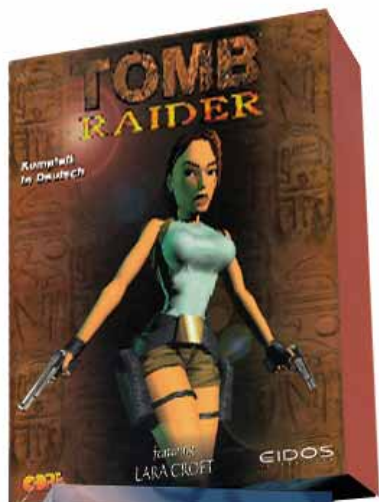




HALL OF FAME

TOMB RAIDER

Ein weiblicher Indiana Jones wurde zur Kultfigur für eine ganze Spieler-Generation.

Die meiste Zeit sah man ihren Rücken – den verlängerten Rücken. Und es war ein entzückender verlängerter Rücken! Doch die Faszination des ersten **Tomb Raider** auf den Po der Heldin zu beschränken, wäre so ungerecht, wie zu behaupten, dass sich ein gutes Auto über die Reifen definiert. Schließlich gibt es ja auch noch Brüste. Fakt ist: 1995 erschufen Publisher Eidos und Entwickler Core Design das Genre des Action-Adventures neu.

Indy meets Brüste

Lara Croft ist Aristokratentochter, Archäologin und an Sportlichkeit kaum zu übertreffen – ideale Voraussetzungen, um an den entlegendsten Winkeln der Welt durch die Relikte versunkener Zivilisationen zu turnen und dort Schätze zu bergen. In ihrem ersten Abenteuer erhält sie von einer Geschäftsfrau den Auftrag, eine von drei atlantischen Kostbarkeiten aus einem Tempel in Peru zu bergen. Kaum hält Lara das Artefakt in Händen, wird sie überfallen, durchschaut, dass ihre Auftraggeberin dahinter steckt und setzt fürderhin alles daran, die verbliebenen zwei Teile des so genannten Scion zu ergattern.

Sprung auf Sieg

Nach Peru folgen Griechenland, Ägypten und schließlich Atlantis, wo sich Frau Croft dem Endkampf stellen muss. Die Grafik war für damalige Verhältnisse wegweisend – in der hardwarebeschleunigten 3dfx-Variante sogar atemberaubend. In abwechslungsreicher 3D-Architektur traf die Heldin auf aggressives Getier und musste sich sogar gegen einen Tyrannosaurus Rex wehren. Kern des Spiels war aber die Suche nach dem richtigen Weg durch die teilweise gi-



Lara Crofts Welt: antike Tempel voller Abgründe, Fallen und bösen Tieren.

gantischen Levels. Es galt nicht nur, Schalter umzulegen, um Portale zu öffnen. Der nächste Ausgang lag meist zig Fallgruben, Abgründe, Kletter- und Sprungeinlagen entfernt. Der Kniff war, die nötige Hüpf-Kombination zu entschlüsseln. Laras Bewegungsspektrum ist heute legendär. Die Action-Lady begeisterte die Spieler mit tollkühnen Rückwärtssalti oder eleganten Sprüngen über Schluchten. Auch geballert wurde reichlich. Da sich Frau Croft nur über Tastatur steuern ließ und Zielen so unmöglich war, nahm die Dame Gegner automatisch ins Visier.

Tomb Raider war die perfekte Mischung aus Sexappeal, Action, Mystik und Rätseln. Abenteuer und Laras Name sind bis



Im Unterwelt-Dschungel tritt Lara gegen Dinos an.

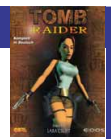
zum heutigen Tage untrennbar verbunden – auch wenn die neueren Titel der Serie eine dicke Patina auf den Glanz alter Tage legten. **Tomb Raider Legend** (Test Seite 72) entstand deshalb nicht mehr bei Core Design, sondern bei Crystal Dynamics (**Legacy of Kain**). PET

DESWEGEN LEGENDÄR

- Damals coole Grafik
- Große Levels
- Heldin (Brüste und Po)
- Enormes Bewegungsspektrum
- Mischung aus Action und Rätseln

TOMB RAIDER ACTION-ADVENTURE

PUBLISHER:	Eidos	ORIGINALRELEASE:	1995
ENTWICKLER:	Core Design	CA. PREIS:	10 - 15 Euro
QUELLE:	Ebay	USK:	ab 16 Jahre
SPRACHE:	Deutsch		



► DVD: Video-Special Tomb Raider Historie

HARDWARE MINIMUM:

Pentium 60 mit 8 MB RAM

SO LÄUFT'S:

Unter Win XP benötigen Sie zusätzlich VDM-Sound ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **20** und Glidos ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **019**.

FAZIT: EIN MEILENSTEIN DES GENRES, SETZTE TRENDS.