

# Lara Croft and the Guardian of Light

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **3. Quartal 2010**  
 ► Hersteller **Crystal Dynamics / Square Enix** ► Status zu **70% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6862** ► Potenzial **Gut**

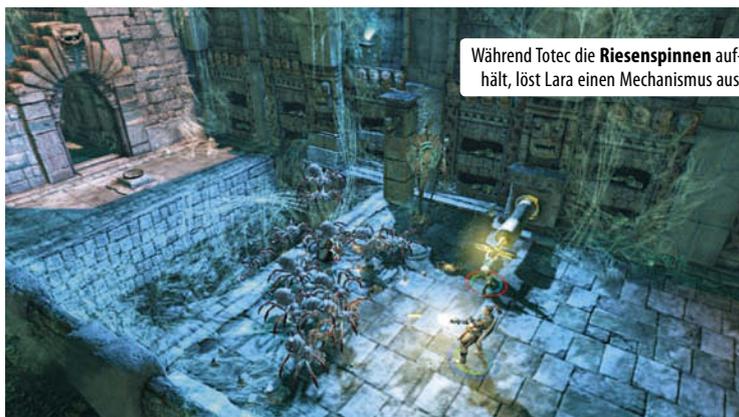
**Auf den Spuren verlorener Wikinger: Lara Croft rätselt und ballert sich durch das Download-Actionspiel. Auch im Koop-Modus.**

Nanu, Lara von oben? In der Tat: In Crystal Dynamics' neuestem Werk begleiten Sie die kleine Schwester von Indiana Jones aus der Draufsicht durch eine isometrische Welt. Allerdings wird **Lara Croft and the Guardian of Light** kein abgespecktes **Tomb Raider**, sondern lediglich ein kleiner Download-Titel für 15 Euro, eine Auskopplung der Serie, deren Handlung parallel zur bekannten Geschichte verläuft. Anders wäre es auch kaum zu erklären, dass man all die Jahre nie etwas vom gemeinsamen Abenteuer Laras und des 2.000 Jahre alten Maya-Kriegers Totec gehört hat. Deren Talente gilt es beim Durchstreifen der antiken Tempel zu kombinieren, um ans Ziel (spricht: Artefakt) zu gelangen. Zwar besitzt Ms. Croft nach wie vor ihre beiden

Pistolen, bei den häufigen Rätseln kommen jedoch vor allem ihr Enterhaken sowie ihre Sprungkraft zum Einsatz. Totec steuert Schild und Speer bei, die Lara als Plattform und Haltepunkt dienen. Standardmäßig wird einer der beiden Abenteurer von der KI gesteuert, allerdings kann jederzeit ein weiterer Spieler einsteigen und die offene Rolle übernehmen, online wie offline. Mit seinem starken Rätselaspekt erinnert **Lara Croft and the Guardian of Light** etwas an den Blizzard-Klassiker **Lost Vikings**. Dennoch rennen natürlich auch allerlei wilde Tiere durch die Katakomben, die Sie mit einem wachsenden Waffenarsenal unschädlich machen. Neben neuen Schießweisen sind auch rote Schädel in den Levels verstreut. Mit ihnen können Lara und Totec ihre Fähigkeiten verbessern, womit dann auch noch ein winziger Schuss Rollenspiel zu Laras ungewohntem Abenteuer hinzukommt. **SD**



Da kann Totec nur staunen: Lara schwingt sich mit ihrem **Enterhaken** über den Abgrund.



Während Totec die **Riesenspinnen** aufhält, löst Lara einen Mechanismus aus.



Grafisch macht **Afterfall: Insanity** bereits einen guten Eindruck.

# Afterfall Insanity

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **1. Quartal 2011**  
 ► Hersteller **Nicolas Games / The Games Company** ► Status zu **50% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6861** ► Potenzial **-**

**Atomkrieg, Mutanten und unterirdische Bunker: Das Actionspiel von Nicolas Games wandelt auf den Spuren von Metro 2033 & Co.**

Ungewöhnliche Helden gibt es in der Spielegeschichte häufig, allerdings zumeist in heiteren bis absurd-komischen Titeln, weniger im Shooter-Bereich. Bis jetzt. In **Afterfall: Insanity** schlüpfen Sie in die Haut eines Psychiaters, der sich durch eine im beliebten Katastrophenjahr 2012 völlig zerstörte Welt kämpfen muss. Schuld am desolaten Zustand des ehemals blauen Planeten hat ein riesiger Atomkrieg.

Die Gegner sind folglich Mutanten, fiese Söldner und andere finstere Gesellen, die alle im tristen nuklearen Winter ums Überleben kämpfen. Wie der Ego-Shooter **Metro 2033** konzentriert sich **Afterfall** auf eine dichte Inszenierung und dürfte damit eher linear ausfallen. Auch das Szenario erinnert an den Hit von 4A Games. Anders als den **Metro**-Helden Artjom steuern Sie den wehrhaften Seelenklempner aus der Schulterperspektive. Dessen Abenteuer dürfte zudem weniger hardwarelastig ausfallen, verwendet die Entwickler von Nicolas Games doch die Unreal Engine 3. **SD**

# Medal of Honor

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **14. Oktober 2010**  
 ► Hersteller **EA Los Angeles / EA** ► Status zu **75% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6675** ► Potenzial **-**

**Nur ein müder Modern Warfare-Abklatsch? Von wegen! Electronic Arts' Edel-Shooter könnte Call of Duty sogar übertrumpfen.**

Auf einer Pressekonferenz Mitte Mai in London hat uns Electronic Arts anhand einer fortgeschrittenen Preview-Version demonstriert, wie man dem großen Konkurrenten **Modern Warfare** den Kampf ansagen will. Die gezeigte Mission schickt einen Trupp Army Rangers in ein afghanisches Wüstenkaff, um von den Taliban verschleppte Kameraden aufzuspüren. **Medal of Honor** wechselt dabei so gekonnt wie regelmäßig zwischen hochspannenden Erkundungspassagen der scheinbar verlassenem Lehmhütten und brachialen Ballereinlagen, stets zusammengehalten durch aufwändig choreografierte Skriptsequenzen wie etwa einen spektakulären Bomberangriff auf ein feindliches MG-Nest. Die Lie-

be zum Detail, die die Entwickler an den Tag legen, ist vorbildlich: In einem der Dialoge sieht man zum Beispiel deutlich, wie der bärbeißige Tech-Sergeant Ybarra Kaugummi kaut. Und wenn die Soldaten durch aufgewirbelten Sand robben, husten sie sogar. Sollte sich der Rest des Shooters ebenso fantastisch präsentieren, wie es diese Mission getan hat, können wir uns im Oktober auf einen todsicheren Action-Hit gefasst machen. **DM**



Die »Vorschlaghammer« genannten **Ranger-Missionen** setzen vor allem auf Action. Hier knallt es regelmäßig.