

Shadow of the Tomb Raider

UND PLÖTZLICH APOKALYPSE

Genre: Action Publisher: Square Enix Entwickler: Eidos Montreal Termin: 2018

Shadow of the Tomb Raider soll Lara Crofts großes Finale werden. Und dann baut die Abenteurerin so richtig Mist. Von Johannes Rohe

Dass man als Archäologe nicht einfach irgendwelche mysteriösen Maya-Artefakte angrabscht, weiß man doch spätestens seit »Jäger des verlorenen Schatzes«. Nun gut, vielleicht gibt es die Indiana-Jones-Filme im Tomb-Raider-Universum nicht, doch trotzdem sollte Lara Croft es besser wissen. In zwei Spielen, Tomb Raider (2013) und Rise of the Tomb Raider, ist sie schließlich von ei-

ner naiven Abenteurerin zur taffen Überlebenskünstlerin gereift. In Shadow of the Tomb Raider langt sie trotzdem nach einem goldverzierten Maya-Dolch und löst damit prompt den Untergang der Menschheit aus.

Aber langsam, erstmal die Eckdaten: Shadow of the Tomb Raider ist der dritte und abschließende Teil des Reboots der Grabräuber-Reihe und wird federführend von Eidos Montréal entwickelt. Wir waren bei der Enthüllungsfest in London vor Ort und spielten einen rund 45 Minuten langen Abschnitt aus dem Beginn des Spiels gleich mehrfach an.

Der vermeintliche Story-Spoiler, den wir euch gleich zu Beginn dieses Artikels um die

Ohren gehauen haben, ist also nicht der große Twist des Spiels, sondern vielmehr seine Grundprämisse – und die macht wirklich Lust auf mehr. Lara steht nämlich nicht als strahlende Heldin da, sondern hat einen ordentlichen Bock geschossen und muss sich nun mit den Konsequenzen ihrer Handlung auseinandersetzen.

Mit den Toten tanzen

Am Anfang sieht dabei alles noch halbwegs normal aus. Das spielbare Level führt uns nach Mexiko, genauer auf die Insel Cozumel. Im Gegensatz zum Rest der Bewohner feiern Lara und ihr alter Kumpel Jonah aber nicht



Auf Cozumel wird der Tag der Toten gefeiert. Mit ihrem Kumpel Jonah schleicht Lara durch das Getümmel.



Lara kann sich nun von Felswänden abseilen und herumschaukeln. Hmm, ob sich im Totenkopf dort hinten der Eingang zum verlorenen Maya-Tempel verbirgt? Wer weiß.

den Tag der Toten. Stattdessen sind sie mal wieder den Machenschaften von Trinity auf der Spur. Die Geheimorganisation, die der Heldin schon in den ersten beiden Spielen das Leben schwer machte – und ihren Vater auf dem Gewissen hat – gräbt hier nach alten Tempeln der Maya. Lara will herausfinden, warum.

Dazu setzt sich die Abenteurerin eine Maske auf und mischt sich unter das feiernde Volk, um Dr. Dominguez, den Leiter der Grabungsoperation zu belauschen. Die folgenden Minuten erinnern an ähnliche Szenen aus den Hitman-Spielen. Geschützt durch die Menschenmenge verfolgen wir die Zielperson und finden dabei recht fix heraus, dass der Doktor ein weit höheres Tier bei Trinity ist als gedacht, und dass die Schurken hier in Mexiko kurz vor einem Durchbruch stehen.

Beim (linearen) Streifzug durch die Stadt bestaunen wir die vielen Details. Die Feier-

lichkeiten zum Dia de los Muertos sind hübsch in Szene gesetzt, an vielen Stellen entdecken wir kleine Geschichten, mit einigen Personen kann sich Lara auch auf Knopfdruck unterhalten. Die tolle Atmosphäre, die Shadow of the Tomb Raider hier aufbaut, soll später noch wichtig werden.

Ich kann nicht atmen!

Um Trinity noch zuvorkommen, ist es nun aber Zeit, das Sightseeing zu beenden. Geleitet in ihr berühmtes Outfit aus Khaki-Hose und türkisem Shirt macht sie sich selbst auf die Suche nach dem Maya-Tempel und wird dank der Hinweise eines aus der Hand von Trinity befreiten Forschers recht schnell fündig.

Spielerisch bleibt Shadow of the Tomb Raider dem direkten Vorgänger absolut treu. Lara kraxelt mit ihren Kletteräxten an Felswänden empor, hangelt an Vorsprüngen entlang und springt über schwindelerregende

Abgründe. Neuerdings kann sie sich auch abseilen, das ist aber nur ein kleines Detail. Spannender finden wir, dass es im neuen Teil mehr Unterwasserpassagen geben wird und die Archäologin deshalb nun auch richtig frei tauchen kann. Beim Erkunden von überfluteten Höhlen kommt es schnell zu brenzligen Situationen, weil ihr die Luft ausgeht oder sich vermeintliche Durchgänge stark verengen. Nichts für Klaustrophobiker.

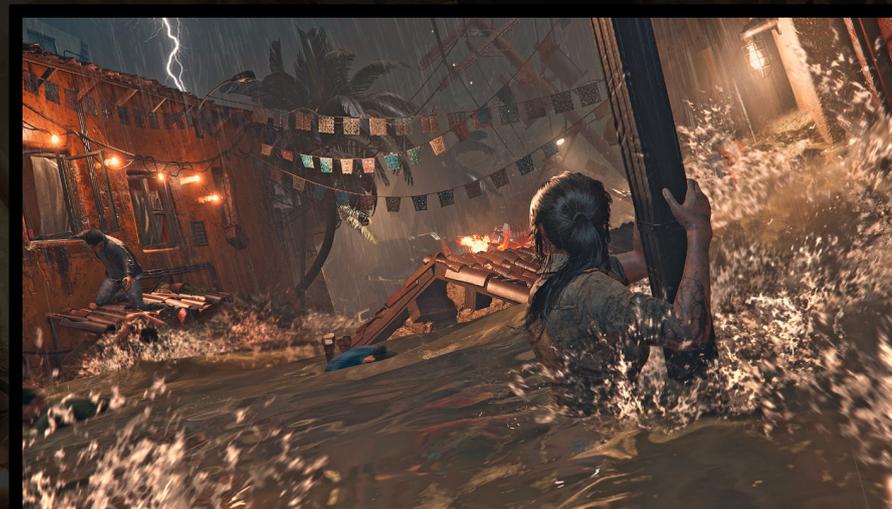
Von vorne anfangen

Falls ihr euch übrigens fragt, warum Lara nicht einfach ihr Atemgerät aus dem Vorgänger dabei hat, tja, diese Frage haben wir uns auch gestellt. Ohnehin müssen wir uns viele Ausrüstungsteile, die unsere Abenteurerin eigentlich schon in Rise of the Tomb Raider erbeutet hat, wieder neu erarbeiten, darunter Giftpfeile oder ein verbessertes Messer.

Rätsel sind ebenfalls wieder mit an Bord. In einer netten, weil recht knackigen Passage müssen wir etwa zunächst einen Wagen auf eine drehbare Plattform bugsieren und ihn korrekt ausrichten. Anschließend verbinden wir ihn per Seilpfeil mit einer Winde, ziehen den Karren mit der Mechanik eine Rampe hoch und lassen ihn schlussendlich in eine Absperrung krachen. Das wir bereits am Anfang des Spiels auf solche durchaus fordernden Aufgaben treffen, macht Hoffnung auf mehr. Doch keine Sorge: Die bekannte Abenteurer-Sicht erleuchtet alle relevanten Objekte hell, sodass niemand allzu lange festhängen sollte.

Bekannte Ballereien

Geschlichen und geballert wird natürlich auch noch, doch erst mal begeht Lara ihren folgenschweren Fehler. In dem unterirdischen Maya-Tempel entdeckt sie Wandmalereien und den besagten Dolch. Um das Relikt nicht den anrückenden Trinity-Truppen in



Ein Tsunami bereitet den Feierlichkeiten ein plötzliches Ende. Häuser stürzen ein, Menschen werden vom Wasser fortgerissen, Chaos herrscht, das Abenteuer beginnt.



Der Bogen ist immer noch Laras stärkste Waffe, denn seine Pfeile töten absolut lautlos.

die Hände fallen zu lassen, steckt sie es kurzerhand selbst ein – und merkt gleich, dass das wohl keine gute Idee war.

Erst mal sind die Trinity-Schergen in der Ruine jedoch das dringendere Problem. Die Schleich- und Schießmechaniken weichen ebenfalls keinen Deut vom Vorgänger ab. Warum auch, es hat dort ja hervorragend funktioniert. Wer leise vorgeht, versteckt sich in Büschen – oder kuschelt sich neuerdings eng an bewachsene Wände – und schaltet Gegner lautlos mit Nahkampfgriffen oder dem Bogen aus. Mit Flaschenwürfen locken wir Feinde in ihr Verderben oder lenken aufmerksame Söldnerkollegen ab. Als wir entdeckt werden, behelfen wir uns mit Sturmgewehr, Schrotflinte und (wieder nur einer!) Pistole. Durch fleißigen Granateneinsatz und eifriges Vorrücken machen uns die Gegner ordentlich Druck. Am Ende liegen sie trotzdem am Boden.



Lara hat den verborgenen Tempel gefunden. Hinten rechts wartet die nächste Sprungpassage mit beweglichen Plattformen auf sie.

Keine Anfängerin mehr

Lara ist mittlerweile eine erfahrene Kämpferin, und das soll sich auch im Spiel bemerkbar machen. In der von uns gespielten Version sind zwar kaum Unterschiede zu den

Vorgängern zu erkennen, das könnte sich aber später ändern, wenn uns Shadow of the Tomb Raider in den Dschungel Perus führt. Im vorgerenderten Ankündigungstrailer sehen wir eine Lara Croft, die im dichten



Viele Höhlen in Shadow of the Tomb Raider sind teilweise überflutet. Deshalb kann Lara jetzt richtig tauchen.



Gleich mehrmals wird Lara unter Wasser eingeschlossen und schafft es nur noch mit letzter Kraft an die Oberfläche.



Nein, unsere Heldin kann nicht fliegen. Bei diesem Bild hat nur der Photoshop-Künstler etwas übertrieben. Grundsätzlich geben alle Screenshots, die wir von Square Enix bekommen haben, das Spiel aber gut wieder.

Urwald eine schwer bewaffnete Söldnergruppe fast schon spielend leicht zerlegt. Fallen schnappen zu, Pfeile fliegen aus dem Hinterhalt – diese Szenen erinnern uns extrem an den Film Predator. Laut den Entwicklern soll Lara den Dschungel als Waffe nutzen. Das ist natürlich zunächst mal markiges PR-Sprech, aber ganz so falsch ist es auch wieder nicht. Das Wörtchen Predator dürfte uns schon auf die richtige Fährte locken: Lara wird sich etwa in den Schatten der Bäume verstecken können, um aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. Und mit dem Schlamm scheint auch was zu gehen, der ist sehr dominant im Hauptmenü über Laras Körper verteilt. Sicherlich auch eine Art, die junge Frau effektiv zu tarnen.

Mit den Toten schwimmen

Aller Ballereikünste zum Trotz bekommt unsere Heldin in einer Cutscene schließlich

doch auf die Nase. Dr. Dominguez schnappt sich den Dolch und offenbart ihr, dass sie mit dem Diebstahl die Apokalypse heraufbeschworen hat. Verhindern lässt sich der Weltuntergang nur noch, wenn man auch noch ein zweites Artefakt findet. Bis dahin werden Naturkatastrophen die Menschheit heimsuchen – und die erste klopft schon an die Tür. Eine riesige Flutwelle rollt über Cozumel hinweg, reißt alles mit und verwandelt die Feierlichkeiten buchstäblich in ein Meer aus Leichen und Trümmern.

Auch Lara wird von den Wassermassen erfasst, und wir manövrieren sie in einer minutenlangen, packend inszenierten Sequenz vorbei an gefährlichen Wrackteilen, klammern uns an Gebäuden fest und versuchen irgendwie, dieses Chaos zu überleben. Actionreiche Szenen wechseln sich auch mit ruhigeren Momenten ab, so durchtauchen wir eine überflutete Einkaufspassage, in der

überall Leichen herumtreiben. Auch diesen Rhythmus kennt man schon aus den Vorgängern. Als Lara sich schließlich auf ein sicheres Dach retten kann, blickt sie entsetzt auf die Zerstörung und das Leid, das sie durch eine unbedachte Aktion verursacht hat. Die junge Archäologin hat so einiges gutzumachen. Und wir freuen uns darauf, sie dabei zu unterstützen. ★



Johannes Rohe
@DasRehRohe



Man muss sich nichts vormachen: Shadow of the Tomb Raider weicht spielerisch kaum von der Erfolgsformel des Vorgängers ab. Ist aber auch gar nicht nötig, denn von Ermüdungserscheinungen gibt es noch keine Spur. Die Mischung aus Klettern, Hopsen, Knobeln, Schleichen und Ballern kann nach wie vor begeistern. Da darf sich Eidos Montréal ruhig etwas auf den Gameplay-Errungenschaften von Rise of the Tomb Raider ausruhen, wenn man sich stattdessen anderen Baustellen widmet - der Story zum Beispiel. Die konnte mich in den Vorgängern nie so richtig aus den Latschen hauen, bei Shadow of the Tomb Raider bin ich jedoch vorsichtig optimistisch. Die Prämisse gefällt mir richtig gut: Eine Lara, die keine strahlende Heldin ist, sondern richtig Mist gebaut hat und diese Suppe nun auslöffeln muss. Endlich werden auch die Bösewichte mal interessant. Trinity war bisher immer nur die Schurkentruppe, jetzt könnte es aber notwendig sein, dass Lara mit ihnen kooperiert. Das bietet viele Möglichkeiten für spannende Geschichten. Ob Shadow of the Tomb Raider sie nutzt, bleibt abzuwarten.



Tja Lara, da hast du ordentlich was angerichtet. Deshalb lässt man Maya-Reliquien lieber in Ruhe. Aber vielleicht ist es am Ende alles ganz anders, als es sich darstellt.