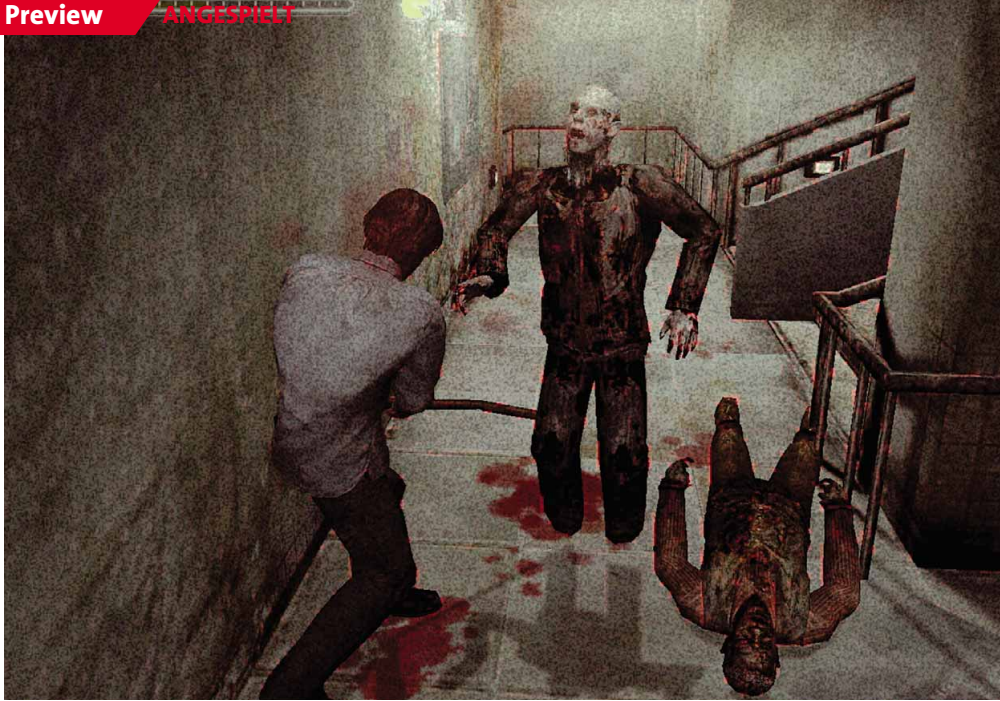




Henry verprügelt den Zombie per Stahlrohr. Der Griesel-Filter während der Kämpfe ist kein Fehler, sondern beabsichtigtes Stilmittel.



Die grafisch sehenswerten Spielfiguren heben sich klar von den schwach texturierten Umgebungen ab.



In der Hand dieser Puppe liegt eine wichtige Münze.

Gefangen im Albtraum

SILENT HILL 4

Die Horrorexperten von Konami sorgen mit surrealer Atmosphäre und treffsicheren Schockmomenten für aufgerichtete Nackenhaare und Adrenalinschübe – kein Spiel für Zartbesaitete.

Henry Townshend würde gerne seine Wohnung verlassen, kann aber nicht: Die Tür ist mit Stahlketten und Vorhängeschlössern verhängt. Wer die Hauptfigur von **Silent Hill 4: The Room** eingesperrt hat und warum, ist unklar. Wahrscheinlich haben die Albträume etwas damit zu tun, in denen Zombies aus der Wand in Henrys Wohnung steigen. Oder ist das gar kein Traum? Das wussten wir beim Spielen einer fortgeschrittenen Preview-Version von **Silent Hill 4** selbst nie so genau, denn traditionell ist die Story in **Silent Hill**-Spielen etwas wirr. Ebenso traditionell setzt der neue Teil der Gruselserie eher auf subtilen Horror als auf die plumpen Splattereffekte des Genrekollegen **Resident Evil** – was nicht heißt, dass wir uns nicht hin und wieder mächtig erschrocken haben.

Loch des Grauens

Zu Beginn des Spiels erkunden wir die Wohnung in der Ego-Per-

spektive. Interaktion mit der Umgebung gibt's kaum: Henry kann lediglich in andere Zimmer gehen, aus den Fenstern schauen sowie ein paar Objekte untersuchen und einsammeln. Bevor wir angesichts solch aufregender Aktionen einschlafen, lockt uns ein Poltern ins Badezimmer. In der Wand klafft ein Loch, gerade groß genug, um hinein zu krabbeln. Dann geht das Spiel erst richtig los, denn fortan gelangen wir durch diesen Tunnel in surreale Parallelwelten.

Als erstes landet Henry in einer heruntergekommenen U-Bahn-Station und erlebt eine für **Silent Hill 4** typische Situation: Wir treffen eine junge Frau, die behauptet, dass wir Teil ihres Traumes sind. Während wir zusammen einen Ausgang suchen, wird unserer Begleiterin übel – sie verschwindet im Damenкло. Wir warten draußen, als sich wie in Zeitlupe die Türe der Herrentoilette öffnet. Plötzlich springt ein hundeartiges Monster her-

aus, rennt auf uns zu, sackt jedoch kurz vor dem Ziel zusammen. Dann tauchen zwei Artgenossen auf und laben sich an dem Kadaver, ehe sie uns wittern und angreifen. Mit einem Stahlrohr, das wir aus der Wohnung mitgebracht haben, schicken wir die Köter mit einigen Schlägen zu Boden. Die anschließende Suche nach unserer Begleiterin bleibt erfolglos, dafür führt ein Loch in der Wand der Damentoilette zurück in Henrys Wohnung. Von dort geht es durch das

Portal im Bad weiter zur nächsten abgedrehten Episode.

Grausel-Texturen, Grusel-Sound

Grafisch hinterließ unsere Preview-Version einen mittelpfächtigen Eindruck: Polygonreichen, gut animierten Charakteren und Monstern stehen blasse, niedrig aufgelöste Umgebungstexturen gegenüber. Dafür unterstützt die subtile Surround-Soundkulisse die Horrorstimmung vorbildlich. **GV**

SILENT HILL 4

georg@gamestar.de

Genre: Action-Adventure
Termin: Oktober 2004

Entwickler: Konami
Status: zu 90% fertig

Georg Valtin: »Wer sich auf Silent Hill 4 einlässt, erlebt ein beängstigendes, sehr atmosphärisches Horror-Adventure. Okay, die Story verwirrt zunächst und wirft in der ersten Spielhälfte immer mehr Fragen auf. Umso größer sind die Aha-Erlebnisse, wenn ich Antworten finde und die Zusammenhänge verstehe. Technische Schwächen wie dürftige Umgebungstexturen und teils unübersichtliche Kameraeinstellungen werden aber selbst Fans missfallen.«

POTENZIAL GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **H7**