

Tomb Raider

Die weltberühmte Archäologin ist jünger geworden und hat ein neues Gesicht verpasst bekommen. So soll Lara zarter, verletzlicher, schlicht echter wirken als bisher.



Die Königin ist tot, lang lebe die Königin! Crystal Dynamics erfindet Lara Croft von Grund auf neu. Und scheint dabei sehr viel richtig zu machen. Von Petra Schmitz

Genre: Action-Adventure Publisher: Square Enix
 Entwickler: Crystal Dynamics (Lara Croft and the Guardian of Light, GS 12/10: 81 Punkte)
 Termin: 1. Quartal 2012 Status: zu 60 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7229

Einst war sie eine Ikone, eine strahlende Göttin. Nicht nur der Spiele, sondern der Popkultur. Großbusig, muskulös und stärker als zehn Ochsen stand sie als Sexsymbol auf einer

Empore der Unnahbarkeit und propagierte ein Frauenbild fast schon grotesk fern der Realität, neben dem selbst die härtesten Kerle wirkten wie in Milch aufgeweichte Butterkekse. Dieser Glanz von Lara Croft ist längst Erinnerung. Eine Figur, die lediglich durch Nostalgie am Leben erhalten wird, auch wenn sie in den neueren **Tomb Raider**-Titeln vom Entwickler Crystal Dynamics in Optik und Spielmechanik einer Frischzellenkur unterzogen wurde. Im Kern aber blieb sie die alte Abenteuer-Barbie, an der nichts haften blieb, an der alle Anstrengungen und Erlebnisse abperlten wie Regen an einem Lotosblatt. In Zeiten, in denen die ersten Spielehel-

Menschenopfer! Welchem blasphemischen Gott huldigen die unheimlichen Inselbewohner? Lara wird das Geheimnis lüften.

Lara muss sich ihre Waffen zusammensuchen. Darunter Äxte, ein Bogen und später sogar eine Pistole. Ob's später auch dicke Geschütze wie MGs geben wird?





Bei einem Sturz zeichnen sich die **Schmerzen** auf Laras Gesicht deutlich ab.

den auf den Bildschirmen leiden, in denen mit Schicksalen gehadert, im Kleinen gescheitert wird, um schließlich umso befreier im Großen zu triumphieren, wirkt sie ähnlich überholt wie der Erz-Macho Duke Nukem. Crystal Dynamics schickt sich an, das mit den neuen **Tomb Raider** zu ändern.

Lara soll verletzlich und folglich menschlicher werden. Weil man aber nicht einfach aus der übertaffen und unkaputtbaren Grabräuberin in den besten Jahren eine Frau aus Fleisch und Blut mit Gefühlen wie Ängsten und Zweifeln machen kann, ohne jede Erzählregel mit Füßen zu treten, verjüngt Crystal Dynamics Madame Croft. Ausgewiesene Serienkenner, die jetzt stöhnen, weil sie sich an die Episoden aus **Tomb Raider: The Last Revelation** und an **Tomb Raider: Die Chronik** erinnern, in denen wir die Kinderausgabe der Archäologin durch mäßig spannende bis

saublöde Abschnitte steuern mussten, können beruhigt sein. So weit geht die Zeitreise nicht. Wir treffen Lara im Alter von 21 Jahren als frische Uni-Absolventin wieder. Sie ist schon ausgewachsen, sieht aber doch merklich anders aus, als wir sie bisher kennen. Ein zarteres Gesicht, aus dem eindringliche Augen schauen. Augen, die zwar schon viel von der Welt gesehen haben, die vom Gesehenen aber noch nicht hart geworden sind. Darunter eine zierliche Nase. Und darunter wiederum ein voller Mund mit weichen Lippen. Lara erscheint mehr wie ein weibliches Wesen und nicht mehr wie eine Ein-Frau-Armee, der nichts und niemand etwas anhaben kann.

Crystal Dynamics betont im Zusammenhang mit der optischen Überarbeitung, dass man sich bewusst vom überzogenen Sexsymbol verabschiedet habe. Doch so ganz

können wir das dann doch nicht glauben. Zwar trägt die junge Archäologin nun lange Hosen, und auf die freischaltbaren engen Klamotten der Vorgänger will man auch verzichten, aber nach wie vor spannt sich über Laras vollen Brüsten ein eng sitzendes Tank Top. Zum Gucken gibt's folglich noch

Harte Kerle wirkten wie in Milch aufgeweichte Butterkekse.

immer reichlich. Sei's drum, ein bisschen Reminiszenz an das Original kann ja nicht schaden, und Lara in Schlabbershirt ist ungefähr so undenkbar wie der Duke in einem Ballettkostümchen. Doch genug über der Königin neue Optik. Viel spannender ist nämlich, was Zartaugen-Lara in langer Hose und Tank Top erleben wird.



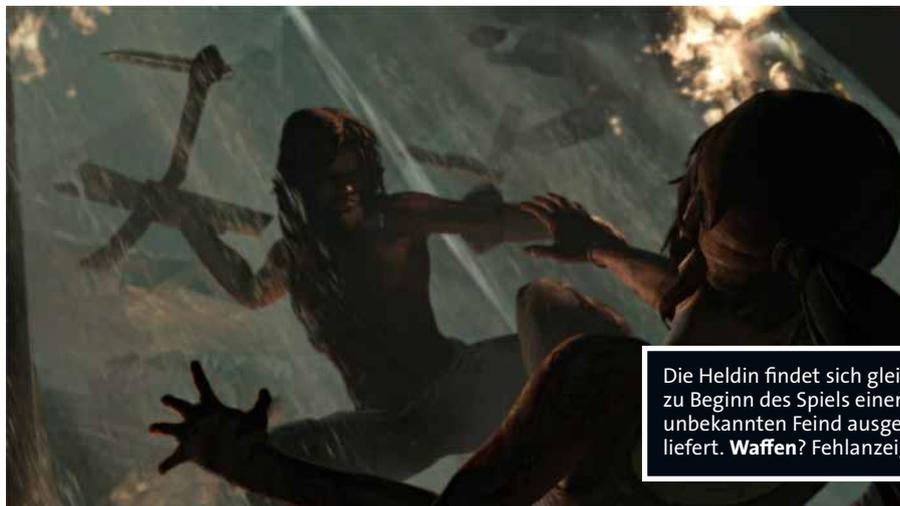
Nur mit einer Fackel bewaffnet sucht sich Lara einen Weg aus den **Höhlen** unter der Insel.

Die gerade erfolgreich von der Uni verduftete Miss Croft ist auf einem Schiff durchs japanische Meer unterwegs, das sie auf eine Insel bringen soll. Dort will Lara ihre erste bedeutende archäologische Entdeckung machen, um der Welt und sich zu beweisen, dass sie mehr ist als der hübsche Sprössling einer berühmten aristokratischen Forscherfamilie. Doch das Schiff wird die angepeilte Insel niemals erreichen. Die *Endurance* gerät in einen Sturm und zerschellt an der schroffen Küste eines unbekanntes Eilands. Der Frachter versinkt in den Fluten und alles um Lara herum in Schwärze.

Die Schwärze wird schon bald gegen ein diffuses Dämmerlicht eingetauscht. Die junge Frau erwacht, kopfüber von der Decke baumelnd, in einer Höhle. Sie ist mit dicken Seilen in einen alten Jutesack geschnürt und nahezu bewegungslos. Aber sie kann sehen. Und was sie sieht, trägt nicht gerade dazu bei, sich in der ohnehin schon misslichen Situation wohler zu fühlen. Weitere baumelnde Jutesäcke, darin Leichen. Skelette in den Winkeln der Höhle, ein menschlicher Körper

Die bitteren Tränen der Lara von Croft.

über einem blasphemischen Altar aufgespannt. Offenbar frisch in einem irren Ritual geopfert. Wer bei einem solchen Anblick nicht schon auf beiden Beinen stehend einer Ohnmacht nahe kommt, hat nicht nur Nerven aus Drahtseilen, sondern auch sonst das Empfinden eines Stahlblocks. Der jungen Croft gehen Drahtseilnerven noch ab. Ob sie die nach Crystal Dynamics' Konzept



Die Heldin findet sich gleich zu Beginn des Spiels einem unbekanntes Feind ausgeliefert. **Waffen?** Fehlanzeige.

des neuen **Tomb Raiders** jemals erhalten wird, ist sowieso anzuzweifeln. Wie auch immer: Lara, gefangen, wehrlos, verfällt in Panik, schreit ihre Furcht völlig untypisch heraus und versucht, sich mit ruckhaften Bewegungen aus der prekären Situation zu befreien. Der Jutesack sitzt fest, aber Lara schwingt plötzlich sichtbar und stößt an einen Körper, der neben ihr von der Decke hängt. Dieser Körper wiederum kommt mit einer der Fackeln, die die Höhle schwach beleuchten, in Berührung. Jute und Schnüre gehen in Flammen auf, der Leichnam fällt zu Boden. Und Lara geht im wahrsten Sinne des Wortes ein Licht auf. Man sieht es auf ihrem Gesicht, es kostet sie ungeheure Überwindung, so nah an die Fackeln zu schwingen, dass sie selbst Feuer fängt. Doch Lara tut es – mit Hilfe des Spielers. Gut: Die brennenden Seile lösen sich schnell. Die Heldin rutscht aus ihrem tuchernen Gefängnis, stürzt dem Boden entgegen

und schreit abermals auf. Eine nahe Kameraeinstellung enthüllt den Grund. Eine spitze Metallstange hat sich in ihre Seite gebohrt. Unter großen Schmerzen entfernt Lara den Dorn. Blut läuft sichtbar über ihr verdrecktes Hemd. Tränen laufen sichtbar über ihr verdrecktes Gesicht. Bei der alten Lara war so etwas undenkbar.

Aber es ist keine Zeit für Tränen, Lara ist längst noch nichts außer Gefahr. Schritte in der Ferne deuten an, dass sie nicht allein ist. Sie muss aus der Höhle verschwinden. Der Spieler lenkt die Heldin durch Korridore, durch klaustrophobisch enge Schächte. Als die junge Frau in einen schmalen Tunnel krabbelt, schließt sich plötzlich eine Hand um eine ihrer Fesseln. Eine männliche Stimme redet auf sie ein. Sie solle keine Angst haben, man wolle ihr doch nur helfen. Gibt der Spieler in dieser Situation nach, zerrt der Unbekannte Lara aus dem Loch, dreht

Hintergrund Reboots

Amerikanische Drehbuchautoren kennen viele schöne Begriffe für das, was mit Serien so alles passieren kann: Sie landen im Dork Age, werden zu Continuity Porn oder erreichen den Status »So Bad It's Horrible« – sie stecken in der Sackgasse. Auch für eine extreme Lösung des Problems gibt es ein hübsches Wort: Reboot. Die Idee stammt in erster Linie von Comic-Büchern, hat in den letzten Jahren Hollywood erfasst und findet langsam auch in Computerspielen erste Anwendung. In seiner radikalsten Form bedeutet ein Reboot: Was vorher in der Serie passiert ist, gilt nicht mehr. Charaktere, Szenario, Geschichte, alles wird neu erfunden, ohne Rücksicht auf Widersprüche zu vorherigen Auslegungen. Ein Neustart.

Im Kino betraf das zuletzt mehrere bekannte Marken, allen voran Batman (**Batman Begins**, 2005), James Bond (**Casino Royale**, 2006) und **Star Trek** (2009). Im Reboot wird typischerweise die Seriengeschichte neu aufgerollt, in der Regel steigt die Handlung ganz am Anfang wieder ein: Bruce Wayne wird Batman, James Bond wird 007, Kirk wird Captain der Enterprise. Wenn die Serie Episoden-

ziffern gehabt haben sollte, fallen sie mit dem Neustart weg. Entsprechend heißt auch der neunte Teil von **Tomb Raider** einfach nur **Tomb Raider**, und natürlich erzählt er von Lara Crofts Anfängen als Abenteurerin.

Für die **Tomb Raider**-Serie ist es bereits der zweite Reboot, schon **Tomb Raider: Legend** (2006) erfand Lara Croft nach dem schwer missglückten Vorgänger **Angel of Darkness** (2003) neu. Solch ständiges Zurückschrauben ist in der Spielebranche noch die Ausnahme. Das hat auch damit zu tun, dass Reboots in der Regel nur dann nötig sind, wenn eine Serie einen unersetzbaren Hauptcharakter wie Lara Croft oder allzu komplex gewucherte Handlungsstränge besitzt. Das ist bei Spielen selten der Fall. Um aus dem Weltkriegs-Shooter **Call of Duty** ein **Modern Warfare** zu machen, reicht ein Szenariowechsel, Sam Fisher wurde für seine beiden neueren Einsätze als Charakter umgestaltet, ohne seine Vergangenheit umzuschreiben. Echte Reboots sind das nicht.



Für Lara ist es schon der zweite Reboot, auch **Legend** (2006) war ein Serienneustart.

Trotzdem haben auch schon andere Hersteller als Crystal Dynamics Serien auf Null gesetzt. Ubisoft verwarf für **Heroes 5** und **Dark Messiah** die hoffnungslos verquarkte Tradition der **Might and Magic**-Reihe. 2008 drückte Capcom für **Turok** auf den Reset-Knopf, Atari drehte Edward Carnby in **Alone in the Dark** auf links, Ubisoft fand den **Prince of Persia** als animiertes Aquarell attraktiver. Die Spieler sahen das anders: Im Gegensatz zum Kino waren die meisten Spiele-Reboots Flops. Neben Laras zweiten Anlauf ist ein weiterer prominenter Reboot in Arbeit: Take 2 schraubt seit geraumer Zeit an einer Neuerfindung des Actionhelden Max Payne. **CS**

Damit Lara nicht abrutscht und in den Tod stürzt, muss der Spieler abwechselnd zwei **Tasten** (im Bild die Xbox-Befehle) drücken.



sie auf den Rücken und versenkt dann eine lange Klinge in ihrer Brust. Game over. Von solchen Situationen soll es im neuen **Tomb Raider** viele geben. Dabei fallen Laras Tode stets brachial aus. Der Neustart richtet sich also ganz klar an erwachsenes Publikum.

Wer in **Tomb Raider** nach den bisher serientypischen Schalter- und Verschieberätseln sucht, soll es vergebens tun. Crystal Dynamics will unseren Kopf zwar anstrengen, aber bei den Denkaufgaben geht es in den meisten Fällen darum, Lara aus einer prekären Situation zu befreien oder ihr durch den Einsatz von auf der Insel gefundenem Kram das Überleben zu erleichtern. Die Archäologin muss ein ganzes Spiel lang auf dem feindlichen Eiland zubringen, um schließlich dessen Geheimnis zu lüften. Was haben all die Wracks vor der Küste zu bedeuten? Wer sind diese Ungeheuer, die Menschen opfern? Was treibt sie an?

Hilflos, wehrlos in einen **Jutesack** geschnürt. Ein Zustand, in dem wir Lara bisher noch nicht erlebt haben.



Der Weg zu Rettung und Lösung ist nicht linear wie in all den alten **Tomb Raider**-Spielen. Die Insel wird frei begehbar sein. Lediglich Laras Fähigkeiten und die Stärke der Feinde sollen Grenzen für die junge Frau bilden. Also ganz wie in einem Rollenspiel à la **Fallout 3** oder wie in den ersten drei **Gothic**-Teilen. Laras Fähigkeiten? Rollenspiel? Richtig gelesen. Die Heldin darf in den Camps auf der Insel, die weitere Überlebende der Endurance aufgeschlagen haben (unter anderem Conrad Roth, Kapitän des Schiffs und väterlicher Freund Laras), ihr Können ausbauen. Aus Erstörberem schraubt sie dort auch Waffen wie Äxte zusammen. Womit wir beim Thema Kampf wären. Das alte System, das Gegner automatisch in den Fokus setzte, soll passé sein. Der Spieler muss selber zielen, ob nun beim Schießen oder Zuhauen. Der Überlebenskampf der jungen Frau soll so wirklicheren wirksamer wirken. Außerdem, verspricht Crystal Dynamics, wird es Lara nicht leicht fallen, zu töten, im Gegenteil. Ganz im Sinne der neuen und echteren Lara. Ob die bei den Fans der Serie ankommt? In unseren Augen geht der Entwickler einen richtigen und wichtigen Schritt, um **Tomb Raider** fit für die neue Generation der Spiele zu machen. Wenn der Plan aufgeht, dann wird Lara demnächst nicht mehr nur als verklarte Erinnerung an eine Zeit gelten, in der Spielehelden sich auf Äußerlichkeiten reduzieren ließen, sondern ein einzigartiger Charakter sein. Einer, mit dem wir mitfühlen können. **PET**



Adieu Lara, hallo Lara!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich hatte ja arge Zweifel an dieser Neuausrichtung von Tomb Raider. Aber je mehr ich darüber erfahre, desto interessanter und richtiger finde ich sie. Lara als Mensch und nicht mehr als gottgleiche Superfrau? Spannend! Die Zeit ist jedenfalls überreif dafür. Ich hoffe nur, dass die Rollenspiel-Anleihen nicht aufgesetzt ausfallen und dass das Erkunden der Insel nicht in Frust ausartet, weil Lara ständig draufgeht.

Sie kennen mich nicht?
Ich bin Abode
Boxweltmeister.

Ich habe schon 38 Titel gewonnen.
Viele Boxen, die ich mitentwickelt habe, sind Testsieger in der Fachpresse. Oder bei Leserwahlen.

(Darauf bin ich besonders stolz!)



Andreas Guhde,
Entwicklungs-Ingenieur bei Teufel



Concept B 200 USB

Kompakte HiFi-Stereo-Anlage für PC/Multimedia-Anwendung: zwei schlanke Boxen und Vollverstärker (120 Watt Sinus) für extrem natürliche Wiedergabe-Qualität. Zur Ausstattung gehören eine integrierte USB-Soundkarte für Mac und PC, zwei Eingänge plus USB Hub (3x) sowie Anschlüsse für Mikrofon und Kopfhörer.

Die Teufel Vorteile:

8 Wochen Probe hören mit vollem Umtausch- und Rückgaberecht | 12 Jahre Garantie auf Lautsprecher | Bester Sound zu günstigen Preisen durch Direktkauf vom Hersteller | Umfassend informieren und bequem bestellen unter www.teufel.de

Teufel

... macht glücklich

Preise korrekt zum Zeitpunkt der Anzeigenerstellung. Aktuelle Preise entnehmen Sie bitte der Website www.teufel.de.