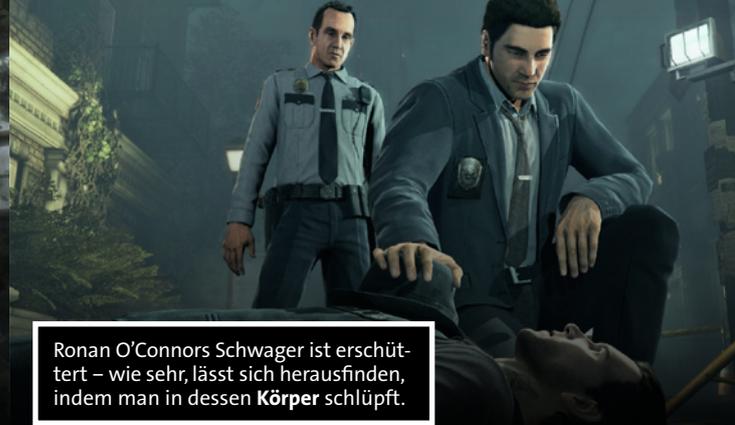




In der Zwischenwelt lauern **Dämonen**, gegen die Ronan bei frontaler Konfrontation keine Chance hat.



Ronan O'Connors Schwager ist erschüttert – wie sehr, lässt sich herausfinden, indem man in dessen **Körper** schlüpft.

Murdered Soul Suspect

⊕ Stärken

- + innovative Detektivarbeit
- + Geisterfähigkeiten (durch Wände gehen, in Körper schlüpfen)
- + eindringlich erzählte Story

⊖ Schwächen

- streng linearer Verlauf
- Anspruch noch zu gering

Es ist der wohl schwerste Fall von Ronan O'Connor – und definitiv sein letzter. Denn der Kriminalbeamte muss den Mord an sich selbst aufklären.

Von Stephan Freundorfer

Angespielt

Genre: Action-Adventure Publisher: Square Enix Entwickler: Airtight Games (Quantum Conundrum, GS 08/12: 80 Punkte)
Termin: 6.6.2014 Status: zu 80 % fertig

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Das Leben zieht vorbei an unserem Helden: Seine Kindheit auf der Straße. Das Abrutschen auf die schiefe Bahn, das Stehlen und Autoknacken, der Jugendarrest. Tätowierungen überziehen seinen Körper, die Narben seines unglückseligen Daseins. Doch die Liebe zu Julia rettet ihn aus dem Teufelskreis der Kriminalität, er entkommt seinem Schicksal, heuert sogar bei der Polizei an, heiratet – nur, um im nächsten Augenblick seine Frau sterbend in den Armen zu halten. Es folgen Verzweiflung, Selbst-

zerstörung und blindwütige Risikobereitschaft, die ihn just in die jetzige Situation bringt: mit zerschmetterten Knochen auf der Straße liegend, gestoßen aus einem Fenster im dritten Stock. Es ist ein filmreifer Auftakt, der uns mitten ins Geschehen saugt, uns rasant eine eindringliche Vorgeschichte serviert und neugierig auf das macht, was **Murdered: Soul Suspect** zu erzählen hat. Und das dürfte so einiges sein, denn die übersinnliche Thriller-Story ist das Herzstück des Spiels, und ihr werden alle anderen Aspekte untergeordnet.

Ganz kurz sieht es so aus, als ob Ronan überleben könnte – er rappelt sich auf, zieht an seiner Kippe, will wieder ins Haus. Doch dann erblickt er seinen Körper, versucht verzweifelt, in ihn hineinzuschlüpfen, bis sein verummter Gegenspieler ihn mit einer Salve aus Ronans eigenem Dienstrevolver endgültig ins Jenseits befördert. Beziehungswiese ins »Dusk« (Zwielicht) – eine farblose Zwischenwelt

voller ruheloser Geister, seelenfressender Dämonen sowie Erinnerungsbruchstücke, die sich in Form gräulich wabernder Objekte materialisieren. Ronan ist in dieser Parallel-dimension gefangen, entkommen kann er nur, wenn er eine letzte offene Sache zu Ende bringt. Das erfährt er vom Geist seiner verstorbenen Frau. Die Hoffnung auf eine Wiedervereinigung mit ihr soll der Antrieb sein für die nächsten Stunden der Suche nach seinem Mörder.

Diese Aufgabe gestaltet sich kompliziert, denn physische Objekte kann Geist Ronan nicht manipulieren, er kann keine Computer bedienen, Fingerabdrücke untersuchen oder Leute befragen. Er kann nicht mal einfach so in die umstehenden Häuser hineinspazieren – obwohl ihn Mauern eigentlich nicht aufhalten sollten. Doch wir befinden uns in Salem, Massachusetts, berühmt geworden durch die Hexenprozesse Ende des 17. Jahrhunderts. Aus Furcht vor übersinnlichen Gefahren ließen die Menschen ihre Häuser segnen, was die Außenmauern für Geister undurchdringlich macht. Nur offene Türen und Fenster kann Ronan als Ein- oder Austrittspunkte nutzen.

Im Inneren der Gebäude wird dann aber munter durch Wände gewandelt. In der Vertikalen gelten die Naturgesetze allerdings auch für Dusk-Bewohner – wenn Ronan das Stockwerk wechseln will, nimmt er die Treppe. Die für Action-Abenteurer ungewohnte

Drei Fragen an ...



Als Senior Design Producer von **Murdered** hält Eric Studer die Entwicklungsfäden in der Hand. Zuvor hat er unter anderem beim US-

Studio **Sucker Punch** die Arbeit an den insgesamt 75 Minuten langen Zwischensequenzen des PS3-Actionhits **Infamous 2** geleitet - mit filmhafter Erzählung kennt er sich also aus.

GameStar Wie viel Dämonen-Action steckt in **Murdered**?

Eric Studer Wir machen definitiv kein Actionspiel. Mit den Dämonen wollen wir dem Spiel ein interessantes Tempo verleihen und dem Spieler das Gefühl geben, dass immer wieder etwas Neues hinter der nächsten Ecke wartet. Außerdem sorgen sie dafür, dass Ronan nicht an diesem Ort verweilen will. Sie sind gefährlich, jagen ihn durch die Welt.

► Wie erklärt ihr, dass Ronan nicht durch den Fußboden fällt?

◄ Hier schummeln wir ein bisschen. Die Fähigkeit, durch Wände zu gehen, ist ein Kern des Spiels. Aber wenn Ronan durch den Boden fallen würde, hätten wir ein paar ernsthafte Designprobleme. Es geht darum, eine interne Logik fürs Geisterdasein zu schaffen, gleichzeitig aber zu wissen, wo man sich die Regeln ein bisschen zurechtbiegen muss.

► Wird der Spieler bestraft, wenn er falsch kombiniert?

◄ Wir möchten in erster Linie eine Geschichte erzählen und verhindern, dass sich Frust beim Spieler anstaut, weil er sich nicht so verhält, wie wir das gern hätten. Anstatt ihn also zu bestrafen, weil er etwas nicht so gut macht, belohnen wir ihn dafür, dass er etwas gut macht. Das Spiel zeichnet ja die gesamten Daten der Ermittlung auf, es weiß also, wie schlau du dich angestellt hast.



Mehr Geist, liebe Entwickler!

Stephan Freundorfer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Airtight Games verlassen sich bei **Murdered** voll und ganz auf das Drama rund um Ronan O'Connors Leben und Sterben. Die Geschichte geht rasant los und wird spannend inszeniert, falls ihr aber auf halbem Weg die Luft ausgehen sollte, haben die Entwickler ein Problem. Damit **Murdered** durchgehend motivieren kann, muss sich spielerisch noch einiges tun: Das Ermitteln macht zwar Laune und auch die Stealth-Einlagen sind passabel - ohne Herausforderung und spürbare Belohnung spart man sich aber schnell jegliche körperliche und geistige Mühe, arbeitet nur fix die Fragen und Schauplätze ab, um zu sehen, wo die Story hinführt. Und das ist nicht ganz das, was man vom Medium erwartet.

Potenzial: gut

Ronan und der Spieler bekommen von einem Geistermädchen ein paar Regeln der **Zwischenwelt** vermittelt.

Barrierefreiheit macht die Erkundung eines Schauplatzes einfach, die Arbeit der Designer aber erheblich komplizierter: Innerhalb eines Gebäudes lassen sich keine physischen Grenzen definieren, das Einzige, was die Erkundungstouren etwas erschwert, sind Dämonen - reichlich hässliche Kreaturen, die sich in ewiger Verdammnis an ruhelosen Seelen laben. Die Teufel lassen sich via Detektivblick durch Wände hindurch als Silhouetten wahrnehmen und durch Anschleichen von hinten mittels Quicktime-Event erledigen.erspähnen sie Ronan, greifen sie sofort an, seine einzige Rettung besteht im flinken Verbergen in sporadisch herumwabernden Dimensionsrissen.

Unsere Hauptarbeit besteht allerdings im Detektivspielen, wir hangeln uns von Einsicht zu Einsicht an einer mysteriösen Story entlang. Betritt Ronan einen neuen Schauplatz, wird er mit einer im Raum schwebenden Frage konfrontiert, die erst gelöst werden muss, bevor es weitergeht. Im dritten Stock des fraglichen Hauses lautet sie zum Beispiel: »Warum war der Mörder hier?« Um das herauszufinden, müssen wir Hinweise sammeln - einen Zettel auf dem Nachttisch lesen, ein Bild am Kühlschrank angucken und vor allem in jeden anwesenden Sterblichen hineinschlüpfen. Maximal drei Aktionen hat Ronan während des kurzfristigen Gehirnbesuchs: Er kann dem Blick der Person folgen und so etwa ins Notizbuch eines Polizisten schauen. Er kann sich die Gedanken der Person anhören. Und er kann - so er die dafür nötigen Hinweise in petto hat - diese Gedanken beeinflussen und damit eine Handlung provozieren. Wenn mit Herum-

stöbern und Ausprobieren genug Hinweise und Indizien gesammelt sind, können wir versuchen, die Frage zu beantworten: Die drei uns am relevantesten erscheinenden Aussagen werden kombiniert, um die richtige Schlussfolgerung zu ziehen, damit die nächste Zwischensequenz auszulösen und den Weg ins folgende Unterkapitel zu ebnet.

Der Weg von der kleinteiligen Faktensammlung über die langsam reifende Erkenntnis bis zur clever kombinierten Schlussfolgerung ist ungewöhnlich und hat spielerisches Potenzial - das aber in den von uns gespielten Sequenzen nicht genutzt wird. Denn wir können zwar Hinweise auch falsch kombinieren, unsere Fehler haben jedoch keinerlei Folgen. Wir laufen und probieren einfach so lange herum, bis wir die nötigen Informationen gesammelt und richtig miteinander verknüpft haben, schon startet das folgende Kapitel. Es gibt auch keine alternativen Kombinationen und Schlüsse: Die

Entwickler wollen jedem Spieler dieselbe Geschichte erzählen und die gleiche Erfahrung vermitteln, die Story verläuft linear.

Für Beschäftigung ist neben dem Abarbeiten des roten Fadens gesorgt - diverse Geister appellieren zwecks Erlösung an Ronans kriminalistische Ader, das Auffinden verschiedener Objekte schaltet Nebenaufträge frei. All dies wird aber nicht mit neuen Fertigkeiten für Ronan belohnt, sondern verpasst der Geschichte nur das eine oder andere Detail. Was uns zu dem Schluss führt, dass die finale Qualität von **Murdered: Souls Suspect** in direktem Zusammenhang mit der Story stehen wird. Stephan Freundorfer / GR

Mit dem Körper durch die Wand

Durch Auffinden geisterhafter Erinnerungen müssen wir herausfinden, was Ronans **Mörder** am Tatort gesucht hat.