



Im Museum hat Nicole einen **Lichtstrahl** umgelenkt, um Alarm auszulösen.

Erster Tag beim FBI? Passen Sie bloß auf Ihren Partner auf! Sonst passiert sowas.

Die Kunst des Mordens

Ich werde mit dem Feuerlöscher durch das Museum laufen«, sagt Nicole Bonnet, »vielleicht kann ich etwas löschen.« Selten hat eine Adventure-Szene das Elend der Genre-Dutzendware so exemplarisch zusammengefasst: Nicole Bonnet ist FBI-Agentin im Dienst, sie braucht keinen Feuerlöscher, nirgendwo brennt's. Aber das Spiel will es so. Minuten vorher möchte es, dass Sie Sachen vorerst in Ruhe lassen. Also weigert sich Frau Bonnet standhaft, Arbeitsgerät wie Wattestäbchen und Beweistüten einzustecken: »Ich weiß nicht, was ich damit tun sollte.« Mit Logik hat das nichts mehr zu tun. Dabei beginnt das Krimi-Adventure **Geheimakte FBI: Die Kunst des Mordens** motivierend: Ausgerechnet an Nicoles erstem Arbeitstag wird ihr Kollege erschossen. Bald ist die junge Frau mittendrin in einem Fall um bizarre Ritualmorde. Wie viel Spannung im Grundthema vom cleveren Detek-

tiv-Küken auf Bewährungsprobe steckt, weiß man seit **Das Schweigen der Lämmer**. Aber dazu müsste die Handlung die Charaktere halbwegs ernst nehmen. Stattdessen beschränken sich die sporadischen Dialoge auf lahmen Smalltalk und belanglose Befragungen. Dass kein Spürnasen-Flair aufkommen mag, liegt auch an den abstrusen Aufgaben. Statt Spuren zu sichern, müssen Sie zum Beispiel eine Weinflasche bergen, aber wegen kreichenden Käfern traut sich Nicole nicht, die anzufassen – die gleiche Nicole Bonnet, die als FBI-Agentin selbstverständlich Handschuhe bei sich trägt, wenn sie denn welche mitnehmen würde (»Ich weiß nicht, was ich damit tun sollte«). **CS**

DIE KUNST DES MORDENS

GENRE	Adventure	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	City Interactive		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft		

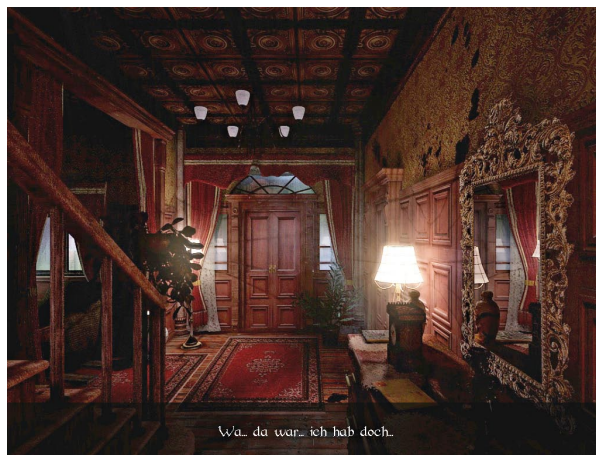
49 SPIELPUNKTE

Farblos, Banal, Irrelevant

Christian Schmidt: Dem FBI ist zu wünschen, dass seine Agenten nicht so arbeiten. Miss Bonnet stümpert sich ohne Methode zum spannungslosen »Und tschüss!«-Ende vor. Wer jemals auch nur eine Episode CSI gesehen hat, rauft sich bei Nicoles Tatort-Ignoranz das Resthaar: Die Leichen untersuchen? Ach was, lieber die Umgebung nach Gegenständen abklappen! Wichtiger als die Kunst des Mordens wär' halt immer noch die Kunst, ein gutes Spiel zu machen.



christian@gamestar.de



Selbstverständlich mit im Gruselprogramm: das **verlassene Herrenhaus**.

Wer Loath Nolder heißt, den sollte man ziehen lassen. Wir suchen ihn dennoch.

Darkness Within

Howard Loreid glaubt, seinen Verstand zu verlieren. Dabei ist er doch da, rechts oben, da steht's bei dem kleinen Hirnsymbol: »Howards Verstand«. Ein Klick darauf öffnet ein innovatives Menü im Gruseladventure **Darkness Within**. Im Kopf des Protagonisten Howard Loreid sammeln sich Informationen, und wenn Sie zwei oder mehr davon richtig kombinieren, dann zieht Howard Schlussfolgerungen. Aus dem Geburtsdatum und einem Tagebucheintrag eines Mannes entschlüsselt er so zum Beispiel einen Zahlencode. Dass sein Verstand offensichtlich gut funktioniert, ist für Howard Loreid trotzdem ein schwacher Trost. Denn der Polizist wird von Albträumen geplagt, seit er im Fall eines mysteriösen Mordes recherchiert. Der Hauptverdächtige Loath Nolder ist aus der Psychiatrie geflohen; bei der Verfolgung zieht es Howard immer tiefer in ein über-

natürliches Geheimnis hinein. Die Geschichte wird im Stil H.P. Lovecrafts erzählt. Seltsame Visionen, verlorene Tage, ein unheimliches Pochen in der Nacht – bald ist sich Loreid nicht mehr sicher, ob er noch klar denken kann. Zum Glück übernehmen Sie diesen Part. **Darkness Within** setzt Ihnen weitgehend einleuchtende, überschaubare Inventar- und Logikrätsel vor, die in ein enges »Erst das, dann das«-Korsett gezwängt sind. Klasse: In manchen der gut geschriebenen und sorgfältig übersetzten Textdokumente können Sie Hinweise markieren, indem Sie Textstellen unterstreichen. Die düstere 3D-Grafik und eine passende Soundkulisse komponieren eine beklemmende Atmosphäre. **CS**

DARKNESS WITHIN

GENRE	Adventure	USK	ab 16 Jahren
HERSTELLER	Zoetrope / Lighthouse Interactive		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene		
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		

62 SPIELPUNKTE

Ungepflegter Grusel

Christian Schmidt: Darkness Within erzeugt seine Schauernomente konventionell, aber effektiv; vor allem in den Traumsequenzen wird einem bang ums Herz. Bei der Spielmechanik bemüht sich das Adventure dafür um Originalität – mit mäßigem Erfolg. Die tolle Idee, Howard über Indizien nachgrübeln zu lassen, ist zu restriktiv eingesetzt; da hätte mehr als das ständige »Mir fällt nichts ein« drin sein müssen. Wer ein gefälliges Gruselabenteuer sucht, liegt hier dennoch richtig.



christian@gamestar.de