

Aufguß oder echter Nachfolger?

Tomb Raider 3

Fräulein Croft
stürzt sich
demnächst mit
alter Grafik in
neue Abenteuer.



Angesichts des feuerspeienden **Götzen** nimmt sich die farbige Fackel bescheiden aus.



Ein neuer Ggnerotyp sind die **Geier**.

Herumalbern mit den Ärzten, Abhängen in Hollywood – noch hat Lara Urlaub. Ende des Jahres ist damit Schluß, und die ungekrönte Königin der Spieleszene muß in **Tomb Raider 3** wieder an die Arbeit. In 16 neuen Levels jagt sie nach geheimnisvollen Artefakten. Fräulein Croft abenteuer sich durch London, erkundet Indien und lernt Inseln im Südpazifik sowie die legendäre Ufo-Absturzstelle

Area 51 in Nevada kennen. Dabei steuert sie natürlich auch wieder allerlei verschiedene Fahrzeuge und trägt so manche frische Waffe im Rucksack. Welche, will Eidos allerdings noch nicht verraten.

Neuer Purzelbaum

Spielerisch gibt's wenig Neues im Hause Croft – macht aber nichts, ein paar weitere Animationen kann man dem gelenkigen Bewegungswunder schließlich immer beibringen. Lara rollt sich künftig per Purzelbaum in niedrige Nischen und stampft schwer atmend durch gefährliche Treibsand-Fallen. Sie wagt sich in Tarzan-Manier an Lianen oder Seile und überwindet Abgründe an Sprossen hangelnd. Die letzten Punkte sollen der Grund dafür sein, daß die neuen Levels – nach den teilweise recht engen Gängen in **Tomb Raider 2** – wieder etwas größer werden und Lara ihren Weg durch riesige Höhlen, Hallen und Räume finden muß.

Altbewährte Technik

Die grafischen Verbesserungen beschränken sich auf Details, die am Grundeindruck aber nichts ändern: Der dritte Teil wird fast aussehen wie **Tomb Raider 1**. Lichtquellen können künftig farbig sein, auf Wasseroberflächen treiben fraktal generierte Wellen. Aus



Hier muß Lara überlegen, wie sie heil die **Wasserfälle** runterkommt.

Waffen soll nach jedem Schuß heißer Pulverdampf qualmen. Echte Fans freuen sich über leicht verbesserte Lara-Texturen – das war's dann aber auch schon. Der Schwierigkeitsgrad soll niedriger ausfallen, außerdem können Sie die Levels voraussichtlich

direkt anwählen. **Tomb Raider 3** sollte eigentlich wie die Vorgänger am 22. November erscheinen. Der fällt in diesem Jahr allerdings auf einen Sonntag – Croft-Fans schlagen deshalb entweder am 21. oder 23. die Zelte vor ihrem Software-Laden auf. **PS**

Tomb Raider 3

Genre: Action-Adventure
Termin: November '98

Hersteller: Eidos
Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »Same procedure as every year – im November wird ein den vorigen verdammt ähnliches Spiel erscheinen. Auf die frischen Levels freue ich mich zwar, aber Lara hätte ein paar echte Neuerungen verdient.«