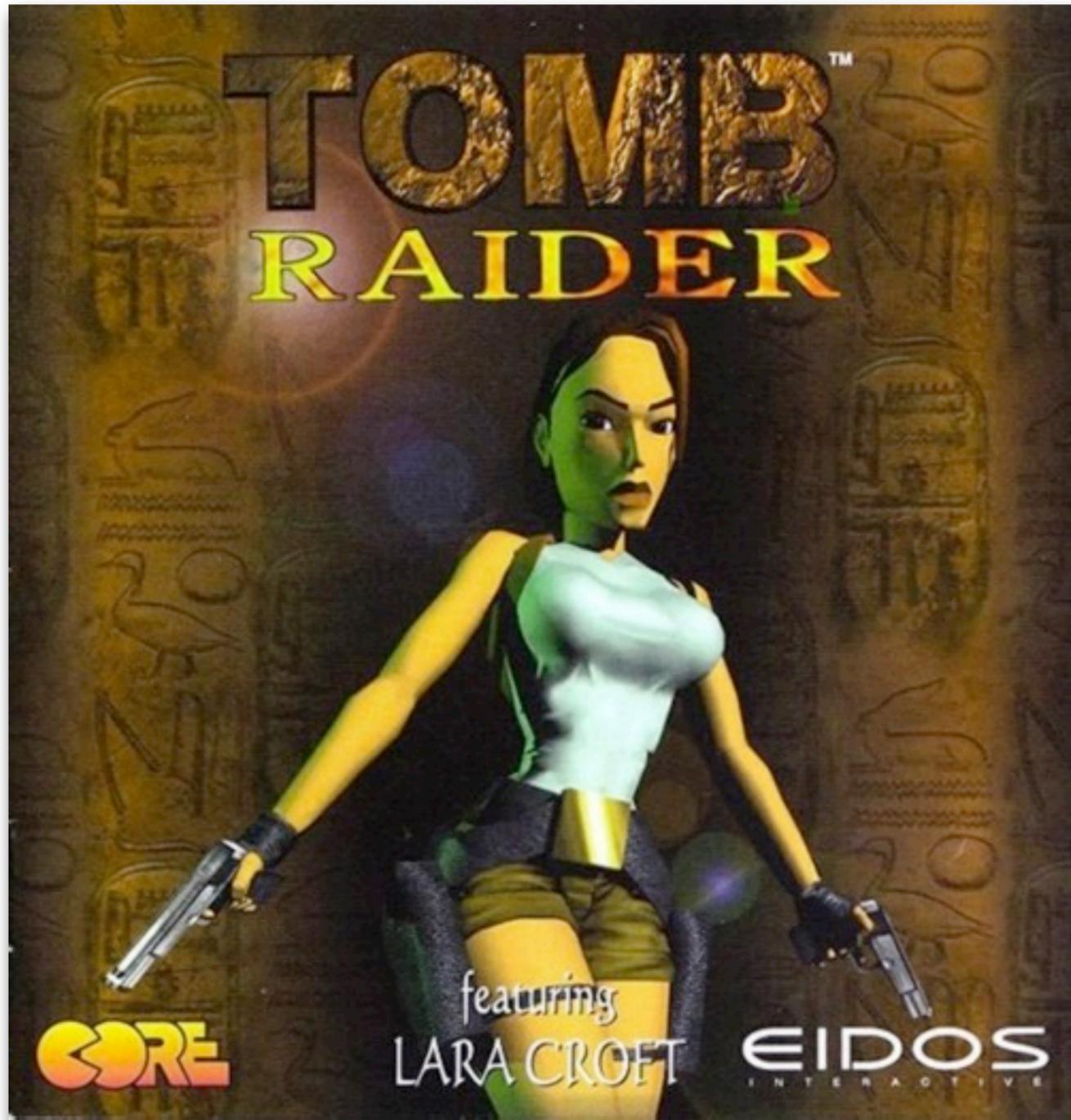


**KLASSIKER DER
SPIELEGESCHICHTE III**

04 TOMB RAIDER 1996

26. MAI 2011





Eidos Interactive





Inspiration

Virtua Fighter



Sarah Bryant



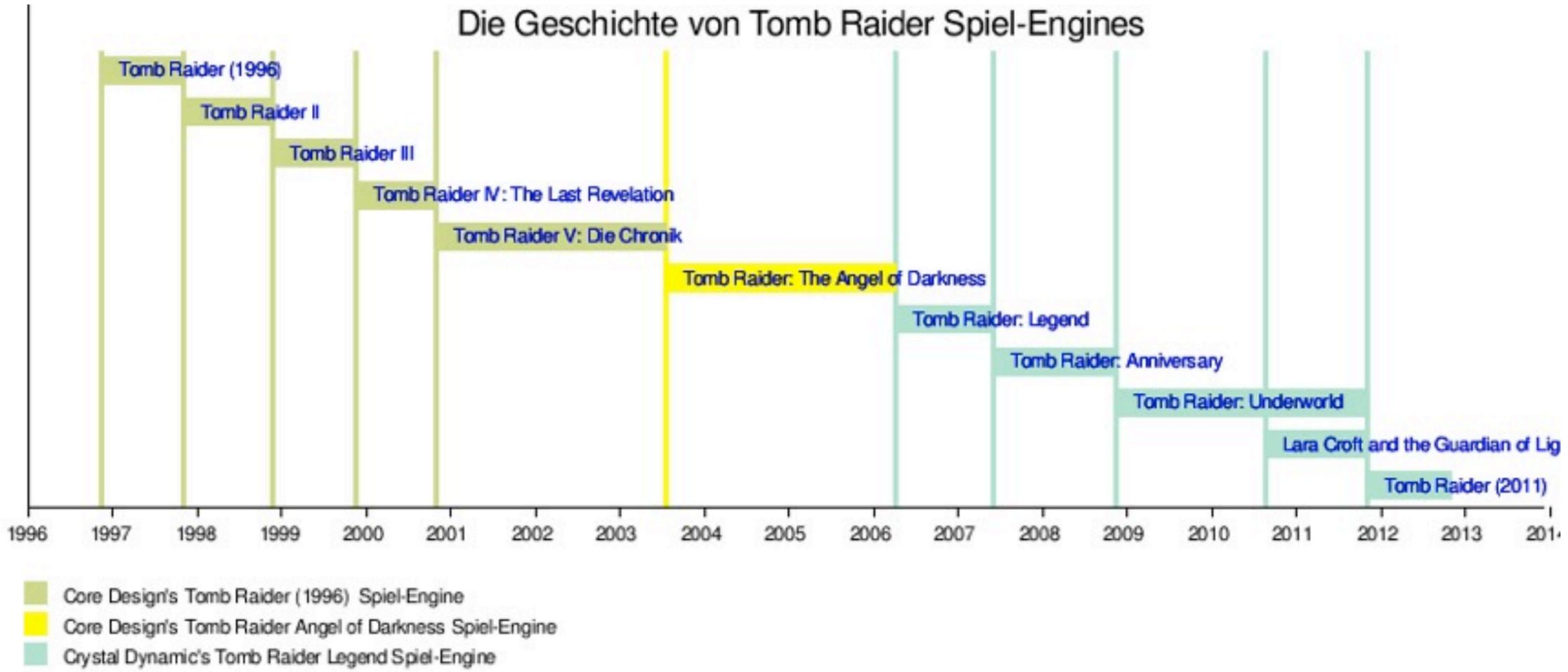
Pai Chan

Toby Gard, Core Design

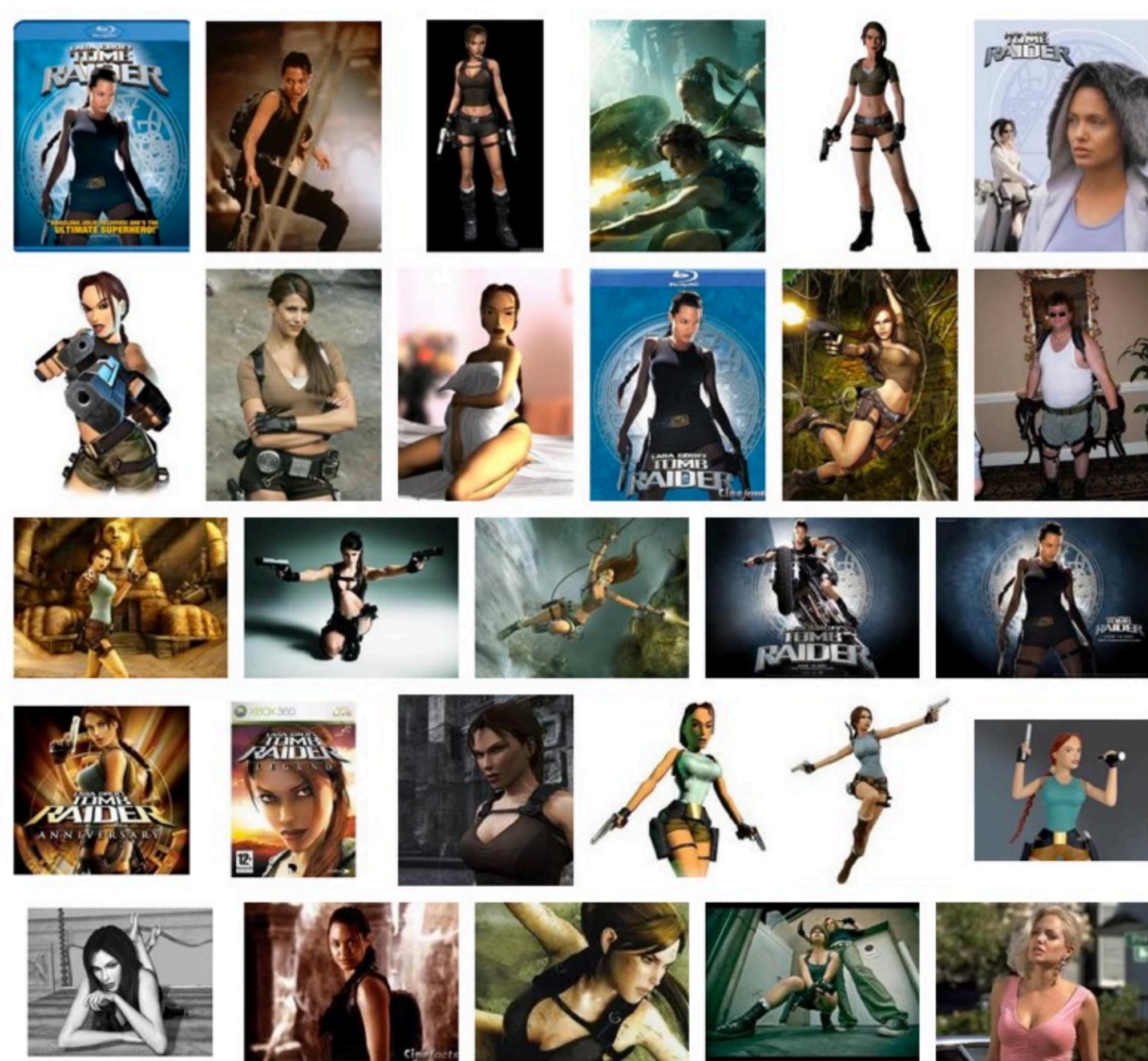


When Toby Gard designed the settings for Tomb Raider he initially envisioned a male lead character with a whip and a hat. Core Design founder Jeremy Heath Smith characterized the design as derivative of Indiana Jones, and asked for more originality. Knowing his male co-workers' preference for female game characters in Virtua Fighter, he recast the character as a South American woman, Laura Cruz, who evolved into Lara Croft after Core Design asked for a more "UK friendly" name; the name was selected from similar-sounding English names found in an English telephone directory.

Tomb Raider



Lara Croft





Tomb Raider I



Tomb Raider II



Tomb Raider III



Tomb Raider TLR



Tomb Raider C



Tomb Raider AOD



Tomb Raider L



Tomb Raider A





Spielemente

- Raumrätsel
- Obejekträtsel
- Gegner
- Waffen / Munition
- Medi Packs
- Items / Schlüssel
- Artefakte
- Fallen
- Gegner



Grafik

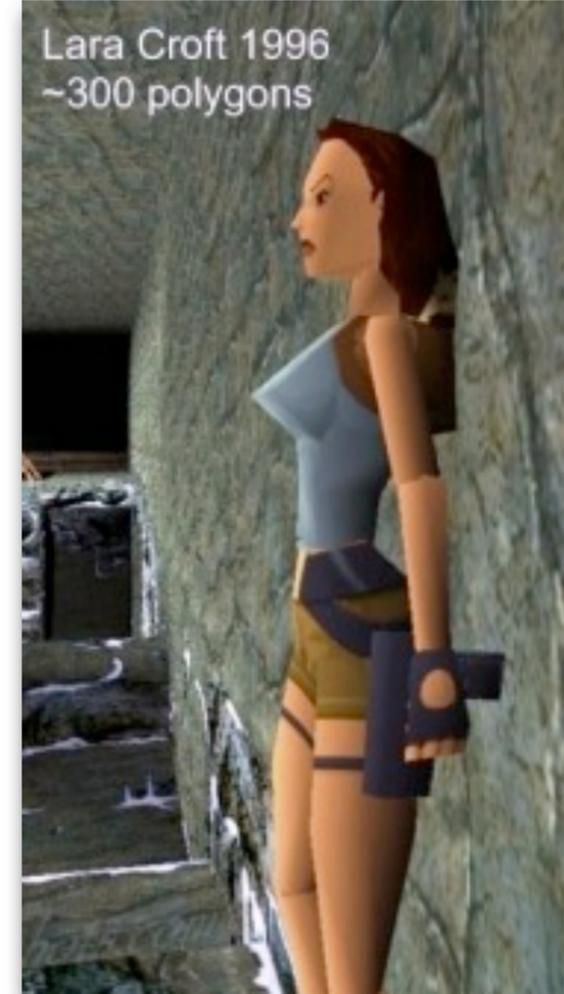
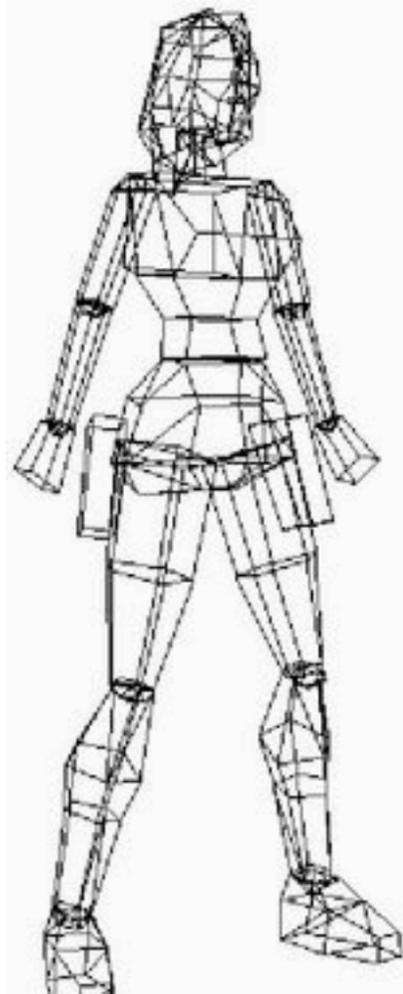
Engine

Texture Shading

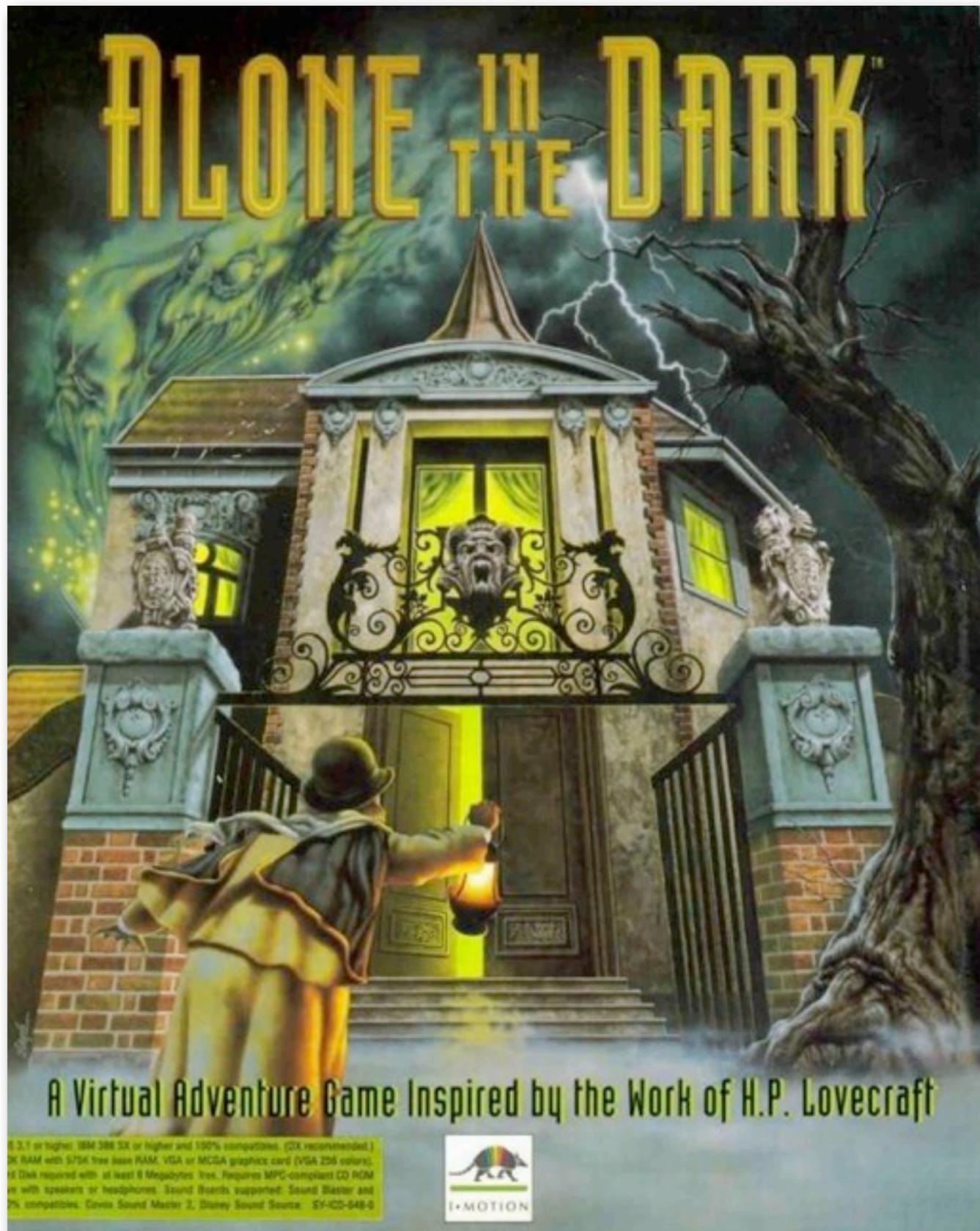
Imposters

3dfx : Anti Aliasing

When people ask what she would be like if you took her clothes off, the team simply says she would be a wire mesh.



3D Action Adventure



Raum

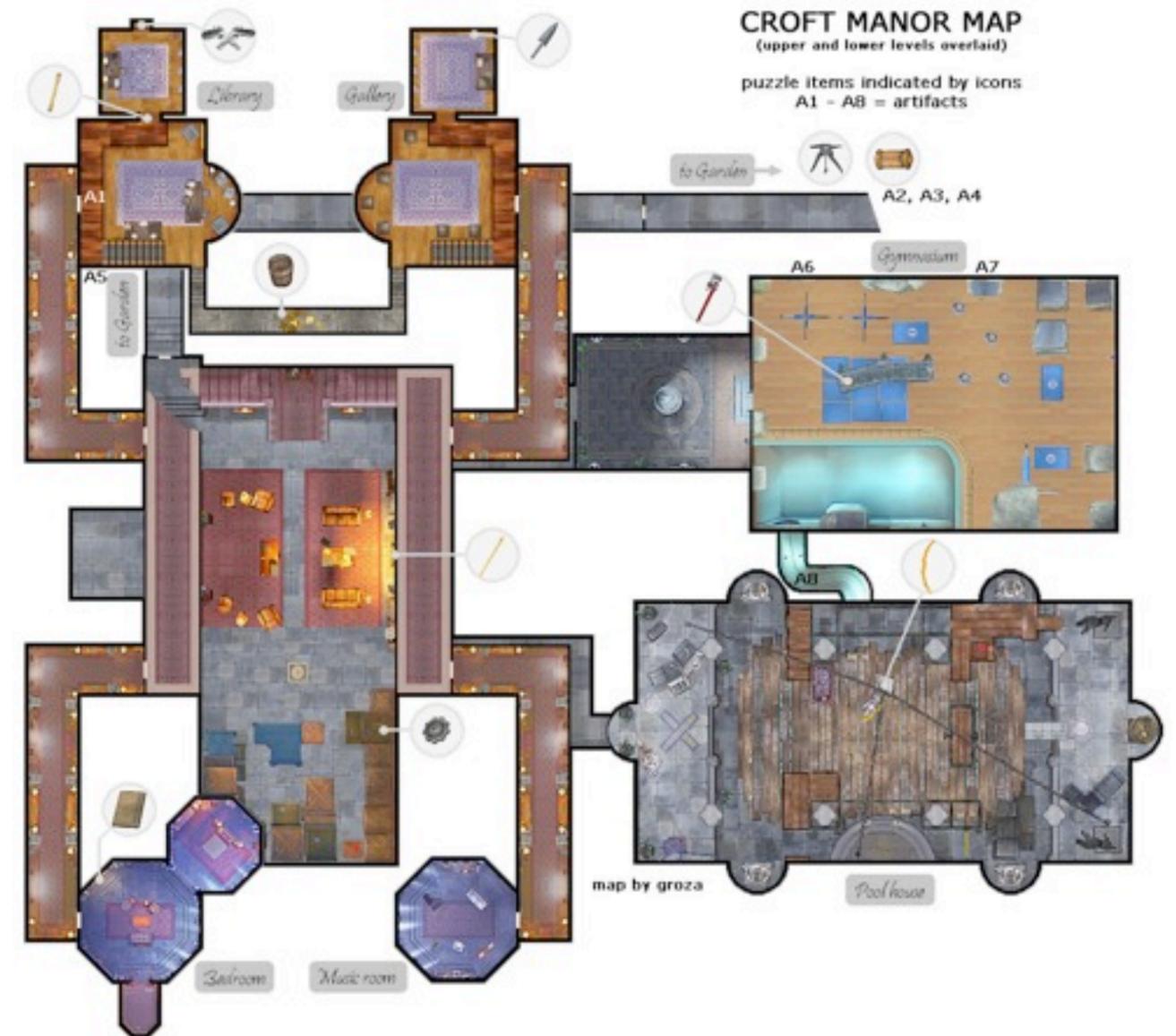


Große Räume – Viele Rätsel



Icon oder Symbol: Kein Fenster kann zerschossen werden. Bis auf eines.

Karten



Narration / Ludologie



Gender

There was something refreshing about looking at the screen and seeing myself as a woman. Even if I was performing tasks that were a bit unrealistic... I still felt like, Hey, this is a representation of me, as myself, as a woman. In a game. How long have we waited for that?" (Nikki Douglas in Cassell and Jenkins 1999).

Lara Croft

Modell, Medium,
Cyberheldin

Astrid Deuber-Mankowsky
Gender Studies

edition suhrkamp
SV



TOMB RAIDER II starring Lara Croft © & TM Core Design Limited. © & TM EA GAMES
Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Logos und Warenzeichen sind Eigentum ihrer
bzw. ihrer jeweiligen Inhaber.

Es gibt kein Entrinnen. Mit Tomb Raider II starring Lara Croft ist endlich wieder ein Action-Adventure verfügbar, das Dich von der ersten Minute



an in den Bann schlagen wird. Neue Animationen und Bewegungsmöglichkeiten, echtes Lightsourcing, ein vergrößertes Waffenarsenal und



eine Vielzahl an Welten und Gegnern sorgen im perfekten Zusammenspiel mit der extrem schnellen 3D-Grafik-Engine für einen Spielgenuß, der

Erotische Phantasien

She had a secret weapon in the world of gaming, well... actually two of them" (Lethal & Loaded, 8.7.01)

...ehrlich,

ich hab' die ganze

Zeit an Dich gedacht



Du kannst mich in 2000 verschiedene Positionen bewegen. Versuch das mal mit Deiner Freundin!



soinesgleichen sucht. Und wenn Dir all das nicht reicht, dann schau Lara einfach nur tief in die Augen, und Du weißt, wem Du verfallen wirst.

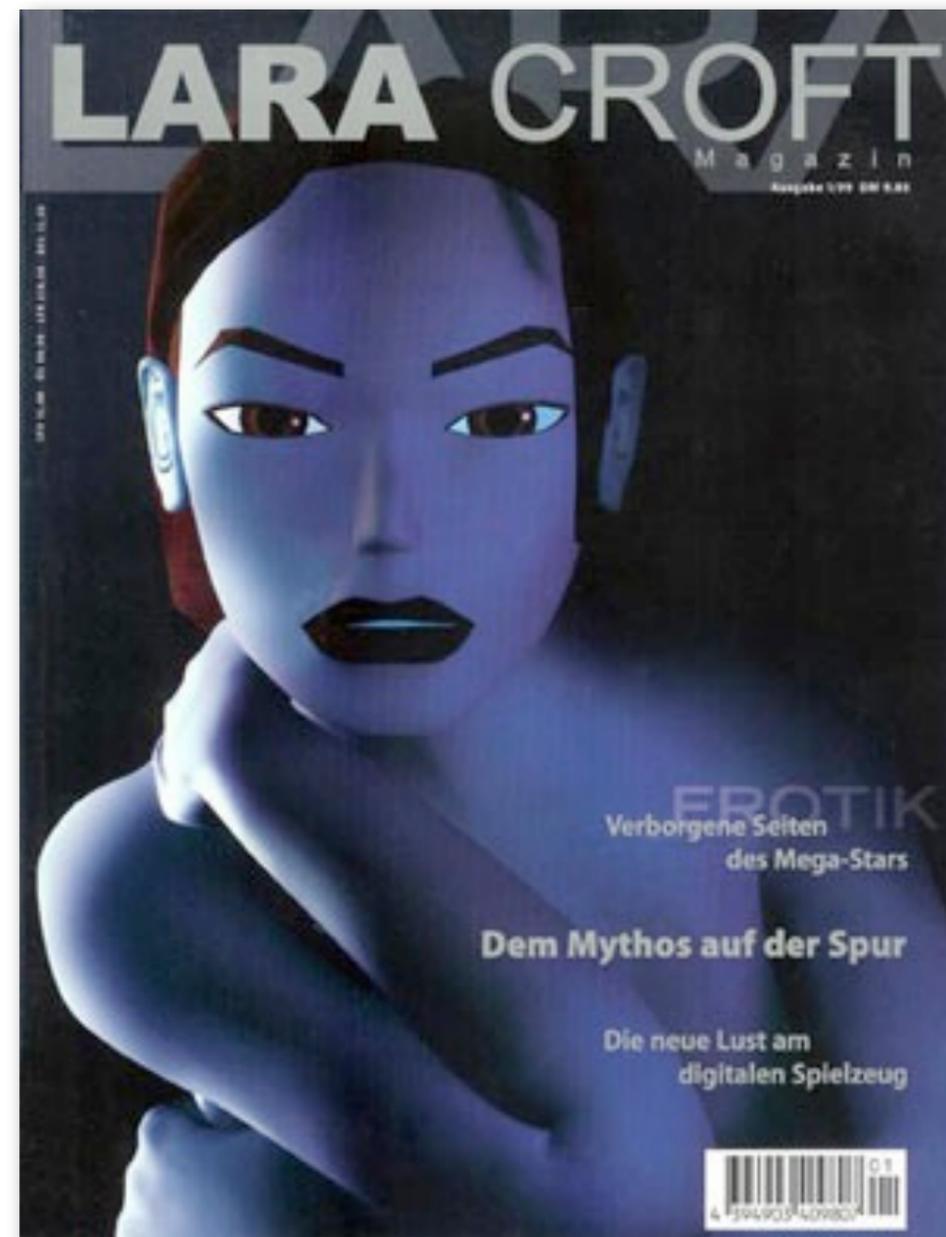
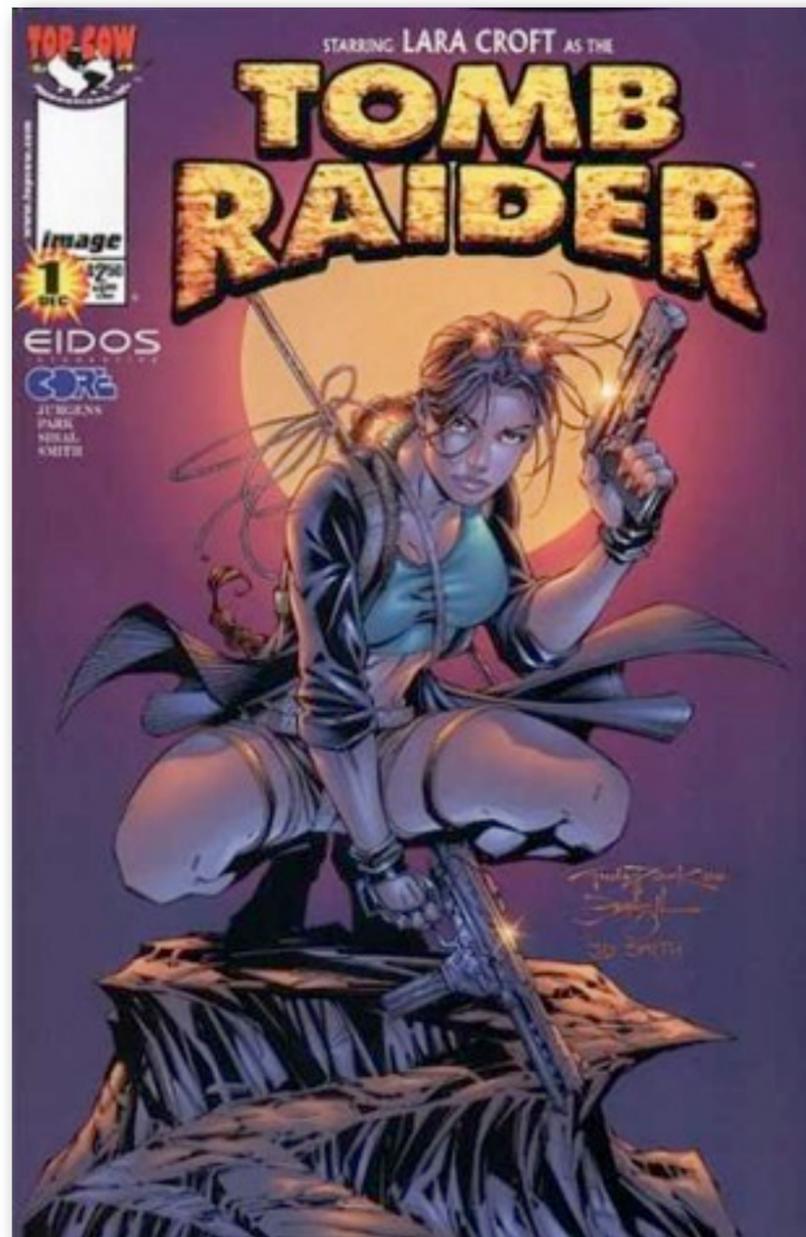
TOMB RAIDER II

STARRING LARA CROFT

Weibliche Charaktere in Computerspielen



Merchandising



"Lara Croft is the monstrous offspring of science, an idealized eternally young female automaton, a malleable, well-trained technopuppet created by and for the male gaze"

Idoru



„Lara ist ein starkes Mädchen. Sie paßt auf sich auf, braucht keine Männer und läßt sich von niemandem reinreden. Ein zweidimensionales Spice-Girl eben. Probleme sind für sie da, um gelöst zu werden – mit Köpfchen oder Gewalt.“



Filme

