



Das Sheriff-Büro eines Städtchens in Louisiana zählt zu den optischen Höhepunkten des Spiels.



Die netten Dialoge werden von den üblichen Kino-Klischees bestimmt. Die Figuren bleiben eher blass.

Die Kunst des Mordens Karten des Schicksals

Der dritte Teil der Thriller-Adventure-Reihe bietet eine spannende Geschichte und viele Rätsel, krankt aber am holprigen Spielfluss und unfairen Aufgaben.

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6696

Auch für Serienmörder liegt Kunst im Auge des Betrachters. Im Adventure **Die Kunst des Mordens: Karten des Schicksals** greift ein Psychopath auf die Kritiker-Expertise der FBI-Agentin Nicole Bonnet zurück. Er schickt seine Opfer auf besonders kreative Art und Weise über den Jordan, lässt sie von Müllpressen zerquetschen, im abgeriegelten Auto auf Gleisen stehen oder lockt sie gar quer durch die USA, um sie zu ertränken. Wer sich solche Mühe gibt, braucht ein verständiges Publikum.

Täterprofil

Stahlharte Nerven benötigt allerdings nicht nur Nicole, sondern in gleichem Maße der Spieler, denn

oft macht Ihnen das Spiel die Verbrecherjagd unnötig schwer. Wenn Sie dank Hilfsanzeige alle Hotspots abgegrast haben und leicht verwirrt durch die Render-Bildschirme eilen, könnte es helfen, erneut ein Gespräch mit einer umstehenden Person zu beginnen, mit der eigentlich alles besprochen schien. Der je nach Gesprächspartner (und Sprecher) mal mehr, mal weniger überzeugende Dialog aktiviert einen bislang leeren Hotspot, dann geht's weiter. Beim folgenden Rätsel droht allerdings erneut Stillstand, weil es kaum Lösungshinweise gibt.

Mikroskopisches

Die Schwierigkeit besteht allerdings weniger darin, die Mechanismen – denn um solche geht es zumeist – grundsätzlich zu verstehen, sondern vielmehr in der fast schon rituellen Kleinteiligkeit der Aufgaben. Jedes Schraubchen hat seinen teilweise etwas obskuren Platz im Rätselablauf. In gelungenen Fällen kann man das durchaus Liebe zum Detail nennen, in anderen einen Frustrationsfaktor. Fast schon absurd wirken die Scan-Einlagen, bei denen Sie Beweisstücke für die Datenbank erfassen, wofür Sie über ein halbes Dutzend Einzelschritte brauchen. Derartige Praktiken-Exzesse stören den Spielfluss und passen in ihrer übermäßigen Gewichtung zur oberflächlichen Handlung, die hinter dem Poten-

zial der Geschichte zurückbleibt. Atmosphäre bringen dafür die Schauplätze, die vom Bundes-

staat Maine an der Ostküste der USA bis in die Sümpfe Louisianas reichen.

Spitzbube

Stefan Dworschak:

Schade. Die Kunst des Mordens: Karten des Schicksals macht schwerwiegende Fehler. Eine recht spannende, wenn auch nicht brillant inszenierte Geschichte muss sich gegen teilweise frustrierende Rätsel, viel Sucherei und Aufgaben abmühen, gegen die der steinerollende Sisyphos wie ein antiker Pauschalurlauber wirkt. Mit besser ausgearbeiteten Figuren und deutlich höherem Spielfluss hätte aus dem Titel ein gutes Spiel werden können. So ist es wieder ein typisches Die Kunst des Mordens, dessen Kauf sich nur dann lohnt, wenn Sie schon die beiden Vorgänger mochten.



stefan@gamestar.de

DIE KUNST DES MORDENS 3 ADVENTURE

ENTWICKLER	City Interactive (Die Kunst des Mordens 2, GS 04/09: 54 Punkte)	TERMIN (D)	28.1.2010
PUBLISHER	City Interactive	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	Klapp-Box, 1 DVD, 6 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAND-PCS		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM		
1,5 GHz Intel XP 1600+ AMD			2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD			3,0 GHz Intel XP 3000+ AMD		
512 MB RAM (1,0 GB für Windows 7 / Vista)			1,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte			2,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte		

3D-GRAFIKKARTEN

- 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

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** CD Label

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + nette Hintergründe + solide Polygonmodelle - teilweise schöne Lichteffekte - rudimentäre Gestik und Mimik 	6 /10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + zumeist professionelle Sprecher + Geräuschkulisse - Musik oft passend ... - ... aber nicht immer - nur Stereo 	7 /10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + Schwierigkeitsgrad recht konstant ... - ... aber oft unnötig hoch - nervige Scan-Passagen 	6 /10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> + Thriller-Stimmung + häufige kurze Zwischensequenzen - holpriger Spielfluss - teilweise ungläubwürdig 	6 /10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + Hotspotanzeige + zügiger Bildschirmschwechsel ... - ... durch ungeschickt platzierten Hotspot - Orientierung 	5 /10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + große Anzahl an Rätseln + viele verschiedene Schauplätze ... - ... die bisweilen den Spielfluss hemmen 	8 /10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> + recht abwechslungsreich + orientiert sich an Spielfilmen ... - ... erreicht jedoch nicht deren Tiefe 	6 /10
CHARAKTERE	<ul style="list-style-type: none"> + lebenswerte Figuren ... - ... deren Reaktionen manchmal unsinnig sind - selten richtig glaubwürdig 	6 /10
DIALOGE	<ul style="list-style-type: none"> + zumeist solide geschrieben + selten langatmig - folgen oft filmischen Klischees - kaum freie Antwortauswahl 	7 /10
RÄTSEL	<ul style="list-style-type: none"> + zumeist nachvollziehbar - oft unnötig schwierig und umständlich - fast ausschließlich mechanischer Natur 	6 /10

PREIS/LEISTUNG Gut **SOLOSPIELZEIT** 15 Stunden

FAZIT Thriller mit vielen Rätseln und Frustrmomenten.