

Game // Tomb Raider

Lara Croft is in de nieuwe *Tomb Raider* levensecht // Als ze op mensen moet schieten, dan is ze **aangedaan** // Nou ja, in **het begin** dan

Tomb Raider, van: Crystal Dynamics, voor: PlayStation 3, Xbox 360, Windows, € 60



Lara Croft in de nieuwe versie van *Tomb Raider*, gemodelleerd naar de Engelse actrice Camilla Luddington. Voorlopig is dit de meest realistische uitvoering van Lara.

Pin-up die huilt als ze schiet

NIELS 'THOOFT
GAMERECENSENT

Het duurt bijna een uur voordat je enigszins helder hebt hoe de nieuwe versie van *Tomb Raider* is veranderd. Als archeologe Lara Croft lijdt je schipbreuk in de Formosadriehoek ten zuiden van Japan. Je spoelt aan op een eiland, wordt ontvoerd door de lokale bevolking en belandt in een griezelige grot. De actie wordt veelvuldig opgebroken door filmpjes en zogeheten Quick-Time Events, 'voorgestane' scènes waarin je op het juiste moment op de juiste knop moet drukken. Dan bereik je een bergtop en kijk je uit over een woeste baai vol scheepswrakken. Je wandelt langs kliffen, valt in het water, klimt er weer uit, maakt een vuur, vindt een pijl en boog, krijgt honger. Vervolgens vil je een hert en lijkt Lara werkelijk aangedaan. Dus zo'n spel is het geworden.

De eerste *Tomb Raider* uit 1996 lijkt achteraf een toevalstreffer. Het Britse Core Design liet zien hoe goed 3D-werelden, toen nog maar net mogelijk op spelcomputers, zich leenden voor een spannend avontuur waarin werd geklommen, geschoten

en vooral gepuzzeld. Het idee om de hoofdrol te geven aan een vrouwelijke Indiana Jones bleek een gouden greep: Lara groeide uit tot een digitaal rolmodel en seksymbool. Zeker na *Lara Croft: Tomb Raider*, de verfilming uit 2001 met Angelina Jolie in de hoofdrol, werd Lara groter dan haar games. Maar de kwaliteit van de gamevervolgen daalde.

Na de overdracht aan het Amerikaanse Crystal Dynamics in 2003 ging het iets beter. Toch was het concurrent Naughty Dog dat *Tomb Raider* nieuw leven inblies, wat Lara's games zelf vertikten. Hun *Uncharted*-spellen waren speelbare spektakelfilms van een krappe tien uur, met bijna levensechte hoofdpersonages in plaats van opgepoetste tekenfilmfiguren. In een dappere poging *Tomb Raider* weer relevant te maken is er dan nu deze *reboot*.

Het best gelukt is Lara zelf. Zij is nog levensechter dan de personages in *Uncharted*. Ze is bang, lijdt pijn, voelt kou en vindt het, althans in het begin, vervelend om haar tegenstanders neer te schieten. De crew om haar heen, zeven man sterk, werkt minder goed. Het lijkt alsof de makers mikten op een ensemble cast à la de tv-serie *Lost*, maar er is amper tijd om ze te leren kennen.

De tien uur dat het verhaal duurt vliegt namelijk voorbij. Net als in

Uncharted ren je door brandende gebouwen, overleef je explosies en stort er onder je voeten bruggen in elkaar. Je schiet, klimt, jaagt, zoekt. Je puzzelt, minder dan in de oude *Tomb Raiders* maar meer dan bij de concurrentie. Gaandeweg ontdek je wat er aan de hand is op het eiland: ook daar zien we sporen van *Lost*. Geslaagd is dat je daarnaast nog zo'n tien uur kunt besteden aan extra tombes en bergen verzamelwaar, die verspreid ligt in alle uithoeken. Het lineaire verhaal is namelijk gekoppeld aan een semionlineaire spelwereld, waarin je vrij kunt rondreizen en steeds meer middelen krijgt om nieuwe plekken te bereiken.

De teleurstelling komt in de derde, laatste akte. Dan stevent het verhaal af op een ietwat inspiratieloze occulte conclusie. Schijnt te horen bij het Indiana Jones-sjabloon, maar dat maakt het nog niet leuk. Bovendien veranderen de schietpartijen van kleinschalige schermutselingen in uitgerekte slachtingen.

Dat doet af aan het eerder zo zorgvuldig opgebouwde realisme, en maakt een spel dat tot dan toe prima speelbaar was voor ongevoelende gamers ineens een lastig te nemen hindernis. Gelukkig heb je je op dat punt zó met Lara vereenzelvigd, dat je met liefde nog even de tanden op elkaar zet en doorbijt.

i

17 jaar Lara Croft in vijf stappen



■ 1996

Lara Croft in haar debuutgame *Tomb Raider*. Volgens de designfolklore had ontwerper Toby Gard haar borsten 'per ongeluk' 150 procent te groot gemaakt. *Tomb Raider* werd erg positief ontvangen, wereldwijd zijn er (vooral voor PlayStation) 7 miljoen exemplaren verkocht.



■ 1999

Lara Croft zoals ze te zien was in de *Tomb Raider*-versies *The Last Revelation* (deel 4, 1999, 5 miljoen exemplaren) en *Chronicles* (deel 5, 2000). Lara kan voor het eerst aan balken hangen en met een salto uit tunneltjes springen. Er zijn 'slechts' 1,5 miljoen exemplaren verkocht.



■ 2003

Lara Croft in *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (deel 6). Lara was hier voor het eerst wat minder cartoony. Dit was Core Designs laatste *Tomb Raider* en de eerste voor PlayStation 2. Het spel werd lauw ontvangen en er zijn 2,5 miljoen exemplaren verkocht.



■ 2006

Lara Croft in *Tomb Raider Legend* (deel 7). *Legend* was de eerste *Tomb Raider* van ontwikkelstudio Crystal Dynamics. Lara was minder gestileerd dan in eerdere delen. Er zijn 4,5 miljoen exemplaren verkocht.



2008

Tomb Raider Underworld (deel 8) is qua verhaal een directe opvolger van *Legend*. Lara kan in deze versie voor het eerst gebruikmaken van een 'Sonar Map'. Er zijn 2,6 miljoen exemplaren verkocht.