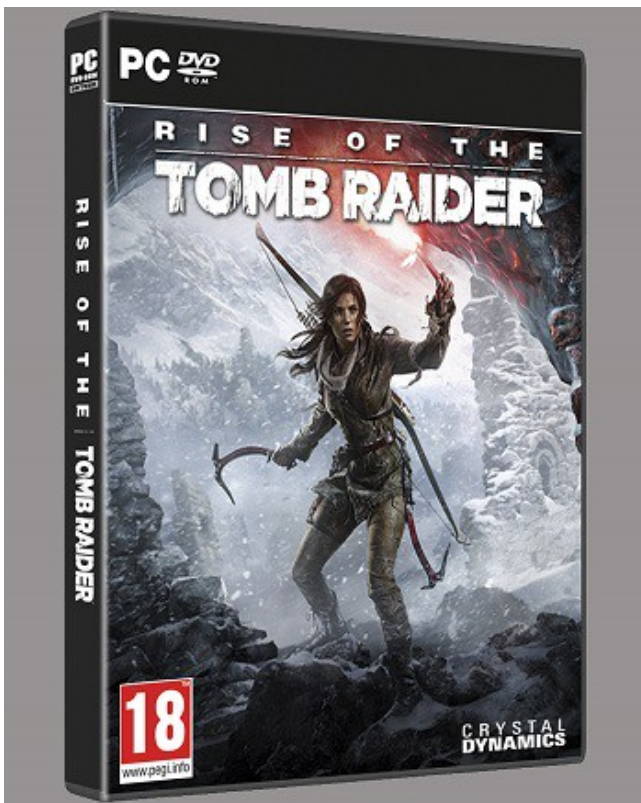


## Digitales | Games: Rise of the Tomb Raider

Auf Entdeckungstour durch Sibirien und Syrien. Zwei Jahre sind seit dem Reboot von Lara Crofts Geschichte vergangen – nun ist sie älter und schnuppert erneut Abenteuerluft. Mit ›Rise of the Tomb Raider‹ setzt Square Enix die erfolgreiche Serie fort und kehrt zu den Wurzeln des Actionspiels zurück. Ob das Modell des Vorgängers überzeugen konnte, ohne Langeweile aufkommen zu lassen, erfahrt ihr von **PHILIPP LINKE**.



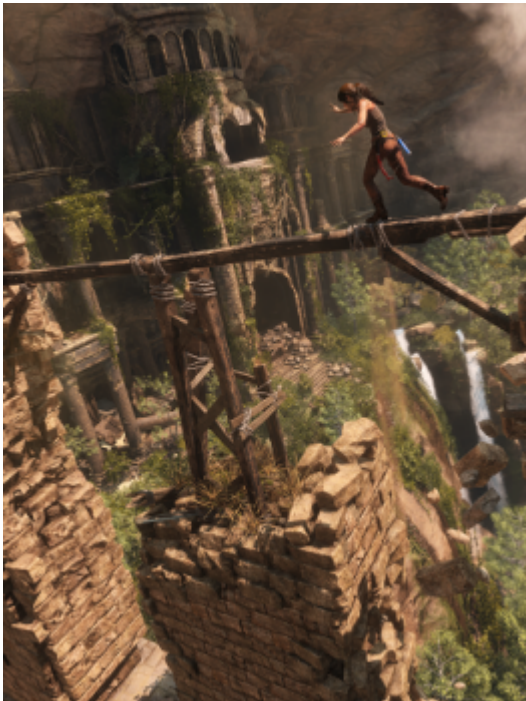
Die Geschichte beginnt mittendrin. Lara befindet sich auf einer Bergsteiger-Tour und wird prompt von einem Unwetter überrascht, das mehrere Lawinen auslöst und die gesamte Umgebung wie Spielzeug umherwirbelt. Unter diesen Umständen wird euch die grundlegende Steuerung erklärt, die sich vom Vorgänger übrigens kaum unterscheidet. Erst später wird in einem Rückblick der Hintergrund klar: Lara sucht ihren Vater, der nach seiner letzten Expedition nicht mehr zurückkehrte. Er war auf der Suche nach einem Artefakt, das angeblich ewiges Leben schenken kann. Natürlich lockt das Gerücht auch die Konkurrenz, in diesem Fall die paramilitärische Organisation *Trinity*. Diese zeigt sich reichlich rücksichtslos, nimmt Gefangene und zerstört einheimische Dörfer, um ihr Ziel zu erreichen. Das Positive: Die kriminellen Mitglieder Trinitys bieten hervorragendes Kanonenfutter im actionreichen Kugelhagel. Die Geschichte selbst ist somit eher Mittel zum Zweck. Neu ist jedoch, dass ihr auch vonseiten der Widersacher Einblicke erhaltet. Eine nette Sache. Für ein tieferes Verständnis der Geschichte lassen sich mehrere Dokumente auffinden, die aus unterschiedlichen Epochen vom Leben der Einheimischen, einer fanatischen Religion und den jüngst durch *Trinity* ausgelösten Ereignissen erzählen.

Der Großteil spielt in Sibirien, in einem schneebedeckten Gebiet und später in einem grünen, warmen Tal. Zunächst auf sich allein gestellt, muss Lara ums nackte Überleben kämpfen. Dazu müssen Materialien wie Fleisch, Fell, Holz und Heilpflanzen gesammelt werden. Angezeigt werden euch die Ziele in einer echten

Missionsliste mit Haupt- und Nebenmissionen. Letztere sind optional und lassen sich beispielsweise durch Gespräche mit den Einheimischen erhalten. Das ist zwar nicht wirklich innovativ, doch bieten die Quests eine willkommene Abwechslung zu den üblichen Rätseln, dem teilweise linearen Levelaufbau und geben dem Spiel einen dezenten Open-World-Charakter. Und mal ganz nebenbei: erinnert euch das Einsammeln entlaufener Hühner auch an ein bestimmtes Nintendo-Spiel?

### Vom Überlebenskünstler zum wandelnden Waffenschrank

Über die Zeit sammelt ihr jede Menge Materialien und Waffenteile ein, mit denen Lara in bester MacGyver-Manier die wundersamsten Waffen zaubert. Da ihr auch in diesem Spiel wieder praktisch mit bloßen Händen anfangt und euch kontinuierlich hocharbeitet, ist das Erfolgserlebnis bei jeder neuen Waffe groß. Im Vergleich zum Vorgänger gibt es hier einige Neuerungen, wie etwa eine große Auswahl an Spezialmunition für Bogen und Schusswaffen. Zusätzlich lassen sich deutlich mehr Objekte in eurer



Umgebung in tödliche Waffen verwandeln. Eben eine alte Flasche mit Öl gefüllt und schon haltet ihr ein Molotov Cocktail in der Hand. Leere Blechdosen werden zu Rauch- oder Nagelbomben und auch Fallen lassen sich auslegen. Insgesamt gestalten sich die Kämpfe in **RotTR** damit dynamisch und kreativ. Besonders auf den höheren Schwierigkeitsgraden zahlt es sich aus, die Umgebung vor dem Kampf gründlich zu inspizieren. Selbst nach einer Niederlage bleibt es spannend, da das Experimentieren mit verschiedenen Taktiken großen Spaß macht.

Wie gewohnt könnt ihr auch eure passiven Fähigkeiten als Nahkämpfer, Jäger oder Überlebenskünstler mit der Zeit ausbauen. Seltsamerweise hat Lara seit ihrem letzten Abenteuer nämlich alles wieder verlernt. Für besonders seltene Materialien lassen sich neuerdings auch Rüstungen erstellen, die euch kleinere Zusatz-Boni gewähren. Die große Vielfalt an Modifikationen kommt einem Rollenspiel nahe und motiviert euch, möglichst viele Nebenquests zu absolvieren und für kommende Kämpfe zu rüsten. Wie im letzten Teil steht Lara der »Survival Instinct« zur Verfügung, der alle sammelbaren Objekte und Interaktionsmöglichkeiten in leuchtendem Gelb erscheinen lässt. Mit dieser Funktion ist es ein Kinderspiel, die zahlreichen

Sammelgegenstände zu finden. Wer hier etwas mehr Herausforderung sucht, kann die sichtbaren Objekte deaktivieren, sodass nur noch Wegpunkte der aktuellen Mission angezeigt werden.

Apropos Herausforderung: **RotTR** kommt mit vier Schwierigkeitsstufen daher, die teilweise drastische Auswirkungen auf das Gameplay haben. Auf der dritten Stufe »Erfahrener Räuber« erfolgt die Gesundheitsregeneration nur außerhalb von Kämpfen und Gegner verursachen mehr Schaden als auf der Stufe »Tomb Raider«. Noch einfacher wird es als »Abenteurer« mit automatischer Zielerfassung. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad wird es dagegen richtig ernst: Keine Gesundheitsregeneration, noch härtere Gegner und die Nutzung eines Camps kostet euch Rohstoffe.

### **Abenteurer selbst gemacht**

Eine ganz besondere Art der Highscorejagd bietet der neue Spielmodus »Expeditionen«. Dieser lässt euch einzelne Abschnitte des Spiels erneut absolvieren, während ihr versucht, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Um das Ganze etwas interessanter zu machen, wurden hier zusätzliche Herausforderungen eingebaut, die euch am Ende Credits einbringen. Zusätzlich könnt ihr Modifikationen in Form von Karten erwerben und der Expedition hinzufügen. Diese Karten können Effekte auf euer Aussehen, eure Waffen, die Stärke der Gegner oder die eigene Stärke haben. Je nachdem ob die Karte euer Leben vereinfacht oder erschwert, werden eure Gesamtpunkte am Ende vermehrt oder verringert. Von den Karten gibt es mehrere



Hundert, die ihr im Laufe des Spiels erhaltet oder durch den Kauf von Karten mit Credits kauft. Für Highscorejäger ist dieser Modus optimal und bietet jede Menge Abwechslung. Wer sich allerdings einen Multiplayermodus gewünscht hat, der sucht leider vergebens.

### **Technische Augenweide**

Square Enix hat sich wieder mächtig ins Zeug gelegt, um **RotTR** auf PC und Konsolen besonders schön aussehen zu lassen. Mit modellierbarem Schnee, der Spuren hinterlässt, Bäumen und Büschen, die sich mit dem Wind mit bewegen und einer verbesserten Haar-Simulation wirkt das Spiel authentischer als je zuvor. Mit dem letzten Patch wurde zudem Unterstützung für DirectX12 nachgereicht, was hauptsächlich Rechnern mit einer schwachen CPU einen Vorteil verleiht. Unter Umständen kann die neue Schnittstelle derzeit

Leistungseinbrüche bewirken, sodass sie mit entsprechender Vorsicht genutzt werden sollte. Durch zahlreiche Optionen im Grafikmenü läuft **RotTR** auch auf schwächeren Rechnern. Wer jedoch Texturen in höchster Auflösung genießen will, benötigt eine Grafikkarte mit 4 GB eigenem Grafikspeicher.

### **Fazit**

**RotTR** fühlt sich an wie eine verbesserte Version seines Vorgängers - und das ist gut so. Mit einem größeren Waffenarsenal werden die Kämpfe kreativer, Nebenmissionen bieten mehr Abwechslung und grafisch hat sich einiges getan. Die einzigartige Mischung aus Erkundung, Klettern und Kämpfen funktioniert nach wie vor ausgezeichnet und motiviert das gesamte Spiel durch. Als potentielle Langzeitbeschäftigung hat es mir der Expeditionsmodus leider nicht angetan. Statt mich auf Highscorejagd zu begeben, suche ich lieber die verbleibenden geheimen Gräber und versuche alle Schätze zu erbeuten. Zum Glück lässt euch **RotTR** selbst entscheiden, was ihr tun wollt. Ob es euch nun um Höchstpunktzahlen geht, ihr ein immersives, cineastisches Erlebnis sucht oder ob ihr einfach nur die Umgebung erkunden wollt, es steht euch völlig frei. Somit kann ich das Spiel allen Hobby-Archäologen und Action-Liebhabern uneingeschränkt empfehlen.

| [PHILIPP LINKE](#)

### **Titelangaben**

[Rise of the Tomb Raider](#)

Square Enix

erhältlich für XboxOne, Xbox360 und PC, ab dem 4. Quartal 2016 für Playstation 4.

ab 45,99€