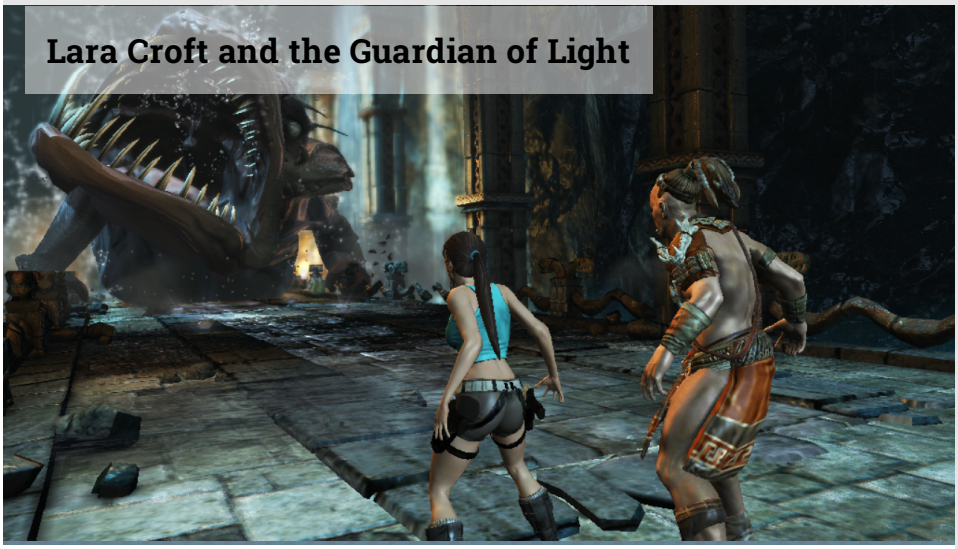
Lara Croft and the Guardian of Light



Genre
Action-Adventure

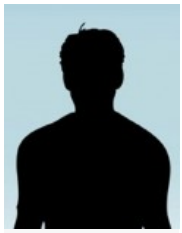
USK
nicht USK geprüft (?)

Pädagogisch
ab 14 Jahre

Vertrieb	Square Enix
Erscheinungsjahr	2010.09
Systeme	PC, Playstation 3, Xbox 360
System im Test	Xbox 360
Homepage des Spiels	*Link*
Hinweis(e)	via Xbox Live, Playstation Network, Steam
Kurzbewertung	Abwechslungsreiches Rätsel-Abenteuer spannenden Kämpfen & hervorragendem Koop-Modus



Spielbeschreibung:
Lara Croft ist die Hauptfigur der beliebten "Tomb Raider"-Videospielreihe. Sie ist auch über die Grenzen der Spieleszene hinweg bekannt geworden: Als eine der ersten Computerspielfiguren überhaupt gelang ihr der Sprung auf die Kinoleinwand. Darüber hinaus existieren Romane und Comics mit der britischen Archäologin als Hauptfigur. Es handelt sich also um eine sehr populäre Videospielreihe.
Umso bemerkenswerter ist es, dass "Lara Croft and the Guardian of Light" ein wenig mit den Mechanismen der Vorgängerspiele bricht. Steuerte man die Entdeckerin in diesen noch aus der "Third-Person"-Perspektive (man sah sie also von hinten, blickte ihr quasi über die Schulter), so wechselt die Ansicht in diesem Spiel ins isometrische, man erlebt das Spiel also in einer Draufsicht von schräg oben. Das ist auch nötig, denn Lara ist dieses Mal nicht allein unterwegs und ihr Begleiter wäre in der klassischen Ansicht kaum zu sehen. Begleitet wird sie von Totec, einem aztekischen Krieger, der in Jahrtausende langem Schlaf lag und von Lara aus Versehen während eines ihrer Ausflüge geweckt wurde – zusammen mit Xolotl, einem ebenso alten Dämon, der sich nun anschickt, die Welt zu vernichten. Also tun sich Lara und Totec zusammen, um die Welt vor diesem Schicksal zu bewahren.



Autor
Matthias Reitzig
Einzeltest





Pädagogische Beurteilung:

Laue Story, spannendes Spiel
Leider ist die Geschichte des Spiels mit dieser kurzen Zusammenfassung beinah schon erzählt; die Story kommt leider

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

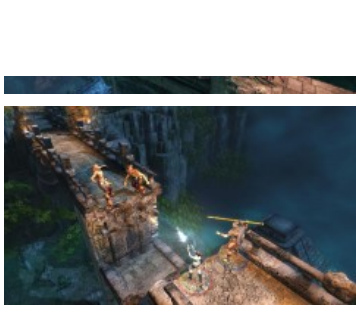
Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

recht simpel und nicht gerade spannend daher. Dennoch kann "Lara Croft and the Guardian of Light" auf spielerischer Ebene voll überzeugen. Insbesondere die Steuerung des Spiels ist sehr gelungen. Mit dem linken Stick des Gamepads werden Laras Bewegungen gesteuert, mit dem rechten zieht sie ihre Waffen und zielt in die angegebene Richtung. Dadurch ist es möglich, sie in eine Richtung laufen zu lassen während man sich zugleich in eine andere zur Wehr setzt. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase geht diese Steuerung sehr gut von der Hand. Darüber hinaus kann Lara springen, ferngezündete Bomben legen, Hechtrollen schlagen und eine Wurfleine samt Haken werfen, die es ihr ermöglicht, sich abzuseilen oder Abgründe zu überwinden. Das klingt recht komplex, steuert sich jedoch sehr intuitiv und unkompliziert.



Siehe auch

- Tomb Raider: Legend
- Tomb Raider: Anniversary
- Tomb Raider: Underworld

Die Aufgaben, die sich dem Spieler im Laufe des Abenteuers stellen, sind erfreulich vielfältig. Mal gilt es, sich einer gigantischen Übermacht an Gegnern zu erwehren, mal müssen knifflige Sprungpassagen absolviert werden und dann sind da auch noch die teilweise recht anspruchsvollen Rätseleinlagen, in denen alle Fähigkeiten Laras gefordert sind. Als Spieler fühlt man sich stets ge-, jedoch nie überfordert. Der Schwierigkeitsgrad ist meist genau richtig und lässt sich zudem noch in drei Stufen individuell anpassen.

Sammeltrieb

Ein weiterer Aspekt der den Spieler bei der Stange hält, sind die zahlreichen Gegenstände, die Lara im Laufe ihres Abenteuers finden kann. Die Palette reicht hierbei von neuen Waffen bis zu Artefakten und Relikten, die einzelne Fähigkeiten der Spielfigur beeinflussen können. So dienen ausgerüstete Artefakte dazu, Eigenschaften wie Geschwindigkeit oder Kampfstärke zu verbessern. Sie bringen jedoch auch immer einen Nachteil mit sich, da sie ein anderes Attribut negativ beeinflussen. Dennoch kann man die Stärken und Schwächen Laras so an den eigenen Spielstil anpassen.
Relikte wiederum fügen dem Spiel eine weitere Komponente hinzu und belohnen fehlerfreies Spiel: Gelingt es dem Spieler, eine ganze Zeitlang ohne eigenen Treffer zu überleben, so schaltet das gerade ausgerüstete Relikt eine Spezialfähigkeit, wie beispielsweise stärkere oder weit streuende Schüsse, frei. Diese Sondereigenschaft bleibt so lange aktiv, wie Lara keinen Schaden nimmt.
Während ihres Abenteuers sammelt Lara außerdem kräftig Punkte. Diese erhält sie sowohl durch das Besiegen von Gegnern als auch durch das Sammeln von wie Münzen aussehenden Objekten. Der Spieler ist auch gut beraten, möglichst viele Punkte zu sammeln, denn dies bringt ihm nicht nur einen möglichen Eintrag in die Highscoretabelle ein, sondern ermöglicht auch das Freischalten neuer Gegenstände und Fertigkeiten. Am Ende eines jeden Levels folgt nämlich eine Abrechnung; wurden bestimmte Punktgrenzen erreicht oder gar überschritten, so werden Eigenschaften Laras, wie Gesundheit oder Munitionskapazität, dauerhaft verbessert oder neue Waffen freigeschaltet. Diese Extras sind zwar für das Bestehen des Spiels nicht unbedingt notwendig, erleichtern es jedoch enorm. Sammeln lohnt sich also in jedem Fall. Außerdem erhöht dieser Mechanismus auch den Wiederspielwert des Spiels, denn einmal absolvierte Level lassen sich jederzeit wiederholen – sei es, um die eigene Bestzeit noch einmal zu unterbieten oder das letzte noch fehlende Powerup freizuschalten.

Gemeinsam sind wir stark

Lara muss ihr Abenteuer nicht allein bestehen. Stattdessen kann ihr der bereits erwähnte aztekische Krieger Totec zur Hand gehen, denn "Lara Croft and the Guardian of Light" lässt sich auch in einer kooperativen Variante spielen. Hierbei übernimmt ein Spieler den Part Totecs, der andere spielt wie gewohnt Lara Croft. Obwohl die Level im Prinzip dieselben sind wie im Einzelspielermodus ändert sich die Spielerfahrung stark. Sogar einige Rätsel müssen auf komplett andere Art und Weise gelöst werden. Der kooperative Gedanke ist dabei jederzeit spürbar - die Spieler müssen permanent zusammen arbeiten. So kann beispielsweise nur Lara Wurfleine und Haken einsetzen und muss so Totec über Schluchten und Abhänge helfen oder ihn abseilen. Totec wiederum kann Speere in Wände schleudern, auf denen Lara dann empor klettern kann. Totec selbst ist zu schwer für dieses Manöver. Die Spieler sind aufeinander angewiesen. Auf sich allein gestellt sind die Level nicht zu lösen.

Fazit:

"Lara Croft and the Guardian of Light" bietet dem Spieler eine ganze Menge: Wilde Kämpfe, aufregende Kletterpartien und Fluchten durch einstürzende Gebäude, knackige Rätsel und einen herausragenden kooperativen Zweispielermodus. Die Highscorelisten und zahlreichen sammelbaren Gegenstände und Powerups belohnen auch mehrfaches Durchspielen und halten so auch die Motivation hoch.
Auch grafisch hat das Spiel einiges zu bieten; für ein Downloadspiel für ca. 15 € ist die Darstellung sogar hervorragend. Obwohl es sich bei "Lara Croft and the Guardian of Light" um ein Spiel mit zahlreichen Kämpfen handelt, ist die Gewaltdarstellung bestenfalls moderat. Bei den Gegnern handelt es sich fast ausschließlich um Fantasiegestalten wie Riesenspinnen oder Golems, auf die Darstellung von Blut wurde ebenfalls verzichtet. Die gezeigten Inhalte sollten daher von Jugendlichen ab 14 Jahren problemlos verarbeitet werden können.
Einzig die etwas lieblos inszenierte Story des Spiels weiß nicht ganz zu überzeugen – hier hätte etwas mehr Tiefgang dem Spiel gut getan. Der Rest des Spiels ist jedoch so ansprechend in Szene gesetzt, dass auch dieses kleine Manko kaum auffällt.
Alles in allem ist "Lara Croft and the Guardian of Light" ein brillant inszeniertes Abenteuer, das der in die Jahre gekommenen Spieleserie neues Leben einhaucht und mit frischen Ideen punkten kann. Insbesondere der

Mehrspielermodus kann auf ganzer Linie überzeugen und führt die Serie auf ein neues Terrain, das sowohl alteingesessene Lara-Croft-Fans als auch neue Spieler ab 14 Jahren zu begeistern weiß.

Weiterempfehlen