

Lamplight City • Die Stimme des toten Kollegen

quick-save.de/2018/09/lamplight-city/

Sven Festag

13. September 2018

Die Stadt New Bretagne befindet sich im industriellen Wandel. Und mittendrin steckt der Polizist Miles Fortham mit ganz anderen Sorgen. Sein Kollege ist bei einem Einsatz ums Leben gekommen.

Das Detektiv-Adventure *Lamplight City* wurde von Grundislav Games, dem Ein-Mann-Studio von Francisco González, entwickelt und am 13. September 2018 von Application Systems Heidelberg für macOS, Linux und Windows veröffentlicht.



In einer alternativen Vergangenheit des viktorianischen Zeitalters schlüpfen wir in die Rolle des Polizisten Miles Fortham. Gemeinsam mit seinem Partner Bill Leger wurde er beauftragt, den Einbruch in einen Blumenladen aufzuklären. Vor Ort erfahren die beiden Ermittler, dass es sich um eine Einbruchserie handelt und schließen daraus, dass er erneut zuschlagen könnte. Also legen sie sich auf die Lauer, warten ab und haben Erfolg. Der Täter kehrt zurück, bemerkt das Team aber und flieht. Als Bill den Täter einholt, wird er von diesem festgehalten und droht damit, ihn zu ermorden, wenn Miles ihm nicht die Flucht gewährt. Er versucht, mit ihm zu verhandeln, doch das misslingt und Bill stürzt vom Dach des Geschäfts. Mit diesem Tag beginnt Miles, die Stimme seines verstorbenen Kollegen zu hören. Seine einzige Möglichkeit diesen Wahnsinn zu beenden ist es, den Dieb aus dem Blumenladen ausfindig zu machen und zu stellen.

Für seinen Vorgesetzten ist die Sache jedoch klar. Miles ist für den Tod seines Kollegen verantwortlich. Folglich wird Miles nahegelegt, sich aus dem Polizeidienst zurückzuziehen. Darauf geht er ein. Um weiterhin beschäftigt zu sein und ein bisschen Geld zu verdienen, bekommt er von seiner Kollegin Constance Upton unter der Hand weitere Fälle zugesteckt. Üblicherweise handelt es sich dabei nur um kleinere Aufgaben, doch dieses Mal hat sie einen größeren Auftrag für den selbsternannten Privatermittler. Madame DuPrée wurde nahezu lebendig begraben. Erst bei ihrer Beerdigung fiel den Anwesenden ein Klopfen aus dem Sarg auf. Für die Polizei ist die Sache eindeutig. Es muss der Freund ihrer Tochter, Albert Martin, gewesen sein. Er stammt aus einer Familie, die mit schwarzer Magie in Verbindung steht. Für Upton ist die Sachlage aber nicht so eindeutig. Was kann Miles herausfinden? Hilft ihm das bei der Aufklärung von Bills Tod? Und wie lange kann er die Stimmen in seinem Kopf verheimlichen?

Spielerisch umfasst der Titel viele Elemente des Point-and-Click-Adventures, verzichtet aber auf ein Inventar. Aktionen mit der Umgebung und aufgesammelten Gegenständen werden automatisch ausgeführt. Stattdessen verfügt Miles über ein Notizbuch, in dem die gesammelten Informationen zusammengetragen werden und zum nochmaligen Nachschlagen bereitliegen. Über eine Karte können die verschiedenen Stationen angepeilt werden.

Nach dem Einstieg in die Geschichte muss der ehemalige Polizist fünf verschiedene Fälle lösen, die voneinander unabhängig sind, aber in Verbindung zum Tod seines Kollegen stehen. Diese können sowohl nacheinander als auch parallel gespielt werden. Als Privatermittler ist Miles zum Beschaffen von Informationen nicht an die Regeln der Polizei gebunden, muss aber unter Umständen mit den Konsequenzen leben, die aus seinem Handeln entstehen und auch den Verlauf der Geschichte beeinflussen. Allerdings ist es so auch möglich, sich in eine Sackgasse zu spielen, aus der es keinen Rückweg gibt und der Fall unlösbar wird.



Die Pixel-Grafik von *Lamplight City* macht einen mittelprächtigen Eindruck. Die Szenen sind optisch ansprechend gestaltet und bieten viel Platz für Details, der auch entsprechend genutzt wird. Auch die Licht- und Schatteneffekte der Umgebung sind gelungen. Weniger hübsch sind jedoch die Charaktere eingearbeitet. Diese sehen nicht so aus, als wären sie Teil der Umgebung. Viel mehr scheint es an einigen Stellen so, als wären sie in einer eigenen Ebene vor der Spielwelt. Auch der Schattenwurf der Figuren ist rudimentär gehalten, passt aber immerhin zur Pixel-Grafik.

Des Weiteren ist die Oberfläche karg, uneinheitlich und mit Atmosphäre des Adventures unstimmig. Menü, Objektbeschreibungen, Dialogoptionen und Untertitel verwenden jeweils unterschiedliche Schriftarten, von denen keine wirklich in die Zeit von Königin Victoria gehört.

Besonders schade ist allerdings, dass das Spiel in einer festen Auflösung von 640×400 Pixeln dargestellt wird. Auf einem aktuellen Display ist das viel zu klein. Außerdem entspricht es nicht dem etablierten 16:9-Bildformat. Abhilfe sollen da die mitgelieferten Modi zur Skalierung schaffen. Je nach Einstellung sind die Texturen dann unscharf oder weisen einen Treppeneffekt auf. Zum richtigen Einstellen ist entweder Fachwissen oder Ausprobieren nötig. Ein guter Kompromiss für ist die „Nearest Neighbor“-Interpolation mit dem größtmöglichen ganzzahligen Multiplikator, auch wenn damit bei einem Full-HD-Bildschirm nur ein Bereich von 1280×800 Bildpunkten genutzt wird.

Die ausschließlich in englischer Sprache verfügbare Synchronisation macht einen guten Eindruck und unterstreicht die Persönlichkeit der Charaktere. Dem entgegen steht die Hintergrundmusik, die zwar atmosphärisch passend ist, der es aber an Varianz fehlt und

bei einer längeren Sitzung auch etwas nervig werden kann. Außerdem gibt es keine Einstellungen für die Lautstärke von Sprache, Effekten und Musik. Die standardmäßige Abmischung ist aber in Ordnung.



Der Verzicht auf ein Inventar erleichtert zwar die Steuerung und erhöht den Spielfluss, nimmt dem Spieler aber auch eine Informationsquelle. Durch das Ausprobieren der Kombinationen im Inventar lassen sich oftmals Hinweise auf das weitere Vorgehen finden. Aufgrund dessen ist ein kluges Vorgehen in den Dialogen noch einmal wichtiger. Einerseits müssen so viele Informationen wie möglich erlangt werden, ohne den Charakter zu verärgern. Schließlich kann seine Kooperation zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal nützlich werden. Andernfalls werden die Fälle noch schwieriger zu lösen, als sie es ohnehin schon sind.

Die Stimme von Bill ist beim Aufklären der Fälle ebenso nützlich wie nervig. An einigen Stellen sind seine Anmerkungen hilfreich und weisen in eine bestimmte Richtung, an anderen etwas egozentrisch und erinnern Miles an das größere Ziel: das Aufklären seines Todes. Dabei handelt es sich jedoch nur um ein Abbild aus Miles Erinnerung, das er unterbewusst abrufen kann, weil er den Tod erst verarbeiten kann, sobald er den Mann aus dem Blumenladen gefasst hat.

Obwohl die Geschichte einen stereotypen Einstieg in die Handlung bereitet, zeigt sich schnell, dass es hier mehr zu entdecken gibt. Neben der Rahmenhandlung von Bills Tod gilt es die Fälle aufzuklären, die Miles von Upton erhält, in denen eine möglichst gute Beziehung zu den Figuren nötig ist. Darüber hinaus nimmt die Beziehung zwischen Miles und seiner Frau Adelaide eine wichtige Rolle ein.

In den Befragungen, aber auch in zufällig mitgehörten Gesprächen, lassen sich die Ängste und Sorgen der Menschen wahrnehmen. Diese bestehen vor allem in der Entwicklung der Industrialisierung. Sie fürchten, dass ihnen von Dampfmaschinen die

Arbeit genommen wird und dass Luftschiffe eine Gefährdung der Bevölkerung darstellen. Des Weiteren nimmt auch die Klassengesellschaft einen wichtigen Platz im Leben der Menschen des 19. Jahrhunderts ein. Während einige dieser Ängste retrospektiv unbegründet und fast schon absurd klingen mögen, sind andere auch heute noch aktuell. Noch immer fürchten Menschen, dass ihre Arbeit von Maschinen übernommen werden kann.

Dieser Ernsthaftigkeit steht ein breit gefächertes Humor entgegen, der sich zwischen selbstironisch und naiv bewegt, jedoch an keiner Stelle unpassend wirkt oder aus der Atmosphäre reißt. Viel mehr unterstreicht er noch einmal den eigenen Blick auf das Leben der Charaktere.



Wer sich mit einer durchschnittlichen Pixel-Grafik und einer abgespeckten Point-and-Click-Steuerung zufriedengeben kann, bekommt ein ordentliches Detektiv-Adventure geboten. Dieses verfügt nicht nur über zwei spannende Handlungsstränge mit mehreren Fällen und zahlreichen Hinweisen und Verdächtigen, sondern geht noch tief greifender auf das Leben der Menschen zur Zeit der Industrialisierung ein. Für Rätselfreunde mit Frustrationstoleranz und Liebhaber des britischen Dampfzeitalters steckt in *Lamplight City* eine durchaus spielswerte Erfahrung.

Hinweis: Das Spiel wurde kostenlos von Application Systems Heidelberg bereitgestellt.

Titel:	Lamplight City
Erscheinungsdatum:	13.09.2018
Entwickler:	Grundislav Games

Publisher:	Application Systems Heidelberg
System:	Linux, macOS, <i>Windows</i>
Kaufen:	<u>GOG</u> , <u>Humble Store</u> ¹ , <u>Steam</u>

¹ Das ist ein Affiliate-Link. Beim Kauf bekommt QUICK-SAVE.de eine kleine Provision, ohne dass du mehr bezahlen musst.