

## Das Superweib kehrt zurück

## Tomb Raider 2

Ihre kessen Kurven sind bereits auf über 2.000.000 Monitoren zu bewundern und machten sie zur bekanntesten PC-Persönlichkeit: Lara Croft startet in ein neues Abenteuer.



In Venedig warten schon die maskierten Fiamma-Negra-Schergen auf Lara.

Vielleicht wäre **Tomb Raider** auch ohne seine weibliche Hauptdarstellerin zum Hit avanciert. Doch mit der 29-jährigen Schönheit als Protagonistin war dem Action-Adventure weltweite Aufmerksamkeit gewiß, die sich

zunächst nach China. Dort sucht sie nach dem Dolch von Xian, von dem der Sage nach eine ungeheure Macht ausgeht, weshalb ihn eine Gruppe tibetischer Shaolin-Mönche irgendwo in der chinesischen Mauer versteckt

hat. Lara muß recht schnell erfahren, daß sie nicht als einzige hinter dem Artefakt her ist. Der Fiamma-Negra-Bruderschaft ist jedes Mittel

recht, um in den Besitz des wertvollen Stücks zu gelangen. Boß Marco Bartoli (deutsche Stimme: Fanta-4-Rapper Smudo) erweist sich als direkter Nachfahre eines venezianischen Seefahrers, der bereits vor mehreren Jahrhunderten mit den Mönchen wegen des Xian-Dolches im Clinch lag.

### Exotische Orte

Ganz im Stil eines guten James-Bond-Films bereist Lara bei ihrer Jagd nach dem Dolch die halbe Welt. Von China aus geht es weiter in Bartolis Heimat. In Venedigs Kanal-Labyrinth fallen einige gravierende Neuerungen ins Auge. So spielt sich ein gutes Viertel der Action unter blauem Himmel ab. Zwar war die Szenerie im Vorgänger nicht komplett überdacht, wegen der extrem hohen Wände und Felsmauern kam das Freiluftfeeling aber kaum rüber. Ebenfalls neu ist ein dynamisches, echtzeitberechnetes Lichtsystem, etwa wenn Lara eine ihrer Waffen abfeuert.

Das sorgt nicht nur für größeren optische Genuß, sondern nimmt zugleich im Spieldesign einen wichtigen Platz ein. Denn neben einigen grandiosen Hell-Dunkel-Abschnitten gibt es komplett stockfinstere Passagen, in denen sich Lara ausschließlich mit Hilfe von Fackeln zu recht findet. Teilweise wurden die Lichtspiele sogar in Puzzles integriert, etwa beim Entziffern von Inschriften auf überschatteten Felswänden.

Von der Lagunenstadt führt die Spur auf eine Ölplattform



Kleider machen Leute: Lara mit warmer Pilotenjacke in Tibet, im sexy Schwimmanzug auf dem Schiff und ihrem knappen Standarddress.

weit über Computerspielkreise hinaus. Gute Nachrichten für alle Fans: Lara Croft wird, für ein Großprojekt ungewöhnlich genug, pünktlich Mitte November zu einer weiteren Expedition aufbrechen. Diesmal schlägt es die rehägige Aristokraten-tochter mit den vielen hervorstechenden Merkmalen



Auch Hängeleitern wollen bezwungen werden.



und weiter auf ein in drei Teile zerborstenes Schiff. Dadurch, daß der Rumpf halb über, halb im Wasser

Laras **Polygon-Zopf** ist exzellent animiert.

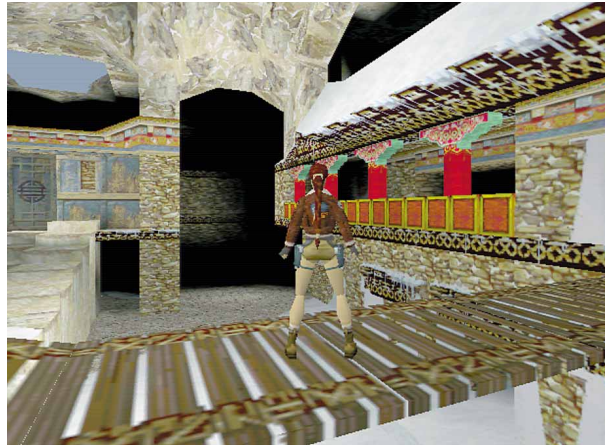
liegt, bestechen die Abschnitte mit abwechslungsreichen Puzzles und atmosphärischer Grafik. Zurück in Tibet sammelt Lara die letzten Hinweise, die schließlich erneut an der chinesischen Mauer zusammenlaufen. Den krönenden Abschluß – das Finale des Vorgängers war ja etwas enttäuschend – bildet ein mystischer Insel-Level. Hier wird's zum Abschluß fast schon surrealistisch.

### Für jeden etwas

Viele Spieler beschwerten sich beim ersten Teil, daß in den riesigen Levels außer kilometerlangen Dauerläufen wenig los sei. Diesen Mangel hat Core Design erkannt und

zen aller Art nach Fräulein Crofts Leben. Zwar müssen Sie diesmal auf Dinos, jedoch nicht auf Fabelwesen an

sich verzichten. Nach Reinhold Messner ist Lara nämlich der zweite Westeuropäer, der in den Eis- und Schneehöhlen Tibets auf zottelige, schauerlich grunzende Yetis trifft. Doch nicht nur die Tierwelt, auch menschliche Wesen gehen ihr vermehrt an den Kragen. Um der gewachsenen Feindesscharen Frau zu werden, bekam Lara neue Bewegungen spendiert, bei denen jede Aerobic-Mieze blaß vor Neid wird. Der schnelle 180-Grad-Flip ist jetzt gleichermaßen im Sprung und unter Wasser möglich. Ihre kräftigen Arme setzt sie mit Vorliebe beim Klettern ein, selbst »Cliffhanger«-taugliche Einarmein-



Die Räume haben teilweise **gewaltige Ausmaße**.

### Eine Lara kommt meistens allein

Zwar ist Core Design nach wie vor am Überlegen, wie sie das im Vergleich zu simplen 3D-Shootern komplexere Spielprinzip mehrspielerfähig machen könnten, doch zu viele Dinge sprechen einfach dagegen. So ist das automatische Zielen wenig Death-

Spielständen. Nachdem die – mit wenigen, festinstallierten Speicherpunkten abgespeisten – Konsolenfreaks darauf stolz waren, ein dadurch wesentlich schwereres **Tomb Raider** geknackt zu haben, will man den Spieler dazu verleiten, möglichst selten zu save. Der bislang ausgefallenste Vorschlag lautet so: Eventuell gibt es eine Videose-



**Hungrige Haie** versperren den Weg zum Schlüssel.

abgestellt. **Tomb Raider 2** setzt verstärkt auf knifflige Rätsel, doch auch Actionfreunde kommen dank deutlich erhöhtem Feindaufkommen auf ihre Kosten. Laras ausgebautes Waffenarsenal – neu sind unter anderem Harpune, M16-Gewehr und ein Raketenwerfer – findet häufiger Verwendung, vornehmlich gegen die lokale Fauna. Das Spektrum würde selbst einem mittelgroßen Zoo zur Ehre reichen. Neben Ratten, Dobermännern und Haien trachten vor allem Großkat-



Lara zieht einem **Yeti** das Fell über die Ohren.

lagen sind kein Problem. Außerdem kann sie nunmehr aus dem Lauf auf Anhöhen und durch Glasfenster springen. Trotz ihres guten Schuhwerks muß Lara die um etwa ein Drittel größer gewordene Spielwelt nicht ausschließlich per pedes durchwandern. Zur Abwechslung sitzt sie nun zeitweise am Steuer eines Motorboots, mit dem sie durch die Kanäle Venedigs gondelt, oder greift zu den Lenkerstummeln eines Ski-Jetbikes, mit dem sie tibetanische Schneefelder durchquert.

match-freundlich, und mehrere, aufwendig animierte Laras würden selbst schnelle Netzwerke überfordern. Fest eingeplant sind dagegen Level-CDs mit neuen, noch aufwendigeren Missionen. Eines vor hat Core mit den



**Klettern** ist in Tomb Raider 2 häufig angesagt.

quenz, in der sich Lara nach ihrer Heimkehr vom bestandenem Abenteuer auf eine schöne, heiße Dusche freut. Je seltener Sie gespeichert haben, um so länger und intensiver dürfen Sie bei diesem Erlebnis dabei sein... **mg**

## Tomb Raider 2

**Genre:** Simulation  
**Termin:** November 97

**Hersteller:** Eidos  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Michael Galuschka:** »Schöner, größer, abwechslungsreicher: Mit bewährten Mitteln ist Tomb Raider 2 erneut auf dem Weg zum Kassenschlager«