

Lost

Vier Jahre nach dem Start der TV-Serie kommt das Action-Adventure. Nur eine weitere öde Lizenz-Verwurstung? Den Design-Macken nach zu urteilen: Ja!

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4640
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4489

Win Vista 32 Bit
- läuft

Gerade wenn's so richtig spannend wird, bam! – ist der Spaß zu Ende, und man muss zwangsläufig auf die Fortsetzung warten. Während Unterbrecher der Handlung in Thriller-Serien wie **Lost** zum Konzept gehören, erreichen sie in **Lost: Via Domus**, dem offiziellen Spiel zum TV-Hit, genau das Gegenteil – Frust beim Spielen. Denn jedes Mal, wenn's gerade mal wieder so richtig spannend wird, nervt Ubisofts Action-Adventure mit einem Ladebalken. Dabei zählen die unfreiwilligen Pausen zwar zu den häufigsten, aber noch nicht mal zu den schlimmsten Übeln.

Abgestürzt

Die Handlung des Spiels setzt mit dem Beginn der ersten Staffel ein, also direkt nach dem Absturz des Oceanic-Flugs 815 auf einer mysteriösen Südseeinsel. Allerdings spielen Sie nicht eine der Serienfiguren wie Jack oder Kate, sondern schlüpfen in die Haut des für das **Lost**-Spiel erfundenen Foto-

graphen Elliot, der mit allen anderen auf dem Eiland abgestürzt ist. Schon die ersten Minuten ziehen Sie sehr gut ins Spiel: Sie wachen im Dschungel auf, stolpern durchs Dickicht und lassen sich von Walts Hund Vincent zur Unglücksstelle führen – spannend! Dann folgt die erste Ernüchterung: Die eigentlich akkurat nachgebaute Szenerie am Strand lässt das aus der Vorlage bekannte Chaos und Grauen schmerzlich vermissen. Vor Ort finden Sie statt panisch umherrennender Menschen nur Hurley, Jack, Claire und Locke, die zudem meist tatenlos im Sand hocken. Auch die unlogisch platzierten und als künstliche Levelbegrenzungen kratzen an der Atmosphäre. Apropos Atmosphäre: Zwarsprechen sämtlichen Charaktere mit ihren deutschen Synchronstimmen (Sie dürfen sogar jederzeit zur englischen oder drei weiteren Sprachversionen wechseln), allerdings sagen die Akteure ihre Texte derart lustlos auf, dass man meinen könnte,

man höre eine Supermarktdurchsage kurz vor Feierabend. Wenn Locke beispielsweise »Wir müssen alle um unser Überleben kämpfen« nuschelt, während hinter ihm das Flugzeugwrack qualmt, wirkt das schlicht lächerlich.

Aufgerappelt

Wir haben Sie im vorangegangenen Absatz bewusst mit unzähligen Namen aus der Serie überschüttet, denn das Spiel ist nur für Kenner der Vorlage geeignet – selbst **Lost**-Fans müssen die Folgen in- und auswendig kennen, um der Geschichte folgen zu können. Weder erklärt Ihnen das Programm etwas über die Hintergründe der Figuren, noch dringt besonders viel über das Geschehen der ersten drei Staffeln zu Elliot durch. Der hat sowieso eigene Probleme, denn durch den Absturz hat der Bursche sein Gedächtnis verloren. Das Problem dabei: Offenbar hat er während seines Urlaubs in Sydney ein für gewisse Leute unbequemes Foto

geschossen, und einer der Schurken ist mit Elliot auf der Insel abgestürzt. Die spannende Ausgangssituation verstärkt das Spiel mit **Lost**-typischen Rückblenden, in denen Sie ganz nach **Assassin's Creed**-Manier Elliots Vergangenheit erkunden, Hinweise sammeln und mit Personen sprechen. Um diese Erinnerungsabschnitte abzuschließen, gilt es jedoch, im richtigen Moment ein Foto zu schießen. Das ist leichter gesagt als getan, denn Sie müssen das Objektiv nicht nur ausrichten, sondern auch manuell scharfstellen und punktgenau zoomen, sonst quittiert Elliot das misslungene Bild mit »Das muss ich noch mal versuchen« – nervig!

Aufgezählt

Zwischen den Erinnerungsabschnitten erkunden Sie die hübsche und detaillierte, aber streng linear aufgebaute Insel. Dabei dürfen sich Fans über unzählige Originalschauplätze freuen. Beispielsweise suchen Sie im Cock-



Spannender Auftakt: In den ersten Minuten des Spiels erkunden Sie die akkurat nachgebaute **Absturzstelle**.



In den seltenen **Ballereien** fällt die dämliche Gegner-KI besonders auf. Ausweichen können die Burschen nicht.



Da es an Abwechslung fehlt, nerven die **Relais-Rätsel** mit der Zeit.



In den **Rückblenden** suchen Sie die Levels stets nach Hinweisen ab.



Im etwas leblosen **Camp der Gestrandeten** holen wir uns Aufträge und erfahren Stück für Stück mehr über Elliots Vergangenheit.

pit des Flugzeugs nach Elliots Kamera, stattdessen sich im gestrandeten Piratenschiff mit Dynamit aus, stromern durch das Camp der Überlebenden oder geben im Dharma-Bunker die unheilvolle Zahlenkombination in den Computer ein. Letzteres macht besonders Spaß, da Sie, bevor Sie Zugriff auf den Rechner haben, eine Reihe netter IQ-Tests meistern müssen. Welcher Buchstabe knüpft zum Beispiel an diese Letternfolge an: Y - X - C - V - ?

Allerdings ist den Designern nicht jedes Rätsel so gut gelungen. Viel Zeit werden Sie zum Beispiel an Schalttafeln verbringen, in die Sie unterschiedliche Sicherungen einbauen müssen, um eine bestimmte Strommenge durch die Kabel zu jagen. Die Knotelei macht anfangs noch viel Spaß, nervt mit der Zeit aber durch die mangelnde Abwechslung. Immerhin werden die Aufgaben zunehmend anspruchsvoller.

Aufgeregt

Die gelungene Atmosphäre und spannende Handlung zerstört das

Programm in regelmäßigen Abständen durch unnötige Design-Schnitzer. So bleibt Elliot immer wieder an kleinsten Hindernissen hängen oder dreht sich nach Dialogen plötzlich um 180 Grad – im dichten Dschungel der absolute Orientierungsskiller! Zudem dürfen Sie weder Zwischensequenzen abbrechen, noch frei speichern. Immerhin sind die Kontrollpunkte fair verteilt. Das größte Problem sind jedoch die zahlreichen, oft nicht vorhersehbaren Todesfallen. So stolpert Elliot in dunklen Höhlen gern mal in kleine Löcher oder jagt sich mit einer Sprengladung in die Luft, weil wir an einem Computer eine Zahl eingeben, die uns das Programm vorgeschlagen hat – man könnte meinen, die Entwickler haben ihr eigenes Spiel nicht gespielt.

Aufgedreht

Die größte Stärke des Spiels ist seine Technik. Die Grafikkengine aus **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** erzeugt dicht bewachsene Dschungelareale, taucht diese in stimmungsvolles Licht und

lässt die Serienfiguren teils verblüffend echt aussehen. Die Töneffekte klingen gut ortbar aus den Surround-Lautsprechern, und Michael Giacchinis Originalmusik passt jederzeit hervorragend zum Geschehen. Die Steuerung geht sowohl mit einem Gamepad als

auch mit Maus und Tastatur sehr gut von der Hand, nur Elliots Inventar hätte etwas weniger fummelig ausfallen dürfen. Wenn Sie übrigens nicht auf des Rätsels Lösung mit der Buchstabenfolge gekommen sind: Werfen Sie mal einen Blick auf Ihre Tastatur. **DM**

Lost, äh... lustlos

Daniel Matschijewsky: Ich bin einer der größten Verehrer der TV-Serie. Doch selbst wenn ich die rosarote Fan-Brille aufsetze, werde ich mit dem Lost-Spiel nicht warm. Zu häufig verpasst mir das Programm eine virtuelle Ohrfeige – durch lieblose Missionen, ewig gleiche Rätsel und unnötige Design-Schnitzer. Klar freut es mich als Fan, die Serien-Schauplätze zu erkunden, mit meinen Lieblingsfiguren zu sprechen, die Handlung zu verfolgen. Aber selbst die beste Atmosphäre geht den Bach runter, wenn man an allen Ecken merkt, dass den Entwicklern die Begeisterung, das Herzblut gefehlt hat.



danielm@gamstar.de

LOST: VIA DOMUS

ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Ubisoft Montreal (King Kong, GS 01/06: 81 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz.
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.2.2008
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,4 GHz Intel XP 2200+ / AMD 1,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 3200+ / AMD 1,5 GB RAM 4,4 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6400+ / AMD 2,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte Gamepad	Geforce 6600 GT Geforce 7600 GT Geforce 7800 / 7900 Geforce 8600 GT / GTS Geforce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
PROFITIERT VON	Surround-Sound, Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ DVD-Abfrage	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichte Vegetation + teils detaillierte Figuren - ungelenke Animationen - manchmal schwammige Texturen	7 / 10
SOUND	+ sehr gute musikalische Untermalung + passende Soundeffekte + Originalsprecher ... - ... die ihre Texte lustlos sprechen	8 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg + Rätsel-Niveau nimmt stetig zu + faire Speicherpunkte - teils unnachvollziehbare Tode	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Stimmung der Serie gut eingefangen + Originalschauplätze - unnötige Ladezeiten - Stolpersteine beim Spieldesign	7 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Steuerung + nur wenige Tasten nötig - Kamera manchmal nicht optimal - Held bleibt oft hängen	8 / 10
UMFANG	+ freischaltbare Extras (Artworks) - viel zu kurze Spielzeit - streng linear, kaum Wiederspielwert	5 / 10
HANDLUNG	+ spannende Geschichte um Elliot + Anspielungen auf die Serie - für Nichtkenner der Vorlage absolut ungeeignet	7 / 10
RÄTSEL	+ nette IQ-Aufgaben - Relais-Rätsel auf Dauer abwechslungsarm - lange Laufwege - nervige Foto-Aufträge	4 / 10
DIALOGUE	+ manchmal spannende Gespräche - keine Dialog-Alternativen - kaum Hinweise - teils unlogische Antworten	6 / 10
CHARAKTERE	+ fast alle Figuren der Serienvorlage vorhanden - auf Dauer unsympathischer Held	7 / 10

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft** SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Lizenzspiel mit vielen Macken. Nur für Fans!

67

SPIELPASS