



Edward schlägt eine Tür mit dem Feuerlöscher ein. Nach Schlüsseln brauchen Sie gar nicht erst zu suchen.



Die Lichteffekte sehen schon jetzt großartig aus: Jedes Objekt wirft einen korrekten Schatten.

Der Central Park in New York ist ein Ort des Friedens und der Entspannung. Glauben Sie. Die Wahrheit sieht anders aus.

Alone in the Dark

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4478
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4479

Vor über 150 Jahren entwarfen die Architekten Frederick Olmsted und Calvert Vaux den Central Park in New York City – schließlich brauchte die Stadt eine »grüne Lunge«, die den Bürgern die notwendigen Atempausen im stressigen Alltag verschaffen sollte. Zumindest behaupten das die Geschichtsbücher. Doch die Entwickler der Eden Studios im französischen Lyon haben für **Alone in the Dark** eine eigene Theorie aufgestellt. »Der Central Park birgt ein Geheimnis. Er wurde nicht nur als Rückzugsort für

die Menschen von New York, sondern auch für jemand Anderen erbaut«, orakelt die offizielle Website. Wer dieser »Andere« ist und was er vorhat, wollen wir bei unserem Studiobesuch in Lyon von den Entwicklern wissen. Aber die wiederholen nur gebetsmühlenartig, dass im Central Park »etwas Schreckliches« geschehen werde. Von diesem Schrecken bekommen wir im Spiel dann tatsächlich Eindrücke vermittelt. Der Park ist in stockdunkler Nacht getaucht, die Bäume sind tot, tiefe Erdspalten durchziehen den Bo-

den, widerliche Kreaturen treiben ihr Unwesen. Um der Sache auf den Grund zu gehen, erkundet Edward Carnby den Park, ein Ermittler für paranormale Phänomene, der seit 1992 die Hauptrolle in bislang vier **Alone in the Dark**-Teilen gespielt hat.

Strom bringt den Tod
Alone in the Dark's Designchef Herve Sliva bahnt sich bei der Präsentation den Weg durch einen Abwasserkanal unterhalb des Parks. Und stößt schnell auf das erste Hindernis: Er muss

durch ein Wasserbecken waten. Eigentlich kein Problem, doch das Wasser steht unter Strom. Die Lösung ist nicht weit. Als Edward vor einem Sicherungskasten stehen bleibt, leuchtet am Bildrand ein Symbol auf, das anzeigt, dass er mit dem Objekt interagieren kann: Zwei Drähte zusammengeführt, ein Blitz, und der Elektrizitätsfluss ist unterbrochen. Nachdem Carnby sich an einem Rohr entlanggehängt hat, zückt er zum ersten Mal die Pistole. Eine Handvoll kniehohes Monster kommt auf ihn zu. Nach ein paar Schüssen aus der Ego-Perspektive (samt Laserpointer als Zielhilfe) geben die braunen Biester den Geist auf. Neben der Ich-Ansicht bietet **Alone in the Dark** wahlweise auch eine Schulterperspektive. Interessant ist das Inventar gelöst: Das Spiel schaltet nicht in einen separaten Bildschirm, stattdessen richtet Ed seinen Blick nach unten und öffnet seine Jacke. In den Schlaufen und Taschen liegen alle verfügbaren Gegenstände. Aus diesem Fundus wählt Carnby je nach Situation bis zu zwei Objekte – eines für jede Hand.

Feuer bringt den Tod
Edward stößt erneut auf ein elektrisches Problem. Ein »heißes« Stromkabel hängt mit dem blanken Ende im Wasser – eine tödliche Falle. Und wir lernen eine Besonderheit der Steuerung kennen: Designer Sliva nimmt ein Rohr auf und erklärt, dass man damit nicht einfach auf Knopfdruck zuschlägt, sondern den Arm des Helden direkt bewegt. Auf der Präsentations-Xbox funktioniert das mit dem rechten Analogstick, die PC-Version wird wohl die Maus einsetzen. Zur Demonstration stellt Sliva Edward vor das



Edward fischt ein Stromkabel mit einem aufgesammelten Rohr aus dem Wasser. Sie steuern die **Armbewegung** des Helden dabei direkt.



Sprühdosen können Sie mit dem Feuerzeug entzünden, um einen praktischen **Flammenwerfer** zu basteln – sehr effektiv gegen Krabbelgetier.

Kabel und macht eine Halbkreisbewegung nach rechts; prompt schwingt der Held das Rohr so, dass das Kabel aus dem Wasser gezogen und über ein Geländer geschleudert wird. Nahkämpfe funktionieren im Prinzip genauso, nur ruppiger: Als Edward in einem Nebenraum auf einen Untoten trifft, zieht Designer Sliva den Analogstick in einer Ausholbewegung nach hinten und drückt ihn dann nach vorne, um dem Zombie eins auf den Schädel zu geben. Das wirkt, doch genügt allein nicht, denn die Untoten müssen verbrannt werden. Also schnappt sich Edward ein Brett, entzündet es an einer Flamme und kloppt den Zombie damit zu Asche.

Wasser bringt den Tod

In der nächsten Szene sehen wir eine kurze Zwischensequenz: Ein Kanalarbeiter wadet durch einen dunklen Gang. Plötzlich fängt es unter ihm zu gurgeln an, der Mann schreit auf und wird verschluckt. Mysteriös – denn im Wasser war

weit und breit kein Monster zu sehen! Muss es auch nicht. Das Wasser selbst ist der Feind, erklärt Herve Sliva. Das monströse Nass hat zum Glück eine Schwäche: Licht. Also zückt Edward seine Taschenlampe, scheucht das Todeswasser mit dem Lichtstrahl zurück und bahnt sich so seinen Weg.

Ein paar Minuten später steht er vor einem Raum, der durch ein Gitter verschlossen ist. Mit lautem Krächzen stürzen auf der anderen Seite blutverschmierte Fledermäuse von der Decke und werfen sich gegen die Absperrung. Alles klar: Diese Luke sollte man erstmal nicht öffnen. Stattdessen schnappt sich Edward ein Stromkabel, hält das blanke Ende gegen das Gitter – brutzelnder Fledermauseintopf ist das Ergebnis.

Autos bringen den Tod

Edward sitzt am Steuer eines Taxis und fährt durch die 59. Straße in Manhattan. Plötzlich fängt die Erde an zu beben, aus der dicht befahrenen Straße wird ein apo-

kalypischer Todesparcours: Erdspalten tun sich auf, Autos fliegen durch die Luft, ganze Hochhäuser stürzen in sich zusammen. Während um ihn herum die Hölle losbricht, muss sich Edward seinen Weg durch die Trümmer bahnen, über aufgerissene Straßen springen und gigantische Stacheln umkurven. Spektakuläre Autofahrten wie diese sollen ein fester Bestandteil des Spiels werden. Kein Wunder: Eden Games hat auch **Test Drive Unlimited** programmiert. Folgerichtig haben sie die Fahrphysik des Online-Rasers für ihr Horrorspiel übernommen. Obwohl der (frei erkundbare) Central Park nicht so groß wie die Insel aus **Test Drive Unlimited** ist, kann ein Auto dort sehr nützlich sein – zum Beispiel als rollende Bombe (siehe Kasten rechts). Die dramatische Zerstörungsszene hat uns zumindest eines bewiesen: Was auch immer im Central Park ruht, es muss wohl verdammt groß oder verdammt mächtig sein – oder beides. *Benjamin Blum / CS*



Jeder bewegliche Gegenstand im Spiel lässt sich **aufheben** – also auch Leichen. Hier muss Edward jedoch erst mal Mini-Aliens abwimmeln, die am leblosen Körper nagen.

Autobombe im Eigenbau



Im Handschuhfach findet Edward einen Schraubenzieher.



Mit dem Werkzeug manipuliert er den Tank, Benzin tritt aus.



Er setzt sich ins Auto, fährt los und springt dann ab.



Er zückt sein Feuerzeug und setzt die Benzinspur in Brand.



Ka-bumm! Die rollende Bombe detoniert effektiv.

Alone in the Dark

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **2008**
► Hersteller **Eden Games / Atari** ► Status **zu 80% fertig**

Benjamin Blum: Mein Eindruck nach dem Studiobesuch ist zwiespaltig. Einerseits bietet *Alone in the Dark* durchaus fordernde Rätsel, und das Szenario mit dem apokalyptischen Central Park gefällt mir gut. Auch die Inszenierung kann sich sehen lassen. Allerdings war die Steuerung beim Probespielen etwas hakelig, und auch die Animationen brauchen noch Feinarbeit. Ich bin gespannt, was Eden Games aus dem Spiel macht.



redaktion@gamstar.de