

Such' den Stern

NIBIRU

Das neue Werk der Black-Mirror-Entwickler ist wieder ein gutes klassisches Adventure – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Was ist groß, rund und existiert womöglich gar nicht? Richtig, ein zehnter Planet im Sonnensystem. An den glauben schon die alten Mayas und gaben ihm den Namen »Nibiru«. Gesehen hat den Himmelskörper noch niemand, dennoch ranken sich Legenden darum. Nibiru soll Unheil bringen, vom Ende der Welt künden. Wohnen dort gar böse Aliens? Das wüsste Archäo-

loge Martin Holan auch gerne. Kann er haben: Im Adventure **Nibiru** (vom **Black Mirror**-Macher Unknown Entity) suchen Sie mit dem Forscher nach der Wahrheit.

Jones? Nein, Holan!

Nibiru beginnt harmlos: In Böhmen stoßen Bauarbeiter auf deutsche Bunker aus dem Zweiten Weltkrieg. Holans Onkel Francois de Wilde, ein alter Ar-

chäologie-Professor, bekommt Wind vom Fund und ruft seinen Neffen zu sich. In den Stollen soll eine Geheimwaffe der Deutschen liegen. Nicht irgendeine Waffe, sondern das »Projekt Nibiru«. Was wussten die Nazis vom Planeten? De Wilde schickt Holan nach Prag, um eine Informantin zu treffen. Doch die ist tot, ermordet von Unbekannten. Klar: Noch jemand ist hinter dem Geheimnis her, Holan muss sich vorsehen. Sein Abenteuer führt Sie von Prag bis in alte Maya-Tempel. Klingt nach viel, die Spielzeit ist mit 15 Stunden aber recht kurz. Kommen Ihnen die Bausteine der Geschichte bekannt vor? Nazis, Geheimwaffen, Morde und Ruinen sind **Indiana Jones**-Stoff.

Spannung und Gähnen

Der Tod der Informantin ist jedoch der vorläufige Höhepunkt, danach plätschert die Story dahin. Das Gefühl der Bedrohung geht verloren, Holan sucht ungestört nach Hinweisen auf »Projekt Nibiru« – kein Vergleich zur Verfolgungswahnstimmung in **Runaway**. In den Bunkern findet der Held später das Tagebuch eines Forschers. Hier ist eine Schlüsselstelle des Spiels: Eine Vorlesestimme erspart Ihnen beschwerliche Lektüre und enthüllt einige Geheimnisse. Danach lässt die Story erneut nach, Holan besucht seinen Onkel und hilft einem Fischer, Kisten zu stapeln. Solche atmosphärischen Durststrecken wiederholen sich mehrmals – schade. Dafür passen die schön beleuchteten Schauplätze perfekt ins Spiel, Sie rätseln unter anderem im prachtvollen Prag, in einer mexikanischen Bar und in düsteren Ruinen. Überall gibt es nette Details: Reliefs schmücken Tempel, Müll verschmutzt die Straßen Prags. Alle Hintergründe haben eine Auflösung



Ab und zu gibt's Denksport: Hier sortieren Sie Kugeln.

von 1024x768, die Personen sind 3D-Figuren – allerdings mies animiert. Die Klangkulisse passt: Musik bleibt dezent, setzt aber zum richtigen Zeitpunkt ein. Nur die dünnen Sounds stören.

Haken und Ösen

Die Rätsel von **Nibiru** sind meist logisch. So basteln Sie etwa aus Haken und Seil einen Enterhaken, um einen Ölkammer aus einem Teich zu fischen. Wenn Sie in das Zelt eines Militärkommandanten einbrechen wollen, geben Sie dem Wächter davor eine Dose Bohnen mit abgelaufenem Verfallsdatum – woraufhin der Soldat fluchtartig seinen Posten verlässt. Stellenweise nerven unnötige Laufwege. Beispielsweise lesen Sie am Eingang eines Mietshauses das schwarze Brett und steigen dann in die oberste Etage. Dort geht's nicht weiter. Also wandern Sie zurück zum schwarzen Brett, wo Sie erst jetzt erfahren, dass im Obergeschoss der Schlüssel zum Dachboden liegt. Vorher hat Holan das nicht bemerkt – umständlich. Immerhin können Sie per Tab-Taste alle Ausgänge einblenden und auf Doppelklick sofort zum nächsten Schauplatz wechseln.

Einige Gegenstände müssen Sie mehrfach anklicken, bevor Sie sie benutzen können. So zeren Sie zweimal vergeblich an einem eingeroosteten Ventil, um es schmieren zu können. Darauf gibt's keinen direkten Hinweis; beim ersten Versuch sagt Holan:



Den hungrigen Wachmann setzt Holan mit einer Dose Bohnen außer Gefecht.



Holan erkundet einen schön gezeichneten Marktplatz in Mexiko.

DENISE BERGERT

Obwohl Ähnlichkeiten zu **Black Mirror** unverkennbar sind, reicht **Nibiru** nicht an seinen Vorgänger heran. Die angestaubte Spielmechanik mit ständigem Zurückgehen und die teilweise unlogischen Rätsel sorgen für Frust-Attacken. Auch die spärliche Musikuntermalung und die hölzernen Charakter-Animationen trüben den Spielspaß. Für eine dennoch stimmige Atmosphäre sorgen sehr gute Sprecher und die detaillierte Grafik.



»Angestaubt, aber schön«

