

Shadow of the Tomb Raider

ZWISCHEN REUE UND RACHE

Genre: Action Adventure Publisher: Square Enix Entwickler: Eidos Montréal Termin: 14.9.2018

Auf DVD: Preview-Video

Shadow of the Tomb Raider schlägt den bislang düstersten Ton der Reihe an und mixt ihn mit erstklassigem Gameplay. Für unsere Preview haben wir die ersten drei Stunden gespielt. Von Robin Rüter

»Passt auf, dass uns niemand folgt!« weist Doktor Dominguez seine Wachen an. Ein netter Versuch, doch davon lässt sich Lara Croft natürlich nicht aufhalten. Ein Ablenkungsmanöver später schleicht sie durch die bunten Gassen Mexikos, vorbei an einem Meer aus Kerzen und Totenkopfmasken. Día de Muertos, Tag der Toten.

Dass sie Dominguez verfolgt, hat einen guten Grund. Er ist Teil von Trinity, der machthungrigen Organisation, die Lara das Leben schon in Rise of the Tomb Raider schwer gemacht hat. Viel schlimmer noch: Trinity hat Laras Vater getötet und den Mord als Suizid vertuscht. Lara giert nach Rache.

In Mexiko leitet Dominguez eine Ausgrabung nach einem antiken Artefakt mit ungeheurer Macht. Damit das nicht in seine Hände fällt, tut Lara alles, um die Pläne von Trinity zu vereiteln – auch wenn sie dabei zu voreilig handelt. Denn am Ende erreicht sie den Maya-Dolch zwar vor Dominguez, reißt ihn aber ohne nachzudenken an sich und löst damit die Apokalypse in Form von alles zerstörenden Naturkatastrophen aus. Die erste lässt nicht lange auf sich warten: Ein Tsunami bricht durch die Straßen, auf denen eben noch Kinder getanzt haben. Bald schwimmen Leichen im Wasser, Schreie gelten durch die Nacht.

Weltuntergang und Lagerfeuer

Ja, Shadow of the Tomb Raider erzählt eine besonders düstere Geschichte und stellt damit selbst seine Vorgänger in den Schatten. Wir erleben eine kompromisslose und be-

sessene Lara, die nicht nur um die Rettung der Welt kämpft, sondern auch mit sich selbst. Der düstere Ton der Geschichte sei die natürliche Weiterentwicklung von Laras Weg zum Tomb Raider, erklärt uns Narrative Director Jason Dozois während unseres Anspielerters. Aus dem schüchternen, abenteuerlustigen Mädchen ist inzwischen eine von Rache getriebene Lara geworden. Ihre Obsession mit Trinity nimmt überhand, alles andere rückt in den Hintergrund.

Darum erzählt Shadow of the Tomb Raider im Grunde zwei Geschichten: Den Haupt Handlungsstrang um den Untergang der Welt und eine persönliche Nebenhandlung über Laras innere Konflikte, über die sie sich oft mit ihrem guten Freund Jonah austauscht. Mit dem haben wir schon in den ersten beiden Teilen Bekanntschaft gemacht, Serienkenner tauchen so schnell in die Handlung ein. Ihr müsst die Vorgänger aber nicht gespielt haben, um die Geschichte zu verstehen. Je nach Situation sind die Cutscenes mal packend inszeniert, etwa

wenn Lara von der riesigen Flut in Mexiko mitgerissen wird, und mal gefühlvoll, wenn sie mit Jonah am Lagerfeuer sitzt und beide Geschichten aus ihrer Kindheit austauschen. Diese Mischung aus Apokalypse und persönlichen Konflikten schafft eine erwachsene Stimmung, die uns gut gefällt.

Sie haben Ihr Ziel erreicht

Nachdem Lara aus Mexiko entkommen ist, macht sie Jagd auf Trinity und ein zweites Artefakt, mit dem sie den Weltuntergang stoppen kann. Im Flugzeug nach Peru schlägt jedoch die zweite Naturkatastrophe erbarmungslos zu. Ein faustdickes Hagelkorn bricht durch die Scheibe und knallt ins Gesicht des Piloten. Er stöhnt auf und bricht bewusstlos zusammen, kurz darauf schwankt Lara ins Cockpit und übernimmt das Steuer. Hätte sie zur Decke geblickt, wären ihr die Risse aufgefallen, die sich durch die stählerne Hülle ziehen. Zu spät! Das Cockpit reißt ab und trennt Jonah und Lara, die beide ungebremst in die Tiefe stürzen.



Shadow of the Tomb Raider beginnt am Tag der Toten. Mit den Festlichkeiten ehren die Mexikaner die Verstorbenen.



Mit ihrer neuen Ausrüstung kann sich Lara nun von Felsen abseilen.

Als Lara zu sich kommt, befindet sie sich im tiefsten Dschungel Perus, einem der Hauptschauplätze von *Shadow of the Tomb Raider*. Und was für einem! Wir blicken auf sattgrüne Baumriesen, auf deren Äste sich Brüllaffen tummeln. Das Licht schimmert durchs Blätterdach und wirft Schatten auf den Matsch, durch den Lara wadet. Alles in allem fühlen wir uns im Dschungel pudelwohl – wären da nicht die Raubkatzen.

Miez miez?

Lara hat gerade mal ihren Bogen wiedergefunden, da faucht und knurrt es schon neben ihr. Ein Jaguar stürmt auf sie zu. Was folgt, ist der intensivste Kampf unserer Anspiel-Session. Wir spannen die Sehne, zielen auf den Kopf des Jaguars und lösen den Pfeil. Doch die Bestie hat längst zum Sprung angesetzt, wirft Lara auf den Boden, fletscht die Zähne. Unsere Heldin stößt das Tier weg und rappelt sich auf. Wir lernen auszuweichen und entkommen einem Angriff nach

dem nächsten. Je länger wir den Bogen aufziehen, desto stärker wird der Schuss, doch der Jaguar lässt uns kaum Zeit. Ein paar Mal haben wir ihn schon getroffen, doch bevor wir zum letzten Schuss ansetzen, reißt uns ein zweiter Jaguar nieder. Per Quicktime-Event schütteln wir ihn ab, Lara zückt ihr Messer und rammt es der Raubkatze in den Kopf. Grunzen. Dann Stille.

Nicht nur beim Kampf mit dem Jaguar beweist Eidos Montréal inszenatorisches Talent. *Shadow of the Tomb Raider* fesselt uns mit einer ganzen Palette von Zwischensequenzen, die mit sauberen Animationen und detailreichen Gesichtern daherkommen. Wir hoffen, dass *Shadow of the Tomb Raider* das fantastische Tempo der ersten Stunden die gesamte Kampagne über hält.

Futter bei die Fische

Wie schon aus den beiden Vorgängern bekannt, bietet auch *Shadow of the Tomb Raider* einen Mix aus Klettern, Kämpfen und

Rätseln. Mit ihren Kletteräxten kraxelt Lara an steilen Wänden entlang – auch kopfüber. Dabei stockt uns schon mal der Atem, vor allem wenn unter ihr nichts als Felsspitzen und tiefe Abgründe klaffen.

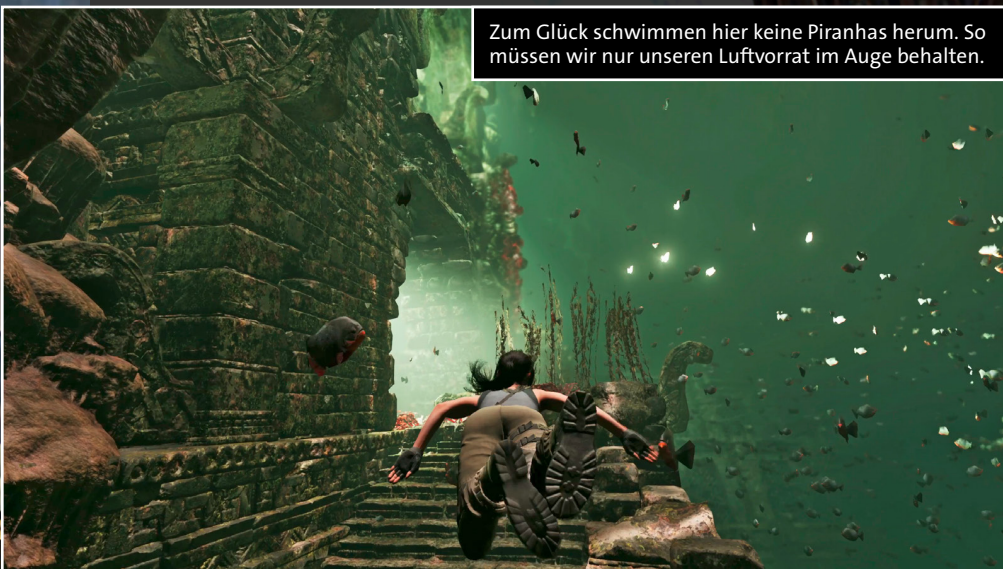
Als ob das nicht schon schwindelerregend genug wäre, seilt sich Lara nun an Felsen ab, schwingt anschließend sogar hin und her und fliegt ein halbes Dutzend Meter durch die Luft. Bei knappen Landungen, bei denen sich Lara gerade noch an Felsvorsprüngen festklammert, müssen wir rechtzeitig eine Taste drücken – oder die Heldin stürzt unweigerlich in die Tiefe.

Der finale Teil der *Origins*-Reihe verlässt sich nicht nur auf bekannte Mechaniken, sondern beweist auch Kreativität, etwa bei den neuen Unterwasserpassagen. Falls sich auf eurer Stirn jetzt Schweißperlen sammeln, können wir Entwarnung geben: Im Gegensatz zu so manch konfusem Unterwasserlevel der Videospiegelgeschichte funktionieren die Schwimmausflüge in *Shadow of the Tomb Raider* nämlich richtig gut.

Die Entwickler spielen hier bewusst mit Klaustrophobie und Atemnot, etwa wenn Lara in einer dunklen Höhle durch eine enge Felsspalte taucht. Ob dahinter das rettende Luftloch ist, können wir nur hoffen, denn langsam wird die Luft knapp. Trotzdem wartet Lara, versteckt sich im Seegras, denn vor ihr schwimmt ein Schwarm Piranhas vorbei. Hungrige Piranhas, die bei Sichtkontakt sofort angreifen. So entsteht ein cooler Stealth-Level mit Kniff.

Jägerin mit Psychospielchen

Stealth gibt es nicht nur Unterwasser, sondern auch an Land – im Dschungel sogar mit mehr Möglichkeiten denn je. Wenn sich Lara mit Schlamm einschmiert, wird sie förmlich eins mit der Umgebung und lauert so achtlosen Feinden auf. Ist Schlamm gerade aus, jagt sie ihre Gegner von oben, indem sie von



Zum Glück schwimmen hier keine Piranhas herum. So müssen wir nur unseren Luftvorrat im Auge behalten.



Lara klettert ohne Schwierigkeiten an Bäumen herum und macht damit sogar die Affen neidisch.

Ast zu Ast springt. Wir haben die Wahl: Springt Lara mit gezücktem Messer auf ihr Opfer ähnlich wie in Assassin's Creed herab? Oder schießt sie einen Seilpfeil, zieht den Soldaten zu sich und bindet seine Leiche am Baum fest?

Wenn wir Feinde unentdeckt ausschalten wollen, dürfen wir nur diejenigen erledigen, die sich nicht im Blickfeld ihrer Kollegen befinden. Der sogenannte Überlebensinstinkt, der wichtige Objekte und Feinde in der Nähe hervorhebt, hilft uns dabei: Ungedeckte Soldaten leuchten gelb, gedeckte rot.

Wenn wir keine Lust auf die Schleichspielen haben, greifen wir zu Maschinengewehr und Pistole. Oder mixen aus einer Flasche und ein paar Materialien, die wir in der Spielwelt sammeln, einen Molotowcocktail. Der brachiale Weg ist aber nicht unbedingt der einfachste, da Lara schon nach wenigen Treffern zusammenbricht.

Uralte Rätsel

Nun hieße die Reihe nicht Tomb Raider, wenn Lara nicht auch wieder Gräber, Tempel und Ruinen erkunden würde. Die bestehen aus einer Mischung aus Kletterabschnitten und Rätseln, manchmal auch beides in einem. In einer Höhle am Anfang müssen wir Lara geschickt und schnell auf Plattformen positionieren, um weiterzukommen.

Während hier vor allem Geschwindigkeit gefragt ist, brauchen wir an anderen Stellen mehr Grips. Etwa als wir in einem späteren Tempel auf drehbare Scheiben mit Maya-Zahlen stoßen, die in der richtigen Kombination den Weg öffnen. Bei einem Fehler stürzt Lara in eine Giftnatter-Grube und stirbt dort in einer brutalen Todesanimation. Die passt zwar perfekt zur düsteren Stimmung, aber wir wollen unsere Heldin doch nicht sterben sehen. Moment mal – hat Lara das Datum an der Wand nicht schon mal irgendwo ge-

sehen? Wie gut, dass sie (automatisch) Tagebuch über alle gefundenen Schätze und Orte führt. Darin finden wir nicht nur die Lösung für unser Problem, sondern auch viele Details über die Maya- und Inka-Kultur.

Schwierigkeit nach Geschmack

Wie viel Gehirnschmalz wir in Gräbern aufbringen möchten, bleibt uns überlassen. Das Spiel bietet drei Schwierigkeitsstufen an: Kampf, Erkundung und Rätsel. Stellen wir die Rätsel auf leicht, denkt Lara laut mit und gibt klare Anweisungen, was wir tun müssen. Auf schwer bleibt sie stumm. Erkundung bestimmt unter anderem, wie sehr der richtige Weg hervorgehoben wird. Normalerweise markieren weiße Zeichen kletterbare Wände, auf der höchsten Stufe fehlen die jedoch. Gleichzeitig fallen alle Checkpoints weg, das Spiel speichert nur an Lagerfeuern. Schrauben wir den Kampf auf



So ein Weltuntergang bedrückt. Vielleicht muntert das Lama Lara auf.



Neben der Apokalypse nimmt sich der finale Teil auch Zeit für persönliche Geschichten.



Hat sich Lara mit Matsch eingerieben, taucht sie in solchen Ranken vor Gegnern unter.

die höchste Stufe, teilen die Gegner nicht nur deutlich mehr aus und entdecken Lara schneller, wir sehen auch ihre Silhouetten nicht mehr. Falls ihr lieber erkundet und klettert, aber keine Lust auf Kämpfe habt, könnt ihr das durch die aufgeteilten Schwierigkeitsgrade entsprechend anpassen.

Die Rätsel sind nicht das einzige Hindernis, das uns am Vorankommen hindert. Wenn wir nicht auf unsere Umgebung achten, laufen wir schon mal durch ein Seil und lösen damit Spieße aus, die Lara in einer Todesanimation durchbohren. Reagieren wir zeitig, duckt sich Lara unter den Spießen durch, wir können aber auch einfach über das Seil springen oder es mit unserem Messer kurzerhand durchschneiden.

Tote Fallen

Lara hat von Anfang an einiges auf dem Kasten, trotzdem gibt uns Shadow of the Tomb

Raider einen Skillbaum an die Hand, mit dem wir sie noch stärker machen. Der gliedert sich in die drei unterschiedlichen Bereiche Krieger, Sucher und Sammler.

Krieger verbessert Laras Kampftalent, etwa indem sie nach einem Lautlos-Kill kurzzeitig unverwundbar wird. Sucher baut den Überlebensinstinkt aus und hebt beispielsweise Fallen hervor. Sammler hält eine Vielzahl nützlicher Talente bereit. Hier lernt Lara, aus Leichen Fallen zu bauen oder den Atem länger anzuhalten. Erfahrungspunkte gibt es unter anderem für gelöste Rätsel und gewonnene Kämpfe.

Neben den allgemeinen Fähigkeiten bauen wir auch Laras Waffen aus. Dafür sammeln wir wie schon in den Vorgängern herumliegende Materialien und verwerten sie in einem Basislager. Ein verstärkter Bogen erhöht den Schaden, Nockpunkte erhöhen dagegen die Schussfrequenz.



Lara weiß mit Sturmgewehr und Pistole umzugehen, steckt aber nur wenige Kugeln ein. Schleichen ist darum manchmal sinnvoller.



Robin Rütter
@robinruether



Shadow of the Tomb Raider könnte mein Lieblingsteil der Origins-Reihe werden. Das Finale bietet alles, was die Vorgänger großartig macht, und noch mehr: weite Unterwasserpassagen, flüssigere Animationen, Dschungel und Jaguare. Auch die Story packt mich mehr als in den ersten beiden Teilen, weil sie düsterer und mit der von Rache gefüllten Lara auch greifbarer ist. Ich hoffe nur, dass ihre persönliche Reise nicht in Kitsch abrutscht.

Besonders gut hat mir das Tempo der ersten drei Spielstunden gefallen, das diesen perfekten Mix aus Klettern, Kämpfen und Rätseln einfängt. Die Abschnitte sind so gut aufeinander abgestimmt, dass ich nicht einmal den Hauch von Langeweile verspürt habe. Natürlich muss sich noch zeigen, ob das Spiel seine Inszenierung und Dramaturgie über die gesamte Spielzeit halten kann. Wenn ja, erscheint mit Shadow of the Tomb Raider eines der besten Action-Adventures der vergangenen Jahre, das sich problemlos mit Genrekollegen wie dem PlayStation-exklusiven Uncharted 4 messen kann.

Lama Croft

Für die Story-Kampagne von Shadow of the Tomb Raider braucht ihr laut Eidos Montreal zwischen 13 und 15 Spielstunden. Daneben heben zahlreiche Nebenaufgaben die Spielzeit des Abenteuers weiter an.

Im späteren Spielverlauf stößt Lara auf ein verstecktes Dorf namens Paititi, das als Hub dient. Kurz davor endet zwar unsere Preview-Version, Narrative Director Dozois verrät aber, was uns dort erwartet. Er spricht von lebender Geschichte und einer fremden, friedlichen Zivilisation, die noch nie mit moderner Kultur in Kontakt geraten ist. Hier soll Lara den respektvollen Umgang mit alten Schätzen und Artefakten lernen, der ihr bisweilen noch fehlt – man muss ja nicht jeden Tag den Weltuntergang auslösen.

Aber auch spielerisch soll Paititi einiges bieten. In Gesprächen mit den Bewohnern ergeben sich Quests und Hinweise auf Herausforderungsgräber. In einem zehnteiligen Video haben die Entwickler auch einen großen Marktplatz gezeigt, auf dem Lara mit ihrem gesammelten Gold Items erwirbt. Und damit das Spiel mit seiner Story, den Todesanimationen und schwimmenden Leichen nicht zu düster wird, darf Lara in Paititi auch Lamas streicheln. Wie niedlich!

Nach unserer Anspiel-Session sind wir sehr guter Dinge, dass Shadow of the Tomb Raider die Origins-Trilogie würdig abschließt. Die Inszenierung ist weltklasse und das Gameplay abwechslungsreich und fordernd. Und mit der erwachseneren Lara bekommen wir eine Heldin, die uns gleichzeitig schaudern und mitfiebern lässt. ★