

Das Martyrium der Lara Croft

Die erfolgreichste Verlegenheitslösung der Videospiegelgeschichte

Mit «Tomb Raider» ist dem Studio Crystal Dynamics der Relaunch einer legendären Marke gelungen. Lara Croft ist nicht länger das Cybersex-Symbol am digitalen Gängelband, sondern eine eigenwillige Frau.

Marc Bodmer

Der Trailer zum neuen «Tomb Raider»-Game lässt Übles erahnen. Lara Croft, die Ikone moderner Videospiele, hängt kopfüber gefesselt in einer Höhle. Mit Mühe kann sie sich befreien, stürzt schreiend in die Tiefe und wird bei der harten Landung von einem Stahlstift durchbohrt. Unwillkürlich zuckt man zusammen. Das hat weh getan. Lara stöhnt vor Schmerzen, spricht sich Mut zu, taumelt weiter, tritt in Bärenfallen, schreit, schlottert in der Nacht vor Kälte. Dieses ewige Gejammer ist übertrieben, das Gestöhne nervt. Ob das Spiel gut kommt?

Geschlechtsumwandlung

Es ist gut gekommen. Das Anfang März veröffentlichte Spiel, das sich binnen 48 Stunden bereits über eine Million Mal verkauft hat, zeigt eine geschundene junge Frau, die mit der coolen Heldin von früheren Abenteuern kaum mehr etwas gemein hat. Zeitlich ist die Geschichte auch als Prequel konzipiert und spielt vor den bekannten Episoden. In «Tomb Raider» ist Lara Croft 21 Jahre jung und macht sich nach ihrem Uni-Abschluss auf die Suche nach der mysteriösen Insel Yamatai am Rande des sogenannten Drachen-Dreiecks. Prompt erleidet das Forschungsschiff mit Lara an Bord Schiffbruch. Mit ein paar weiteren Überlebenden wird sie auf die Insel gespült, verschleppt, und sie wacht kopfüber hängend auf...

Vor 17 Jahren erschien das erste Abenteuer der britischen Archäologin, die ursprünglich ein Mann war, ganz im Stil von Indiana Jones samt Hut und Peitsche. Doch aus Furcht vor einer möglichen Plagiatsklage entschied sich das damalige Studio Core Design für eine Geschlechtsumwandlung. Lara Croft war geboren und mit ihr die erfolgreichste Verlegenheitslösung der Videospiegelgeschichte. Von den insgesamt neun «Tomb Raider»-Titeln wurden weltweit über 35 Millionen Kopien verkauft. Wohl nicht zuletzt wegen ihrer üppigen weiblichen Attribute – Lara-Designer Toby Gard begründete die

überzeichnete Physiognomie mit der groben Grafik zu den Anfangszeiten – etablierte sich die Pixel-Protagonistin zu einer Kultfigur: Sie zierte die Frontseite von Magazinen wie «Time», «Newsweek» und «Focus», und Oscarpreisträgerin Angelina Jolie verkörperte die Game-Heldin zwei Mal im Kino.

Fans der Serie könnten in der neuesten Folge mit der anfänglich etwas verschüchterten Art der Heldin Mühe haben. Doch die Heldin erholt sich rasch vom ersten Schrecken und räumt mit Pfeil und Bogen locker Bösewicht um Bösewicht ab.

Es ist einzig dieser plötzliche Wandel von stammelnder Tussi zu kühler Killeerin, der in der sonst stimmig inszenierten Abenteuergeschichte aus dem Rahmen fällt. Obschon die Adventure-Aristokratin schnell den Umgang mit Waffen lernt – die erhöhte Altersempfehlung auf 18 Jahre ist durchaus verständlich –, bleibt eine konstant bedrohliche Atmosphäre auf der verwunschenen Insel spürbar. Erinnerungen an die TV-Serie «Lost» werden wach, denn auch in «Tomb Raider» sind übernatürliche Kräfte am Werk und setzen den Schiffbrüchigen zu.

Missliche Lage

Zu einem «Tomb Raider»-Titel gehören natürlich auch rätselhafte Apparaturen, knifflige Konstruktionen und Grabstätten, deren Geheimnis es zu lüften gilt. Im Vergleich zu früheren Games tritt der titelgebende Charakter in den Hintergrund. Die Gruften sind nach wie vor eindrücklich, brauchen jedoch zur Erreichung des Spielziels nicht mehr geplündert zu werden. Wer beim Lösen einer Knobelei ansteht oder im Dschungel den Weg verliert, dem hilft die auf Tastendruck aktivierbare Abenteurer-Optik, die nützliche Elemente aufleuchten lässt.

Mit «Tomb Raider» ist dem Studio Crystal Dynamics der längst fällige Relaunch einer legendären Marke gelungen. Lara Croft ist nicht länger das Cybersex-Symbol am digitalen Gängelband, sondern eine eigenwillige junge Frau. Sie kämpft mutig um ihr Leben und das ihrer Freunde, die sie durch ihren Leichtsinns in eine missliche Lage gebracht hat.

«Tomb Raider», Crystal Dynamics/Square Enix, PS 3/Xbox 360/PC, ab 18 Jahren.