



Jetzt noch nicht! Nicole kann Gegenstände erst nehmen, wenn das Programm das **erlaubt**.

**Ein Mörder zieht die Fäden,
die Ermittlung zieht sich fade.**

Die Kunst des Mordens Der Marionettenspieler

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5730

Vor knapp einem Jahr war Nicole Bonnet noch ohrenfeuchte FBI-Anfängerin, die gleich in ihrer ersten Arbeitswoche einen Serienmörder überführte – nachzuspielen im sehr mäßigen Adventure **Die Kunst des Mordens**. Nun befindet sich Miss Bonnet in Paris, denn dort geht ein weiterer Killer um. Der spannt seine Opfer an Seilen auf wie Marionetten, zu ihren Füßen liegt eine handgefertigte Puppe. Was bedeutet diese Inszenierung? Weil bald weitere Menschen sterben, scheint der mysteriöse Fall auf einen dramatischen Höhepunkt zuzulaufen.

Leider macht es sich **Die Kunst des Mordens: Der Marionettenspieler** zur Aufgabe, den Fluss der durchaus spannenden Geschichte in jeder nur erdenklichen Weise auszubremsen. Wie schon im Vorgänger hat nur ein Bruchteil von Nicles Hand-

lungen mit Ermittlungsarbeit zu tun. Stattdessen verliert sie sich in konstruierten Nebenbeschäftigungen. Ein Zeuge weigert sich zum Beispiel trotz akuter Lebensgefahr, mit Nicole zu fliehen, bevor diese nicht das Motorrad seines Sohnes repariert hat. Außerdem geizt **Die Kunst des Mordens 2** mit Hinweisen, als hinge das Leben der Entwickler an einem Schweigegelübde. Die simplen Rätsel sorgen im späteren Verlauf des rund acht Stunden langen Spiels nur deshalb für Ratlosigkeit, weil unklar bleibt, was überhaupt zu tun ist; alles außer der richtigen Handlung würgt Nicole mit einem »Geht nicht« ab. **CS**

DIE KUNST DES MORDENS 2

GENRE	Adventure	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	City Interactive / City Interactive		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittenen		
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6800 GT / Radeon X800		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		



Das Marottenspiel

Christian Schmidt: »Das funktioniert nicht«, spult Nicole Bonnet zum hundertsten Mal herunter. »Warum denn nicht, du dumme Kuh!«, brülle ich gen Monitor. In Die Kunst des Mordens 2 dienen Rätsel dem einzigen Zweck, den Spieler so lange wie möglich von der nächsten Handlungsentwicklung fernzuhalten. So rate ich mich Szene für Szene zu dem vor, was das Spiel wohl von mir will, und verliere zwischen den leblosen Szenen und flachen Figuren das Interesse für den Fall.



christian@gamestar.de