

Mit Still Life 2 kommt der Mordfall aus dem Vorgänger zu einem Abschluss – und zwar endgültiger, als Sie vielleicht vermuten.

Still Life 2



Ein Großteil des Spiel findet in einem verfallenen Haus statt, in dem Victoria nach Hinweisen auf den Mörder und die verschwundene Paloma sucht.

DVD
Test-Check

DVD
Test des Vorgängers
als PDF

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5839

Am Schluss gerät Victoria McPherson mächtig unter Zeitdruck. Nur ein paar Minuten bleiben Ihnen als ehemaliger FBI-Ermittlerin, um zu verhindern, dass eine unschuldige Frau stirbt. Falls ihr das nicht gelingt, ist die Gefangene tot. Und zwar endgültig. »Wenn das hier ein Computerspiel wäre, dann hätte ich es so programmiert, dass du nur eine Chance bekommst«, orakelt der Killer. Und tatsächlich: Wer den Tod des letzten Opfers nicht aufhalten kann und danach ein gespeichertes Spiel lädt, der muss feststellen, dass die Hingemorde diesmal rettungslos verloren ist. **Still Life 2** manipuliert die

Spielstände, es gibt keine zweite Chance. Victoria McPherson sollte sich also besser anstrengen.

Story: verschränkt

Das französische Adventure **Still Life 2** ist der Nachfolger zu einem Krimi-Abenteuer von 2005; seit fast vier Jahren warten dessen Spieler auf einen befriedigenden Abschluss. In **Still Life** stellte Victoria McPherson am Ende zwar den Mörder, dessen Identität wurde aber nicht enthüllt. In Teil 2 lüftet der Entwickler Microids nun das Geheimnis. Dabei verschränkt das Spiel drei Handlungsebenen: Victoria ermittelt sowohl in Rückblenden im Jahr 2005 als auch in der Gegenwart. In Letzterer richtet ein Serienmörder namens »Ostküsten-Killer« junge Frauen hin, nachdem er sie entführt, gequält und dabei gefilmt hat. Zuletzt ist die Fernseh-Reporterin Paloma Hernandez verschwunden, in deren Rolle Sie ebenfalls schlüpfen. Dieser Wechsel der Perspektiven macht die Ermittlungen ungemein spannend: Als Paloma versuchen Sie, dem sadistischen Entführer in einem nächtlichen Haus zu entkommen, als Victoria durchsuchen Sie die Bruchbude tags darauf auf Spuren. Schließlich agieren die beiden Frauen sogar gemeinsam.

wieder setzt Ihnen **Still Life 2** Zeitlimits, die vor allem im letzten Handlungsdrittel knapp bemessen sind. Wenn Sie nicht schnell die richtigen Entscheidungen treffen, geht's zurück zum letzten Speicherstand. Dass sich am einsamen Unterschlupf des Mörders nach und nach neue Orte auftun, motiviert zwar, führt aber später zu ermüdender Herumlauferei. Daran ist vor allem das missglückte Inventarsystem schuld. Dass Victoria und Paloma nur eine begrenzte Menge Gegenstände mit

sich tragen können, leuchtet ja noch ein. Allerdings dürfen sie überzählige Objekte nicht einfach auf den Boden legen, sondern müssen spezielle Stauräume aufsuchen. Das frustet gehörig.

Apropos Frust: Falls es Ihnen zu nervenaufreibend erscheint, die Dame am Spieltisch unwillkürlich sterben zu sehen, lässt Ihnen das Spiel doch ein Hintertürchen. Durch die Eingabe eines bestimmten Codeschlüssels werden die veränderten Speicherstände wieder freigegeben. **CS**



Mit dem Forensik-Koffer analysiert Vic Spuren am Tatort.

Läuft sich warm

Christian Schmidt: Es hat eine Weile gedauert, bis ich mich mit der burschikosen Victoria angefreundet hatte. In den ersten zwei, drei Stunden kommt **Still Life 2** generell nur langsam in die Gänge. Nach Victorias Ankunft im verlassenen Anwesen entfaltet der spannende, mit vielen Spuren und Aufgaben angeereicherte Krimi dann aber eine beklemmende Dramatik und gehörige Motivation. Dass mir der Thriller am Ende keine zweite Chance lässt, fand ich erfrischend konsequent. Ohne das selten dämliche Inventarsystem könnte das Spiel straffer und damit besser sein, aber auch so sollten Freunde von Detektiv-Adventures zugreifen.



christian@gamestar.de

Platz: beschränkt

Still Life 2 baut überwiegend auf klassische Inventar-Rätsel, die aufgesetzten Logik-Knocheleien aus dem Vorgänger tauchen nur noch selten auf. Ein topmoderner Forensik-Koffer analysiert gleich am Tatort alle Blut-, DNA- und Fingerabdruck-Spuren, mit denen Victoria ihn füttert. Die Rätselkette verläuft meist linear, im Hauptteil lässt Ihnen das Spiel aber durch parallele Aufgaben Bewegungsfreiheit. Dafür geizt es generell mit Hilfestellungen. Immer

STILL LIFE 2 ADVENTURE

ENTWICKLER Microids (Still Life, 05/07/05: 59 Punkte)
 PUBLISHER Rondomea
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
 TERMIN (D) 30.3.2009
 CA. PREIS 30 Euro
 USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERD-PCs	3D-GRAFIKARTEN
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,5 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 4,4 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> ■ GeForce 6600 / 6800 ■ GeForce 7800 / 7900 ■ GeForce 8800 / 9800 ■ GeForce 9600 ■ GeForce GTX 200 ■ Radeon X1600 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2900 ■ Radeon HD 3800 ■ Radeon HD 4800
PROFIERT VON -			
BILDFORMATE <input type="checkbox"/> 4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10			KOPIERSCHUTZ k. Angabe
TON <input type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	passende Lichtstimmung + gute Animationen ... aber längst nicht für alle Aktionen + detailarme 3D-Grafik + schwache Mimik	5 / 10
SOUND	+ überwiegend passende Sprecher + sehr stimmungsvolle Musik ... + die sich etwas zu oft wiederholt + wenige Geräusche	7 / 10
BALANCE	+ Aufgabenliste + nächstes Ziel ist meist klar + teils knappe Zeitlimits + später viel Hin- und Herlauferei + unnützes Hilfesystem	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ subtile Spannung + schicke Zwischensequenzen + Zeitdruck-Passagen sorgen für Dramatik ... + ... können aber in Frust umschlagen	9 / 10
BEDIENUNG	+ ordentliche Standard-Maussteuerung + hilfreiche Symbolsprache + unlogisches und umständliches Inventar + Objekt-Anzeige fehlt	6 / 10
UMFANG	+ angemessene Spielzeit + zwei Protagonistinnen + umfangreicher Hauptschauplatz + zwei mögliche Enden	9 / 10
HANDLUNG	+ clever konstruierter Krimi + einige Überraschungen + geschickte Perspektivwechsel + dramatisches Finale	10 / 10
RÄTSEL	+ Aufgaben oft in beliebiger Reihenfolge lösbar + überwiegend logische Rätsel + Spurensuche und -analyse + viel »Das geht nicht«	8 / 10
DIALOGUE	+ Auswahl-Dialoge + sinnvolle, zielgerichtete Gespräche ohne Blabla + fast keine Dialogrätzel	7 / 10
CHARAKTERE	+ diabolischer Gegenspieler + Paloma ist als Heldin sympathisch ... + ... Victoria dagegen gewöhnungsbedürftig + wenig Gefühl	7 / 10

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Spannend erzählter Erwachsenen-Krimi.

