



Headcrabs light

# COLD FEAR

Auf schwankenden Planken wankt Tom Hansen einer Zombie-Armee entgegen – mit neuen Ideen und alten Fehlern.

**D**ass auf einem rostigen russischen Walfänger die EU-Hygienerichtlinien nur schwer einzuhalten sind, kann man sich fast denken. Doch was Küstenwächter Tom Hansen bei einem Einsatz in stürmischer See entdeckt, lässt jede Jugendherbergsküche blitzblank wirken: An Bord ist eine Seuche ausgebrochen, alle Besatzungs-

den Wellen, ständig muss Tom geschwingenden Kranhaken ausweichen und darauf achten, dass ihn keine Riesenwelle von Bord spült. Denn dann wäre das Spiel sofort zu Ende, und Sie müssten an einem der gerade anfangs dünn gesäten Speicherpunkte wieder einsteigen. Das Schlingern und Kabbeln sorgt zusammen mit den gelungenen Regeneffekten für mächtig Atmosphäre. Im Schiffsbauch oder auf der Bohrinselformen dagegen öde Innenräume.

### Turbo-Zombies

Im Gegensatz zu den schlurfenden Gestalten aus **Resident Evil** oder der **Silent Hill**-Reihe sind die **Cold Fear**-Mutanten flott unterwegs. Sie stürmen schon mal einen Gang entlang oder nehmen Tom fix in die Zange. Allerdings

gibt es nur eine Hand voll Gegendertypen, darunter eine offensichtlich aus **Half-Life 2** geklaute Headcrab. Genretypisch übersteigt der IQ des Gezüchts nie die Zahl der Patronen in Toms Pistole. Apropos Knarren: Die Auswahl an Schießprügeln ist vergleichsweise klein. Tom beginnt mit einer Pistole mit Taschenlampe und Laserpointer. Löbliche Ausnahme in der Baller-Tristesse: Mit einer Duftstoff-Harpune locken Sie Exocels an und idealerweise ins Verderben.

### Vor, zurück, vor, zurück

Was macht ein Entwickler, wenn das Schiff-Bohrinsel-Szenario das Aktionsgebiet einschränkt? Genau, er schindet mit nervigen Laufrätseln Spielzeit. In **Cold Fear** läuft der Held ständig vom Vorder- zum Ach-

### SCHWANK-BUG

Ärgerlich: Tom gleicht das Schwanken des Schiffes aus und pendelt dabei in die Reling. Durch einen Bug bleibt er dort hängen. Einziger Ausweg: Ein Zombie tötet den Helden oder Sie beenden das Spiel. Allerdings kommt dieser Fehler nur sehr selten vor.



terdeck und wieder zurück, um Magnetkarten zu besorgen, Türen aufzuschließen oder Generatoren zu aktivieren – das ist Spieldesign von vorgestern.

### VERGLEICH

Silent Hill 4



Besser als...

Schlechter als...



Obscure

mitglieder mutieren zu Zombies, das ganze Schiff ist blutverschmiert. Schuld daran sind die Exocel-Aliens, die – wie überraschend – bei geheimen Militärexperimenten freigesetzt wurden. So abgedroschen wie die Story von **Cold Fear** bleibt auch der Spielablauf: Tom kämpft sich voran und löst hin und wieder Simpelrätsel.

Doch dank dichter Atmosphäre ist die Seefahrt trotzdem lustig.

### Held über Bord

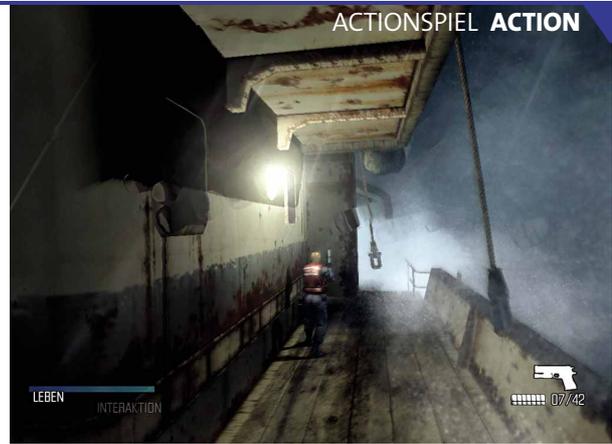
Für ein Horror-Actionspiel ungewöhnlich: In **Cold Fear** kämpfen Sie sich nicht wie üblich durch ein Geisterhaus oder ein Labor, sondern durchsuchen ein Schiff und später im Spiel eine Bohrinselformen. Ersteres tanzt in schwerer See optisch beeindruckend auf



Im strömenden Regen auf dem Deck des schwankenden Walfängers ist das Zielen schwierig.



Im Maschinenraum des Schiffes fallen überraschend Zombies von der Decke.



Wellen schwappen über Deck und fügen Tom Schaden zu.



Mit ihrem Tentakel lassen sich die Exocel-Headcrabs von oben fallen.



Der ausgeweidete Wal links dient den Exocels als Futterstätte.

Umso schlimmer, dass Sie trotz dieser »Tricks« bereits nach acht Stunden den Abspann sehen.

Passend zu den simplen Rätseln gibt's kein Inventar: Schlüssel, Medipacks etc. benutzt Tom Hansen automatisch. Mit ange-

schlagener Gesundheit bleibt nur der lange Treck zur Krankenstation des Walfängers. Bei dieser Rennerei absolut unverzeihlich: Es gibt im Spiel keine Karte! Oft hetzen Sie Tom orientierungslos durch Schiff und Bohrrinsel.

ten muss Hansen wehrlose KI-Gefährten beschützen, etwa die russische Wissenschaftlerin Anna. Die tappt in Toms Gefolge und wehrt sich nicht gegen At-

tacken. Eine Herausforderung ist diese willkommene spielerische Abwechslung trotzdem kaum. Ein Koop-Modus wie in **Obscure** fehlt.

► **HOTLINE:** (0190) 882 421 10 1,86 €/MIN.



Die Aufgaben sind simpel, Sie müssen etwa das Funkgerät nebst passender Codes finden.

### Mutanten außer Sicht

Normalerweise beobachten Sie Toms Treiben aus vorgegebenen Kameraperspektiven. Die erzeugen zwar viel Horror-Flair, dafür überraschen Feinde den Helden oft unfair aus dem toten Winkel. Die meiste Zeit aktiviert man deshalb per rechter Maustaste die Schulterperspektive mit der Waffe im Anschlag, die als Standardansicht sinnvoller wäre. Sel-

MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamestar.de

Ich mag Horror-Spiele – wenn sie gut gemacht sind. Auf den ersten Blick ist bei Cold Fear alles in Butter: das Szenario ist ungewöhnlich und das schwankende Schiff macht atmosphärisch eine Menge her. Aber nach und nach treten die Schwächen zutage: nervige Rätsel, doofe Gegner, kein Inventar. Und warum schafft es Superkämpfer Hansen nicht, kniehohes Hindernisse zu überspringen? Fast schon ein Glück, dass die eigentlich stimmungsvolle Metzerei vorbei ist, bevor man sich über die Mängel aufregen kann. Meine Hoffnungen ruhen auf einem zweiten Teil. Dann bitte mit der gleichen Atmosphäre, aber etwas mehr Spieldesign dahinter.



»Kurz-Horror mit Seekrank-Garantie«

### COLD FEAR ACTIONSPIEL

PUBLISHER	Ubisoft / Darkworks	RELEASE (D)	28.4.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 20 Seiten Handbuch	USK	nicht geprüft

**COLD FEAR**

► AB-18-DVD: Video-Special

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [CLICKLINK](#) **D34**

---

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

VERGLEICHBAR MIT **Obscure (76, GS 08/04)** Kurzer, aber packender Highschool-Horror. **Silent Hill 4 (51, GS 11/04)** Optisch hübsch, starke spielerische Mängel.

---

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: yellow;">■</span> Geforce 2/4 MX</li> <li><span style="color: orange;">■</span> Radeon 9000</li> <li><span style="color: green;">■</span> Geforce 4 Ti</li> <li><span style="color: blue;">■</span> Rad. 9500/9600</li> <li><span style="color: red;">■</span> Radeon X600</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">■</span> CF FX 5800/5900</li> <li><span style="color: blue;">■</span> Radeon 9700/9800</li> <li><span style="color: red;">■</span> Geforce 6600/GT</li> <li><span style="color: purple;">■</span> Radeon X800/X850</li> <li><span style="color: brown;">■</span> Geforce 6800</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: blue;">■</span> 1,2 GHz Intel</li> <li><span style="color: orange;">■</span> 1,0 GHz AMD</li> <li><span style="color: green;">■</span> 512 MB RAM</li> <li><span style="color: red;">■</span> 1,6 GB Festpl.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: red;">■</span> 1,6 GHz Intel</li> <li><span style="color: blue;">■</span> 2,4 GHz Intel</li> <li><span style="color: green;">■</span> XP 1800+ AMD</li> <li><span style="color: purple;">■</span> 512 MB RAM</li> <li><span style="color: brown;">■</span> 1,6 GB Festpl.</li> </ul>

LAUTSPRECHER ■ Stereo ■ 2 vorne, 2 hinten ■ 5.1 □ 6.1

---

**BEWERTUNG**

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> coole Verwisch-Effekte <span style="color: green;">+</span> Texturen <span style="color: red;">-</span> Animationen</li> </ul>	<b>8 / 10</b>
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> Donner, Knarren, Keuchen <span style="color: red;">-</span> wenig Musik</li> </ul>	<b>7 / 10</b>
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> behutsamer Einstieg <span style="color: red;">-</span> unfaire Momente</li> </ul>	<b>6 / 10</b>
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> Geisterschiff-Stimmung <span style="color: green;">+</span> Schwank-Effekt</li> </ul>	<b>9 / 10</b>
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: red;">-</span> Perspektivenprobleme <span style="color: red;">-</span> Speicherpunkte <span style="color: red;">-</span> keine Karte</li> </ul>	<b>4 / 10</b>
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> zwei Schauplätze <span style="color: red;">-</span> kurze Spielzeit</li> </ul>	<b>5 / 10</b>
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> Schiff &amp; Bohrrinsel <span style="color: red;">-</span> sinnlose Lauferei</li> </ul>	<b>6 / 10</b>
KI	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> glaubwürdige Zombies... <span style="color: red;">-</span> ...rennen blind ins Verderben</li> </ul>	<b>4 / 10</b>
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> Harpune <span style="color: red;">-</span> Standardwaffen <span style="color: red;">-</span> Held kann nicht springen</li> </ul>	<b>6 / 10</b>
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: red;">-</span> öde Experiment-schiefgelaufen-Story <span style="color: red;">-</span> vorhersehbar erzählt</li> </ul>	<b>5 / 10</b>

---

**PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT**

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten ■ SOLO-SPASS 8 Stunden ■ MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: ZU KURZES GEISTERSCHIFF-GEGRUSEL.