

Es ist kalt draußen

FAHRENHEIT

Das ungewöhnlichste Adventure der letzten Jahre erzählt eine filmreife Krimistory. Das Spiel bleibt dabei auf der Strecke – trotzdem ist Fahrenheit ein Meilenstein.

Im Jahr 1718 erschuf Gabriel Fahrenheit etwas Neues. In Amsterdam konstruierte der deutsche Instrumentenbauer das erste Quecksilberthermometer; um es zu eichen, erdachte er seine eigene Temperaturskala. Für den Null-

punkt maß er der Legende nach die kälteste Außentemperatur, die der Winter an seinem Wohnort erreichte. Um 100 Grad Fahrenheit festzulegen, nahm er seine Körperwärme.

2005 erschafft der französische Entwickler Quantic Dream etwas Neues. Auch dieses **Fahrenheit** wird auf einer Hunderterskala gemessen. Selten ist uns die Einordnung so schwer gefallen: Das erstaunliche Action-Adventure brachte manche Kollegen vor Kinospannung zum Kochen, anderen ließ es als missglücktes Tastendruck-Monster jeden Spielspaß gefrieren.

Mörder und Verfolger

Lucas Kane, 31, alleinstehend, Informatiker bei der Naser & Jones-Bank in New York, hat einen Menschen getötet. Blutverschmiert stürmt er aus der Restauranttoilette und springt an der protestierenden Kassiererin vorbei ins Freie. Oder so: Hektisch spült er das Blut von seinen Armen, schleppt die Leiche in die Kabine, drückt sich durch die Hintertür und düst mit einem Taxi davon. Oder so: Umständig verbirgt er Leiche und Tatwaffe, reinigt den Raum, kehrt zurück ins Restaurant und



In den Actionsequenzen zeigen Markierungen, welche Richtungstasten Sie auf der Tastatur oder den Gamepad-Sticks drücken müssen, damit Lucas den kullernden Autos ausweicht.



In einer Rückblende steuern Sie den jungen Lucas durch eine Schleichsequenz auf einer Militärbasis.



Trotz simpler Technik gelingen Fahrenheit durch Lichteffekte oft sehr stimmungsvolle Bilder.

zahlt seine Rechnung. Als ein anwesender Polizist Richtung Klo schlurft, verabschiedet sich Lucas zur U-Bahn. Schnitt, nächste Szene, Perspektivenwechsel: Detective Carla Valenti und ihr Kollege Tyler Miles inspizieren den Tatort. In der Haut der beiden Polizisten spüren Sie sich selbst nach: Was Sie als Lucas getan und hinterlassen haben, wird nun zum Indiz bei der Täterjagd. Die Mordnacht ist der dramatische Einsteig in ein

Mystery-Abenteuer um die drei Protagonisten Lucas, Carla und Tyler, zwischen denen Sie ständig wechseln und in kunstvoll verschränkten Szenen davonlaufen, nachforschen, jagen und einem Geheimnis auf die Spur kommen – warum hat der unbescholtene Lucas Kane einen Fremden gemordet?

Die Kunst der Fenster

Vornweg: Die Restaurantszene gibt viele Versprechen, die un-

DIE HAUPTCHARAKTERE



Lucas Kane
Mörder ohne Grund, seitdem auf der Flucht, von Visionen geplagt.



Carla Valenti
Die taffe Inspektorin entdeckt auf der Mörderjagd ähnliche Fälle.



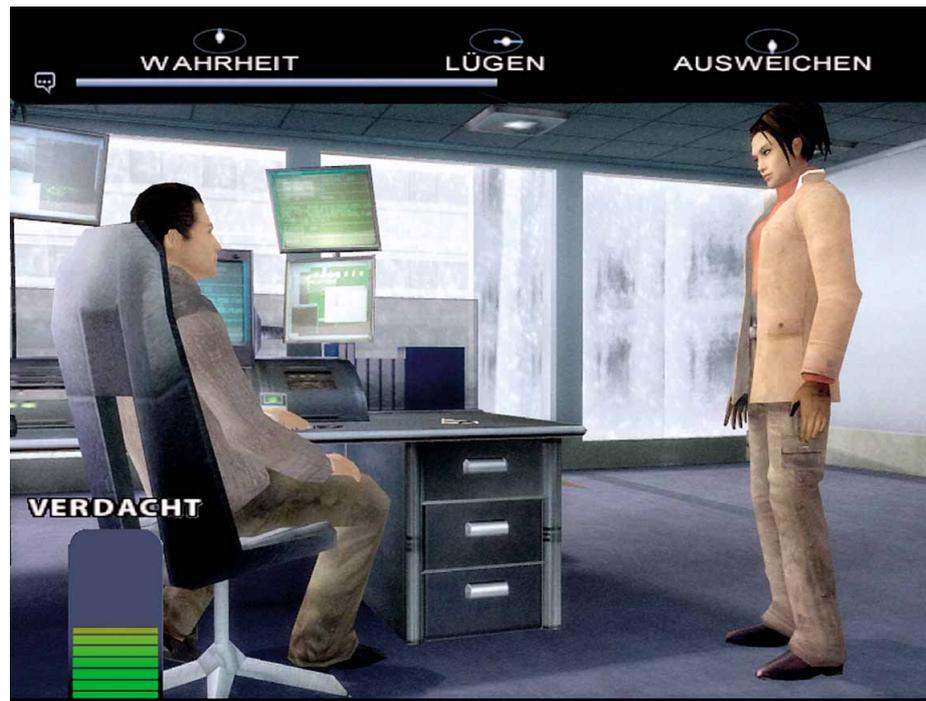
Tyler Miles
Carlas Kollege kommt aus dem Ghetto; ist frech, lässig und schlau.



Markus Kane
Lucas' älterer Bruder, ein Priester. Durch Lucas hin- und hergerissen.

eingelöst bleiben. So viele Wahlmöglichkeiten wie bei Lucas' Flucht bietet Ihnen das Spiel nie wieder. Welche Indizien Carla und Tyler sammeln, verändert minimale Details der Nachforschungen, nicht aber die Handlung – die beiden Cops spüren Lucas so oder so auf. Und dass Sie in wechselnden Rollen zweimal den gleichen Ort besuchen und dabei Ihre eigenen Geheimnisse aufdecken, kommt nur noch ein weiteres Mal vor. Stattdessen folgt das Spiel zunächst parallelen Handlungsverläufen. Lucas versucht, in sein normales Leben zurückzukehren, wird von seltsamen Visionen geplagt und beginnt schließlich, nach Antworten zu suchen. Währenddessen ordnen Carla und Tyler im Polizeirevier Fakten, besuchen Zeugen und wühlen in Archiven und Bibliotheken. Je näher die beiden Lucas kommen, desto öfter kreuzen sich die Handlungsstränge. Diese brenzigen Situationen inszeniert **Fahrenheit** mit filmhafter Dramatik.

Passieren Ereignisse gleichzeitig, dann zerbricht die Spielansicht in mehrere Fenster, die (wie in der Fernsehserie **24**) clever mit den Perspektiven der Protagonisten spielen. So tigert der flüchtige Lucas durch ein Motelzimmer, gleichzeitig zeigt eine andere Kamera, wie sich Carla und Tyler mit gezückten Pistolen dem Raum nähern – Flucht ist unmöglich! In einer anderen Szene muss Lucas einen Tatort nach Hinweisen durchwühlen, während im unteren Drittel des Bildschirms ein rasender Polizeiwagen klar macht, dass die Zeit läuft. Auch für hilfreiche Hinweise nutzt das Spiel die Fenstertechnik.



Polizistin Carla Valenti hat den Mordverdächtigen Lucas Kane in seinem Büro aufgespürt. Auf ihre Fragen wählen Sie am oberen Bildrand Antwortmöglichkeiten. Verheddert sich Lucas in Widersprüche, steigt Carlas Verdacht.

Kein Inventar, keine Rätsel

Wenn Lucas Spuren verwischt oder Carla Indizien untersucht, dann hat das mit herkömmlichen Adventures nichts zu tun. **Fahrenheit** kennt kein Inventar, keine Standardbefehle und – im traditionellen Sinn – keine Rätsel. Wenn Sie den gerade aktiven Protagonisten mit dem Pfeiltasten oder einem Gamepad durch die eng begrenzten Handlungsorte steuern, zeigen Symbole am oberen Bildrand, wenn eine Aktion mit einem Gegenstand möglich ist: zum Telefon greifen, den Kühlschrank öffnen, einen Notizzettel lesen. Der Handlung ist eine Bewegung zugeordnet, die Sie mit der Maus oder dem Analogstick des Pads ausführen. Ein

kurzer Mausschub nach links öffnet dann etwa die linke Schreibtisch-Schublade. Die originale Art der Steuerung klappt ordentlich und erlaubt **Fahrenheit**, ohne Mauszeiger und Menü auszukommen.

Mit den einfachen Kontext-Befehlen lösen Sie Aufgaben, die sich immer klar aus der Situation ergeben und oft banal bleiben. Mal sammelt Lucas zwei Kisten für seine Ex-Freundin Tiffany ein, mal holt Tyler Champagner aus dem Kühlschrank und füllt Gläser – solche Lückenfüller überbrücken die Pause zwischen Handlungsszenen. Wenn mal ein Gegenstand gebraucht wird, liegt er gut sichtbar parat. An Tatorten dürfen Sie auf der Spurensuche beliebig zwischen Carla und Tyler wechseln. Die beiden befra-

gen Zeugen unterschiedlich und entdecken andere Dinge, was nicht immer logisch ist; so kann nur Tyler einen Mülleimer

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Ich will **Fahrenheit** lieben. Wirklich. Mir gefallen die Erzählweise, die Geschichte, die Charaktere. Mir gefällt der Mut des Entwicklerteams, ein erwachsenes Spiel zu wagen, ohne allzu viele Zugeständnisse an den Massengeschmack.

Aber ich kann es nicht lieben: Zu stumpf ist an manchen Stellen das Spielgeschehen. Während die eher klassischen Adventure-Teile funktionieren, sind die Minispielchen in ihrer Häufung keine Abwechslung, sondern unterbrechen den Fluss des Spielens und machen mir schlicht keinen Spaß. Schade, so ist **Fahrenheit** für mich nicht der erwartete Hit.

»Zwischen den Stühlen«



Agatha
Was weiß das blinde Medium? Lucas erhofft von ihr Antworten.



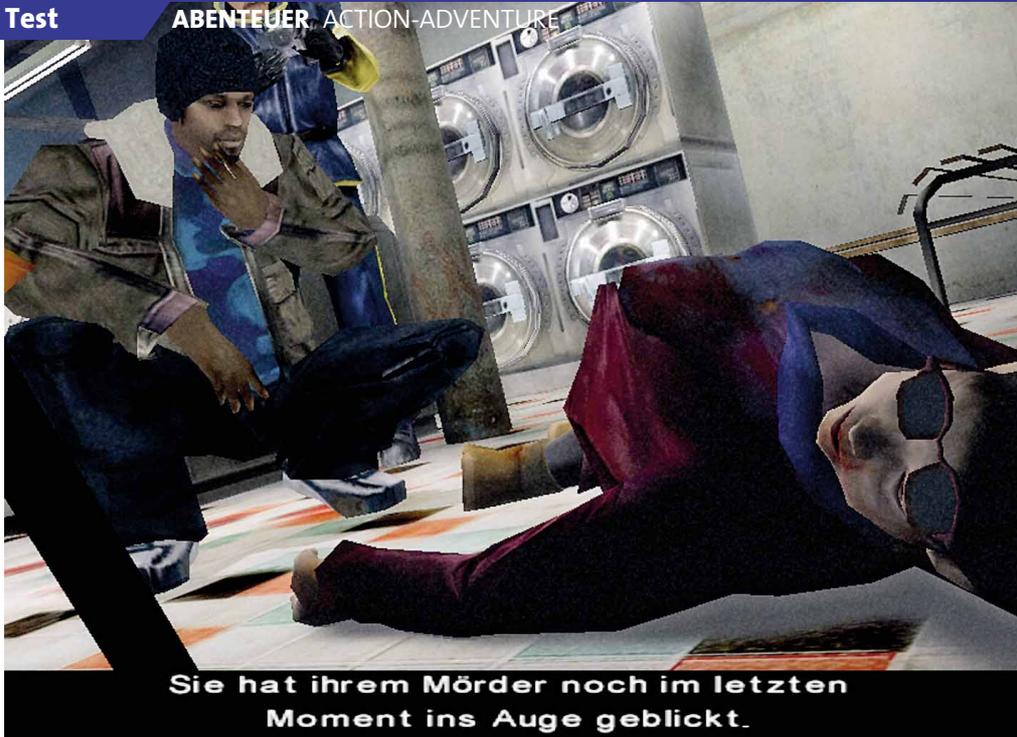
Tiffany Harper
Lucas' Ex-Freundin, gerade ausbezogen. Hilft sie dem Fliehenden?



Samantha Malon
Tylers Freundin möchte, dass er seinen gefährlichen Job aufgibt.



Der Unbekannte
Der seltsame Mann erscheint in Lucas' Visionen. Wer ist er?



Sie hat ihrem Mörder noch im letzten Moment ins Auge geblickt.

Zwei weitere Morde sind geschehen, Polizist Tyler untersucht eine der Leichen. War es wieder der gleiche Mörder?



Symbole am oberen Bildrand zeigen mögliche Aktionen.



Mit einem Tanz feiern Tyler und Sam zweiten Jahrestag.

durchwühlen, Carla dagegen nicht. In Dialogen wählen Sie per Mausgeste eines von bis zu vier Schlagwörtern. Die Gespräche verzweigen sich nicht. Stattdessen limitiert das Spiel die Zahl der Fragen, die Carla im Verhör stellen kann, selbst wenn während der Plauderei keinerlei Zeitdruck herrscht.

Ein Großteil der Aktionen beeinflusst die Stimmung der Protagonisten, über die **Fahrenheit** Buch führt. Jede verwischte Spur hebt etwa Lucas' Laune, beim Blick auf den Mordartikel in der Zeitung fällt sie dagegen. Versinkt einer der Helden in Depression, ist das Spiel vorbei. Welche Auswirkungen eine Handlung aufs Gemüt hat, ist

ihr vorher nicht anzusehen. Allerdings müssen Sie schon sehr kurzsichtig durch die Handlung hetzen, um jemals am Tiefpunkt anzukommen.

Schnell, drück!

Die Mausgesten nutzt **Fahrenheit** nicht nur zu gemächlichen Untersuchungen, sondern auch zu simplen Action-Einlagen. Ein paar Mal müssen Sie zum Beispiel abwechselnd linke und rechte Häkchen zeichnen, damit Lucas Schritt für Schritt über einen Gitterzaun klettert. Einen guten Teil der Situationen im Spiel meistern Sie aber gleich durch Reaktionsspiele. Denn **Fahrenheit** enthält rund ein halbes Dutzend spektakulär inszenierter Actionsequenzen. So verprügelt Lucas in lupenreiner **Matrix**-Manier Polizisten, hechtet durch den um ihn herum ineinander krachenden Ge-

rufsverkehr und klammert sich an die Kufen eines schlingern den Polizeihelikopters. Später liefert er sich brachiale Faustkampf-Duelle, deren Kamera, Zeitlupensequenzen und perfekt choreografierte Animationen zum Besten gehören, was auf dem PC je zu sehen war. Die wie auf Schienen gleitenden Szenen müssen Sie lediglich am Laufen halten, indem Sie beide Gamepad-Sticks oder zwei Tastenblocks synchron zur aufleuchtenden Bewegung drücken. Ein Hauch zu spät, und Lucas verliert ein Leben; sind alle weg, geht's zurück zum letzten der automatisch angelegten Speicherpunkte – freies Speichern gibt's nicht. Das Tastenspielchen nutzt **Fahrenheit** auch für schnelle Entscheidungen in zeitkritischen Situationen. So kann Lucas im Verhör durch Carla deren Ge-

danken erraten – aber nur, wenn Sie spontan die aufleuchtende Tastenkombination eingeben. Auf ähnliche Weise zieht Carla Schlussfolgerungen, während sie einer Leichensezierung beiwohnt. Andere Situationen meistern Sie durch Variationen des Tastendruck-Systems, etwa wenn Lucas durch Links-Rechts-Bewegungen auf einer Stange balanciert oder die Klaustrophobie-geplagte Carla im düsteren Polizeiarchiv regelmäßige Atemzüge machen muss.

Schwächen und Sex

Sie merken schon: Spielerische Tiefe ist nicht **Fahrenheits** Stärke. Stattdessen halten die oft unvermittelt einsetzenden Reaktionsübungen eine Grundspannung, die gut zum Krimikribbeln der Handlung passt. Das Hauptaugenmerk des Spiels gehört der Story und den

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Christian spricht mir aus der Seele, wenn er **Fahrenheit** als einzigartig, packend und wegweisend beschreibt. Zumindest empfinde ich so, wenn ich an die englische Version des Spiels denke. Die deutsche Synchronisation hingegen gräbt Falten in meine Stirn. Selbst die intensivsten Szenen des Programms verkommen durch die lieblose Intonation zu einer Farce. Viele Emotionen bleiben auf der Strecke – sowohl bei den Protagonisten als auch bei mir. Gehen Sie es auf Englisch an, werden Sie sich eventuell nur wie Kollege Gunnar über die Tastendruck-Gängelei ärgern. Die stört mich übrigens nicht sonderlich. Ist eben mal was anderes – wie das ganze Spiel.

»Bitte im Original spielen!«



Carla in Gefahr: Ein Stromausfall im Irrenhaus hat die Psychopathen freigesetzt. Sie helfen der Polizistin auf der Flucht.



Eines der wenigen echten Rätsel im Spiel: Tyler sucht ein Buch anhand des farbcodierten Bibliotheksverzeichnisses.



Fahrenheit streut Sexszenen in die Handlung. Das Bild ist verwaschen, weil das Spiel Filtereffekte nutzt.



In einer Vision wird Lucas von Engeln verfolgt.

Charakteren, die sie tragen. Mit erzählerischer Eleganz unterbricht **Fahrenheit** den Fortgang der Geschichte immer wieder, um den Helden näher zu kommen. Carla und Tyler verabreden sich zu einem Boxkampf, bei dem der Alltagsstress von beiden abfällt und sie albernd und gestikulierend miteinander rangeln. Tyler feiert zu Hause mit seiner Freundin Samantha romantisch zweiten Jahrestag, aber Sam quält sich vor Sorge. Lucas bekommt spätabends Besuch von seiner Ex-Freundin Tiffany, die ihre Sachen abholen will; sachte zeigt **Fahrenheit** in dieser wunderbaren Szene die Zerbrechlichkeit zweier einsamer Menschen – und überlässt es Ihnen, ob die beiden getrenn-

te Wege gehen oder im Bett landen. Es bleibt nicht die einzige Sexszene im Spiel. Die unterkühlte Carla steigt eines Abends aus der Dusche und sitzt einsam in ihrer Wohnung – bis es an der Tür klingelt. Wie **Fahrenheit** die flirrende Szene von Spannung über Ernüchterung bis hin zu Dramatik umbiegt, gehört zu einem der Höhepunkte der Erzählung.

Schweben mit dem Cello

Dass **Fahrenheit** lange in der Entwicklung war und auch für Playstation 2 und Xbox erscheint (in den USA unter dem Namen **Indigo Prophecy**), sieht man der Grafik an. Immerhin macht die stimmungsvolle Gestaltung der Schauplätze viel von dem wett, was die blockige Architektur und die arg verwachsenen Texturen zerstören. Zwiespältig bleibt auch die Kameraführung. Zwar gibt's mitunter filmreife Schwenks und Zooms. Die statischen Perspektiven in den Räumen zeigen aber oft so ungünstige Winkel, dass wichtige Gegenstände nicht im Bild sind oder die Orientierung verloren geht. Da hilft auch das Durchschalten der Alternativkameras mit der rechten Maustaste nicht viel. Noch ein Konsolenerbe: Wir empfehlen zum Spielen ein Gamepad, für das die Steuerung ausgelegt ist. Mal abgesehen von der deutschen Sprachausgabe (siehe Kasten) glänzt **Fahrenheit** dafür beim Sound; melancholische Cellothemen des

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Fahrenheit ist ein Meisterwerk des interaktiven Erzählens, schon jetzt einen Eintrag in die Annalen der Spielegeschichte wert. Tausend Dank an Quantic Dream dafür, den überkommenen Rätselzwang über Bord zu kippen zugunsten des wirklich Spannenden: neugieriger Entdecken einer Welt, dramatische Beziehungen zwischen den Charakteren, packendes Mitleiden. Unfug natürlich, Tempo über sinnlos aufgesetzte Tastendruck-Spielchen erzeugen zu wollen – das nervt nur! Dreimal schade auch, dass das erst so angenehm detailverliebte Spiel seine Helden wie im Rausch durchs letzte Drittel schleift. Miese Kameraführung, Steuerung, viel verschenktes Potenzial bei der Spurensuche – was soll's! Kinderkrankheiten eines Avantgarde-Werks, die ich schulterzuckend verzeihe.

Ich bin gottfroh, dass endlich ein Entwickler die Inszenierung des Kinos mit der Entscheidungsfreiheit des Spiels verbindet. Klar wäre da noch viel mehr drin gewesen. Aber die Fortsetzung soll ja folgen. Und auch so ist das ideensprühende Abenteuer vor allem eins: der überfallige Wegweiser für die Zukunft der Erzählspiels.

»Einzigartig. Packend.
Wegweisend.«



Filmmusikkomponisten Angelo Badalamenti begleiten (ähnlich wie in **Max Payne**) die düstere Handlung, dazwischen sorgen Tylers Funk-Sounds für heitere Momente und verstärken eine Atmosphäre, die im Adventure-Genre ihresgleichen sucht.

Übrigens: Gabriel Fahrenheit's Temperaturskala war fehlerhaft, sie musste noch einmal nachjustiert werden. Danach eroberte sie die Welt.

CS [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H129](http://www.gamestar.de/quicklink/1129)

MÄßIGE SPRACHAUSGABE



Die deutsche Version von Fahrenheit ist ordentlich übersetzt, leidet aber unter Sprechern, deren Stimme und Betonung zu großen Teilen laienhaft wirken. Dadurch verliert das Spiel viel von seinem Flair, vor allem im Vergleich zur professionell vertonten englischen Fassung. In der Sound-Note werten wir Fahrenheit deshalb um zwei Punkte ab. Die gute Nachricht: Auf der DVD befindet sich auch die englische Sprachversion (ebenso wie Französisch, Spanisch und Italienisch); wer gut Englisch versteht, dem empfehlen wir, beim ersten Spielstart diese Fassung auszuwählen. Die Soundnote erreicht dann die perfekten 10 Punkte.



Während Carla und Tyler das falsche Motelzimmer stürmen, sucht Lucas im Fenster unten links nach einer Fluchtmöglichkeit. Oben nähert sich ein Unbekannter Lucas' Bruder Markus.

FAHRENHEIT ACTION-ADVENTURE

PUBLISHER Atari / Quantic Dream RELEASE (D): 8. September 2005
 SPRACHE Deutsch / Engl. / Fr. / It. / Sp. CA. PREIS 50 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch USK ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROF.
 VERGLEICHBAR MIT Die Versuchung (70, GS 06/98) Kurioser interaktiver Filmthriller mit Psychotests.
 The Nomad Soul (82, GS 12/99) Quantic Dreams origineller Rollenspiel-Erstling.

TECHNISCHE ANGABEN

3D- GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUSPRECHER	Stereo 2 vorne, 2 hinten		5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen - eckige Architektur - Matschtexturen	7 / 10
SOUND	+ super Soundtrack - miese deutsche Stimmen (engl. auf DVD)	8 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + stimmiger Spielfluss	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ filmreife Inszenierung + Krimispannung	10 / 10
BEDIENUNG	+ originelle Steuerung - Actiontasten - Kamera	6 / 10
UMFANG	+ dezente Handlungsvarianten - Wiederholungen	8 / 10
HANDLUNG	+ Spannungsbogen + Handlungsstränge parallel erzählt	10 / 10
MINI-SPIELE	- simpel, variationsarm - lenken von den Spielszenen ab	4 / 10
DIALOGE	+ glaubwürdige Gespräche - keine Verzweigungen	9 / 10
CHARAKTERE	+ tiefgründig + wachsen einem ans Herz + Romantik	10 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten SOLO-SPASS: 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

FAZIT: MUTIGES THRILLER-EXPERIMENT, BRILLANT INSZENIERT.

82

SPIELSPASS



- DVD: Megatest
- Demo
- Wertungskonferenz

- CD: Video-Special



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK H94