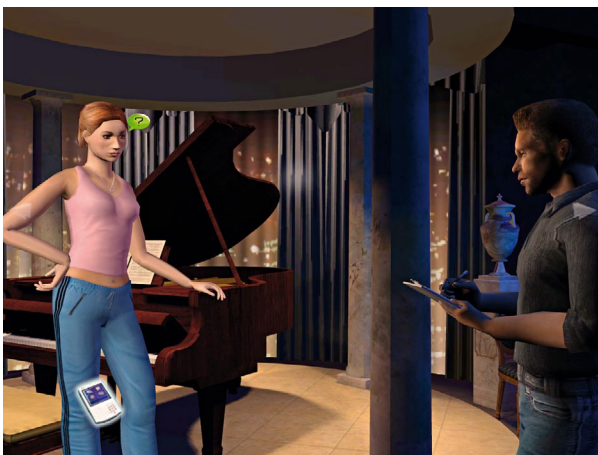




Gemeinsam mit Warrick verhören wir die mordverdächtige Sängerin Kathy.

Schon wieder Leichen in Las Vegas!
Pech für die Opfer, Glück für Krimifans.

CSI Eindeutige Beweise

Ein Taxifahrer ist verbrannt – aber warum? Eine komplette Rockband stirbt an Elektroschocks – war's ein Unfall? Wenn das Forensiker-Team der Fernsehserie **CSI** solchen Fragen nachgeht, sind Sie normalerweise zum Zuschauen verdammt. Im mittlerweile vierten Computerspiel zur TV-Vorlage stehen Sie dagegen mitten im Geschehen. **Eindeutige Beweise** stammt vom US-Studio Telltale Games (**Sam & Max: Season 1**) und erzählt fünf rund zweistündige Krimigeschichten, darunter die oben genannten. Ihr Einsatz beginnt am Tatort, wo Sie Spuren sichern: Mit dem Mauszeiger stöbern Sie in frei rotierbaren 3D-Umgebungen Gegenstände, Abdrücke oder Fasern auf und benutzen Spezialwerkzeug vom Gipsabguss bis zur UV-Lampe, um Beweise zu bergen und zu untersuchen. Dabei hel-

fen im Kriminallabor vier High-tech-Stationen, etwa eine DNA-Datenbank. Was kompliziert klingt, löst das Spiel als unterhaltensame Vergleichsaufgaben, bei denen Sie zum Beispiel zwei Fingerabdrücke auf Ähnlichkeiten abklopfen. Weisen die Spuren auf Verdächtige, dann laden Sie die zu Verhören, bei denen Sie nichts falsch machen können. Generell ist das Spiel sehr linear, auch wenn Sie teils mehreren Fahrten folgen. Es führt immer genau ein wichtiger Hinweis zur nächsten Erkenntnis. Während die Grafik überzeugt, gibt's dicke Abzüge beim Sound: Die Sprecher reden nur untertiteltes Englisch. **CS**

CSI: EINDEUTIGE BEWEISE

GENRE	Adventure	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Telltale Games / Ubisoft		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	2,4 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		

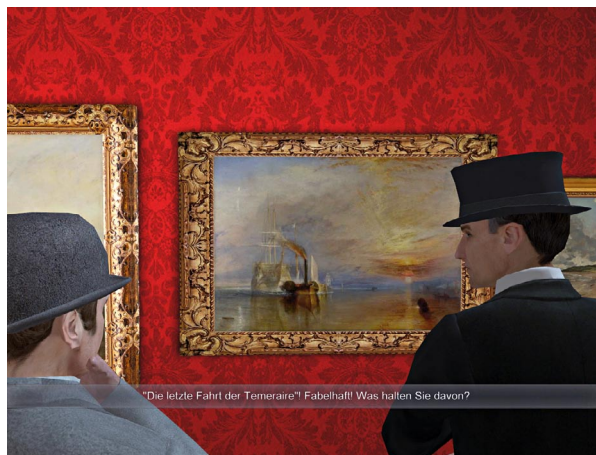


Spannende Fälle

Christian Schmidt: Wer die Fernsehserie kennt und mag, macht mit der Spiel-Umsetzung nichts verkehrt. Das Niveau der Fälle entspricht dem der TV-Vorlage, der Weg zur Lösung führt über spannende Umwege und falsche Fahrten. Nach wie vor bleibt die unaufgeregte, weitgehend lineare Spurensuche aber leblos; vor allem, weil das CSI-Team nur Staffage ist und nicht die Beziehungsdynamik der Serie entfaltet. Warum Ubisoft zudem auf die deutschen Originalstimmen aus den Fernsehfolgen verzichtet hat, begreife ich nicht – das untertitelte (zudem lieblose) Englisch kostet viel Atmosphäre.



christian@gamestar.de



In der Nationalgalerie untersuchen wir eine Vielzahl von Gemälden.

Das vierte Sherlock Holmes Adventure – das vierte Mal ein mittelmäßiges Spiel.

Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin

Bislang hat Frogwares mit seinen drei **Sherlock Holmes**-Spielen ganz ordentliche Adventures abgeliefert. Der neueste Ableger **Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin** ist ebenfalls brauchbar – mehr aber auch nicht.

Diesmal folgt der Profischneffler der Spur des Meisterdiebs Arsène Lupin. Der hat es sich zum Ziel gesetzt, die größten Kunstwerke der englischen Geschichte zu stehlen. Um das zu verhindern, steuern Sie Holmes mit den WASD-Tasten durch nett gestaltete, aber detailarme 3D-Levels. Sie sehen sich in der Ego-Perspektive um, und per Klick auf die linke Maustaste sammeln Sie Gegenstände. Die Rätselqualität schwankt sehr stark. Manche der Knobelien sind gut lösbar – nicht zuletzt, weil

das Spiel viele Hinweise streut. Hin und wieder sollen Sie aber Aufgaben lösen, bei denen Sie gänzlich ohne Tipps auskommen müssen. In der Nationalgalerie fragen wir den Archivar nach einem Bild. Der muss, um das Werk zu finden, wissen, was es zeigt. Zur Lösung der Aufgabe haben wir lediglich ein verwirrendes Gedicht. Weiteres Problem: Obwohl eine Karte jeden wichtigen Punkt zeigt und Sie zwischen den relevanten Orten jederzeit hin und her springen können, verlaufen Sie sich in den großen Umgebungen ständig. **FLO**

SHERLOCK HOLMES 4

GENRE	Adventure	USK	ab 6 Jahren
HERSTELLER	Frogwares / Focus		
CA. PREIS	40 Euro		
ANSPRUCH	Profis		
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		



Rätsel für den echten Holmes

Florian Kneringer: Ein Rätsel um ein Gemälde hat vier Redakteure mehr als drei Stunden lang beschäftigt – es war komplett unlogisch, wie sich herausstellte. Mit solchen Aufgaben könnten die Entwickler von Frogwares sogar den echten Sherlock Holmes zum Schwitzen bringen. Aber nicht alle Knobelien sind derart verworren. Die vielen schönen und durchdachten Rätsel werden von wenigen Negativbeispielen überschattet. So ist der Titel nur für frustrierte Spieler, die mit der Thematik etwas anfangen können, einen Blick wert. Für alle anderen gibt's bessere Alternativen.



fkneringer@gamestar.de

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4231
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 3340

Win Vista 32 Bit
- läuft

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4275

Win Vista 32 Bit
- läuft