



Wieder einmal wird eine Serie fortgesetzt. Wieder einmal hat man die Erwartung, dass die Macher des Spieles sich noch steigern sollten. Ist dies in diesem Spiel gelungen? Ich denke: ja! Doch mal schön der Reihe nach.

Der Publisher schreibt (ich zitiere): „In „Karten des Schicksals“ wird FBI-Agentin Nicole Bonnet wohl mit dem blutigsten und grausamsten Fall ihrer Karriere konfrontiert. Dabei treibt ein kranker Serienkiller ein böses Psychospiel mit Nicole, so dass sie selbst Teil der wahnsinnigen Pläne des Mörders wird. Nicole erhält ein mysteriöses Paket mit einem komplizierten Logik-Rätsel, das eine geheime Botschaft zu sein scheint. Dies ist der Anfang eines epischen, geistigen Zweikampfs zwischen Nicole und dem brutalen Mörder, der bei seinen Opfern Spielkarten als Visitenkarte hinterlässt. Bonnet muss ihr ganzes Geschick einsetzen, um den Fall zu lösen und den Mörder zu stoppen, ehe er wieder zuschlagen kann. Die FBI-Agentin muss sich dabei in ihren Widersacher hineinversetzen, um seine Gedankengänge zu durchschauen. Dabei begibt sie sich jedoch selbst in Lebensgefahr.....“.

Ja, Nicole muss sogar ihren Urlaub abbrechen, weil das Paket sie vor ein Rätsel stellt, das es zu lösen gilt. Schnell wird dann klar, dass hier ein Serienmörder an Werk ist und dass er viel über Nicole weiß. Spielkarten spielen hier eine Rolle, denn der Mörder hinterlässt sie als „Visitenkarte“. Und gleich am Anfang kann man grübeln: wer kann denn so viel über Nicole wissen. Ihr Kollege aus dem letzten Fall muss gehen, mit dem ihr zugeteilten neuen Kollegen kommt sie nicht so Recht klar. Sind beide irgendwie in diesen neuen Fall verwickelt? Dass man sich dies fragen muss, ist von den Autoren dieser Geschichte so gewollt, denn so wird die Spannung noch erhöht und schon die ersten Minuten fesseln den Spieler ans Spiel, mehr noch als in den vorangegangenen beiden Teilen.

Das Spiel lässt uns im Anfangsmenü so einiges einstellen:



Ist man dann im Spiel, bekommt man dann auch einiges von der Ermittlungsarbeit des FBI mit. Man muss Gefundenes scannen und analysieren, die richtigen Schlüsse aus den Erkenntnissen ziehen bzw. weitere Einzelheiten finden, damit man sich ein konkretes Bild machen kann, was bedeutet, dass die technischen Hilfsmittel des FBIs benutzt werden müssen:



Datenbanken, Scanner, Fingerabdrücke nehmen und vergleichen, Tonaufnahmen filtern, Pflanzen/Samen bestimmen, Codes ermitteln .....



In der Dienststelle sind nicht alle immer sofort hilfsbereit und auch außerhalb gibt es bei der Ermittlungsarbeit Hindernisse, die darin gipfeln, dass man sich in heiklen Situationen schon das richtige Handeln überlegen muss.

Es erwartet uns also ein fesselndes Adventure mit teilweisen knackigen Rätseln der unterschiedlichsten Art (natürlich müssen auch Gegenstände eingesammelt und kombiniert werden) – vom Faltpuzzle über die Analysen, das Passieren von Pfählen im Sumpf, der Ermittlung von Codes bis hin zur Bombenentschärfung. Von Schiebepuzzeln, Minispielen und Actionsequenzen bleiben wir verschont; ein weiteres Kompliment an die Gestalter des Spieles!



Machen wir einen Fehler, so kann dieser für uns allerdings tödlich enden. Für uns Spieler ist das nicht weiter schlimm, denn vor solchen Situationen wird immer automatisch gespeichert, so dass wir dann sofort am gleichen Problem weiterarbeiten können.

Wir wechseln dabei öfter zwischen der Dienststelle und den Außenbereichen.

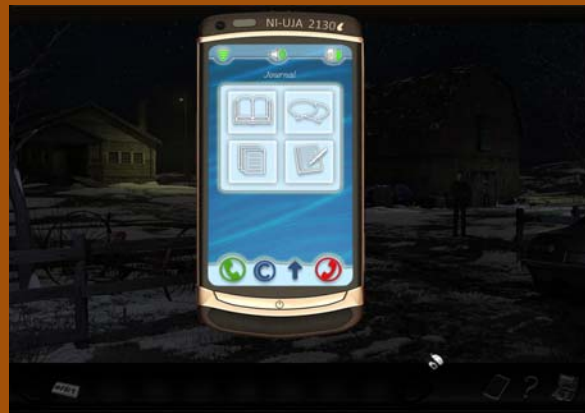
Grafisch bekommen wir ein Spiel geliefert, das hervorragend gestaltet ist. Nur: warum kann man dann nicht bessere Videosequenzen einbauen? Gut, das kann man leicht wegstecken, denn man wird vom Rest mehr als entschädigt und die verschiedenen Schauplätze sind durchaus ansprechend und liebevoll gestaltet worden, sogar die Dienststelle, die eigentlich normalerweise nicht viel hergibt. Auch hier wurde also gute Arbeit geleistet.

Gegenstände im Inventar können in 3D angesehen werden, nein: sie müssen oftmals in 3D angeschaut werden, weil man sie drehen und wenden muss, um evtl. Hinweise zu finden. Das reicht dann manchmal sogar nicht aus und man muss zusätzlich noch Hilfsmittel benutzen, um die noch fehlende, versteckte Information zu finden.

Der Sound ist immer passend gewählt und wechselt an die jeweilige Situation angepasst. Nie empfand ich ihn als aufdringlich. Die Sprache passt äußerst gut zu den Charakteren, Soundeffekte und entsprechend gestaltete Musik erhöhen die Spannung und schaffen Atmosphäre.

Das Spiel ist komplett mausgesteuert und man kann und muss sich teilweise Dinge in der Nahansicht anschauen. Der Cursor wechselt – je nachdem, was getan werden soll/muss. Mit einem Doppelklick kann man unsere Heldin auch rennen lassen.

An Speicherplätzen mangelt es nicht. Das Fragezeichen in der Menü-/Inventarleiste unten ist ein kleines Hilfesystem; der Organizer liefert uns ein Telefonbuch, die Aufzeichnung von Gesprächen, Dokumentationen und ein Notizbuch.



Abschließend kann man den Machern des Spieles sehr viel Lob zollen. Es wird uns eine spannende Geschichte mit den unterschiedlichsten Rätseln in den unterschiedlichsten Schwierigkeiten präsentiert. Kleinere Mängel (sowohl grafisch, wie auch im Sound) fallen kaum auf und/oder können leicht verziehen werden.

Dieses Spiel ist das Beste aus dieser Serie und man fragt sich, ob das noch zu toppen ist. Eine Anschaffung also, die viel bietet und das Preis-Leistungsverhältnis stimmt hier. Müsste ich es bewerten, so würde ich wohl bei einer prozentualen Bewertung Mitte bis Ende der Achtziger landen.