



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Präsentation

Rise of the Tomb Raider

VON DER HEULSUSE ZUR HELDIN

Genre: Action-Adventure Publisher: Square Enix Entwickler: Crystal Dynamics Termin: 29.1.2016
Sprache: Deutsch, Englisch USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 20 Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Steam)

Lara legt einen tollen Auftritt hin und zeigt nebenbei, wie heutzutage eine vernünftige Konsolenumsetzung auszusehen hat.

Von Ann-Kathrin Kuhls und Jan Purrucker

Lara Croft zittert trotz Thermojacke. Kein Wunder, schließlich hat sie gerade eine Rutschpartie durch die Tiefen eines Gletschers hinter sich, die zu allem Überfluss auch noch in einem Eissee endete. Als sie sich jedoch wenig später zwischen zwei meterhohen Gletscherwänden hindurchkämpft, ist alles Leid vergessen: Vor ihr tut sich eine riesige unterirdische Höhle auf, in der eine halb zerfallene Galeere mitten in einem vereisten Wasserfall festgefroren ist. Zwischen der jungen Abenteurerin und dem antiken Kriegsschiff gähnt allerdings ein tiefer Abgrund. Mit einem Seufzen zückt sie ihre Kletteraxt und nimmt Anlauf.

Die Tomb-Raider-Formel

Dieser Moment enthält beinahe alles, was die Tomb-Raider-Serie ausmacht: Lara Croft, klettern, rätseln und den besonderen Zauber, den das Entdecken monumentaler Grabmäler mit sich bringt. Zwar haben die Entwickler von Crystal Dynamics auch schon beim letzten Teil gezeigt, dass sie exotische Orte beeindruckend in Szene setzen können. Allerdings stand ihnen damals nur die von Stürmen geplagte Tropeninsel Yamatai zur Verfügung. Dieses Mal erkundet Lara auf der Suche nach der sagenumwobenen Stadt Kitesch das gesamte Spektrum der sibirischen Wildnis. Und die könnte kaum abwechslungsreicher sein: Laras Reise führt sie von schneeverwehten Gipfeln durch lauschig-grüne Täler über zweckentfremdete Sowjet-Ruinen bis zu den eben erwähnten Gletscherhöhlen. Die Welt von Rise of the Tomb Raider sieht dabei so schön und lebendig aus, dass sie ohne Probleme als Tourismus-Werbevideo durchgehen könnte.

Eindrucksvoll verrottet

Zwar gibt es angenehmere Reiseziele als verfallene Sowjet-Gefängnisse, in denen neben jeder Menge Propaganda-Pamphleten auch die Leichen ehemaliger Gefangener vor sich hinrotten. Hübsch sind die einzelnen Gebiete aber trotzdem. Die Texturen beispielsweise waren zwar schon in der Xbox-One-Version



Der Bogen ist auch auf kurze Distanz tödlich und bleibt über weite Strecken die Waffe der Wahl.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Ich habe den Vorgänger durchgespielt und viel Spaß damit gehabt, musste dafür aber für mich ausblenden, dass eigentlich Tomb Raider auf der Packung steht. Denn es war ein nahezu perfekt durchchoreografiertes Action-Adventure, aber nicht mehr meine Lara. Meine Lara ist Archäologin, keine Ein-Frau-Armee! Und genau deshalb ist Rise of the Tomb Raider genau das Spiel, das ich erhofft hatte.

Es verknüpft die technische und spielerische Klasse des Vorgängers mit dem alten Tomb-Raider-Gefühl. Endlich wieder gigantische Grabkammern, endlich wieder ausladende Kletterpassagen, endlich wieder eine starke selbstbewusste Heldin! Und vor allem endlich wieder mal eine Konsolenportierung, die nicht nur rund läuft, sondern auch die Hardware-Power des PCs voll ausschöpft! Ja, die Geschichte feuert mehr Klischees ab als jede Seifenoper. Und nach wie vor gibt's einige Pflicht-Shooterpassagen. Da die sich aber deutlich kurzweiliger und abwechslungsreicher spielen als im Vorgänger, haben sie mich auch erheblich weniger genervt. Meine Lara ist zurück!



Die Zeit unter Wasser ist zunächst begrenzt. Später bekommt Lara aber ein Atemgerät.

beeindruckend, die PC-Version legt aber nochmal einen drauf. Vorbei die Zeiten, als uns erkletterbare Stellen quasi mittels Texturkanten direkt ins Sichtfeld gemeißelt wurden. In *Rise of the Tomb Raider* müssen wir schon genau hinsehen, um einen möglichen Weg zum Ziel zu finden, weil die Umgebungen viel natürlicher wirken als im Vorgänger. Oder wir nutzen die »Überlebensinstinkte«-Sicht, die nutzbare Objekte hervorhebt. Wirklich nötig ist das allerdings nie, denn statt Einheitsbrei setzen sich die Texturen der Botanik deutlich gegeneinander ab, und wenn uns auf der Jagd ein Reh entwischt, dann nur, weil uns die vielen unterschiedlichen Bäume das Sichtfeld versperren.

Wer schön sein will ...

Die Schönheit von *Rise of the Tomb Raider* hat ihren Preis: Auf den höchsten Einstellungen zwingen die detailgenauen Texturen, das sehr überzeugend inszenierte Wetter

und die realistischen Lichteffekte selbst einen High-End PC in die Knie. Mit den niedrigsten Einstellungen kommt zwar auch ein Mittelklasse-Rechner problemlos klar, das Spiel sieht dann allerdings auch deutlich schlechter aus. Dank des sehr umfangreichen Grafikenüs ist es allerdings sehr gut möglich, für nahezu jeden Rechner einen optimalen Kompromiss aus ansprechender Optik und einem flüssigen Spielerlebnis zu finden. Ebenfalls sehr löblich: Alle Grafikeinstellungen lassen sich ändern, ohne das Spiel neu starten zu müssen – so sieht eine gelungen PC-Portierung aus!

Auch Lara schaut besser und vor allem authentischer aus als je zuvor und setzt in Sachen Charakter-Detailgrad tatsächlich neue Qualitätsmaßstäbe. Das liegt zum einen daran, dass jetzt noch mehr Einzelheiten dargestellt werden können: Die Haare in der auch schon hübschen Definitive-Edition des Vorgängers wirken beispielsweise im



Haartastisch!

Laras Haare sehen deswegen so wunderbar seidig aus, weil sie mit Hilfe von AMDs neuer Grafiktechnologie PureHair berechnet werden, die übrigens auch mit Nvidia-Grafikarten problemlos funktioniert. Sie entstand in Zusammenarbeit mit Eidos Montreal und baut auf TressFX auf, das für die Haareffekte des ersten Teils verantwortlich war. AMD hat außerdem bestätigt, dass PureHair auch für Adam Jensens Cyborg-Wuschelkopf in *Deus Ex: Mankind Divided* verwendet wird. Erfreulich: Im Vergleich mit TressFX ist der Leistungshunger von PureHair ein gutes Stück geringer, gerade auf eher langsamen PCs können Sie durch das Deaktivieren der Option aber immer noch ein paar entscheidende fps mehr herausholen.

Vergleich zum aktuellen Zopf wie eine Handvoll Draht, und eine nasse Lara sieht wirklich nass aus und nicht einfach nur glasiert.

Heldenmaterial

Zum anderen verhält Lara sich aber auch nachvollziehbarer. Besonders aufgefallen ist uns beispielsweise, dass sie nach ihren heftigeren Stürzen immer noch an die Stelle fasst, an der sie zu Beginn des Spiels verletzt wurde. Trotzdem ist sie keinesfalls weinerlich. Während sie im ersten Teil noch regelrecht herumquengelte, hat die Lara aus *Rise of the Tomb Raider* schon so einiges



Lara seilt sich ab, um in einem verfallenen sowjetischen Gulag aufzuräumen. Die weitläufigen und abwechslungsreichen Areale variieren sehr geschickt Kletter-, Erkundungs-, Rätsel- und Kampfpassagen, und überall warten versteckte Extras auf ihre Entdeckung.



In Rise of the Tomb Raider hat das Erforschen von Gräbern endlich wieder einen höheren Stellenwert.

hinter sich. Natürlich zittert sie in der sibirischen Taiga, und die Schwefeldämpfe mancher Höhlen lassen sie husten, aber das ewige Lamentieren am Lagerfeuer ist vorbei. Lara muss nicht mehr den Spagat zwischen unschuldigem Mädchen und harter Grabräuberin hinbekommen, sondern wird immer mehr zu einer taffen Frau, die ihren Aufgaben gewachsen ist. Dieser Lara trauen wir ohne Probleme zu, ein Sowjetgefängnis voller Privatsöldner aufzuräumen. In Tomb Raider wurde Lara zur Kämpferin, aber in Rise of the Tomb Raider wird sie zur Heldin.

Mit einer waschechten Action-Heldin muss auch die Geschichte keine Kompromisse mehr eingehen. Lara versucht, mit der Bergung eines mysteriösen Artefakts den Ruf ihres Vaters zu retten, und trifft dabei in Sibirien auf den Geheimorden Trinity, der bereits für das Chaos auf Yamatai verantwortlich war. Das klingt nicht nur nach Abenteuer, sondern spielt sich auch wie eines. Rise of the Tomb Raider ist ein spielbarer Indiana-Jones-

Film, wenn auch mit weniger Humor und voller Klischees. Dafür mit weniger sinnfreien Ballereinlagen. Viel mehr als im Vorgänger steht nämlich das Erkunden von Gräbern und Höhlen im Vordergrund.

Grab-o-rama

Rise of the Tomb Raider macht seinem Namen deutlich mehr Ehre als im Vorgänger: In jedem der Gebiete finden wir riesige Gräber, die serientypisch sowohl Geschicklichkeit als auch Köpfchen fordern. Das Grab der Gaalere muss beispielsweise erst einmal von Eis befreit werden, und in einem anderen steht ein zu hoher Wasserspiegel zwischen uns und dem Schatz. Die Physikrätsel sind dabei mit vielseitigem Design und großartiger Kulisse in Szene gesetzt. Von einem Aussichtspunkt aus können wir meist den gesamten Komplex überblicken, um uns erst einmal ein grobes Bild zu machen. Die Kleinigkeiten und letztlich auch die Lösung finden wir aber nur durch genaues Erkunden

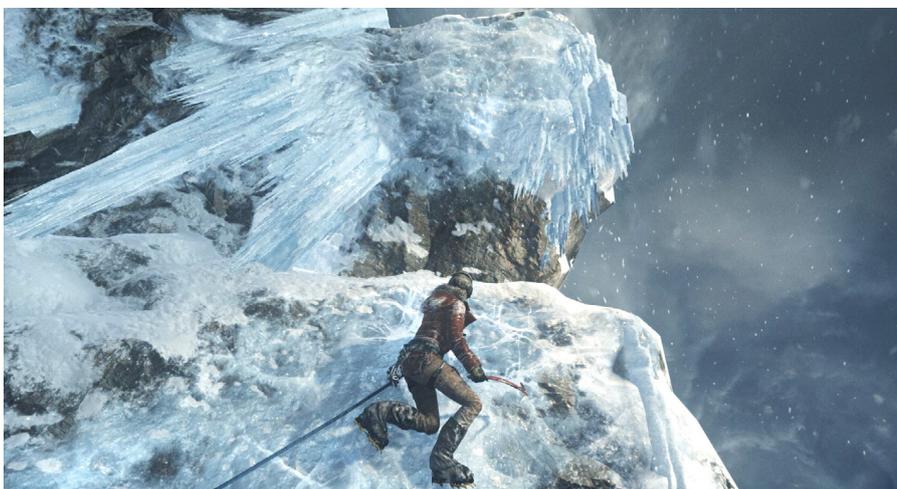
und jede Menge Kraxelei. Während die Gräber in Tomb Raider noch eine eher untergeordnete Rolle gespielt haben, macht das Zusammenspiel aus Rätseln und Klettern einen erheblich größeren Teil aus als noch im Vorgänger. Damit hat einer der Grundpfeiler der Serie endlich wieder mehr Raum.

Lara ohne Grenzen

Wenn wir gerade keine Lust auf enge Höhlen haben, können wir uns abseits der Hauptstory auch mit diversen Quests die Zeit vertreiben. Wie im Vorgänger verfügt jedes Gebiet über Nebenaufgaben, die uns zusätzliche Credits und Erfahrungspunkte einbringen. Je nach Umgebung reißen wir Sowjetflaggen ab, zerschließen Graburnen oder fangen Hühner wieder ein. Neu sind die Nebenmissionen, mit denen Lara die Bewohner der Taiga unterstützen kann. Wir führen dabei keine Armee, sondern helfen mit kleinen Aufgaben aus, wie beispielsweise dem Zerstören von Funktransmittern. Ein anderes Mal befreien wir gefangene Widerstandskämpfer. Für erfolgreich gemeisterte Nebenaufgaben werden wir mit neuen Waffen und Gegenständen belohnt – das lohnt sich! An den eben erwähnten Dietrich kommen wir nämlich sonst nicht ran. Was uns besonders gefallen hat: Die Nebenmissionen haben zwar keinen direkten Einfluss auf die Hauptstory, fügen sich aber ähnlich wie in Assassin's Creed: Syndicate absolut natürlich ins Szenario ein. Denn alles, was wir tun, unterstützt das Bergvolk.

Leichenbomben

Der Kampf gegen schwer bewaffnete Soldaten geht natürlich trotzdem nicht völlig gewaltlos vonstatten. Je näher Lara der geheimen Stadt Kitesch kommt, umso mehr Söldner und Fanatiker stellen sich ihr in den Weg. Dabei haben wir meist mehrere Mög-



Noch Klettern oder schon Sightseeing? Animationen und Texturen gehören zum detailreichsten, was man auf dem PC aktuell bewundern kann.



Ann-Kathrin Kuhls
@casual_kuhls



Endlich kann ich Lara wieder ernst nehmen! Das ist und bleibt mein wichtigster Punkt. Ich bin mit der Tomb-Raider-Serie aufgewachsen, und außer Ellen Ripley und Mulan war niemand so cool wie Lara Croft. Deswegen war ich vom Reboot auch ein bisschen enttäuscht. Nicht, weil das Spiel schlecht war, ganz und gar nicht. Aber Laras Werdegang zur Kämpferin kam mir einfach zu lau daher. Die Lara aus Rise of the Tomb Raider hat das Hin und Her zwischen schlechtem Gewissen und Überlebensinstinkt hinter sich und kann ohne innere Dämonen eine echte Heldin werden.

Das bedeutet nicht, dass sie jetzt eine gefühllose Killermaschine ist: Schließlich bricht sie ihre Suche nach dem Artefakt ab, um einem kleinen Volk gegen einen übermächtigen Feind zu helfen. Dabei beschwert sie sich zwar über schlechtes Wetter und Kälte, quengelt aber nicht mehr endlos herum. Natürlich wäre eine Hauptfigur komplett ohne Regungen genauso nervig, aber Lara zeigt, dass man eine knallharte Action-Heldin sein und trotzdem das Herz am rechten Fleck haben kann. Ihre ungenauen Sprünge in den Abgrund treiben mich aber trotzdem in den Wahnsinn.

lichkeiten, den Feind außer Gefecht zu setzen. Wir locken etwa Gegner mit geworfenen Gegenständen in eine dunkle Ecke und töten sie lautlos aus der Deckung heraus. Fieserweise können wir Leichen jetzt sogar mit Annäherungsminen versehen. Rauch- und Splitterbomben, die wir ähnlich wie im PS4-Hit The Last of Us auch in der Bewegung herstellen und werfen können, funktionieren genauso gut, locken eventuell aber mehr Feinde an, als uns lieb ist. Wirklich lautlos ist neben den Nahkampfgriffen nämlich nur ein Schuss mit dem Bogen. Der lässt sich wie gehabt im Laufe des Spiels mit den überall in der Welt verteilten Komponenten zu einer tödlichen Waffe aufrüsten.

Granatenregen

Freilich kann Lara auch einfach wild ballend mit der Tür ins Haus fallen, die Schießereien funktionieren sogar spürbar besser als im Vorgänger. Denn die KI der unterschiedlichen



Glaubwürdig: Kämpfe und Klettereien hinterlassen deutliche Spuren bei Lara.

Gegnertypen gibt sich gegenseitig Feuer-schutz, wechselt die Position und nutzt Granaten oder Sperrfeuer, um uns aus der Deckung zu locken. Meist ist es nicht möglich, sich einfach nur zu verschanzen und von dort aus alles niederzumähen, da die Gegner sehr schnell vorrücken. Neben dem Bogen sind andere Waffen wie die Pumpgun, ein Repetier-Gewehr oder der Revolver freischaltbar, wenn wir ihre Teile vorher aus diversen Kisten gesammelt haben. Der Weg der größten Explosion wird übrigens ebenso großzügig mit Erfahrungspunkten belohnt wie der lautlose Angriff aus der Deckung.

Controller bevorzugt

Die Steuerung ist bisweilen wirklich fummelig, sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Controller. Gerade den In-Game-Menüs merkt man aber an, dass sie eigentlich für das Gamepad entworfen wurden. Beim Kampf gegen einen Bären weichen wir mit C aus, greifen mit F an, bewegen uns mit WASD und müssen zusätzlich noch mit der Maus für Überblick sorgen – das geht mit dem Controller einfach erheblich leichter. Aber auch der hat seine Tücken: Beim Klettern verfehlt Lara manchmal direkt vor ihr liegende Plateaus. Das stört vor allem in den Rätselpassagen. Wenn daneben springt, liegt das dann daran, dass wir den falschen Weg gewählt haben oder daran, dass die Kamera falsch ausgerichtet war?

Flüssig töten

Wenn die Bewegung jedoch funktioniert, geraten wir in einen richtigen Flow. Ein Lager vom höchsten Baum ausspionieren, die äußeren Posten im Geheimen erledigen und

den Rest mit gut gezielten Schüssen oder vernichtendem Sperrfeuer erledigen: Das macht nicht nur Spaß, sondern sieht dank der Kampfanimationen auch noch toll aus. Abseits der Kämpfe erforschen wir Gräber, deren Rätsel uns angenehm fordern.

Zusammengefasst hat Rise of the Tomb Raider alles, was ein Tomb Raider braucht. Das, was die Serie ausmacht – Rätsel, Kämpfen, und natürlich Lara – wird voll bedient. Frau Croft ist nach ihrer Transformation zur Kämpferin jetzt endlich eine Heldin, der man ihre Stärke abnimmt. ★

RISE OF THE TOMB RAIDER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2100 / Phenom II X4 955
Geforce GTX 650 / Radeon HD 7770
6 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3570 / AMD FX 8350
Geforce GTX 960 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



nachhaltig beeindruckendes Sibirien hochdetaillierte Charaktermodelle tolle Kampfanimationen toller dynamischer Soundtrack sehr gute Sprecher

SPIELDESIGN



klettern, rätseln, jagen, schleichen und kämpfen ausgewogener Mix aus Freiheit und Spannungsmomenten motivierendes Upgrade-System Steuerung teilweise hakelig

BALANCE



einstellbarer Schwierigkeitsgrad faires Alarmsystem Feinde werden mit uns stärker ausführliche, spannend inszenierte Tutorials Frustr durch Steuerung

ATMOSPHÄRE / STORY



Laras Weg zur Heldin spielbarer Indie-Film faszinierend lebendige Spielwelt weitläufige Level wecken Entdeckerinstinkt Story bleibt auf Popcorn-Niveau

UMFANG



große Areale jede Menge erforschbarer Gräber wenig reine Sammelaufgaben viele Nebenmissionen und Herausforderungen kein Multiplayer-Modus mehr

FAZIT

Rise of the Tomb Raider hat alles, was Tomb Raider ausmacht: Gräber, Kämpfe, eine starke Hauptfigur – ein Fest für Action-Adventure-Fans.



Wo bleibt der Technik-Check?

Für den Test stand uns nur eine 99,9%-ige Version zur Verfügung, zudem hatten weder AMD noch Nvidia optimierte Treiber veröffentlicht. Den umfangreichen Technik-Check konnten wir deshalb nicht mehr rechtzeitig in diesem Heft unterbringen. Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte der Technik-Check aber bereits auf GameStar.de zu finden sein. Anlass zur Sorge gibt uns Vorab-Version allerdings nicht, technisch läuft sie auf unseren Testsystemen sehr rund. Es gibt zwar kleine Problemen mit der Kantenglättungs-Methode SSAA, und noch wird der Einsatz mehrerer Grafikkarten (AMD Crossfire, Nvidia SLI) nicht unterstützt, diese Probleme sollen aber laut Entwickler bis zum Erscheinen von Rise of the Tomb Raider behoben sein.