

Die Action-Lady wieder im Einsatz

Tomb Raider 3

Action-Adventures im Stil von Tomb Raider gibt es viele, aber das Original ist nach wie vor unerreicht. Damit das auch so bleibt, wird der dritte Teil kräftig aufpoliert.



Eine Horde knüppelschwingender Wächter dringt auf Lara ein.

Lara Croft, der Welt bekannteste Computerfrau, rüstet sich für ein neues Abenteuer. Die dralle Archäologin sucht zu Spielbeginn in Indien nach einem Gegenstand, dem die Mythologie der Eingeborenen magische Kräfte zuschreibt. Doch das Artefakt entpuppt sich als Teil einer bedeutenden Geschichte: Nach und nach fügt sich für Lara das Puzzle um vier verschollene Matrosen zusammen, die vor langer Zeit in der Antarktis einen geheimnisvollen Meteoriten fanden und vier wertvolle Bruchstücke mitnahmen – bis ins Grab.

Was Lara zu Spielbeginn noch nicht weiß: Auch ein Forscherteam ist den

Artefakten auf den Fersen. Die Wissenschaftler vermuten, Hinweise auf die Evolution der Menschheit in dem kosmischen Brocken zu finden. Eine Suche rund um die Welt beginnt.

Lara rennt

Nachdem Lara durch den Indien-Ausflug um die Bedeutung der Artefakte weiß, soll sie sich in frei wählbarer Reihenfolge auf die Suche nach den drei anderen Stücken

machen dürfen. Je nach Ihren Wünschen durchstöbert sie erst Kirchen und Abwasserkanäle in London, schleicht sich in die sagenumwobene Area 51 oder



In der Area 51 robbt Fräulein Croft durch ungemütlich enge Lüftungsschächte.

bahnt sich ihren Weg durch den südpazifischen Dschungel. Zum Showdown reist die Abenteurerin schließlich in die Antarktis. Jeder der fünf Schauplätze wird drei Levels enthalten. Auch diese sind nicht mehr linear aufgebaut: Lara kann den Endpunkt auf mehreren Wegen erreichen. Die Alternativpfade sollen unterschiedlich riskant ausfallen. Anspruchsvolle Strecken bergen mehr Schätze und Geheimnisse, die weniger gefährlichen werden dafür schwerer zu finden sein.

Fallen-Fundus

Neue Schauplätze, neue Gefahren: **Tomb Raider 3** soll mit trickreichen Fallen und



Gegnern vollgestopft sein. Zu den tödlichen Schikanen gehören zum Beispiel allesverschlingender Treibsand oder scharfzahnige Fußangeln. In tropischen Gewässern lauern Piranhas, die einer verwundeten Lara schnell das Fleisch von den Knochen nagen. Um den drohenden Gefahren Herr zu werden, hat die Heldin ihr Bewegungsrepertoire erweitert: In brenzligen Situationen soll sie eine schnelle Rolle aus dem Gefahrenbereich bringen, als weiblicher Tarzan schwingt sie an Lianen durch den Urwald. Außerdem geht Miss Croft nun auch auf die Knie. Wenn die digitale Schönheit vor Ihnen kriecht, dann aber nur, um in engen Winkeln verborgene Kostbarkeiten zu entdecken. Die umfangreichen Levels sollen immer neue Anforderungen an den Spieler stellen. So werden Sie in der Area 51 mit Ballerei nicht weit kommen; statt dessen muß sich Lara an Wachen und Bewegungsmeldern vorbeistehlen.



Unten gähnt der Abgrund, oben versperren feuerspeiende Götzen der wohlgeformten Archäologin den Weg.

Mehr Feuerkraft

Meist rückt Lara ihren Widersachern auf konventionellem Weg zu Leibe. Das Waffenarsenal der wehrhaften Lady soll um einen Raketenwerfer aufgestockt werden, der gemeinerweise nicht mehr automatisch zielt. Außerdem wird Lara einen verbesserten Granatwerfer mit sich her-



Wenn Lara aus vollen Rohren schießt, fliegen Patronenhülsen und Rauch qualmt.



Auf dem Wasser treiben fraktale Wellen.

umschleppen, und auch ein Gewehr mit Zielfernrohr ist im Gespräch. Die beliebten Fahrzeuge aus dem zweiten **Tomb Raider** werden in größerer Menge auftauchen. Der Fuhrpark soll nun neben den bekannten Motorbooten und Schneekatzen auch Kanus, Jeeps, Quad-Bikes und Unterwasserfahrzeuge umfassen. Außerdem reitet Lara sogar einen Wal und lernt Fallschirmspringen.

Moderne Farbspiele

Tomb Raider 3 basiert immer noch auf der altbekannten Engine von 1996. Revolutionäre Änderungen in der Grafik sucht man vergeblich. Beim Aufbau der Landschaften werden nun deutlich

mehr Polygone verwendet, die komplexere Räume und Strukturen ermöglichen sollen. Die Levels kleiden sich außerdem in zeitgemäßes 3D-Gewand: Hochauflösendere Texturen sollen für Realismus, farbige Licht-

quellen und Transparenzeffekte für Atmosphäre sorgen. Miss Croft selbst schlüpft nun für jeden Schauplatz in ein passendes Gewand (siehe Kasten). In manchen Szenarien werden Regentropfen und Schneeflocken über den Bildschirm rieseln. Wenn im November vielleicht auch bei uns die ersten weißen Flocken fallen, können Sie es sich mit **Tomb Raider 3** gemütlich machen. **CS**

Aus der Klamottenkiste



Lara nabelfrei: Im sonnigen Südpazifik trägt sie Bikini nebst Shorts und läßt die Herzen der Verehrer höher schlagen.

Für die Londoner Unterwelt zieht Miss Croft die robusten **Ledersachen** über. Man weiß ja nie, ob einem nicht hinter der nächsten Ecke 007 über den Weg läuft...



Wenn Lara durch die geheime Militärbasis Area 51 schleicht, dann natürlich nur im **Kampfanzug**. Aber von wegen Tarnung – das knappe Oberteil zieht die Blicke doch förmlich an...



In **Tomb Raider 2** rannte Lara noch beinfrei durchs eisige Nepal, jetzt hat sie dazugelernt: Die **flauschigen Wintersachen** schützen vor der antarktischen Kälte.



Tomb Raider 3

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Eidos
Termin: November '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »Bewährtes Konzept, routinierte Fortsetzung. Mir sind die grafischen Änderungen zu zaghaft, aber Tomb Raider 3 wird seine Fans finden.«