



Happy Birthday, Ms. Croft!

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

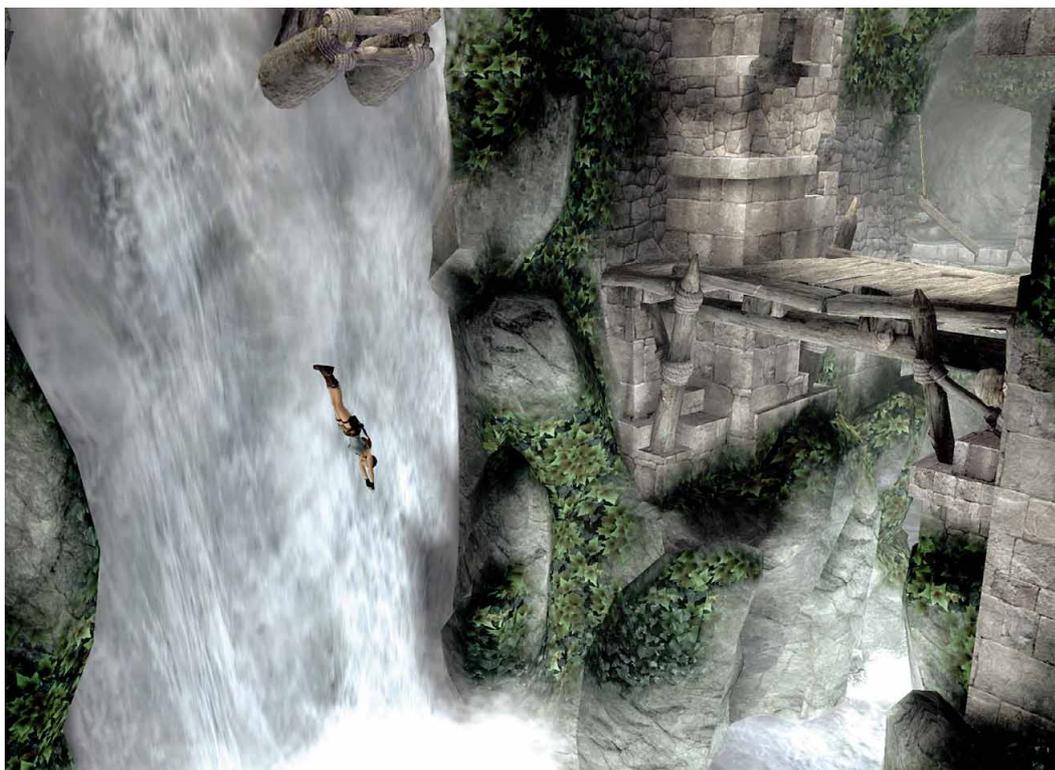
Zu Laras zehntem Geburtstag schicken die Tomb Raider Legend-Macher Sie durch den ersten Teil der berühmten Serie. Wie, nur ein Remake? Von wegen! Hier gibt's weit mehr als Superoptik.

Was für ein Jahr! Nicht 2006, immerhin fehlt uns für einen vollständigen Rückblick ja noch der Dezember. Nein, wir schauen eine Dekade zurück – in das Jahr 1996, in dem sich manch denkwürdiger Moment ereignet hat: Zum Beispiel brach das noch junge Animationsstudio Pixar mit **Toy Story**, dem ersten komplett am Computer erstellten Kinofilm, Besucherrekorde. Belgien schaffte als letztes EU-Land die Todesstrafe ab, und die deutsche Nationalelf gewann die Fußball-Europameisterschaft gegen

Tschechien mit 2:1. Doch was uns Computerspielern wohl sehr viel mehr an jenes Jahr erinnert, ist die Geburt einer vollbusigen Pixeldame namens Lara Croft. Jetzt, zehn Jahre später, zollt ausgerechnet das Entwicklerteam, das der taffen Archäologin mit **Tomb Raider: Legend** zu alter Größe verholfen hat, ihrem einstigen Debüt Respekt: **Tomb Raider: Anniversary** ist die Neuauflage des ersten Teils in modernem Gewand – und mehr. Wir sind zum Publisher Eidos nach London geflogen, um uns Laras neues altes Abenteuer anzuschauen – und natürlich zünftig ein paar Geburtstagskerzen anzuzünden.

Von Lara und King Kong

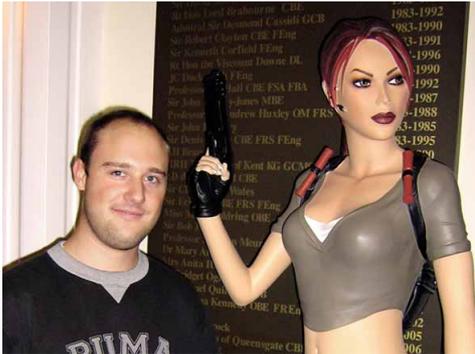
Gleich zu Beginn räumt Lara-Erfinder Toby Gard mit einem weit verbreiteten Gerücht auf: »Nein, Tomb Raider: Anniversary ist kein 1:1-Remake des Originals. Stattdessen haben wir uns von dem inspirieren lassen, was Peter Jackson mit seiner Neuverfilmung von King Kong erfolgreich gemacht hat: Glanzpunkte des Originals zu übernehmen und in ein modernes Gewand zu verpacken.« Auf den Punkt gebracht: Das Team baute das Original-**Tomb Raider** nicht Stein für Stein nach, sondern versah das »neue« Spiel mit einzelnen bemerkenswerten Szenen von



Laras Jubiläums-Abenteuer beginnt in Peru, genau wie im Originalspiel von 1996 – nur viel schöner.



Ms. Croft kann nun auf Pfosten (rechts) balancieren.



GameStars D. Matschijewsky gratuliert zum 10. Geburtstag.



Das Leveldesign wie hier bei der riesigen Zahnradmaschine erinnert zwar an das Original, wurde aber komplett neu gebaut.

einst. Welcher Fan erinnert sich zum Beispiel nicht an die hölzerne Zahnradmaschine nebst Wasserfall in der peruanischen Tempelruine? Oder aber an den ebenso furchteinflößenden wie spektakulären ersten Auftritt des T-Rex? Letzteren wollte uns Toby aber partout nicht zeigen. Stattdessen sehen wir in einer anderen Zwischensequenz Lara, wie sie in einem postkartenkompatiblen Tal steht, angsterfüllt in die Kamera starrt und sich aufgrund bebender Schritte (*Jurassic Park* lässt grüßen!) kaum auf den Beinen halten kann. Doch bevor das Urvieh erscheint, bricht die Präsentation

ab. »So ein bisschen Spannung muss doch sein«, scherzt Toby. Na, die hat er erreicht.

Neues Fitnessprogramm

Auch wenn Laras Bewegungsrepertoire im *Ur-Tomb Raider* damals bahnbrechend war, wirken ihre Hüpf- und Kraxelaktionen nach heutigen Maßstäben recht unbeholfen. Erinnern Sie sich zum Beispiel noch an weite Sprünge? Die funktionierten in etwa so: vorsichtig bis zur Kante gehen, einen ganzen Schritt zurückhüpfen, Anlauf nehmen, im richtigen Moment abspringen und zum Schluss bloß nicht die Taste fürs

Festhalten vergessen. Für *Tomb Raider: Anniversary* hat Crystal Dynamics Laras modernisierte Fähigkeiten aus *Legend* übernommen. So erreicht sie auch dann weit entfernte Plattformen, wenn Sie mal nicht erst am Kantenende abspringen. Dafür müssen Sie aber per Taste nachgreifen, sonst rutscht die Heldin ab. Auch sonst wird Ihnen in Sachen Sprung- und Klettermanöver vieles aus *Legend* bekannt vorkommen: Lara hechtet seitwärts von Vorsprung zu Vorsprung, schwingt sich um allerhand Stangen und wuchtet sich gar auf über ihr angebrachte Felsen. Natürlich

ist auch der nützliche Greifhaken wieder mit von der Partie, mit dem sich Lara über Abgründe schwingt und metallische Gegenstände zu sich zieht. Aber Ms. Croft hat auch dazugelernt und balanciert nun auf erschreckend schmalen Holzpfosten – wer da ein Gamepad mit Analog-Stick hat, ist klar im Vorteil.

Erzähl's noch mal!

Wer sich nicht erinnert: Im *Ur-Tomb Raider* wurde Lara von einer geheimnisvollen Organisation angeheuert, um in den Bergen von Peru nach einem magischen Artefakt namens Scion zu buddeln. Als Ms. Croft alle drei

AUS ALT MACH NEU



Die ersten Levels des *Ur-Tomb Raider* führen Sie nach Peru in riesigen Tempelruinen. Auf Bild 1 sehen Sie das Original von 1996, Bild 2 zeigt eine Konzeptzeichnung, die für die moderni-



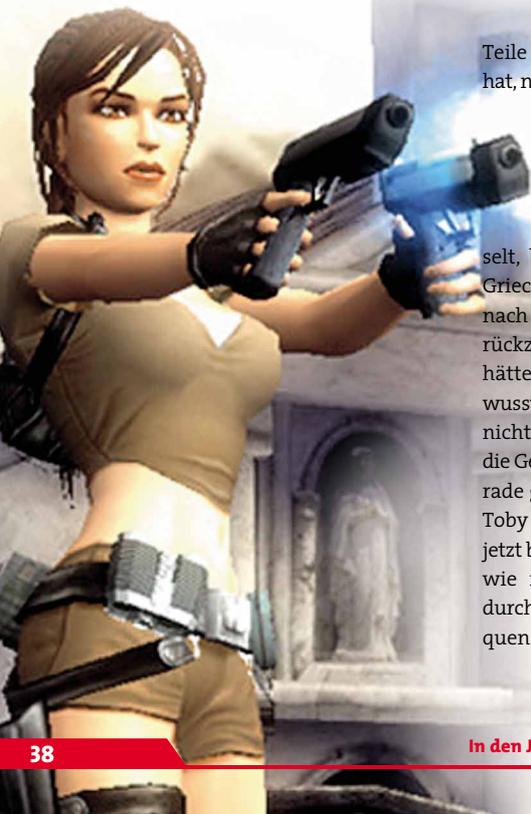
sierte Variante in *Tomb Raider: Anniversary* angefertigt wurde. In Bild 3 sehen Sie das in der *Legend*-Engine für die Neuauflage gebaute Ergebnis – beeindruckend.



Lara trägt Ihren aus dem Ur-Tomb Raider bekannten Rucksack. Auch das Inventar ist gleich.



Akrobatik – aber nicht für die Finger: Weite Sprünge sind weniger kompliziert als damals.



Teile des Schatzes gefunden hat, nimmt ihr die machtgierige Jacqueline Natla diesen jedoch gewaltsam ab und versucht, sie zu töten. Lara entkommt und klettert, rätselt, ballert sich fortan durch Griechenland und Ägypten bis nach Atlantis, um das Scion zurückzuholen. Aber mal ehrlich, hätten Sie das alles noch gewusst? Nein? Wir nämlich auch nicht. »Zugegeben, wir haben die Geschichte damals nicht gerade geschickt erzählt«, räumt Toby Gard ein. »Das wollen wir jetzt besser machen.« Und zwar wie in **Tomb Raider: Legend** durch massenhaft Zwischensequenzen in Spielgrafik. Von

denen war bei der Präsentation allerdings noch keine fertiggestellt. Wir gehen aber davon aus, dass die Filmchen ähnlich stilvoll und rasant inszeniert werden wie in **Legend**.

Hach, wie damals!

Neues Bewegungsrepertoire, neues Leveldesign, neue Grafik – bleibt da überhaupt noch etwas übrig vom Charme des Originals? »Klar«, antwortet Toby. »Beispielsweise bekommt es Lara in Peru wieder mit allerhand Fledermäusen, Wölfen und Bären zu tun. Das waren immerhin die am meisten vorhandenen Gegnertypen in Tomb Raider.« Das Team hat aber noch mehr Nostalgie eingebaut und sogar das rotierende Spielmenü und Inventar von damals wieder aus der Design-Schublade gekramt. Besonders viel Augenmerk legt Crystal Dynamics aber darauf, die grandiose Atmosphäre des Ur-Tomb Raiders auf **Anniversary** zu übertragen. »Den Fans hat besonders Laras Isoliertheit im ersten Teil gefallen,« erzählt Toby. »Sie war vollkommen allein da unten mit all den Gegnern und bei der Erkundung uralter Ruinen ausschließlich auf sich gestellt.« Um diese bedrückende Atmosphäre wieder zu erreichen, schickten die Designer Laras Kollegen, die ihr in Legend per Funk Hinweise gaben und gelegentlich mal einen Witz vom Stapel ließen, kurzerhand in den virtuellen Ruhestand. Von dem wird Lara selbst wohl noch ein Weilchen entfernt sein. Denn auch mit zehn Jahren auf dem Buckel hüpft die vollbusige Pixeldame von damals so frisch und charmant durch ihre spannenden Abenteuer, dass es manch modernem Actionhelden Angst und Bange werden könnte. **DM**

DAS ORIGINAL



Tomb Raider ist im November 1996 erschienen und hat im Alleingang das Genre der 3D-Actionspiele revolutioniert. Die hervorragende Mischung aus Ballereien, kniffligen Rätseln und noch kniffligeren Sprüngeinlagen sowie die smarte und ebenso attraktive Heldin sorgten rund um den Erdball für Furore. Tomb Raider verkaufte sich auf dem PC sowie der Playstation millionenfach und zog bislang sechs Fortsetzungen nach sich. Mitte November bestätigte der Entwickler Crystal Dynamics (Tomb Raider: Legend) die Arbeiten am achten Serienteil.



DIE NEUE »ECHTE« LARA CROFT



Vor einem halben Jahr, also zeitgleich zum Erscheinen des aktuellen Serienteils Tomb Raider: Legend, hat Brand Manager Matt Gorman mit Karima Adebibe (bekannt aus dem Alien vs Predator-Film) das neue und mittlerweile sechste Lara-Model vorgestellt. In den nächsten zwei Jahren soll die 21-jährige Engländerin auf Spielermessen sowie in diversen TV-Shows und Fernsehspots auftreten, um für die Marke Tomb Raider zu werben. Um sich auf ihre Rolle vorzubereiten, absolvierte Karima ein Rekrutentraining beim SAS, der Anti-Terror-Einheit des britischen Militärs – nebst Nahkampfausbildung und Waffentraining. »Das ist womöglich die größte Herausforderung für mich als Model und Schauspielerin, und ich werde sie mit beiden Händen ergreifen«, sagt sie.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Genre: Action-Adventure
Termin: 1. Quartal 2007

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

Daniel Matschijewsky: »Bei Remakes bin ich skeptisch, denn in der Regel sind das alte Spiele mit neuer Technik – ohne frische Ideen. Tomb Raider: Anniversary zeigt, wie's gehen kann: Das Leveldesign wurde raffiniert modernisiert, Laras Bewegungsrepertoire behutsam angepasst und trotzdem das Flair des Originals erhalten. Die Fans können sich auf allerhand Szenen freuen, die bereits vor zehn Jahren für offene Münder sorgten. Ich will endlich diesen T-Rex sehen!«