

Wild wütet der Werwolf

Nocturne

Wenn Zombies hinter Mauern lauern und Vampire Sie verwirren, sollten Sie ihn rufen: den Geisterjäger.

Keine Panik: Zwar tummelt sich allerlei übernatürliches Gruselgesindel auf der Welt, aber die Geheim-Organisation Spookhouse wacht über uns ahnungslose Sterbliche. Deren Geisterfänger Nummer 1, mysteriös »The Stranger« genannt, können Sie im Horror-

Sie den Blickwinkel auch selbst einstellen. In vier Akten, die in Paris, Chicago, Texas und im Schwarzwald spielen, bekämpfen Sie Horrormonster mit einem furchterregenden Waffenarsenal, das von der spitzen Schaufel bis zum Flammenwerfer reicht. Innerhalb der Episo-



An vielen Schauplätzen herrscht stimmungsvolle Düsternis.

Blutige Fußstapfen

Obwohl der Horror typisch amerikanisch daherkommt, also mit dem Holzhammer, verspricht **Nocturne** sehr stimmungsvoll zu werden. In einem der ersten Levels werden Sie beispielsweise mit Taschenlampe und Schrotgewehr ein vollkommen dunkles Lagerhaus mit Zombie-Überschuß erforschen. Dabei halten Sie ständig inne und lauschen auf die leisen Schritte der Untoten, die dazu neigen, überraschend um Ecken geschlurft zu kommen. Wenn Sie einen erlegen und dabei in die Blutlache tapsen, können Ihnen die Biester übrigens anhand der Spuren folgen, die Sie auf dem Fußboden hinterlassen. Auch sonst sollen Sie die Umgebung verändern können: Einschußlöcher, Blut-

spritzer und zertrümmertes Mobiliar pflastern den Weg Ihres tapferen Helden.

Zusätzlich zum Gruselkabinett gibt's freundliche Leute, die Ihnen im Gespräch Fingerzeige geben oder mit Utensilien aushelfen. Einige können sogar an Ihrer Seite kämpfen. Damit schlechtzielende Zeitgenossen kein Gemetzel unter Unschuldigen anrichten, sind die Getreuen übrigens gegen Kugeln aus Spielerwaffen gefeit. **GUN**



Im Schwarzwald gibt's Werwölfe statt Kuckucksuhren und Kirschtorte.



In der **Chicago-Episode** kämpft sich »The Stranger« durch ein stillgelegtes Kino.

Actionspiel **Nocturne** gegen das Böse ins Feld schicken.

Mit Kugeln gegen das Böse

Nocturne hat einige Parallelen zu **Resident Evil**: Sie lenken einen schick animierten Polygon-Helden durch aufwendig vorgerenderte Räume, wobei die Kameraperspektive wie in einem Film wechselt. Allerdings können

den kann sich Ihr Held frei bewegen und die Nebenaufgaben in beliebiger Reihenfolge angehen. Zwar werden Sie auch das eine oder andere Rätsel lösen müssen, nichtsdestotrotz soll der Schwerpunkt aber auf dem Einsatz des flinken Feuerfingers liegen. Dabei regeln Sie stufenlos den Schwierigkeitsgrad über die Effizienz der automatischen Zielhilfe.

Nocturne

Genre: Actionspiel Hersteller: Takè 2
Termin: 4. Quartal '99 Ersteindruck: Gut

Gunnar Lott: »Auf einen coolen Horrorschocker mit Edel-Grafik warte ich schon länger – da hat mir seit dem uralten *Alone in the Dark* nichts mehr so richtig gefallen. **Nocturne** könnte diese Nische füllen.«