

Angst vor den Alten

CALL OF CTHULHU

Wenn das Lovecraft wüsste: Im packenden Grusel-Adventure schocken neben Monstern etliche Design-Schnitzer.

Blutverschmierte kleine Mädchen, unfreiwillige Lebend-Organspender – Ex-Polizist Jack Walters braucht einen stabilen Magen. Denn im Horror-Adventure **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** will er die Mächenschaften des Ordens von Dagon aufklären. Falls Ihnen diese Namen bekannt vorkommen: Das Spiel basiert auf den Kurzgeschichten und Romanen von H.P. Lovecraft. Außerdem geistert **Call of Cthulhu** schon ewig durch die Releaselisten, ursprünglich sollte es bereits 2001 erscheinen.

Hotel des Horrors

Held Jack erkundet zu Beginn in einer Rückblende Jahre vor der

Spielhandlung ein verlassenes Haus und entdeckt dort ein Portal zu Schrecken aus grauer Vorzeit. Apropos: Aus selbiger scheinen auch manche Rätsel in **Call of Cthulhu** zu stammen. Stupide sammelt Jack Schlüssel für Türen, kombinierbare Gegenstände fehlen. Erst spät gibt's Knobeleien, bei denen Sie auch mal rechnen müssen.

Im Dorf Innsmouth wartet eine der packendsten Szenen des Spiels, wenn nicht gar des Horror-Genres: Jack wacht im Hotel auf, weil zwei Mutanten die Tür einschlagen. Er springt auf, hetzt in den Nebenraum, schlägt die Tür zu und schiebt panisch den Riegel vor. Flucht ins nächste Zimmer, schnell den Schrank vor die Tür geschoben und ab in den nächsten Raum, bis Sie endlich ein Zimmer weiter über eine Feuerleiter entkommen können. Anders als in den Reaktionstests von **Fahrenheit** müssen Sie jede Aktion selber ausführen, stets das gierige Keuchen der Häscher im Nacken. Dazu kommt, dass sich Jacks Ego-Blickfeld in Angst-situationen immer mehr verengt, verschwimmt oder gar schwarzweiß wird. Das erzeugt unheimlich Atmosphäre. Immer wieder plagen auch surreale Wahnvorstellungen und Erinnerungen schlagartig den Helden – gruselig!

Kein Loch in der Wand

Obohl **Call of Cthulhu** durch die Ego-Perspektive wie ein Shooter aussieht, wird eher selten mit den wenigen Waffen im Spiel geschossen. Meist schleicht Jack mit bloßen Händen durch Häuser, Straßen, Schiffe, Felslandschaften oder Tunnels. Doof: Sie müssen jeden Winkel absuchen, um wirklich alle Hin-



Die Verfolgungsjagd mit den Bürgern von Innsmouth ist extrem spannend.

weise und Fundstücke aufzuspielen. Wenigstens leuchten wichtige Gegenstände dezent auf. Ebenfalls ärgerlich und offenbar ein Relikt aus der Ent-

wicklungs-Anfangszeit: Gerade in Häusern und Städten nerven massenhaft Tür-Attrappen, die Jack nicht öffnen kann. **MS**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/C39



Im Inventar verarzten Sie gezielt Jacks Verletzungen.

MARKUS SCHWERTDEL markus@gamestar.de

Diese Hotelszene! Wenn ich an die Verfolgungsjagd mit den mutierten Bürgern von Innsmouth denke, bekomme ich jetzt noch eine Gänsehaut. Allerdings stellen sich mir bei der Uralt-Rätselkost in **Call of Cthulhu** ebenfalls die Härchen auf, von den haarsträubend seltenen Speicherpunkten ganz zu schweigen. Wer mit diesen Mängeln jedoch leben kann (oder ein echter Lovecraft-Fan ist), sollte sich unbedingt mit Jack Walters auf die Jagd nach Dagon, Cthulhu und Konsorten machen.

»Rätsel zum Fürchten«



CALL OF CTHULHU ADVENTURE			
PUBLISHER	Bethesda / Ubisoft	RELEASE (D)	30.3.2006
SPRACHE	Englisch mit deutschen Untertiteln	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 24 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	
1	2	3	4
VERGLEICHBAR MIT: Fahrenheit (82, GS 10/05) Ebenfalls okkulter Horror mit viel Atmosphäre. Scratches (50, GS 04/05) Grusel-Adventure ohne Zombies, Mutanten und Gebläse.			

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 214 MX	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,8 GB Festplatte	1,8 GB Festplatte	1,8 GB Festplatte
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo		
	2 vorne, 2 hinten		
	5.1		
	6.1		

BEWERTUNG			
GRAFIK	+ Verwisch- und Blend-Effekte + polygonarm + Texturen	6	10
SOUND	+ Effekte und Musik + Sprachausgabe... + ...nur in Englisch	8	10
BALANCE	+ meist fair + plötzlicher Schwierigkeitsanstieg	6	10
ATMOSPHÄRE	+ Lovecraft + Angst-Effekte + Hotel! + Dummy-Türen	9	10
BEDIENUNG	+ HUD unnötig + elendes Absuchen + Speicherpunkte	6	10
UMFANG	+ viele, große Örtlichkeiten + linearer Ablauf	8	10
HANDLUNG	+ typische Lovecraft-Story + recht vorhersehbar	7	10
CHARAKTERE	+ sympathischer Held + fiese Widersacher + Klischees	8	10
DIALOGE	+ nachvollziehbar... + ...ohne Einflussmöglichkeit	7	10
RÄTSEL	+ gut integriert... + ...aber extrem abgedroschen	4	10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND			
EINGEWÖHNUNG	30 Minuten	SOLO-SPASS	15 Stunden
MULTIPLAYER-SPASS			
FAZIT: LOVECRAFT-INSPIRIERTES GRUSELABENTEUER.			

