

Mit einer Minikarte und mehreren Kameras beobachten wir Lea auf ihrem Weg durch das gestrandete Schiff.



puter von Leas Chef Dr. Zeitfel, einem Wissenschaftler, der an Bord geheimnisvolle Experimente ausgeführt hat. Da die Heldin unsere Kameras mit Zoom-Objektiven bestückt hat, entdecken wir prompt eine kleine Notiz mit dem Passwort. Im späteren Spielverlauf können Sie nicht nur bestimmte Bereiche per Zoom genau beobachten, sondern dank nachgerüsteter Infrarot- oder Wärmebildfilter Dinge entdecken, die Lea verwehrt bleiben. Als zum Beispiel eine schemenhafte Figur nur Zentimeter neben der Heldin durch den stockfinstern Raum huscht, sehen wir das zwar, können die nichtsahnende Lea aber nicht warnen – Nervenkitzel pur!

Vergessen Sie klassisches Point & Click. Weg frei für das »am meisten andere« Adventure der nächsten Monate!

Experience 112

... und lernen

Experience 112 sieht nicht aus wie ein Spiel, sondern eher wie ein Computerprogramm. In der spartanischen Benutzeroberfläche aktivieren, verschieben und vergrößern Sie Kamerafenster, manipulieren auf der rudimentären Karte Türen und Lichtquellen und suchen in E-Mails nach Informationen. Trotz oder gerade wegen seiner puristischen Präsentation zieht uns das Adventure schnell in seinen Bann. Allerdings muss sich erst noch zeigen, ob das außergewöhnliche Spielprinzip auch auf Dauer funktioniert. Im Frühling wissen wir mehr. **DM**

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4445
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4209

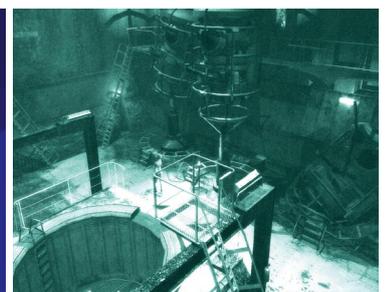
Wir sitzen vor mehreren Überwachungsmonitoren und sehen, wie Lea Nichols, eine junge Frau, an Bord eines gestrandeten Riesentankers aus ihrer Bewusstlosigkeit erwacht. Sprechen können wir mit der Dame nicht, sie dafür aber dank zahlreicher Kameras beobachten. Als sie dies bemerkt, blickt sie fragend in die Linse: »Ist da jemand?« Wir bewegen die Kamera auf und ab: »Ja.« Erleichtert schaut sich Lea in der schäbigen Kajüte um. »Gott sei Dank! Ich weiß zwar nicht, wer Sie sind, aber wir müssen herausfinden, was passiert ist. Allerdings muss ich erst mal hier raus.« Wir

blicken auf eine Karte und finden den Raum, in dem die Dame gefangen ist. Ein Klick, und schon öffnet sich die Tür. »Dann mal los!«

Beobachten ...

Sie merken schon: **Experience 112** spielt sich nicht wie ein gewöhnliches Adventure. Denn statt dass Sie die Heldin selbst steuern, agiert diese weitgehend eigenständig. Allerdings können Sie Leas Aufmerksamkeit auf bestimmte Räume oder Gegenstände richten, indem Sie über die Minikarte Lampen einschalten oder Türen öffnen – schon erkundet sie die gewünschte Ecke des verlas-

senen und verrotteten Schiffs. Durch Leas Kommentare erfahren Sie, wo Sie nach Hinweisen suchen sollten. In einem Büro finden sich beispielsweise irgendwo die Zugangsdaten für den Com-



Im Spielverlauf greifen wir auf Zusatzfunktionen wie Wärmebild- oder Infrarotfilter zurück.



Durch Lichtsignale richten wir Leas Aufmerksamkeit auf wichtige Gegenstände.

Experience 112

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **1. Quartal 2008**
► Hersteller **Lexis Numérique / Daedalic / Xider** ► Status **zu 90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Bin ich ein Voyeur? Anders kann ich es mir nicht erklären, dass Experience 112 schon beim bloßen Zuschauen eine derartige Faszination entwickelt. Wie die Heldin auf meine indirekten Anweisungen per Kamera reagiert, wie man querdanken muss, um Rätsel zu lösen, und wie sich dadurch die Geschichte entwickelt – all das macht Experience 112 zu einem Adventure-Experiment der besonderen Art.



danielm@gamestar.de

Potenzial Gut