

Im ganzen Spiel begegnen Sie nie mehr als zwei **Gegnern** auf einmal, die halten Sie aber ausreichend auf Trab.



Cryostasis Sleep of Reason

Der Horror-Trip an Bord eines verschollenen Eisbrechers wird Sie das Fürchten lehren. Ihren Computer aber auch, denn die Hardware-Gier ist zum Gruseln.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6059

PC-Spiele, die sich bei einer Romanvorlage bedienen, sind eher selten. Wenn der Autor nicht gerade Tom Clancy heißt, erwartet Sie beim Spiel zum Buch dafür meist ungewöhnlicher Tiefgang. So erschuf der amerikanische Designer American McGee vor neun Jahren eine beklemmende Erwachsenenfortsetzung zu Lewis Carrolls weltberühmten Kinderbuch **Alice im Wunderland**. Die H.-P.-Lovecraft-Versoftung **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** konnte mit einer spannenden Erzählung punkten. Dem aktuellen Horror-Ego-Shooter **Cryostasis** dient nun eine Ge-

schichte des russischen Schriftstellers Maxim Gorky als Vorbild für die mysteriösen Ereignisse, die sich an Bord des Atomeisbrechers North Wind ereignet haben – 13 Jahre, bevor Sie das zum Grab gewordene Schiff betreten.

Tote im Eis

Maxim Gorkys Erzählung von einem furchtlosen Anführer, der sein Volk aus einem bedrohlichen Wald führen will und dabei vom eigenen Stamm verraten wird, liefert das psychologische Spiegelbild für das Schicksal der North Wind-Crew, allen voran ihres Kapitäns. Dem verweigert die Crew

nach einem Unglück, das das Schiff im Eis stranden lässt, nach und nach den Dienst. Während sich der Alte noch um seine Männer sorgt, flüstern die bereits von Meuterei. Im Spiel werden beide Geschichten parallel erzählt; Gorkys Wald-Parabel über Zeichnungen, die Sie in der Gegenwart finden, und der Ablauf der Schiffs-katastrophe und ihre Folgestunden über teils interaktive Zwischensequenzen und Visionen. Oder, besonders eindrücklich, indem Sie die gefrorenen Leichen der Mannschaft berühren und dann für einige Augenblicke in die Vergangenheit und in die Körper

der Verstorbenen reisen. Um diese Seelenreisen herum entwickelt **Cryostasis** zahlreiche Rätsel. Ist der Weg zu einem Schalter in der Zukunft von Schneemassen blockiert, liegt der Pfad in der Vergangenheit meist noch frei.

Seelen im Bann

Nach und nach erlösen Sie auf Ihren Geistersprüngen auch die Seelen der Toten und verdienen sich zum Dank in der Gegenwart mehr Sprint-Ausdauer. Sie retten beispielsweise ertrinkende Seeleute, löschen Feuer oder tauschen die Brennstäbe im Atomreaktor aus. Wer hier zu Recht Zeit-



Einige Abschnitte führen Sie auch **auf Deck**, doch in der eisigen Kälte überleben Sie nicht lange.



Schocker: Auf einem kleinen Schlauchboot werden wir plötzlich von **Untoten** angegriffen.



Die **Zwischensequenzen** sind wie alle Dialoge sehr gut vertont.



An Wärmequellen wie dieser Lampe frischen Sie ihre **Lebenskraft** auf.



Im **Nahkampf** setzen Sie sich mit Äxten, Stahlketten und Metallventilen zur Wehr, auch später noch, denn Munition für die Feuerwaffen ist selten.

paradoxa wittert, muss bis zur letzten Spielminute auf eine stimmige Erklärung warten. Überhaupt verliert die Geschichte im Mittelteil an Fahrt. Zum Ausgleich werden die Seelentrips zunehmend bizarrer. Im Kühlraum berühren Sie einen am Haken hängenden Rinderleib und erleben daraufhin die letzten Sekunden im Leben des Tieres. Als Eisbär entkommen Sie dagegen Ihren menschlichen Jägern aus einer Höhle. Fortan versperrt Ihnen in der Zukunft kein ausgestopfter Tierkörper mehr den Weg. In einigen Levels springen Sie nicht durch die Zeit, sondern kurzfristig in die Körper Ihrer Feinde, denn obwohl die Story von **Cryostasis** ohne missglückte Geheimexperimente und genmanipulierte Supermonster auskommt, treten Ihnen in den klaustrophobischen Stahlkorridoren allerhand entstellte Kreaturen entgegen.

Kugeln im Lauf

Die Kämpfe in **Cryostasis** entwickeln eine ungewöhnliche Dynamik. Statt auf Gegnerhorden treffen Sie nie auf mehr als zwei Kontrahenten gleichzeitig. Trotzdem

vermittelt das Spiel ein intensives Gefühl von Gefahr, denn Ihr Held bewegt sich vergleichsweise langsam und muss oft im Nahkampf antreten. Für die alten und langsam nachladenden Gewehre findet sich besonders anfangs nur wenig Munition. Zum Ausgleich bleiben die Axt, das Metallrohr und die Eisenkette auch später nützlich. Anders als in vielen aktuellen Ego-Shootern heilen Sie nicht automatisch, sondern frischen Ihre Lebenskraft passend zum eisigen Szenario an wärmenden Feuern, Fackeln oder Herdplatten auf.

Nachteil der Eisbrecher-Umgebung: Die optische Abwechslung ist zwischen Krankenstation und Fracht-, Maschinen, und Mannschaftsräumen sehr schnell erschöpft, auch wenn die Entwickler die Umgebungen immer wieder einfallsreich auflockern, beispielsweise mit einem ungeheuer intensiven Tauchgang.

Stock im Getriebe

Abwechslung hin oder her, an einem Kritikpunkt gibt es in **Cryostasis** nichts zu rütteln: den überzogenen Hardware-Anfor-

derungen. Zugegeben, das Licht- und Schattenspiel ist stimmig, die Partikel- und Wassereffekte sind aufwändig, und einige Physikspielereien haben Sie so garantiert noch nie gesehen. Trotzdem fehlt dem Technikun-

ger jeder Maßstab, mit spielerischen Konsequenzen: Selbst halbwegs aktuelle Mehrkern-Prozessoren lassen die Nahkämpfe zu Ruckelorgien verkommen. Ihr nacktes Überleben wird dadurch zu oft zum Glücksspiel. **CHS**

CRYOSTASIS: S. O. R. ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Action Forms (Vivisector, GS 03/06: 49 Punkte)	TERMIN (D)	März 2009
PUBLISHER	505 Games	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch, Englisch	AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 21 Seiten Handbuch (engl.)
		USK	ab 16 Jahren

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

TECHNIK

<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <th style="width: 33%;">FÜR ÄLTERE PCs</th> <th style="width: 33%;">FÜR STANDARD-PCS</th> <th style="width: 33%;">FÜR HIGHEAD-PCS</th> </tr> <tr> <td> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><th>MINIMUM</th><th>STANDARD</th><th>OPTIMUM</th></tr> <tr> <td>2,4 GHz Intel XP 2400+ / AMD 1,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte</td> <td>Core 2 Duo E 6300 A64 X2 5000+ / AMD 2,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte</td> <td>Core 2 Quad Q 9650 Phenom 9950 AMD 4,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte</td> </tr> </table> </td> <td> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>3D-GRAFIKKARTEN</td> <td style="font-size: x-small;"> <ul style="list-style-type: none"> ■ Geforce 6600 / 6800 ■ Geforce 7800 / 7900 ■ Geforce 8800 / 9800 ■ Geforce 9600 ■ Geforce GTX 200 ■ Radeon X1600 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2900 ■ Radeon HD 3800 ■ Radeon HD 4800 </td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEAD-PCS	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><th>MINIMUM</th><th>STANDARD</th><th>OPTIMUM</th></tr> <tr> <td>2,4 GHz Intel XP 2400+ / AMD 1,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte</td> <td>Core 2 Duo E 6300 A64 X2 5000+ / AMD 2,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte</td> <td>Core 2 Quad Q 9650 Phenom 9950 AMD 4,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte</td> </tr> </table>	MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	2,4 GHz Intel XP 2400+ / AMD 1,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E 6300 A64 X2 5000+ / AMD 2,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte	Core 2 Quad Q 9650 Phenom 9950 AMD 4,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>3D-GRAFIKKARTEN</td> <td style="font-size: x-small;"> <ul style="list-style-type: none"> ■ Geforce 6600 / 6800 ■ Geforce 7800 / 7900 ■ Geforce 8800 / 9800 ■ Geforce 9600 ■ Geforce GTX 200 ■ Radeon X1600 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2900 ■ Radeon HD 3800 ■ Radeon HD 4800 </td> </tr> </table>	3D-GRAFIKKARTEN	<ul style="list-style-type: none"> ■ Geforce 6600 / 6800 ■ Geforce 7800 / 7900 ■ Geforce 8800 / 9800 ■ Geforce 9600 ■ Geforce GTX 200 ■ Radeon X1600 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2900 ■ Radeon HD 3800 ■ Radeon HD 4800 	<p>PROFITIERT VON Mehrkern-CPU's, PhysX</p> <p>BILDFORMATE ■ 4:3 ■ 5:4 ■ 16:9 ■ 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom</p> <p>TON ■ Stereo ■ 4.0 ■ 5.1 ■ 6.1 ■ 7.1</p>
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEAD-PCS												
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><th>MINIMUM</th><th>STANDARD</th><th>OPTIMUM</th></tr> <tr> <td>2,4 GHz Intel XP 2400+ / AMD 1,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte</td> <td>Core 2 Duo E 6300 A64 X2 5000+ / AMD 2,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte</td> <td>Core 2 Quad Q 9650 Phenom 9950 AMD 4,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte</td> </tr> </table>	MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	2,4 GHz Intel XP 2400+ / AMD 1,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E 6300 A64 X2 5000+ / AMD 2,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte	Core 2 Quad Q 9650 Phenom 9950 AMD 4,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>3D-GRAFIKKARTEN</td> <td style="font-size: x-small;"> <ul style="list-style-type: none"> ■ Geforce 6600 / 6800 ■ Geforce 7800 / 7900 ■ Geforce 8800 / 9800 ■ Geforce 9600 ■ Geforce GTX 200 ■ Radeon X1600 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2900 ■ Radeon HD 3800 ■ Radeon HD 4800 </td> </tr> </table>	3D-GRAFIKKARTEN	<ul style="list-style-type: none"> ■ Geforce 6600 / 6800 ■ Geforce 7800 / 7900 ■ Geforce 8800 / 9800 ■ Geforce 9600 ■ Geforce GTX 200 ■ Radeon X1600 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2900 ■ Radeon HD 3800 ■ Radeon HD 4800 					
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM												
2,4 GHz Intel XP 2400+ / AMD 1,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E 6300 A64 X2 5000+ / AMD 2,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte	Core 2 Quad Q 9650 Phenom 9950 AMD 4,0 GB RAM / 6,0 GB Festplatte												
3D-GRAFIKKARTEN	<ul style="list-style-type: none"> ■ Geforce 6600 / 6800 ■ Geforce 7800 / 7900 ■ Geforce 8800 / 9800 ■ Geforce 9600 ■ Geforce GTX 200 ■ Radeon X1600 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2900 ■ Radeon HD 3800 ■ Radeon HD 4800 													

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Licht-, Verwisch- und Wassereffekte ⊕ stilischer ⊖ abwechslungsarm ⊖ maßloser Hardware-Hunger 	7 /10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ stimmige Klangkulisse ⊕ Geräusche dramaturgisch geschickt eingesetzt ⊕ sehr gute deutsche Sprecher 	9 /10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ gut platzierte Lösungshinweise ⊕ nie unfair ⊖ nur ein recht knackiger Schwierigkeitsgrad 	7 /10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ ungemein angsteinflößend ⊕ Zeitsprünge ⊕ packender Tauchabschnitt ⊕ gut eingebundene Wärmeheilung 	10 /10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ guter Shooter-Standard ⊕ freies Speichern ⊕ fummeliger Nahkampf durch Ruckler ⊕ langsamer Held 	8 /10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ 14 Stunden Spielzeit ⊖ kaum Wiederspielwert ⊖ storybedingt nur eine Umgebung 	6 /10
LEVELEDISIGN	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Umgebung in mehreren Zeitebenen ⊕ spielerisch einfallsreich ⊖ optisch eintönig ⊖ sehr linear 	7 /10
KI	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ spätere Gegner weichen aus ⊕ KI setzt den Spieler unter Druck ⊖ Feinde kommen meist stumpf auf Sie zu 	6 /10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ passend altmodisches Arsenal ⊕ jede Waffe auch später noch nützlich ⊖ nichts Außergewöhnliches 	8 /10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ zwei vielschichtige Handlungsebenen ⊕ abwechslungsreiche Erzählmittel ⊕ anspruchsvoll ⊖ einige Längen 	9 /10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 14 Stunden

FAZIT Gruseliger Arktis-Thriller mit Hardware-Hunger.

Schockgefroren

Christian Schneider: Was für ein Erlebnis! Zugegeben, der Optik mangelt es an Abwechslung, und für die miserable Optimierung gehören die Entwickler in den Kühlschrank gesperrt. Doch **Cryostasis** gelingt, was mir **Dead Space** und **F.E.A.R. 2** versprochen: Dieses Spiel jagt mir die Angst in die Knochen. Das Gefühl der Bedrohung ist überwältigend und lässt mich fast alle Ecken und Kanten vergessen.

chs@gamestar.de

GameStar 05/2009

Action-Forms missratener Shooter Vivisector basierte auf H. G. Wells' Fantasy-Roman »Die Insel des Dr. Moreau«.

67