

Großartige Schauplätze: In Thailand setzt Lara Linsen in die riesige **Shiva-Statue**, um Lichtstrahlen umzuleiten.



Tomb Raider Underworld

Von wegen Unterwelt! Ihr neues Abenteuer führt die Action-Archäologin Lara Croft in einige der schönsten Landschafts-Panoramen, die es auf dem PC gibt.

DVD
Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5293

Wenn im Verlagsgebäude mal der Aufzug kaputt ist, klettern GameStar-Redakteure an der Hausfassade nach oben, schwingen sich auf die Fahnenstangen vor dem Chefbüro und tänzeln auf dem Mauersims bis zu ihren Zimmern. So denkt sich das zumindest unser Chefredakteur. In Wirklichkeit lassen wir uns ratlos vor den verschlossenen Lift fallen und bitten vorbeieilende Fremde (vergeblich), uns in den zweiten Stock zu tragen. Möglicherweise waren die **Tomb Raider**-Spiele in der Redaktion deshalb schon immer so beliebt: Deren Heldin Lara Croft erreicht mit einem beeindruckenden Repertoire spektakulärer Akrobatik-Tricks selbst Ecken, die

uns unerreichbar bleiben – und ihre Sprünge, Schwünge und Kletterzüge lassen sich mit überlegtem Tastendrücker mühelos zu Kunststück-Ketten aneinanderreihen. Wenn Lara sich an einer Felskante hochgezogen hat, dreht sie sich nicht auf den Rücken und schnappt nach Luft. Sie streckt, drückt man die richtige Taste, die Beine zum Handstand in die Luft und schlägt ein Rad. Diese elegante Leichtigkeit macht die aparte Archäologin zur Königin der Spielehelden; und eine großartige Inszenierung, gelungenes Leveldesign und noch mehr Bewegungsspielraum heben auch ihr neues Abenteuer **Underworld** wieder in die Oberklasse der Action-Adventures.

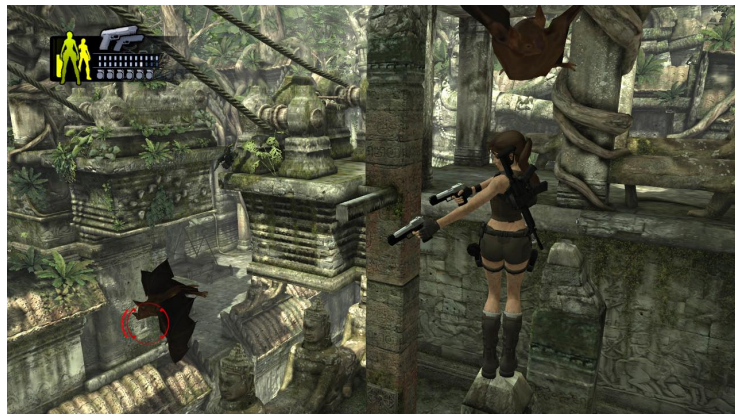
Wer bist du, Frau!?

Kurze Rückblende: Vor zwei Jahren suchte Lara Croft in **Tomb Raider: Legend** (erfolglos) nach ihrer verschollenen Mutter. 2007 schob der Entwickler Crystal Dynamics dann mit **Anniversary** eine Neuauflage von Laras erstem Abenteuer (1996) dazwischen, in dem Frau Croft im Auftrag der schwerreichen Jaqueline Natla nach Bruchstücken eines außerirdischen Artefakts fahndet und Atlantis entdeckt. **Tomb Raider: Underworld** erzählt nun die Geschichte von **Legend** weiter, aber Crystal Dynamics setzt auch Kenntnisse aus **Anniversary** voraus. Wer das nicht kennt, wird sich schon früh im Spiel wundern, warum

Lara so vertraulich mit einer geflügelten Frau spricht, die sich als »Herrscherin von Atlantis« bezeichnet – große Ratlosigkeit, denn das kurze »Was bisher geschah«-Video, das Neueinsteigern die Vorgeschichte erklären soll, ist nur eine verwirrende Aneinanderreihung von Ausschnitten aus den letzten beiden **Tomb Raider**-Spielen. In **Underworld** setzt Lara die Suche nach ihrer Mutter fort und folgt dabei den Fußstapfen ihres verstorbenen Vaters, der rund um die Welt nach Artefakten aus der nordischen Mythologie gestöbert hatte. Diese Schnitzeljagd führt ins Mittelmeer, nach Thailand, Südmexiko, ins Polareis und nach England.



Großartige Animationen: Lara hebt die Hände schützend vor's Gesicht, wenn sie nah an Flammen vorbeiläuft.



Lara balanciert auf einer Pfahlspitze und schießt gleichzeitig auf **Fledermäuse**, die sie umschwirren.

tare zum aktuellen Problem abgibt. Ihre allgemein gehaltenen Tipps beantworten zwar meist die Frage »Wie löse ich dieses Rätsel?«, aber nie das weitaus häufigere »Wo geht's jetzt lang?«. Dazu kommt ein altes **Tomb Raider**-Problem: Die Kamera (die Sie mit der Maus selbst bewegen) zeigt insbesondere an Felskanten zwar brav die gute Frau Forscherin, aber nicht die Umgebung, in der sich möglicherweise Sprungziele befinden. Das bedeutet: viel justieren, gelegentlich abstürzen. Wenn Lara ablebt, ist das halb so schlimm; sie steigt beim letzten der fair gesetzten Speicherpunkte sofort wieder ein.

Postkartenschön

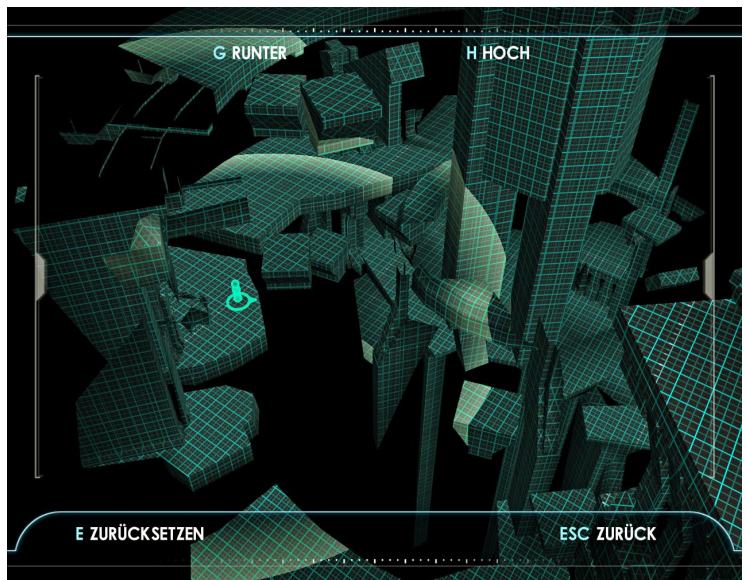
Als sich Lara schließlich aus ihrem brennenden Herrenhaus schleppt, mag das für sie eine traumatische Erfahrung sein – für uns ist es der Moment für ein schlichtes »Wow«. Denn **Underworld** zeigt die lodernde Fassade des Anwesens als detailliertes, perfekt ausgeleuchtetes Panoramabild. Solche Momente gibt's im Spiel immer wieder. In Thailand steigt Lara über eine Klippe, und vor ihr öffnet sich ein Talkessel mit einer verschachtelten Tempelanlage. In Südamerika betritt Lara einen riesigen Thronsaal, durch dessen Trümmerwüste milchiges Licht flutet. Im Nordmeer schält sich eine Prachtstraße mit

gigantischen Steinstatuen aus dem trüben Wasser. Der Anblick dieser wirkungsvoll in Szene gesetzten Bilder sucht seinesgleichen. Aber auch Standardsituationen garniert **Underworld** mit punktgenau gesetzten Details; da fliegen Papageien von Felskanten auf oder rieseln Staubfahnen von knarrenden Deckenbalken. Der hohe Detailgrad und stimmige Gesamteindruck der Levelarchitektur, die schicken Lichteffekte und die geschmeidigen Animationen machen **Underworld** zu einem der aktuell schönsten Spiele auf dem PC, und das ohne übersteigerte Hardware-Anforderungen.

Die oft riesigen Anlagen ergänzt **Underworld** durch zwei offene Levels, in denen sich Lara in jeder Richtung frei bewegen kann – im Tauchanzug. Die Unterwasser-Passagen stiften allerdings eher Orientierungs-Verwirrung, bald wünscht man sich das klare oben und unten der Stollengänge wieder. Zur Hilfe darf Lara (ein Serien-Novum) eine Sonarkarte aktivieren, auf der die nähere Umgebung als Liniengrafik dargestellt ist. Sonderlich nützlich war das für uns selten, denn Aktionsstellen (Kanten, Simse, Kletterpunkte) zeigt die Karte nicht.

Handlung? Tja, pfff ...

Die gewohnt mystische Handlung um die nordische Unterwelt (daher der Name des Spiels) plätschert eher seicht vor sich hin und erreicht nicht ansatzweise die Dramatik von **Legend**, auch weil sich **Underworld** viel zu wenig Zeit nimmt, um Laras Gegenspieler und Begleiter auszuloten. So bleiben selbst die Handlungs-Höhepunkte schwunglos, trotz der durchgehend filmreifen Inszenierung. Schade: Wie schon in **Anniversary** kommentiert Lara viel zu selten die Situation – das hatte noch in **Legend** für viel Atmosphäre gesorgt. Stattdessen gibt es nun an Schlüsselpunkten regelmäßig kurze Zwischensequenzen, in denen Lara Schriften entziffert oder neu entdeckte Räume begutachtet. Mitunter stößt sie auch auf feindliche Tiere, Menschen oder gar Fabelwesen, die in den serienüblichen Feuergefechten niedergestreckt werden. Die Gegner verhalten sich gewohnt dämlich, aber die Gefechte waren sowieso seit jeher nur eine Dreingabe. Ganz konsequent: Boss-Kämpfe gibt es nicht mehr.



Moderne Kunst: Die schematische Sonarkarte verwirrt häufig mehr, als dass sie nützt.

Typisch Frau

Christian Schmidt: Es ist eine schiere Freude, Tomb Raider zu spielen, wenn alles funktioniert wie geplant: Wenn Lara meine Kommandos blitzschnell in fantastische Sprungfolgen umwandelt, wenn sich dann vor mir eines der herausragend schönen Level-Panoramen öffnet und das Spiel nahtlos in eine perfekt inszenierte Zwischensequenz übergeht – da stehen mir fast Freudentränen in den Augen. Es ist aber auch schier zum Verzweifeln, Tomb Raider zu spielen: Wenn Lara beim Sprung nach beweglichen Plattformen mal wieder daneben greift, wenn die Kamera zickt und ich an einem Lösungsweg verzweifle, dann möchte ich die ganze Archäologen-Brut am liebsten zusammenkloppen. Und wissen Sie was? Dieses Wechselspiel ist einfach herrlich! Ach Gott, dann ist die Story halt mau, was soll's – Underworld schickt mich auch so auf eine emotionale Achterbahnfahrt. Ein fesselndes, durchdachtes Spiel, das mich zehn Stunden lang blendend unterhalten hat.



christian@gamestar.de

TR: UNDERWORLD

ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Crystal Dynamics (Tomb Raider: Anniversary, GS 07/07: 84 Punkte)
PUBLISHER Eidos
SPRACHE Deutsch, Englisch, Frz., Span., It., NL
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 21.11.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	10 Stunden	GENRE	ACTION
SPASS	Hohes Niveau und viel Abwechslung halten die Motivation oben.	SZENARIO	realistisch — fiktiv
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	FREIHEIT	linear — offene Welt
ENDSPIEL		HANDLUNG	einfach — komplex
		GEWALT	keine — brutal
		SPIELABLAUF	Action — Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			- Schnelle Reaktionen - Orientierungsfähigkeit - Logik & Überlegung - Geduld - Handeln unter Zeitdruck - Vorausplanung - Mikromanagement - Teamfähigkeit
EINSTIEG	leicht — schwierig		
SPIELMECHANIK	einfach — komplex		
SPIELTEMPO	langsam — schnell		
HILFEN	regulierbarer Schwierigkeitsgrad, Tutorial		
SPEICHERSYSTEM	automatisches Speichern, Rücksetzpunkte		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			- Geforce 6600 / 6800 - Geforce 7800 / 7900 - Geforce 8800 / 9800 - Geforce 9600 - Geforce GTX 200 - Radeon X1600 - Radeon X1800 / X1900 - Radeon HD 2900 - Radeon HD 3800 - Radeon HD 4800
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,0 GHz Intel A64 3000+ AMD A64 3500+ 1,0 GByte RAM 7,3 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3500+ 1,0 GByte RAM 7,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E430 A64 X2 4000+ 1,0 GByte RAM 7,3 GB Festplatte	
PROFITIEREN VON			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10		KOPIERSCHUTZ Securom	
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fantastische Panoramen + geschmeidige Animationen + schicke Lichteffekte + hohe Figurendetails	10 / 10
SOUND	+ passende orchestrale Musik + exzellente deutsche Sprecher + gute Soundkulisse + kein Surround-Sound	9 / 10
BALANCE	+ logische, fordernde Aufgaben + Schwierigkeit vielseitig einstellbar + Hilfe für Rätsel ... aber nicht für »Wohin jetzt?«-Probleme	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ exotische Schauplätze + viele, perfekt inszenierte Zwischensequenzen + charismatische Helden + kaum Lara-Kommentare	9 / 10
BEDIENUNG	+ gut steuerbar mit Gamepad und Maus/Tastatur + erweitertes Bewegungsrepertoire + Kamera + Lara greift manchmal nicht zu	8 / 10
UMFANG	+ etwas länger als Legend + versteckte Schätze schalten Extras frei + wenige Gegnertypen + kein Wiederspielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ stimmige Gestaltung + abwechslungsreiche Akrobatikpassagen + guter Rätsel-Kletter-Kampf-Mix + Motorradfahrten	10 / 10
KI	+ Menschen und Tiere mit unterschiedlichen Taktiken + oft dämliches Verhalten + keine echte Herausforderung	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ nützlicher Greifhaken + Sonarkarte + mehrere Hauptwaffen ... + die man selten benötigt	10 / 10
HANDLUNG	+ exzellent inszeniert + bekannte Widersacher + seichte, mäßig spannende Story + Verbündete bleiben blass	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

FAZIT Imposant inszenierte Lara-Episode.

85

SPIELSPASS