrücke überquerte, hat der Bösewicht das Trageseil gekappt. Sie war ihm und seinem Plan mit ihren Nachforschungen buchstäblich zu stark auf die Pelle gerückt.« Der Clou: Im Verlauf des Spiels kehren Sie an die einstige Unglücksstelle zurück – und reisen plötzlich in die Vergangenheit, zu dem Augenblick, als die Freundin in den Abgrund fällt. Dann sollen Sie als junge Lara einen Weg hinunter in die Schlucht finden und nach der Abgestürzten su-



GameStar-Redakteur Daniel Matschijewsky mit Senior Producer **Greg Hounsom** bei Eidos in London.



Im Himalaya greift Lara zu einem warmen **Pullover**. ●



Lara schaut künftig in die Richtung, in die sie hüpfen wird. So springen Sie nicht mehr aus Versehen am Ziel vorbei. ●

chen. Dazu muss die Heldin immer wieder lange Tauchpassagen meistern und unter Wasser Rätsel lösen. Die sind durch Laras begrenzten Atemvorrat gewohnt nervenaufreibend.

Laras Peitsche

Die Rätsel sollen in **Tomb Raider: Legend** kompakter aufgebaut sein als in den Vorgängern. Vorbei also die Zeit, wo Sie einen Schalter umlegen und dann durch akrobatische Glanzleistungen den halben Level durchqueren müssen, bevor sich die eben geöffnete Tür wieder schließt. In der zentralen Halle des Inka-Tempels sollen wir beispielsweise riesige Metallkugeln in der richtigen Reihenfol-

ge auf drei Druckschalter rollen, damit sich ein Tor öffnet (siehe Rätsel-Kasten auf Seite 44). Da die Kugeln an schwer zugänglichen Vorsprüngen weit oben im Raum liegen, müssen wir auf sämtliche neuen Lara-Moves zurückgreifen. So kann sie neuerdings wie an einem Reck um Äste und Stangen schwingen oder in Mauerschächten und Felskaminen von Wand zu Wand hüpfen, um höher gelegene Plattformen zu erreichen – auch das erinnert an den persischen Prinzen. Zudem erklimmt die Heldin selbst übereinander angeordnete Felsvorsprünge durch einen kraftvollen Sprung. Nett: Wenn Lara an einer Kante hängt, schaut sie immer in die

Richtung, in die sie springen wird. So hüpfen Sie nicht aus Versehen an der nächsten Plattform vorbei. Zudem stolpert Lara nicht mehr unbeholfen über Klippen, wenn Sie der Kante aus Versehen zu nahe kommen. Stattdessen hält sich die Heldin im letzten Moment fest oder fängt sich mit einem eleganten, ausbalancierenden Schritt.

Krall' n Roll

Die größte Neuerung von **Tomb Raider: Legend** ist Laras Greifhaken, der ein wenig an Indiana Jones' Peitsche erinnert. Denn damit schwingt die Heldin wie an einer Liane über Abgründe oder zieht bestimmte Objekte zu sich her. Praktisches Beispiel:

In einem Gang des Inka-Tempels versperrt uns ein reißender Fluss den Weg. Da die Strömung zu stark ist, kommt Schwimmen nicht in Frage, und für einen Sprung über die Fluten ist das gegenüberliegende Ufer zu weit entfernt. Praktisch, dass auf der anderen Seite ein aus losen Brettern und Fässern zusammengenageltes Floß im Wasser hängt. Durch die schimmernde Oberfläche der Metallbehälter signalisiert das Spiel, dass der magnetische Greifhaken Halt findet und wir das Floß zu uns ziehen können. Sie sollen dafür nur grob in die Richtung zielen müssen, Lara trifft dann automatisch ins Schwarze.



DIE SCHIESSEREIEN IN TOMB RAIDER: LEGEND



Durch die bekannte **automatische Zielhilfe** treffen Sie selbst weit entfernte Feinde problemlos.



Im **Nahkampf** teilt Lara mit den Griffen ihrer Pistolen Kopfnüsse aus und holt so Feinde von den Füßen.



Während einer Schießerei können Sie auf Knopfdruck mit **Sprüngen** in alle Richtungen ausweichen.



Wie Indiana Jones mit seiner Peitsche schwingt Lara **per Greifhaken** über Abgründe. ●

Frauen und Handtaschen

Klar, dass in lieb gewonnener **Tomb Raider**-Tradition viel Feinarbeit in den Look der Heldin geflossen ist – mehr dazu lesen Sie auf Seite 50 (»Die neue Lara«). Den Greifhaken und sämtliche Ausrüstungsgegenstände bringt Lara nun nicht mehr im Rucksack, sondern an ihrem Gürtel unter. »Wir wollten Lara realistischer gestalten«, erklärt Greg. »Es ist nicht mehr zeitgemäß, dass sie Waffen, Ausrüstung und allerhand anderes Zeug in einem so kleinen Rucksack verstaut. So sehen Spieler auch sofort, welche Waffen Lara dabei hat und wie viele Fackeln sie noch anzünden kann.« Apropos: Neben den aus den Vorgängern bekannten Signalfackeln trägt die

Heldin eine Taschenlampe an der Schulter, die in den hin und wieder stockfins-

teren Levels für mehr Durchblick sorgt. Die Energie reicht allerdings nur für maximal zwei Minuten, danach müssen sich die Batterien erst wieder aufladen. Umständlich ist jedoch, dass Lara Taschenlampe und Greifhaken nicht gleichzeitig benutzen kann. So bleiben uns nur die wenigen Fackeln, wenn wir in der Dunkelheit eine Schlucht per Trageseil überqueren müssen. Neben dem Greifhaken besitzt Lara außerdem ein Multifunktions-Fernglas, mit dem sie **Splinter Cell**-typisch entweder das Restlicht verstärkt oder per Wärmebild versteckte Feinde ausfindig macht. Gerüchte im Internet sprechen zudem von einer Variante, die in den Levels brüchige Stellen hervorhebt – Eidos verriet dazu keine Details.

Hüpf-Ballerina

Rätsel und Sprungeinlagen schön und gut, aber was ist mit der Action? »Das Verhältnis zwi-



Alle Level wie dieser **Inka-Tempel** wurden extrem stimmungsvoll ausgeleuchtet. ●

schen Knobeln und Ballern liegt in **Tomb Raider: Legend** etwa bei 70 zu 30«, antwortet Greg. Doch Entwarnung für Fans von Fight-Lara: So selten wie die Ballereien vorkommen, machen sie schon jetzt jede Menge Spaß. Wie in den Vorgängern zielt Lara automatisch auf den ihr am nächsten stehenden Feind. So können wir uns auf die ausweichenden Sprungmanöver der Heldin konzentrieren, während wir gleichzeitig mehrere Holzkisten spektakulär in Splitter schießen und dahinter hockende Gegner ins Jenseits schicken. Wenn Lara die Munition ausgeht, haut sie im Nahkampf mit den Griffen ihrer Pistolen zu. Viel spaßiger ist es jedoch, ihren Feinden den Greifhaken entgegen zu schleudern, um sie zu Boden oder gar in Abgründe zu stoßen. Laras Waffenarsenal unterscheidet sich übrigens kaum von dem der Vorgänger – sieben Schießprügel stehen zur Auswahl, von den unvermeidlichen Pistolen über ein

Maschinengewehr und manuelle sowie automatische Schrotflinten bis zum mächtigen Raketenwerfer. Ob die gut gemachten Ballereien mit den bei unseren Probe-Abenteuern immer gleichen Schergen auf die Dauer langweilig werden, bleibt allerdings abzuwarten – Eidos hält sich in Sachen Gegnervielfalt noch sehr bedeckt. Wir vermuten aber, dass Sie es wie in den Vorgängern auch mit allerhand Tieren zu tun bekommen. Auch ob Lara wieder diverse Fahrzeug-Einlagen meistern muss, wollte Greg nicht verraten.

Drücken Sie jetzt!

»Selbst wenn der Spieler gerade nicht ballert, gibt es in **Tomb Raider: Legend** eine Menge actiongeladener Szenen«, erklärt Greg. Was das heißt, zeigt er uns anhand eines so genannten »Big Action Moments«, von denen es pro Level mindestens einen geben soll. Das Prinzip erinnert an **Resident Evil 4** und



Auch **unter Wasser** wartet das ein oder andere Rätsel auf Lara. ●



Hin und wieder ballert Lara mit stationären Geschützen. ●



Ein Hauch von Sergio Leone: In Peru tragen wir in einer verrotteten Kleinstadt heftige Ballereien mit Pistoleros aus. ●

Fahrenheit: In spektakulären Zwischensequenzen müssen Sie im richtigen Moment die richtige Taste drücken, damit Lara beispielsweise eine nach und nach einstürzende Halle mit gewagten Sprungmanövern durchquert, während um sie herum Felsbrocken von der Decke fallen und riesige Säulen umstürzen. Dabei haben die Entwickler der Heldin für jede Etappe spezielle Animationen und (falls Sie zu spät reagieren) Todesszenen spendiert. »Das wird den ein oder

anderen Fan sicher dazu verleiten, absichtlich den falschen Knopf zu drücken, nur um zu sehen, auf welche Arten Lara ums Leben kommt«, scherzt Greg.

Dirty Girl!

Die kurze Zeit der **Angel of Darkness**-Engine ist abgelaufen, **Tomb Raider: Legend** setzt auf den leistungsfähigeren, gehörig aufgebohrten **Legacy of Kain: Defiance**-Grafikmotor. Moderne Normal- und Specular-Maps versehen Felswände mit täu-

schend echten Furchen. Fackeln und Laras Taschenlampe beleuchten dunkle Passagen realistischer als in **Chronicles of Riddick**. Und die aufwändig gebauten Tempel und Gräber erzeugen durch unzählige Details und eine dramatische Beleuchtung viel Abenteuerflair. Nett: Lara wird dreckig, wenn sie durch eine schlammige Stelle robbt, und steigt triefend nass aus Flüssen und Seen.

Auch die Musik trägt schon jetzt viel zur Spannung bei. Jeder Raum bekommt eine Melodie spendiert, um den Spieler auf Fallen oder ein besonders kniffliges Rätsel einzustimmen. »Statt generischer Musik wollten wir in Tomb Raider: Legend individuelle Momente erschaf-

MAKING-OF-VIDEO AUF DVD



Im über acht Minuten langen First-Look-Video von **Tomb Raider: Legend** erläutern die Senior Designer Toby Gard und Eric Lindstrom sowie Lead Designer Riley Cooper anhand zahlreicher Filmschnipsels die Neuerungen des Spiels. Dabei sprechen sie über Rätsel, die neue Lara – und was sie seit **Angel of Darkness** alles dazugelernt hat.

ENTWICKLER-CHECK

Crystal Dynamics entwickelt seit 1993 plattform- und genreübergreifend Spiele. Bekannt wurde die Firma mit der Jump&Run-Reihe **Gex**; **Gex 3D** galt im Jahr 1997 als Wegbereiter einer neuen Jump&Run-Generation.



1998 von Publisher Eidos aufgekauft, startete Crystal Dynamics ein Jahr darauf mit **Soul Reaver** die erfolgreiche **Legacy of Kain**-Reihe, die 2003 mit **Legacy of Kain: Defiance** ihren Abschluss fand. Die Firma hat ihren Sitz in San Francisco.

Bisher veröffentlichte Spiele (unter anderem): Gex 3D, Legacy of Kain, Pandemonium
Derzeit in Entwicklung: Tomb Raider: Legend

fen, um aus dem Spiel ein möglichst filmreifes Erlebnis zu machen«, erklärt Greg. Es funktioniert: Als wir in einem Gang vor wackelnden Bodenplatten stehen, lässt uns die Musik förmlich spüren, dass der nächste Schritt Laras Tod bedeuten kann. In keinem Teil der Serie haben wir in solchen Augenblicken so intensiv mit unserer Heldin mitgefiebert. Wenn der Spielablauf so spektakulär wie dieses Mittendrin-Gefühl wird, dann wird Lara tatsächlich aufstehen – in altem Glanz. DM



Die meisten der 9.800 Polygone haben die Entwickler in Laras Gesicht untergebracht. ●

TOMB RAIDER: LEGEND

danielm@gamestar.de

Genre: Action-Adventure
Termin: 2. Quartal 2006

Entwickler: Crystal Dynamics / Eidos
Status: zu 50% fertig

Daniel Matschijewsky: »Lara, ich hab' dich wieder lieb! Du bist zu deinen Wurzeln zurückgekehrt, erkundest wieder Tempel, Höhlen und Gräber, kletterst, knobelst und ballerst wie in deinen Glanzzeiten. Es ist, als ob deine letzten Abenteuer nur ein böser Traum waren. Aber dennoch Sorge ich mich um dich: Du stehst und fällst mit der Geschichte, die du erzählst. Da Eidos hierum noch ein Riesengeheimnis macht, hoffe ich das Beste für dich. Liebe Grüße, Daniel.«



POTENZIAL SEHR GUT