

Abenteuer am Nil

Tomb Raider 4

Vorwärts in die Vergangenheit: Ab November schwingt Polygonwunder Croft die Hüften wieder in Ägypten.



Es muß wohl eine innere Unruhe sein, von der Lara Croft zur Vorweihnachtszeit gepackt wird. Sobald der durchschnittliche Europäer anfängt, durch festlich geschmückte Kaufhäuser und Wintersportläden zu hasten, erkundet die brünette Schönheit Grabkammern und Tempel. Dabei sollte Fräulein Croft mittlerweile wissen,

daß tödliche Fallen und üble Schurken weder dem Teint noch der Lebenserwartung zuträglich sind. Aber egal, auch in diesem Jahr wird sie Ende November wieder zum Dienst antreten, dann erscheint das Action-Adventure **Tomb Raider 4**. Wie der englische Untertitel *The Last Revelation* (»Die letzte Offenbarung«) genau ins Deutsche übersetzt wird, steht derzeit übrigens noch nicht fest.

Geheimnis in der Wüste

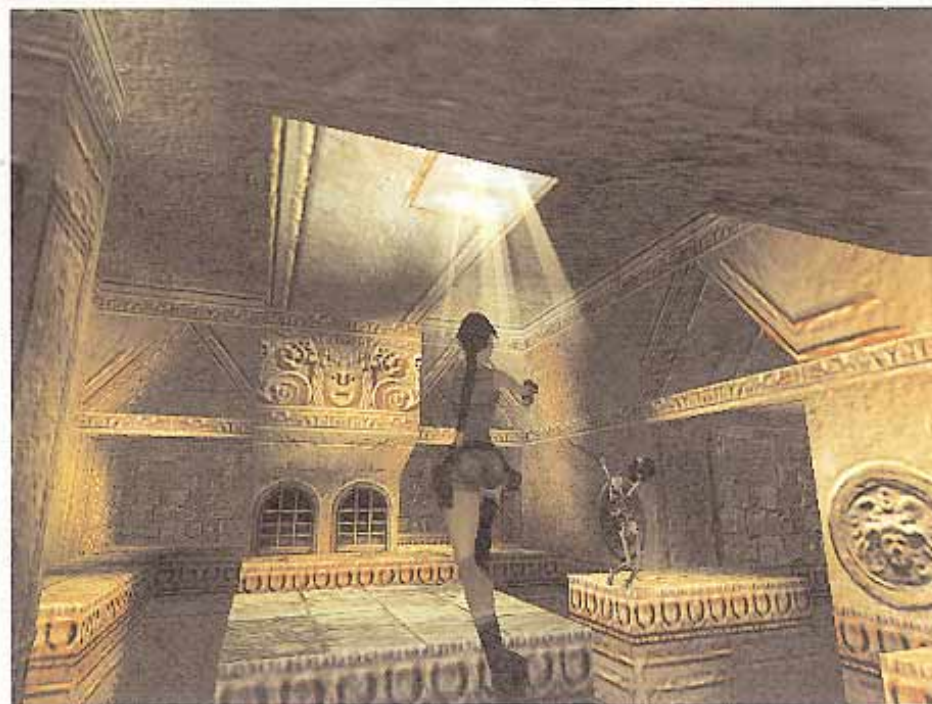
Vorbei die Zeiten weltweiter Abenteuer, weg mit Thermojacke und Tauchanzug: **Tomb Raider 4** wird ausschließlich



Denksportaufgabe: In welcher Reihenfolge müssen die **Stein-Knöpfe** benutzt werden, damit das nächste Tor sich öffnet?

an einem einzigen Ort spielen, auf eine umfangreiche Garderobe muß Lara verzichten. Die Hintergrundgeschichte ver-

setzt Sie nach Ägypten, dort war schon der Großteil von **Tomb Raider 1** angesiedelt. Obwohl die Archäologin weiß, daß zwischen Pyramiden und Sphinx schlimmere Gefahren lauern als renitente Souvenirkändler und die Halsabschneider von Rent-a-Camel, buddelt sie wieder im Sand. Und findet ein Grabmal, in dem ein schreckliches Geheimnis viele Jahrtausende auf eine junge Archäologin gewartet hat. Was genau das ist, wollen die Entwickler noch nicht verraten, nur soviel: Es hat etwas mit dem Stand der Sterne zum Ende des Jahrtausends zu tun. Es bedroht nicht nur das Leben von Lara, sondern die ganze Menschheit. Und, noch mysteriöser, es soll etwas mit sämtlichen Abenteuern zu tun haben, die Spielheldin Croft bislang bestehen mußte – obwohl die unabhängig voneinander waren...



Mit viel Schwung in Ägypten – Fräulein Croft kämpft sich durch alte Tempel mit Skelett-Kriegern.



Die transparent gezeigte Lara entdeckt im **Observatorium** ein weltbedrohendes Geheimnis.

Knobeln statt kämpfen

Die Entwickler von Eidos versprechen, daß Sie sich in Tomb Raider 4 mehr mit Rätseln und weniger mit Gegnern auseinandersetzen müssen. Das kreisförmige Inven-

tar wird renoviert. Künftig können Sie dort – wie in den meisten Adventures – Gegenstände miteinander kombinieren. Gefragt ist nicht nur der sinnvolle Einsatz von Objekten, auch in der 3D-Welt sollen Sie Puzzles lösen, etwa Schieberätsel und ähn-

liche Denksportaufgaben. Wenn Sie dann mal zur Uzi greifen und sich verteidigen, ist etwas mehr Geschicklichkeit gefragt: Erstmals sind Sie nicht auf die automatische Zielvorrichtung angewiesen, sondern können Feinde selbst anvisieren und sich beispielsweise den gefährlichsten Gegner aus einer Gruppe herauspicken.

Der happige Schwierigkeitsgrad der Vorgänger (insbesondere von Teil 3) hat bei Eidos nicht nur für reißenden Absatz des Lösungsbuchs gesorgt, sondern ließ auch viele Spieler entnervt zum Telefonhörer greifen. The Last Revelation soll einfacher werden. Allzu komplexe Sprung- und Hüpfmanöver über bodenlosen Tie-

fen wollen die Entwickler vermeiden. Viele Fallen wirken neuerdings nicht sofort tödlich, sondern ziehen lediglich ein paar Lebenspunkte ab. Ein automatisch geführtes Tagebuch und eine Übersichtskarte helfen außerdem mit Hinweisen.

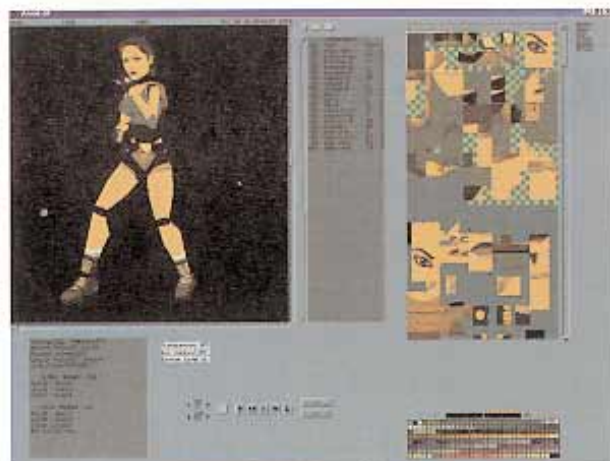
Lara mit Durchblick

Tomb Raider 4 basiert auf der gleichen Grafik-Engine wie die Vorgänger, allerdings wird sie wieder leicht aufgemöbelt. Lara bekommt 200 Polygone mehr und sieht ein ganzes Stück realistischer aus, außerdem laufen die Animationen schneller und flüssiger ab. Um für mehr Übersicht zu sorgen, haben sich die Designer etwas besonderes einfallen lassen. Wenn Lara in Ecken oder engen Gängen den Blick auf Leveldetails versperrt, wird sie



In **Videosequenzen** sehen Sie Lara auch von vorne.

transparent. Am Grundsätzlichen Levelaufbau aus Quadern soll sich immer noch nichts ändern. Wir sind enttäuscht, Eidos: Im Zeitalter abgerundeter Flächen à la Quake 3 Arena ist das hoffnungslos veraltet! **PS**



Im **Animations-Editor** bearbeiten die Designer die Bewegungsabläufe der Figuren: Auf mythologische Wesen und Archäologen trifft Lara in Ägypten.

Tomb Raider 4

Genre: Action-Adventure
Termin: November '99

Hersteller: Eidos
Ersteindruck: Für Fans

Peter Steinlechner: »Tomb Raider gehört für mich zum Winter wie der Nikolaus. Trotzdem bin ich schwer enttäuscht: Ich hatte auf ein neues Spiel gehofft – derzeit sieht es wie ein nochmaliger Aufguß alter Ideen aus.«