



Konkurrenz für Mulder und Scully

THE MOMENT OF SILENCE

Die deutschen Entwickler House of Tales spielen mit Versatzstücken aus Mystery-Serien und Science-Fiction-Filmen: Auf der Suche nach einem Entführten finden Sie die Wahrheit.

Alkohol und Einsamkeit bestimmen das Leben des New Yorker Werbetexters Peter Wright, seit seine Frau und sein Sohn bei einem Unfall starben. Das ändert sich jedoch schlagartig, als sein Nachbar, ein unbescholtener Journalist, entführt wird. Peter fühlt sich verantwortlich für die Familie des Vermissten und macht sich auf die Suche. Bald findet er erste mysteriöse Hinweise auf Ufo-Gläubige und Verschwörungsfanatiker.

Das Adventure **Moment of Silence** ist eine motivierende und spannende Mischung aus **Akte X** und Science-Fiction-Filmen wie **Contact**. Zwischen Ihnen und der Wahrheit liegen im Spiel zwar keine Lichtjahre, aber eine zuweilen recht hakelige Steuerung.

Hübsch altbacken

Den Helden Peter lenken Sie in Point-and-click-Manier durch meist schön gezeichnete, manchmal etwas sterile Hintergründe. So ist etwa Peters Apartment stilvoll eingerichtet, an den Wänden hängen moderne Bilder. Auf einer Straße in der Lower Eastside zieren bunte Graffitis die Häuserwände, und im geheimen Treffpunkt noch geheimerer Verschwörer steht überall Rechnerschrott rum. Eher karg wirken dagegen der New Yorker Flughafen und die SETI-Forschungsstation (Search for Extraterrestrial Intelligence) in Puerto Rico.

Gerade in den aufwändiger gestalteten Szenarien wirken die polygon- und detailarmen Figuren ein bisschen wie ausge-



Die SETI-Forschungsstation in Puerto Rico kann Peter erst besuchen, nachdem er seinem Chef die Flugtickets aus der Schublade gestohlen hat.

schnitten und reingeklebt. Auch die Animationen – allen voran Peters – sehen künstlich aus. Vor allem, wenn Sie ihn mit einem Doppelklick sprinten lassen.

Töten Sie den Teddy!

Bei den Rätseln bleibt **Moment of Silence** traditionell, aber auf

gutem Niveau. So ist jedes Vorkommen Peters für Sie logisch nachvollziehbar. Genüßlich sammeln Sie in Dialogen Hinweise, durchwühlen Taschen sowie Schubladen und sacken Gegenstände ein. Die kombinieren Sie später miteinander, um an neuen Kram und



Peters Büro: schön gezeichnet, aber schwierig zu durchsteuern, weil das Spiel nicht zeigt, wo es ins nächste Bild geht. Links: Peters Messenger.



Bob versorgt Peter mit Diät-Fastfood, Infos über Baseball-Spiele sowie die neuesten Entwicklungen der Weltwirtschaft und erklärt, wo weitere Kontaktpersonen warten.

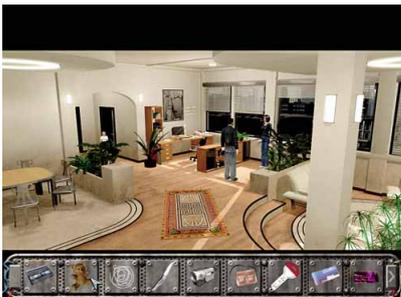
weitere Hinweise zu gelangen. Zum Beispiel finden Sie in den Reise-Utensilien des verschwundenen Journalisten ein Messer, mit dem Sie den Teddy seines Sohnes aufschneibeln, um an das darin verborgene Videoband zu kommen. Das enthält – wer hätte das gedacht – geheime Informationen für Peter. Auch den letzten Aufenthaltsort des Vermissten erfahren Sie auf ungewöhnliche Weise: Sie erhalten nach einem Dialog mit seinem Sohn ein Foto, das irgendeine riesige Forschungsanlage zeigt. Aber erst, wenn Sie einen Computer in Ihrem Büro für sie manipulieren, wol-

len Ihnen Untergrundkämpfer verraten, wo die Anlage steht. Am Rechner arbeitet Ihr übergewichtiger Freund Bill, der (nach lustigen Dialogen) nur durch eine Diätmahlzeit wegzulocken ist. Die schnorren Sie am Kiosk vor Ihrer Wohnung. Damit zurück ins Büro, den Fraß in die Mikrowelle und Bill zum Essen einladen. Während der futtert, können Sie den Auftrag erfüllen und bekommen alsbald die benötigte Info.

Ihr Messenger (eine Art PDA) lässt Sie mit wichtigen Personen telefonieren und dient zudem als Zugangskarte für den Bürokomplex, in dem Ihre Agentur ansässig ist. Die Bedienung ist auf Dauer allerdings etwas nervig, weil Peter immer ein paar Sekunden braucht, um das Gerät zu aktivieren.

Nerviges Geklicke

Ein Manko von **Moment of Silence** ist die für ein Adventure leicht verkorkste Steuerung von Peter. Bewegen Sie sich durch ein größeres Bild, verraten Ihnen nur zuschaltbare Icons, wohin Sie exakt klicken müssen, um in den näch-



Die schwarzen Balken für Dialoge und Inventar haben wir auf den restlichen Bildern entfernt.

PETRA SCHMITZ

petra@gamstar.de

Peter Wright muss man einfach mögen. So angenehm menschlich ist in letzter Zeit kaum ein Adventure-Held rüber gekommen. Nicht zuletzt ein Verdienst seiner tollen Synchron-Stimme. Warum der Mann allerdings so störrisch zu steuern ist, will mir nicht in den Kopf.

Doch egal, denn die Story von **Moment of Silence** lässt mich das kleine Manko schnell vergessen – auch wenn ich die so ähnlich schon tausend Mal gelesen, gesehen oder gespielt habe. Und auch die leicht altbackene Optik stört nicht, wenn Peter sich auf den Weg macht, um für seine reizende Nachbarin den Gatten aufzustöbern. Mulder und Scully haben einen würdigen Mitstreiter gefunden.

»Störrischer Sympathieträger«



Im Nuclear Café trifft Peter auf Verschwörungsfanatiker, die hinter jeder Ecke Aliens wittern. Hier bekommt er wichtige Tipps – unter anderem den Hinweis auf die SETI-Station.

sten Abschnitt zu gelangen. Zudem rennt Peter auf fest vorgelegten Pfaden. Sie dürfen ihn etwa im Brooklyn Park nicht aus der rechten Ecke quer über die Wiese zu einem Musiker schicken. Klicken Sie den Gitarristen an, läuft Peter erst wieder in die linke Ecke des Bildes, um von dort aus das Ziel zu erreichen.

Ärgerlich ist auch der Fahrstuhl in seinem Appartement-Gebäude. Aktivieren Sie ihn, sehen Sie für ein paar Sekunden nichts weiter als die schleichend langsamen Zahlen der Etagen-Anzeige. An sich eine gute Option ist das so genannte Sat Car, das Sie zu den Schauplätzen New Yorks bringt. Das

Problem: Ein- und Ausstiegssequenz dauern zu lange.

Melancholischer Held

Wie von Publisher dtp (**Runaway**) gewohnt ist die Sprachausgabe auf hohem Niveau. Martin Lehmann, die deutsche Stimme von Bruce Willis, haucht Peter die rechte Melancholie ein. Auch die restlichen Sprecher spielen mit Hingabe.

Toll auch die Musik: Stets passende und nie aufdringliche Klänge unterlegen die Schauplätze. Das Hauptthema von **Moment of Silence** würde auch jeder Hollywood-Produktion zur Ehre gereichen. **PET**

► HOTLINE: (01805) 216 698 0,24 €/MIN.

THE MOMENT OF SILENCE ADVENTURE				
PUBLISHER	dtp	RELEASE (D)	1.10.2004	
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro	
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 DVD, 20 Seiten	USK	ohne Beschr.	
GEEIGNET FÜR				
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		PROFI	
VERGLEICHBAR MIT Black Mirror (81, GS 10/04) Atmosphärisch dichtes Gruseladventure. Tony Tough (72, GS 10/04) Witziges, aber grafisch maues Adventure.				
TECHNISCHE ANGABEN				
3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,2 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	1,2 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	258 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER		<input type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1		
BEWERTUNG				
GRAFIK	+ detailreiche Hintergründe	- polygonarme Figuren	6 / 10	
SOUND	+ tolle Sprecher	+ erstklassige Musik	8 / 10	
BALANCE	+ fast immer logische Rätsel		9 / 10	
ATMOSPHÄRE	+ schöne melancholische Stimmung	- manchmal etwas steril	8 / 10	
BEDIENUNG	+ Point-and-click	- nerviges Rumgesuche nach Ausgängen	6 / 10	
UMFANG	+ 25 Stunden Spannung	- null Wiederspielwert	8 / 10	
CHARAKTERE	+ sympathische und sehr menschliche Hauptfiguren		9 / 10	
RÄTSEL	+ meist logisch und nachvollziehbar	+ gute Hinweise	8 / 10	
DIALOGE	+ toll und motiviert gesprochen		9 / 10	
HANDLUNG	+ trotz bekannter Versatzstücke stets interessant		9 / 10	
PREIS/LEISTUNG GUT				
EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten SOLO-SPASS: 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: –				
FAZIT: SCHÖN ERZÄHLTE VERSCHWÜRUNGSGESCHICHTE.				



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
CLICKLINK 197

