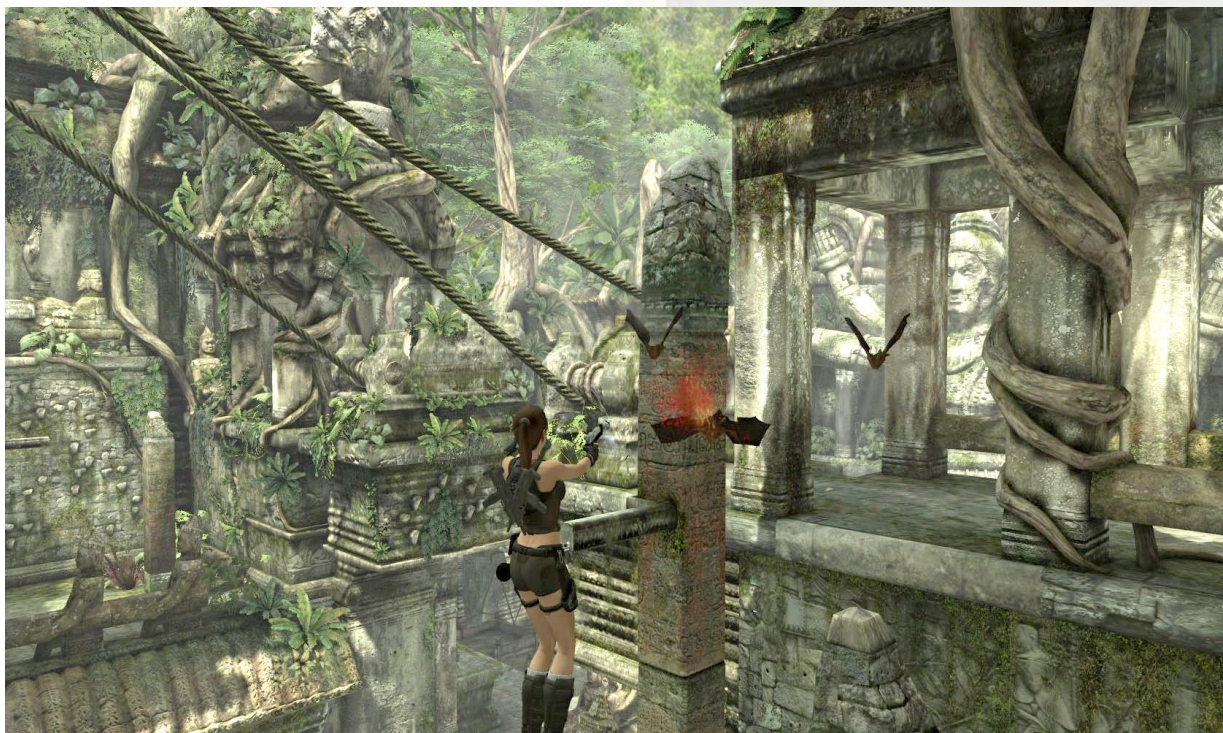


Was kann die neue Lara? Sie verpasst einem Riesenkraken die Kopfnuss seines Lebens, versenkt einen Supertanker – und sieht dabei besser aus als jemals zuvor.

Tomb Raider Underworld



Klettern, schießen, erforschen: Lara balanciert auf einer Säule, holt Fledermäuse vom Himmel und muss später einen Weg auf die andere Seite dieser **thailändischen Ruine** finden.

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5482

Dass Lara Croft in Sachen Akrobatik eine Menge auf dem Kasten hat, wissen wir bereits. Doch mit **Tomb Raider: Underworld** wagt sie sich an einen be-

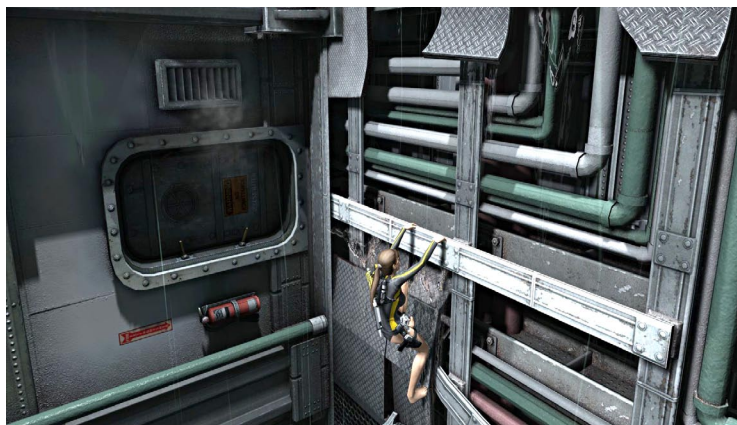
sonders kühnen Spagat: Einerseits soll ihr neues Abenteuer genauso viel Tempo und Action liefern wie der direkte Vorgänger **Legend**, andererseits wollen die Ent-

wickler zurück zu den Tugenden der ersten beiden Serienteile. Also weniger Schießereien, dafür mehr geheimnisvolle Ruinen, knifflige Sprung-Passagen und komplexe Rätsel. Wie soll das bitteschön zusammenpassen? Um genau das herauszufinden, haben wir uns mit Lara in die ersten drei Missionen von **Underworld** gestürzt.

Flammenmeer

Das Abenteuer beginnt in Laras brennender Villa. Im interaktiven Tutorial versuchen wir, dem Flammenmeer zu entkommen. Was zur Hölle ist hier passiert? Warum wird Lara auf einmal von ihren besten Freunden beschossen? Das klären wir erst viel später im Spiel. Denn zunächst einmal dreht **Underworld** die Zeit sieben Tage zurück

und verfrachtet uns ins Mittelmeer. Wir erspielen uns quasi nach und nach die Ereignisse, die schließlich zur Brandkatastrophe führen. Serienfans werden die ungewöhnliche Erzählweise von **Underworld** lieben – alte Fragen werden beantwortet, neue aufgeworfen und natürlich dreht sich alles wieder um den Verbleib von Laras Familie. Wer zum ersten Mal mit Lara durch die Gegend turnt, tappt dagegen anfangs völlig im Dunkeln. Wer ist Amanda? Warum sucht Lara ihre Mutter? Erklärungen, wenigstens ein roter Faden? Fehlanzeige! Die Entwickler sind sich dessen offenbar bewusst und wollen bis zum Verkaufsstart noch ein Video basteln, das die Geschehnisse aller bisherigen **Tomb Raider**-Teile zusammenfasst.



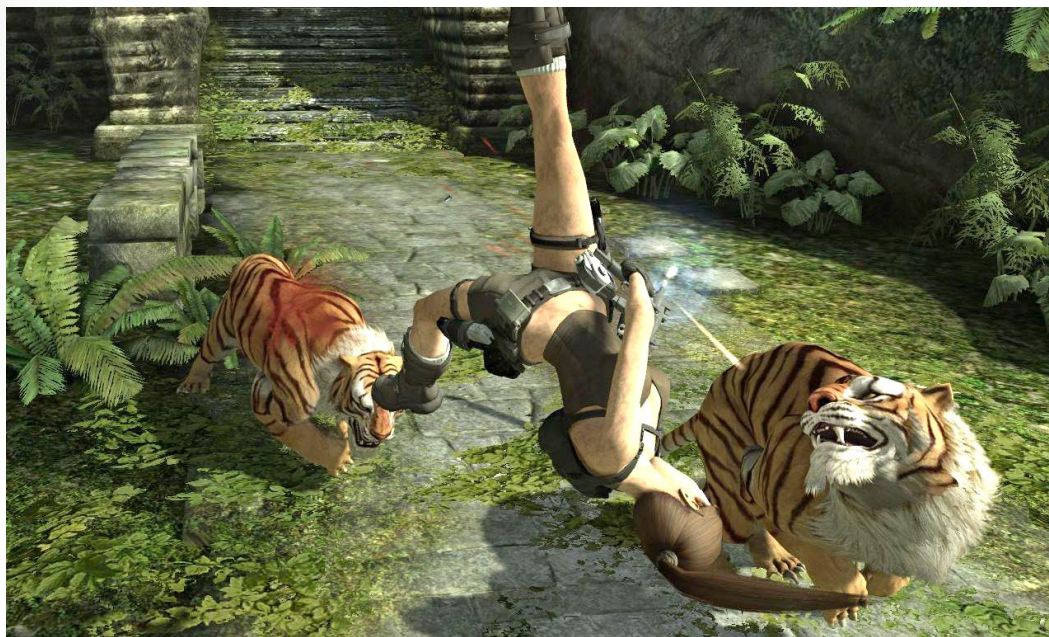
Der **Supertanker** versinkt kopfüber im Mittelmeer, also muss Lara möglichst schnell nach oben klettern.

Mittelmeer

Zurück ins Mittelmeer, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Denn die erste Ruine, die Lara erforschen muss, liegt unter Wasser. Im Taucheranzug paddeln wir hinab und bekommen es natürlich sofort mit zwei Haien zu tun, die wir mit unserer Harpune zu Fischfutter verarbeiten – knackige Action wie in **Tomb Raider: Legend**. Doch das war's für die nächsten rund 60 Spielminuten mit Kämpfen. Ab sofort muss Lara ausschließlich ihre grauen Zellen und akrobatischen Fähigkeiten bemühen, um zum Ziel zu gelangen. Wir hangeln uns an Wandvorsprüngen entlang, überwinden tiefe Abgründe mithilfe unseres Greifhakens, wuchten Steinkugeln auf Druckplatten und hantieren mit allerlei antiker Mechanik. Selbst beim Level-Endgegner, einem gewaltigen Riesenkraken verzichtet **Underworld** auf Kampfeinlagen. Stattdessen lösen wir eine gewaltige Steinplattform aus ihrer Verankerung und setzen Laras neue Haftminen ein, um das Gestein schließlich auf den Kopf des Kraken niedersausen zu lassen. Schon von Beginn an können wir dabei den überwiegenden Teil der Ruine erforschen, die Level-Schläuche aus **Legend** haben definitiv ausgedient. Sollten wir einmal nicht wissen, wo oder wie es weitergeht, können wir auf Laras neues PDA zurückgreifen. Der liefert uns einerseits eine furchtbar verwirrende Level-Karte, andererseits aber auch auf Wunsch sehr konkrete Hinweise auf die Lösung des aktuellen Rätsels.

Schiff im Meer

Einen toten Kraken und eine erste Story-Enthüllung später, findet sich Lara auf einem riesigen Tankerschiff wieder. **Underworld** wechselt jedoch nicht nur den Schauplatz, sondern vor allem auch das Spieltempo. Sofort geraten wir in wilde Schießereien mit der Schiffsbesatzung und bewundern Laras ebenso geschmeidige wie herrlich-absurde Kampfakrobatik – vom eingesprungenen Scherenschlag inklusive beidhändigem MP-Geballer bis hin zum wuchtigen Drehtritt im Nahkampf. Das alles geht locker von der Hand und spielt sich schon jetzt sehr dynamisch – in weniger als fünf Minuten segnen gleich Dutzende Angreifer das Zeitliche. Es folgt die nächste überraschende Wendung ... und eine gewaltige Explosion –



Lara Croft demonstriert ein neues Manöver: den eingesprungenen **Scherenschlag** inklusive beidhändigem MP-Geballer.

das alles inszeniert **Underworld** mit einer filmreif geschnittenen und hervorragend vertonten Zwischensequenz. Keine Zeit zum Staunen, wir müssen einem sinkenden Schiff entkommen. Wir sprinten, hangeln, hüpfen und hechten durch ein Inferno aus berstenden Wasserrohren, explodierenden Benzintanks und umherfliegenden Kisten. In besonders dramatischen Situationen schaltet das Spiel automatisch in die Zeitlupe. Anders als im Vorgänger retten wir uns diesmal nicht mit simplen Reaktionstests, in denen wir vorgegebene Tasten drücken. Sondern wir müssen selbst einen Ausweg suchen – mal rettet uns ein besonders waghalsiger Sprung, mal ein gezielter Einsatz des Greifhakens. Reagieren wir zu spät, bedeutet es das Ende für Lara. Speicherpunkte direkt vor der Todesgefahr halten den Frust aber im erträglichen Rahmen.

Kletter mehr

Die Erkenntnisse des Schiffsunglücks führen uns schließlich nach Thailand, und erneut wechselt **Underworld** das Spieltempo. Ab und zu bekommen wir es zwar mit Tigern, Riesenechsen und Fledermäusen zu tun, in erster Linie erleben wir aber ebenso spannende wie ausufernde Kletterpassagen in wunderschönen und vor allem weitläufigen Ruinen. Ob Säule, brüchiges Mauerwerk oder selbst Pflanzen: Fast alles kann von Lara erklommen werden, in Sachen Bewegungsfreiheit kann sie sich nun

fast mit Akrobatik-Kollege Altair messen. Und genau das wird stellenweise zum Problem. Denn während in **Assassin's Creed** grundsätzlich viele Wege zum Ziel führen, ist es in **Underworld** meist nur ein einziger. Den zu finden, wird in Thailand noch zu oft zum Geduldsspiel – vor allem weil die Kamera zwar immer schön Lara zeigt, aber

nur sehr widerwillig das nächste Sprungziel. Eine optionale Ego-Perspektive zum Umschauen würde hier Wunder wirken, wird aber wohl nicht mehr eingebaut werden. Also doch eine Gefahr für den Spagat? Nein, höchstens eine kleine Unsicherheit. Denn mit einer Frau wie Lara springen wir sogar ins Ungewisse.

HK



Die **Zwischensequenzen** sehen klasse aus und enthalten viele Anspielungen für Serienfans.

Tomb Raider: Underworld

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **21. November 2008**
► Hersteller **Crystal Dynamics / Eidos** ► Status **zu 95% fertig**

Heiko Klinge: Lara Croft präsentiert sich in **Underworld** in Bestform. Mir gefällt vor allem die spielerische Abwechslung. Mal steht das Kämpfen im Mittelpunkt, mal das Klettern, mal das Knobeln – verpackt in wunderschöne Grafik und in einer spannenden, wenn auch bisher ziemlich verworrenen Geschichte. Einzig die teils heftigen Kameraprobleme könnten den Award noch verhindern.



heiko@gamestar.de

Potenzial Sehr gut