



Die Grafik des Mystery-Adventures ist meist in stilechtem **Nebelgrau** gehalten.

The Lost Crown

Ein Adventure im Stil von Black Mirror.
Doch die Technik killt den Spielspaß.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6268

Mögen Sie Edgar-Wallace-Filme und klassische Grusel-Abenteuer? Dann sollten Sie bei **The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure** zuschlagen. Es sei denn, Sie legen Wert auf Bedienungskomfort, einblendbare Hotspots oder optionale Rätselhilfen. Dann sind Sie hier völlig falsch.

Das Gute an **The Lost Crown** ist die Geschichte: In der Person von Nigel Danvers, Geisterjäger wider Willen, erreichen Sie einen verlassenen Bahnhof irgendwo in einem sumpfigen Fleckchen Englands nahe der schroffen Atlantikküste. Sie sind auf der Flucht vor Ihrem Arbeitgeber, der Hadden Company, einem High Tech-Konzern. Der hätte von Ihnen gern einige Ausdrucke aus dem Firmencomputer wieder. Sie sind eher zufällig einigen Geheimnissen auf die Spur gekommen, die irgendwie mit Zeitreisen und jenseitigen Dimensionen zu tun haben. So landen Sie im Kaff Saxton. Dort

sind eine Menge grausamer Dinge passiert, und nun hat eine Springflut die Toten aus ihren Särgen gespült. Es spukt allerorten, zudem scheinen die kauzigen Einwohner Sie genau zu kennen. Eines Nachts erwachen Sie und jemand ist in Ihrer Unterkunft ...

Schade, dass der Held bei fehlgeschlagenen Aktionen immer nur monoton »Das ist nicht richtig« sagt. Schade auch, dass Sie die Dialoge nicht weiterklicken können. Und noch mal schade, dass viele Funktionen im Spiel umständlich, die Animationen grotteschlecht und die hübschen Schauplätze viel zu leer sind. Ganz zu schweigen vom Zwang, die ereignisarmen Szenen pixelgenau absuchen zu müssen. **MT**

THE LOST CROWN

GENRE Adventure **USK** ab 12 Jahren
HERSTELLER Darkling Room / Mamba Games
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



Verschenktes Potenzial

Michael Trier: Fein, ein Grusel-Adventure mit mysteriöser Story und kauzigen Figuren! Doch dann das ständige Warten auf die Animationen, das fummelige Absuchen von Schauplätzen und zig weitere Unzulänglichkeiten – da möchte ich am liebsten die Maus zur Seite legen. Nur der Wunsch zu erkunden, wie die ganze Sache denn nun weitergeht, hält mich im Spiel. Mit der passenden Technik und ausdrucksstärkeren Protagonisten hätte das richtig Spaß gemacht.



michael@gamestar.de



Freier Fall: Auch in der Luft lösen wir mit Gromit Knobelaufgaben.

Wallace & Gromit The Muzzle

Aller guten Dinge sind drei.

Wäre da nicht die störrische Kamera.

Eine Wohltätigkeits-Gala ist an sich eine gute Sache – wenn man sicher sein kann, dass die Spenden dort ankommen, wo sie gebraucht werden. Als die örtliche Hundepension bei einem Sturm zerstört wird, taucht Monty Muzzler in der Stadt des Knetfigurenduos Wallace und Gromit auf. Der scheinbar großzügige Mann veranstaltet eine Benefiz-Kirmes, um Geld für ein neues Vierbeinerheim zu sammeln. Doch ausgerechnet der Hund Gromit traut dem Wohltäter nicht über den Weg. Bis die Pläne von Muzzler durchschaut sind, stehen vier Stunden Spielzeit mit simplen, aber durchweg logischen Rätseln auf dem Programm. Zuerst muss die Eismaschine von Wallace repariert werden, die von streunenden Hunden zerstört wurde. Mit der Tastatur schicken wir jeweils einen der

zwei Protagonisten durch die Welt, mit der Maus wählen wir Gegenstände an. Das klappt meist reibungslos, eine wahlweise reine Maussteuerung wäre dennoch schön gewesen.

Kenner der ersten beiden Episoden finden sich sofort in der Spielwelt zurecht. Bis auf den Rummelplatz dienten alle Orte bereits in den Vorgängern als Kulisse. Ein wenig mehr Abwechslung hätte nicht geschadet. Insgesamt bewegt sich **The Muzzle** auf dem Niveau seiner Vorgänger, nur die Kameraführung liefert des öfteren Fehler. Statt der handelnden Personen sahen wir gelegentlich nur Himmelblau. **CB**

WALLACE & GROMIT: THE MUZZLE

GENRE Adventure **USK** nicht geprüft
HERSTELLER Telltale Games
CA. PREIS 9 Dollar (7 Euro)
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



Nur Platz 3

Cedric Borsche: Wie immer greift Telltale die Stimmung der Filme gut auf. Dennoch hat mir die vorhergehende Episode The Last Resort besser gefallen. Die Geschichte von The Muzzle wirkt für mich etwas aufgesetzt, die eine oder andere Wendung hätte hier gut getan. Dazu bereitet die Kameraführung gerade zum Finale hin einige Probleme. Wallace-&-Gromit-Fans können aber ein weiteres Mal getrost zugreifen. Ich freu mich jedenfalls schon auf die vierte Episode.



redaktion@gamestar.de