



Auf CD/DVD:
• Video-Special
• Patch

Facts

- 30 Levels
- 10 Waffen
- 2 Charaktere
- Bosskämpfe



Wir trauern um Lara

Tomb Raider 6

Frau Crofts neuer Auftritt sollte der beste von allen werden. Herausgekommen ist stattdessen der absolute Tiefpunkt der Kultserie.

Einst war sie die heißeste Frau aller virtuellen Welten: Lara Croft, Star der **Tomb Raider**-Serie. Für den sechsten Teil **The Angel of Darkness** versprach das englische Entwicklerstudio Core Design eine rundum erneuerte Heldin – erwachsener, schöner, einfach besser. Schleicheinlagen wie bei **Splinter Cell**, ein Kräftesystem und ein weiterer spielbarer Charakter sollten für deutlich mehr Spannung sorgen. Sämtliche Bestrebungen, die Serie zu liften, gingen jedoch mächtig nach hinten los: Schleichen müssen Sie nie, der Muskelausbau ist ein einziges Ärgernis, und hinter der neuen Spielfigur ver-

steckt sich faktisch eine Lara in Männerklamotten.

Von Monstern und Sekten

In Paris treibt ein Monster sein Unwesen. So nennen jedenfalls die lokalen Boulevardblätter einen Serienmörder. Auch Laras alter Lieblingsfeind Werner von Croy fällt dem Killer zum Opfer – die Polizei hält die Archäologin für schuldig. Um sich zu entlasten, geht Lara auf Spurensuche in der Seine-Metropole und Prag. Dabei kommt sie einer finsternen Sekte auf die Spur, für die von Croy im Louvre nach versteckten Artefakten forschte. Auf ihrem Abenteuer trifft sie auch den geheimnisvollen Kurtis, einen magisch begabten jungen Mann, den Sie zwei Levels lang steuern dürfen.

Ärgerlich für Fans der Serie: Völlig offen bleibt, wie die Archäologin von den Toten auferstanden ist, nachdem sie in **Tomb Raider 4** (Teil 5 war ja ein Prequel) scheinbar ums Leben gekommen war. Stattdessen beginnt das Spiel kommentarlos auf einem Pariser Hinterhof.

Düstere Logiklücken

Der Plot von **Tomb Raider 6** ist im Vergleich zu den Vorgängern deutlich düsterer und hätte enormes Spannungspotenzial gehabt. Das verschenken die Entwickler durch einige böse Schnitzer. Häufig lässt Sie das Spiel im Unklaren, warum Lara von Schauplatz A zu B wechselt. Auch die wenigen Multiple-Choice-Dialoge verwirren mehr, als dass sie echte Hinweise oder Resultate böten. Am ärgsten sind aber die Logikfehler: So kann Frau Croft einen Türsteher nicht bestechen, weil ihr angeblich das nötige Kleingeld fehlt – obwohl ihre Börse gut gefüllt ist.

Oma Croft

Neben der mächtigen Oberweite war Laras herausragendes Merkmal ihre Beweglichkeit. Gelenkig ist die Dame in **Tomb Raider 6** immer noch – sie kann riesige Sprünge vollführen, über Abgründe hangeln, in bodenlose Gewässer tauchen und wild um sich schießen. Und doch ist nichts, wie es war: Bevor Lara

Nervige Levels

Die Halle der Jahreszeiten ist einer der nervigsten Levels des ganzen Spiels. Sie sollen in insgesamt vier Unterlevels vier Edelsteine einsammeln. Allerdings kann es Ihnen passieren, dass Sie vor jedem Abschnitt zuerst im Untergeschoss der Halle über einen fieseln Hindernisparcours müssen.



Sobald Sie durch die falsche Pforte gehen ...



... und den Hebel ziehen, öffnet sich der Boden.



Und Sie gelangen in einen Gang voller Fallen.



Erst danach lässt das Spiel Sie in den Unterlevel.



Im Forschungsraum des Louvre legt Lara das Wachpersonal per **Elektroschock** lahm.



Im Labor des Sektenoberhaupts muss Lara rätseln und sich gegen phlegmatische **Skelettkrieger** wehren. Alternativ kann sie auch einfach an ihnen vorbeilaufen.

losläuft, macht sie häufig zwei langsame Schritte. Das ist vor allem in brenzligen Situationen mehr als nervig – wenn etwa der Boden plötzlich unter ihren Füßen wegbricht oder ein Bossgegner auf sie zustürmt. Der einfache Rückwärtssprung (ohne Salto), vor allem bei weiten

Hüpfen nützlich, ist aus dem Repertoire verschwunden. Immerhin darf sich Lara nun auch mit Händen und Füßen wehren, überhängende Felsen erklimmen und an Gegner heranschleichen – auch wenn sie Letzteres eigentlich nie muss. Partner Kurtis spielt sich genau

wie Lara. Zusätzlich kann der junge Mann per Willenskraft Gegenstände wie Türen manipulieren, allerdings nur an weniger vorgegebenen Orten.

Hoch versteuert

Zum eingeschränkten Bewegungsrepertoire gesellt sich die

nervigste Steuerung seit Erfindung der **Tomb Raider**-Perspektive. Lara greift Leitern, obwohl sie daran vorbeigehen soll, oder dreht sich auf Treppen zirkulär um die eigene Achse, statt in die gewünschte Richtung zu laufen. Die an sich nützliche Autoziel-Funktion erweist sich gerade bei

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

Technik-Check

Auflösung

Kaum ein Spiel bietet so viele Auflösungen wie Tomb Raider 6. Minimal sind pixelige 320 mal 200 Bildpunkte möglich, oberes Limit stellen 1600 mal 1200 Pixel dar. Bei der Farbtiefe dürfen Sie zwischen 16 und 32 Bit wählen. Schluss mit dem 60-Hz-Bug: die Bildwiederholrate ist einstellbar.

RAM/Festplatte

Laras neuestes Abenteuer braucht zwischen 300 MByte und 1,3 GByte Festplattenspeicher. Laut Eidos läuft das Spiel schon ab 128 MByte RAM. 256 MByte Arbeitsspeicher beschern Ihnen aber ein deutlich flüssigeres Spiel-Erlebnis; 512 sind ideal für die hohen Auflösungen.

Tuning-Tipps

- 1 Regeln Sie zuerst die Auflösung herunter. Die hat den größten Einfluss auf die Performance. Wenn das nicht ausreicht, lässt sich über eine niedrigere Darstellungsqualität mehr Geschwindigkeit herauskitzeln.
- 2 Falls Tomb Raider bei Ihnen in Schwarzweiß startet, stellen Sie in den Einstellungen den »Render Type« von »Shader Hardware« auf »Fixed Function Hardware«.
- 3 Bei einer Farbtiefe von 16 Bit verlieren Sie optischen Glanz, gewinnen aber ein Quäntchen Performance.
- 4 Bei GeForce-FX-Karten verwenden Sie die Pixel Shader 1.0 statt der aktuellen Version; die anderen Varianten kosten trotz gleicher Optik mehr Leistung. **FG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit 256 MByte RAM)

CPU mit	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	640x480 (min. Details)	800x600 (min. Details)								
1.200 MHz	800x600 (max. Details)	1024x768 (min. Details)								
1.600 MHz	1024x768 (max. Details)	1280x1024 (min. Details)								
2.000 MHz	1280x1024 (max. Details)	1600x1200 (max. Details)								

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

Florian Stangl



Laras dunkelstes Kapitel

Liebe QA-Abteilung von Core Design: Habt ihr gepennt? Seid ihr blind? Wer eine derart vermurkste Steuerung durchgehen lässt,

ist noch schlimmer als der Entwickler, der sich sowas ausgedacht hat. Aber gut, auch mit einer perfekten Maus-Tastatur-Kombination ohne nervtötende Fehler hat Lara für mich ausgehüpft. Wenn ich an die klasse Sprungsequenzen in Venedig von Teil 2 denke, würde ich die Entwickler am liebsten vom Engel der Dunkelheit fressen lassen – das sechste Abenteuer hat diesbezüglich keine Anreize zu bieten.

Das Level-Design ist so stümperhaft, wie es bei einer erfahrenen Firma eigentlich gar nicht vorkommen kann. Irgendwer bei Core muss doch beim Probespielen gemerkt haben, dass es an allen Ecken und Enden hakt! Ich lege sämtlichen Action-Fans den erstklassigen zweiten Titel ans Herz, der seit geraumer Zeit zum Schnäppchenpreis erhältlich ist und viel mehr Spaß macht.

Bosskämpfen als tödliche Falle: Mit gezückter Waffe wird Frau Croft manchmal wie magisch zum Gegner gezogen – bis sie in

ihm feststeckt. Einziges Gegenmittel: Waffe aus der Hand nehmen, um das automatische Zielen zu deaktivieren, wegrennen, Schießprügel erneut zücken.

Erstmals dürfen Sie Lara auch mit Tastatur und Maus steuern, doch das funktioniert mehr schlecht als recht. Schießen und springen lässt sich mit dem Nager problemlos, aber umsehen dürfen Sie sich nur links und rechts. Rauf- und runterschauen müssen Sie immer noch über die Freelook-Option. Weil die aber komischerweise die gleiche Taste belegt wie das Sprinten, ist es mit dem Umschauen vorbei, sobald Lara ab der Mission »Belagerte Galerien« schneller rennen kann.

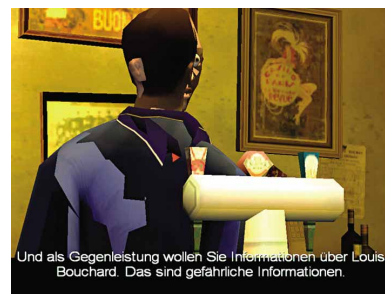
Muskel-Jojo

Eine wichtige Neuerung in **Tomb Raider 6** ist die wachsende Stärke Laras. Wobei »wechselnde« hier besser wäre, denn die Entwicklung der croftschen Muckis hält nur kurz an. Lara weigert sich nämlich immer wieder mal, bestimmte Kisten zu

bewegen oder Türen zu öffnen. Dann müssen Sie den Level abgrasen, bis Sie eine andere Kiste oder Tür finden, die sich schieben oder auftreten lässt. Sobald erledigt, verrät eine Anzeige unten rechts im Bild, dass die Dame dadurch stärker geworden ist. Lara selber quittiert ihre neue Kraft mit markigen Sprüchen wie »Ich könnte Bäume ausreißen« – um zwei Levels weiter wieder an einem Türknauf zu scheitern. Trauriger Höhepunkt dieses Blödsinns: Sobald Lara im Louvre eine Gasmasken gefunden hat, kann sie schneller laufen.

Bugs, Bugs, Bugs

Schwachpunkt fast aller **Tomb Raider**-Titel war bis jetzt die Grafik. Zwar ist **The Angel of Darkness** alles andere als zeitgemäß, aber doch deutlich schöner als die Vorgänger: Die Levels wirken nicht mehr wie aus Quadern zusammengesetzt; hübsche Effekte wie flackerndes Feuer und reflektierendes Wasser setzen Akzente. Doch trüben auch auf starken Rechnern



Kein Picasso, sondern einer der häufigen **Grafikbugs**.

immer wieder Grafikfehler das Bild. Mal hat Lara zwei Meter lange Arme, mal steht sie ohne Kopf da, mal sieht man statt einer Gesichtstextur nur ein undefinierbares Etwas.

Neben den optischen Problemen kommt es trotz Patch (auf unserer CD/DVD) immer wieder zu Fehlern und Abstürzen. Nach Ladevorgängen verschwindet die Waffe aus Laras Händen, und gelegentlich kann sich die Archäologin einfach nicht mehr bewegen. Insgesamt liefert Frau Croft in ihrem sechsten Auftritt eine traurige Vorstellung ab, die auch beinharte Lara-Fans abschrecken dürfte. **PET**

Petra Schmitz



Ihr habt sie kaputtgemacht!

Ich werde nicht schnell sauer, aber im Falle von Tomb Raider: The Angel of Darkness ging das ganz fix.

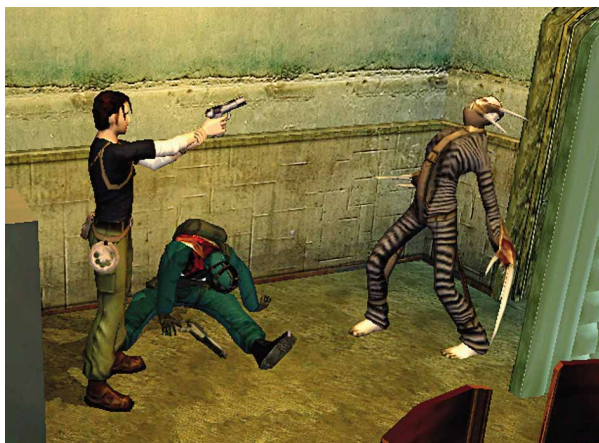
Core Design hat alles zerstört, was an Lara mal gut und liebenswert war. Statt ein vor Energie strotzender Wirbelwind ist die Frau nur noch ein bleierner Pixelhaufen. Wagemutige Sprungkombinationen (wie früher) fordert das Spiel gar nicht erst von mir, weil Lara dafür eindeutig zu tranig geworden ist. Wie soll sie denn auch agil über Schluchten springen, wenn allein das exakte Ausrichten der Dame ein halbes Spieler-Leben dauert?

Angel of Doofness

Sie wollen veräppelt werden? Dann ist Tomb Raider 6 genau das Richtige für Sie. Das aufgesetzte und völlig unsinnige Kräftesystem beleidigt erfahrene Spieler. Und wenn dann auch noch grobe Logikfehler die Handlung vermischen und Dialoge mehr Fragen aufwerfen als beantworten, ist für mich jeglicher Spaß vorbei.



Lara kann jetzt auch schleichen und **um Ecken schauen**. Für Kämpfe ist das aber belanglos.



Den geheimnisvollen **Kurtis** dürfen Sie durch zwei Levels steuern. Spielerisch unterscheidet er sich kaum von Lara.

Tomb Raider 6

Action-Adventure



Publisher: Eidos, (0190) 839 572
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 24 S. Handbuch

Release (D): 1.7.2003
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
								10

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 4 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- guter Sound
- nette Grafik

Kontra

- ungenauere Steuerung
- Logikfehler
- schwachsinniges Kräftesystem
- trotz Patch viele Bugs
- nervige Levels

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,6 GHz	CPU mit 2,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
300 MByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Rayman 3 (83%, GS 04/03)

Quetschbuntes Jump-and-Run mit dem Knuddel-Helden voller Ideen und fordernder Levels.

Indiana Jones 6 (80%, GS 05/03)

Neuestes Abenteuer des Archäologen. Coole Prügeleien und Rätsel, mieses Speichersystem.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Mangelhaft
Spieletiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Trauriger Tiefpunkt der Tomb-Raider-Serie.

