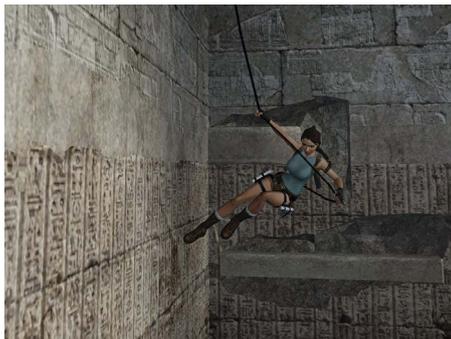


Und jetzt nochmal von vorn

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Peru, Scion, Rumspringen – kennen wir doch alles schon! So soll's ja auch sein, denn der erste Tomb-Raider-Teil kehrt als blankpolierte Neuauflage zurück. Und macht doch vieles neu.

Lara Croft stapft durch den tiefen Schnee des peruanischen Andenhochlands, vorneweg der Sherpa, der das Steintor zum Grab des Qualopec kennt. Das ist seit Jahrhunderten verschlossen. **Tomb Raider**-Veteranen wissen, was nun passiert: Lara hangelt sich mit einem Kletterhaken auf den Querträger des Torrahmens und findet einen Schalter im Steinrelief, der die schweren Türflügel öffnet. Das zeigt das Intro-Video des ersten **Tomb Raider** von 1996. 2007 steht Lara wieder vor dem massiven Bergzugang in Peru. Doch diesmal passiert erst etwas, wenn Sie die Maus bewegen: Sie sind dran, die Szene nachzuspielen. Beim Springen und Klettern an Felsrissen bringt Ihnen **Tomb Raider Anniversary** im Schnell-



Mit dem Greifhaken kann Lara an **Wänden** entlanglaufen. **Fledermäuse** tauchen oft überraschend auf.



durchgang die Grundlagen der Spielsteuerung bei. Die Neuauflage des ersten Serienteils baut das Original nicht 1:1 nach, sondern nimmt sich die Freiheit zur Modernisierung. Die Schlüssel-szenen freilich bleiben erhalten: Wie 1996 springen Wölfe aus dem Eingangsdunkel und verspeisen den Sherpa, wie 1996 schließen die zufallenden Steinflügel Lara Croft allein im uralten Grab ein.

Bekanntes ganz anders

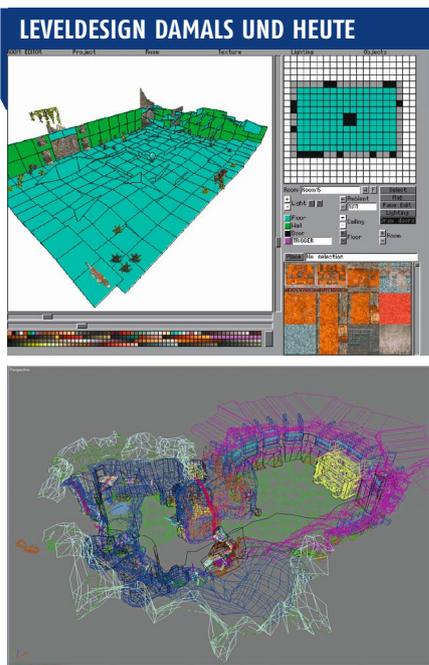
Tomb Raider Anniversary benutzt die Technik und die Spielmechanik von **Tomb Raider Legend** als Basis für den zeitgemäßen Neubau des alten Spiels. Soll heißen: Lara tappt nicht so schwerfällig wie 1996 durch die Levels und muss nicht mehr fußspitzengenau an Steinkanten herangeführt werden. Stattdessen katapultiert sie sich leichtfüßig über Abgründe und krabbelt wie ein Eichhörnchen an Steinrissen und Simsen empor. Das alte Rätseldesign hat damit weitgehend ausgedient. Der Entwickler Crystal Dynamics hat die 15 Originallevels entkernt und das Grundlayout mit neuen Aufgaben gefüllt. Die Schlüsselpunkte bleiben aber gleich, denn Spieler des ersten Teils sollen sich weiter-

hin zurechtfinden. Kurz nach dem Start am Felsentor betritt Lara zum Beispiel einen langgestreckte Saal mit zwei Holzbrücken. Wer über die erste läuft, überlebt eine Überraschung: Die Planken brechen, die Heldin purzelt in eine Wolfsgrube. »Der Raum hat einen hohen Wiedererkennungswert, deshalb wollten wir ihn behalten. Aber im Original war da drin nichts los. Also haben wir die Brücke brüchig gemacht«, erläutert der Lara-Schöpfer Toby Gard im Audiokommentar die Veränderungen. Die Tonschnipsel sind eine der Belohnungen, die Sie im Spiel freischalten können. Gard und sein Chef-Le-

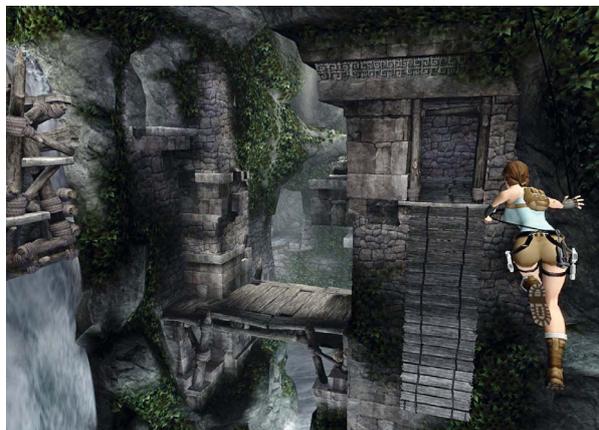
veldesigner erzählen an markanten Punkten in den Missionen Anekdoten über die Entstehungsgeschichte des Originals und der Neuauflage.

Wo ist der Haken?

Was bleibt erhalten? Die Originalgeschichte rund um das außerirdische Artefakt »Scion«, die Schaulplätze (von Peru über Griechenland nach Ägypten und Atlantis) und die Gegenspieler, etwa der Revolverheld Larson und der schmierige französische Archäologe Pierre. Die Zusammentreffen mit denen inszeniert **Anniversary** in blendend animierten Sequenzen in der Spielgrafik. Was ist neu? La-



Vor zehn Jahren bestanden die Levels aus **quadratischen Blöcken** mit abgeschrägten Kanten (oben). Zum Vergleich ein Editorbild aus der **Neuauflage**: Die Architektur ist wesentlich komplexer und detailreicher.



Neuerung gegenüber dem ersten Serienteil: Lara hat den **Greifhaken** aus **Tomb Raider Legend** dabei, mit dem sie größere Abgründe überwindet.



Im letzten Spielabschnitt, **Ägypten**, trifft Lara auf Mumienwesen – serientypisch und getreu der Ur-Episode wird's im Spielverlauf zunehmend mystisch.

ra hat nun den Greifhaken aus **Legend** dabei, mit dem Sie über Abgründe schwingt und brüchige Wandstücke einreißt. Zudem hat sie gegenüber **Legend** gelernt, an Wänden entlangzulaufen, wenn sie mit dem Seil sicheren Halt findet. Im Vergleich zum Ur-**Tomb Raider** soll es deutlich weniger der Block-schiebereien geben, bei denen Lara Steinquader hin- und herwuchten muss. Getreu der Vorlage werden Sie in **Anniversary** nur zu Fuß unterwegs sein, Fahrzeuge gibt es nicht.

Hintenraus länger

Tomb Raider Legend war ein buntes, abwechslungsreiches, aber äußerst kurzes Spiel. **Tomb Raider Anniversary** wird in vielerlei Hinsicht eine andere Richtung einschlagen: In den Grüften und Untergrund-Anlagen herrschen dunkle Töne, der Fokus liegt wesentlich stärker auf Geschicklichkeit und komplexen Kletteraktionen. Das Fernglas aus **Legend**, das benutzbare Levelobjekte anzeigt, gibt es nicht, Sie müssen selbst auf die

Lösung kommen. Zeitgesteuerte Schalter und Fallen fordern Ihnen genaues Timing ab. Da Lara allein unterwegs ist, begleitet sie auch keine Funk-sprach-Stimme mehr auf ihrem Weg. Die Eleganz von **Legend** bleibt in **Anniversary** erhalten, das Lara Bewegungsreichtum mit dichten Sprung- und Kletterkombinationen in Szene setzt. In Ägypten hechtet die Grabräuberin unter Zeitdruck über bewegliche Statuenplattformen, in Peru arbeitet Sie sich in einem Räderwerk an einem turmhohen Wasserfall entlang. Besonders erfreulich: Die Spielzeit soll mehr als doppelt so lang ausfallen wie im Vorgänger **Legend**.

Vorn wieder etwas mehr

Weil **Anniversary** ein Ableger der **Legend**-Technologie ist, hat sich an der Grafik kaum etwas getan. Die ist minimal aufpoliert, dafür soll der optionale Next-Gen-Anzeigemodus entfallen. Genau wie damals abenteuer Lara im türkisen Top und braunen Shorts, ihr Gesicht hat Crystal Dynamics leicht verjüngt. Und als Hommage an vergangene Tage ist auch Miss Crofts Oberweite, wie es die Presseabteilung von Eidos ausdrückt, wieder »knubbeliger«. Wer's eher schmutzig mag, darf sich besonders freuen: Lara wird nun auch dreckig. **CS**



Das **verlorene Tal** ist nun zum Himmel offen. Veteranen erkennen die Hängebücke und die Linksbiegung, hinter der der T-Rex wartet.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

christian@gamestar.de

Genre: Action-Adventure
Termin: Mai 2007

Entwickler: Crystal Dynamics / Eidos
Status: zu 90% fertig

Christian Schmidt: »Was soll da noch schiefehen? Nach dem grandiosen Tomb Raider Legend haben Crystal Dynamics und Toby Gard bei mir einen großen Vertrauensvorschuss. Die schaffen das, den Oldie spannend zu modernisieren und trotzdem ohne Längen durch die 15 Levels tragen. Man muss den ersten Teil nicht kennen, um mit Anniversary Spaß zu haben. Aber die Wiedersehensfreunde dürfte das Vergnügen noch mal ordentlich erhöhen.«

POTENZIAL SEHR GUT



► DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK** 8635