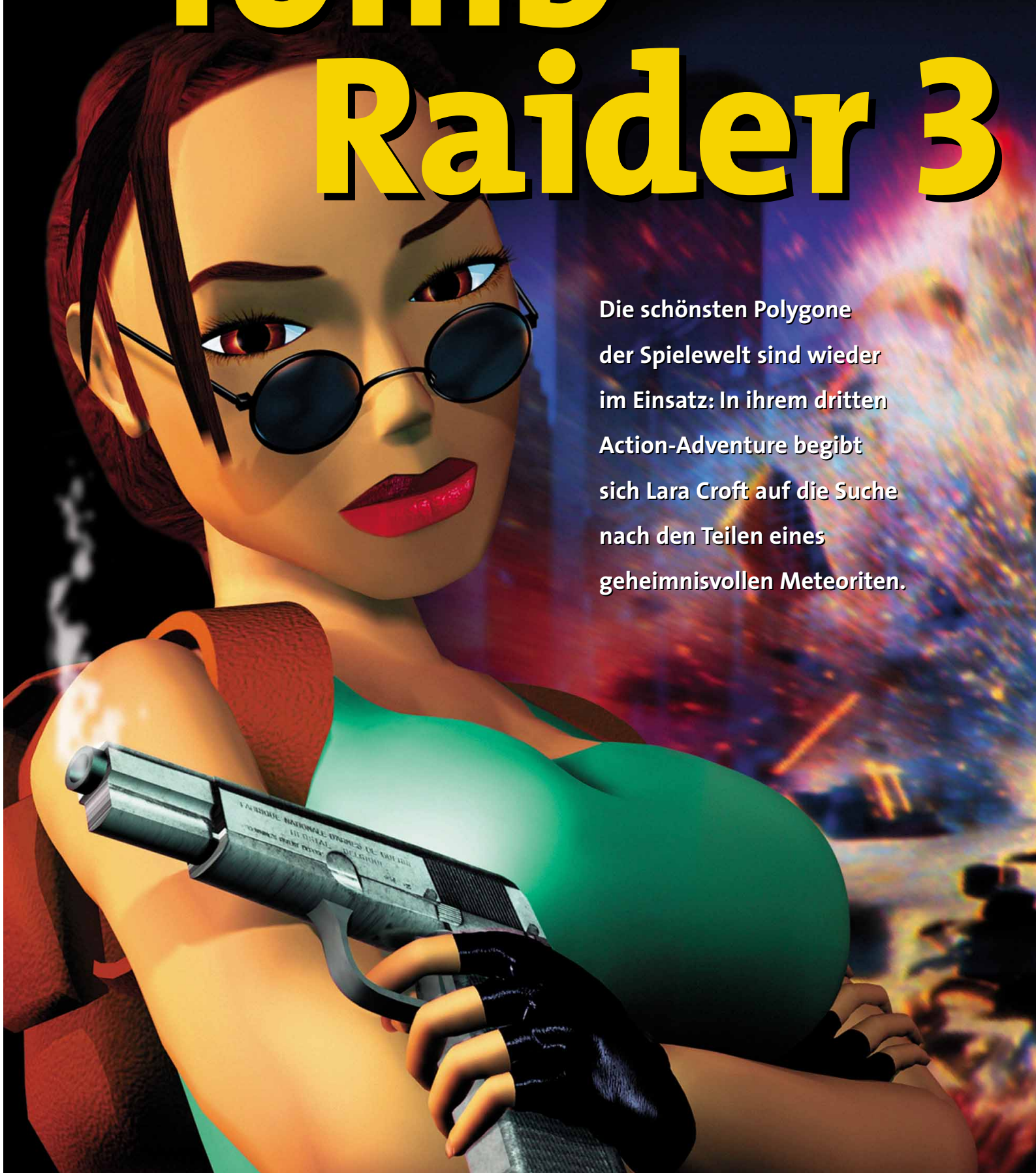


Lara Croft – charmant, wie nie zuvor

Tomb Raider 3

Die schönsten Polygone der Spielewelt sind wieder im Einsatz: In ihrem dritten Action-Adventure begibt sich Lara Croft auf die Suche nach den Teilen eines geheimnisvollen Meteoriten.



Auf CD:
spielbare Demo,
Video-Special

Während sich ein Großteil der Menschheit auf der Jagd nach weihnachtlichen Präsenten durch Kaufhäuser quetscht, verschneite Autos freischaufelt oder verzweifelt die Christbaumkugeln im Keller sucht, tapst eine junge Archäologin mit ausgestreckter Waffe durch alte Tempel. Immer mehr Fans sind ihr dabei auf den

Facts

- 5 Schauplätze
- 19 Level (plus 1 Geheimlevel)
- 8 Waffen
- 5 Outfits
- 4 Fahrzeuge

Fersen: Die Abenteuer der PC-Heldin Lara Croft gehören für Computerspieler inzwischen zum Jahresausklang wie Tannenbaum und Bodenrost. Die aktuelle Ausgabe des Action-Adventures trägt den Titel **Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft**. Hersteller Eidos will allein in Deutschland von mehr als

700.000 Vorbestellungen wissen (je zur Hälfte für PC und Playstation), weltweit geht die Zahl angeblich in die Millionen. Stellt sich nur die Frage: Steckt hinter all dem Hype auch ein überzeugendes Spiel?

Mysteriöser Meteor

In **Tomb Raider 3** fängt alles ganz harmlos an. Lara sucht in Indien nach einer Statue für ihre archäologische Sammlung. Dabei stößt sie zufällig auf eine alte Legende. Ein Quartett abenteuerlustiger Matrosen hat Mitte des letzten Jahrhunderts tief im Eis des Südpols einen Meteoriten samt vier Bruchstücken gefunden. Jeder der Seebären nahm eins davon, dann verlor sich ihre Spur in der Geschichte. Fräulein Croft nimmt diese wieder auf,



Gegen bewegliche Laserfallen in der Area 51 hilft nur der neue **Ducken**-Befehl.

nachdem bei Grabungen in der Antarktis Überreste von einem der Matrosen mitsamt dem Geheimnis des Felsbrockens auftauchen. Der Meteor verfügt über die Kraft, menschliche Gene vielfältiger wuchern zu lassen, als Mutter Natur sich das je hätte träumen lassen. Leider ist nicht nur die hübsche Archäologin hinter dem DNS-mutierenden Gestein her, sondern auch ein skrupelloses Hightech-Unternehmen. Beide liefern sich ein heißes Wettrennen – und es kann nur einen Gewinner geben.



Per Schlauchboot tuckert Lara durch die frostigen Gewässer der **Antarktis** auf ein Transportschiff zu.

Michael Galuschka



Laras bunte Welt

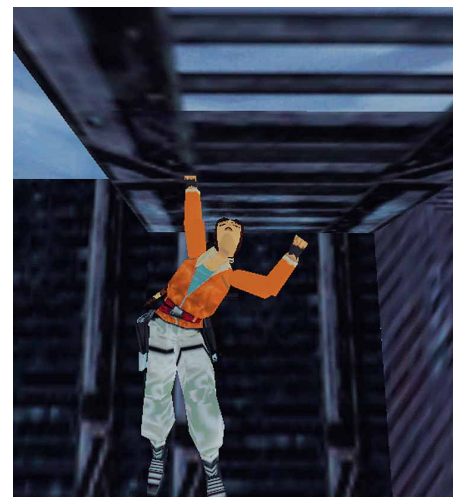
Laras neueste Expedition, durch die sie wie immer hochelegant stolpert, hinterläßt bei mir gemischte Gefühle.

Die Schauplätze sind bunter und abwechslungsreicher denn je, allerdings nicht immer zum Vorteil des Spiels. Über den Dächern von London oder im Ganges-Delta zeigt sich nämlich deutlich, daß die Grafiker von Core Design der hochkarätigen Konkurrenz inzwischen etwas hinterhinken. Verwachsene Texturen und die veraltete Klötzchen-Technik möchte ich Ende 1998 eigentlich nicht mehr sehen.

Das trübt aber lediglich den optischen Genuß eines ansonsten nach wie vor unerreichbar guten Spielprinzips. Die Art und Weise, wie Tomb Raider 3 den Begriff Action-Adventure definiert, ist auch im dritten Teil absolute Spitzenklasse. Innovation sucht man vergeblich, aber ich gehöre zugegebenermaßen zu denjenigen, die das bei Lara Croft eher stören würde.

Anmutiges Bewegungswunder

Wie in den Vorgängern folgen Sie der Heldin mit einer imaginären Kamera durch ausgedehnte Levels. Lara beherrscht ein umfangreiches Repertoire anmutig animierter Bewegungen – sie rennt und geht, macht kurze und



Entschlossen **hangeln** wir uns über tiefe Abgründe.



Die angriffs-
lustige **Statue**
schützt sich
gegen Schüsse
mit gekreuzten
Säbeln.

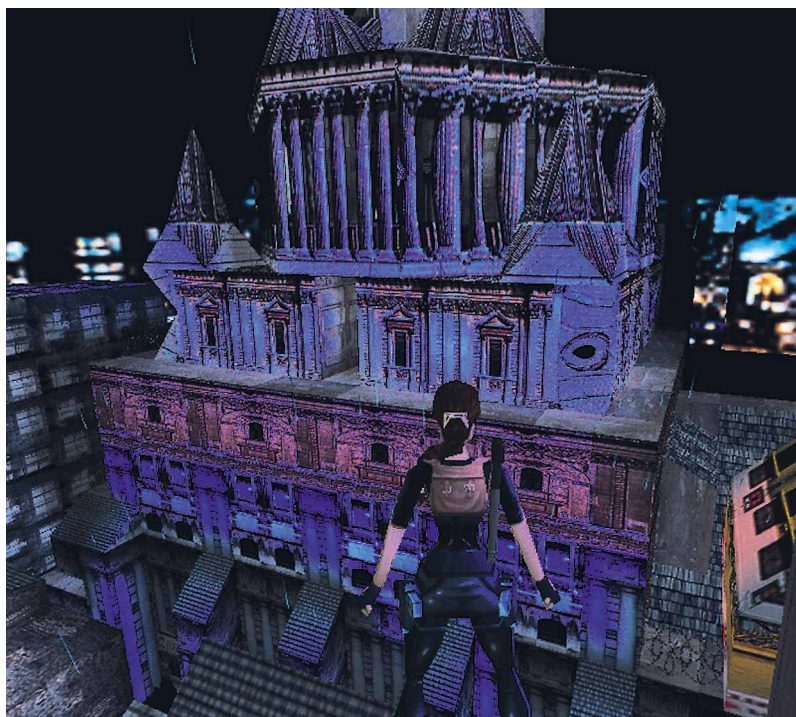


weite Sprünge, Klimmzüge und Seitwärtshüpfer. Außerdem kann sie jetzt für kurze Zeit schnell sprinten. Ihre Aufgabe: Setzen Sie diese Bewegungen so ein, daß die

Protagonistin sicher von Punkt A nach Punkt B gelangt. Das klingt viel einfacher, als es aufgrund der riesigen Levels ist. Zwischen Start und Ziel lau-

ern nicht nur Abgründe. An starken Schrägen rutscht Fräulein Croft ab, an manchen Felsen kann sie sich nicht emporziehen, und Sie müssen ihr einen anderen, zugänglichen Weg suchen.

Die **Tomb Raider**-Heldin hat neben dem Sprint weitere neue Bewegungen gelernt. Sie kann sich ducken und durch halbhohe Gänge krabbeln. Das ist nötig bevorzugt für versteckte Passagen mit Extra-Munition. Außerdem erlauben die engen Gänge dramatische Effekte: Weil man nicht genau sieht, was kommt, haben die Entwickler



In London muß Lara am Ende des riesigen ersten Levels auf eine **Kathedrale** klettern.

Jörg Langer



Tomb Raider 2,5

Wie sagte es Hauptprogrammierer Gavin Rummery im Interview für »The Ultimate Guide to Tomb Raider« Anfang

1998 so schön: »Wir haben die Tomb-Raider-Engine so weit ausgereizt, wie es ging. Tomb Raider 2 preßt den letzten Tropfen aus der Engine. Wir müssen nun wieder ganz von vorne anfangen, es gibt keinen Grund, einfach nochmal das selbe rauszubringen. Wir werden nichts fertighaben vor Weihnachten 99. Ein anderes Team arbeitet zwar an einem weiteren Tomb-Raider-Spiel – doch das ist nur eine glorifizierte Addon-Disk. Tomb 3 wird etwas komplett Neues!«

Nun, wir haben noch nicht Weihnachten 99. Und das neueste Tomb Raider zeigt wenig echte Neuerungen. Offensichtlich ist es also die erwähnte »Addon-Disk«, die jetzt als Tomb Raider 3 verkauft wird.

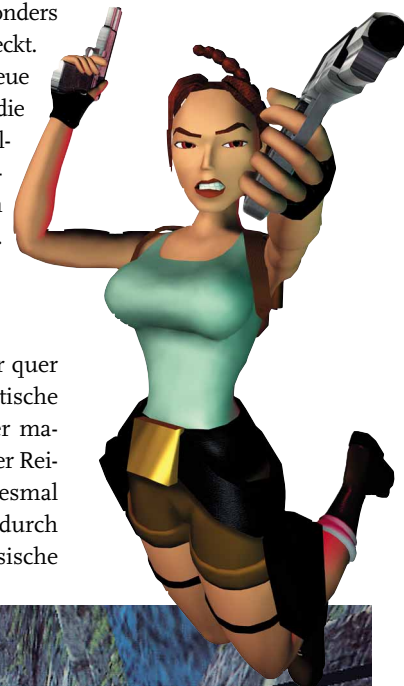
Fans werden nicht enttäuscht

Davon mal abgesehen, ist Lara noch adretter geworden, die Grafik noch etwas schöner. Einmal mehr beweist Core, daß hinter der Kultfigur mehr steckt als nur nette Render-Bilder. Spielerisch stören mich die ständigen Jump-and-run-Einlagen – aber das ist Geschmackssache. Mir fällt beim besten Willen kein anderes 3D-Action-Adventure ein, das ich Ihnen anstelle von Tomb Raider 3 empfehlen könnte. Außer dem Vorgänger...

am anderen Ende des Durchgangs öfters mal besonders garstige Gegner versteckt. Seltener ist die dritte neue Bewegung gefragt – die sportliche Hauptdarstellerin kann sich an Sprossen oder Metallgittern über Abgründe hangeln.

Globale Abenteuer

Die Reise führt wieder quer über den Globus. Exotische Orte und ferne Länder machen seit jeher einen der Reize der Serie aus. Diesmal abenteuernd Sie sich durch fünf Episoden. Klassische



Die Gischt ist schön anzusehen, aber tödlich – Lara muß sich per improvisierter **Seilbahn** darüberschwingen.



Auf einer Pazifikinsel wollen **Einge-borene** unserer Heldin an den hübschen Kragen.



Ein ägyptisches **Museum** wartet mit beinahe fotorealistischen Wandtexturen auf.

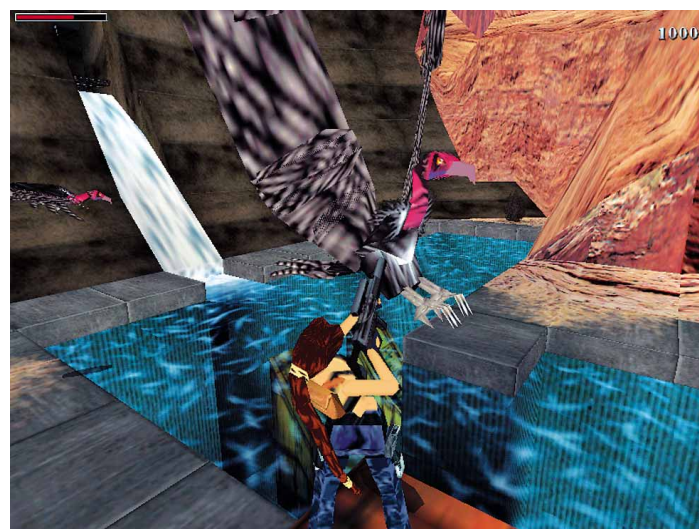
Abschnitte, wie sie die Vorgänger mit historischen Stätten und mystischen Örtlichkeiten boten, gibt's diesmal nur zwei. In Indien marschieren Sie durch verfallene Tempelanlagen mit idyllischen Wasserfällen und lauschigen Grünanlagen. Für kurze Zeit folgen Sie sogar einem Seitenarm des Flusses Ganges. Im Südpazifik erforschen Sie felsige Schmugg-

lerhöhlen, hangeln sich über reißende Flüsse und erkunden strohbedeckte Hüttenhöfe. Diese beiden Levels wimmeln nur so von Fallen herkömmlicher Machart, etwa plötzlich nachgebendem Boden oder heranrollenden Steinkugeln. Besonders fies sind zwei neue Terrains: Gelegentlich versinken Sie rapide in Schlamm oder Treibsand, aus denen Sie sich meist nur mit knapper Not retten können.

Frische Levelkost

Die anderen drei Schauplätze der aktuellen Abenteuerreise bieten neue Szenarios. Zum ersten Mal überhaupt klettern und kämpfen Sie in moderner Architektur. Nachdem Sie im Freeclimber-Outfit durch ein Felstal in der Wüste von Nevada gekraxelt und vorübergehend in einem Gefängnis gelandet sind, müssen Sie sich in die berühmt-berüchtigte Ufo-Absturzstelle Area 51 einschleichen. Statt Steinkugeln lauern dort Selbstschußanlagen, statt nachgebenden Bodenplatten bedrohen Laser und kaum sichtbare Drahtfallen die makellose Haut unserer Heldin.

Mit bislang unbekannten Problemen schlagen Sie sich



In den Canyons von **Nevada** liefert sich Lara heiße Gefechte mit einem Geier.

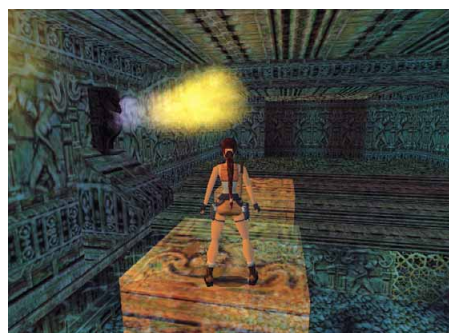
am Südpol herum. Die Landschaft dort gehört dank kühl funkelnden Gletscherwassers zwischen strahlend weißen Eisbergen zwar zum schönsten, was die Reihe bislang hervorgebracht hat – aber auch zum heimtückischsten. Laras Fähigkeiten sind nur beschränkt einsetzbar; an glitschigen Eisblöcken flutschen die sonst so sicheren Hände gelegentlich ins Leere.

London calling

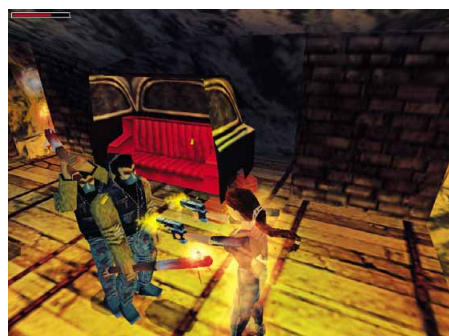
Durch London streift Lara im engen, schwarzen Kampfanzug. In alten Gemäuern und modernen Hochhäusern krabbelt sie durch enge Lüftungsrohre in ein histori-

sches Museum. Sie erforscht die Kanalisation und lernt britische U-Bahntunnel von innen kennen.

Während die ersten **Tomb Raider** noch linear abliefen, haben Sie diesmal die Qual der Wahl. Sobald Lara auf dem indischen Subkontinent das erste Artefakt in Händen hält, können Sie die weitere Reiseroute bestimmen. Nur



Die durchsichtigen Blöcke erkennt Fräulein Croft nur im Schein der einschaltbaren **Feuerstöße**.

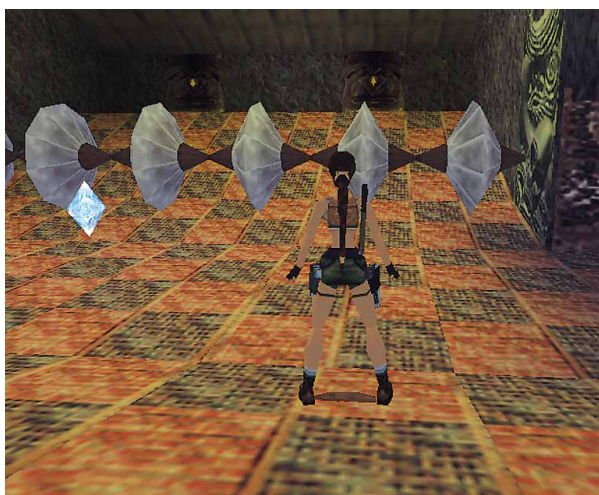


Mit den Halbstarken wird Lara in **London** leicht fertig – aber nicht mit den Flammen, wenn ihr Kostüm brennt.





Die anrollenden **Stahlwalzen** überlebt Lara nur durch einen Trick.

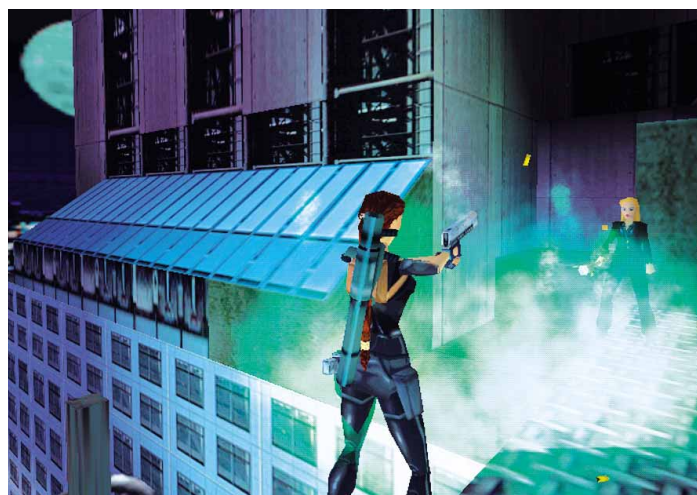


das Finale findet grundsätzlich im ewigen Eis der Antarktis statt.

Lara in luftiger Höhe

Das dritte **Tomb Raider** besinnt sich spielerisch auf den ersten Teil und auf die ei-

gentliche Stärke des Programms: Komplexe Sprung- und Hüpfsequenzen in luftiger Höhe an steilen Felswänden. Echte Puzzles, wie sie Teil 2 noch bot, sind Mangelware. Meist beschränken sich die Rätsel darauf, den Schlüs-



Über den Dächern von London kommt es zum Streit mit einem **Zwischengegner**.

sel für die nächste Tür oder einen Weg um Fallen zu finden. Der Schwierigkeitsgrad ist wegen der teilweise sehr komplexen Levels deutlich höher als im Vorgänger, außerdem müssen Sie am Ende jedes Schauplatzes einen deftigen Endabschnitt überleben. Im Südpazifik lauern etwa besonders komplexe Fallen, während Sie in London über den Dächern der Stadt

eine aggressive Zwischengegnerin erledigen müssen. Wie gehabt, können Sie jederzeit den Spielstand sichern – zum Glück!

Grimmige Ganoven

Die im zweiten Teil noch vorherrschenden Schießereien mit grimmigen Übeltätern hat Eidos zurückgeschraubt. Lara kämpft halbautomatisch: Sobald eine Waffe gezogen ist, zielt sie auf den nächsten Gegner – Sie müssen nur noch abdrücken. Abgesehen von Gangstern, die jeweils passend zum Szena-

Peter Steinlechner



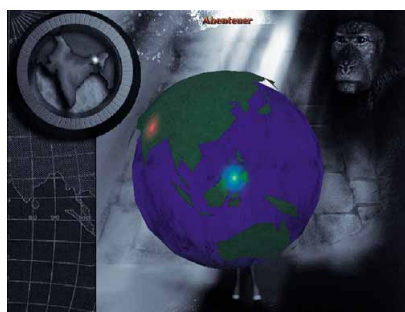
Pure Atmosphäre

Laras hübsche Rundungen verstellen leicht den Blick darauf, daß auch Tomb Raider 3 wieder ein packendes

Spielkonzept zugrunde liegt. 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 lassen mich so tief in die Spiele-Atmosphäre eintauchen wie die Abenteuer von Fräulein Croft. Die aktuelle Ausgabe verbindet die Stärken der beiden Vorgänger: Ich muß wieder etwas mehr klettern (Teil 1), trotzdem gibt's kaum Leerlauf (Teil 2).

Bitte mal was Neues!

Auch wenn es mir nach einem Jahr wieder eine Menge Spaß macht, mit Lara durch die Welt zu ziehen: Wirklich neu spielt sich Tomb Raider 3 trotz der sinnvollen Detailverbesserungen nicht. Diesmal kann ich damit noch leben, aber wenn die nächste Folge keine echten Fortschritte bietet, kehre zur Abwechslung ich Lara den Rücken zu. Bekennende Fans können also zugreifen, Einsteiger seien vor dem happigen Schwierigkeitsgrad gewarnt.



Den nächsten **Schauplatz** bestimmen Sie.

Die neuen Vehikel

In Tomb Raider 3 ist Lara Croft nicht nur zu Fuß unterwegs. Wir zeigen Ihnen, welche Fahrzeuge die abenteuerlustige Schönheit diesmal benutzt.



BUGGY: Das flotte Spaßgefährt flitzt nicht nur schnell, sondern

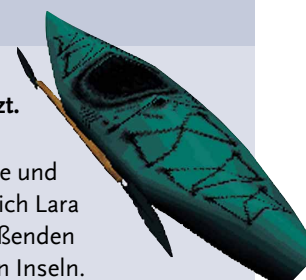
erlaubt mit seinen dicken Rädern auch gewagte Sprünge. Lara findet den PS-starken Untersatz erstmals im dritten Indien-Level.

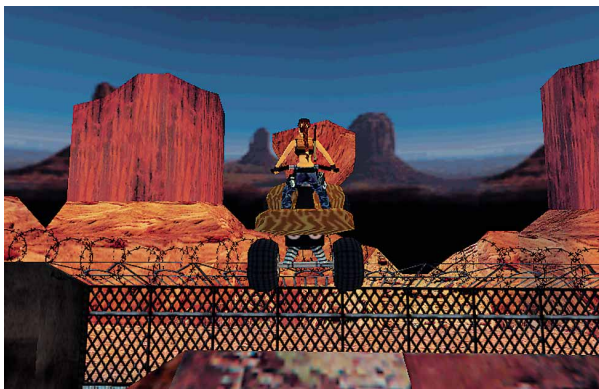
DINGI: Ohne das quietschgelbe Gummiboot kommt Fräulein Croft in der Antarktis nicht weit. Unter der schützenden Abdeckung lassen sich sogar Laras Füße erkennen.



KANU: Ohne das schmale und pfeilschnelle Boot traut sich Lara nicht in die gefährlich reißenden Flüsse der südpazifischen Inseln.

LORE: Mit dem Eisenwägelchen durchquert Lara eine kalte Mine am Südpol. Dieses Vehikel können Sie nicht steuern, es fährt auf festgelegten Gleisen. Allerdings müssen Sie gelegentlich Laras Kopf einziehen – die engen Tunnel sind nicht für Rundfahrten gedacht.





Der Sprung ins Levelende ist noch **interaktiv**, dann zeigt das Programm in einer **3D-Zwischensequenz** den Sturz, und wie danach Militärposten die ohnmächtige Lara schließlich finden.

rio im Parka oder im Strand-Outfit angreifen, legen Sie sich im Südpazifik auch mit Eingeborenen an und ballern in London auf Halbstarke. Gelegentlich beharken Sie besondere Gegner, in Indien beispielsweise eine verzauberte Statue, in der Antarktis zu Robben mutierte Gano-ven. Insgesamt gibt's acht Waffen, sechs davon (von den Pistolen über Uzis bis zur M 16) kennt man schon aus den Vorgängern. Neu im Angebot sind ein Raketen-

werfer und die Desert Eagle, eine besonders durchschlagskräftige Pistole.

Altbekannte 3D-Engine

Technisch hat sich gegenüber den Vorgängern wenig geändert. Immerhin sieht man der 3D-Engine aufgrund kleiner Verbesserungen das Alter von inzwischen über zwei Jahren nicht wirklich an. Größter Fortschritt ist, daß das Programm jetzt auch buntes Licht darstellen kann.

Besonders in dunklen Kellern greifen die Designer mitunter tief in den Farbtopf. Außerdem können Landschaften jetzt aus sogenannten »Triangles« bestehen. Bislang war jeder Level in **Tomb Raider** aus ganzen oder halben Würfeln aufgebaut. Dank dem neuen System besteht Boden jetzt auch aus kleinen Dreiecken, Oberflächen wirken dadurch etwas realistischer.

Ansonsten hat Eidos viele Details überarbeitet. Fraktal generierte Wellen lassen Wasserflächen organischer schwappen, aus Waffen quillt nach jedem Schuß Pulverqualm. Lara stößt in kalten Umgebungen deutlich sichtbare Atemwölkchen aus, außerdem war sie bei den plastischen Chirurgie-Programmierern: Ihre Figur wirkt dank gestraffter Oberweite und leicht aufgefrischter Texturen sportlicher als noch in Teil 2. Die Haare der brünetten Schönheit sind kräftiger, der Zopf legt sich ihr ab und an über die Schulter, und ganz nebenbei bekam sie ein Paar Polygon-Ohren spendiert.



PS

Tomb Raider 3

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 2 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 200	Pentium II 300
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik			Gut
Sound			Befriedigend
Bedienung			Sehr gut
Spieltiefe			Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden		

Spannendes Spiel ohne neue Ideen.





Technik-Check: *Tomb Raider 3*

Lara unter der Lupe: Die wichtigsten Details zu Hardware und Technik.

Aus dem nebenstehenden Bild aus **Tomb Raider 3** haben wir zwei Ausschnitte vergrößert, um die Bildqualität verschiedener Grafik-Konfigurationen zu vergleichen. Links sehen Sie den Software-Modus ohne bilineares Filtering. Mit aktivierter Funktion entspricht die Bildqualität ungefähr der mittleren Spalte. In der zweiten Rei-

he sehen Sie eine Riva 128 (stellvertretend für die anderen Chips) und rechts eine Riva TNT als Beispiel für High-End-Karten im 32-Bit-Modus. Dadurch steigt die Bildqualität allerdings kaum. Bitte beachten Sie: Die drei Klassen sind kein Anhaltspunkt für die Geschwindigkeit. Die entnehmen Sie bitte der Performance-Tabelle rechts. **MG**



Software-Modus

Alle Karten ohne Direct3D-Treiber sowie 3D-Chips der allerersten Generation (z.B. ET 6000, S3 Virge, Matrox Mystique).

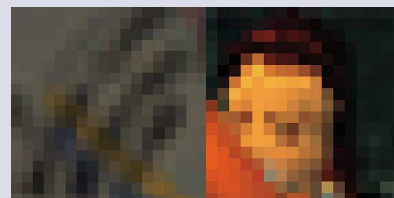
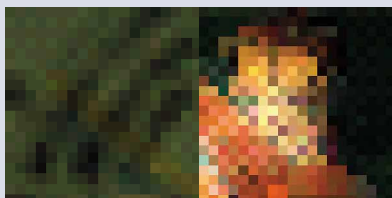
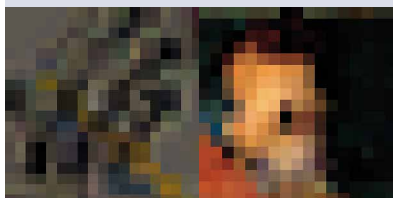
Die Mittelklasse

3D-Karten neuerer Machart mit funktionierenden 3D-Treibern (Voodoo 1, Rage Pro, Riva 128, Voodoo 2, Banshee, Rendition V2200, Intel i740). Bilder: Riva 128.

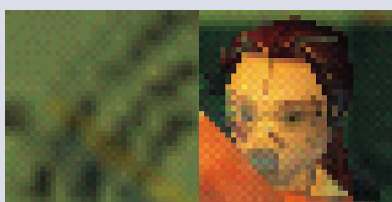
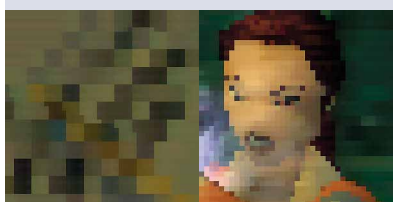
Die Highend-Klasse

Grafikkarten mit 32-Bit-Support (Matrox G200, Riva TNT, S3 Savage). Die abgedruckten Bildausschnitte stammen von einer Riva TNT.

320x200

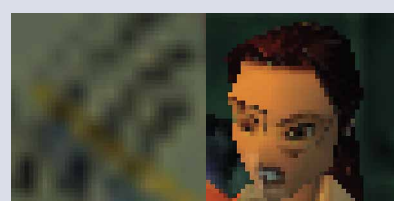
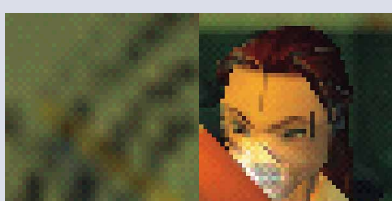
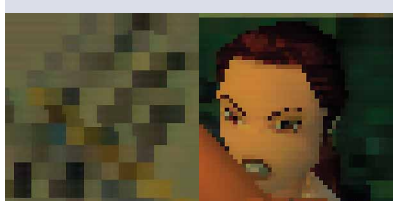


640x480

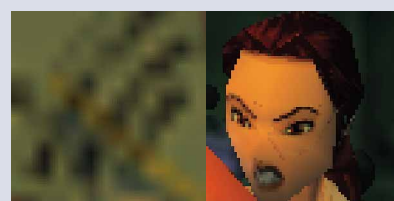
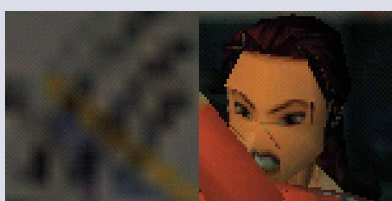
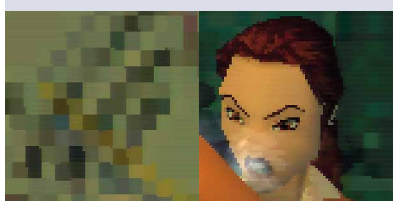


mit Matrox 6200, da bei TNT kein 320x200 möglich

800x600



1280x1024



Die Performance-Tabelle

	Software	Rage Pro	Riva 128 ¹	Power VR	Voodoo 1	Matrox G200 ²	Voodoo 2	Banshee	Riva TNT
P133									
320x240	●	●	●	●	●	●	●	●	●
512x384	●	●	●	●	●	●	●	●	●
640x480	●	●	●	●	●	●	●	●	●
P166 MMX, AMD K6/233									
320x240	●	●	●	●	●	●	●	●	●
512x384	●	●	●	●	●	●	●	●	●
640x480	●	●	●	●	●	●	●	●	●
800x600	●	●	●	●	●	●	●	●	●
P233 MMX, AMD K6/300									
512x384	●	●	●	●	●	●	●	●	●
640x480	●	●	●	●	●	●	●	●	●
800x600	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/266, AMD K6-2/300									
640x480	●	●	●	●	●	●	●	●	●
800x600	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/400									
800x600	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1280x1024	●	● ³	● ³	●	●	●	●	●	●
1600x1200	●	●	●	●	●	● ⁴	●	●	●

Legende

- nicht möglich
- Nicht möglich, da der PowerVR vom Spiel nicht als 3D-Karte erkannt wird
- unspielbar langsam
- mit Einschränkungen spielbar
- gut spielbar

¹ Angaben gelten auch für den Intel i740, ² mit S3 Savage vergleichbare Ergebnisse, ³ nur bei 8-MByte-Karten, ansonsten nicht möglich, ⁴ nur mit 16 MByte RAM

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: 3D-Hardware wird ausschließlich über Microsofts Direct3D angesprochen. Der Software-Modus bietet auch bilineares Filtering, ist aber sehr langsam.

3D-ENGINE: Keine frei erstellten Landschaften, sondern aus einzelnen Blöcken zusammengesetzt. Im Vergleich zu den Vorgängern wurde immerhin von Quadern auf kleinere Prismen umgestellt, wodurch feinere Abstufungen möglich sind. Die Sichtweite wird dynamisch der Rechenpower angepasst.

CUTSCENES: Nach fast jedem Level folgt eine sehenswerte Zwischensequenz, größtenteils mit der spieleeigenen 3D-Engine gemacht. Daneben sind noch einige Videos (unter anderem das Intro) im Renderstil zu bewundern.

TEXTUREN: Ein Schwachpunkt der Grafik. Zwar sehr abwechslungsreich und gut auf den jeweiligen Schauplatz abgestimmt,

aber auch sehr niedrig aufgelöst und dadurch teilweise recht verschwommen. Zudem sind benachbarte Texturen schlecht aneinandergefügt, die Übergänge deutlich sichtbar.

SOUND: Musikstücke werden sehr spärlich eingesetzt, teilweise auch nur als Geräuschteppich. Die (teilweise von den Vorgängern übernommenen) Soundeffekte sind qualitativ gut, aber ebenfalls nicht besonders zahlreich. Professionell wirkende deutsche Sprachausgabe.

FIGUREN: Lara selbst ist sehr aufwendig und geschmeidig animiert. Die ansonsten vorkommenden Figuren sind weniger detailliert, gehören aber immer noch zur Oberklasse.

SPEZIALEFFEKTE: Wenige. Farbige Lichteffekte, Rauchwölkchen bei Schüssen und die Wellenkreise im Wasser sind neu, ansonsten hält sich Tomb Raider 3 sehr zurück.

Tuning-Tips

TIP 1: Als eines von wenigen Spielen lässt Tomb Raider 3 Sie den Z-Buffer ausschalten. Damit machen Sie zusätzlichen Bildspeicher frei, um etwa bei Voodoo-1-Karten die 800er oder bei Riva-128-Modellen mit nur 4 MByte RAM die 1024er Auflösung zu aktivieren. Allerdings kommt es ohne Z-Buffer vereinzelt zu Clipping-Fehlern.

TIP 2: Falls Sie im Software-Modus spielen, sollten Sie es mit der Auflösung 512 mal 384 bei eingeschaltetem Filtering probieren. Diese Kombination sorgt bei schwächeren Prozessoren für einen guten Kompromiß aus Geschwindigkeit und Bildqualität.

TIP 3: Tomb Raider 3 lädt sehr viel direkt von CD. Ein gutes Laufwerk mit niedri-

ger Zugriffszeit gehört daher zu den wichtigsten Hardware-Komponenten bei diesem Programm.

TIP 4: Besonders speicherhungrig ist das Spiel nicht. Bereits mit 16 MByte dürfen Sie loslegen, mit 32 MByte halten sich die Ladezeiten im erträglichen Rahmen. 64 und mehr MByte bringen kaum noch weitere Vorteile.



Die fünf Schauplätze von Tomb Raider 3

Dame von Welt



Nevada (3 Levels)

Brütend heiße Canyons, hungrig kreisende Geier und die geheimnisvolle Area 51 hinter Stacheldraht sorgen im US-Bundesstaat Nevada für Spannung. Lara landet sogar vorübergehend in einer engen Gefängniszelle, aus der sie aber rasch wieder entkommt. Anschließend trickst unsere Heldin in der schwer gesicherten, angeblichen UFO-Teststation Area 51 Alarmanlagen und Sicherheitspersonal aus.



Antarktis (4 Levels)

Das ewige Eis ist der Schluß- und Höhepunkt von Laras Abenteuerreise. Ihre Missionen am Südpol gehören zu den schwierigsten, aber auch schönsten in Tomb Raider 3. Miss Croft steckt zwar gut verpackt im schicken Parka, friert aber trotzdem: Wenn sie ins Wasser fällt, sind ihre Lebensgeister schnell erloschen. Mutig erforscht sie eine tiefgekühlte Mine, bis sie schließlich vor dem sagenumwobenen Meteoriten steht.

James Bond und Indiana Jones wissen es schon länger: Der Globus hat Abenteurern viel zu bieten. Auch Lara Croft jettet auf der Jagd nach Artefakten über den ganzen Erdball – wir stellen alle Einsatzorte vor.

London (4 Levels)

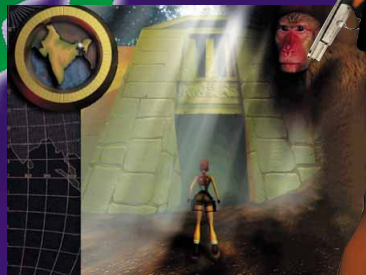
God save the Queen – und unsere Lara. Im aufregend hautengen Kampfanzug schleicht sich unsere Abenteurerin durch die britische Metropole. Für Fish & Chips hat Fräulein Croft wenig übrig. Statt dessen durchstreift sie eine liebevoll designte U-Bahnstation und kämpft sich durch die königliche Kanalisation sowie ein historisches Museum. Ihre Gegner sind vor allem grimmige Gangster und fiese Punker.

Indien (4 Levels)

Der nordöstliche Zipfel von Indien. Dichter Dschungel, giftige Schlangen, wilde Tiere. Mitten im Urwald beginnt Laras drittes Abenteuer. Verwegen hüpfte sie über die breiten Äste gewaltiger Mammutbäume und kämpfte sich bis in den legendären Tempel von Shiva. Dort warten nicht nur tödliche Fallen, sondern sogar verzauberte, sechsarmige Steinstatuen auf unsere wehrhafte Archäologin.

Südpazifik (4 Levels)

Sonnenbad und Strandparty? Dafür hat unsere Archäologin keine Zeit. Statt dessen abenteuer sie sich durch gruflige Schmugglerhöhlen, lichtdurchflutete Wälder und idyllische Strohütten-Siedlungen. Mit den unfreundlichen Eingeborenen macht Lara per Schrotflinte kurzen Prozeß. Aber sogar der Weltklasse-Schwimmerin Croft machen die reißenden Flüsse schwer zu schaffen. Trotzdem steht sie schließlich an ihrem Ziel: dem alten Tempel von Puna.





Von der Spiel- zur Kultfigur

Mythos Lara Croft

Sie ist längst mehr als die Polygon-Spielfigur eines Action-Adventures und auch außerhalb des Computerhobbys populär. Wir sind dem Phänomen Lara Croft auf den Grund gegangen.



Eine der zahllosen Devotionalien des Lara-Hypes.

Lara Croft gilt als die Ikone des Computerspiel-Hobbys und hat vermutlich mehr für ein positives Image der gesamten Branche getan als irgendwer sonst. Und dabei ist die Lady ein reines Kunstwesen. Angesichts der zuerst pyramidenförmig-großen, dann rundlich-ausbuchtenden und nun wieder auf erträgliches Maß geschrumpften Oberweite der **Tomb Raider**-Titelheldin liegt eine einfache Erklärung dafür nahe. Doch das Phänomen Lara Croft, das selbst von altherwürdigen deutschen Nachrichtenblättern aufgegriffen wurde, hat viele Ursachen.

Am Anfang war das Spiel

Eidos-Präsident und Brettspiel-Veteran Ian Livingstone höchstpersönlich will die Core-Designer in ihrem Plan bestärkt haben, aus der zunächst männlichen Hauptfigur eine weibliche Heroin zu machen. Die sah in den ersten Konzepten von Lead-Designer Toby Gard freilich noch höchst martialisch aus – erst im Verlauf des Projekts wurde aus ihr die smarte Hobby-Archäologin Croft. Als **Tomb Raider** dann herauskam,

schien die PC- und Playstation-Welt nur darauf gewartet zu haben: Die Kombination aus attraktiver Heldin und attraktivem Spiel riß viele Computerfans zu Begeisterungstürmen hin. Die Verkaufszahlen schossen in die Höhe; Eidos erkannte das Potential des Titels und nutzte die Gunst der Stunde: Mit geschickten Marketingaktionen, die schnell über die reine Fachpresse hinausgingen, wurde der Erfolg weiter angeheizt. Allein in Deutschland hat es **Tomb Raider** nach Herstellerangaben bis heute auf über eine Million verkaufte Vollpreis-Exemplare (Teil 1 und 2 sowie Playstation- und PC-Versionen zusammen) gebracht, weltweit sollen es über acht Millionen sein.

Eine Spielfigur auf Abwegen

Aufgrund des großen Erfolgs und erster Eidos-Aktionen wurden andere Medien auf **Tomb Raider** aufmerksam. Die Titelheldin wurde schnell zur Kultfigur erklärt – und stach Nintendo-Mario mit ebenso großer Leichtigkeit aus wie den nur wenige Monate älteren Duke Nukem auf dem PC. Und das, obwohl die original



Lara Croft in ihrem ersten Spiel weder Hobbies noch irgendwelche Charakterzüge aufzuweisen hatte. Eigentlich rannte sie nur ballern und hüpfend durch 3D-Szenarien, fast immer von hinten gezeigt, allenfalls mal ein Stöhnen ausstoßend. Wie schaffte es diese seelenlose Computerspiel-Protagonistin, auf Dutzenden von Titelblättern zu landen, bei einer Modell-Agentur »unter Vertrag« zu stehen oder auf der letzten U2-Tour multimedial mitzumischen? Einiges mußte passieren, bis selbst ein Möbelhaus im Großraum München seine Kunden damit zu locken versuchte, daß es am 20.11.1998 das brandneue **Tomb Raider 3** feilbietet. Bei näherer Betrachtung spielte Pixelfräulein Croft auf ihrem Weg zur Kultfigur vier höchst verschiedene Rollen.

1. Lara – die Spieleheldin

Das Action-Adventure **Tomb Raider** bot neben schicker 3D-Grafik die erste ernsthafte Umsetzung des **Indiana Jones**-Rezeptes: viel Action, knackige Rätsel, spannende Schauplätze – und eine ungewöhnliche, sympathische Hauptfigur. Gerade letztere unterschied das Spiel von typischer 3D-Action. Vorher war man fast ausnahmslos namenlos durch finstere Gänge gestürmt, um Horden von Monstern zu erschießen. Eine Identifikationsfigur fehlte, die Hintergrundstory spielte selbst beim **Star Wars**-Titel **Dark Forces** keine große Rolle. **Duke Nukem 3D** war im Sommer '96 der erste 3D-Shooter, der seinem Helden bewußt ein bestimmtes Image verpaßte. Ob das übersteigerte Macho-Gehabe des blondgelockten Muskelpakets (favorisierte Sprüche: »Hail the king« und »Shake it, baby«) nun allerdings feine Ironie oder dummdämlicher Ernst sein sollte, daran schieden sich die

Geister. **Tomb Raider** war anders: Zwar wurde hier kräftig auf Tiere und Menschen geschossen, doch die Gewalt stand nie im Vordergrund. Kletter- und Springphasen wechselten sich mit überlangen Joggingtouren durch große Levels ab. Durch den Blick von hinten auf die Spielfigur kamen deren Bewegungsvarianten wie Seitwärtssalto oder Pistolenzücken richtig zur Geltung. Vor allem aber bot die weibliche Protagonistin eine Abwechslung zum üblichen Helden-schema vieler Computerspiele.

2. Lara – die Render-Dame

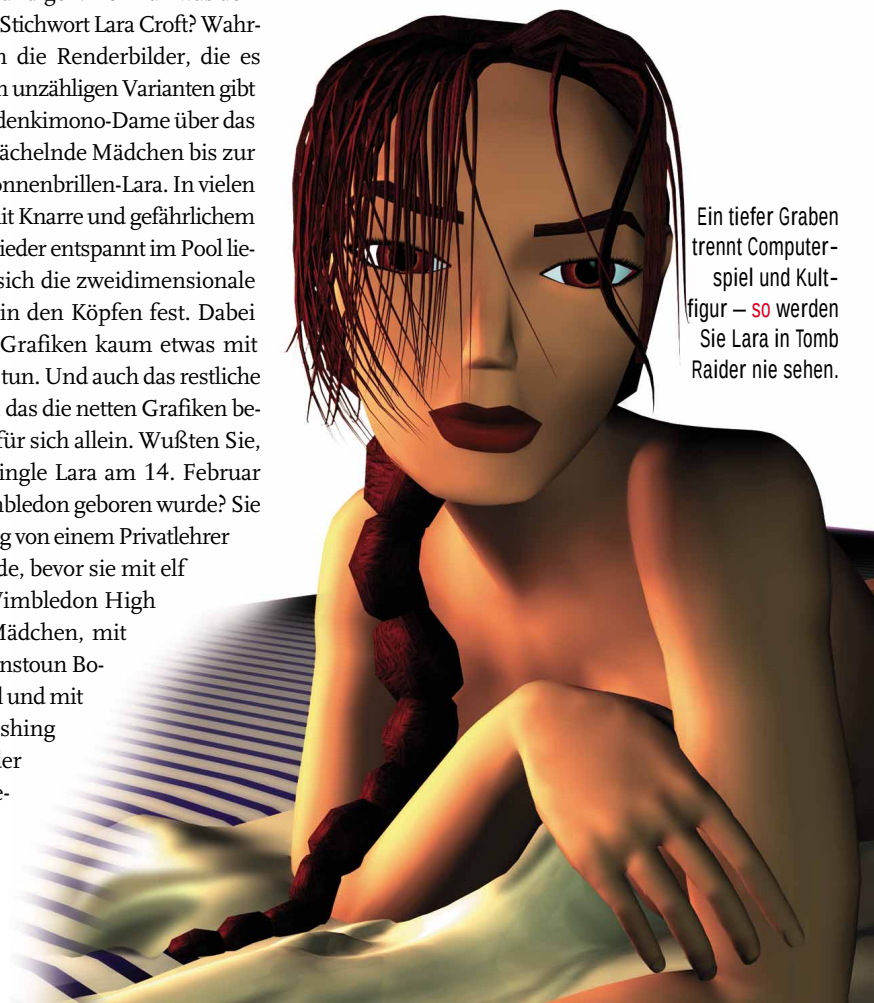
Die Polygon-Lara war die Grundlage für den späteren Hype. Doch der sollte sich bald verselbständigen. Denn an was denken Sie beim Stichwort Lara Croft? Wahrscheinlich an die Renderbilder, die es mittlerweile in unzähligen Varianten gibt – von der Seidenkimono-Dame über das verschmitzt lächelnde Mädchen bis zur coolen U2-Sonnenbrillen-Lara. In vielen Posen, mal mit Knarre und gefährlichem Blick, dann wieder entspannt im Pool liegend, setzte sich die zweidimensionale Renderfigur in den Köpfen fest. Dabei haben diese Grafiken kaum etwas mit dem Spiel zu tun. Und auch das restliche Brimborium, das die netten Grafiken begleitet, steht für sich allein. Wußten Sie, daß Dauer-Single Lara am 14. Februar 1965 in Wimbledon geboren wurde? Sie acht Jahre lang von einem Privatlehrer erzogen wurde, bevor sie mit elf Jahren die Wimbledon High School für Mädchen, mit 16 die Gordonstoun Boarding School und mit 18 eine Finishing School in der Schweiz besuchte? Laras

genaue Maße stehen ebenso im »Lara Croft Style Sheet« festgeschrieben wie ihr Lieblingsfilm (**Deliverance**) und ihr Liebessessen (Bohnen auf Toast). Auf Grundlage dieser »Fakten« und der Renderbild-Orgien entstehen sämtliche Merchandising-Produkte. Doch die eigentliche Heldin kann auch im dritten Teil nicht mehr als rennen, hüpfen, schießen. Gespräche führt sie maximal in einer Zwischensequenz, vom geballten Story-Background ist wenig zu spüren.

3. Lara – das Sexsymbol

Betrachtet man typische Lara-Darstellungen, so fallen vier wiederkehrende

Mit großformatigen **Plakaten** kleisterte Eidos Bauzäune voll.



Ein tiefer Graben trennt Computerspiel und Kultfigur – so werden Sie Lara in Tomb Raider nie sehen.



Massenwirk-samer Auftritt eines **Lara-Doubles**. Die Dame ist unter ihrer Perücke übri-gens blond.

Merkmale auf: Unnatürlich große Augen, unnatürlich große Brüste, eine superschmale Taille und erstaunlich lange Beine. Da braucht es nicht noch den Hinweis auf den zeitweise florierenden »Lara nackt«-Wahn im Internet, um Crofts Eignung zum Hingucker für die männliche Spielerschaft zu erkennen. Folglich baute Eidos gezielt dieses Element der Kunstfigur aus. Auf Messen sorgten dralle Lara-Doubles in äußerst enganliegender Kleidung für Aufsehen, der Spielehersteller nahm sogar eine Reihe hochoffizieller Lara-Croft-Models unter Vertrag.

Für die andere Hälfte der kaufenden Bevölkerung hatte die Werbemaschine-

rie des Ian Livingstone ebenfalls ein pas-sendes Rezept parat. Denn Lara Croft, so will es die nachträglich dazugestrickte Biographie, ist intelligent, keck und selbstbewußt. Ob, wie Eidos vermutet, tatsächlich 30 bis 40 Prozent der **Tomb Raider**-Käufer weiblich sind, ist zu be-zweifeln. Auf jeden Fall aber besitzt Lara Croft auch für viele Frauen ein positives Image. Die deutlichen Appelle an männ-liche Urinstinkte stören sie nicht weiter, sie sprechen vielmehr auf das Wesen der toughen Heldin an: Frau Croft nimmt ihr Schicksal selbst in die Hand, durch-lebt Abenteuer ganz ohne die (in Hol-lywood-Filmen nach wie vor unerläßliche) Hilfe tapferer Begleiter. Die Power-Frau ist keine Emanze; aber sie ist emanzipiert. Auf diversen Renderbil-dern zeigt sie sich geheimnisvoll, demonstriert Sinn fürs Romantische. Böse Männer aber, die ihr ans Leder wollen, erschießt sie. Einfach so.

4. Lara – die Medien-Kunstfigur

Eine undetaillierte Polygonfrau hätte wohl kaum Chancen auf weltweite Auf-merksamkeit gehabt – eine Hires-Kunst-dame aus dem Grafikcomputer dagegen schon. Dabei ist die Qualität der Render-bilder nicht einmal sonderlich hoch.

Doch gerade der Verzicht darauf, Lara le-bensecht zu zeichnen, trug zum Erfolg bei. Aufgrund der viel zu großen Augen, des immer kurz vor dem Platzen ste-henden Hemdchens und fehlender De-tails (keine Hautzeichnung, große gleichfarbige Flächen) drückt sie vollen-dete Künstlichkeit aus – genau die artifi-zielle Form, die Normalsterbliche von ei-ner Computerspiele-Heldin zu erwarten scheinen. Daß die Render-Lara im Spiel gar nicht auftaucht, daß die Spielfigur erst im dritten Teil einen schwachen An-flug von Mimik (Zähneblecken beim Feuern) spendiert bekommen hat, fällt niemandem auf. Dafür aber ihr positives Image – wo Computerspiele normaler-weise abwechselnd in die beiden Schub-laden Kinderkram (**Super Mario**) oder Gewaltverherrlichung (**Quake**) gesteckt werden, ist man ob der netten Abwechs-lung angenehm überrascht.

Dankbar stürzen sich also die fach-fremden Medien auf die virtuelle Dame – seien es Fernsehsender, seien es Spie-gel, Focus, TV Movie, TV Spielfilm, Max oder Playboy. Selbst die Frauenzeit-schrift Brigitte hat sich willig dem Lara-Kult unterworfen – und das texturbeleg-te Drahtgittermodell in ihrer Rubrik »Portraits« vorgestellt. Leider vergessen die Berichterstatter oft das zugrundelie-

Hier sehen Sie eine Auswahl des Lara-Croft-**Merchandising**; das Spiel selbst tritt fast in den Hintergrund.



publikum für die Computerspiel-Serie erweitern.

Rückkopplung aufs Spiel

Die Beziehung zwischen der Serie **Tomb Raider** und dem Hype Lara Croft ist nicht nur einseitig. Die publicitätsstüchtige Render-Lara hat ihrerseits das Spiel beeinflusst.

So etwa bei den Klamotten, die sie trägt – der Taucheranzug aus **Tomb Raider 2** hatte seine Premiere in einem 2D-Bild. Aber auch der ganze Firlefanz von wegen Archäologie-Studentin hier und Landhaus

da beeinflusste Elemente des Spiels. Und ja – ein derart bekannter Markenname hat sicherlich positive Auswirkungen auf die Verkaufszahlen. Viele Gelegenheits- oder Erstspieler werden beim vorweihnachtlichen Einkaufsbummel eher zur **Tomb Raider 3**-Schachtel greifen, statt zu einem ihnen unbekannten Konkurrenzprodukt. Doch Eidos läuft Gefahr, die Kernzielgruppe der regelmäßigen Computerspieler zu vergrätzen. Viele ältere Spieler scheinen den Lara-Rummel langsam satt zu haben. Das ist umso pikanter, als Eidos davon ausgeht, daß nur 18 Prozent der **Tomb Raider 2**-Käufer unter 20 Jahre alt seien, dagegen 42 Prozent zwischen 20 und 29 sowie 32 Prozent zwischen 30 und 39. Eine nicht-repräsentative GameStar-Umfrage ergab kürzlich, daß Lara bei der Altersgruppe der 14- bis 17-jährigen nach wie vor eine extrem positiv besetzte Kultfigur ist. Aber schon die 18- bis 25-jährigen sprechen weit weniger gut auf den Hype-Charakter an – sie wollen in erster Linie ein gutes Spiel, keine superbekannte Titelheldin.

Tomb Raider 3 – kein Titel für die Massen

Ein langfristiges Problem ergibt sich für Eidos aus der hohen Qualität ihres Spiels: Die anvisierten Massen von Otto-Normal-Konsumenten werden spätestens nach dem Kauf von **Tomb Raider 3** merken, daß es nicht für sie gemacht ist. Das Pro-

gende Computerspiel. Teilweise zum Verdruß von Eidos, denn Ziel allen Marketings ist natürlich, den Verkauf des jeweils nächsten Spiels anzukurbeln. Deshalb wünscht der Konzern eigenen Aussagen nach keine Berichte über Lara Croft, bei denen nicht auch **Tomb Raider** erwähnt wird. Doch solche Wünsche fallen schwer, wenn die große Medienwelt lockt: Was der Auftritt Crofts als animierte Pistolenheldin im **Ärzte**-Video »Männer sind Schweine« noch mit dem Spiel zu tun haben soll, weiß niemand. Mit solchen Aktionen soll vielmehr das Markenzeichen Lara bekanntgemacht werden. Und das wiederum, so der nachvollziehbare Plan, müßte über den Umweg »Die kenn' ich doch?« das kaufwillige Ziel-



Tomb Raider 1 (1996): Zunächst ohne 3D-Beschleunigung, zeigte sich Lara recht pixelig. Ihr Vorbau war sehr geometrisch, die Haare eher konservativ zusammengeflochten.



Tomb Raider 2 (1997): Lara rannte viel eleganter und geschmeidiger durch die Levels, kannte mehr Bewegungen und bekam einen langen, rhythmisch wippenden Zopf.



Tomb Raider 3 (1998): Zurückgenommene Oberweite, erhöhte Details. Laras Ohren lugen unter dem Haar hervor, und beim Schießen bleckt sie wild die Zähne.

gramm richtet sich in Sachen Umfang, Schwierigkeitsgrad und komplexe Steuerung klar an geübte Spielefans – Einsteiger werden frustriert. Trotzdem besteht noch Hoffnung für die flächendeckende Vermarktung: Sollte der seit langem angedachte, bislang noch im Drehbuch-Stadium befindliche **Tomb Raider**-Film tatsächlich etwas werden und auch beim Publikum ankommen, stünde einer Merchandising-Orgie à la **Star Wars** nur wenig im Weg. **LA**



Jeremy Smith ist Präsident von Core Design und Executive Producer der Tomb-Raider-Serie. Zusammen mit Ian Livingstone hat er die finale Kontrolle über Lara Croft.