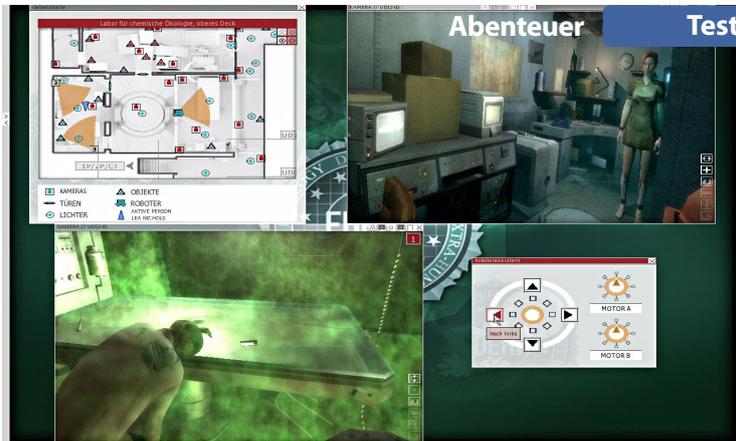


Spiel als Desktop: Die Kamera- und Textfenster können Sie frei anordnen. Sie steuern Lea über die Karte links.



Mit dem Steuerfenster (rechts unten) lenken wir einen Roboter in eine gasgefüllte Kammer (links unten).

# Experience 112

- gamestar.de**
  - Screenshot-Galerie
  - ▶ Quicklink: 4609
  - Infos zum Spiel
  - ▶ Quicklink: 4209
- Win Vista 32 Bit**
  - läuft

Wer 112 wählt, erreicht die Feuerwehr. Wer **Experience 112** wählt, erreicht Lea Nichols. Die junge Akademikerin erklärt früh im Adventure, wofür die Dreierzahl steht: für die hundert-zwölfen Kandidaten eines dubiosen Forschungsprogramms, das auf einem umgerüsteten Militärtanker irgendwo draußen auf den Weltmeeren stattfindet. Die 111 vorherigen Versuchsanalysen sind entweder wahnsinnig, tot oder verschollen. Lea war als Wissenschaftlerin mit auf dem Schiff, an soviel erinnert sie sich noch. Aber an sonst wenig, als sie zu Beginn des Spiels in ihrer Kabine aufwacht. Der Tanker ist havariert, alle Besatzungsmitglieder tot, die Räume überwuchert von Pflanzen – was ist passiert? Schmeißen Sie den Bordcomputer an, schalten Sie die Kameraüberwachung ein, wir nehmen den Kahn gemeinsam mit Lea unter die Lupe.

## Trittleiter

Der clevere Dreh von **Experience 112**: Sie beobachten Lea Nichols durch das Sicherheitssystem des Schiffs und senden ihr Signale. Wenn Sie auf der Übersichtskarte des Decks Lichter anknipsen, läuft Lea dorthin und untersucht die Umgebung. Um im Schiff vorzudringen, braucht Lea Ihre Hilfe. Sie müssen sich in Personaldateien hacken, um nach Passwörtern zu suchen; Sie öffnen verschlossene Türen, indem Sie die Codes entschlüsseln. Mit den Bordkameras suchen Sie Räume nach wichtigen Indizien ab, in dunklen Gebieten leuchten Sie Lea den Weg aus, und stellenweise übernehmen Sie sogar die Kontrolle von Robotern. Kurz: Sie sind der gute Geist, der der jungen Dame den Weg freiräumt. Um deren Fortschritt zu beobachten, müssen Sie zwischen Hunderten von Kameras auf dem Schiff hin- und herschalten, die teils skurrile Blickwinkel zeigen – gewöhnungsbedürftig. Im Spielverlauf rüsten Sie die Linsen mit neuen Technik-Tricks auf, etwa Infrarotsicht oder Bildschärfereinstellung. Nach und nach setzen sich aus privaten E-Mails, Textdokumenten, Fundstücken und Erinnerungssequenzen die Geschehnisse zusammen.

## Fensterpatzer

Die gute Nachricht: Wer mit Windows umgehen kann, wird sich in **Experience 112** zuhause fühlen. Denn die Spieloberfläche ist ein Computerdesktop, auf dem Sie Text- und Videofenster öffnen. Die schlechte Nachricht: Windows zu bedienen macht nicht unbedingt Spaß. Entsprechend verbringen Sie zu viel Zeit damit, Fenster an-

Fenster auf, lasst frischen Wind ins Genre! Der sich als laues Lüftchen entpuppt.

zuordnen, zu skalieren und umzuschalten; die teils winzigen Schaltflächen machen das nicht leichter. Immerhin gibt Ihnen die gute Frau Nichols genug Muße zum Arrangieren Ihres Arbeitsplatzes, denn sie schlägt ein äußerst gemächliches Lauftempo an. **Experience 112** spielt sich über weite Strecken zäh und er-

eignislos, während Sie Lea von Lampe zu Lampe lotsen oder Dutzende von E-Mails durcharbeiten. Achtung: Die Systemanforderungen sind für ein Adventure reichlich hoch. Bei drei offenen Kamerafenstern gehen selbst starke PCs in die Knie. Unsere Testversion stürzte unter Windows Vista immer mal wieder ab. **CS**

## Anstrengend

**Christian Schmidt:** Zehn Pluspunkte für Innovation, zehn Minuspunkte für schlechte Umsetzung! Denn die originelle Spielerspektive hat keine Vorteile. Die Kamerafenster sind wertlos, eines hätte völlig gereicht; so muss man ständig von Hand umschalten, weil die Automatik schlecht funktioniert. Ich habe Lea bald nur noch blind über die Karte gesteuert. Genauso verpufft die hübsche Idee, in Personaldateien und E-Mails zu kruschen: Die Listen, Fenster und Felder sind zu kleinteilig, müllen den Bildschirm zu und zwingen zu ständigem Herumschieben. Was bleibt? Eine patente, sympathische Heldin und ein gut erzähltes Geheimnis, das trotz der Stolpersteine zum Weiterspielen motiviert. Geduld vorausgesetzt.



christian@gamestar.de

### EXPERIENCE 112 ADVENTURE

ENTWICKLER Lexis Numérique (In Memoriam 2, GS 12/06: 46 Punkte)  
 PUBLISHER Xider TERMIN (D) 6.3.2008  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, 24 S. Handbuch USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH **EINSTEIGER** FORTGESCHRITTENER **PROFI**

TECHNIK		
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
2,0 GHz Intel XP 200+ AMD	3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD	Core 2 Duo E6600
1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	A64 X2/6000+ AMD
1,4 GB Festplatte	1,4 GB Festplatte	2,0 GB RAM
		1,4 GB Festplatte

**3D-GRAFIKKARTEN**

- Geforce 6600 GT
- Geforce 7600 GT
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8600 GT / GTS
- Geforce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Starforce  
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ recht detaillierte Modelle + gute Animationen + Unschärfe und Kameraflimmern - geringe Fersicht - farbarm - leblos	<b>6</b> /10
<b>SOUND</b>	+ ordentliche Sprecher + gelegentliche, atmosphärische Musik - dünne Soundkulisse	<b>6</b> /10
<b>BALANCE</b>	+ meist genügend Hinweise + Lea gibt kleine Tipps... - ... die wenig helfen und sogar irreführen - Übersicht leidet oft	<b>5</b> /10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ beklemmende Einsamkeit + Gefühl der Zusammenarbeit mit Lea - an vielen Stellen zu langsam und langatmig	<b>7</b> /10
<b>BEDIENUNG</b>	- ständiges Fenster-Jonglieren - teils viel zu kleine Bedienelemente - Auto-Verfolgung funktioniert schlecht - verschachtelte Menüs	<b>3</b> /10
<b>UMFANG</b>	+ ordentliche Spielzeit + großes, abwechslungsreiches Schiff + viele Mitarbeiter und Texte - durch Laufwege gestreckt	<b>8</b> /10
<b>HANDLUNG</b>	+ interessantes Geheimnis + stimmungsvolle Erinnerungssequenzen + erzählt durch E-Mails und Daten verschiedener Personen	<b>9</b> /10
<b>RÄTSEL</b>	+ abwechslungsreich und logisch + Kameras richtig einsetzen - nicht ersichtlich, welche Gegenstände Lea bei sich trägt	<b>8</b> /10
<b>DIALOGE</b>	+ Lea kommentiert oft und sinnvoll + gut geschrieben - zu wenig direkte Interaktion mit Lea	<b>7</b> /10
<b>CHARAKTERE</b>	+ sympathische Heldin + man lernt die (tote) Besatzung kennen + glaubwürdige Charaktere - viel Text, wenig Sprache	<b>8</b> /10

**PREIS/LEISTUNG** **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

**FAZIT** **Innovatives, aber schwerfälliges Abenteuer.**

**67** SPIELSPASS