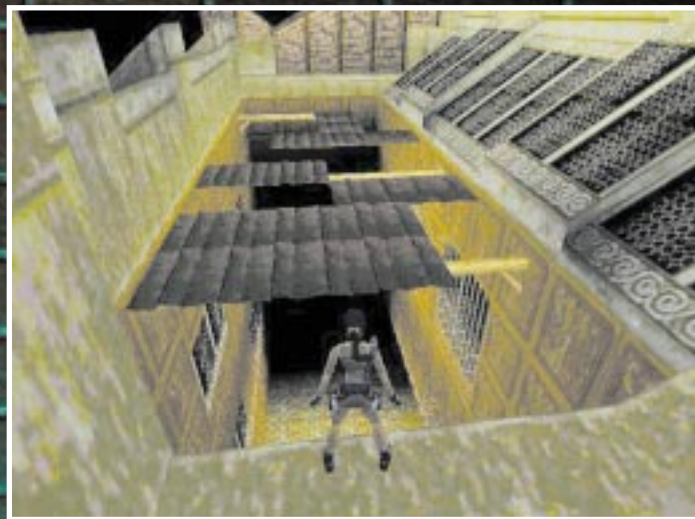


*Irgendwie muß Lara in das Flugzeug gelangen, um nach ihrem Ausbruch zumindest ihre Pistolen wiederzubekommen.*



*Wenn Lara Croft die brüchigen Ziegel auf dem Dach des Opernhauses überquert, bedeutet jeder falsche Schritt das Aus.*

## Tomb Raider 2 • Action-Adventure

# PRACHTWEIB



Tomb Raider war zu Beginn lediglich ein Action-Adventure mit einer weiblichen Hauptfigur. Tomb Raider 2 trägt nun schon den Untertitel „Starring Lara Croft“ – im Verlauf eines einzigen Jahres hat es Core Designs Vorzeigeheldin zum Medienstar gebracht, und der Ruhm ist ihr nicht schlecht bekommen: In ihrem zweiten Abenteuer zeigt sie erst so richtig, was in ihr steckt...

**A**ls vor ungefähr einem Jahr in Tomb Raider eine hübsche Heldin namens Lara Croft ihr Debüt feierte, ahnten wohl nicht mal ihre Erfinder, welch ein Kult sich in kürzester Zeit um diese Polygon-Powerfrau entwickeln würde. Es soll sogar Stimmen gegeben haben, die es für falsch hielten, die Hauptrolle eines Action-Adventures weiblich zu besetzen. Mittlerweile sind diese Kritiker verstummt, und eine Reihe von Leuten hat inzwischen kapiert, daß man mit Lara kräftig Kohle machen kann. So absolvierte Miss Croft bereits Gastauftritte auf Konzerten der geschäftstüchtigen Popgruppe U2 und wurde in diversen Blättern der Regenbogenpresse als Konkurrentin von lebenden Supermodels wie Claudia Schiffer oder Naomi Campbell hochstilisiert. Ein ganz besonderes Körperpflege-Erlebnis verspricht das Lara Croft-Duschgel, und erst kürz-

lich widmete Eidos der smarten Tomb Raider-Heldin sogar eine Ausstellung, auf der Künstler ihre von Lara Croft inspirierten Werke der Öffentlichkeit präsentieren konnten. Angesichts dieses Rummels ist es fast schon ein Wunder, daß die Hollywood-Vermarktung der schönen Britin immer noch auf sich warten läßt.

Trotzdem kann man den Lara Croft-Kult wohl nicht ausschließlich als eine geschickt eingefädelte Marketing-Kampagne erklären, denn das von Lara verkörperte Frauenbild scheint irgendwie den Nerv der Zeit zu treffen: Sicherlich fühlen sich männliche Computerspieler durch Laras weibliche Formen angesprochen, aber es gab im Vorfeld schon eine Reihe anderer Pixel- bzw. Polygon-Frauen, denen es nicht gelang, auch nur annähernd den gleichen Kultstatus zu erreichen: Auch Larrys Gespielinnen geizen wahrlich



Lara, sei wachsam: Auch von hinten können jederzeit Angreifer auftauchen und Dir schnell ein unrühmliches Ende bereiten.



Die Kamera wechselt selbständig die Perspektive, so daß wir die schöne Lara des öfteren auch aus der Nähe bewundern können.



**VERGLEICH**

Gegenüber seinem Vorgänger bietet Tomb Raider 2 optimierte Technik und ein actionlastigeres, ausgewogeneres Gameplay, während es Ecstatica 2 neben der größeren Spieltiefe auch den interessanteren Hauptcharakter voraus hat. Der Tomb Raider-Klon Excalibur 2555 AD kann es weder technisch noch spielerisch mit den Vergleichsprogrammen aufnehmen.

Tomb Raider 2 .....	91%
Tomb Raider .....	87%
Ecstatica 2 .....	81%
Excalibur 2555 AD .....	48%

nicht mit Rundungen, entwickeln aber wenig eigenes Profil, während „intelligente“ Heldinnen wie Laura Bow oder Emily Hartwood oft recht blaustumpfmäßig daherkommen. Lara Croft hingegen verbindet körperliche Attraktivität mit Grips, Sportlichkeit und Durchsetzungsvermögen – eine Mischung, die auf Frauen und Männer gleichermaßen anziehend wirkt.

**Mythische Dimensionen**

Der ganz besondere Reiz der Lara Croft-Spiele liegt aber nicht ausschließlich in der Hauptdarstellerin selbst begründet, sondern auch in den Schauplätzen, an denen sie ihre Abenteuer besteht. Verschlug es Lara zunächst in mayanische Tempelbauten, alte Kloostergemäuer und schließlich sogar ins sagenhafte Atlantis, so unternimmt sie diesmal Abstecher an die Chinesische Mauer, nach Venedig und ins tibetani-

sche Hochland. All diesen Locations ist gemeinsam, daß sie seit alters her auf die meisten Menschen eine ungeheure Faszination ausüben, weil sie auf der Welt ganz einfach einmalig sind oder weil man sie mit rätselhaften Legenden assoziiert. Diesmal dreht sich für Lara alles um den geheimnisvollen Dolch von Xian, der seinem Besitzer zu übermenschlichen Fähigkeiten verhelfen kann. Bis vor kurzem war das wertvolle Stück sicher in einem geheimen Versteck an der Chinesischen Mauer untergebracht, doch nun haben sich üble Schurken seiner bemächtigt. Natürlich setzt die edle Lara alles daran, den Gaunern ihr brisantes Diebesgut wieder abzuja- gen, und hetzt ihnen um die halbe Welt hinterher.

Besonders schwierig gestaltet sich die Verbrecherjagd in der Lagunenstadt Venedig, deren weitverzweigtes Kanalsystem und verwinkelte Architektur den Bösewichten optimalen Schutz bieten. Lara läßt sich jedoch so leicht nicht abschütteln und nimmt mit dem Speedboat ganz in James Bond-Manier die Verfolgung auf. Sie erklimmt das Kuppeldach des venezianischen Opernhauses, liefert sich dort heftige Schießereien mit Bartolis Schergen und dringt anschließend ins Innere des Musentempels vor. Was sich dort abspielt, steht an knisternder Spannung alten Hollywood-Klassikern wie der Theaterszene in dem Cary Grant-Streifen „Charade“ in nichts nach. Von Venedig aus geht's per Flugzeug weiter auf eine Arbeitsplattform mitten im Meer, wo

Lara unter anderem beweisen kann, daß sie auch als wagemutige Taucherin eine gute Figur macht. Zum großen Showdown kommt es schließlich in Tibet, dem mit seinen Tempeln und der schneebedeckten Bergwelt sicherlich grafisch abwechslungsreichsten Abschnitt.

**Fitneß-Center**

Anscheinend hat Lara mit ihrem Atlantis-Abenteuer gut verdient und das Geld in den Ausbau ihres vorher schon imposanten Privatsitzes ge-

steckt, der nun einem gewaltigen Fitneß-Parcours gleicht. Nicht nur das Innere des Hauses bietet mit dem bereits bekannten Musikzimmer, Treppen und raffiniert gestapelten Kisten erschöpfende Möglichkeiten zur Körperertüchtigung, auch im Garten kann Lara jetzt ihren unbezähmbaren Bewegungsdrang voll ausleben.

Die Investition in die neuen Trainingsgeräte, an denen Tomb Raider-Neulinge Laras akrobatische Kunststückchen erst einmal gefahr-



**GEDIEGENER HAUSHALT**

Bei Lara Croft scheint seit dem ersten Tomb Raider-Abenteuer wirklich der Wohlstand ausgebrochen zu sein. Hauste sie damals noch in relativ beengten Verhältnissen, läßt sie es sich jetzt richtig gutgehen: Im Musikzimmer ist die Sprungmatte einem edlen Perserteppich gewichen, die häßlichen Kisten aus dem Treppenhaus sind verschwunden, in ihrer Küche könnte sie eine ganze Legion verköstigen, und die Möglichkeiten zu körperlicher Betätigung in Haus und Garten lassen keine Wünsche offen. Ach ja, einen Butler hat Lara jetzt auch – wo sie sich auch aufhält, er dackelt ihr mit dem Teeservice hinterher. Typisch britisch!



MUSIKZIMMER



KÜCHE

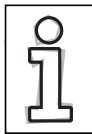


GARTEN



SWIMMINGPOOL

## FÜHRERSCHEIN IN ALLEN KLASSEN



Im Laufe des Spiels nutzt Lara immer wieder außergewöhnliche Verkehrsmittel, um sich schneller von A nach B bewegen zu können. Eine breite Schlucht in der Nähe der Chinesischen Mauer überwindet sie mit einer Mini-Seilbahn, und in Venedig durchkreuzt sie in halsbrecherischem Tempo die Kanäle mit einem Schnellboot. Im tibetanischen Hochland schließlich bedient sie sich eines wendigen, kleinen Schneefahrzeugs.

CHINESISCHE MAUER



VENEDIG



TIBET

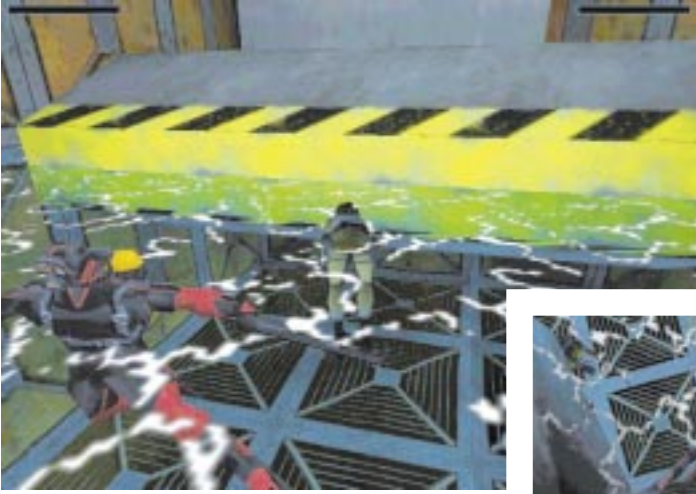


los üben können, bevor sie sich ins „richtige“ Abenteuer stürzen, hat sich gelohnt. Das Unternehmen „Dolch von Xian“ erweist sich nämlich als wesentlich kräftezehrender als Laras Ausflug nach Atlantis, und eine Aufgabe von solch gigantischen Dimensionen sollte man nur bestens vorbereitet angehen. Um den anstehenden Strapazen gewachsen zu sein, hat Lara ihr ohnehin schon eindrucksvolles Bewegungsrepertoire noch einmal erwei-

tert. Dynamisch, wie sie nun einmal ist, bevorzugt Miss Croft den schnellen Dauerlauf als Grundbewegungsart, ist aber auch in der Lage, bei gedrückter Shift-Taste langsam und vorsichtig zu gehen – dies hat den Vorteil, daß die Heldin an Abgründen und Kanten automatisch innehält und nicht vor lauter Schwung in die Tiefe schlittert. Schluchten, Schächte und Zwischenräume zwischen Plattformen überwindet Lara springend – je

nach Distanz mit oder ohne Anlauf. Gelingt es ihr nicht, die Entfernung auf Anhieb ganz zu meistern, krallt sie sich mit den Fingern an der Kante fest und zieht sich unter Aufbietung all ihrer Kräfte nach oben. Auch für besonders knifflige Situationen ist Lara mit ihren akrobatischen Seitwärtssprüngen und rückwärtigen Saltos bestens gerüstet. Es bereitet ihr nicht einmal Schwierigkeiten, sich seitwärts an Mauervorsprüngen entlangzuhangeln.

Neu dazugelernt hat Lara die Fähigkeit, Leitern hoch- und runterzuklettern und unter Wasser gelegene Plattformen automatisch als Standfläche zu nutzen. Trotz der enormen Vielfalt der möglichen Bewegungsabläufe gestaltet sich deren Steuerung kinderleicht, und wer bereits Tomb Raider 1 gespielt hat, braucht sich nicht umzugewöhnen: Mit dem Ziffernblock der Tastatur kontrollieren Sie die Richtung von Laras Schritten (inklusive Sidesteps und



*Auch unter Wasser lauern Gefahren: Ein Taucher hat soeben mit einem gezielten Harpunenschuß das Leben unserer Heldin ausgehaucht.*



*Die Schwimm-Sequenzen stellten schon ein Highlight des ersten Tomb Raider-Spiels dar und haben nichts von ihrer Faszination eingebüßt.*

Rollen), und mit <Alt> setzen Sie zum Sprung an. Mit <Strg> lassen Sie Lara mit den Fingern nach einer Kante zum Festhalten greifen oder gegebenenfalls ihre Waffe abfeuern. Ein Druck auf <Esc> fördert das übersichtliche Inventory zutage, aus dem Sie Waffen, Schlüssel oder Medipacks blitzschnell mit der Enter-Taste anwählen.

#### **Wehrhafte Maid**

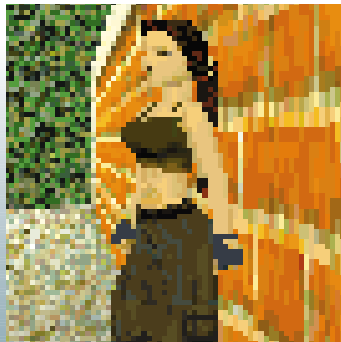
Gegenüber Tomb Raider 1 hat es Lara im Sequel jetzt mit wesentlich mehr Gegnern zu tun: Neben Tigern, Dobermännern, Dinos und Krähen lauern nun an allen Ecken und Enden auch ganze Horden von menschlichen Kontrahenten, die der Heldin u. a. mit Schlagstöcken, Baseballschlägern, einem breiten

Arsenal von Feuerwaffen oder Harpunen übel zusetzen können. Am Anfang eines Abschnitts ist Lara zumindest im Besitz von ein paar Pistolen, die zwar nicht besonders durchschlagskräftig sind, aber wenigstens über unendlich viel Munition verfügen. Lediglich auf der Arbeitsplattform steht Miss Croft zunächst völlig wehrlos da und

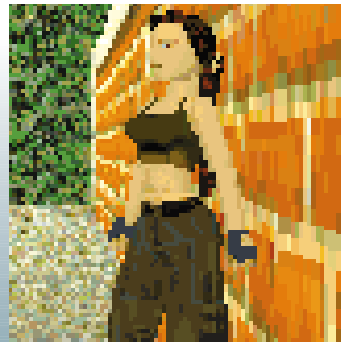
muß sich ihre waffenmäßige Grundausstattung erst gegen den Widerstand zweier harter Gesellen aus dem Rumpf eines Wasserflugzeugs besorgen. Alle weiteren Waffen (Shotguns, Uzis, Automatikpistolen, M16, Harpunen, Granatenwerfer) finden sich entweder in diversen Verstecken oder werden genau wie Munition und Medipacks

# PC ACTION PRÜFSTAND

Spielbar ist Tomb Raider 2 bereits auf einem P90 mit 16 MB RAM in einer Auflösung von 320x200 Bildpunkten, liefert dann allerdings keine besonders „ansehnlichen“ Ergebnisse. Mit einem P133 erzielen Sie immerhin bei 400x300 Pixeln noch einen halbwegs flüssigen Spielablauf. Wahre Wunder bewirkt der Einsatz einer 3D-Beschleunigerkarte: Selbst mit einem P90 können hier problemlos Auflösungen bis 640x480 gefahren werden.



320x200



400x300



640x480

Rechner/Konfiguration	320x200	400x300	640x480
Pentium 90, 16 MB, 4 MB Grafikkarte	gut spielbar	kaum spielbar	nicht spielbar
Pentium 133, 16 MB, 4 MB Grafikkarte	gut spielbar	spielbar	nicht spielbar
Pentium 90, 16 MB, 4 MB Grafikkarte, Direct3D	-	-	gut spielbar

erledigten Gegnern abgeknöpft. Trotz des breiten Waffenangebots ist Tomb Raider 2 kein ausgesprochenes Schießspiel, bei dem es auf Ihre Zielgenauigkeit ankommt. Im Vordergrund steht vielmehr Laras Wendigkeit – wie ein glitschiger Fisch sollte sie sich dem Zugriff des Gegners entziehen, und dazu müssen Sie sich vor allem auf den möglichst geschickten Einsatz der verschiedenen Moves konzentrieren. Aus diesem Grund visiert Lara die Kontrahenten in ihrem Schußfeld



Mit Hilfe des Ziffernblocks auf der Tastatur können Sie die Perspektive der Kamera fast beliebig verändern.



Immer wieder tauchen in Tomb Raider 2 tückische Pendelkonstruktionen auf, die der Protagonistin viel Schaden zufügen können.

ganz von selbst an, und Sie müssen sie nur noch per Tastendruck zum Feuern überreden.

### Verbessertes Leveldesign

So innovativ Tomb Raider 1 vom Konzept her auch war, viele Action-Adventure-Freunde übten dennoch harsche Kritik am Leveldesign. Im ersten Lara Croft-Spiel war einfach „zu wenig los“: Die spärlichen Gegner boten keine echte Herausforderung, und die Wege, die man bei den Puzzles zwischen den diversen Schaltern und Zahnrädern zurücklegen mußte, waren schlichtweg zu lang. Core Design hat aus diesen Kritikpunkten gelernt: Die Levels von Tomb Raider 2 bieten wesentlich mehr Action, die Puzzles sind „kompakter“ und vielseitiger. Langwierige, nervige Hüpfereien um ihrer selbst willen kommen nicht mehr vor. Tomb Raider 2 konfrontiert den Spieler an keiner Stelle mit unfairen Situationen – selbst dort, wo es auf ultrapräzises Timing und genaue Sprünge ankommt, lassen sich die Schwierigkeiten dank der exakt und prompt reagierenden Steuerung in einem akzeptablen zeitlichen Rahmen bewältigen. Auch grafisch wird in Tomb Raider 2 wesentlich mehr Abwechslung geboten als im Vorgänger, und dabei sind die verschiedenen Klamotten der Lara Croft eigentlich nur auflockerndes Beiwerk. Viel größ-

ere Bedeutung kommt den verschiedenen Locations zu, die alle paar Minuten mit neuen Überraschungen aufwarten und so den Spieler ständig bei Laune halten. Wer Tomb Raider 2 allerdings in seiner ganzen Pracht erleben will, sollte seinen

Rechner mit einer 3D-Beschleunigerkarte ausgestattet haben. Die erfreulich dezente Klangkulisse entspricht in etwa der des ersten Teils und paßt sich hervorragend dem jeweiligen Geschehen an.

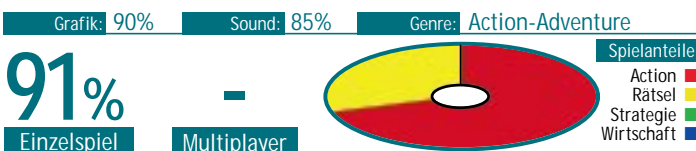
Herbert Aichinger



### KOMMENTAR

» Bereits Tomb Raider gehörte im letzten Jahr trotz seiner kleinen Schwächen zu den absoluten Ausnahme-Programmen, die aus der Masse der Fließbandproduktionen wohltuend herausstachen. Der zweite Teil der Lara Croft-Saga setzt dem Ganzen aber noch eins drauf: Überraschenderweise ist daraus kein billiger Aufguß des Vorgängers geworden, mit dem man die Fans ohne großen Aufwand noch einmal kräftig „melken“ will – nein, Tomb Raider 2 ist eine konsequente Weiterentwicklung des ersten Teils, in dem dessen Gameplay-Defizite fast durchweg ausgemerzt wurden. Das ausgewogene Leveldesign mit seinen anspruchsvollen, aber stets fairen Puzzles ist schlichtweg genial, und die aufwendige grafische Gestaltung der interessanten Locations sorgt für die optimale Atmosphäre. Über die paar Clippingfehler, die als „Altlast“ der Tomb Raider-Engine auch im zweiten Teil noch auftauchen, kann man getrost hinwegsehen – sie haben keine Auswirkungen auf den Spielspaß. Ich bin überzeugt, daß Tomb Raider 2 ein echter Spiele-Klassiker wird, von dem man auch in einigen Jahren noch spricht! «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, DirectX		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	120 MB/1 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Core Design/Eidos	Veröffentlichung:	November 1997



» Eine neue Referenz im Action-Adventure-Genre «