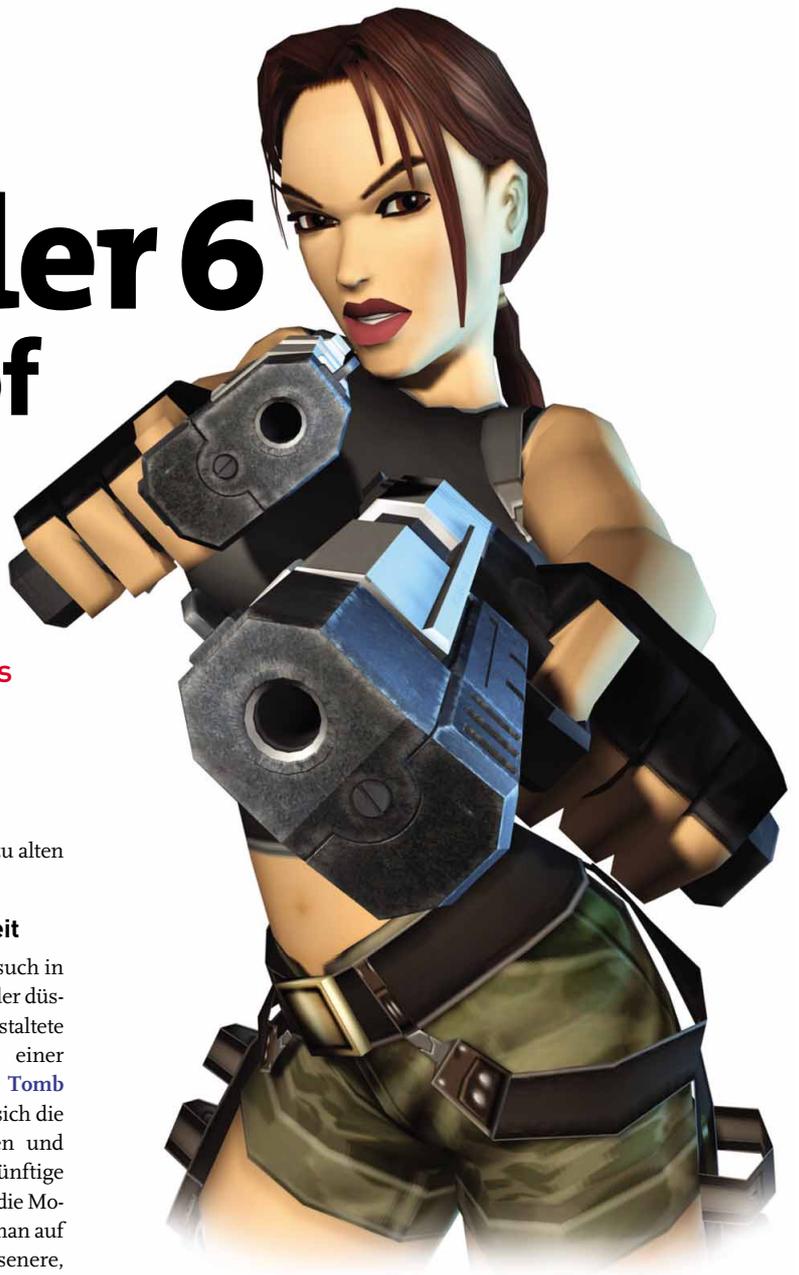


Die Auferstehung der Lara Croft

Tomb Raider 6

The Angel of Darkness

Neue Engine, Düster-Stil und mehr Abwechslung: Bei einem Besuch in London deckten wir die ersten Details zu Laras nächstem Abenteuer auf.



Vorsichtig späht Lara um die Ecke. Eine Wache patrouilliert auf dem Gang, völlig ahnungslos, was sie erwartet. Leise schleicht sich die vollbusige Archäologin von hinten an den arglosen Gegner heran und räumt ihn mit einem gezielten Würgegriff aus dem Weg.

So oder ähnlich lassen sich viele der Konflikte im Action-Adventure **Tomb Raider 6: The Angel of Darkness** lösen. Die knackigen Levels bestehen Sie somit nicht mehr nur durch Springen und Schießen. Aufreibende Schleichpassagen sorgen künftig ebenso für Spannung wie ein System zur Verbesserung von Laras Eigenschaften. Eidos hat sich für den sechsten Teil viel vorgenommen. Nachdem durch ständiges Engine- und Inhalt-Recycling viele Fans spätestens ab Teil 5 die Lust verloren, sollen nun Top-Grafik

und frische Spielideen zu alten Erfolgen führen.

Engel der Dunkelheit

Bei unserem Vorort-Besuch in London kündete schon der düster-geheimnisvoll ausgestaltete Veranstaltungsort von einer weiteren Änderung. In **Tomb Raider 6** verabschiedet sich die Reihe vom eher braven und bunten Image. Um künftige Spielergenerationen vor die Monitore zu bannen, setzt man auf eine wesentlich erwachsenere, unheimliche Atmosphäre. Jeremy Smith, Chef und Gründungsmitglied von Core Design, verspricht: »Das neue Tomb Raider wird ein Schock für die Leute werden, die die ersten fünf Teile gespielt haben!« Auch Lara selbst hat sich verändert. Nachdem sie die Gerölllawine am Ende von Teil 4 fast das Leben gekostet hatte, ist sie

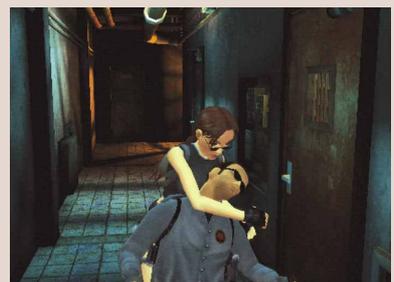
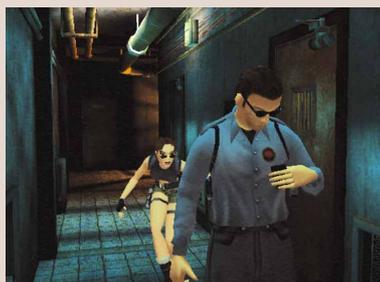
nach dem Willen von Eidos zur ersten Dame gereift.

Frische Polygone

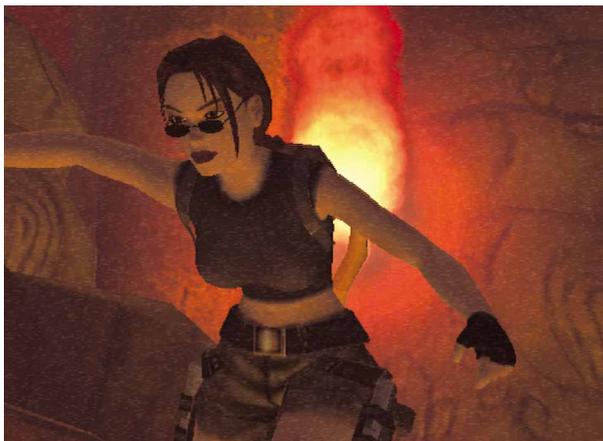
Core Design hat die alterschwache Grafik-Engine endlich zu Grabe getragen. Ein von Grund auf neu programmiertes 3D-Grundgerüst soll **Tomb Raider 6** für spektakuläre Umgebungen

und lebensecht animierte Modelle sorgen. Vor allem Lara musste in den Schönheits-OP: Künftig bestehen ihre Rundungen aus mehr als 5.000 Polygonen – bislang waren es nur knapp 500. Dank 150 komplett neu animierter Bewegungsabläufe klettert, springt, läuft und schleicht sie zudem anmutiger

Lautlose Lady



Metal Gear Solid lässt freundlich grüßen: Durch elegantes Anschleichen schafft sich die Heldin ihre Feinde neuerdings auch lautlos vom Hals.



Stimmungsvolle **Beleuchtung** sorgt für eine spannende Atmosphäre.

als je zuvor durch die hochglanzpolierten Schauplätze.

Mord in Paris

Im Spiel ist Laras zunächst ruhiges Leben rasch vorbei. Mit einem verzweifelten Anruf aus Paris bittet ihr alter Mentor Werner von Croy um Hilfe. Er soll für den rätselhaften Auftraggeber Eckhardt eines von fünf verschollenen Bildern aufstöbern: die wertvollen Obskura-Gemälde, um die sich allerlei Legenden ranken. Der Archäologe scheint dabei einem schrecklichen Geheimnis auf die Spur gekommen zu sein. Denn als Lara wie versprochen an die Seine reist, gelangt sie in eine Stadt, die vor Angst wie gelähmt scheint. Es kommt noch schlimmer: Croy wurde von Unbekannten grausam hingerichtet – und ausgerechnet Mademoiselle Croft steht plötzlich unter Mordverdacht. Alles scheint sich gegen sie zu verschwören, ihr bleibt nur die Flucht.

Komplexe Rätsel, mehrere Lösungen

Tomb Raider 6 soll sich deutlich interaktiver als die bisherigen Serienteile spielen, mit wesentlich komplexeren Situationen und unterschiedlichen Lösungswegen. So gibt's künftig Dialoge mit anderen Personen. Dabei wählen Sie aus vorgegebenen Antworten – ob freundlich, patzig oder feindselig, die Entscheidung liegt bei Ihnen. Spannung verspricht auch das Konzept, das Spiel in drei Abschnitte zu unterteilen. Im er-

sten Kapitel, direkt im Anschluss an den Mord, stehen Ihnen viele Schleichabschnitte und sogar Rollenspiel-Elemente bevor. Fähigkeiten wie Lau-



Lara befindet sich im ersten Abschnitt ständig auf der Flucht vor ihren **Verfolgern**.

Kurtis Trent kennen, der ähnliche Ziele verfolgt und ihr hilfreich zur Seite steht. Dieser Draufgänger ist aber nicht nur Staffage. Er wird vom Spieler

durch besonders actiongeladene Sequenzen dirigiert, wobei ihm ein eigenes Repertoire an Fähigkeiten und Waffen zur Verfügung steht. **AB**



Obwohl dies ein Playstation-2-Screenshot ist, sieht man gut die stark verbesserte Grafik-Engine, Stichworte: **Rundungen** und **Polygon-Vielfalt**.

fen oder Stärke lassen sich so steigern. Das mittlere Teilstück besinnt sich dann wieder auf die traditionellen Vorgehensweisen und die Erkundung großer Levels. Hüpf- und Kletterpartien stehen im Vordergrund. Im letzten Drittel gibt es eine weitere Premiere: Lara lernt während ihres Abenteuers

Tomb Raider 6

Genre: Action-Adventure **Entwickler:** Core Design
Termin: November 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Alexander Beck: »Was uns da im Herbst im nächsten Tomb Raider erwartet, könnte ein richtiger Knaller werden. Die neuen Elemente und das erwachsener wirkende Spielgeschehen sorgen für ein frisches, neuartiges Erlebnis. Mein Date mit Lara steht bereits im Terminkalender.«