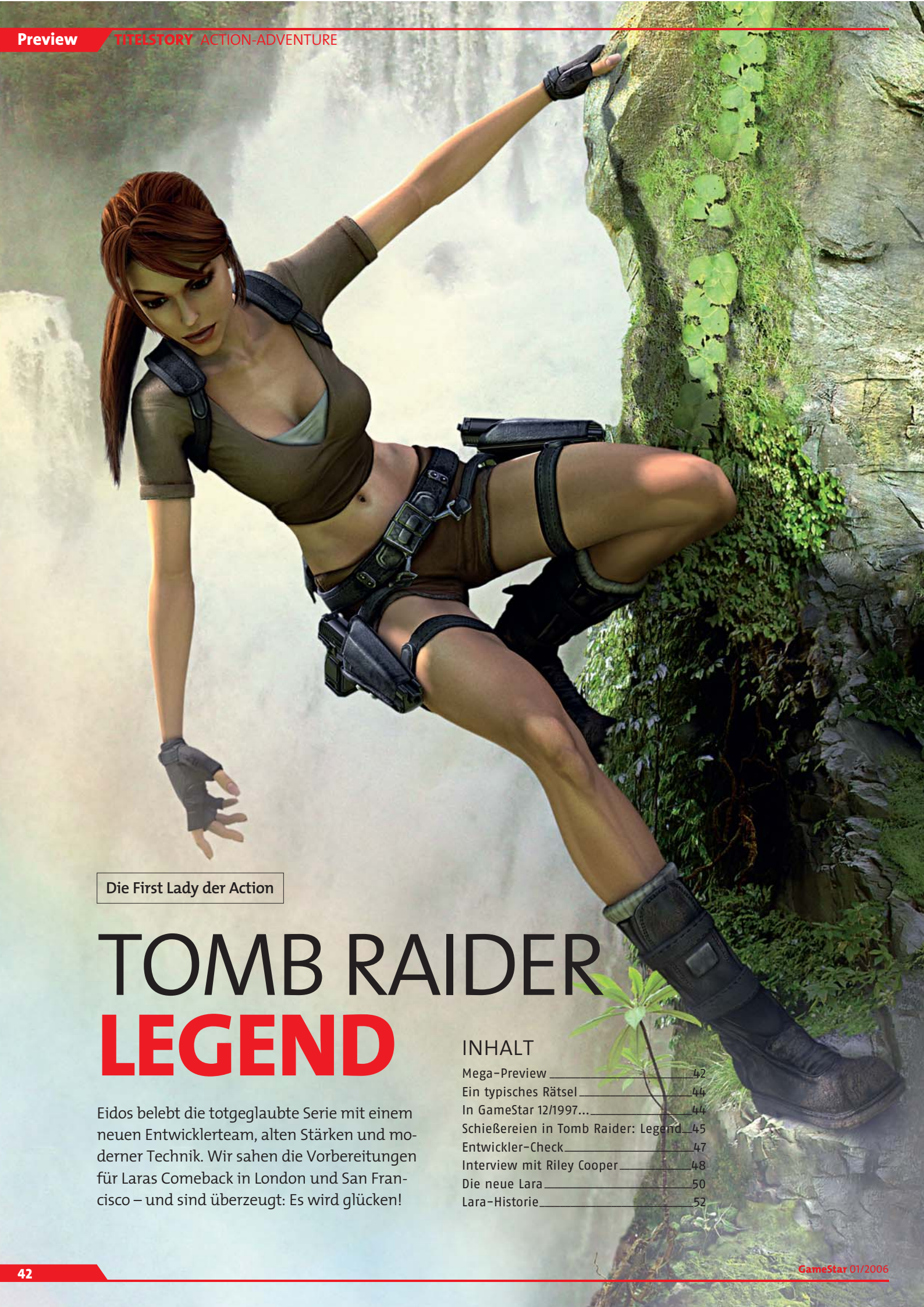


A full-page background image of Lara Croft from the Tomb Raider series. She is shown from the waist up, climbing a large, moss-covered rock face. She is wearing her signature brown leather outfit, including a crop top, shorts, and fingerless gloves. Her long brown hair is tied in a ponytail. She is looking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

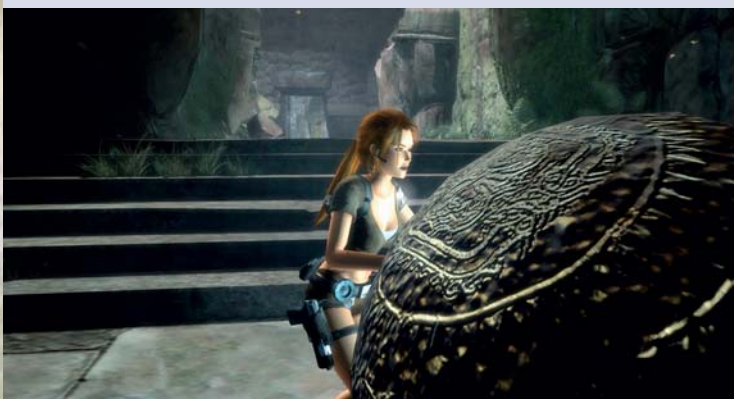


Mit dem Greifhaken ziehen wir das Floß zu uns und können so den Fluss überqueren. ●

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 Reihenfolge

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 Mittendrinnen-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.«

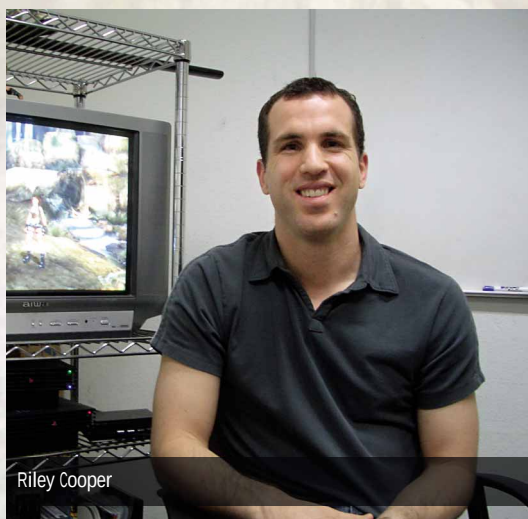


POTENZIAL SEHR GUT

Entwicklertreff in San Francisco

»WIR HATTEN KEINE WAHL«

Wir sprachen mit Riley Cooper, Lead Game Designer bei Entwickler Crystal Dynamics über Laras Zukunft, Angelina Jolie und die Pflicht, ein neues Tomb-Raider-Spiel zu machen.



Riley Cooper

Riley Cooper betreute als Designer bei Crystal Dynamics die *Legacy of Kain*-Reihe (*Soul Reaver 1 & 2*, *Defiance*), bevor er die Designarbeit an *Tomb Raider Legend* übernahm.

GameStar Tomb Raider wurde früher von Core Design in England entwickelt. Wie ist Lara bei euch gelandet?

Cooper (lacht) Wir hatten keine Wahl! Wir waren alle ziemlich begeistert, am nächsten Tomb Raider arbeiten zu dürfen. Als wir ein wenig darüber nachgedacht hatten, fiel uns auf, wie sehr die Leute noch immer an Lara Croft hängen und das abenteuerliche Herumkraxeln in alten Ruinen lieben. Gleichzeitig sind viele Spieler etwas verstimmt darüber, dass sich seit dem ersten Spiel in Sachen Spielmechanik nicht viel geändert hat. Das ist jetzt unsere Chance, ein gutes Spiel für einen guten Charakter zu entwickeln.

GameStar Habt ihr überlegt, Angelina Jolies Aussehen zu digitalisieren?

Cooper Angelina Jolie hat Lara Croft großartig verkörpert, also zogen wir es tatsächlich in Erwägung, sie ins Spiel einzubauen. Schließlich haben wir aber beschlossen, dass Lara nicht auf ein berühmtes Gesicht angewiesen ist, sondern für sich selbst steht. So haben wir ihr Aussehen immer

und immer wieder überarbeitet. Ihr könnt euch nicht vorstellen, wie sehr wir über kleinste Details diskutiert haben – Lara war für uns der wichtigste Punkt überhaupt. Der zweitwichtigste ist, dass die Atmosphäre der Tempel, Ruinen und anderen Orte, die Lara laut des Spiels besucht, perfekt sein sollte. Das haben einige der Vorgängertitel aus den Augen verloren. Wir haben am Anfang des Projekts keinen Stein auf dem anderen gelassen.

GameStar Durch die schwachen Teile haben viele Leute das Vertrauen in Tomb Raider verloren.

Cooper Stimmt. Deswegen sind wir dieses Mal sehr vorsichtig mit dem, was wir ankündigen und versprechen, bis wir es wirklich zeigen können.

Das mag für euch und eure Leser momentan etwas frustrierend sein, aber wir wollen niemanden in die Irre führen. Stattdessen soll jeder selbst ein paar Schritte mit Lara unternehmen und feststellen, dass wir die Probleme der Vorgänger überwunden haben. Wir spielen ohne Tricks und doppelten Boden.

GameStar Also diesmal keine kostspieligen Launch-Partys mit Hollywood-Stars?

Cooper Absolut. Und wo du gerade von Hollywood sprichst: Uns ist wichtig, dass die Story von Tomb Raider: Legend nicht erst gegen Ende der Entwicklung ins Spiel integriert wird. Unser Team setzt von Anfang an darauf, dass die Spieler mit den Levels und der Spielmechanik ein filmähnliches Erlebnis erwartet, das so stark wie möglich mit der Geschichte verknüpft wird. Zu oft läuft das anders herum: Erst kommt die Spielmechanik, dann die Levels und erst zum Schluss die Geschichte.

Uns sind alle drei Bereiche gleich wichtig, und wir wollen mit keinem davon Kompromisse eingehen.

GameStar Bisher waren die Geschichten kaum tiefschürfender als »Lara sucht in alten Ruinen nach Zeugs«.

Cooper Das wird ganz klar anders. Lara wird von vielen Fragen über ihre Vergangenheit getrieben. Die bewegen sie dazu, diversen exotischen Orten und Artefakten einen Besuch abzustatten.

GameStar Am Ende bleiben also keine Fragen offen?

Cooper Ich habe an *Legacy of Kain* gearbeitet. Und da hatten wir gelegentlich ein paar Cliffhanger, die einen Tick zu groß waren – wo man sich am Ende fragt, wozu man jetzt eigentlich die ganze Zeit gespielt hat. Am Ende von Tomb Raider: Legend wisst ihr eine Menge über Lara Crofts Vergangenheit und bekommt Antworten auf Fragen, die euch während des

Spiels beschäftigen. Gleichzeitig werden ein paar unbeantwortet bleiben – wenn alles geklärt würde, wäre das auch langweilig, oder nicht?

»Am Ende werdet ihr eine Menge über Laras Vergangenheit wissen.«

GameStar Der Endgegner entkommt nach 15 Minuten Kampf und lässt uns im Regen stehen?

Cooper Definitiv nicht. Die Spieler werden sehr zufrieden mit dem Ende von Tomb Raider sein. Versprochen! RA



Eine lebensgroße Lara-Croft-Statue zielt die Entwicklerbüros von Crystal Dynamics.

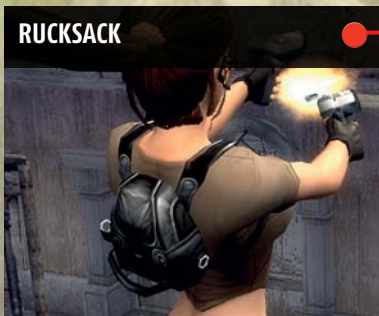


Bond-Q wäre neidisch

DIE NEUE LARA

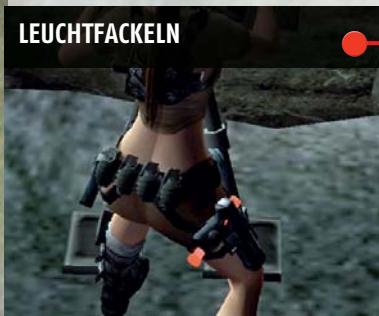
Eine noch hübschere Heldin, neue Ausrüstung – wir zeigen Ihnen die wichtigsten Veränderungen an Lara.

RUCKSACK



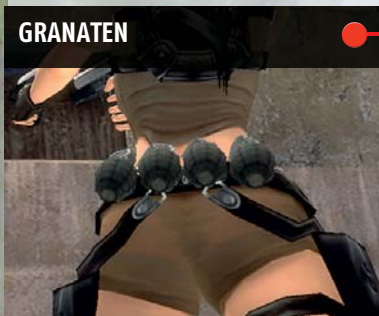
Im Verhältnis zu den Vorgängern ist Laras **Rucksack** deutlich kleiner geworden. Kein Wunder, trägt sie doch ihre gesamte Ausrüstung künftig am Gürtel. In den Ranzen wandern nur noch gefundene Artefakte.

LEUCHTFACKELN



Wenn die Heldin per Greifhaken in stockfinsternen Gängen Abgründe überqueren muss oder ihre Taschenlampe gerade keine Energie mehr hat, sind **Leuchtfackeln** ihre einzige (wenn auch spärliche) Lichtquelle.

GRANATEN



Lara kann **vier Splittergranaten** gleichzeitig tragen. Jede davon legt eine ganze Gegnergruppe flach, vorausgesetzt, Lara zielt vernünftig.

FERNGLAS

Mit dem **Multifunktions-Fernglas** erspäht Lara dank eines Zoom-Objektivs weit entfernte Vorsprünge, sieht per Restlichtverstärker dunkle Ecken ein und macht durch einen Infrarot-Filter versteckte Feinde aus.

DIE HELDIN



Die **neue Lara** ist optisch runderneuert, leicht verjüngt und in zeitgemäße Klamotten gehüllt – vorbei die Zeiten des türkisen Tops. Senior Designer Toby Gard rückt Lara weg vom Polygon-Püppchen, hin zur lebendigen Spielheldin. Ihr Modell besteht aus 9.800 Polygonen (die Ausrüstungsgegenstände am Gürtel nicht mitgerechnet). Das sind mehr als doppelt so viele wie im Vorgänger *Angel of Darkness*. Die meisten Details stecken die Entwickler in Laras Gesicht. Die Heldin sieht selbstbewusster und reifer aus, kann Gefühlslagen überzeugend darstellen und spricht Texte lippensynchron. Lange Wimpern umrahmen die Augen, der Haarzopf ist etwas kürzer, genau wie die ultraknappen Shorts; Normal Maps geben der Haut realistische Unebenheiten. Laras Körper zeigt Muskelstränge und Gelenke, unter der Rückenhaut wölbt sich die Wirbelsäule.

TASCHENLAMPE



Abenteurer wie Lara haben keine **Taschenlampe** dabei, sondern gleich eine »Personal Light Source« (persönliche Lichtquelle). Der helle Lichtstrahl leuchtet dunkle Passagen für zwei Minuten aus. Allerdings darf Lara den Greifhaken nicht gleichzeitig benutzen.

GREIFHAKEN



Laras wichtigstes Hilfsmittel ist ihr **magnetischer Greifhaken**. Damit kann sie metallene Objekte zu sich her ziehen, über Abgründe schwingen und sogar Gegner umstoßen. Zielen müssen Sie dabei nicht, Lara trifft automatisch.

WAFFEN



Da Lara nicht alle sieben Waffen gleichzeitig am Körper tragen kann, findet sie im Verlauf eines Levels höchstens drei Schießprügel. Ihre **9mm-Pistolen** trägt Lara wie gewohnt an der Hüfte, alle anderen Knarren hängt sie neben den Rucksack über den Rücken. **DM**



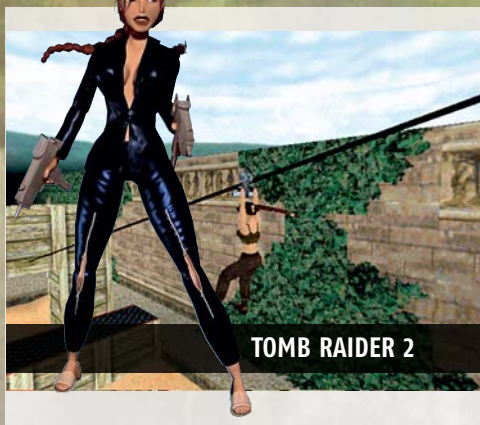
Lara wie sie war

TOMB RAIDER: EINE HISTORIE



TOMB RAIDER

Schwer zu sagen, was die größere Sensation ist: ein Jump&Run-Spiel in 3D? Eine Frau als Actionheldin? **Tomb Raider** ist 1996 etwas nie Dagewesenes, ein ungeheuer elegantes Spielerlebnis mit einer ungeheuer faszinierenden Hauptfigur. Die hat der Engländer Toby Gard entworfen, das Spiel stammt vom altgedienten britischen Studio Core Design – nach über 35 meist mäßigen Werken gelingt dem Team nun der große Wurf. Im November 1996 erscheint **Tomb Raider**, seit jeher parallel für die Playstation und den PC entwickelt. Die Action-Offenbarung katapultiert gleichzeitig den erst ein Jahr zuvor ins Spielegeschäft eingestiegenen Publisher Eidos ins große Geschäft. Wahrscheinlich wusste vorher niemand, welchen Goldschatz man da an Land gezogen hatte. Aber als sich **Tomb Raider** Millionen Mal verkauft, begreift Eidos schnell, wie man aus Lara Croft Geld macht.



TOMB RAIDER 2

Ab jetzt rollen die Fortsetzungen im Jahrestakt, **Tomb Raider 2** kommt Ende 1997. Mit Technik belastet sich Core Design nur am Rande (immerhin unterstützt die Engine nun von vornherein 3D-Karten), stattdessen feilt man am Leveldesign – und an Lara Croft. Na gut, nun wippt ihr Zopf, der Busen wurde runder. Okay, jetzt fährt sie Schnellboote durch Venedig und schießt Haie mit der Harpune. Aber das sind Spieldetails. Eidos geht's vor allem ums Image der Digidame, um den Hype. Lara soll sexy werden. Im Spiel schlüpft sie jetzt in levelspezifische Outfits, darunter den engen Taucheranzug. Auf Artworks, die Eidos in Zeitschriften und auf Plakate druckt, räkelt sie sich im Bikini und posiert im Abendkleid. Ihr Schöpfer Toby Gard verlässt Core Design: »Das ist nicht mehr meine Lara!« Frau Crofts Medienruhm steigert sich rasant. Das Spiel wird zum bislang besten der Serie, ein Megahit.



TOMB RAIDER 3

Weihnachten ist Lara-Zeit, im Dezember 1998 erscheint **Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft**. Der Medienrummel nimmt ungeheure Ausmaße an: Lara prangt auf den Titeln von Modeillustrationen, Lara geht mit der Band U2 auf Tour, Lara hüpfert durch ein Musikvideo der Ärzte – mit dem Spiel hat das nichts mehr zu tun. Dabei ist der dritte Teil die erwartete gute Fortsetzung, wenn auch mit ersten Abnutzungserscheinungen. Die Engine? Noch die Gleiche, jetzt mit farbigen Lichtquellen und etwas abwechslungsreichem Terrain. Lara hat nun Ohren. In der Südsee badet sie bauchfrei. Auf Artworks hält sie den Arm vor die nackte Brust. Weil der spielerische Fortschritt ausbleibt, reist Miss Croft zu immer exotischeren Orten: dem Südpol, der Area 51. Dort kriecht sie durch Schächte – eine Neuerung, die vor allem deshalb auffällt, weil sich die Starrdistanz zu Laras Hintern deutlich verkürzt.

90
80
70
60
50

Tomb Raider
November 1996
Wertung: 84

Lara erobert das Action-Parkett im Sturm. Das technisch eindrucksvolle Spiel wird zum Überraschungshit von 1996.

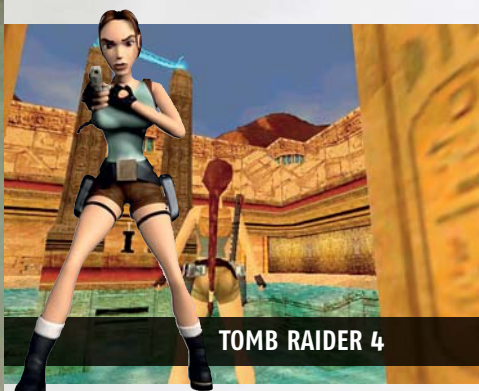
Tomb Raider 2
November 1997
Wertung: 89

Die Fortsetzung macht alles besser. Die beste Episode der Serie wird für Lara das Sprungbrett zu Medienruhm.

Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft
Dezember 1998
Wertung: 85

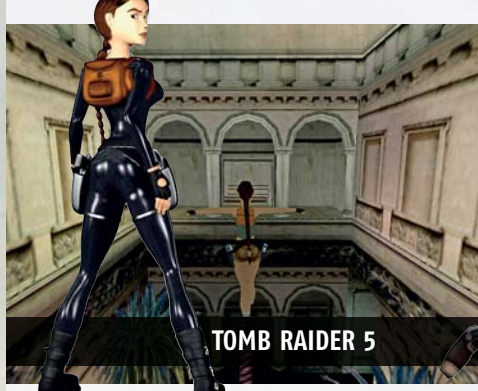
Das heiß erwartete Spiel überzeugt, ein Nachgeschmack bleibt aber: kaum Neuerungen.

Lara Croft war schon mal ganz oben. Im Moment ist sie ganz unten. Wie wurde eine Kunstfigur zum Medienstar, wieso verlor sie dann den Boden unter den Füßen? Der sensationelle Aufstieg und langsame Niedergang einer großartigen Spieleserie, in sechs Episoden kurz nacherzählt.



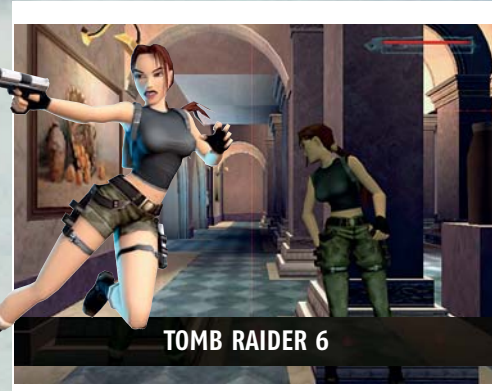
TOMB RAIDER 4

Erstaunlich lang hat's gedauert, im Dezember 1999 bekommt die übliche **Tomb Raider**-Neuaufgabe (Untertitel: **Last Revelation**) erstmals ernste Konkurrenz: LucasArts schickt Indiana Jones in den Turm von Babel. Das Duell der Action-Archäologen gewinnt Lara Croft – knapp. Der Herausforderer erntet trotzdem den Großteil der Sympathien, denn langsam stellt sich Lara-Müdigkeit ein: Zu oft hat man das allgegenwärtige Polygonsicht mittlerweile gesehen, zu ähnlich sind sich die Goldesel-Spiele, die Eidos im Jahrestakt auf den Markt wirft. **Tomb Raider 4** benutzt – Überraschung! – die gleiche Engine wie die Vorgänger, dafür wird Lara im Tutorial-Rückblick auf zarte 16 Jahre verjüngt. Als große Neuerung geht für die Eidos-Pressesabteilung schon durch, dass Lara jetzt Gegenstände im Inventar kombinieren darf. Womit dann aber doch keiner gerechnet hat: Am Ende des Spiels segnet Lara das Zeitliche.



TOMB RAIDER 5

Noch kein Heldentod hat eine Firma daran gehindert, eine erfolgreiche Marke zu Tode zu melken. Dass Core und Eidos rapide die Ideen ausgehen, zeigt die laue Handlung der **Chronik** vom Jahresende 2000: Sie spielen die besten Abenteuer der verstorbenen Actionlady nach. Natürlich wieder in der gleichen Engine, natürlich auch wieder als 16-jährige, das Modell hatte man ja noch aus Teil 4. Quasi als verdruckste Entschuldigung legt Eidos auch noch den Editor bei – wer bisher noch nicht genug gleiche Quadratlevels gesehen hat, darf sich noch hundert weitere bauen. Kritiker wie Kunden reagieren unterkühlt. Im gleichen Jahr erscheint **Tomb Raider** für den Gameboy, die letzte Vermarktungslücke scheint geschlossen. Im Sommer startet der offizielle Kinofilm mit Angelina Jolie als Lara Croft. Das Action-Spektakel wird ein solider Hit, das maue Spiel überstrahlt er allemal.



TOMB RAIDER 6

Nach drei Jahren Entwicklungszeit kehrt 2003 »die neue Generation« von **Tomb Raider** zurück. »Das neue Tomb Raider wird ein Schock für die Leute werden, die die ersten fünf Teile gespielt haben!«, trompetet Markenchef Jeremy Smith im Vorfeld. Wie wahr, auch wenn er's wohl anders gemeint hatte: **Angel of Darkness** entpuppt sich als spielerisches Debakel. Zwar ist die Grafik zeitgemäß, Lara eindrucksvoll aufgehübscht, aber kein Charme der Welt rettet die missglückte Steuerung. Logikfehler erschüttern die Handlung, Grafikbugs die Spieler, das laut angekündigte Lensesystem wird zur Lachnummer: Lara zieht im Louvre eine Gasmaske über, ab dann kann sie schneller rennen. Zwei Fortsetzungen hat Core fest eingeplant. Zu früh gefreut – Eidos zieht die Notbremse, die Serie wandert zu Crystal Dynamics. Dort trainiert Lara für ihr Comeback – das ist für den Sommer 2006 geplant.

CS

Tomb Raider 5: Die Chronik
Dezember 2000
Wertung: 78

Eidos bündelt Einzelgeschichten zur »Chronik«. Dazu gibt's den Editor. Die Originalserie endet.

Tomb Raider 6: Angel of Darkness
August 2003
Wertung: 52

Der Comeback-Versuch mit neuer Engine gerät zum Flop. Angel of Darkness misslingt spielerisch.

Tomb Raider 4: The Last Revelation
Dezember 1999
Wertung: 83

Stagnation auf hohem Niveau. Lara reist nur nach Ägypten. Die 3D-Technik altert rapide.