

Hilfe! Monster!

Call of Cthulhu

Bald dürfen Sie eine Hauptrolle in der finsternen Welt des Horror-Altmeisters H. P. Lovecraft spielen – und dabei den Verstand verlieren.

Geffieste Gänge, massive Türen mit kleinen Gitterfenstern, Schreie: eine Nervenheilanstalt in den Zwanzigern. In einer kahlen Zelle sitzt der ehemalige Detektiv Jack Walters, gepeinigt von grauvollen Wahnvorstellungen. Noch vor wenigen Tagen war er ein normaler Mann mit normalem Weltbild. Doch dann bricht er in die kleine Stadt Innsmouth auf, um das Verschwinden mehrerer Personen zu untersuchen – und sein Verstand kracht wie ein Kartenhaus zusammen. Irgend- etwas Schreckliches ist ihm in dem Küstenort zugestoßen. Aber was?

Zur Erklärung: In und um Innsmouth hat der Schriftsteller H. P. Lovecraft die schauerlichen Geschichten um die außerirdische Cthulhu-Brut angesiedelt. Cthulhu und seine widerlichen Brüder, die Großen Alten genannt, sind laut Lovecraft schreckliche, tentakel-schwingende Ungeheuer, deren Anblick bereits wahnsinnig machen kann. In seinen Büchern und Kurzgeschichten versuchen diese Wesen, aus ihrem Dimensionsgefängnis zu entkommen und sich die Erde

Untertan zu machen. Sechs der Erzählungen nahm sich das Designer-Team von Headfirst zur Vorlage, um das Action-Adventure **Call of Cthulhu** daraus zu basteln. Und darin ist Detektiv Jack Walters als Held mit Hang zum Irrsinn unterwegs.

Ort des Grauens

Für Sie beginnt die Schauer-geschichte in der Nerven-klinik von Arkham. Jack erzählt dem Anstaltsleiter von seinen schrecklichen Erlebnissen in Innsmouth – die Sie dann nach-spielen. Ihren Helden steuern Sie per Ego-Perspektive durch dunkle Lagerhallen, verlassene Gemäuer und gigantische Höhlensysteme. Dabei entdecken Sie, dass die Einwohner des kleinen Städtchens nicht ganz unschuldig an der Monsterinvasion sind.

Cthulhus Schergen warten an fast jeder Ecke, und nur gegen einige der Horrorviecher sind blaue Bohnen effektiv. Tatsächlich sollen (wie in den Buchvorlagen) lediglich niedere Wesen auf fliegendes Blei reagieren. Gegen die Ober-Ekelpakete helfen allein finstere Rituale – schwarze Magie, die sich Jack nach und



Hereinspaziert: Zwei niedere Kreaturen, so genannte **Deep Ones**, begrüßen uns im Herrenhaus.

nach aneignet und die seinen Verstand zu verändern beginnt. Je mehr Jack durchdreht, desto intensiver die Wahnvorstellungen: Der Boden bricht unter ihm weg, und Menschen mutieren zu widerlichen Kreaturen.

Monströs echt

So irreal die Geschichten von Lovecraft auch sein mögen, so real wollen die Designer von Headfirst sie auf den PC bannen. Das beginnt damit, dass im Spiel auf jegliche Status-Anzeigen verzichtet wird. Um zu erfahren, wie viele Patronen Sie noch im Revolver oder Schrotgewehr haben,

müssen Sie die Pustefixe öffnen. Nur Blutspuren und keuchender Atem verraten Ihnen, dass es Jack körperlich schlecht geht. Lebensbalken: Fehlanzeige!

Dank einer kraftvollen Physik-Engine sollen gallertartige Monster sich langsam aus Ritzen quetschen und »echt« um Ecken schleimen. In der Grundeinstellung des Spiels wird das Speichern nur an bestimmten Stellen möglich sein, wie wir es aus Survival-Horror à la **Resident Evil** kennen. Laut Headfirst sollen Sie auf Wunsch Ihr virtuelles Leben aber auch jederzeit sichern können. **PET**



Die **Bewohner** von Innsmouth haben Angst vor dem, was sie erweckt haben.

Call of Cthulhu

Genre: Action-Adventure
Termin: 2. Quartal 2002

Entwickler: Headfirst
Ersteindruck: Gut

Petra Schmitz: »Als Lovecraft-Fan freue ich mich darauf, das Gelesene am PC nachzuspielen. Bis jetzt schaut es so aus, als könne Headfirst die beklemmende Stimmung der Geschichten wirklich in ein PC-Spiel bannen. Ob uns allerdings die fehlende Status-Anzeige das Leben nicht unnötig schwer macht, wird sich noch zeigen.«