

Die perfekte Welle

COLD FEAR

Ihnen wird schon auf der Schaukel schlecht? Dann vergessen Sie Cold Fear. Denn der Horror-Shooter spielt auf einem Schiff, das ständig hin- und herschwankt...

Für Kreuzfahrten ist es vor Alaska einfach zu kalt. Tom Hansen von der US-Küstenwache hat entsprechend wenig zu tun, denn diese verlassene Region ist sein Revier. Mit der Ruhe ist es vorbei, als ein CIA-Agent ihn und seine Mannschaft für eine Mission rekrutiert: Hansen soll ein havariertes Schiff aufbringen, das in der Nähe einer außer Dienst gestellten Bohrinself treibt. Doch schnell müssen die Seeleute feststellen, dass das Boot alles andere als verlassen ist: Eine unbekannte Macht scheint die Besatzung in Zombies verwandelt zu haben, die Überlebenden werden von russischen Söldnern gejagt. Plötzlich ist auch noch Hansens Team verschwunden! Im Horror-Shooter **Cold Fear** von Darkworks will Tom deshalb so schnell wie möglich wieder nach Hause.

Schiffsschaukel-Bremser

Handlung und Perspektive erinnern schnell an die **Resident Evil**-Reihe: Grundsätzlich steuern Sie Hansen durch Räume mit fest installierter Kamera. Auf Wunsch wechseln Sie jedoch in eine frei schwenkbare



Die Söldner haben zwar Maschinenpistolen, dafür aber keine Hand zum Festhalten frei. Selbst schuld.

Verfolgeransicht. Das erleichtert nicht nur die Orientierung, sondern auch das Zielen. Denn Hansen ist zum Glück nicht unbewaffnet: Zunächst müssen Sie auf eine Pistole vertrauen, später kommen Maschinenpistolen oder auch Harpunen hinzu. In **Cold Fear** kommt es besonders auf gezielte Schüsse an.

Denn in den Hirnen der Zombies haben sich Parasiten festgesetzt – nur ein Kopftreffer befördert die herumtorkelnden Halbtoten zu Ganztoten.

Aber auch Hansen ist nicht gerade sicher auf den Beinen, denn das Schiff schwankt im Seegang ständig hin und her: Hohe Wellen schlagen über die Reling, Gegenstände rutschen über den Fußboden. Wer da nicht aufpasst, geht über Bord. Als gestandener Seemann kann sich Hansen allerdings mit der linken Hand festhalten und mit der anderen weiterballern.

Schwankungs-Stimmung

Das Geschauckel soll nicht nur Atmosphäre erzeugen, sondern gibt den **Resident Evil**-typischen Rätseln neuen Pepp: So müssen wir in einem halb überschwemmten Raum aufpassen, dass wir dann nicht im Wasser stehen, wenn es gegen ein freiliegendes Starkstromkabel schwappt. **Cold Fear** schlägt aber auch so auf den Magen: Schaurige Zwischensequenzen, derbe Splatterszenen und die spannende Atmosphäre sind nichts für zarte Gemüter. **FAB**



Die Schulterperspektive erleichtert die Orientierung und das Zielen.

COLD FEAR

Genre: Horror-Shooter
Termin: März 2005

Entwickler: Darkworks
Potenzial: zu 90% fertig

Fabian Siegmund: »Meinem Bruder wird schon auf Drehstühlen schlecht. Durch das Schwanken des Bootes und der Kamera könnte aber selbst Schaukel-Profis flau im Magen werden. Die gruselige Stimmung beruhigt auch nicht gerade. Absolute Landratten können aufatmen: Die zweite Hälfte der Handlung findet auf der standfesten Bohrinself statt. Gruselig wird's da aber trotzdem.«