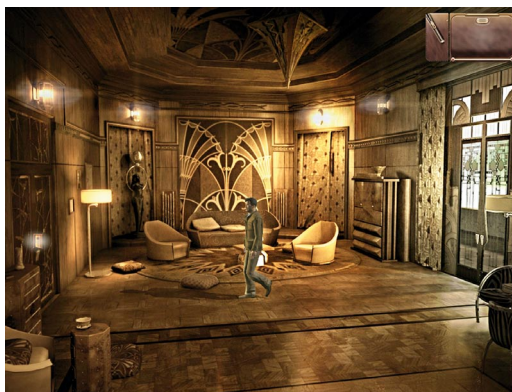




Das Opfer: Der tyrannische Milliardär Walter Jones ist ermordet worden.



Die 2D-Schauplätze sind oft stimmungsvoll, aber selten spannend.

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4276
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 3340

Win Vista 32 Bit
- läuft

Sinking Island

Reicher Mann tot auf Insel, komplette Verwandtschaft versammelt und verdächtig – klassischer Krimistoff.

Der Mann sieht aus der Nähe eklig aus. Ein Fingernagel steckt in seiner Wange, Blut verkrustet die Nase. Sie sind Inspektor Jack Norm und sollen herausfinden, wer den stinkreichen

Walter Jones über die Klinge hat springen lassen. Verdächtige gibt es genug, und die können nicht weg. Denn **Sinking Island – Mord im Paradies** spielt auf einer vom Sturm umtosten Insel. Sie knipsen Fotos, sammeln Zeug und stellen Fragen. Elf Personen befinden sich auf der Insel – und jede hat ein Motiv. Ein durch und durch klassischer Krimiansatz.

Mörderhatz

Alle Vernehmungen werden auf einem PDA mitgeschnitten. Auch Indizien, Fotos, Fingerabdrücke usw. werden hier gespeichert. Sie können Spuren miteinander abgleichen und sich den Fortschritt Ihrer Ermittlungen in Form eines Puzzles grafisch anzeigen lassen. Neben dem klassischen Adventuremodus dürfen Sie auch gegen die Zeit spielen. Dann müssen Teilaufgaben in einem vorgegebenen Zeitrahmen absolviert werden. Der Hauptschauplatz ist ein 22 Stockwerke hoher, in Größenwahnsinnigem Art-déco-Stil gehaltener Hotelkoloss, der auf der kleinen Insel so deplatziert wirkt wie ein gestrandetes Raumschiff.

Fehlersuche

Stopp! Bei allem Charme des Szenarios und der Geschichte: Dieses Spiel ist leer, schreck-

lich leer. So nehmen Sie zum Beispiel vom Rollstuhl des Opfers Fingerabdrücke. Die müssen Sie mit den Prints der Verwandtschaft vergleichen. Vor Ihnen liegt nun ein Weg durch zehn(!) Bildschirmen, alle ohne jede Interaktionsmöglichkeit, reine Durchlatsch-Screens – das nervt! Eine Karte zum direkten Anspringen der Location wäre hier Pflicht gewesen. Weiter nerven: Rätsel, die nur in einer bestimmten Abfolge gelöst werden können; ewig gleiche Kommentare (nicht abbrechbar); gebetsmühlenartiges Abklappen der immer gleichen Personen; oft um die 25 vorgegebene Fragen, die Sie alle stellen müssen, um sicherzugehen, nichts übersehen zu haben. Pixeljagd nach unsichtbaren aber wichtigen Gegenständen, keine Hinweise auf Hotspots oder Bildschirmausgänge. Da helfen auch die sehr guten deutschen Sprecher und die eigenwilligen Charaktere nichts – dieses Spiel ist nur etwas für leidensfähige PC-Krimi-Enthusiasten, die es auf keinen Fall auslassen können. **MT**



In einem PDA vergleichen Sie zum Beispiel **Fingerabdrücke**.

Die große Leere

Selten habe ich eine so dermaßen gründlich vergeigte Chance erlebt: ein spannendes Szenario, markante Charaktere und eine verwinkelte Geschichte. Aber die total verkorkte Spielmechanik tötet schon nach kurzer Zeit jede Motivation, diesen Fall zu lösen. Als wir voller Vorfreude ein Treppenhaus betreten, um auf diesem Umweg endlich das Geheimnis der 13, mit dem Lift nicht zugänglichen, Stockwerke des geheimnisvollen Hotels zu lösen, höre ich beim Versuch, die Korridortüren zu öffnen, lediglich 13mal (nicht abbrechbar) den Satz: »Hier wird noch gebaut, und nach Jones Tod bezweifle ich, dass der Bau je beendet wird.« Danke, ich bin raus.



michael@gamestar.de

SINKING ISLAND

GENRE Adventure
HERSTELLER White Birds / Daedelic Entertainment
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Für geduldige Spieler
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**

USK ab 12 Jahren

