



Gewöhnliche Frauen kneifen und ziehen an den Haaren, **Superfrauen treten und boxen**. Und springen und hangeln.

Tomb Raider Underworld

unseres kleinen Ausflugs durch den nunmehr neunten **Tomb Raider**-Teil ist uns bekannt: die Unterwelt der Maya-Mythen.

Reinstecken!

Tomb Raider: Underworld, so der volle Titel des Abenteuers, bleibt der Philosophie der Serie treu: Wieder kann die tollste Archäologin aller Zeiten mehr als im direkten Vorgänger. Wir merken das recht schnell, denn kaum haben wir einen Fuß zwischen Maya-Mauern gesetzt, greifen auch

schon geschmeidige Panther und ruchlose Grabräuber an. Statt wie gewohnt nur aus ihren zwei Pistolen (mit unendlicher Munition) zu ballern und Haken zu schlagen, tritt Lara nun auch im Sprung zu und boxt die Gegner nieder.

Nachdem Viecher wie fiese Typen am Boden liegen, stehen wir vor einem verschlossenen Tempel – und damit vor einem bekannten Croft-Problem: Wie reinkommen? Ah, rechts oben ist eine Ecke aus der Mauer gebrochen! Da ginge es weiter – würden wir

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4554
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4555

Über die Hintergrundgeschichte des neuesten **Tomb Raider**-Abenteuers hüllt sich Eidos beharrlich in Schweigen. Wir konnten lediglich herausfinden, dass Laras Elternhaus (Croft Manor) wohl in Mitleidenschaft ge-

zogen wird. Die genauen Zusammenhänge zwischen bröckelnden englischen Mauern und exzessiver Turnerei in einer gigantischen mexikanischen Tempelruine müssen aber zunächst im Dunkeln bleiben. Doch das Ziel



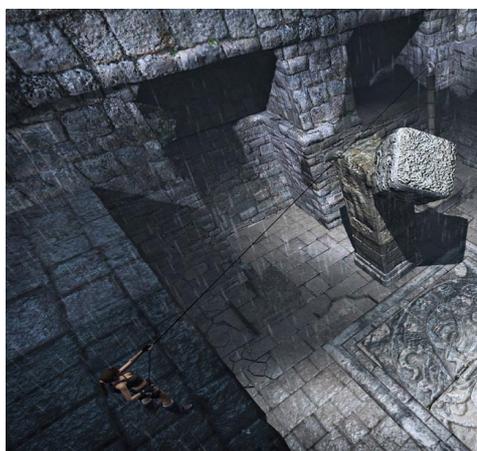
Erstmals wird **Motion Capturing** für ein Tomb-Raider-Spiel genutzt.



Lara wehrt sich gegen Getier wie diesen angriffslustigen Panther auch mit einem eleganten **Sprungtritt**.



Zunächst trifft Lara nur auf weltliche **Gegner**. Später soll sie es auch mit Dämonen zu tun bekommen.



Mit dem Seil können nun auch Objekte wie **Felsen** bewegt werden.



Glänzend: Wenn Lara im Regen durch Tempelanlagen turnt, sieht man das Wasser auf ihrer Haut glitzern.



nur heranreichen können. Aber alle Klettervorsprünge sind viel zu hoch gelegen. Doch nun der Clou: Wir finden eine verzierte Holzstange und rammen sie in ein Loch in einer nahen Säule. Über diese Stufe geht's dann aufwärts. Ein paar Meter weiter ist allerdings schon wieder Schluss mit der Akrobatik. Zumindest scheint es so, hier fehlen die seriety-pischen Kletterecken. Dafür entdecken wir verdächtig aussehende Reliefreste im Stein. Wir wagen den Sprung, und siehe da: Lara packt zu und arbeitet sich behände weiter. Der Traum eines jeden Freeclimbers!

Wegschieben!

Im Innern der Anlage fällt unser Blick gleich auf einen verdächtigen Felsquader, der recht wackelig auf einer hohen Säule thront. Darunter ein brüchiger Boden. Erfahrene Tempelturner wissen,

dass Fels und Boden eine kurzlebige Symbiose eingehen müssen. Nur wie soll Lara den Klotz da runterkriegen? Die Säule taugt nicht zum Erklettern, und ohnehin wäre oben kein Platz, um den Quader zu schieben. Hier schlägt die Stunde des Seils, das in **Tomb Raider: Legend** nur zum Ziehen und Schwingen diente. In **Underworld** kann Lara damit sogar Dinge von Podesten fegen. Zum Beispiel schleudern wir das Seil per Greifhaken an eine Metallvorrichtung nahe dem Stein, spannen es und schubsen das zerstörerische Gewicht so von der Säule. Der Boden zerbricht unter dem Aufschlag, weiter geht's nach unten.

Dort finden wir aber keine Unterwelt, sondern nur eine Reliquie. Die braucht Lara, um den Mechanismus zum eigentlich Tor in mythische Abgründe zu aktivieren. Das Tor liegt übrigens in einem ganz anderen Tempel.

Gas geben!

Die Levels in **Tomb Raider: Underworld** sollen laut Eidos deutlich weitläufiger werden als die in **Legend**. Zumindest für Mexiko können wir das bestätigen. Wir laufen ein paar Minuten mit Frau Croft, um am Tormechanismus anzukommen, und müssen nach einem Drehscheiben-Rätsel mit dem Motorrad zum nun offenen Unterwelt-Tor heizen. Unter Zeitdruck, versteht sich. Natürlich verfransen wir uns zunächst; der Eingang ist wieder geschlossen, als wir ankommen. Also noch mal! Und Überraschung: Die beeindruckende Sequenz, in der sich feuerspeiende Steinschlangen aus dem Boden erheben, um den Zugang freizugeben, erleben wir beim zweiten Mal aus anderer Kameraperspektive. Das senkt unseren Frust über die Hetzerei gleich auf ein verträgliches Maß. Wenige Sekunden später aber

wieder Ärger: Wir schlittern mit dem Motorrad im letzten Moment durchs Tor – da ist das Präsentationslevel zu Ende.

Bestaunen!

Eine weitere Philosophie der Serie besagt, dass Lara in jedem neuen Abenteuer besser als im Vorgänger aussehen muss. Das klappt mit **Underworld**. Die Archäologin ist weniger püppchenhaft, trägt ein eher grimmiges denn keckes Lächeln im Gesicht. Auch ihre Statur wirkt muskulöser – und dreckiger, wie schon in **Anniversary**. Wenn sich die Dame im Schlamm wälzt, bleibt der haften, bis Regen, Tauchgänge oder eine heimatliche Dusche ihn abspülen. Doch halt! Heimatliche Duschen könnten nach der aktuellen Informationslage zum Problem werden. Bis zur nächsten Preview finden wir heraus, was sich in Croft Manor zutragen wird. **PET**



Die bröckeligen **Ornamente** links taugen der verbesserten Frau Croft als Klettergerüst.

Tomb Raider: Underworld

► **Angespielt** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Crystal Dynamics / Eidos** ► Status **zu 60% fertig**

Petra Schmitz: Seit Tomb Raider: Legend kann ich Lara wieder öffentlich super finden. Underworld wird daran nach meinen ersten Eindrücken nichts ändern. Die kleinen und großen Ideen fügen sich toll ins Spielkonzept ein und deuten auf noch mehr Abwechslung als im Vorgänger hin. Besser noch: Da die Heldin nun freier klettern kann, dürften auch die Levels spannender aufgebaut sein. Mexiko war jedenfalls ein toller Vorgeschmack. Nun will ich mehr!



petra@gamestar.de

Potenzial **Sehr gut**