

# Tomb Raider

Lara Croft, unverwundbare Amazonen-Archäologin? Das war einmal. Die Hauptdarstellerin des nächsten Tomb Raider ist jünger und verletzlicher. Von Roland Austinat

## Angeschaut

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Crystal Dynamics**  
(**Tomb Raider: Underworld**, **GS 01/09**, **85 Punkte**) Termin: **2012** Status: **zu 40 % fertig**

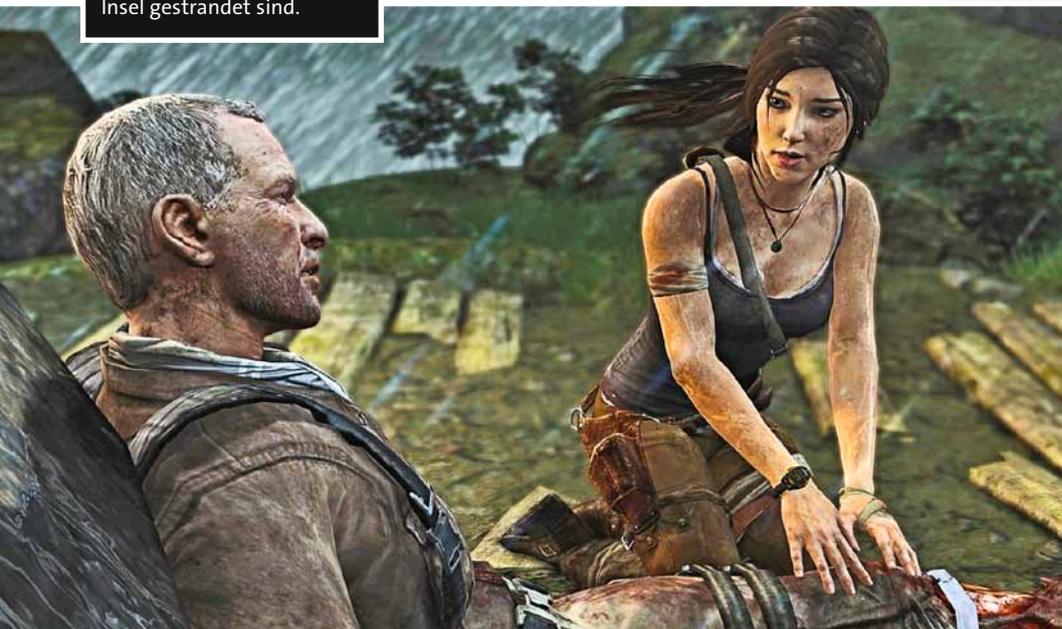
[GameStar.de/Quicklink/7229](http://GameStar.de/Quicklink/7229)

**L**ara Croft ist und bleibt eine Ausnahmeerscheinung. Damit meinen wir weder ihre über die Jahre auf wunderbare Weise fluktuierende Oberweite noch ihre immer lebensechter im Wind flatternde Haarpracht. Aber wie viele Spiele-Hauptdarsteller sind neben der Abenteurerin nach mehr als einem Jahrzehnt immer noch im aktiven Dienst? Dabei garantieren langlebige Helden noch längst keinen automatischen Hit, man denke nur an zahlreiche beinahe selbstparodistische **James Bond**-Streifen mit Roger Moore oder an den absurden **Batman & Robin**, der den dunklen Ritter fast ein Jahrzehnt lang aus dem Kino vertrieb.

Lara Croft erging es nicht viel besser, schon **Tomb Raider: Die Chronik** (2002) war nur ein müder Aufguss der vorangegangenen vier Teile. Der Nachfolger **The Angel of Darkness** enttäuschte spielerisch und verkaufstechnisch so sehr, dass den Lara-Erfindern bei Core Design die Lizenz zum Abenteuer entzogen wurde. Die letzten drei **Tomb Raider** produzierten – Laras britischer Herkunft zum Trotz – die kalifornischen Action-Adventure-Experten von Crystal Dynamics (**Legacy of Kain**). Das Ergebnis: ein prächtiges Action-Adventure-Trio. Doch seit drei Jahren herrscht Sendepause, von dem Download-Knobelspiel **Lara Croft and the Guardian of the Light** einmal abgesehen. Ist die schieß- und sprungfreudige Archäologin doch reif für die Frührente? Zum Glück nicht: Im Dezember 2010 verkündeten die Entwickler, dass die Arbeiten zum zehnten Teil der Serie in vollem Gange sind. Sein Titel: schlicht und ergreifend **Tomb Raider**.

Lara Croft: Eine Superfrau, die nichts und niemand aus der Ruhe bringen kann? Weit gefehlt. Sehr, sehr weit gefehlt. Passé ist alles, was in früheren Episoden passierte, denn **Tomb Raider** ist nichts anderes als ein kompletter Reboot der Serie. Dieses neudeutsche Wort bescherte uns auf der Kinoleinwand solche Glanzstücke wie **Batman Begins**, **Casino Royale** und **Star Trek**. Auch Crystal Dynamics macht reinen Tisch mit 15 Jahren Vorgeschichte: In **Tomb Raider** steuert man eine gerade einmal 21

Laras Verbündeter: **Conrad Roth**, Expeditionsleiter und Kapitän der *Endurance*, dem Schiff, mit dem wir auf der Insel gestrandet sind.



Lost lässt grüßen: Gerade aus einem Höhlenlabyrinth entronnen, blickt Lara auf **Schiffe und Flugzeuge** aus mehreren Jahrhunderten.



### ⊕ Stärken

- + Lara ist keine übermenschliche Superheldin mehr
- + famos-geheimnisvolle Atmosphäre
- + kein lineares Schauplatz-Abklappern
- + exzellente, bedrohliche Musik
- + sehr schicke Lichter und Schatten ...

### ⊖ Schwächen

- ... deren Filter etwas zu dick aufragen
- Sprachausgabe besitzt gelegentliches Nerv-Potenzial
- Nahkämpfe wirken oft noch wie simple Reaktionstests

Jahre alte Lara, die mitnichten mit cooler Lässigkeit auf einen heranstürmenden Löwen schießt, während sie mit einem Salto rückwärts nach einer Liane greift, um einem sich öffnenden Erdsplatt zu entweichen. Stattdessen müssen ihre Gefährten einer furchtsamen, naiven und vor allem ausgesprochen unerfahrenen Lara mehr als einmal Mut zusprechen.

»Tomb Raider unterscheidet sich extrem von allem, was wir bisher gemacht haben«, beschwört Karl Stewart. Der Ire mit dem deutschen Vornamen wacht bei Crystal Dynamics als Global Brand Director über die weltweiten Geschicke von Lara Croft und arbeitete bereits an allen dort entstandenen Vorgängern mit. »Wir setzen auf drei Schwerpunkte: das Erforschen unbekannter Gebiete, Laras schlauen Einsatz ihrer Ausrüstung und den Kampf gegen zahlreiche Widersacher«, erläutert Stewart. Das bekommen wir gleich in den ersten Minuten des Spiels zu sehen. Unsere Heldin findet sich gefesselt und kopfüber an einem Seil baumelnd in einer düsteren Höhle wieder. »Ihr könnt euch lediglich nach rechts und links bewegen und müsst überlegen, wie ihr aus der misslichen Lage entkommt«, beschreibt Karl Stewart das Problem. Die Lösung: Wir pendeln langsam an eine Fackel heran, die die Höhle beleuchtet, entzünden damit die Fesseln und stürzen ungebremst zu Boden – mitten in eine rostige Speerspitze, der sich in Laras Seite bohrt. Die junge Frau kommentiert das mit einem Schrei, der uns das Blut in den Adern gefrieren lässt. Beim anschließenden Herausziehen des Fremdkörpers mit hektischem Tastendrücken wird nicht nur unserer Heldin beinahe schwarz vor Augen.

Der Sturz geht nicht spurlos an Lara vorbei: Sie hält sich mit einer Hand die Seite, stolpert über unebene Stellen der Höhle und schützt beispielsweise mit der anderen Hand ihr Gesicht vor der Hitze einer Wandfackel. »Wir wollen euch von Anfang an den

## Lara Croft: furchtsam wie ein junges Mädchen.

Umgang mit den physikalischen Gesetzmäßigkeiten und dem Zusammenspiel von Feuer und Wasser beibringen«, erklärt Karl Stewart. Das sehen wir auf unserer Flucht in die Freiheit: Zahlreiche Stoffbahnen, Holzkisten und -fässer stellen sich uns in den Weg. Doch nicht umsonst halten wir eine Fackel in der Hand. Kurz darauf fliegen die Fässer in die Luft und geben den Blick in einen Tunnel frei. Höchste Eisenbahn, dorthin zu verschwinden, denn vom Lärm angelockt rennt einer der Höhlenbewohner auf uns zu und packt uns mit einem »Bleib hier, ich will dir doch nur helfen!« am Fuß. Mit einem kurzen Rütteln am Gamepad-Stick schütteln wir den Unhold ab. Kurz darauf geht es in einen wassergefüllten Abschnitt, in dem gerade mal Kopf und Fackel trocken bleiben. Die Kamera zoomt nah an Laras Gesicht heran und lässt sich, anders als sonst, nicht frei nachjustieren. »Um die Klaustrophobie dieses Moments zu unterstreichen«, sagt Stewart. »Prompt bewegen sich unsere Tester hier besonders vorsichtig.«

Im nächsten Raum wartet ein komplexeres Puzzle auf uns. »Das hat nichts mehr mit den eher banalen Rätseln früherer Serien-



**GameStar** Kinoserien bekommen einen Neustart verpasst, wenn deren Qualität in den Keller geht. Doch die letzten drei Lara-Abenteuer waren gute Spiele.

**Darren Gallagher** Eine neue Lara bedeutet nicht, dass wir unsere letzten Spiele nicht mochten. Nach der Tomb-Raider-Trilogie haben wir uns unsere Hauptdarstellerin etwas genauer angesehen: Sie ballert seit den 1990er Jahren mit zwei Waffen auf Menschen und Tiere, lässt lockere Sprüche vom Stapel und sackt am Ende des Spiels einen Schatz ein. Schön und gut, doch sehr vorhersehbar, und auch ein bisschen langweilig. Uns war klar: Das nächste Tomb Raider muss mutiger, moderner und relevanter werden. So kamen wir auf das Thema »Überlebenskampf in einer fremden Umgebung«, das wunderbar zu einem Action-Adventure wie unserem passt.

**GameStar** Wobei die Prämisse »Gestrandet auf einer mysteriösen Insel« vermutlich nicht nur uns an die Mystery-Serie *Lost* aus dem Fernsehen erinnert.

**Darren Gallagher** Komplette unbeabsichtigt! Allerdings sind sowohl *Lost* als auch *Tomb Raider*

## »Mutiger, moderner und relevanter«

Crystal Dynamics' Studiochef Darrell Gallagher (rechts) und Global Brand Director Karl Stewart (links) über Reboots, Batman und ob *Tomb Raider* im Jahr 2011 noch Relevanz besitzt.

keine typischen »Hier ist eine Knarre, schieß alles zusammen!«-Geschichten. Stattdessen entstehen Spannung und Dramatik aus dem persönlichen Überlebenskampf jedes Hauptdarstellers. Das sorgt für ganz andere Emotionen als ein Actionfilm, und die gibt es in Spielen noch so gut wie gar nicht. Das ist jedoch die größte Herausforderung eines Designers: Bedeutung, Tiefgang und Emotionen in ein Spiel zu bringen.

**GameStar** Ist Laras Detective-Modus, pardon, Überlebensinstinkt ein Zugeständnis an Spieler, denen die Geduld zur Lösung eines Rätsels fehlt?

**Darren Gallagher** Wenn ein Spieler an einer schwierigen Stelle partout nicht weiter kommt, kann es passieren, dass er den Controller frustriert in die Ecke wirft. Kann das unser Ziel als Designer sein? Keine Angst, wir bieten erfahrenen Spielern nach wie vor genug Herausforderungen.

**Karl Stewart** Laras Überlebensinstinkt-Ansicht unterscheidet sich vom Detective-Modus in *Batman: Arkham Asylum*, denn sie verschwindet, sobald ihr euch bewegt. Idealerweise erkennen

die Spieler nach einer Weile rätselfrelevante Elemente von selbst.

**GameStar** Im Laufe unseres Abenteuers können wir mit Lara an bereits besuchte Knotenpunkte zurückkehren. Warum sollten wir das wollen?

**Karl Stewart** Weil ihr mehr als nur einer Hauptgeschichte folgt ...

**Darren Gallagher** ... und weil das Erkunden bislang unzugänglicher Ecken mit neuer Ausrüstung sowohl vorwärts als auch rückwärts funktioniert.

**GameStar** Manchmal fliegt Lara soviel um die Ohren, rüttelt die Kamera so wild hin und her, dass wir uns fragen: Wie kann man das ohne mehrere Dutzend Anläufe überleben?

**Darren Gallagher** Zum einen führen wir interne Tests durch, um genau das zu vermeiden, zum anderen reduzieren wir bewusst die Eingabemöglichkeiten. In einer Szene müsst ihr beispielsweise nur nach vorne laufen und springen. Doch was um euch herum passiert, erzeugt so viel Dramatik, dass euch die eingeschränkte Beweglichkeit nicht auffällt.

**GameStar** Riskiert ihr mit all diesen Neuerungen nicht, bisserige Tomb-Raider-Fans zu ver-

schrecken? Oder müsst ihr auf die gar keine Rücksicht mehr nehmen, weil die Mehrzahl der heutigen Spieler 1996 noch gar nicht geboren war?

**Karl Stewart** Unser Ziel ist, die Essenz von Lara Croft aus den bisherigen Tomb-Raider-Teilen herauszufiltern und darauf aufzubauen. Sinnfreie Schalterrätsel gibt es beispielsweise nicht mehr. Natürlich müssen wir mächtig aufpassen, dass dabei nicht nur eine leere Hülle übrig bleibt und Lara zu einer billigen Kopie ihrer selbst wird. Doch wir sind uns sicher, dass ihr am Ende des Spiels sagen werdet: »Genau so muss Lara Croft heute aussehen.«

**Darren Gallagher** Lara Croft ist heute so relevant wie vor 16 Jahren. Seht euch *Batman* an: Der hatte 1966 den ersten Kinotrakt, dann folgten ein paar Filme in den 1980ern. Doch wenn ihr heute einen von Christopher Nolans Filmen seht, kapiert ihr sofort: So muss *Batman* sein! Im ersten Drittel von *Batman Begins* erfahrt ihr, wie Bruce Wayne zum dunklen Rächer wird, und könnt euch von da an mit ihm identifizieren. Dieses Gefühl sollt ihr auch in Laras nächstem Abenteuer haben.

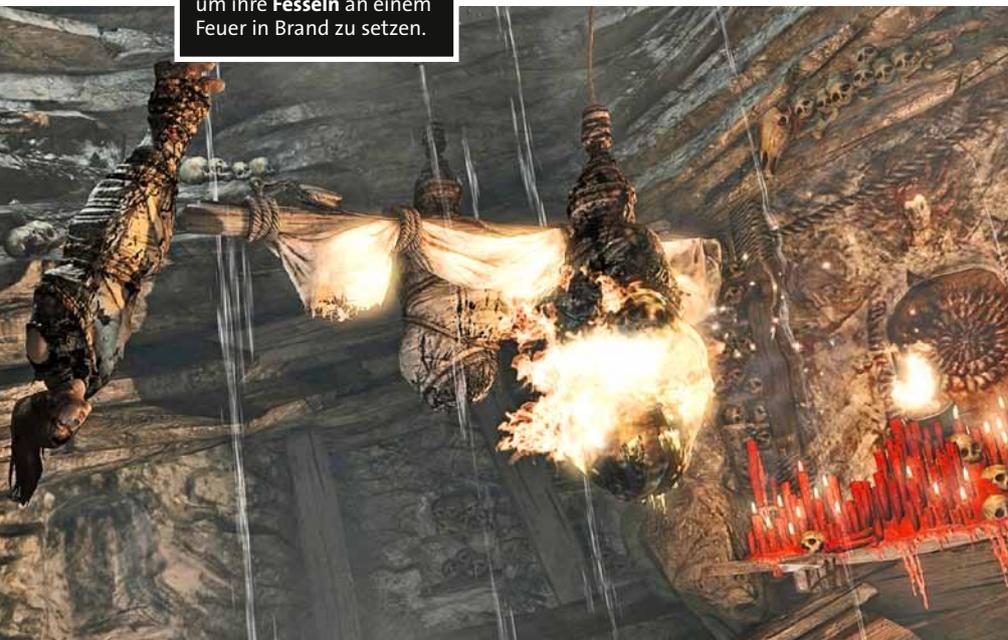
teile zu tun, in denen das Umlegen eines Hebels eine Tür am anderen Ende des Levels öffnet«, unterstreicht Karl Stewart. Wir bauen aus schwimmendem Unrat, explosiven Fässern, einem primitiven Aufzug und einer

provisorischen Drahtgitterrutsche eine Maschine, die dem amerikanischen Ingenieur und Cartoonisten Rube Goldberg alle Ehre gemacht hätte – und die eine gewaltige Explosion auslöst. Wer gar nicht weiß, was er tun soll, aktiviert die Überlebensinstinkt-Fähigkeit, die vorübergehend alle beweglichen Hilfsmittel optisch hervorhebt. Die Explosi-

on hatte es jedenfalls in sich: Unter starkem Kameragewackel verschieben sich Felswände und öffnen sich Spalten im Boden, wir springen und schlittern um unser Leben. Zu allem Unglück taucht ein weiterer Höhlenschrat auf, der uns an der Flucht hindern will. Wenn wir ihn abschütteln, zermalmt ihn ein herabstürzender Felsen; versagen wir, wird Lara selbst von dem Findling zerquetscht. Schließlich erreichen wir die Oberfläche: Vor uns die tosende See, schroffe Felszacken und darin Schiff- und Flugzeugwracks, manche augenscheinlich schon mehrere Jahrhunderte alt. Ob wir hier jemals wieder wegkommen?

Szenenwechsel mit Pausenbild – vorführungsbedingt, denn, so Karl Stewart: »Im fertigen *Tomb Raider* gibt es keine Ladebildschirme.« Etwas oberhalb eines verlassenen Dorfes, das geschützt in einer kleinen Schlucht liegt, treffen wir auf einen alten

Lara schwingt hin und her, um ihre Fesseln an einem Feuer in Brand zu setzen.



**Lara kann jederzeit an frühere Orte zurückkehren.**

Bekanntes, der sich gegen hungrige Wölfe wehrt: Conrad Roth, Schatzsucher, Expeditionsleiter und Kapitän der *Endurance*, mit der Lara Croft zu einem uns unbekanntem



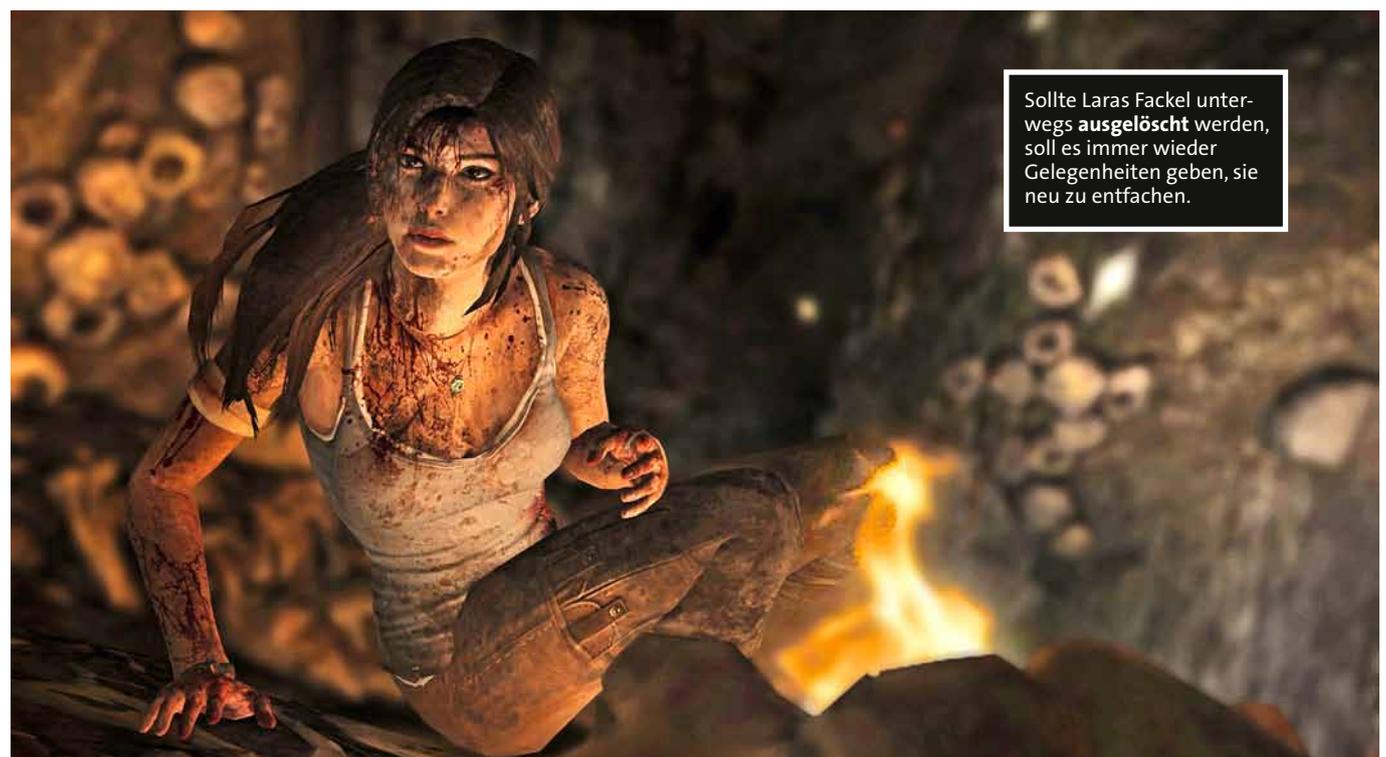
Lara Croft sieht deutlich **natürlicher** und verletzlicher als bisher aus, jammert derzeit jedoch noch ein bisschen zu oft herum.

Ziel unterwegs war. »Dieses Dorf ist einer von mehreren Knotenpunkten, an denen ihr Ausrüstungs- und sonstige Gegenstände findet. Erst mit deren Hilfe könnt ihr jeden Winkel eines Knotenpunktes unter die Lupe nehmen«, beschreibt Stewart den grundlegenden Spielanlauf. Dabei besitzt **Tomb Raider** keine komplett offene Spielwelt, doch das Zurückspringen an bereits besuchte Orte ist möglich, etwa um mit neuen Hilfsmitteln bislang verschlossene Türen zu öffnen. Wie das in die Story passt, will Stewart noch nicht verraten.

Zurück zu unseren Abenteurern: Conrad Roths erster Auftrag für Lara lautet, einen Verbandskasten zur Verarztung seines verletzten Beins sowie ein Funkgerät aus einer von Wölfen belagerten Höhle zu organisieren. Wölfe? Funkgerät? Ist das nicht arg konstruiert? »Keine Angst«, beruhigt uns Karl Stewart, »das macht Sinn, wenn ihr das fertige Spiel spielt.« Na gut. Lara klettert im strömenden Regen durch ein mannshohes, verrostetes Wasserrohr, in dessen unmittel-

barer Nähe mit lautem Getöse ein Blitz einschlägt. Wir machen kehrt, springen auf die Außenseite des Rohres und rennen flink ans andere Ende, weil es durch unser Gewicht bedrohlich nach unten absackt. Ein beherzter Sprung, eine weitere Klettereinlage, dann stehen wir am Höhleneingang. Nach Verbandskasten und Funkgerät müssen wir nicht lange suchen – nach einem übel gelaunten Wolf auch nicht, den wir mit behänden Tastenkombinationen ausschalten. Das funktioniert wie alle anderen derzeit noch waffenlosen Kämpfe über den richtigen Tastendruck zum richtigen Moment. Das Spiel zeigt dabei die zu drückende Taste kurz vorher an – stilistisch schick dargestellt. Zwar bricht auf dem Rückweg in Roths Lager ein morsches Gerüst unter uns zusammen, doch mit einem beherzten Sprung ins darunter fließende Wasser rettet sich Lara aus der Bredouille.

Kaum sind Conrad Roths Wunden verbunden, wartet schon die nächste Herausforderung: Er will, dass wir das Funkgerät mit



Sollte Laras Fackel unterwegs **ausgelöscht** werden, soll es immer wieder Gelegenheiten geben, sie neu zu entfachen.



## Lara Croft 2.0 – großartig!

Roland Austinat  
US-Korrespondent  
redaktion@gamestar.de

Die Kamera wackelt wie in Cloverfield, aus den Lautsprechern wabern unheilvoll-düstere Klänge wie in Lost, und genau wie in J. J. Abrams Mystery-Serie ist auch Lara die letzte in einer langen Reihe von Abenteurern, die auf einer geheimnisvollen Insel gestrandet sind – eine so große Popkultur-Relevanz besaß Tomb Raider schon lange nicht mehr. Die Idee, Lara Croft menschlich-verwundbarer zu machen, ist nicht nur toll, sondern spielt sich auch so, zumindest in den Bereichen, die wir bei unserem Besuch bei Crystal Dynamics sehen konnten. Was ich beim nächsten Date mit Lara erfahren möchte: Wie kämpfe ich mit Fernwaffen, wie genau funktionieren die geplanten Upgrades von Fähigkeiten und Ausrüstung, wie abwechslungsreich sind die Schauplätze, und warum lohnt es sich, an bereits besuchte Orte zurückzukehren?

dem Sendemast verbinden, der auf der Bergkuppe über dem Dorf hervorlugt. Lara 1.0 hätte sich mit bloßen Händen zum Gipfel vorgekämpft, Lara 2.0 ist hingegen wenig begeistert. In einer kurzen Spielgrafik-Zwischensequenz mit filmreifen Schnitten und Kameraeinstellungen spricht Roth Fräulein Croft Mut zu und drückt ihr zum Schluss eine Bergsteigeraxt in die Hand – gleichzeitig das Ende unserer Vorführung. Schade! Doch Karl Stewart ist unbarmherzig und lacht: »Wie es weitergeht, zeigen wir euch bei eurem nächsten Besuch.« Wir nehmen ihn beim Wort. Denn **Tomb Raiders** mutige Neuinterpretation besitzt das Potenzial, das Action-Adventure-Genre gehörig aufzumischen. Roland Austinat