

Tomb Raider



Angespielt

Genre: Actionspiel Publisher: Square Enix Entwickler: Crystal Dynamics (Tomb Raider: Underworld, GS 01/09: 85 Punkte)
Termin: 5. März 2013 Status: zu 90 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7240 Auf DVD: Preview-Video

Wie Far Cry 3 gefällt uns auch Tomb Raider immer besser, je länger wir spielen - dank der freien Inselwelt und trotz der weinerlichen Heldin. Von Kai Schmidt

⊕ Stärken

- + tolle Inszenierung mit vielen emotionalen Momenten
- + gelungene Knobel- und Klettereinsätze
- + große Gebiete laden zum Erforschen ein

⊖ Schwächen

- arg ballersüchtige Lara

Lara Croft und Jason Brody, das wäre ein schönes Paar. »Ich ... ich habe einige von ihnen töten müssen. Es war erschreckend einfach«, stammelt Lara nach etwa anderthalb Stunden Überlebenskampf – und gefühlten 100 gemeuchelten Gegnern. »Als ich das erste Mal getötet habe, das hat sich schrecklich angefühlt ... Und das ist ja ein gutes Zeichen, oder? Aber wenn ich jetzt töte, dann ... dann fühlt sich das so an, als würde ich siegen«, gesteht Jason nach etwa fünf Stunden Überlebenskampf – und gefühlten 300 gemeuchelten Gegnern. Lara Croft aus dem neuen **Tomb Raider** und Jason Brody aus **Far Cry 3** könnten eine Selbsthilfegruppe gründen, denn beide durchlaufen dieselbe Entwicklung vom unbedarften, auf einer Tropeninsel gestrandeten Piratenopfer zur Kampfmaschine. Als sie das erste Menschenleben nehmen, sind beide noch überrascht, wozu sie in einer Extremsituation offenkundig fähig sind. Doch dann fällt es ihnen immer leichter, Leben auszulöschen. Vielleicht hatte Filmheld John Rambo recht, als er sagte: »Wenn man dich dazu zwingt, ist Töten so einfach wie Atmen.«

Lara muss im Überlebenskampf lernen, dass eine Pistole nicht nur dazu da ist, Löcher in Käse zu schießen.



Im Rampenlicht zu stehen, garantiert eine kurze Grabräuberkarriere: **Suchscheinwerfer** sollte man schleunigst zerstören.



Anders als in den Vorgängern muss sich Lara auch mal **anschleichen**.



Lara rettet einen anderen **Überlebenden** – und bekommt ein Geschenk.



Hungrige Wölfe sind von den Gefahren, die Lara auf der mysteriösen Insel erwarten, noch das kleinste Übel.

Doch während sich Jason seiner Verrohung durchaus bewusst wird, schluchzt sich Lara weiterhin durch Zwischensequenzen – nur um danach wieder die Schrotflinte zu schwingen und Genicke zu brechen, als sei nichts gewesen. Hier zeigt sich einmal mehr, dass es knifflig ist, emotionale Geschichten und explosive Action nachvollziehbar unter einen Hut zu bringen. Auch bei der spielerisch verwandten **Uncharted**-Reihe auf der Playstation 3 klaffen immer wieder Abgründe zwischen dem besonnenen Zwischenfilm-Nathan und der Killermaschine, zu der er unter der Kontrolle des Spielers mutiert. Doch gerade am Beispiel von **Uncharted** wird auch klar, dass ein solcher Unterschied zwischen erzählter und erspielter Geschichte nicht

zwangsläufig schlecht sein muss. Man erlebt eine spannende Story, wird unterhalten, gelegentlich auch emotional berührt. **Tomb Raider** setzt auf ein ähnliches Konzept, rückt aber die zwischen den Schießereien erzählte Wandlung der unbekümmerten Lara hin zur Revolverbraut in den Mittelpunkt. Beim etwa zweistündigen Anspielen des Reboots sind wir zunächst hin und her gerissen. Der Spagat zwischen weinerlicher junger Frau, die zum ersten Mal töten muss und dem fast schon ästhetischen Mordballett, das Lara zwischen Wölfen und Piraten tanzt, erscheint uns weniger glaubwürdig als etwa Jason Brodys Wandlung in **Far Cry 3**. Doch wie **Far Cry 3** gefällt uns auch **Tomb Raider** immer besser, je länger wir spielen.

Offenbar hat sich Crystal Dynamics die Playstation-Eskapaden von Nathan Drake genau angeschaut, um das Spielkonzept zu übernehmen und zu verfeinern. Kurios, wenn man bedenkt, dass **Uncharted** einst als **Tomb Raider**-Klon belächelt wurde. Allerdings setzt **Tomb Raider** statt auf die Linearität eines **Uncharted** auf eine Mischung aus Schlauchabschnitten und offenen Arealen, die man erkunden kann. Ein weiteres Beispiel für gelungene Neuerungen ist das Erfahrungssystem: Lara sammelt Trümmerteile ein, um sie an Lagerfeuern, die auch als Speicherpunkte dienen, gegen Waffen-Upgrades einzutauschen. Ebenfalls sehr nützlich sind die herumstreifenden Tiere: Lara kann ihre Jagdbeute ausnehmen, um Punkte zu sammeln, die sie in neue Fähigkeiten investiert. So verbessert sie etwa ihre Kampffinesse oder holt mehr Erfahrungspunkte aus Kisten und Tieren heraus. Obwohl das Spiel zu Beginn auch ein Überlebenssystem andeutet, als Lara Fleisch beschaffen muss, um sich zu stärken, wird diese Idee im weiteren Spielverlauf nicht mehr aufgegriffen – jedenfalls, soweit wir das sagen können. Schade, das hätte just in diesem auf »Ausgesetzt in der Wildnis« getrimmten **Tomb Raider** seinen Reiz gehabt.

Die Lagerfeuer sind keine bloßen Aufrüst- und Speicherstationen, sondern auch Knotenpunkte für die Schnellreisefunktion. Warum Lara in bereits besuchte Gebiete zurückreisen sollte? Weil es sehr viel zu entdecken gibt! Entweder übersieht man beim ersten Durchstreifen einige der versteckten Extras oder man ist schlicht noch nicht fä-



Interview

Drei Fragen an Noah Hughes, Creative Director von Tomb Raider

GameStar Ist euch der anfänglich riesige Widerspruch zwischen der

Story- und Spielmechanik-Lara eigentlich nicht selbst aufgefallen?

Noah Hughes Ein gute Frage, die ihr da stellt. Wenn wir die Buch- oder Filmversion von Tomb Raider machen würden, dann hätten wir die Figur und ihre Entwicklung anders angelegt, aber wir wollten von Anfang die bestmögliche Spielerfahrung liefern.

► **Aber hättet ihr da nicht einfach das Rollenspielsystem auch für die Story nutzen und Lara beispielsweise so lange beim Schießen zittern lassen können, bis der Spieler Punkte in »Ruhige Hand« oder so investiert?**

◀ Auch wieder ein sehr guter Punkt. Wir haben tatsächlich auch mit einer anfangs schwachen Lara experimentiert, haben uns aber dagegen entschieden, weil wir's nicht als den Spaß empfunden haben, den wir mit dem Spiel liefern wollen.

► **Werden wir denn am Schluss von Tomb Raider die Lara erleben, die wir aus früheren Spielen kennen? Die, an der alles abperlt?**

◀ Nein. Sie wird gegen Ende des Spiels natürlich viel selbstsicherer als zu Beginn sein, aber sie wird ganz sicher nicht wie Jason Brody in Far Cry 3 Spaß am Töten haben oder diese Kunstfigur werden, als die wir sie aus den alten Spielen kennen. Wir wollen, dass sie auch am Schluss noch ein Mensch ist.



An Lagerfeuern (links) darf Lara nicht nur speichern, sondern auch mit Jagdbeute-Punkten ihre Talente verbessern, eine Schnellreise-Funktion nutzen und **Waffen-Upgrades** (oben) freischalten.

hig, die verborgenen Schätze zu heben. Wie im Arcade-Ableger **Lara Croft and the Guardian of Light** erbeutet Lara immer wieder neue Gegenstände oder Verbesserungen, dank derer sie bislang unzugängliche Gebiete betreten kann. Ein gutes Beispiel dafür ist etwa eine versteckte Grabkammer, die wir während unserer Hauptmission hoch oben auf einem Bergkamm entdecken. Zunächst stehen wir im Eingangsbereich der Höhle grübelnd vor einer steilen Wand, die zu hoch ist, als dass wir mit Laras patentiertem Doppelsprung (an die Wand hüpfen und gleich wieder abstoßen, um Höhe zu gewinnen) bis zur Kante kämen. Es gibt keinen anderen Weg hinauf. Was tun? Wir verlassen die Kaverne, können uns aber bereits denken, dass hier spezielles Werkzeug vonnöten ist – nicht zuletzt, da die Wand aus einem porösen Material besteht, das sich deutlich vom Rest der Höhlenwände unterscheidet.

Und tatsächlich: Als wir einen verletzten Mitschiffbrüchigen am Fuß des Berges verarztet haben, gibt der uns zum Dank einen

Das alte Lara-Feeling

Bergsteigerpickel. Ha! Schnurstracks eilen wir zurück zur Höhle – diesmal aber dank Kletterhilfe auf direktem Weg über die Steilwände, statt wie zuvor mühsam über Felsvorsprünge und ein wackeliges Flugzeugwrack zu hüpfen. Und dann geht's endlich in die Finsternis der Grabkammer. Auf dem Weg durch den stockdunklen Gang entzündet Lara automatisch eine Fackel, um die Umgebung zu erhellen. Schließlich schreiten wir durch einen Wasserfall in eine größere Kammer und hinein ins alte **Tomb Raider**-Feeling. Knochelei steht an: Durch gezielte Sprünge und Interaktion mit Objekten (Tipp: Mumien und Holzkisten brennen leicht)

sollen wir ein Konstrukt aus zwei alten Haifischkäfigen, die wie Waagschalen im Gleichgewicht hängen, so manipulieren, dass wir an eine zunächst unerreichbare Kletterwand kommen. Das macht trotz anfänglicher Ratlosigkeit Spaß, denn das Spiel serviert uns die Lösung nicht auf dem Silbertablett. Wir probieren herum, springen, stürzen ins Wasser unter uns, starten gleich den nächsten Anlauf, machen irgendwas richtig, kombinieren und klettern schließlich an der Felswand empor. Oben erwartet uns dann eine große Schatztruhe. Lara hat sich ihre ersten Grabräubersporen verdient.

Unser erster ausgedehnter Ausflug in die Inselwelt endet mit dem Sturm auf ein Piratenlager: Dort kracht und explodiert es an allen Ecken, während immer neue Feinde heranstürmen. In solchen Szenen verströmt **Tomb Raider** einen Hauch von **Call of Duty**, doch das schadet nicht: Die Schießereien spielen sich wunderbar, das Deckungssystem funktioniert. Und da Lara uns auch immer wieder mit klassischen Hüpfereien und Knocheleinlagen konfrontiert, verzeihen wir den Feuerzauber gerne. Die Demo endet perfekt: Wir erklimmen den schwer verteidigten Funkturm der Piraten, um ein Notsignal abzusetzen. Während Lara sich zögerlich über das rostige Stahlskelett des Turms bewegt, schwenkt die Kamera immer weiter zurück, fängt den tief unter uns liegenden Boden ein. Ein wenig schwindlig wird uns schon, als wir die Höhe begreifen, in der wir hier herumturnen. Und beinahe genauso vorsichtig

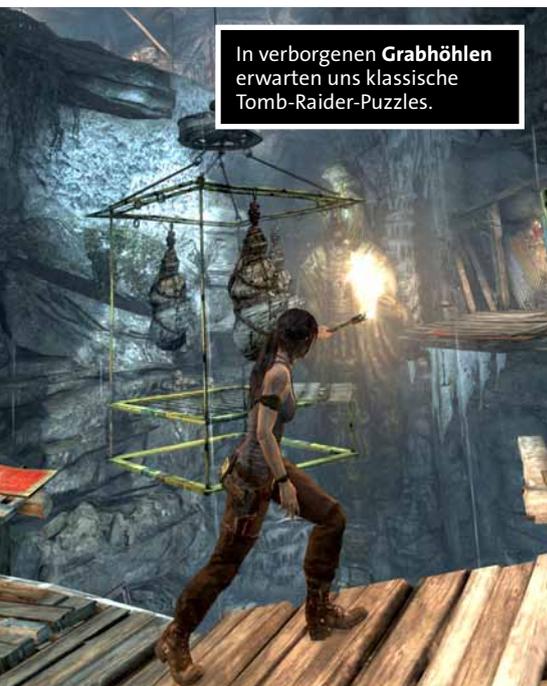
wie Lara die nachgiebigen Sprossen der Leiter hinaufklettert, drücken wir mit zittrigen Fingern die entsprechenden Tasten. Erinnerungen an das erste **Tomb Raider** werden wach: Trotz klobiger Optik empfanden wir damals genau dieselbe Ehrfurcht vor der Höhe, als wir in der Zisterne über morsche Balken balancierten, weit unter uns der tödliche Steinboden. Dieser Anflug von Nostalgie zeigt, dass **Tomb Raider** auch für Kenner der Serie die richtigen Knöpfe drückt. **KS**



Ungewohntes Inselfest
Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Es ist zunächst etwas ungewohnt, mit einer jammernden und weinenden Lara durch die Wildnis zu streifen. Das verletzte Mädchen aus dem Tomb-Raider-Reboot hat so gar nichts mit der unzerstörbaren Lara aus den Vorgängern gemein. Will ich das überhaupt? Nach zwei Stunden Anspielzeit kann ich Entwarnung geben: Zwar braucht es etwas Zeit, bis ich mich an die neue Lara gewöhnt habe, doch je weiter ich spiele, desto mehr schließe ich sie ins Herz. Was mich allerdings stört, ist die Kluft zwischen Erzählung und Erlebnis: Während Lara in den Zwischensequenzen Angst davor hat, zu töten, schicke ich als Spieler scharenweise Gegner ins Jenseits. Warum hat man hier keine entsprechende Spielmechanik eingebaut, die das Zielen zumindest in der ersten Spielstunde (in der Lara am weinerlichsten ist) etwas erschwert? Ein Erfahrungspunktesystem ist da, warum also nicht darauf bauen, dass der Spieler die Zielkünste von Miss Croft zügig aufrüstet? Sei's drum, die Mischung aus traditionellen Rätselereien, Klettertouren, Geballer und etwas Geschleiche macht trotzdem einen mehr als ordentlichen Eindruck. Tomb Raider-Fans werden sicher nicht enttäuscht, wenn der Rest des Spiels das hält, was die ersten zwei Stunden versprechen. Ich zumindest kann es gar nicht erwarten, endlich die komplette Insel zu erkunden, da ich bisher jedes Spiel der Reihe verschlungen habe (na gut, bis auf Angel of Darkness) und wissen möchte, was Entwickler Crystal Dynamics sich für den Neustart alles hat einfallen lassen.

Potenzial: Sehr gut



In verborgenen **Grabhöhlen** erwarten uns klassische Tomb-Raider-Puzzles.