

# Lara Croft and the Guardian of Light



Lara Croft and the Guardian of Light ist kein echtes Tomb Raider.

Wir finden's trotzdem klasse. Warum, das verrät unser Test. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Actionspiel Publisher: Square Enix Entwickler: Crystal Dynamics (Tomb Raider: Underworld, GS 01/09: 85 Punkte)  
Termin: 28.9.2010 Spieler: 1 bis 2 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 15 Euro

GameStar.de: Quicklink: 7050

Auf DVD: Koop-Video

**A**chtung! Da hinten warten jede Menge Todesfallen«, warnt uns der Aztekenkrieger Totec. Wo nun jeder Mächtgern-Archäologe schreiend davonrennen würde, reibt sich Lara Croft die Hände. Zwei Jahre nach **Tomb Raider: Underworld** gibt es endlich wieder Tempel zu erforschen und Artefakte zu finden. Dass **Lara Croft and the Guardian of Light** nicht den Zusatz **Tomb Raider** im Namen trägt, hat zwei Gründe. Zum einen erzählt Crystal Dynamics eine von der Actionreihe unabhängige Geschichte. Zum anderen beschreitet Laras neuestes Abenteuer auch spielerisch andere Wege. Erstmals steuern Sie die Archäologin aus der Vogelperspektive. Und erstmals stellen Ihnen die Entwickler einen Koop-Helfer an die Seite. Klingt ungewöhnlich, bereichert die **Tomb Raider**-Serie aber um eine spaßige Facette.

Lara von oben, funktioniert das denn? Schließlich zeichnete sich die **Tomb Raider**-Serie bislang vor allem durch knifflige Rätsel und noch kniffligere Sprungeinlagen aus; die eingeschränkte Vogelperspektive könnte dieses beliebte Spielprinzip unmöglich machen. Doch wir geben Entwarnung: **Lara**



Die Klettereinlagen sehen kniffliger aus, als sie sind. Spaß machen sie trotzdem.

**Croft and the Guardian of Light** bietet neben knackigen Ballereien auch eine gut ausgewogene Mischung an Geschicklichkeits- und Knobeinlagen. So röllt Lara Kugeln auf Druckplatten, hüpft über tödliche Flammenstöße oder schwingt dank ihres Greifhakens über Abgründe. Die Rätsel fallen zwar in die

Kategorie »anspruchlos bis mäßig fordernd«, sind aber durch die Bank kreativ gestaltet und dürften dank der aufwändigen Physiksimulation oft für herunterklappende Kinnladen sorgen. Dass Laras neuestes Abenteuer trotzdem nicht zu leicht ist, liegt an der geringen Fehlertoleranz des Spiels. Häufig werden Sie nur durch unfreiwillige Tode der Heldin herausfinden, wo Sie hintreten dürfen und wo nicht. Zwar gibt es viele Kontrollpunkte, trotzdem wird's mitunter frustig.

Das Ende der 14 Missionen umfassenden Kampagne sehen geübte **Tomb Raider**-Fans bereits nach maximal fünf Stunden. Doch wer gerne mit Freunden spielt, der sollte **Lara Croft and the Guardian of Light** gleich noch mal im genialen Koop-Modus (zu zweit an einem PC) angehen. Zum einen macht es weit mehr Spaß, sich gemeinsam durch Spin-



Während Lara-Daniel auf die **Riesenspinne** ballert, zündet Totec-Michael (links) eine Mine.

## Steam-Pflicht

Um Lara Croft and the Guardian of Light spielen zu können, müssen Sie den Titel an Steam binden, was eine Internetverbindung voraussetzt und den Weiterverkauf des Spiels verhindert.



**Dream-Team**

Daniel Matschijewsky,  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Lara aus der Vogelperspektive? Noch nie war ich als Serien-Fan derart skeptisch. Doch Crystal Dynamics hat ganze Arbeit geleistet und ein durchweg abwechslungsreiches, cooles Actionspiel abgeliefert. Die unausgereifte Steuerung und teils fiesen Todesfallen zerrten zwar mehrfach an meinen Nerven, und die Solo-Kampagne ist arg kurz. Sich aber gemeinsam mit Michael Graf durch die tollen Levels zu rätseln, machte diese Mankos mehr als wett. Für 15 Euro bekommen Sie derzeit kaum mehr (aktuellen) Koop-Spielspaß.

**Stärken**

- + spaßiges Koop-Abenteuer
- + stimmige Präsentation
- + hoher Wiederspielwert

**Schwächen**

- kurze Kampagne
- Steuerung nicht optimal

nen, Skelette und haushohe Dinosaurier zu ballern. Zum anderen sind viele der aus der Solo-Kampagne bekannten Rätsel nun anders gestaltet und auf das clevere Zusammenspiel beider Helden getrimmt. Während etwa Totecs Speere, die er mit Wucht in Wände schleudert, Lara als Treppenersatz dienen, spannt Ms. Croft Seile, mit denen Totec Lavagruben überwindet. Durch die Zusammenarbeit sowie das optisch wie spielerisch sehr abwechslungsreiche Leveldesign entsteht ein hervorragender Spielfluss, der allerdings durch die teils unausgereifte Steuerung gebremst wird. Während die Ballereien durch das Zielen mit dem rechten Analogstick auf dem Gamepad unnötig fummelig ausfallen, verknoten sich Tastaturnut-

zer bei (häufig mit engen Zeitlimits versehenen) Geschicklichkeitseinlagen regelmäßig die Finger. Immerhin dürfen sich Totec und Lara in Notfällen gegenseitig wiederbeleben, was die Frustschwelle senkt und das Gemeinschaftsgefühl weiter stärkt.

Neben dem Ziel, den Levelausgang zu erreichen, ohne aufgespießt, erschossen oder gegrillt zu werden, bietet **Lara Croft and the Guardian of Light** in jeder Mission bis zu acht optionale Nebenquests. So sollen Sie etwa eine Steinkugel innerhalb weniger Sekunden ins Ziel rollen oder durch ein fallenbespicktes Labyrinth rennen, ohne Schaden zu nehmen. Lohn der Mühe sind neue Waffen, Munitions- und Lebenspunkte-Upgrades sowie unzählige Artefakte und Reliquien, mit denen Sie Charakterwerte wie Schnelligkeit, Verteidigung und ausgeteilten Waffenschaden verbessern. Von den 28 Knarren haben wir im Test aber lediglich fünf eingesetzt, und die magischen Boni wirkten sich nicht spürbar auf die Helden aus. Dennoch machen die launigen Mini-Missionen viel Spaß; vor allem das »Muss doch zu schaffen sein«-Prinzip hat uns bestens unterhalten.

**Lara Croft and the Guardian of Light** plagen unnötige Detailmacken. Beispielsweise leidet wegen der starren Kamera bisweilen die Übersicht. Zudem bleiben Feinde ungewöhnlich häufig an kleinsten Hindernissen hängen, und das Programm zwingt Sie immer wieder, bereits erkundete Areale erneut zu durchwandern. Diese Mankos fallen aber nicht stark ins Gewicht, denn Crystal Dyna-

**Die Einzelgängerin Lara wird zum Teamspieler.**

mics' »Von-oben-Abenteuer« kaschiert sie geschickt durch die gelungene Präsentation, den ausgewogenen Mix aus Action, Rätseln und Geschicklichkeitseinlagen sowie die cleveren Zusatzmissionen. Technisch steht **Lara Croft and the Guardian of Light** seiner spiele-

rischen Qualität in nichts nach. Die detaillierten Levels sind stimmig gebaut und aufwändig beleuchtet, die Soundkulisse kann sich locker mit der aus den »echten« **Tomb Raider**-Spielen messen. Und das alles für gerade mal 15 Euro – ein klasse Deal! **DM**

TERMIN 28.9.2010 PREIS 15 Euro USK ab 12 Jahren

**Lara Croft and the Guardian of Light** Actionspiel

Publisher Square Enix  
Entwickler Crystal Dynamics  
Sprache Deutsch, Englisch  
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

**MULTIPLAYER**  
SPIELMODI (SPIELER) Koop (2)  
SPIELTYPEN an einem PC  
DEDICATED SERVER nein  
SERVERSUCHE – MULTIPLAYER-SPASS 8 Stunden WERTUNG Sehr gut  
»Ein Riesenspaß dank spannender Koop-Einlagen.«

**GRAFIK**  
+ stimmungsvolle Beleuchtung + scharfe Texturen  
+ hübsche Effekte + hakelige Animationen  
- große Monster detailarm **8/10**

**SOUND**  
+ dynamische Musik + passende Waffensounds  
+ gelungene Soundkulisse + sehr gute deutsche Sprecher  
- Surround-Mix nicht optimal **9/10**

**BALANCE**  
+ wird stetig kniffliger + Rätsel und Actioneinlagen nie unfair  
- nur ein Schwierigkeitsgrad  
- viel »Versuchen & Scheitern« **8/10**

**ATMOSPHÄRE**  
+ im Koop ein Riesenspaß + Lara-Flair trotz Vogelperspektive  
+ aufwändige Physiksimulation  
- nur wenige Zwischensequenzen und Dialoge **9/10**

**BEDIENUNG**  
+ faire Speicherpunkte + frei konfigurierbar  
- Tastatur bei Geschicklichkeitseinlagen nicht optimal  
- Schießen auf dem Gamepad fummelig **7/10**

**UMFANG**  
+ Einzel- und Koop-Missionen mit unterschiedlichen Rätseln  
+ jede Menge Extras und Geheimnisse  
+ hoher Wiederspielwert - Kampagne zu kurz **8/10**

**LEVELDESIGN**  
+ stimmig, detailliert und abwechslungsreich  
+ guter Mix aus Knobel- und Actioneinlagen  
- teils mangelnde Übersicht - doppelte Laufwege **9/10**

**KI**  
+ Gegner verfolgen Lara hartnäckig  
+ teils knackige Bossgegner - Monster stürmen in der Regel wild drauf los - Wegfindungsprobleme **7/10**

**WAFFEN & EXTRAS**  
+ riesiges Waffenarsenal + Bomben und Greifhaken  
+ versteckte Upgrades, Reliquien und Artefakte  
- viel vom Arsenal bleibt überflüssig **9/10**

**HANDLUNG**  
+ gute Abenteuergeschichte um Artefakte und Mysterien  
+ Totec passt gut zu Lara  
- ideenarmer Bösewicht **7/10**



Jetzt bloß nicht auf den falschen **Druckschalter** latschen, sonst gibt's Lara am Spieß.

