

# Dark Fall Lost Souls

**Jaja, Renderadventures gibt es noch. Dieses Exemplar ist wie ein Trip ins Museum. In doppelter Hinsicht.**



Die Schauplätze wie die verlassene **Hotelrezeption** sind sehr stimmungsvoll gestaltet.

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 6793

Während seiner Studienzeit saß der Engländer Jonathan Boakes viel in Zügen. Man merkt's seinen Adventures an: **Dark Fall** (2001) beginnt in einem Bahnhof, **Lost Crown** (2009) beginnt in einem Bahnhof, und nun raten Sie mal, wo **Dark Fall: Lost Souls** startet – da kommen Sie nie drauf! Na gut, es ist ein Bahnhof. **Lost Souls** ist der dritte Teil der Gruselserie **Dark Fall**, deren erste zwei Episoden sich durch sehr atmosphärisches Design, aber extrem spröde Spielmechanik auszeichneten. Teil 3 reiht sich nahtlos ein.

### Schau hin

Der Bahnhof, um den es in **Dark Fall: Lost Souls** geht, ist nicht irgendein Bahnhof: Es ist der gleiche wie aus dem ersten **Dark Fall**, die fiktive Station Dowerton. Man mag das ideenlos finden, Serienfans freuen sich aber über das Wiedersehen, zumal der Spiel-

ablauf neu ist. Sie schlüpfen in die Rolle eines namenlosen Ex-Polizeiinspektors, nun ein abgewrackter Säufer, der im verfallenen Dowerton nach der Lösung eines nie aufgeklärten Falls sucht. Bahnhof und Hotel stehen seit den 1940er-Jahren leer, darin spuken Geister. Das Klicken durch diese Kulisse gleicht einem nächtlichen Trip in ein heruntergekommenes (und reichlich morbides) Museum: **Lost Souls** stopft jeden Raum voll mit authentischen Details, von verlassenen Plakaten bis zu kleinteiligem Gerümpel, alten Dokumenten bis zu zeitgenössischen Apparaten. So wird das Stöbern in den schumrig ausgeleuchteten Kuriositätenkabinetten zur motivierenden Entdeckungsreise, zumal es viel aufzusammeln gibt, denn **Lost Souls** füllt das Inventar reichlich. Trotzdem bleiben die Gegenstandskombinationen nahelegend, mehr Grippeinsatz fließt in die solide gestalteten, wenn auch nicht übermäßig originellen Logikrätsel: Zahlencodes zusammentragen, Leiterbahnen legen, Dampfdruck über Ventile einpegeln.

### Schreib mit

Dass **Lost Souls** ein Adventure alter Schule ist, merkt man nicht nur am (serientypischen) Zwang, alle Hinweise von Hand zu notieren. Auch die Technik ist angestaubt.



Über **Hinweise** für Logikrätsel müssen Sie selbst Buch führen.

### Spezieller Spuk

**Christian Schmidt:** **Lost Souls** ist nicht sonderlich gruselig, wenn man von der Steuerung mal absieht. Es ist auch sonst nicht besonders gut, es hat viel zu viele Macken. Inzwischen gehört das zum Charme der Serie. Und Charme besitzt das Spiel trotz allem, denn man merkt ihm die Detailliebe an. Ich finde das sympathisch, und mir gefällt die altmodische, sorgfältige Stöberei, Stift und Zettel neben der Tastatur. Die Rätsel stimmen; der Rest ist für Knobelfreunde nebensächlich.



christian@gamestar.de

Dabei stört noch nicht mal sonderlich, dass man sich im **Myst**-Stil durch vorberechnete 360-Grad-Panoramen bewegt. Viel mehr nervt, dass man sich nicht frei umsehen kann, sondern in quälend lahmen Drehanimationen schrittweise voranklicken muss. Das drosselt das Spieltempo auf Schneckeniveau. Mit den hübschen Renderräumen und einer passgenau eingesetzten Soundkulisse hat **Lost Souls** sein Inszenierungspulver dann auch schon

verschossen. Die Welt bleibt steril und leblos, die seltenen Geister sind steif animiert, Charakterinteraktion gibt es kaum. Warum der seltsame Inspektor ausgerechnet jetzt auf dem düsteren Bahnhof herumguckt, bleibt ein großes Fragezeichen, und seine deutsche Stimme ist die schlechteste Vertonung seit langem. Zum Glück sagt er nicht viel. Das passt zur dünnen, aufgesetzten Handlung: die hat mehr Löcher als Mr. Boakes' Studententicket für die Bahn. **CS**

## DARK FALL: LOST SOULS

ADVENTURE

ENTWICKLER	Darkling Room (Lost Crown, GS 08/09: 66 Punkte)	TERMIN (D)	9.4.2010
PUBLISHER	Iceberg Interactive	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 16 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH

	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

### TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHERND-PCS		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>MINIMUM</b>									
	1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD	3,8 GHz Intel XP 3800+ AMD	512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	1,4 GB Festplatte	1,4 GB Festplatte	1,4 GB Festplatte

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ k. Angabe

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### 3D-GRAFIKKARTEN

- GeForce 6600 / 6800
- GeForce 7800 / 7900
- GeForce 8800 / 9800
- GeForce 9600
- GeForce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ detailreiche Orte + gelungene Lichtstimmung - statisch - mäßig animierte Figuren	5 / 10
<b>SOUND</b>	+ hervorragendes, stimmungsvolles Sounddesign + passende Gruselmusik - grotesk schlechte deutsche Sprecher	8 / 10
<b>BALANCE</b>	+ klare Hinweise für Logikrätsel + langsame Lernkurve - völlig linear - Sucherei nach teils unlogisch versteckten Gegenständen	6 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ ausgezeichnetes Schauplatzdesign + viele authentische Details + Gruselmomente - träger Spielfluss - allzu altmodische Technik	8 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ große Hotspots - langsame, sehr umständliche Bewegung + störende Mausbewegungs-Aufgaben - immer wieder Ladepausen	4 / 10
<b>UMFANG</b>	+ zehn Stunden Spielzeit + zwei Enden + umfangreiches Inventar + recht viele Räume ... - ... in einer eng begrenzten Spielumgebung	8 / 10
<b>HANDLUNG</b>	+ gewinnt an Spannung ... - ... ist aber anfangs völlig haltlos - kaum Dynamik - Verhalten des Protagonisten nicht nachvollziehbar	4 / 10
<b>RÄTSEL</b>	+ gute Mischung aus Inventareinsatz und Logikrätseln + solide, passend ins Szenario eingefügte Denkaufgaben - zu viel Lauferei	7 / 10
<b>DIALOGE</b>	+ stimmungsvolle Dokumente + (seltene) Auswahldialoge ... - ... ohne Auswirkungen - absurde Kommentare des Inspektors	4 / 10
<b>CHARAKTERE</b>	- blasser, unsympathischer Protagonist - wenige, mäßig ausdefinierte Charaktere - praktisch keine Interaktion	3 / 10

**PREIS/LEISTUNG** **Befriedigend** **SOLOSPIELZEIT** 10 Stunden

**FAZIT** **Altmodisches Stöberspiel für geruhsame Rätsler.**