



**Mata Hari:** hübsche Hintergrundgrafik, freizügige Kostüme, aber laue Rätsel.

Das PC-Spiel zur schillernden Mata Hari ist eine **eindimensionale Enttäuschung.**

# Mata Hari

**gamestar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5842

Das müsste doch eigentlich ein gutes Spiel herauskommen: Zwei legendäre Entwickler aus den »guten alten« LucasArts-Tagen nehmen sich eines so faszinierenden wie bekannten Themas an. Und doch schafft es das klassische Abenteuerspiel **Mata Hari** vom Entwickler Cranberry Production, das Kreativpotenzial des bewegten Lebens der namensgebenden Nackttänzerin und Doppelspionin Mata Hari (1876-1917) komplett zu ignorieren und statt einer spannenden Geschichte eine Folge von mäßigen Durchklick-Dialogen zu erschaffen, die lediglich durch einige Klischees verbunden sind. So löst Mata viele Aufgaben kraft ihrer Schönheit und Qualitäten im Bett. Was genau die LucasArts-Veteranen Hal Barwood und Noah Falstein (**Indiana Jones and the Fate of Atlantis**) außer ihren Namen zum Spiel beigetragen haben, bleibt schleierhaft.

Dabei ist **Mata Hari** im Grunde ein solides Point&Click-Adventure. In den hübschen Bildschirmen tummeln sich steif animierte Charaktere mit nett synchronisierten Sprecherstimmen. Die Bedienung entspricht samt Tagebuch, Hotspot-Anzeige sowie Charactersprint per Doppelklick dem gehobenen Genrestandard. Aber die Rätsel sind mau und scheinen oft nur dazu zu dienen, die häufigen und im Spaßgehalt arg schwankenden Mini-Spiele wie Tanzeinlagen (Klicken auf Notensymbole), Zugfahrten (auf einer Landkarte anderen Agenten entkommen) oder klassischen Rohrleitungs-Bau zu verbinden. Unter dem Strich viel zu wenig für ein gelungenes Adventure. **MT**

<b>MATA HARI</b>		USK ohne Altersbeschr.
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Cranberry / Dtp	
CA. PREIS	40 Euro	
ANSPRUCH	Einsteiger	
MINIMUM	1,2 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte	
PREIS/LEISTUNG	<b>Ausreichend</b>	

### Enttäuschung

**Michael Trier:** Ich habe mich auf dieses Spiel gefreut. Eine Doppelagentin und Stripperin plus zwei LucasArts-Veteranen, die sich um Spielinhalt und Story kümmern sollten, haben meine Erwartungen hochgeschraubt. Den veralteten Grafikmotor hätte ich gerne in Kauf genommen – wenn es dafür eine interessante Handlung, lebendige Charaktere oder wenigstens originelle Rätsel gäbe! Gibt's aber nicht. Schade. Desillusioniert deinstallieren, lautet die Devise.



michael@gamestar.de