

Tomb Raider: Underworld

Die Tomb Raider-Serie geht unter dem Titel „Underworld“ in eine neue Runde. Bereits zum neunten Mal können PC- und Konsolenbesitzer ihr Geschick und ihre Rätseltauglichkeit unter Beweis stellen, indem sie sich in das neueste Abenteuer der „Action-Archäologin“ Lara Croft stürzen. Dabei kann der geneigte Gamer sich abermals auf all das freuen, was den Reiz dieser Serie ausmacht – und damit sind jetzt nicht die optischen Merkmale der wohl sportlichsten Forscherin der Welt gemeint. Wieder einmal gilt es, versunkenen Schätzen hinterher zu jagen, die bösen Buben in Schach zu halten und dabei allerhand knifflige Aufgaben zu lösen. Die größte Stärke der Tomb Raider-Spiele war schließlich immer die grandiose Genremischung: Es war nie ein Ballerspiel, kein Adventure und auch kein reines Geschicklichkeitsspiel – sondern ist von allem etwas. Mit Köpfchen und ein bisschen Fingerakrobatik schlägt man sich in dieser Geschichte durch Thailand, die Arktis und Mexiko, auf der Jagd nach einem mythischen Hammer, der dem nordischen Donnergott Thor selbst gehört haben soll. Dieses Artefakt ist nicht nur von archäologischem Wert,

sondern auch noch furchtbar gefährlich. Da versteht es sich von selbst, dass so etwas nicht in die falschen Hände geraten darf. Dazu müssen selbstverständlich einige menschliche wie auch übernatürliche Gegner aus dem Weg geräumt werden. Die variantenreichen Rätsel, die der schiessfreudigen Schatzjägerin immer wieder den Weg versperren, können manchmal ganz schön verzwickelt sein. Mitunter sind die raffinierten Knobelereien nur Bestandteil einer größeren Aufgabe, die den ganzen Level umspannen kann. Ballern allein hilft halt auch nicht weiter und überhaupt wurde der Kopfarbeit und einer mystischen Geschichte in allen Tomb Raider-Teilen schon immer mehr Bedeutung beigemessen, als dem Abfeuern bleibhafter Meinungsverstärker – aber manchmal muss es halt sein. So weit, so gut, so bekannt.

Aber wie bei jeder neuen Auflage kann sich der Fan auch diesmal wieder auf viele hübsche Weiterentwicklungen freuen. So hat Ms. Croft einige neue Bewegungsmöglichkeiten

parat wie z.B. Treten oder beim Klettern zu schießen. Aber trotz all der vielen Moves, die Lara mittlerweile beherrscht, ist das Handling intuitiv und leicht erlernbar. Insgesamt wirken alle Animationen sehr glaubwürdig und sind um viele Feinheiten verbessert worden. Die Hauptfigur interagiert jetzt mehr mit ihrer Umwelt als früher, wenn sie sich beispielsweise

ein paar Zweige aus dem Gesicht schlägt, und wirkt somit viel lebendiger. Auch grafisch ist Underworld ein echter Leckerbissen: Die detailreiche riesige Spielwelt wirkt

durch brillante Effekte wie Lichter, Wasseroberflächen usw. ungeheuer mitreißend. Mit der grafischen Oberflächengestaltung hat man sich ebenfalls Mühe gegeben: So macht sich Lara mit fortlaufender Schatzsuche sogar schmutzig und wird nach einem Sturz ins Wasser nicht nur sichtbar nass, sondern auch wieder sauber. Dazu kommt ein hervorragender Sound, eine gute deutsche Synchronisation und eine gekonnte und unaufdringliche musikalische Untermalung. Das alles schafft richtig Atmosphäre und haufenweise Spielspaß.



Kritik üben lässt sich allerdings an der Kameraperspektive. Da wünscht man sich in manchen Situationen mehr Übersicht und andere Blickwinkel, um besser sehen zu können, wo der nächste waghalsige Sprung landen soll. Auch ein paar ganz neue Schauplätze wären nett gewesen. In älteren Spielen waren nach den vielen engen Katakomben ganz neue Forschungsgebiete wie Großstädte oder U-Boote sehr erfrischend. Hier setzt man aber eher auf Altbewährtes. Und dennoch: Der Klassiker lebt, ein Tomb Raider wie es sich gehört!

fn.

Erhältlich für PC, X-Box 360, Playstation 2&3, Nintendo Wii, Nintendo DS