

Tomb Raider



Beim Neustart der Actionreihe muss ein empfindsames junges Mädchen über sich hinauswachsen, um zu überleben. Was das mit Archäologie und Grabkammern zu tun hat? Nicht viel. Spaß macht's trotzdem.

Von Kai Schmidt und Daniel Matschijewsky

+ Stärken

- + klasse inszeniert
- + motivierende Rollenspiel-Elemente
- + gelungene PC-Portierung

- Schwächen

- zu viele Deckungsschießereien
- diverse Logiklücken

Genre: Actionspiel Publisher: Square Enix Entwickler: Crystal Dynamics (Lara Croft and the Guardian of Light, GameStar 12/11: 81 Punkte)
Termin: 5.3.2013 Spieler: 1-8 Sprache: Deutsch, Englisch, zehn weitere Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7229

Auf DVD: Test-Video

Eigentlich sollte es eine entspannte Forschungsreise ins sogenannte Drachendreieck werden, wo die 21-jährige Lara Croft mit ihrem Mentor und einer Gruppe von Kollegen nach den Überresten eines versunkenen Königreichs suchen wollte. Doch dann gerät das Schiff der Expedition in einen schweren Sturm, der den Kahn in zwei Hälften zerteilt und den Großteil der Besatzung in ein nasses Grab schickt. Lara kann sich auf eine Insel retten, wird dort aber prompt von Mitgliedern eines mysteriösen Kults gefangen genom-

men und in einer Höhle wie ein Schinken kopfüber zum Trocknen aufgehängt. Das verängstigte Mädchen schafft es, sich zu befreien, rammt sich dabei aber eine Eisenstange in die Seite und muss anschließend völlig auf sich gestellt durch das stockfinstere Höhlensystem entkommen. Verletzt, durchnässt und erschöpft sitzt Lara schließlich an einer Feuerstelle und denkt darüber nach, was gerade passiert ist: Das Schiff ist untergegangen, ihre Freunde sind vermutlich tot und sie ist vollkommen allein auf dieser furchtbaren Insel mitten im Nirgendwo. Wie soll ein unschuldiges kleines Mädchen bloß heil aus dieser Sache herauskommen? So beginnt **Tomb Raider**.



Spielerisch anspruchslos, aber spektakulär in Szene gesetzt: Wir rutschen einen **einstürzenden Abhang** entlang.

Die deutsche Version

Die deutsche Version von **Tomb Raider** hat eine USK-Freigabe »ab 18 Jahren« erhalten und erscheint hierzulande komplett ungeschnitten. Die Dialoge und Bildschirmtexte wurden vorbildlich lokalisiert. Wer Lara Croft dennoch auf Englisch lauschen will, der kann die



Sprache über das Steam-Optionsmenü umstellen; eine entsprechende Funktion innerhalb des Spiels fehlt.



Pfeil und Bogen gegen Maschinengewehr. Lara macht trotzdem kurzen Prozess mit dem Gangster.

Doch so wie von der Serie gewohnt, spielt sich das Ganze nicht. Denn nach der zwar ungewohnt brachialen, aber atmosphärisch dichten und sehr intensiven Einführung entwickelt sich **Tomb Raider** recht schnell zum klassischen Deckungs-Shooter. Das zunächst wehleidige Gör mutiert in Windeseile zum weiblichen Terminator und pustet alles um, was sich ihr in den Weg stellt. Dafür, dass sie sich immer wieder beklagt, wie furchtbar das doch alles sei, stellt Lara sich ganz schön geschickt an und sucht zum Beispiel automatisch Deckung, sobald sie etwa vor einer kleinen Mauer oder Kiste steht. Aus dem Schutz heraus nimmt sie dann die meist clever agierenden Gegner aufs Korn, um ihnen zielsicher ein un-

vorteilhaftes Loch in die Fontanelle zu ballern. Ganz schön gewieft für ein junges Ding, das in den Zwischensequenzen immer wieder als verängstigt und weinerlich dargestellt wird. So sehr sich die Story auch bemüht, die Wandlung zu erklären, die Lara im Verlauf durchmacht, für uns macht es keinen Unterschied, ob wir nun zu Beginn unter Laras Schluchzen reihenweise Gegner ins Jenseits schicken, oder ob wir den Kultanhängern später »Lauf nur, ihr dreckigen Mistkerle! Ich kriege euch alle!« zurufen, während wir mit dem Granatwerfer um uns ballern. Es ist nicht spürbar, dass Lara zu einer anderen Person wird. Hier wäre ein Kniff

Ist das noch Tomb Raider?

in der Spielmechanik angebracht gewesen, der zum Beispiel das Zielen zu Beginn erschwert – ein Feedback also, das den Spieler an Laras Verwandlung zur Killermaschine teilhaben

Online-Aktivierung

Tomb Raider muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Zwar dürfen Sie das Spiel anschließend auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf des Programms ist dann aber nicht mehr möglich.

lässt. Immerhin hat Crystal Dynamics bei den Ballereien seine Hausaufgaben gemacht: Die Schießereien gehen flott von der Hand, und die Deckungsmechanik funktioniert genauso gut wie in **Mass Effect** oder **Gears of War**. Solange wir uns nicht an der zwar gewollten, aber nicht ganz gekonnten Charakterzeichnung der Heldin stören, macht es tierischen Spaß, die Gegner auf möglichst kreative Art und Weise um die Ecke zu bringen. Und was **Tomb Raider** bisweilen an Explosionen und Zerstörung abfeiert, stellt selbst **Call of Duty** stellenweise in den Schatten.



Die kreativ gestalteten **Rätsel** bringen Abwechslung ins Spiel.

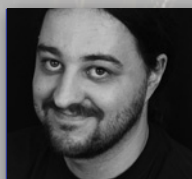


Die **Quicktime-Events** nerven durch kryptische Tastensymbole.

DRÜCKEN SIE ZUM ZIEHEN MEHRMALS [E].

Die eigentliche Attraktion der bisherigen **Tomb Raider**-Spiele, das Erforschen verzweigter Höhlensysteme und Grabkammern, tritt bei diesem Neustart stark in den Hintergrund. Immer mal wieder kommt Lara aber aus den schlauchigen Actionlevels in weitläufige Gebiete, in denen nicht nur allerhand Geheimnisse versteckt liegen, sondern in denen wir auch nach Herzenslust herumklettern und zum Beispiel Plattformen weit oben in den Baumwipfeln erforschen können. Wer die Augen offen hält, entdeckt beim Herumtollen neben Geocache-USB-Sticks und diversen Artefakten auch Landkarten mit den Fundorten aller versteckten Extras sowie Schatzkisten mit Erfahrungspunkten und Strandgut. Wofür das gut sein soll? **Tomb Raider** bietet sowohl ein Talentsystem als auch Waffenverbesserungen, um uns effektiv für die nächste Schießerei zu wappnen. Alles, was es dafür braucht, sind genügend Erfahrungspunkte und Trümmerteile sowie ein Lagerfeuer. Sobald Lara sich niederlässt, öffnet sich ein Upgrade-Menü. Die gesammelten Punkte tauschen wir nun gegen neue Fähigkeiten wie etwa verbesserte Nahkampffertigkeiten oder Gesundheitserweiterungen ein und »kaufen« uns anschließend zusätzliche Module für die insgesamt vier Waffen. Im Angebot finden sich etwa Stabilisatoren, Schalldämpfer, größere Magazine oder Brandmunition. Zudem kann Lara von den Lagerfeuern in bereits besuchte Gebiete zurückreisen, um etwa nach verpasssten Extras zu stöbern oder Grabkammern unsicher zu machen – das motiviert.

Die versteckten Grabkammern finden wir immer wieder abseits des Weges, markiert beispielsweise durch kryptische Schriftzeichen an Felswänden. Nicht immer kann Lara die Ruhestätten sofort erkunden: Gelegentlich fehlt ein wichtiges Ausrüstungsteil, das sie erst im weiteren Spielverlauf bekommt, etwa Pfeile mit angeknüpftem Seil, um Objekte heranzuziehen und Schluchten zu überwinden, oder die Kletteraxt, mit der wir poröse Steilwände erklimmen. Wer allerdings denkt, dass die Gräber ihre Geheimnisse freiwillig preisgeben,



Gut, aber kein Tomb Raider

Kai Schmidt,
Redakteur
kai@gamestar.de

Ich bin etwas enttäuscht. Nein, **Tomb Raider** ist beileibe kein schlechtes Spiel und hat mich während der gesamten Spielzeit wirklich gut bei Laune gehalten. Es macht mich aber traurig, wenn ich sehe, dass die Entwickler das unendliche Potenzial der Serie beiseitefegen, um einen simplen Deckungs-Shooter mit Lara in der Hauptrolle daraus zu stricken. Klar, Spielbarkeit und Technik sind super, aber dem Titel fehlt einfach die Seele der früheren Croft-Abenteuer. Weniger aufgesetzte Gewalt und weniger Geballer, dafür mehr Abenteuer und mehr Farben hätten Wunder gewirkt – und aus dem austauschbaren Deckungs-Shooter mit seinen wenigen Alibi-Grabkammern ein echtes **Tomb Raider** gemacht. Vielleicht klappt's ja beim nächsten Mal besser.

Der Multiplayer-Modus

Erstmals in der **Tomb Raider**-Reihe gibt es einen Mehrspieler-Modus. Angelehnt an das Hauptspiel kämpfen hier Überlebende und Kultisten in vier Modi gegeneinander; für gesammelte Erfahrungspunkte erhalten wir neue Fähigkeiten und steigen im Rang auf. Die Online-Gefechte liefen im Test flüssig und weitgehend verzögerungsfrei. Zum Testzeitpunkt gab es allerdings nur wenige Spieler, was uns aber nicht wundert, da **Tomb Raider** nun wirklich keine Serie ist, die zwingend einen Multiplayer-Teil benötigt. Zwar machen die Modi durchaus Spaß – in »Rettung« etwa müssen wir Medipacks einsammeln und zum Zielort tragen –, trotzdem wirkt all das eher aufgesetzt als wirklich spielrelevant.



der irrt. Vor der großen Truhe mit vielen Erfahrungspunkten, die wir in jeder Gruft abstauben können, steht eine meist ziemlich knackige Kopfnuss. Hier muss Lara ganz wie in ihren früheren ... pardon, zukünftigen Abenteuern Plattformen mit Gewichten ausbalancieren oder mit der richtigen Schalterkombination und etwas Klettergeschick höher gelegene Ebenen erreichen. In diesen Abschnitten haben Serienveteranen den meisten Spaß, schließlich geht es darum, mit dem richtigen Timing auf bewegliche Plattformen zu hüpfen oder Mechanismen wieder in Bewegung zu versetzen.

In Sachen Technik präsentiert sich die PC-Fassung von **Tomb Raider** nahezu perfekt. Vor allem die Darstellung der Schatten fällt enorm detailliert und realistisch aus. In dicht bewaldeten Gebieten zaubert die Engine dadurch ausgesprochen hübsche Licht- und Schattenspiele auf den Monitor. Texturen, Charakteranimationen und Effekte können sich ebenfalls jederzeit sehen lassen, nur hätten der Umgebung etwas mehr Polygone gelegentlich gut getan. Bei der (frei konfi-

gurierbaren) Steuerung mit Maus und Tastatur liefert Crystal Dynamics ebenfalls sehr gute Arbeit ab. Ob wir nun klettern, springen oder ballern, wir haben Lara stets gut im Griff. Einziger Wermutstropfen sind die gelegentlich eingestreuten Quicktime-Events, in denen wir zur richtigen Zeit die richtige Taste drücken müssen. Das geht aber oft in die Hose, da wir statt der entsprechenden Buchstaben lediglich kryptische Symbole angezeigt bekommen. Über jeden

Zweifel erhaben ist hingegen die akustische Untermauerung: Sowohl der dynamische Soundtrack, der sich mal dezent im Hintergrund hält und dann wieder pompös aufdreht, als auch die deutsche Synchronisation der Dialoge sind äußerst gelungen. Vor allem möchten wir an dieser Stelle die Schauspielerin Nora Tschirner (**Soloalbum**) loben, die Lara in der deutschen Version glaubwürdig zum Leben erweckt.

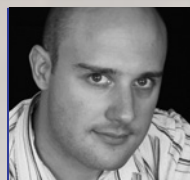
»Ich hasse Gräber«, sagt Lara Croft an einer Stelle. Paradox, da sie doch seit nunmehr 17 Jahren vor allem dafür bekannt ist, mit Vorliebe durch fallengespickte Grabkammern zu turmen, um wie Indiana Jones den seltsamsten

Ballern statt erforschen



Manche Gegner wie dieser stark gepanzerte Soldat erfordern spezielle Taktiken.

magischen Artefakten nachzujagen. Doch um der Serie zu neuem Leben zu verhelfen, rückt der Publisher Elemente, die Laras Abenteuer einmal ausmachen, in den Hintergrund. Stattdessen konzentriert sich Square Enix auf das, was nach Meinung von Marktforschern wohl am ehesten für Umsatz sorgt: effektvolle Deckungsschießereien, gepaart mit aufwendig inszenierten Zwischensequenzen. Die Story vom Mädchen, das Schiffbruch erleidet und mit anderen Überlebenden versucht, von einer mysteriösen Insel gerettet zu werden, soll wegen der düsteren Grundstimmung »erwachsen« wirken. Allerdings wandeln die Entwickler auf einem sehr schmalen Grat, wenn sie versuchen, ihr Spiel einerseits als möglichst erwachsen darzustellen, gleichzeitig aber zu sehr auf Gewalt und übertrieben düstere Atmosphäre bauen. Aber wer weiß, vielleicht war das ja von Anfang an der Plan, um **Tomb Raider** zu einem sicheren Erfolg zu machen. Solange dieses kalkulierte Spiel so viel Spaß macht, wie **Tomb Raider** es trotz seiner Schwächen tut, sei den Entwicklern der Erfolg gegönnt. **DM / KS**



Lara lebt

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamstar.de

Ich stimme Kollege Kai in einem Punkt zu: Das neue Lara-Abenteuer ist tatsächlich zu actionlastig geworden. Als Fan der ersten Stunde fühlte ich mich allzu häufig eher an Gears of War und Co. erinnert als an ein echtes Tomb Raider. Doch als ich mich erst mal daran gewöhnt hatte, machte mir das Spiel enorm viel Spaß. Weil es herausragend in Szene gesetzt ist, weil es mich durch eine stimmungsvolle und wunderschöne Welt schickt, in der es so viel zu entdecken gibt – auch die serientypischen Rätsel und Klettereinlagen. Und weil Lara zum ersten Mal eine Figur ist, mit der ich mitfühlen kann. Ja, das neue Tomb Raider ist anders als seine Vorgänger. Aber nichtsdestotrotz in jederlei Hinsicht spielenswert. Auch für Fans der ersten Stunde.

Die Sammler-Editionen

Tomb Raider ist in mehreren Versionen erhältlich. Neben der Standardausführung gibt es die rund 60 Euro teure sogenannte »Survival Edition« mit Artbook, einem wasserfesten Outdoor-Beutel, einer Karte der Insel im DIN A3-Posterformat sowie diversen DLC-Codes. Die ausschließlich über den Online-Händler Amazon erhältliche »Collector's Edition« steckt in einer edlen Metallbox, enthält sämtliche Extras der Survival Edition sowie eine rund 20 Zentimeter große Lara Croft-Actionfigur. Preis: stattliche 100 Euro.



TERMIN 5.3.2013 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Tomb Raider

Publisher Square Enix
Entwickler Crystal Dynamics
Sprache Deutsch, Englisch, zehn weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Steam

Genre-Check ACTION

Ein zwar sehr ballerlastiges, aber durchgehend motivierendes Action-Adventure.

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO	realistisch		fiktiv
FREIHEIT	linear		offene Welt
HANDLUNG	einfach		komplex
GEWALT	keine		brutal
SPIELABLAUF	Action		Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (8), Rettung (8), Schrei um Hilfe (8), freier Wettbewerb (8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVENVERSUCH Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 5 Stunden

WERTUNG BEFRIEDIGEND
Technisch gelungen, trotzdem wirkt der Multiplayer-Teil aufgesetzt.

GRAFIK

- klasse Licht- und Schattenspiele
- scharfe Texturen
- aufwendige Animationen
- detaillierte Gesichter
- gelegentliche Polygon-Armut

SOUND

- stimmungsvoller Soundtrack
- sehr gute deutsche Sprecher
- gelungene Geräuschkulisse
- Waffen könnten mehr Druck haben

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Kampagne wird stetig kniffliger
- hilfreiche Einblendungen
- nützlicher Wegweiser
- teils unfaire Quicktime-Events

ATMOSPHÄRE

- kinoreife Inszenierung
- rasante Wechsel zwischen Spiel und Zwischensequenzen
- stimmige Spielwelt
- häufig öde Ballereien

BEDIENUNG

- präzise Maus- und Tastatursteuerung
- frei konfigurierbar
- gute Kameraführung
- kein freies Speichern

UMFANG

- rund 15 Stunden Spielzeit
- optionale Gräber
- viele versteckte Extras
- geringer Wiederspielwert

LEVELDESIGN

- detaillierte, abwechslungsreiche Schauplätze
- Klettern, schießen, rätseln
- überall gibt es etwas zu entdecken
- künstlich wirkende Deckungsmöglichkeiten

KI

- manche Gegner erfordern spezielle Taktiken
- Gegner suchen aktiv Deckung und zielen treffsicher
- gelegentlich hirnlose Aktionen

WAFFEN & EXTRAS

- kleines, aber durchdachtes Waffenarsenal
- Knarren und Ausrüstung aufrüstbar
- drei Talentbäume
- Schleichen funktioniert nicht immer

HANDLUNG

- nahbare, verletzbare Lara
- spannende und motivierende Geschichte
- flache Nebenfiguren
- gelegentliche Logiklücken

