

Crossing Souls

PIXELIGER NOSTALGIETRIP

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Fourattic** Termin: **13.2.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (Gog.com)**

Zurück in die 80er! Dort warten nicht nur Abenteuer auf uns, sondern auch Geister, eine Verschwörung und viele Klischees.

Von Rae Grimm

Das pixelige Action-Adventure mit der klassischen »Wir schauen von oben drauf«-Perspektive lässt uns in die Rollen von Chris, Matt, Charlie, Big Joe und Kevin schlüpfen, deren Leben sich an einem Sommertag im Jahr 1986 schlagartig verändern. Schuld ist ein mysteriöser pinker Stein, über den die Freunde stolpern. Der Stein erlaubt es ihnen, zwischen der Welt der Lebenden und dem Reich der Toten hin und her zu reisen. Sieht ihre namenlose kalifornische Heimatstadt in einem Moment aus wie immer, wandern nach der Aktivierung des sogenannten Duat plötzlich unzählige Geister zwischen den lebendigen Bewohnern des kleinen Orts. Was anfangs wie eine tolle Möglichkeit wirkt, mehr Zeit mit dem kürzlich verstorbenen Hund Sparky zu verbringen, nimmt schnell ernste Züge an, als die fünf bemerken, dass ihr Fund sie mitten in eine lebensbedrohliche Verschwörung katapultiert hat.

Zwischen Ratten und Bibliothekarinnen

Crossing Souls bietet eine gute Mischung aus großen und kleinen Rätseln, Sprungpassagen und Kämpfen. Während sich normale Feinde wie Zombies oder Gangmitglie-

der einfach erledigen lassen, zieht der Schwierigkeitsgrad in Bosskämpfen oder bei einigen Knobeleyen teils unverhältnismäßig an. Kämpfe laufen fast immer gleich ab: Eine kleine Gruppe Gegner (die sich alle mehr optisch als spielerisch voneinander unterscheiden) versucht, uns den Garaus zu machen, und wir wehren uns je nach Charakter mit Sprungseil, Baseballschläger, Fäusten oder Laserpistole. Kombinationen oder Strategie suchen wir hier vergeblich.

Bosskämpfe sehen hingegen ganz anders aus. Im Gegensatz zu den restlichen Auseinandersetzungen erfordern sie tatsächlich Taktik. So müssen wir beispielsweise beim Kampf gegen eine Geisterbibliothekarin darauf achten, immer außerhalb ihres Sichtfelds zu bleiben. Gelingt uns das nicht, grillt sie uns, bevor wir uns an sie heranschleichen können. Befinden wir uns aber hinter ihr, können wir sie mit gezielten Schlägen auf ihr magisches Buch schwächen, bis sie verschwindet. Zwar zeichnen sich innerhalb der Bosskämpfe schnell Muster ab, die sie berechenbar machen, über Abwechslung können wir uns hier aber kaum beklagen.

Frust statt Spaß

Anstatt Langeweile kann es allerdings sein, dass an bestimmten Stellen Frust aufkommt. Verantwortlich dafür ist nicht nur der schwankende Schwierigkeitsgrad bei Kämpfen, sondern auch der bei Rätseln. Ab und zu finden wir in Crossing Souls Puzzles, deren Lösung vielleicht nicht schwierig, dafür aber sehr

beliebig wirkt oder mit viel Backtracking verbunden ist.

In einer Geisterstadt, die wir im Verlauf der Story besuchen, stolpern wir auf der Suche nach einem Tagebuch beispielsweise über ein großes Schachbrett und diverse Symbole, die gemeinsam einen Schlüssel zu bilden scheinen. Die einzige Hilfestellung in der Nähe ist allerdings alles andere als eine Hilfe und so müssen wir lange herumprobieren, bis wir endlich vorankommen.

Liebesbrief an die 80er

Alles in Crossing Souls dreht sich um die Jahre um und nach 1980, denn das Action-Adventure mit der klassischen »Wir schauen von oben drauf«-Perspektive lebt von seiner Retro-Atmosphäre. Diese entsteht nicht nur durch den detailreichen, knallbunten Pixellook, der uns an Spiele einer längst vergangenen Ära erinnern soll, sondern auch durch all die großen und kleinen 80er-Anspielungen, die überall auf uns warten. Von Space Invaders bis Pong, von »Indiana Jones« bis »Ghost Busters« – kein Klassiker scheint vergessen worden zu sein, sie alle verstecken sich mal mehr und mal weniger auffällig zwischen den Pixeln von Crossing Souls.

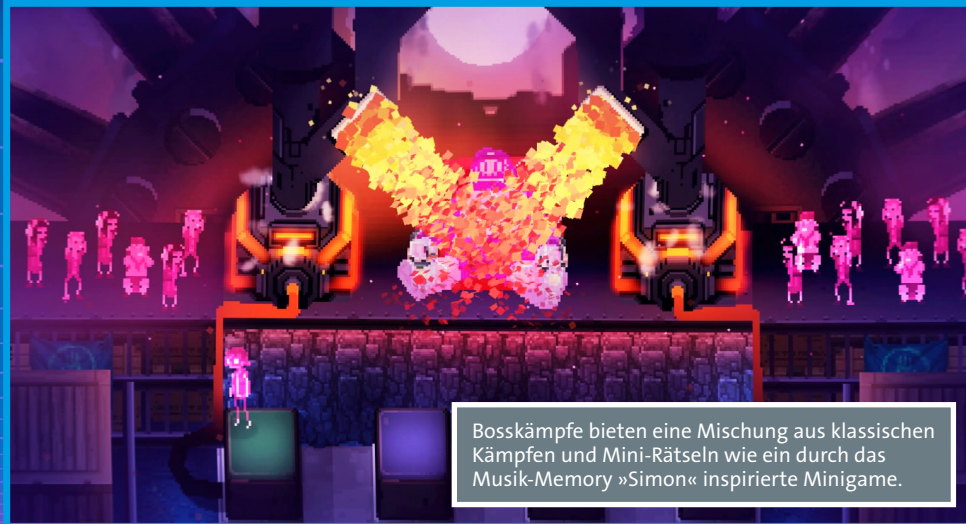
All die Liebe zum Nostalgiedetail, die sich wie ein roter Faden durch das Action-Adventure zieht, ist es allerdings auch, was dem Spiel letztlich ein wenig zum Verhängnis wird. Denn vor lauter Rückwärtsgehandtheit und Retro-Flair ist es den Entwicklern nicht gelungen, Crossing Souls eine eigene Per-

Via Knopfdruck können wir zwischen der Geisterwelt und der der Lebenden hin und her schalten.

Matt, you're a little genius. I can see cavemen. Just there. It's the machine, it's as if I can see spirits.

Chris

Jeder Charakter hat eigene Spezialfähigkeiten, so wie Charlie und ihre Sprungseil-Peitsche.



Bosskämpfe bieten eine Mischung aus klassischen Kämpfen und Mini-Rätseln wie ein durch das Musik-Memory »Simon« inspirierte Minigame.

sönlichkeit zu verpassen. Anstatt selbst Kultcharakter zu beweisen, bleibt das Adventure so eine quietschbunte, aber dennoch blasse Kopie all der Klassiker, zu denen es selbst gern gehören möchte.

Alle hassen Kevin

Schuld daran tragen vor allem die unsympathischen Figuren, die gerade genug Charakter besitzen, um wie wandelnde Klischees zu wirken. Ohne Zweifel sollen die fünf Freunde eine Hommage an die Kino-Kinderbands der 80er darstellen. Anders als die Goonies und Co. schaffen sie es allerdings keine Sekunde lang, dass ihr Schicksal uns auch nur ansatzweise interessiert. Das steht im krassen Kontrast zu dem, was all die Abenteuergeschichten so besonders machte, die sich Crossing Souls zum Vorbild genommen hat. Hier waren es die Hauptcharaktere, die das entsprechende Abenteuer erst erlebenswert machten.

Auch spielerisch können Chris, Matt, Charlie, Big Joe und Kevin nicht immer überzeugen. Jeder der fünf hat eigene Fähigkeiten, mit denen er sich gegen Zombie-Geister, Soldaten oder Ungeziefer verteidigen sowie das ein oder andere Puzzle lösen kann. Big Joe kann schwere Gegenstände schieben und im Kampf besonders harte Schläge verteilen, während die sportliche Charlie ihr Sprungseil als Peitsche oder Kaptapult benutzt. Der inoffizielle Hauptcharakter Chris hat einen schicken Baseballschlä-

ger und darf Leitern erklimmen. Ja, das ist tatsächlich etwas, das nur er kann, denn die Skill-Verteilung in Crossing Souls ist weder gut ausgebaut noch im Entferntesten logisch. Leitern hinaufzusteigen oder winzige Anhöhen zu bezwingen ist ausgewählten Charakteren vorbehalten. Der Irrsinn in einem Satz: Charlie hat ein Sprungseil, springen kann sie trotzdem nicht.

Wechsel per Knopfdruck

Immerhin macht es uns Crossing Souls einfach, dieses Problem zu umgehen. Während wir nur jeweils eine Figur sehen und steuern können, schalten wir via Knopfdruck schnell zwischen den Freunden hin und her, um ihre Fähigkeiten situationsbedingt zu nutzen. Schieben wir mit Big Joe etwa einen Klotz an die richtige Stelle, ermöglichen wir es Kevin, darauf zu springen und an einen abgelegenen Punkt zu gelangen. Per Buttondruck wechseln wir übrigens nicht nur die Figur, sondern auch die Ebene, auf der wir uns befinden. Sehen wir erst nur die Lebenden um uns herum, offenbart uns die Aktivierung des magischen Steins auch die Geister der Umgebung. Bewegten wir uns also gerade noch in einer verlassenen Geisterstadt, nur ohne Geister, sind wir Sekunden später umzingelt von den untoten Bewohnern. Die erklären uns nicht nur, wie es dazu kam, dass die kleine Stadt zu einem so ausgestorbenen Ort wurde, sondern helfen uns außerdem dabei, das Rätsel zu lösen, wie wir die-



Natürlich gibt es auch einige Fieslinge, die es auf den magischen Duat abgesehen haben.



Rae Grimm

@freakingmuse



Crossing Souls liebt die 1980er. Vielleicht ein bisschen zu sehr, denn das Spiel ist so damit beschäftigt, diesem Jahrzehnt mit all seinen Kult-Klassikern treu bleiben zu wollen, dass eine eigene Identität in den Hintergrund gerät. Das ist schade, weil das Spiel eigentlich die richtigen Zutaten hat. Jedoch sind es vor allem die Frustramente sowie die grauvollen Charaktere und schlecht geschriebenen Dialoge, die Crossing Souls im Weg stehen. Dabei hilft es sicherlich nicht, dass Spiele wie Oxenfree oder Life is Strange: Before the Storm erst kürzlich zeigten, wie fantastisch Coming-of-Age-Spiele sein können. Crossing Souls ist sicherlich ein kurzweiliger, netter Zeitvertreib, gerade für Nostalgiker und Fans der 80er. An all die Filme und Spiele, auf die es sich bezieht, kommt es jedoch nicht einmal annähernd heran.

sen Schicksalsschlag verhindern können. Unterm Strich haben wir hier also eine muntere Schnitzeljagd über zwei Ebenen, die ein bisschen Day-of-the-Tentacle-Flair aufkommen lässt. Die Retro-Liebe von Crossing Souls bezieht sich nämlich nicht nur auf seine Optik und alte Kinofilme. ★

CROSSING SOULS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4500 / Athlon 64 5200+
Geforce 9600 GT / Radeon HD 4750
1 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 2100 / Athlon II X4 620
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5830
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detailverliebte Pixelgrafik
- tolle 80er-Musik
- Zeichentrick-Cutscenes
- vielseitige Schauplätze
- Copy & Paste bei Standardgegnern

SPIELDESIGN



- cooler Wechsel zwischen zwei Welten
- spannende Bosskämpfe
- spielerische Abwechslung
- nervige Sprungpassagen
- Rätsel sorgen für Frustrationsmomente

BALANCE



- Bosskämpfe verlangen Taktik
- fares Rücksetzsystem
- viel Trial & Error
- Steuerung teils hakelig
- unlogische Skill-Verteilung

ATMOSPHÄRE / STORY



- klassische Adventure-Story
- viele Referenzen
- tolle 80er-Atmosphäre
- nervige Charaktere
- furchtbare Dialoge

UMFANG



- nette, optionale Retro-Collectibles
- optionale kleine Quests
- fünf spielbare Charaktere
- teilweise unnötig gestreckt
- kein Wiederspielwert

FAZIT

Crossing Souls ist ein spaßiger, nostalgischer Spaziergang durch die 80er, dem es aber an einer eigenen Persönlichkeit fehlt.

