

# Murdered Soul Suspect

Mit seinem paranormalen Schauplatz kann das Krimi-Abenteuer punkten, mit seiner belanglosen Spielmechanik leider nicht. Von Sebastian Stange

Genre: Action-Adventure Publisher: Square Enix Entwickler: Airtight Games (Quantum Conundrum, GS 08/12: 80 Punkte)  
Termin: 6.6.2014 Spieler: einer Sprache: Deutsch Preis: 30 Euro

Auf DVD: Test-Video

**M**it sieben Löchern in der Brust endet Detective Ronan O'Connors Leben. Eben noch folgte er der Spur eines geheimnisvollen Serienmörders, jetzt liegt seine Leiche am Boden. Der vermummte Übeltäter hat ihn eiskalt überrumpelt, mit geradezu übermenschlicher Kraft aus dem Fenster geworfen und auf offener Straße hingerichtet. Ronan ist mausetot und muss sich damit abfinden, fortan ein Geisterdasein zu führen. Und das ist ziemlich frustrierend: Für Menschen ist er nämlich unsichtbar, und seine Umwelt kann er mangels eines stofflichen Körpers nicht manipulieren. Er ist quasi zur Hilflosigkeit verdammt. Dafür erblickt er plötzlich allerlei Geister, die so wie er noch nicht bereit sind, die Welt der Lebenden endgültig zu verlassen. Ronan selbst kann nicht weiter-

ziehen, so lange sein Mörder auf freiem Fuß ist. Ein Geist also, der als passiver Beobachter seinen eigenen Mord aufklären muss – selten hat uns ein Spiel mit einer derart ungewöhnlichen und reizvollen Ausgangssituation konfrontiert.

Wir steuern Ronan in der Schulterperspektive durch das beschauliche US-Städtchen Salem. Sieht aus wie bei einem Actionspiel, nur dass wir eben nicht um uns ballern, sondern Informationen über unseren Mörder suchen. Durch Gegenstände wie Autos, Bäume oder auch Passanten spazieren wir hindurch, als hätten wir einen Wallhack-Cheat aktiviert. Grenzenlos ist unsere Freiheit aber nicht. Hier und da versperren uns geisterhafte Abbilder vergangener Zeiten den Weg. Teile einer Werft oder ein verunglückter Güterzug

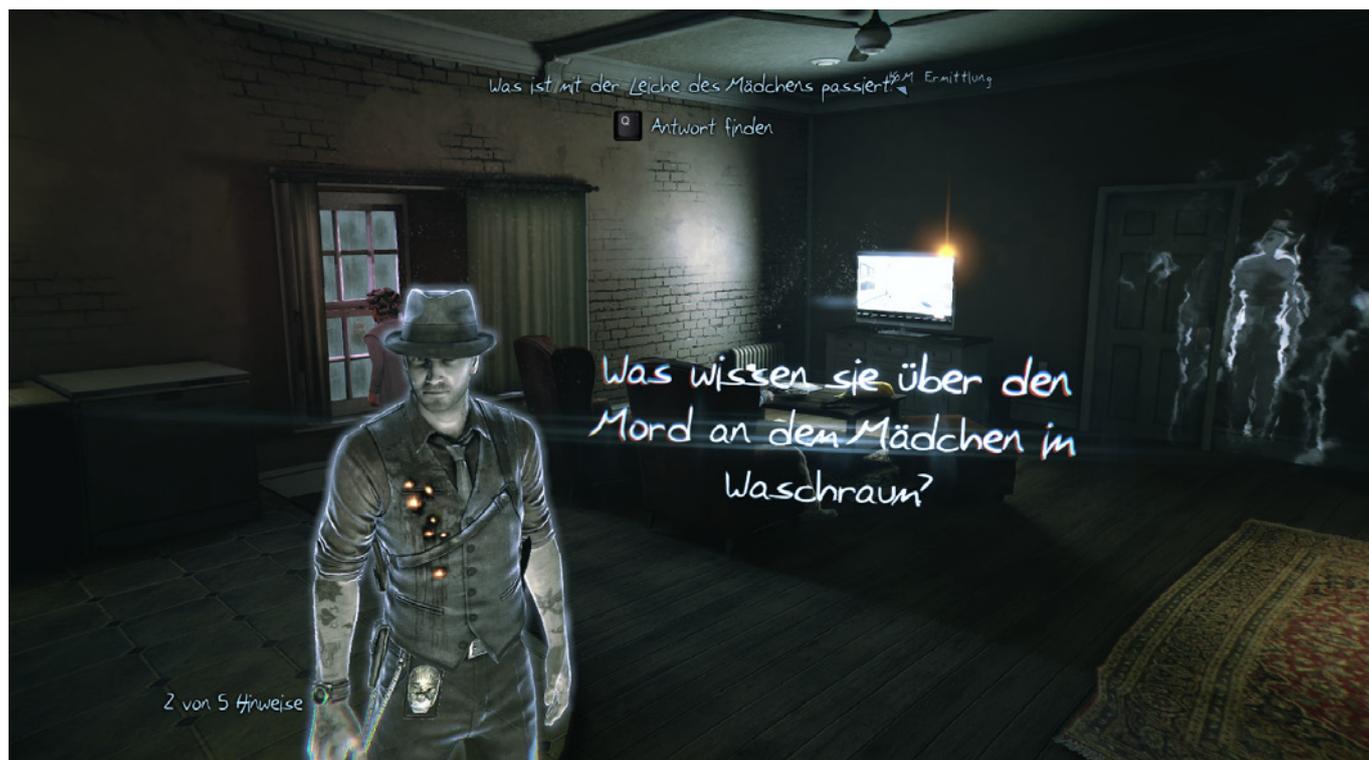
ragen vor uns auf. Während lebende Passanten unbehelligt durchmarschieren, werden wir zu Umwegen gezwungen. Ebenso ist uns das Betreten von Häusern verboten,

hier müssen wir auf eine offene Tür oder ein geöffnetes Fenster zurückgreifen. Das alles bietet eigentlich eine tolle Vorlage für Rätsel oder originelle

Spielmechaniken, wir stellen aber bald fest, dass die Entwickler das Potenzial des ungewöhnlichen Schauplatzes kaum nutzen. Bis auf zahlreiche Sammelgegenstände, mit denen wir kurze Gruselgeschichten in Audioform freischalten, gibt es kaum etwas Bedeutsames in der offenen Spielwelt zu entdecken.

Immerhin sind da noch die Geister. Manche verschwinden rasch, wenn wir uns nähern. Andere sind zynisch und wortkarg. Manche

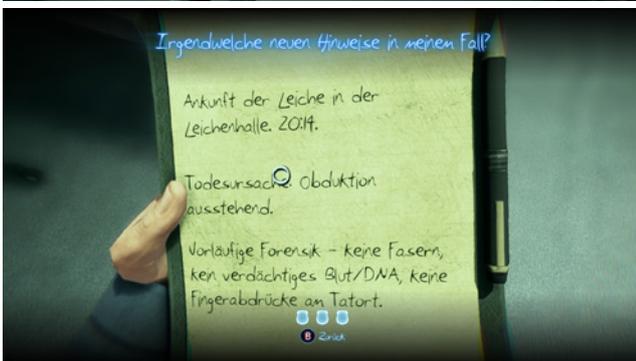
## Morbide Faszination



Auch nach seinem Tod kann Ronan das Ermitteln nicht lassen. Seine Aufgaben werden schick in die Spielwelt eingeblen-det.

## Im Körper der anderen

In lebende Personen schlüpfen wir hinein und lesen dann per Tastendruck ihre Gedanken. Bei Passanten ist das uninteressant. Sie haben nur eine Handvoll belangloser Sätze im Kopf. Während der Ermittlungen wird die Sache reizvoller. So können wir mit dieser Technik Gespräche belauschen, durch die Augen unserer Zielperson blicken oder gar Handlungsimpulse geben, etwa damit ein Pfortner plötzlich ein Einsehen mit unserer Partnerin Joy hat.



realisieren nicht, dass sie tot sind, und manche machen sich einen Spaß daraus, die Lebenden zu beobachten. Es übt einen morbiden Reiz aus, ihre Todesursachen herauszufinden. Da gibt's etwa einen jungen Mann, der während eines Dates betrunken von der Brücke gefallen ist, oder wir treffen den Geist einer Frau, die im Obduktionsaal der Polizeiwache über ihrer Leiche kauert und sich ein wenig zu spät überlegt, ob das mit dem Selbstmord wirklich eine gute Idee war. Der Tod sowie die düstere Geschichte Salems, wo im Jahr 1692 zahlreiche Bürger der Hexerei beschuldigt und hingerichtet wurden, sind bestimmende Themen in Murdered. Trotz des paranormalen Szenarios verläuft die Story des Spiels aber wie ein klassischer Krimi. Es ist ein Mord geschehen, und Ronan macht sich als Ermittler und Opfer in Personalunion daran, den Fall aufzuklären.

Er sucht also Zeugen, er untersucht Indizien und er zieht nach und nach seine Schlüsse. Dabei stoßen wir auch auf weitere Verbrechen des sogenannten Glockenmörders. Manche sind längst vergessen, und wir müssen zunächst die Geister der Mordopfer aufspüren. Andere geschehen erst im Verlauf unserer Ermittlungen, und mit je-



Unsere Hauptaufgabe im Spiel ist es, wichtige Details in den Umgebungen zu finden und per Tastendruck hervorzuheben.



An manchen Stellen versperren dämonische Portale den Weg. Laufen wir hinein, werden wir in die Verdammnis gezerrt.

dem Fall kommen wir der Wahrheit ein Stück näher. Schade nur, dass die Sache kaum echte Überraschungen bietet. Die Handlung ist zwar grundsätzlich spannend, ereignisreich und wird dank einprägsamer sowie ausgezeichnet vertonter Figuren gut erzählt, doch es fehlt an Tempo. Immer wieder fasst Ronan seine Erkenntnisse zusammen, stets werden wichtige Zusammenhänge durch Flashbacks oder Dialoge erklärt. Das wirkt oberlehrerhaft und nimmt den Wendungen und Überraschungen ihre Wirkung.

Bedauerlich ist obendrein, dass die Hauptcharaktere keinerlei Entwicklung durchmachen. Ronan hat eine bewegte Vergangenheit. Wir erfahren von seinem Leben als Krimineller, von seiner tragischen Liebe und von den Konflikten mit Kollegen. Doch im Spiel bleibt er von Anfang bis zum Ende derselbe verbissene Ermittler. Auch Joy bleibt eindimensional: Ronan lernt dieses paranormal begabte Mädchen früh im Spiel kennen. Nur sie kann ihn sehen und hören. Notgedrungen bilden sie ein Team. Ronan ist auf Joys Hilfe angewiesen, um den Mörder zu finden. Joy wiederum hofft, ihre Mutter wiederzusehen, die ebenfalls auf der Spur des Verbrechers ist und kürzlich verschwand. Die geisterhafte Kriminalstory kommt zwar nie über das Niveau eines TV-Krimis hinaus, bleibt aber spannend genug, um uns ihre etwa sechs bis sieben Spielstunden lang am Ball zu halten. Für die eigentliche Spielmechanik indes gilt das nicht.

Die Idee, ein pazifistisches Krimi-Abenteuer zu spielen, ist zweifellos eine gute. Wir bringen niemanden um, wir schlagen niemanden zusammen. Stattdessen erkunden wir, hören wir zu und ziehen wir unsere Schlüsse. Wir tun das, indem wir einer Wegmarkierung zu den Schauplätzen der einzelnen Kapitel folgen, wo wir innerhalb recht linearer Levels wichtige Zeugen – tot und lebendig – aufspüren sowie Tatorte untersuchen. Dabei klappern wir beispielsweise Salems Kirche, den Friedhof, ein Irrenhaus oder das Museum ab. Leider erwarten uns stets die gleichen Aufgaben: Alle wichtigen Hinweise finden, anklicken und zu

### + Stärken

- + kuriose interessantes Szenario
- + unterhaltsame Krimistory
- + hübsch gestaltetes Salem

### - Schwächen

- spielerisch anspruchslos
- unnötige Schleicheinlagen
- gemächliches Erzähltempo
- keinerlei Charakterentwicklung



Zuweilen können wir in den Körper einer Katze schlüpfen. Klingt cool, entpuppt sich jedoch als recht sperriger Hüpfabschnitt.

einer Multiple-Choice-Schlussfolgerung gelangen. Dann folgt ein Häppchen Story, und das Spielchen beginnt von vorn. Zwischen- durch erhalten wir einige Nebenaufgaben

von Geistern, die ihren Frieden mit der Welt machen wollen, weil sie etwa ihre Leiche suchen oder wissen möchten, ob sie betrogen wurden. Spielerisch folgt auch hier die anspruchslose Indiziensuche.

sie bremsen uns unnötig aus, und wer mit Maus und Tastatur spielt, wird die kruden Tastenkombinationen verfluchen, die zum Verbannen der Kreaturen nötig sind. **SST**



**Chance vertan**

Sebastian Stange  
Redakteur  
sebastian@gamestar.de

Das paranormale Szenario hat enormes Potenzial. Und die Spiel-Konzepte von Murdered sind genial. In der Geisterwelt Salems hätte man ein richtig cooles Adventure inszenieren können. Mit massig interaktiven Dialogen, mit vielen geisterhaften Manipulationsmöglichkeiten, mit tollen Rätseln und einer spannenden, wendungsreichen Story. Doch dieses Potenzial bleibt weitestgehend ungenutzt. Murdered ist mir zu geradlinig, spielerisch viel zu seicht und generell einfach zu zahm. Es funktioniert zwar und hat durchaus seine Momente, macht aber einfach viel zu wenig aus der tollen Prämisse. Schade drum.



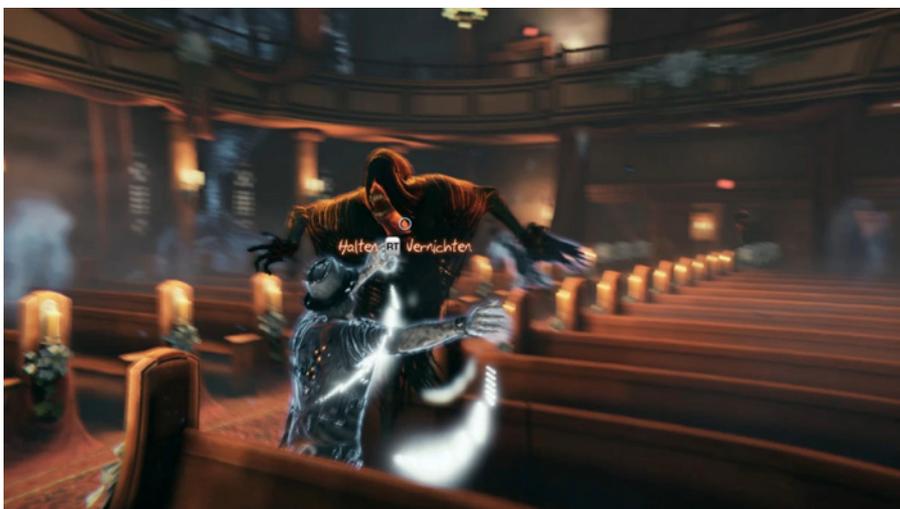
**Ich mag's**

Jochen Gebauer  
Chefredakteur  
jochen@gamestar.de

Sebastian hat mit allen Kritikpunkten vollkommen Recht: Murdered ist anspruchslos, es ist seicht, es zeichnet weitgehend klicheehafte Figuren und macht aus seiner tollen Prämisse viel zu wenig – wahrscheinlich deshalb, weil man unbedingt die blöden Dämonen einbauen musste, um das Spiel als Action-Adventure verkaufen zu können. Wenn's einen Preis für das unnützigste Feature des Jahres gäbe, Murdered wäre ein heißer Kandidat. Trotzdem muss ich zugeben, dass ich sechs Stunden lang unterhalten wurde. Nicht auf einem besonders hohen Niveau, aber als heimliches Vergnügen, als »guilty pleasure« funktioniert Murdered letztlich doch. Ähnlich wie Criminal Minds oder CSI ist es durchaus dazu geeignet, ein paar Abende mit seichter Unterhaltung zu verträdeln.

Hübsch inszeniert ist das immerhin. Unsere aktuelle Aufgabe schwebt in weißen Buchstaben in der Luft, und gefundene Hinweise werden oft von stimmungsvollen Rückblenden begleitet. Nur fehlt jeder kriminalistische Anspruch: Die Schlussfolgerung am Ende einer Ermittlung ist trivial. Wir suchen aus allen mehr oder weniger offen herumliegenden Hinweisen zwei bis drei relevante heraus – fertig. Liegen wir richtig, geht es weiter. Liegen wir falsch, verlieren wir Punkte in einer bedeutungslosen Bewertung und versuchen es erneut. Später kommen immerhin simple Rätsel hinzu: Ronan liest die Gedanken von Personen oder regt sie zu bestimmten Entscheidungen an. Er manipuliert Elektrogeräte oder schlüpft in den Körper einer Katze, um simple Sprungpassagen zu meistern. Raffiniert ist das nie. Richtig enttäuscht sind wir schließlich, als wir einem Geist auf der Spur sind, der sich hin und her teleportieren kann. »Wie funktioniert das? Das will ich auch können!«, ruft unser Spielheld aus. Doch es folgt nun keine Nebenquest, kein Rätsel und auch kein Story-Happen. Stattdessen erscheint direkt nach seinem Ausruf ein Tutorial-Text, der uns erklärt, wie das Teleportieren funktioniert. Fiel euch wirklich nichts Besseres ein, liebe Entwickler? Und was zum Teufel hat euch geritten, diese unsäglichen Schleichpassagen einzubauen?

Immer wieder nämlich tauchen rot glühende Dämonen auf, die im Level patrouillieren und von uns ausgeschaltet oder umschlichen werden müssen. Entdecken sie uns, werden wir in die ewige Verdammnis gezerrt. In diesen Abschnitten nutzen wir einen Röntgenblick, der die Biester auch durch Wände hindurch sichtbar macht. Dann schleichen wir uns an sie heran und erledigen sie per Tastenkombination. Das ist anfangs anspruchslos und später gar frustrierend. Dem Spiel bringt's aber nix: Diese Passagen haben keinen Platz in der Story,



Der Kampf mit den Dämonen ist effektiv inszeniert, will aber nicht zum Spielverlauf passen.

TERMIN 6.6.2014 PREIS 30 Euro USK ab 16 Jahren

## Murdered Soul Suspect

Action-Adventure

**Publisher** Airtight Games  
**Entwickler** Square Enix  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** - (Steam-Testversion)  
**Kopierschutz** Steam



**GRAFIK**

- stimmiges Gesamtbild
- hübsche Charaktere
- schicke Texteinblendungen in der Spielwelt
- veraltete Technik
- Kameraprobleme in engen Räumen

**SOUND**

- stimmungsvolle Musikkulisse
- gute deutsche Sprecher
- Passanten haben nur wenige, teils schlecht gesprochene Sätze

**BALANCE**

- Spielmechaniken werden gut etabliert
- Unpassende, teils frustrierende Schleich-Einlagen
- zu keiner Zeit fordernd oder komplex

**ATMOSPHERE**

- reizvolles, düsteres Szenario
- Schauplatz mit interessanter Geschichte
- der Kriminalfall bleibt durchweg spannend
- Passanten wirken etwas unnatürlich

**BEDIENUNG**

- simple, schnell erlernte Steuerung
- feiner Gamepad-Support
- Tastatursteuerung beim Dämonenkampf sehr unbequem

**UMFANG**

- viele abwechslungsreiche Schauplätze
- reizvolle Nebenaufgaben
- Haupthandlung recht kurz
- kein Wiederspielwert

**LEVELDESIGN**

- guter Mix aus offener Spielwelt und linearen Levels
- stimmungsvolle, detaillierte Schauplätze
- kaum Interaktionsmöglichkeiten

**KI**

- KI-Partner bauen keinen Unsinn
- Dämonen folgen simplen, festgelegten Routen
- roboterhafte Passanten

**WAFFEN & EXTRAS**

- diverse nette Geistertricks
- Sammelobjekte schalten Gruselstorys frei
- Spielmechanik entwickelt kaum Tiefe

**HANDLUNG**

- spannender Kriminalfall
- gute Dialoge
- tolles Szenario
- Handlung verläuft etwas zäh
- keine Charakterentwicklung

