

Lost Horizon

Neuer Held, neues Glück: Die Entwickler der Geheimakte-Adventures stellen ihr neues Spiel vor. Und wollen damit Indiana Jones ins neue Jahrtausend holen.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6935

Wutentbrandt tobt der Regisseur: »Fenton Paddock? Wer zum Teufel ist Fenton Paddock?« Sein Kopf ist prall und rot, auf der Stirn pumpst eine mächtige Arterie. »Wir drehen hier einen Abenteuerfilm, großes Kino, da brauche ich Namen! Gebt mir Indiana Jones!« So oder so ähnlich hätte es dem Helden des klassischen Adventures **Lost Horizon** ergehen können, hätte er sich bei einem Branchenriesen um die Hauptrolle in einer großen Spieleserie beworben. Doch **Lost Horizon** ist das neueste Spiel der Geheimakte-Macher Animation Arts, spielt in den 30er-Jahren und ähnelt in Aufmachung und Story den Filmen und Spielen eben der **Indiana Jones**-Serie.

Neuer Held, alte Tugenden

Die Entwickler von **Lost Horizon** nennen selbstbewusst **Indiana Jones** und **the Fate of Atlantis** von Lucas Arts (1992) als Vorbild. Kann dieser Genre-Meilenstein erreicht werden? Zoomen wir mal in unsere Preview-Version rein: Wir wachen auf. Um uns ist es dunkel. Unsere Hand tastet nach dem Feuerzeug, schnapp, die Flamme glimmt auf, wir befinden uns in einer Kiste. Einem Sarg? Er-

innerungsbrocken tropfen in den schmerzenden Schädel. Unser Name ist Indiana, nein, Fenton, Fenton Paddock. Da waren diese Triaden-Schläger ... und diese Tänzerin. Die hat uns (nach einigen treffsicheren Antworten in einem Multiple-Choice-Dialog) bei der Flucht geholfen. Andernfalls hätten wir noch den ganzen Laden in Brand setzen müssen (benutze Absinth + Wok + Feuerzeug). Doch dann hat uns jemand das Licht ausgeknipst, und nun sitzen wir in dieser Kiste fest. Und es wird nass. Verdammt, die Tong-Triade hat uns lebendig seebestattet! Mit dem Feuerzeug schmelzen wir Teer aus den Fugen des Sarges, beschmieren damit einen Korken und dichten das Leck. Mit einer Münze aus unseren unergründlichen Hosentaschen schrauben wir die Beschläge ab und entkommen. Später im Spiel fliehen wir mit einem LKW und ballern Feuerwerksraketen auf die Verfolger, holen dann mit einer Mehl-Kürbis-Bombe einen Nazi-Kampfflieger vom Himmel, bevor wir mit unserer ewig plappernden (Ex-)Freundin Kim inmitten des Tibetischen Hochgebirges abstürzen. Das alles passiert im ersten Kapitel (circa zwei bis drei Stunden Spielzeit)!



Abgestürzt im Tibetischen Hochland, mit brennendem Aargalikot in der Tasche. Warum? Lange Geschichte.



Auf dem LKW können wir zwischen Fenton und Kim (im Führerhaus) hin und her wechseln.

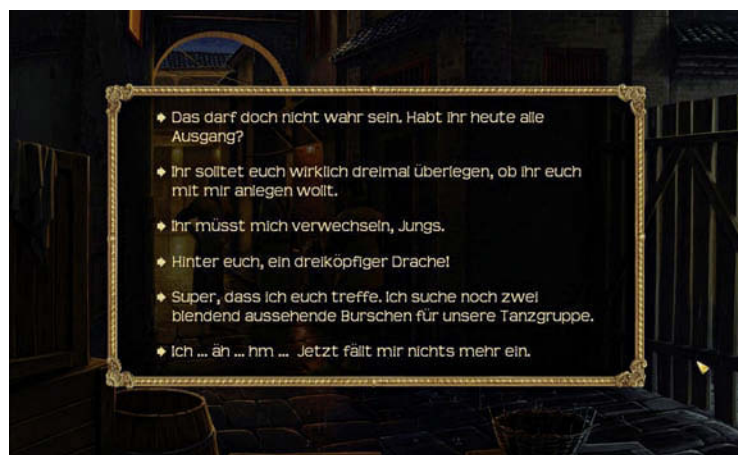
Dramatik ohne Nervfaktor

Während solcher Momente entwickelt **Lost Horizon** eine Dramatik ähnlich einem Echtzeit-Spiel. Obwohl der Titel ganz ohne zeitkritische Minispielchen und nervige oder gar unfaire Action-Einlagen auskommt, hat der Spieler an manchen Stellen das Gefühl, schnell handeln zu müssen. Er fiebert mit, kombiniert angespannt die Gegenstände aus dem Inventar, hält kurz inne, denkt nach, probiert etwas Neues, und – peng! – zaubert das Spiel diesen »Wickie nach der zündenden Idee«-Ausdruck aufs Gesicht.

Die nun handgezeichneten 2D-Hintergründe sind noch stimmungsvoller als in der **Geheimakte**-Reihe und skalieren jetzt hoch

bis zu 2560 mal 1920 Pixeln – Ultra-HD-Auflösung sozusagen. Die Synchronsprecher stammen durchwegs aus der ersten Garde, die Vertonung der zahlreichen und teils ausschweifenden Dialoge ist jetzt schon vorbildlich und oft sogar lippensynchron. Insgesamt hat **Lost Horizon** das Zeug zur Genre-Referenz. Nicht ganz überzeugt haben uns die in unserer Version enthaltenen ersten Vertreter der (neu eingeführten) Multiple-Choice-Dialoge. Und auch die (Gesichts-)Animationen der 2,5D-Charaktere bleiben verbesserungswürdig. Aber das sind angesichts des bisher Gespielten Randnotizen. Wenn der Rest des Spiels das Niveau hält, heißt es bald: »Indiana wer? Bringt mir Fenton Paddock!«

MT



Die **Multiple-Choice-Dialoge** erinnern an die Klassiker von LucasArts und vertragen noch Feinschliff.

Lost Horizon

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **20. August 2010**
► Hersteller **Animation Arts / Deep Silver** ► Status **zu 90% fertig**

Michael Trier: In bester Indiana-Jones-Tradition geht es in **Lost Horizon** um höchst geheime Geheimnisse der Menschheit, Kampf gegen Nazis und große Abenteuer. Die bisherigen Rätsel bewegen sich perfekt zwischen Kopfnuss, Kombinationsdenksport sowie Aha-Erlebnis und ergeben sich logisch aus der (für ein Adventure) beispiellosen Spieldynamik. Viel kann nicht schiefgehen.



michael@gamestar.de

Potenzial Sehr gut