



Im **Flammensaal** muss Lara punktgenau zwischen Feuersäulen springen und klettern.



Die **Schalter** sind zu hoch oben, um sie von Hand zu drücken. Deshalb schießen wir darauf.

Der Besuch der alten Dame

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Normalerweise bricht sie in Gräber ein, diesmal kehrt sie selbst aus der Gruft zurück: Die Action-Archäologin Lara Croft durchlebt erneut ihr erstes Abenteuer, das vor über zehn Jahren auf den Markt kam.

Am 31. Oktober 1996 feierte Bundeskanzler Helmut Kohl sein Amtsjubiläum – mit 5.145 Tagen war er länger im Amt als jeder seiner

Vorgänger. Just an jenem Tag erblickte eine erwachsene Dame das Licht der Welt, die 4.016 Tage später ebenfalls ein Jubiläum begeht: Lara Croft wird zehn. Schön, wie exemplarisch die adrette Archäologin selbst in ihren Jahrestagen für die gesamte Spielebranche steht, denn an sich war das Zehnjährige ja bereits letztes Jahr. Weil sich das Programm zum Jubelereignis aber (typisch!) mehrmals verschoben hat, kommt der Ehrenrückblick **Tomb Raider Anniversary** eben erst am

1. Juni dieses Jahres in die Läden. Welchen Unterschied mehr als zehn Jahre machen, das zeigt die zeitgemäße Neuauflage des ersten **Tomb Raider**-Teils genauso wie ein heutiger Blick ins Gesicht von Helmut Kohl.

Ab zu den Toten

Tomb Raider war 1996 ein Meilenstein für das Genre der Action-Adventures, beeindruckte mit detailreicher 3D-Grafik und erschuf die Medienikone Lara Croft. Die englische Adels-Archäologin, quasi das weibliche

Gegenstück zu Indiana Jones, sucht in Ihrem Auftakt-Abenteuer nach einem außerirdischen Artefakt, dem Scion, das in drei Teile zersprungen ist. Der Grund: Lara erhofft sich Aufschluss über den Verbleib ihrer Mutter, die vor vielen Jahren verschwunden ist. Diese Ereignisse kennen **Tomb Raider**-Spieler aus dem siebten Serienteil **Legend**. Die Scion-Stöberei führt Lara Croft zu vier Schauplätzen mit je vier Levels: Peru, Griechenland, Ägypten und Atlantis. Dort geht's jeweils unter die Erde, denn die Artefaktsplitter liegen in den gut verborgenen Grabkammern längst verstorbener Antikenherrscher. So leitet sich auch der Name des Spiels ab – **Tomb Raider** bedeutet übersetzt »Grabräuber«.

Was alles neu ist

Tomb Raider Anniversary erweckt den Klassiker zu neuem Leben. Die technologische Basis dafür sind die Grafik und die Steuerung aus **Legend**, dagegen stammen die Handlung, Levels und Rätsel weitgehend aus dem Original von 1996. Allerdings erlaubt sich der Entwickler Crystal Dynamics vernünftige

Freiheiten. Weil Lara seit **Legend** wesentlich flüssiger springt und klettert als in den Vorgängern, sind die meisten Actionpassagen umgestaltet und an die neue Technik angepasst. Die Säulenhalle im Foyer des Griechenklosters St. Francis' Folly besteht im Original zum Beispiel aus viereckigen Pfeilern von unterschiedlicher Höhe, auf deren Lara herumspringt. In der Neuauflage stehen in der Eingangshalle nun wirkliche Rundsäulen, und Miss Croft hangelt sich vornehmlich an Rissen in deren Außenhaut entlang. Im Palast von König Midas mussten **Tomb Raider**-Spieler 1996 im berühmten Feuerraum über eine langgezogene Reihe von Podesten federn, aus denen Flammen schossen. In **Anniversary** ist schlichtes Springen inzwischen zu einfach, deshalb klettert Lara zusätzlich zwischen feuerspuckenden Steingesichtern und löst Schalterrätsel. Als größten Unterschied zum Original hat Lara ihren magnetischen Greifhaken dabei, der in **Legend** eingeführt wurde. Mit dem vielseitigen Instrument schwingt die Actionheldin über Abgründe, zieht



FACTS

- > 4 Schauplätze
- > 17 Levels
- > 12 Gegnertypen
- > 4 Waffen
- > 4 neue Bewegungen



Vor der Statue von König Midas greift eine Schar von Affen an, Lara verteidigt sich mit der Schrotflinte. Sie zielt dabei automatisch, Sie müssen lediglich feuern und ausweichen.

metallische Gegenstände zu sich heran oder läuft neuerdings auch an Wänden entlang. Klar, dass sich Greifhaken-Passagen besonders deutlich vom Ur-Tomb Raider absetzen.

Was alles alt bleibt

Trotz aller Veränderungen – Kenner des Originals schwelgen in **Anniversary** alle Nase lang in Erinnerungen. Denn Crystal Dynamics hat die Kernelemente mit viel Sorgfalt in die Gegenwart übertragen, im Klei-

nen wie im Großen. Natürlich trägt Lara ihr unverwechselbares türkises Top, natürlich ertönt im Menü die elegische Hauptmelodie, und wie damals fischt Lara Gegenstände aus dem rotierenden 3D-Inventar, das zwar aus Effizienzgründen (zu recht) längst abgeschafft war, aber eben ein Markenzeichen des Originals ist. Das Spiel beginnt mit der Ankunft am Höhlentor in den Anden, und was 1996 als Rendersequenz erzählt wird, dürfen Sie in der

Neuaufgabe nun als knappes Tutorial selbst spielen. Alle wesentlichen Räume und Rätsel aus dem Vorbild sind in **Anniversary** enthalten, auch wenn sich häufig die Lösungen geändert haben – die Atlaskugel und der Elektroraum in St. Francis' Folly, das Kolosseum, die Midas-Statue, auf deren Hand unvorsichtige Archäologinnen zu Gold erstarren, das große Wasserbecken der Zisterne, in dem Sie den Wasserstand regulieren, um nur einige zu nennen. Aber keine Sorge – **Anniversary** ist auch ohne Vorkenntnisse ein schlüssiges Action-Adventure. Von Raum zu Raum hält das Spiel eine gesunde Balance aus Reaktionstests (Springen, Klettern, Ballern) und Nachdenken. Denn oft müssen Sie erst einmal grübeln, wie das aktuelle Problem zu lösen ist. Im Poseidon-Rätsel schließen und öffnen Sie zum Beispiel durch das Verschieben von Steinblöcken Quellen und regulieren so den

Wasserstand in einem Turmraum. Damit manövrieren Sie ein Holzfloß nach oben, über das Sie eine Nische mit dem gesuchten Schlüssel erreichen.

MINI-FAQ

Ist Anniversary länger als das kurze Legend?

Ja. Während Legend nach acht Stunden vorbei war, spielen Sie an Anniversary rund 16 Stunden.

Laufen die Next-Gen-Effekte diesmal flüssig?

Es gibt keine Next-Gen-Effekte mehr. Crystal Dynamics hat die optionalen Grafikoptionen, die das PC-Legend auf das optische Niveau der Xbox-360-Version hoben, in Anniversary entfernt. Die PC-Version basiert auf der Playstation-2-Version.

Ist die deutsche Fassung geschnitten?

Nein. Wie Legend hat Anniversary von Haus aus keine Bluteffekte – im Gegensatz zum Ur-Tomb Raider.

Welche Sprachen befinden sich auf der DVD?

Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch (jeweils Sprachausgabe und Text).

Gibt es eine Special Edition?

Tomb Raider Anniversary ist von Haus aus eine Special Edition. Die Packung enthält eine zweite DVD mit einer halbstündigen Filmdokumentation über die Seriengeschichte, einer Bildergalerie, Trailern zu allen Tomb Raider-Teilen und neu abgemischten Soundtracks aus Legend und Anniversary. Das Spiel kostet 40 Euro.

WAS 10 JAHRE AUSMACHEN



Zwei Spiele, eine Szene: Die Begegnung zwischen Larson und Lara in **Original** (links) und in der **Neuaufgabe** zehn Jahre später (rechts). Vor allem die Figuren haben sich stark verbessert.



Die **Bossgegner** benötigen spezielle Taktiken, um sie zu besiegen.

schlanke Heldin immer gut ins Bild, zeigt aber oft nicht, wohin sie springen kann, etwa wenn Lara an Wänden hängt. Von Hand speichern dürfen Sie nicht; nach dem Ableben startet Lara von automatischen Speicherpunkten neu. Die sind weitgehend fair verteilt. Die Kämpfe werden spätestens in der zweiten Spielhälfte heftig – und das, obwohl die künstliche Intelligenz der tierischen Gegner zu wünschen übrig lässt. Wölfe bleiben an Türkanten hängen, Krokodile schwimmen im Kreis, Bären schnappen in die Luft statt nach dem Schenkel.

Technik von gestern

Die abwechslungsreichen Schauplätze aus **Tomb Raider: Legend**

ersetzt **Anniversary** notgedrungen durch eher gleichförmige Gemäuer, denn das Abenteuer spielt durchgehend im Inneren von Ruinen. Fahrzeugsequenzen suchen Sie vergebens. Immerhin ist auch das Croft'sche Herrenhaus wieder mit von der Partie, in dem Lara Gegenstände sammeln muss.

Tomb Raider Anniversary ist Eidos' Abschiedsgeschenk an die Playstation 2. Entsprechend basiert auch die PC-Version technisch auf der Konsolenfassung. Die erweiterten Grafikeffekte aus **Legend** gibt es in **Anniversary** nicht mehr, genauso wenig wie Surround-Sound. Das Spiel sieht deshalb weitgehend ansprechend, aber selten richtig eindrucksvoll aus.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Wenn man das Original kennt, spielt sich Anniversary ungefähr so: »Ah, wie toll, das kenn' ich auch! Da musste man damals da rüber springen und dann – moment! Die haben das und das und das auch geändert! Klasse!« Klasse ist das tatsächlich, denn so fordert mich das Spiel und lässt mich gleichzeitig in Nostalgie schwelgen. Und das mit solcher Hingabe, dass mir gelegentlich eine wohlige Gänsehaut der Rührung über den Rücken kriecht. Aber ich bin auch Fangirl, höre ich doch heute noch zum Vergnügen die Musik aus Teil 1 und 2.

»Nostalgie zum Reinspringen«

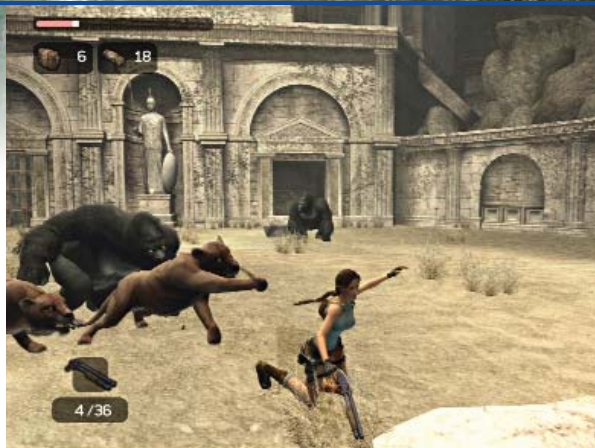


CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Ein cleverer Schachzug von Eidos, den populären Serienklassiker mit der Legend-Technologie neu aufzugießen – insbesondere, da keine Mühe in der Technik steckt (Stichwort: fehlende Next-Gen-Effekte, Stereo-Sound). Darüber kann man sich ärgern. Über den Spielinhalt dagegen nicht, denn der ist ausgezeichnet gelungen. Anniversary führt vor, warum Lara vor zehn Jahren zur Action-Ikone wurde: Der Spielfluss und die eingängigen Rätsel setzen Maßstäbe unter den Action-Adventures. Kenner des Originals werden genauso gut bedient wie Späteinsteiger, haben aber durch die Wiedererkennungsmomente einen Tick mehr Freude. Wenn alle Klassiker-Neuaufgaben so aussehen, dann dürfen mich die Hersteller schon mal anrufen – ich habe da eine Wunschliste...

»Die Frau altert nicht«



Im **Kolosseum** kämpft Lara gegen eine Horde Affen und Löwen – knackig.

Angela Merkel müsste übrigens bis zum 18.12.2021 regieren, um Helmut Kohls Amtszeit-Rekord einzustellen – ein Jahr, in dem

auch die gute Miss Croft wieder feiern kann. Dann nämlich ihr 25jähriges Jubiläum.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3869

TOMB RAIDER ANNIVERSARY ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Crystal Dynamics (Tomb Raider: Legend, GS 05/06: 89 Punkte)
PUBLISHER Eidos
SPRACHE Deutsch (plus 4 weitere)
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36. S., Bonus-DVD

TERMIN (D) 1.6.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 12 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 16 Stunden



GENRE: ACTION
SZENARIO realistisch — fiktiv
FREIHEIT linear — offen Welt
HANDLUNG einfach — komplex
GEWALT keine — brutal
SPIELABLAUF Action — Taktik

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
EINSTIEG leicht — schwierig		
SPIELMECHANIK einfach — komplex		
SPIELTEMPO langsam — schnell		
HILFEN Tutorial-Einblendungen, drei Schwierigkeitsgrade		
SPICHERSYSTEM Automatische Speicherpunkte		

ERFORDERT
■ Schnelle Reaktionen
■ Orientierungsfähigkeit
■ Logik & Überlegung
■ Geduld
■ Handeln unter Zeitdruck
■ Vorausplanung
■ Mikromanagement
■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel	3,6 GHz Intel	■ Radeon 9500 / 9600
XP 1800+ AMD	A64 2800+ AMD	A64 3500+ AMD	■ GeForce 6600 GT
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	■ Radeon X600 / X700
3,9 GB Festplatte	3,9 GB Festplatte	3,9 GB Festplatte	■ Radeon 9700 / 9800
			■ GeForce 6800 GT
			■ Radeon X800 XL
			■ GeForce 7600 GT
			■ Radeon X850 XT
			■ Radeon X1900 XT
			■ GeForce 7900 GTX

PROFIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	hohe Figurendetails + stimmige Texturen + geschmeidige Animationen + keine Next-Gen-Effekte	8/10
SOUND	ausgezeichnete Sprecher + atmosphärische Musik... ...ertönt nur sporadisch, meist Stille + kein Surround-Sound	8/10
BALANCE	durchgehend fair + meist sinnvolle Speicherpunkte teilweise unklar, was zu tun ist	9/10
ATMOSPHÄRE	spannende Grabräuber-Stimmung + immer wieder Überraschungen + kaum Kommentare von Lara	9/10
BEDIENUNG	butterweiche Steuerung + unpassende Kamera zeigt oft nicht, wo Lara hinspringen kann + viele Tasten nötig	8/10
UMFANG	angenehm lange Levels + Croft Manor als zusätzliches Level + viele freischaltbare Extras + wenige Gegnertypen	10/10
LEVELDESIGN	anspruchsvolle, vielseitige Kletterpassagen + logische Rätsel + wenig optische Abwechslung	9/10
KI	starke Gegner + Tiere beißen sich fest + Bosskämpfe erfordern Taktik + Gegner bleiben hängen, treffen Lara nicht	7/10
WAFFEN	nützlicher Greifhaken + begrenzte Munition, deshalb haushalten + nur vier Waffen	8/10
HANDLUNG	treffsichere Dialoge + interaktive Zwischensequenzen insgesamt eher dünn + weniger Humor	8/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

FAZIT: GELUNGENE RÜCKKEHR EINES ACTION-KLASSIKERS.



➤ DVD: Video-Special



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3635



➤ USK: ab 12 Jahren



➤ WIN VISTA 32 BIT läuft