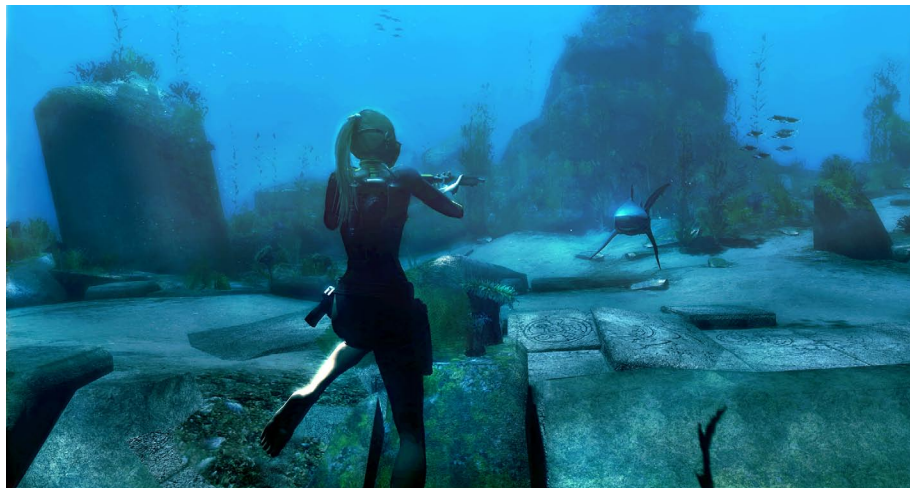




gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5293
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5294



So ein **Hai** hält locker drei Schuss aus der Harpune aus – eine Haftmine an der Flosse erledigt das Problem deutlich effektiver.

Tomb Raider **Underworld**

Lara Croft geht auf Tauchstation, aber nur im wörtlichen Sinn: Der erste Level des neuen Abenteuers spielt unter Wasser und zeigt unsere Lieblingsarchäologin in Topform.

Als wir Lara Croft das letzte Mal während einer Präsentation von **Tomb Raider: Underworld** getroffen haben, turnte sie im verregneten Mittelamerika durch verfallene Tempel. Irgendwie scheint die Grabräuberin ein Faible für das nasse Element zu haben, denn im Startlevel des neuen Serienteils taucht sie bis auf den Meeresgrund hinab. Dort erkundet sie versunkene Ruinen, die ihr Vater kurz vor seinem mysteriösen Verschwinden entdeckte. Doch die malerische Unterwasser-Idylle mit wogenden Seegräsern, vorbei huschenden Fischschwärmen und atmosphärischen Lichteffekten ist trügerisch. Hungrige Haie ziehen ihre Bahn und verteidigen ihr Revier gegen Eindringlinge. Zum Glück hat Lara wie immer großkalibrige Argumentationsverstärker dabei: Lässt die Harpune – sozusagen

das unterseeische Äquivalent einer Spatzenschleuder – die Meeresräuber noch vergleichsweise kalt, genügt eine kleine Haftmine, um die Tierchen gen Fisch-Himmel zu schicken. Ohne die beißwütigen Wasserbewohner im Nacken kann sich Miss Croft nun ganz der Ruine widmen.

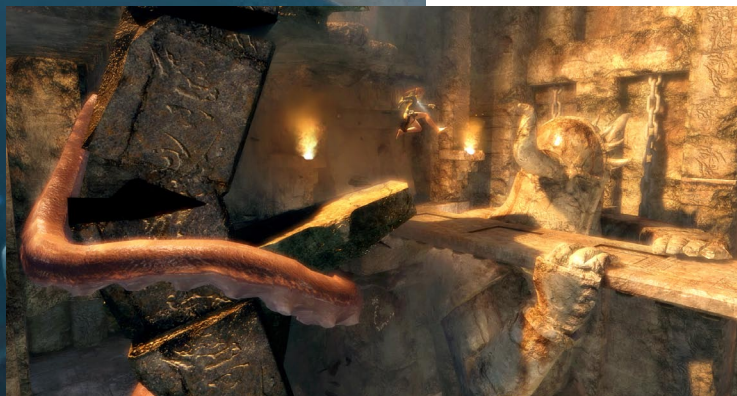
Rätselintensiver Tauchgang

Bereits am Eingang wartet jedoch das nächste Hindernis: Drei runde Steinplatten müssen so gedreht werden, dass die Symbole darauf eine Reihe ergeben. Leichter erkannt als getan, denn bei zwei der Platten fehlen die Griffe. Während erfahrene Grabräuber sich natürlich sofort auf die Suche nach den beiden verlorenen Stücken machen, kommt für Einsteiger ein neues Spielelement zum Tragen: Wer will, kann sich

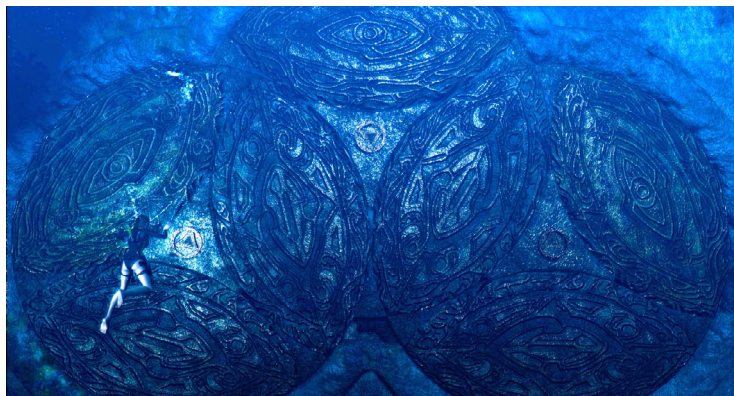
im Pausemenü Hinweise zur Lösung des aktuellen Rätsels geben lassen. In diesem Fall rät die Hilfefunktion, Lara soll sich am Meeresboden genauer umsehen und auf leuchtende Quallen achten. Die halten sich bevorzugt in Tunneln und Höhlen auf. Hilfreich ist bei der Suche nach Hohlräumen die neue Karte, die per Sonar ein Abbild von Laras Umgebung zeichnet – und zwar ohne störende Gräser oder Büsche, die den Eingang zu einer Höhle verdecken könnten. Nach kurzem Hin- und Hergeschwimme sind die Griffe gefunden und die Tafeln korrekt verdreht. Zeit für eine echte Herausforderung, die sich im Hintergrund auch prompt ankündigt – mit einem riesigen Tentakel.

Agil wie Altair

Nach dem mühsamen Erkunden eines überfluteten Tunnelsystems



Bei so genannten **Adrenalin-Momenten** wechselt Underworld automatisch in die Zeitlupe.



Das erste **Rätsel**: Wo sind die Griffe für die drehbaren Steintafeln versteckt? Eine Karte hilft bei der Suche.



Da sitzt ein dicker Brocken vor der Tür: Lara muss wie gewohnt Umwege in Kauf nehmen, wenn sie **Bossgegner** wie diesen schlecht gelaunten Riesenkraken überwinden will.

hat sich Lara nun eigentlich eine Verschnaufpause auf dem Trockenen verdient. Doch wie es das Schicksal (in Gestalt des Leveldesigners) will, kommt es ganz anders. Kaum steigt die umtriebige Hobby-Archäologin aus dem Wasser hat sich ein ekliger Riesenkraken vor ihr breit gemacht! Zum Glück hat das Vieh aber echt wenig Grips. Es hat sich ausgerechnet unter einer mit Stacheln gespickten Plattform niedergelassen, und die ist nur äußerst oberflächlich an der Decke befestigt. Auf dem Weg zu den beiden Ketten, die das Konstrukt in der Luft halten, muss unsere Heldin an den Fangarmen des Kraken vorbei. Kein Problem für eine erfahrene Akrobatin wie Lara, zumal sie sich in der riesigen Höhle nun deutlich freier bewegen darf als im Vorgänger. Das Beklettern von zerklüfteten Felswänden erinnert

dabei verblüffend an die Bewegungsabläufe von Turnerkollege Altair aus **Assassin's Creed**. Dank dieser neuen Freiheit wird es meist mehrere Wege zum Ziel geben. Ehrensache, dass an besonders schwer zugänglichen Stellen wieder Schätze versteckt sind, mit denen Sie Boni freischalten können. Allerdings bleibt abzuwarten, ob Kletterneulinge dabei nicht ein wenig die Übersicht verlieren. Bei unserer Präsentation war für uns jedenfalls nicht immer klar ersichtlich, wo es weitergeht. Hier muss Entwickler Crystal Dynamics noch an der Spielerführung feilen.

Überleben in Zeitlupe

Für unsere Präsentations-Lara läuft indes alles glatt ... bis plötzlich mitten im Sprung ein hervorschießender Tentakel den angepeilten Felssims zerschlägt. Statt nun wie im direkten Vorgänger

ger **Tomb Raider: Legend** eine Knöpfchendruck-Sequenz abzuspielen, verlangsamt **Underworld** in den so genannten Adrenalin-Momenten automatisch das Geschehen. Es liegt am Spieler, zu erkennen, wie er innerhalb der kurzen Bullet-Time-ähnlichen Sequenz aus der Gefahrenzone entkommen kann. In unserem Beispiel hüpf Lara in Zeitlupe, aber katzengleich über die herabbröckelnden Trümmerstücke zum rettenden Höhlenausgang. Das sieht schon jetzt dramatisch aus und dürfte sich auch entsprechend spielen. Allerdings droht hier auch Frustgefahr, wenn man in den Adrenalin-Momenten partout nicht auf die Lösung kommt und immer wieder die gleiche Sequenz spielen muss. Fair verteilte Checkpoints sollen die Wut nach einem Ableben mildern – ob das gelingt, bleibt abzuwarten.

Foto-Finish

Mehrere Hüpf- und Klettereinlagen später hat Lara die antiken Halteketten schließlich erreicht. Zwei Schüsse genügen, um die Glieder zu zerbrechen und die tödliche Plattform auf das Monster heruntersausen zu lassen. Zeit für ein Siegerfoto! Um die Nachwelt an ihren Abenteuern teilhaben zu lassen, hat sich Miss Croft extra für ihr neuestes Abenteuer eine teure Digicam geleistet: Damit lassen sich entweder hübsche Landschaftsaufnahmen machen, oder man kann den Timer einstellen und angeberisch posieren – zum Beispiel vor einem besieigten Riesenkraken. Die gesammelten Fotos dürfen Sie sogar online stellen. Zum Protzen, als betextete Ansichtskarte oder auch als Hilferuf an einen Freund: »An dieser Stelle hänge ich fest. Kannst du helfen?« Kai Schmitt/ HK



Die **Ruinen** sind anders als in Legend nicht mehr strikt linear aufgebaut, sondern lassen mehrere Wege zu.

Tomb Raider: Underworld

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **November 2008**
► Hersteller **Crystal Dynamics / Eidos** ► Status **zu 70% fertig**

Heiko Klinge: Laras neues Abenteuer besinnt sich nach dem eher linearen Vorgänger auf die Serien-Ursprünge. Mir gefällt: Weniger Kämpfe, aber dafür mehr Klettern, Rätseln und Erkunden – und das alles in herrlich mysteriösen Ruinen. Das kann eigentlich nur großartig werden. Allerdings nur, wenn die Entwickler das neue Hilfe-System nicht als Ausrede für verschachtelte Labyrinth und unlogische Rätsel missbrauchen.



heiko@gamestar.de