



Lara Croft and the Temple of Osiris

Zündstoff um Lara

Der Vorgänger Guardian of Light war ein echter Überraschungshit, jetzt geht das Tomb-Raider-Spin-off mit Temple of Osiris in die zweite Runde. Im Test erklären wir, warum Teil zwei noch eine ganze Ecke besser ist. Und warum das Hantieren von Sprengstoff selten so viel Spaß gemacht hat. Von Dmitry Halley

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Crystal Dynamics**
Termin: **9.12.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **20 Euro**

Auf DVD: Test-Video

In Lara Croft and the Temple of Osiris lässt sich fast alles mit Sprengstoff regeln. Eine Horde Krokodile an den Fersen? Einfach Sprengsatz fallen lassen. Antike Säulen im Weg? Mine dranpacken. Keine Lust, eine mannshohe Messingkugel mit der Hand auf den Schalter zu schieben? Kein Problem – lässt sich mühelos mit Sprengstoff an die gewünschte Stelle katapultieren. Und dann gibt's da natürlich noch unzählige brüchige Wände, die Laras unendlichen Vorrat an Knallkörpern provokant anlächeln. Warum wir das so herausstellen? Weil ferngezündete Minen in den meisten Spielen nur was für Spezialisten sind, die sich die Zeit nehmen, das Schieß-eisen links liegen zu lassen, um geduldig Korridore mit Knallkörpern vollzupflastern. Im neuen Spin-off der britischen Archäologen läuft das sehr viel unkomplizierter.

Jetzt wird der Skeptiker vielleicht sagen, dass das doch schon im Vorgänger Lara Croft and the Guardian of Light anno 2010 ging. Stimmt – und um eines vorwegzunehmen: Temple of Osiris erbt nahezu jede

Spielmechanik von seinem Vorgänger, so wohl Stärken als auch Schwächen, aber der Titel reichert sie mit neuen Elementen an. Besagte Haftminen etwa spielen eine noch gewichtigere Rolle, gerade bei den Kämpfen gegen große Feinde. Und auch der Koop-Modus wurde erweitert. So könnte der kleine Lara-Croft-Ableger, der bisher eher eine erfolgreiche Einzelkuriosität war, mit dem zweiten Teil und all seinen Neuerungen tatsächlich erfolgreich in Serie gehen.

Mehr als Bomberman

Nun ist Lara Croft ja weit mehr als eine Sprengmeisterin. Als Grabräuberin klettert, rätselt und schießt sie sich durch allerhand Ruinen, weicht Fallen aus und sackt wertvolle Schätze ein. So weit, so bekannt. Temple of Osiris setzt dieses Tomb-Raider-Rezept sogar deutlich klassischer um als das letzte »große« Tomb Raider. Statt mordlüsterner Inselbewohner und lebensfeindlicher Natur gibt's Gräber, Wüsten und allerhand Bezüge zur antiken Geschichte.

Tatsächlich können Serienveteranen viele Parallelen zu Tomb Raider 4: The Last Revela-

tion aus dem Jahr 1999 entdecken: Wieder spielt das Geschehen in Ägypten, wieder müssen wir der finsternen Gottheit Seth eins auf die Mütze geben, und wieder muss sich Lara mit einem Archäologie-Konkurrenten messen. Der heißt aber nicht mehr Werner von Croy, sondern Carter Bell – und hat bei einem Streifzug versehentlich die halbe ägyptische Mythologie entfesselt. Das hat eine gute und eine böse Folge. Die böse: Sturmgott Seth verflucht die konkurrierenden Archäologen und schickt sich an, die Welt zu zerstören. Die gute: Die Götter Horus und Isis stellen sich in Menschengestalt auf unsere Seite. Also beschließen wir als Lara, das Kriegsbeil mit Carter vorerst zu begraben, um zu viert nicht weniger als einen Gott aus dem Verkehr zu ziehen.

Ein großes Unterfangen, allerdings spielt die Story dabei eine untergeordnete Rolle und dient bloß als Auslöser, um die vier Helden durch eine fallenbestückte Ruine nach der anderen zu führen. Zwar gibt's wesentlich mehr Zwischensequenzen als im Vorgänger, die sind jedoch alles andere als beeindruckend. So zoomt das Geschehen stets raus,

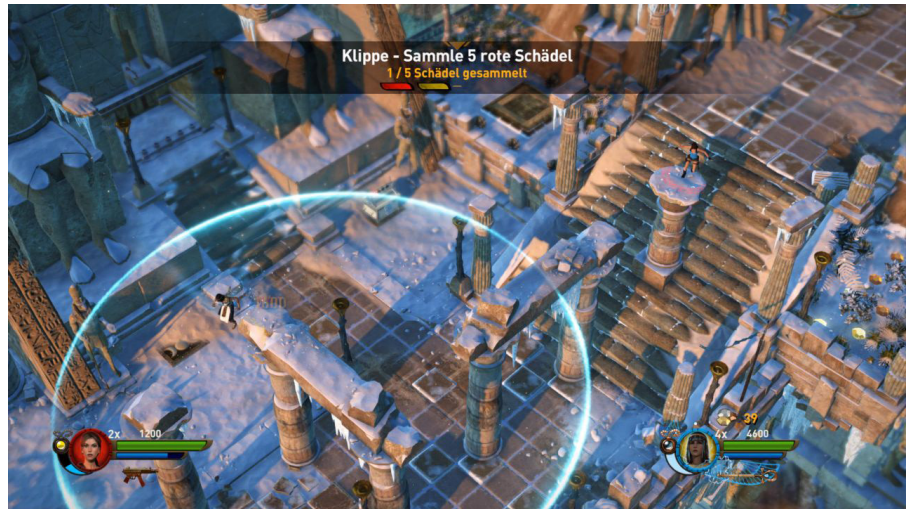
wenn die Figuren reden, weil jede Form von Lippenbewegung fehlt. Und auch zwischen den Figuren entsteht keine Dynamik. Eine emotionale Story wie in Tomb Raider darf man folglich nicht erwarten – als Motivation geht der Kampf Gut gegen Böse aber gerade noch in Ordnung.

Lara als Kammerjäger

Wo es den Zwischensequenzen in Sachen Inszenierung an Raffinesse mangelt, trumpfen die einzelnen Abschnitte der Spielwelt gegenüber dem Vorgänger spürbar auf. So kämpfen wir in isometrischer Draufsicht auf einer rollenden Felskugel inmitten eines einstürzenden Tempels gegen den wild gewordenen Käfer-Gott Khepri, fliehen vor einem gigantischen Krokodil und weichen dabei umstürzenden Steinsäulen aus, nur um später ein hungriges Sandmonster mit Spiegeln auszutricksen.

Dazwischen kämpfen wir gegen Feuer-skelette, Alligatormenschen, riesige Skarabäuskäfer und diverse andere Monster. Trotz distanzierter Draufsicht schafft es Temple of Osiris, die Spielwelt mit Leben und Dynamik zu füllen. Wo der Vorgänger noch deutlich statischer Raum für Raum aneinanderreicht, verleiht der Nachfolger jedem Level eine eigene Note und würzt das Rätseln und Erkunden mit Verfolgungsjagden und opulenten Bosskämpfen.

Und auch das Erkunden wurde gegenüber Guardian of Light gehörig erweitert. Fast schon wie in einem Action-Rollenspiel gibt's an jeder Ecke Upgrades und Gegenstände. Das reicht von neuen Waffen bis hin zu Zauberamuletten, Outfits oder Boosts, die beispielsweise unsere Sprengminen verbessern. Der Jagd nach Beute kommt eine größere Bedeutung zu als im Vorgänger, und sie motiviert ungemein.



Springen ist in der Draufsicht von Natur aus schwierig, Temple of Osiris korrigiert unsere Hüpf-richtung bei den Geschicklichkeitseinlagen aber recht großzügig.

Ein Fest für Entdecker

Dazu gesellen sich diverse Herausforderungen, mit denen man sich die einzelnen Missionen merklich erschweren kann. Allerdings sind einige Bonusziele derart knifflig, dass man sich auf Frust einstellen sollte, wenn man die zu 100 Prozent knacken will. So müssen wir für ein zusätzliches Upgrade jedes Schieberätsel im Level mit Sprengstoff lösen – zum Glück hilft der in Temple of Osiris ja immer. Und auch die Time Trials lassen sich nur gewinnen, wenn man den Abschnitt auswendig kennt.

Dafür erhöhen diese Herausforderungen den Wiederspielwert enorm. Als Ausgangspunkt dient uns ein weitläufiges Gebiet rund um die große Pyramide, von dem aus wir neue Abschnitte ansteuern oder alte wiederholen können. Das erinnert an die Verbindungswelten (»Hubs«) der Lego-Spiele und birgt ebenfalls viele Geheimnis-

se und Boni, die wir im Laufe des Spiels freischalten können. Temple of Osiris setzt stärker als der erste Teil auf sukzessives Entdecken und bastelt eine Motivationsspirale aus Fortschritt, Upgrades und Gegenständen.

Mit Schmerz und Verstand

Diese Spirale kann natürlich nur funktionieren, wenn das eigentliche Klettern, Rätseln und Kämpfen Spaß macht. Und das tut es zum einen, weil es die Stärken des Vorgängers nutzt, zum anderen aber auch wegen einiger sinnvoller Neuerungen. So spielt sich die Action ebenso abseits der Bosskämpfe weitaus spannender, weil wir unser komplettes Arsenal nutzen müssen, um zu überleben. Gegen Riesenkäfer hilft der Flammenwerfer, Echsen zerlegen wir am besten mit Sprengstoff, und bei Skeletten zücken wir die Schrotflinte. Ein Ehren-



Gerade im Koop wird aus dem Geschehen schnell ein buntes Effektfeuerwerk. Schick.



Im Koop unschlagbar

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Mein erster Durchlauf mit Temple of Osiris war komplett solo. Ich wollte die Story entdecken, Herausforderungen knacken, Upgrades einsacken und mich mit den Spielmechaniken vertraut machen. Sachen, die ich lieber erst mal allein erledige. Am Ende war ich sehr angetan von Laras neuem Abenteuer, eine coole Erfahrung für zwischendurch. Dann kommt Kollege Mirco um die Ecke, bietet sich für den Koop an – und an diesem Abend wollen wir gar nicht mehr aus dem Büro, weil der Titel im Mehrspieler so ein Kracher ist, dass wir kaum vom Bildschirm loskommen. Es ist der perfekte Mix aus witzigen Momenten und anregender Gruppenknochelei, kombiniert Action mit Teamwork, Akrobatik sowie dem Sammeln von Upgrades. Und habe ich schon die famosen Haftminen erwähnt, mit denen ich Mirco in einen Teich voller Krokodile geschubst habe? Große Klasse.

platz in puncto Nützlichkeit gebührt dem Stab des Osiris. Diese Allzweckwaffe besitzen wir ab Spielbeginn, verschießen damit Laserstrahlen, bedienen antike Mechanismen und erzeugen einen Energieschild. Allerdings fehlt ihm die Durchschlagskraft moderner Feuerwaffen. Wir müssen also stets abwägen, welchen Konter wir bei welcher Herausforderung zücken – klasse.

Auch die Rätsel fallen dynamischer aus als im Vorgänger. Zwar hatte schon Guardian of Light einige spannende Knocheleien, Temple of Osiris erzeugt aber einen fesselnderen Rätselfluss, der ähnlich wie Portal hervorragend die Balance zwischen Zugänglichkeit und Komplexität trifft. All diese Aspekte funktionieren sehr gut, wenn wir uns allein durch die Kampagne kämpfen. Wer jedoch nachvollziehen will, warum die Lara-Croft-Reihe zu den erfolgreichsten Download-Marken gehört, der sollte den Koop-Modus ausprobieren. Denn dort wird aus der guten Nobel-Schießerei eine wirklich herausragende Spielerfahrung.

Geteilter Spaß ist doppelter Spaß

Während Lara Croft im Solo-Modus sämtliche Fähigkeiten beherrscht und jedes Rätsel allein buckeln muss, werden die Skills im Mehrspielermodus unter den Helden aufgeteilt. Dann können nur die ägyptischen Götter Horus und Isis auf die magischen Kräfte des Osiris-Stabs zurückgreifen, während Carter und Croft Archäologie-Utensilien wie Greifhaken und Fackeln mitbringen. Diese Aufteilung ändert das Spielgefühl gravierend. Denn was sich solo wie ein unterhaltsames, aber im Kern doch recht simples Action-Adventure spielt, wird im Koop zu einer famosen Gemeinschaftserfahrung, deren Rätsel und Herausforderungen ähnlich viel Kreativität und Grips erfordern wie ein kooperatives Portal 2.

Wo uns viele Koop-Spiele an bestimmten Punkten Teamwork-Aktionen aufrängen oder sich die Zusammenarbeit schlicht auf doppelte Feuerkraft beschränkt, müssen wir in Temple of Osiris wirklich tüfteln, wie wir unsere Fähigkeiten kombinieren wollen. So kann Lara auf den Schild von Isis hüpfen, um höhere Stellen zu erreichen; Isis hängt sich wiederum an den Greifhaken von Fräulein Croft, um sich an Felswänden entlangzuhangeln. Es sind vermeintlich simple Mechaniken, die sich ähnlich wie beim Indie-Hit Trine in zig Varianten anwenden lassen. Gerade im lokalen Mehrspielermodus glänzt der Koop mit vier Leuten, allerdings trennen sich dort notwendigerweise auch sehr schnell die Gelegenheitsspieler von den Profis.

Denn vor allem auf der Jagd nach Herausforderungs-Boni und Bestzeiten funktioniert ein größeres Team nur, wenn wirklich jeder jede Ecke des Abschnitts auswendig kennt und sich blitzschnell fortbewegt. Gelegenheitsspieler sollten deshalb aber nicht die Finger von Temple of Osiris lassen, sondern die Sache schlicht nicht allzu ernst nehmen. Für zwischendurch ist Lara Crofts Abenteuer nämlich eine aberwitzige Gruppenaktivität, bei der wir uns herrlich amüsiert haben, als beispielsweise ein fehlgezündeter Sprengsatz aus Versehen die ganze Truppe ins Nirwana gefeuert hat. Wie gesagt: Sprengstoff ist unser heimlicher Star in Temple of Osiris. **DH**



Hier müssen wir dem Kroko Minen in den Futternapf schleudern – indem wir sie reinsprengen.

TERMIN	9.12.2014	PREIS	20 Euro	USK	ab 12 Jahren
Lara Croft and the Temple of Osiris Action					
Publisher	Square Enix				
Entwickler	Crystal Dynamics				
Sprache	Englisch, Deutsch				
Ausstattung	(Download)				
Kopierschutz	Steam				

GENRE-CHECK		ACTION-ADVENTURE	
»Packt von Beginn an, hält uns konstant bei der Stange.«			
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL	
SPIELSTIL	Kampf	Rätsel	
CHARAKTER	einfach	komplex	
FREIHEIT	linear	offene Welt	
KÄMPFE	Action	Taktik	
HANDLUNG	einfach	komplex	

MULTIPLAYER	
SPIELMODI (SPIELER)	Koop (2 - 4)
SPIELTYPEN	Internet und lokal
SERVER	nein
SERVICESUCHE	nein
MULTIPLAYER-SPASS	15 Stunden
WERTUNG Sehr gut	
»Im Koop-Modus entfaltet das Spiel erst sein volles Potenzial und wird zur kreativen, witzigen und fördernden Gruppenknochelei.«	

GRAFIK	8/10
- detaillierte Spielwelt - atmosphärisches Artdesign - tolle Lichtstimmungen - keinerlei Gesichtsanimationen	

SOUND	8/10
- atmosphärischer Soundtrack - knallige Soundkulisse - Qualität der deutschen Sprecher schwankt teils arg	

BALANCE	9/10
- leicht erlernbare Spielelemente - ausgewogenes Verhältnis von Action und Rätseln - Koop bietet eigene Rätsel erhöht aber nicht den Schwierigkeitsgrad in Kämpfen	

ATMOSPHÄRE	8/10
- klassische Tomb-Raider-Atmosphäre - spannendes Ägypten-Setting das sich allerdings mehr wie ein Spielplatz als eine organische Welt anfühlt	

BEDIENUNG	10/10
- mit Maus und Tastatur gut zu steuern - auch Gamepad funktioniert problemlos - trotz komplexer Spielmechanik leicht zu handhaben	

UMFANG	10/10
- Wiederspielwert dank Herausforderungen - viele Geheimnisse zu entdecken - umfangreiche Kampagne - Solo- und Koop-Modus	

LEVELDESIGN	9/10
- vielseitiges Gameplay aus Schießen, Klettern und Knobeln - spektakuläre Bosskämpfe - manche Level sehr kurz - im Koop deutlich spannender	

KI	7/10
- jeder Gegner mit eigenen Stärken und Schwächen - Endgegner erfordern Grips und Geschick - normale Feinde laufen strohdoof in unsere Minen - nur Massen sind gefährlich	

WAFFEN & EXTRAS	10/10
- viele aufrüstbare Waffen - sammelbare Gegenstände und Upgrades - Waffentypen spielen sich sehr unterschiedlich - Stab des Osiris als Allzweck-Tool	

HANDLUNG	6/10
- Lara Croft als klassische Grabjägerin - belanglose Story - blasse Charaktere - Dialogpotenzial bleibt unausgeschöpft - keinerlei dramaturgische Wendepunkte	

