

# Tomb Raider: Legend

**Fast eine Dekade ist nun vergangen und Lady Croft sieht besser aus denn je. Viel Geld und aktiver Sport in alten Ruinen, Rätsel lösen in Katakomben und Söldner sowie Tiger jagen hält anscheinend jung. Detail am Rande: Ursprünglich hätte es eigentlich einen männlichen Helden geben sollen, doch die Nähe zu Indiana Jones transformierte das Geschlecht kurzerhand. Nun turnt sie im 7ten Teil der Serie erneut in Ruinen.**

von Robert Wanderer

Das Marketing von Tomb Raider: Legends kann man durchaus als militärisch minutiös beschreiben. An alles wurde gedacht und so wird der Titel auch auf den Plattformen PC, PS2, XBOX, XBOX 360 und ein Monat später auch für die PSP veröffentlicht. Preview Material gab es genug, Press-Kits haben fast schon Sammlerwert und bei der Werbung wird auch nicht gezeigt. Oftmals heißt dies für ein Computer- oder Konsolenspiel nur eines: Es ist schlecht!

## Zitternd vor Erwartung

Somit war ich sehr gespannt und ehrlich gesagt in den ersten Spielstunden überkritisch. Doch dies legte sich und Lara konnte mich aufs neue verzaubern. Die Entwickler haben sich auf die Wurzeln von Tomb Raider besonnen, an

### Kurzinfo

Nachdem die Abenteuer-Amazone in ihren letzten Spiele-Titeln eher geschwächt hat, ist sie jetzt nach dem Entwickler-Wechsel zu Crystal Dynamics wieder die Ikone, die sie bei ihrem Debüt geworden ist.

der Steuerung gearbeitet und knifflige Rätsel erdacht. Also durchatmen: Es ist gut!

Abenteuer brauchen eine Story und die ist zwar nicht neu, aber sie wird spannend erzählt. Zwar schwankt der Stil zwischen „Ich bin cooler als Mission Impossible (Anfangsszene)“ und „Sei bitte vorsichtig, ich hab dich so lieb wie eine Schwester“, doch da gab es schon viel Schlimmeres in der Spielgeschichte.

Einer der Kernpunkte war und ist der liebevolle Anblick von Lady Lara. In das Polygon-Modell der hochgewachsenen Britin wurde viel Arbeit gesteckt. Der Diskussion über ihren markanten Vorbau kann man sich nicht entziehen. All jene die sich gefürchtet haben, dass ihr Traum zugunsten der Sportlichkeit nur mehr Körbchengröße A hat, kann ich entwarnen – Lara hat mehr als genug, was auch unübersehbar in Szene gesetzt wird... ;)

Der Detailgrad ist erstaunlich, auch auf der PS2 die ja nun in etwa gleich alt ist wie die Ur-Version der adretten Archäologin. Dank NextGen-Konsolen kann man Tomb Raider Legend auch im Breitbild-Format (auch auf der PS2) spielen. So gut die Grafik auch gefällt, es gibt auch hier immer noch viele kleine Schnitzer. Verpatztes Clipping, Haare ragen in den Körper und Schatten sind viel zu hart und direkt. Dafür kann man sich an dem Mimenspiel erfreuen. Gut ist die Idee, dass sich die Umwelt auch an der Kleidung und am Körper bemerkbar macht, so wird Lara sichtbar nass beim Schwimmen oder schmutzig durch Schlamm. Während Lady Croft wie schon gesagt

viel Aufmerksamkeit geschenkt wurde, kamen andere Charaktere und Gegner etwas zu kurz. Weitläufig sind dafür die atmosphärisch tollen und liebevoll gestalteten Kulissen, die zusätzlich durch die grandiose Musikuntermalung und guten Sound an Qualität hinzugewinnen. Die Synchronstimme von Lara dürfte übrigens die der deutschen Catherine Zeta Jones sein – ich, respektive meine bessere Hälfte, könnte sich allerdings auch täuschen.

Knappe Outfits, die sich während des Spiels ebenso häufig ändern, wie die unterschiedlichen Kulissen die man besuchen und erforschen darf, sorgen jedes mal für eine ausgiebige Kamerafahrt des Spielers. Die Kamera folgt normalerweise genretypisch der Protagonistin und kann zusätzlich frei bewegt werden.

## Freie Bewegung

Was uns auch schon zu einer weiteren, wesentlichen Neuerung bringt. Die Steuerung ist besser als bei den Vorgängern. Musste man zuvor Sprünge genau timen, um auch sicher die andere Seite zu erreichen, kann man sich hier auf das Spiel an sich konzentrieren. Endlich ist es wieder ein Action-Adventure und kein frustrierendes Jump&Run mehr. Trotzdem bewegt sich unsere schlanke Heldin wie eine Bodenturnerin, welche die Goldmedaille abonniert hat. Mehrmaliges drücken zweier Tasten und schon werden Saltos, Flick Flaks usw. ausgeführt. An die 280 Moves soll sie drauf haben – gezählt habe ich sie allerdings nicht. Die Bewegungsabläufe dabei sind sehr fließend und gehen einem nach etwas Übung schnell von der Hand. Natürlich wird nach wie



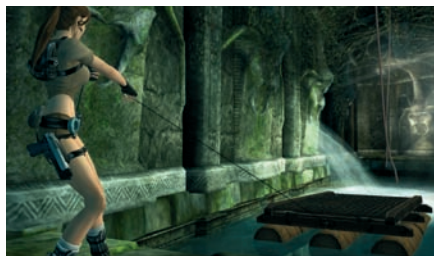


vor viel gesprungen, geklettert und an Seilen geschwungen, doch fatale Stürze kommen nun deutlich seltener vor. Neu ist, dass man beim Seil-Klettern und Entlanghangeln die Geschwindigkeit mit rhythmischen drücken beschleunigen kann. Eine Kleinigkeit, doch gerade diese Spieldetails machen es eben aus. Zwar gibt es immer noch diverse Frust-Stellen doch diese halten sich wirklich in Grenzen zudem erinnern sie daran, dass allzu leichtsinniges Herumgeturne eher kontraproduktiv ist und einen gewissen Schwierigkeitsgrad wünscht man sich doch.

### Zielscheiben

Apropos Schwierigkeitsgrad, bewaffnete Gegner werden in jedem Level eingestreut, doch eine wirkliche Bedrohung oder ein Hindernis stellen sie nicht gerade dar. Höchstens ihre Anzahl kann mal zu einem überlegten Vorgehen zwingen. Ansonsten agieren sie eher wie aufgescheute Hühner. Neben dem Auto-Aim-Mode kann man auch in eine Pseudo-Ego-Perspektive schalten. Handgranaten sollten allerdings vorsichtig eingesetzt werden, da diese eher wie Flummis in der Gegend rumhüpfen. Immerhin hält die toughe Tomb Raider Queen auch eine Explosion aus. Wie in jedem levelbasierten Computerspiel gibt es auch hier Boss-Kämpfe. Diese sind allerdings wenig aufregend. Noch enttäuschender waren die kurzen Ausflüge mit Motorrad & Co.

Gepunktet wird mit der Standard-Ausrüstung. Da es in Tempelruinen, Höhlen und Katakomben naturgemäß spärlich erleuchtet ist, hilft einem das „persönliche Lichtsystem“. Immer an der Frau und nur für begrenzte Zeit aktiv. Zum Glück ladet es sich immer wieder von alleine auf – wie bleibt allerdings im Dunkeln... Ebenso unerschöpflich ist der Munitionsvorrat der beiden Handfeuerwaffen



die ebenso zur Lara-Croft-Marke gehören wie ihre optischen Vorzüge. Erfrischend neu ist der „Magnet-Greifhaken“ mit dem man sich an bestimmten Stellen über Abgründe schwingen kann. Zudem kann er gegen Gegner eingesetzt werden und nicht zuletzt wird er für so manches Rätsel benötigt.

### Steinkugel auf Druckplatte

So muss man z.B. eine Säule umwerfen um die darauffliegende Kugel nutzen zu können, die auf eine druckempfindliche Platte gelegt werden muss, damit... Es gibt in jedem Level eine Hand voll solcher Rätsel, die alle mit Beobachtungsgabe, etwas Logik und Physik gelöst werden können. Die Rätsel sind auf einen Ort beschränkt. Somit muss man nicht durch das halbe Level turnen um einen Schalter umzulegen nur damit sich die Tür neben dem Eingang öffnet. Gab es schon alles in den Vorgängerversionen und war mehr als mühsam. Neben den Rätseln und dem Abenteuerteil die rund 80 Prozent des Spieles ausmachen und den Kämpfen und Action-Einlagen (an manchen Stellen muss die erscheinende Taste schnell gedrückt werden), die den Rest aufbrauchen, gibt es noch die Suche nach Schätzen in den Levels, die wiederum Extras freischalten. Parallel zum eigentlichen Spiel kann man auch Croft Manor einen Besuch abstatten. Dort kann man in Ruhe seine Moves proben und ebenfalls auf Schatzjagd gehen.

### Knapp wie Laras Bikini:

Tomb Raider: Legends ist eine klare Empfehlung. Wenn auch manches von Prince of Persia abgekupfert wirkt, kleine Grafikfehler auftauchen und seltene Frust-Stellen eine Stunde Spielzeit kosten, so kommen Gamer auf keinen Fall daran vorbei. Kaufen! ■

*Steine Rollen, Kisten schieben, mit dem magnetischen Greifhaken Objekte heranziehen oder sich daran selbst über Abhänge schwingen - Lara hat wieder viel zu tun und macht dabei stets eine gute Figur...*



*Name: Lara Croft  
Geboren: 14.02.1967  
Geburtsort: Wimbledon, England  
Augenfarbe: Braun  
Haarfarbe: Brünette  
Maße: 86-60-89  
Größe: 1.75 m  
Gewicht: 59 Kilo*

Tomb Raider: Legends	
Hersteller:	Eidos/Crystal Dynamics
Testmuster:	Eidos
Besonderes:	7ter Teil
URL:	www.tombraider.com
System:	PS2, XBOX, XBOX360, PSP, PC
	Grafik (sowohl Modelle als auch Kulissen sind detailreich und liebevoll erstellt), Sound, Movement, Adventure-Feeling
	immer noch Frust-Stellen, fade Motorrad-Sequenzen

