

Cursed Mountain

Mit einem halben Jahr Verspätung erscheint das Wii-Horrorspiel nun für den PC. Gruselig ist aber nur die Grafik.

DVD-XL
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6649

Kruzifixe, Weihwasser und Protonenstrahler? Von wegen! Echte Könnern besiegen Gespenster mit dem Zeichenstift. Zumindest macht es Eric Simmons im Horrorspiel **Cursed Mountain** so. Biegt ein böser Geist um die Ecke, malt der blonde Bursche einfach ein passendes Symbol, und schon zerbröseln die Untoten zum harmlosen Staubhäufchen. Was auf Nintendos weißer Familienkonsole Wii dank der bewegungssensitiven Steuerung Laune macht, verkommt auf dem PC zum stupiden Linienabfahren mit der Maus. Doch nicht nur das raubt **Cursed Mountain** jedwede Horror-Stimmung.



Stimmig, aber extrem detailarm: das Leveldesign.

Zum Fürchten

Schauplatz des wenig schaurigen Geschehens ist der Himalaja. Irgendwo dort ist Erics Bruder Frank verschollen. Während Sie in so verlassenem wie detailarmen Bergdörfern und Tempeln nach dem Vermissten suchen, stellen Sie jedoch fest, dass Sie es mit einem handfesten Dämonenfluch zu tun haben, der nun auch Eric plagt. **Cursed Mountain** fängt das unverbrauchte Gebirgsszenario mit spannenden Filmsequenzen und stimmungsvollem Leveldesign gut ein, trübt es aber durch sich ständig wiederholende Spielelemente. Um Geister zu bezwingen, müssen Sie die Untoten erst durch Schüsse aus Ihrem magischen Eispickel schwächen und anschließend bis zu drei vorgegebene Formen mit der Maus nachmalen. Schwierig wird das Minispiel nur, wenn Ihnen die Kamera einen Strich durch die Rechnung macht. Die wechselt an bestimmten Stellen nämlich abrupt die Perspektive und damit auch die Richtungssteuerung des Protagonisten. Die acht Stunden umfassende Solo-Kampagne ist



Feinde besiegen Sie durch das Nachmalen von Symbolen. Das ist so anspruchslos, wie es klingt.



Nur wenn Sie Erics drittes Auge aktivieren (das Bild färbt sich grau), werden die Geister sichtbar.

Ab- statt erschreckend

Daniel Matschijewski: Durch den Himalaja zu stapfen und sich in verlassenem Dörfern mit Geistern anzulegen, das ist mal was Neues. Schade nur, dass die Entwickler dieses spannende Szenario durch Ideenarmut zunichtemachen. Laufend löse ich Minispiele (Linien nachmalen), öffne Türen (Linien nachmalen) und kämpfe gegen die immergleichen Gespenster (Linien nachmalen). Gefürchtet habe ich mich nur vor der miesen Bedienung und der noch mieseren Grafik.



danielm@gamestar.de

arg eintönig: Die seltenen Rätsel beschränken sich auf das Finden des richtigen Schlüssels, die auf Dauer wirre Handlung tröpfelt ohne Höhepunkte oder bemerkens-

werte Charaktere vor sich hin. Zudem stören lange Laufwege, teils unsinnig platzierte Speicherpunkte, Grafikmacken und die fehlende Musik. **DM**

CURSED MOUNTAIN ACTIONSPIEL

ENTWICKLER: Sproing Interactive (Undercover: Operation Wintersonne, GS 12/06: 78 Punkte)
 PUBLISHER: Deep Silver TERMIN (D): 5.2.2010
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch USK: ab 16 Jahren

ANSPRUCH EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM				
2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD			3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD			3,4 GHz Intel XP 3200+ AMD			GeForce 6600 / 6800	
1,0 GB RAM			1,0 GB RAM			2,0 GB RAM			GeForce 7800 / 7900	
7,8 GB Festplatte			7,8 GB Festplatte			7,8 GB Festplatte			GeForce 8800 / 9800	
									GeForce 9600	
									GeForce GTX 200	
									Radeon X1600	
									Radeon X1800 / X1900	
									Radeon HD 2900	
									Radeon HD 3800	
									Radeon HD 4800	

PROFITIERT VON: —
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ DVD-Abfrage
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> ⊖ hässliche Texturen ⊖ ungelenke Animationen ⊖ generelle Detailarmut ⊖ unspektakuläre Effekte ⊖ Grafikfehler 	4 /10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ stimmige Umgebungsgeräusche und Geisterschreie ⊖ lahme deutsche Sprecher ⊖ keinerlei Musik ⊖ wenige Surround-Effekte 	6 /10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ leichter Einstieg, Tutorial ⊕ Kampagne wird stetig kniffliger ⊖ Kämpfe häufig anspruchslos ⊖ unfaire Reaktionsspiele 	7 /10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ anfangs klamme Atmosphäre ⊕ teils nette Schockmomente ⊖ häufige Wiederholungen ⊖ Gruselstimmung lässt schnell nach 	7 /10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ simple Maus- und Tastatursteuerung ⊕ wechselnde Kameraperspektiven ⊖ Zielen ungenau ⊖ unlogische Speicherpunkte 	6 /10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ passable Spielzeit ⊖ keinerlei Wiederspielwert ⊖ Kampagne durch Wiederholungen und lange Laufwege künstlich gestreckt 	5 /10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ stimmig und unverbraucht ⊕ diverse versteckte Boni ⊖ unlogische Begrenzungen ⊖ extrem detail- und farbarm 	7 /10
KI	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Gegner weichen gelegentlich aus ⊖ ansonsten keine Manöver oder Taktiken ⊖ häufige Aussetzer in Ecken und engen Räumen 	3 /10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ fünf Aufsätze für den Eispickel ... ⊖ ... die sich kaum voneinander unterscheiden ⊖ außer Heilmitteln keine Extras 	5 /10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ spannender Auftakt ⊖ wird schnell wirr ⊖ farblosere Held, uninteressante Charaktere ⊖ keine Höhepunkte oder Wendungen 	5 /10

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend** SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Hässliche, auf Dauer öde Horror-Ballerei.

SPIELSPASS