

# TYPISCHES IN TOMB RAIDER

## VON SPONGE

DIESER KLEINE ÜBERBLICK SOLL DIR EINEN EINDRUCK VON WIEDERKEHRENDEN PHÄNOMENEN IN DER GESTALTUNG VON TOMB RAIDER VERMITTELN. ES IST BEMERKENSWERT, WIE EINIGE ELEMENTE IN DEN ORIGINALSPIELN UND CUSTOMLEVELS IMMER WIEDER AUFTAUCHEN. ICH DACHTE, EINIGE LEUTE FINDEN DAS SICHER INTERESSANT. HIER IST ALSO EINE AUSWAHL AN DINGEN, DIE MIR ALS TYPISCH IN DER GESTALTUNG VON TOMB RAIDER SPIELEN AUFFIELEN.

### ITEM PLACEMENT

---



WO EIN OBJEKT IM LEVEL SITZT, HÄNGT ZUM TEIL VOM SETTING AB. DENNOCH FIEL MIR AUF, DASS INSBESONDERE PUZZLE ITEMS OFT GEZIELT IN SZENE GESETZT SIND IN EINER SPEZIELLEN NISCHE ODER SOGAR EINEM EIGENEN KLEINEN RAUM, ODER SCHREIN, WENN MAN SO WILL. DAS LÄSST SIE SEHR BESONDERS WIRKEN.



### SHOWCASING

---



SCHON IN TR1 KOMMT EINE TECHNIK VOR, DIE ICH GERN SHOWCASING NENNE. MANCHMAL WIRD EIN ITEM SCHON FRÜH DURCH EINE ART GUCKLOCH GEZEIGT. MAN WEISS, DASS LARA ES SPÄTER BRAUCHEN WIRD, ABER ETWAS DAFÜR TUN MUSS. DIESE SPEZIELLE ART DES ITEM PLACEMENT SCHAFFT EIN VERSTÄNDNIS FÜR DIE ANSTEHENDEN AUFGABEN. ES BAUT ABER AUCH SPANNUNG AUF.

## GEHEIMTÜREN



EINE ANDERE TRADITIONELLE ERSCHEINUNG IN TOMB RAIDER SPIELEN SIND TÜREN DIE MAN ALS SOLCHE KAUM ERKENNT. ES GIBT MOMENTE VON TR 1-3, WO KAMERAS WÄNDE ODER BÜCHERREGALE ZEIGEN, DIE SICH IN EINEN ANDEREN RAUM HINEIN ÖFFNEN. DAS SORGT FÜR AHA-EFFEKTE BEI DEN SPIELENDEN.

## LANGE LEITERN



VOR ALLEM TOMB RAIDER II BESASS EINE REIHE AN SEHR LANGEN LEITERN, MEIST GENUTZT IN KOMBINATION MIT EINEM BESTIMMTEN AUDIO (NR. 6 IM TRII SOUNDTRACK), DER LONG-WAY-UP JINGLE, WIE ER HEISST. WANN IMMER LARA (SEHR) VIEL HÖHERE HÖHEN ERKLIMMT, SCHAFFT DIESE KOMBINATION AUS BEWEGUNG UND MUSIK EINE GANZ BESONDERE ATMOSPHÄRE.



## ANHÄUFUNGEN



NOCH ETWAS, DAS ZUM KLETTERERLEBNIS IN TOMB RAIDER SPIELEN BEITRÄGT, SIND SCHLICHT MASSEN AN MATERIAL. SEIEN ES MAGMASTRÖME DIE LARA NICHT BERÜHREN DARF, ODER EIN BERG AUS GERÖLL DER VERLEGT WERDEN MUSS, ODER LAWINEN AUS SCHNEE, AND ODER SCHLAMM, DIE UMGANGEN WERDEN MÜSSEN. DIESE ANHÄUFUNGEN BIETEN EINE TOLLE MÖGLICHKEIT, DEN WEG NACH OBEN ANSPRUCHSVOLLER ZU GESTALTEN. UND EINFACH TEXTURIERT SIND SIE AUCH!

## KOLOSSALE STATUEN



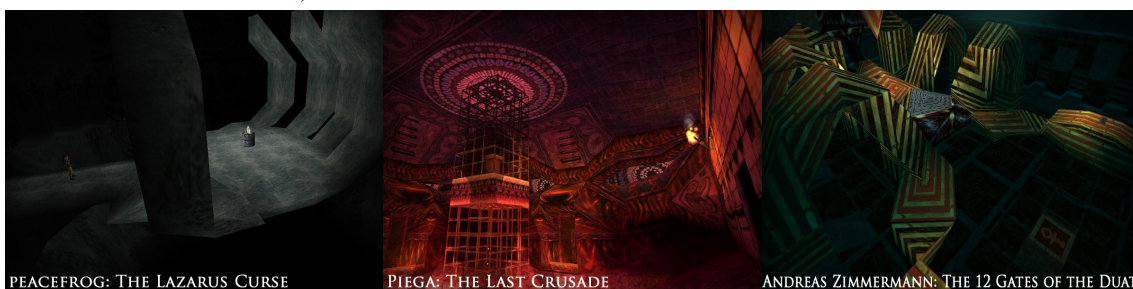
HÄUFIG UND ZAHLREICH KAMEN IN ALLEN KLASSISCHEN TR-SPIELEN KOLOSSALE MONUMENTE ALS TEIL DER RAUMARCHITEKTUR VOR. DIE SCHAFFENDEN KRÄFTE HINTER DEN ORIGINALSPIELEN SCHAFFTEN BEISPIELSGEWEISE GLEICH MEHRERE SPHINGEN.



MANCHMAL DIENEN STATUEN DABEI NICHT NUR DER DEKORATION, SONDERN SIND SOGAR INS GAMEPLAY EINGEBUNDEN. SO MUSSTE LARA ZUM BEISPIEL DIE RIESIGE BUDDHA-STATUE IN TR II ERKLIMMEN, UM AN EINE FASSUNG ZU GELANGEN, UND VERSTECKT IN EINER NISCHE AUF DER RÜCKSEITE DER STATUE LAG EIN SECRET.



DA DER GRAT AN MÖGLICHKEITEN DER AUSFORMUNG STARK BEGRENZT IST, WENN MAN MIT TRLE-ARCHITEKTUR BAUT, WURDEN OFT NUR TEILE UMGESETZT, ODER ES KAMEN STATISCHE OBJEKTE ZUM EINSATZ, UM MEHR DETAILS ZU ERMÖGLICHEN.



## BEGEBBARE FORTBEWEGUNGSMITTEL



EINE ANDERE FORM MASSIVER STRUKTUREN, UND QUASI DAS GEGENSTÜCK ZU KOLOSSALEN STATUEN, SIND BEGEBBARE, MASSIVE FORTBEWEGUNGSMITTEL.



TR III: ALDWYCH

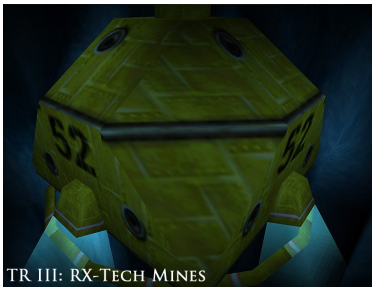


TR II: OPERA HOUSE

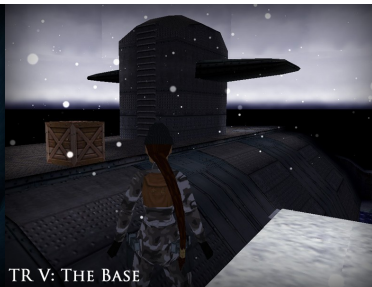


TR III: CRASH SITE

OB ZUR FORTBEWEGUNG AN LAND, AUF SCHIENEN, ZU HOHER SEE ODER IM FLUG; MEHRERE TRANSPORTMITTEL HATTEN IN DEN ORIGINALEN TR-SPIELN IHREN AUFTRITT. SO GAB ES EIN FLUGZEUG, EIN SEEFLUGZEUG, EIN U-BOOT, BOOTE UND SCHIFFE, EIN UFO, EINEN GÜTERZUG, EINE U-BAHN, UND NOCH EINIGES MEHR.



TR III: RX-TECH MINES



TR V: THE BASE



DHAMA: THE TOWER BRIDGE INCIDENT

DENNOCH WURDE DIE VIelfALT AN MASSIVEN TRANSPORTMITTELN NOCH WEITER AUSGEBAUT DURCH DIE TOMB RAIDER CUSTOM LEVEL COMMUNITY.



ISIS: LARA AND THE PIT

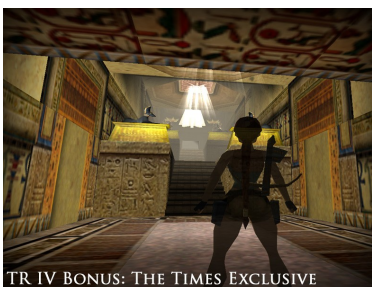


TITAK: HIMALAYAN MYSTERIES - PART 1



TEME9: THE TREASURE OF THE LOST SPANISH GALLEON

## IN DEN SONNENUNTERGANG RAIDEN



TR IV BONUS: THE TIMES EXCLUSIVE



TR II: BARKHANG MONASTERY

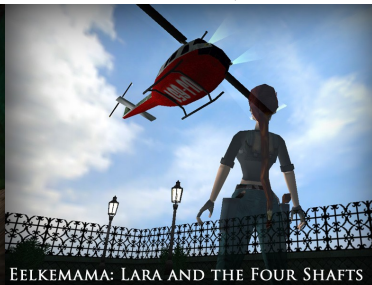


TR III: METEORITE CAVERN

IN DEN SONNENUNTERGANG REITEN IN TOMB-RAIDER-MANIER. DAS SOLL NUR BEDEUTEN, DASS DER ABGANG BESONDERS GEMACHT WIRD, ETWA IN FORM EINES SCHÖNEN ENDRRAUMES, EINES FLUCHTWEGES, ODER EINER SAMMELSTELLE.



TR II: DRAGON'S LAIR



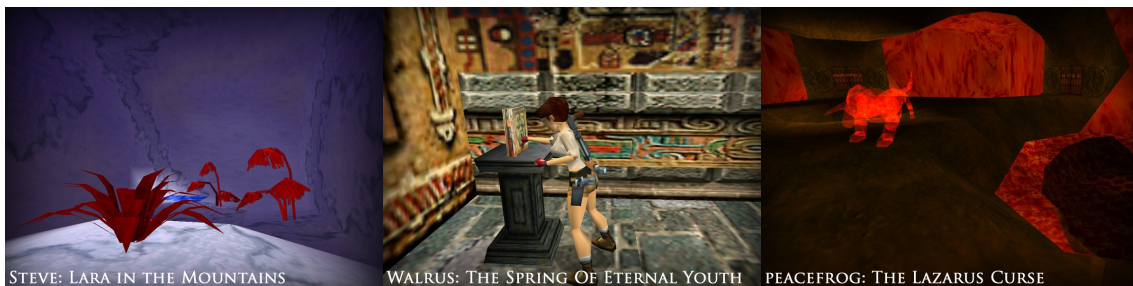
EELKEMAMA: LARA AND THE FOUR SHAFTS



BAG1: HOTEL



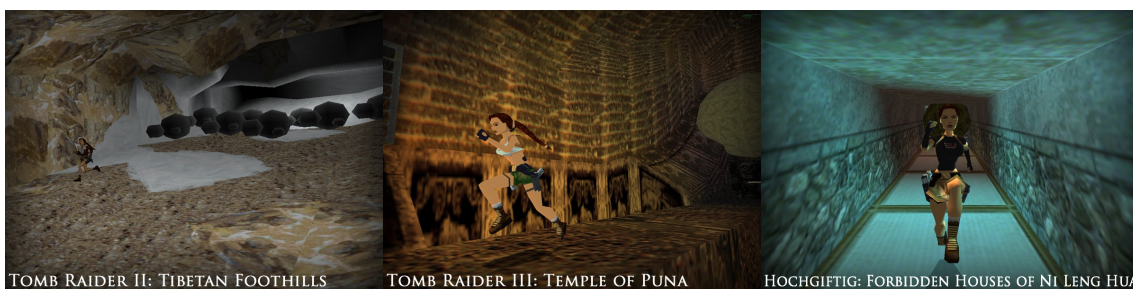
ES BRAUCHT NICHT VIEL, UM FÜR DIE ÄSTHETIK EINES TOMB RAIDER LEVELS EINE TEXTUR ABZUÄNDERN. SELBST WENN TEXTUREN NUR EIN WENIG VERÄNDERT SIND, KÖNNEN SIE SCHON ALS HINWEIS DIENEN. DASSELBE GILT FÜR OBJEKTE, WELCHE ETWAS ANDERS SIND IN IHRER FÄRBUNG ODER TEXTURIERUNG.



RICHTIG NEUE TEXTUREN UND OBJEKTE HINGEGEN, SELBST IN KLEINEM RAHMEN, ERÖFFNEN NICHT NUR NEUE MÖGLICHKEITEN FÜR DEKOR UND GAMEPLAY. SIE KÖNNEN DAZU NOCH EINEN LEVEL RICHTIG EINPRÄGSAM MACHEN.



## TYPISCH LARA ...



VIELN DANK FÜR DIE LEKTÜRE! NOCH VIEL MEHR HÄTTE HIER GEZEIGT WERDEN KÖNNEN. DIES IST NUR EINE KLEINE SAMMLUNG AN DINGEN, DIE MIR BEIM SPIELEN VON TOMB RAIDER AUFGEFALLEN SIND. ICH HOFFE, DU KONNTTEST DIR ETWAS AUS DIESEM ÜBERBLICK MITNEHMEN. VIELLEICHT JA EIN WENIG INSPIRATION FÜR EINEN LEVEL, AN DEM DU GERADE BAUST. VIELLEICHT AUCH EIN OFFENES AUGE ZUM ERKENNEN VON WIEDERKEHRENDEN ELEMENTEN, SODASS DU BALD MEHR DAVON SIEHST, WENN DU ERNEUT EIN SPIEL SPIELST.

CIAOITO,  
SPONGE  
DEZEMBER 2019