

DVD
- Video Special

DVD-XL
- HD-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5279
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5278
- GameStar TV
(Premium)
- Podcast #34

Win Vista 32 Bit
- läuft

Im Heft
- Hall of Fame:
Alone in the Dark
(S. 145)



Alone in the Dark

Atari schickt Sie in einen packenden Action-Horrorfilm zum Selberspielen und stellt Ihre Nerven damit auf die Probe – im Guten wie im Schlechten.

So möchte keiner aufwachen. Edward Carnby, Held des Action-Adventures **Alone in the Dark**, liegt gefesselt und noch halb betäubt auf dem Sofa eines Hotelzimmers irgendwo in New York, verschleppt und bewacht von zwei finsternen Gestalten. Anfangs erkennen wir nur undeutliche Schemen, irgendjemand scheint Edward einen ordentlichen Hieb auf den Hinterkopf gegeben zu haben. Was ist hier los? Bevor wir einen klaren Gedanken fassen können, zerrt uns

einer der Entführer aus dem Raum. »Bring ihn aufs Dach und töte ihn!«, ruft ihm der andere hinterher. Unsant werden wir einen dunklen Flur entlang gestoßen, müssen immer wieder blinzeln (X-Taste), um die unheimliche Szenerie scharf sehen zu können. »Hier links!«, bellt der Gangster hinter uns, das Gewehr im Anschlag. Als wir um die Ecke stolpern, reißt urplötzlich die Betonmauer neben uns auf, und eine dämonische Macht zieht unseren panisch kreischenden Pei-

Faszination & Frust

Michael Trier: Die erste Stunde in *Alone in the Dark* gehört zum Spannendsten, was ich in Spielen erlebt habe. Selten hatte ich so sehr das Gefühl, tatsächlich Teil der Geschichte zu sein. Und auch später sind es die Erzählweise und die spektakuläre Inszenierung, die mich motivieren, weiter zu spielen. Denn manchmal möchte ich Maus und Tastatur einfach in die Ecke knallen, windige Kollisionsabfragen und Zufallsberechnungen machen aus kniffligen Passagen stupide Versuch-und-Fehler-Spielchen. Trotzdem hat das Spiel einzigartige Qualitäten und ist für Freunde mystischer PC-Abenteuer mehr als einen Blick wert. Ich spiel' weiter – und hoffe auf Nachbesserungen.



michael@gamestar.de

niger brutal in die Tiefe. Dann herrscht Stille. Der Schock sitzt uns noch in den Knochen, als wir nun allein den Flur entlang taumeln. Allein im Dunkeln.

Angefangen

Der packende Auftakt ist nur der Anfang einer hochdramatischen Geschichte, die der Entwickler Eden Games in spektakulären, fast kinoreifen Sequenzen erzählt. So handelt sich Edward nach dem unfreiwilligen Ableben seines Entführers in 50 Metern Höhe an einer Gebäudefassade entlang, die nach und nach in sich zusammenstürzt. Trümmerteile reißen zunächst sicher scheinende Fenstersimse in die Tiefe, Feuer und Explosionen schleudern Edward das Mauerwerk um die Ohren, während die Kamera den Brocken folgt und das Chaos auf der Straße unter ihm offenbart. Auch im weiteren Verlauf bleibt der Staunfaktor auf konstant hohem Niveau. So kraxeln wir zum Beispiel an einem Seil eine Felswand hoch, während über uns ein abgestürzter und an der Klippe hängender Helikopter nach und nach auseinanderbricht und die Umgebung durch auslaufende Kerosinbäche in Brand steckt. Untermalt wird das Spektakel durch eine aufwändig produzierte Mu-

sik, die nicht (wie von vielen Spielen gewohnt) generisch im Hintergrund dudelt, sondern sich nach dem Geschehen auf dem Bildschirm richtet – großartig!

Mitgefühl

Trotz all der im Genre derzeit einmaligen Aha-Momente hat Eden Games die Handlung nicht vernachlässigt. Von Beginn an interessiert man sich für den schroffen Edward und dessen geheimnisvolle Vergangenheit (warum ist der Mann über hundert Jahre alt?), lernt mit Sarah eine ständig quasselnde junge Frau kennen, die man anfangs zwar hasst, aber später nicht mehr missen möchte, und stolpert von einer unerwarteten Story-Wendung in die nächste. Da fällt es kaum auf, dass die Geschichte an sich (der Teufel macht sich in New York breit) nicht gerade den Innovationspreis des Monats gewinnt. Dass man sich so mit den Hauptfiguren identifizieren kann, liegt vor allem an den gut gesprochenen Zwischensequenzen. Die fein gezeichneten, detaillierten Gesichter und die aufwändigen Animationen machen die Charaktere lebendig – die Klasse eines **Mass Effect** erreicht **Alone in the Dark** hierbei allerdings nicht ganz. Schade: In der etwa 20

Aufgaben eines Professors



Edward Carnbys Aufgabenspektrum ist groß: Er fackelt sich mit **Deo und Feuerzeug** den Weg frei, baut **Rampen**, um im Central Park mit Autos über Abgründe zu springen, hangelt über elektrisiertes Wasser und an **Dampffrohren** vorbei und balanciert ein über einem Abgrund schwankendes Buswrack mit toten Körpern aus.



Pures Haudrauf reicht nicht aus, den **Infizierten** kann Edward nur mit Feuer beikommen – entweder mit alkoholgetränkter Munition oder brennbaren Flüssigkeiten (linke Flasche). (1280x720, volle Details)

Spielstunden umfassenden Handlung bremst das Spiel die durchgehend hohe Spannung ausgerechnet vor dem Finale durch nervige Fleißaufgaben unnötig aus. Doch dazu später mehr.

Gegrübelt

Filmsequenzen und Skriptereignisse schön und gut, aber wie funktioniert das eigentliche Spiel? Edward Carnby lenken Sie wahlweise aus der Ego- oder Schulterperspektive durch größtenteils liebevoll gebaute und detaillierte Levels, meistern knifflige Sprungeinlagen, legen sich mit zombie-ähnlichen Gegnern an und lösen mehr oder weniger anspruchsvolle Rätsel. Vor allem in Letzteren stecken abwechslungsreiche Ideen. Dank der aufwändigen Physik-Engine müssen Sie beispielsweise mit einer Schaufel brutzelnde Stromkabel aus dem Wasser fischen, einen gefährlich schwankenden Bus mit Hilfe toter Körpern ausbalancieren oder verschlossene Türen in Brand stecken. Gerade die Feuersimulation ist den Entwicklern sehr gut gelungen: Alles, was aus Holz oder ähnlich brennbarem Material besteht, fängt auch wirklich Feuer, zerbröckelt erst teilweise, dann komplett und gibt schließlich den Weg frei – das macht die Spielwelt dynamisch und lebendig. Kehrseite der Physik-Medaille: Durch die teils ungenaue Kollisionsabfrage bleibt Edward oft an kleinsten Kanten hängen, hat mit wild umher wirbelnden Objekten zu kämpfen oder hüpf selbst

über kniehohe Hindernisse erst nach mehreren Versuchen. Das nervt besonders, weil es oft Edwards Bildschirmleben abrupt beendet. Wer einmal von lichtscheuem Dämonenschleim aufgeessen wurde, nur weil er die Taschenlampe nicht ganz genau nach dem Willen des Level-Designers ausgerichtet hat, weiß genau, wovon wir reden.

Ferngesteuert

Wie es sich für eine Xbox-360-Umsetzung gehört, dürfen Sie Edward entweder mit der klassischen Maus-Tastatur-Kombination oder mit einem Gamepad steuern. Allerdings ist Eden Games keine der beiden Varianten so wirklich gelungen. Während Sie zum Beispiel mit der

Maus aus der Ego-Perspektive naturgemäß sehr gut zielen können und die beste Übersicht haben, lenkt sich der Held in der Schulterperspektive ziemlich ungenau. Der Grund: Edward orientiert sich nicht an der jeweiligen Kameraposition, weshalb Sie oft in die falsche Richtung laufen und im schlimmsten Fall von einer Klippe stürzen. Auf dem Gamepad wiederum machen die zahlreichen Nahkämpfe selbst Profis zu schaffen. So müssen Sie mit dem Analogstick den Schlagwinkel Ihrer Waffe (Axt, Heizungsrohr etc.) manuell justieren, um möglichst viel Schaden auszuteilen – im Eifer des Gefechts nahezu unmöglich. Mit der Maus funktionieren die Scharmützel zwar besser, wirklich eingängig ist das Ganze

Limited Edition

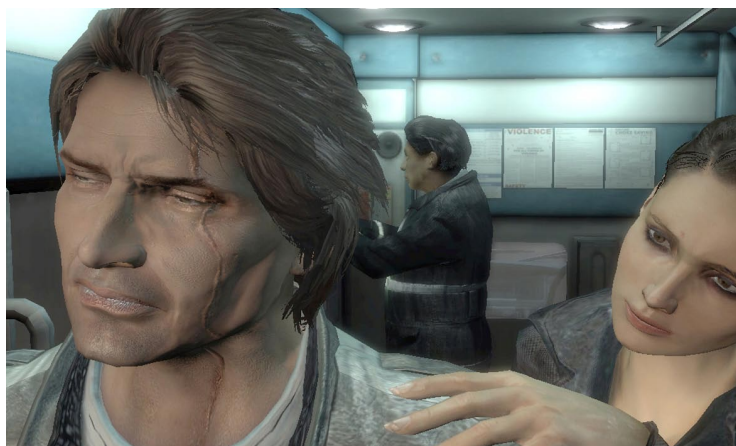
Neben der normalen Box von **Alone in the Dark** stellt Atari auch eine Spezial-edition in die Händlerregale. Inhalt: ein gebundenes Artwork-Buch, eine etwa 15 Zentimeter große Actionfigur aus Plastik, eine Making-of-DVD sowie der stimmungsvolle Soundtrack des Spiels. Die Limited Edition kostet etwa 60 Euro – ein fairer Preis.



Spektakulär, aber durch diverse Designmacken frustrierend unfair: Minutenlang **brettern wir durch New York**, das gerade von einem Dämon zerstört wird.



Gesammelte Gegenstände sortiert und kombiniert Edward in den zahlreichen Taschen seiner Jacke.



Die Zwischensequenzen gehören zum Besten, was PC-Spiele momentan zu bieten haben.

aber trotzdem nicht. Bedienungsmankos finden wir auch beim Inventar. Zwar lassen sich zum Beispiel Taschentücher mit Whisky-Flaschen zu einem Molotov-Cocktail kombinieren, nicht aber umgekehrt. Immerhin dürfen Sie häufig verwendete Gegenstände auf Favoriten-Slots verteilen und per Schnellaste aktivieren. Nichtsdestotrotz sind beide Steuerungsvarianten überladen – vier Seiten Tastenbelegungen im Optionsmenü sprechen für sich.

Rumgekurvt

Alone in the Dark merkt man die Rennspiel-Vergangenheit von Eden Games an, denn Edward ist häufig im Auto unterwegs. Was angesichts der aus **Test Drive Unlimited** übernommenen Fahrphysik aufregend klingt, krankt aber am Feinschliff. Die Vehikel bleiben zu häufig an kleinsten Hindernissen hängen, verlieren ohne erkennbaren Grund die Bodenhaftung oder drehen sich selbst nach banalen Kollisionen um die

eigene Achse. Besonders frustrierend wird das ausgerechnet in einem der spektakulärsten Abschnitte des Spiels: Während die dämonischen Kräfte halb New York in **Armageddon**-Manier auseinandernehmen, brettern Sie über aufbrechende Straßen, weichen brennenden Fahrzeugen und einstürzenden Gebäuden aus und dürfen sich dabei keinen Fehler erlauben – sonst müssen Sie die minutenlange Sequenz ganz von vorn starten. Da eher das

Glück als das eigene Können zum erfolgreichen Abschluss der Fahr-einlagen führt, werden hier selbst fortgeschrittene Spieler frustriert. Immerhin bietet **Alone in the Dark** dem Ungeduldigen eine ebenso innovative wie nützliche Funktion an: Wer an einer Stelle nicht weiterkommt, kann die aktuelle Episode einfach überspringen und beim nächsten Wendepunkt der Handlung weiterspielen. Vorteil: Selbst Einsteiger kommen in den Genuss des Finales. Nachteil: Wer

TECHNIK-CHECK

ALONE IN THE DARK



STANDARD-PC
ATHLON 64 X2/3.500+ • 1,0 GByte RAM • GEFORCE 7800 GT

► 1024x768 ► niedrige Details

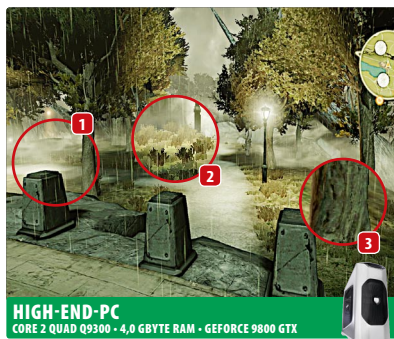
Vor allem die Stimmung leidet in niedrigen Details. Während die Texturen **3** kaum an Qualität verlieren, fehlen indirekte Beleuchtung **1** und Objekte in der Spielwelt **2**.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GByte RAM • RADEON HD 3870

► 1280x1024 ► mittlere Details

Bereits in mittleren Details fehlen die Nebel-effekte und die indirekte Beleuchtung **1** – Objektvielfalt **2** und Texturen **3** sind auf dem Niveau der hohen Einstellungen.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte RAM • GEFORCE 9800 GTX

► 1680x1050 ► hohe Details

Eine aktuelle Grafikkarte vorausgesetzt sorgt Alone in the Dark für Grusel-Stimmung – wallendem Nebel, indirekter Beleuchtung **1** und schöner Texturen **3** sei Dank.

TECHNIK-TIPPS

- Verringern Sie die Auflösung um eine Stufe, bringt das bis zu 70 Prozent mehr Frames.
- Minimale »Effekte« lassen den Nebel verschwinden, das Spiel läuft aber nur unwesentlich schneller.
- Mit niedriger Vegetation verschwinden alle Gräser, Sie gewinnen aber etwa 20 Prozent mehr Leistung.
- In niedrigen Schatteneinstellungen läuft das Spiel etwa 20 Prozent flüssiger, dafür verliert es an Atmosphäre.

- Minimale Lichtclipping-Entfernung erhöht die Frames um etwa zehn Prozent.
- Ohne Shader 3.0 bleibt der Monitor schwarz – da hilft nur eine neue Grafikkarte.
- Selbst mit 4,0 GByte RAM leidet das Spiel an sporadischen Nachladerucklern.

Checkliste

- 7,6 GByte Speicherplatz
- 3,2 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT ALONE IN THE DARK AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1				2				3			
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra		2800+	2600+	3200+		128	256	512	768
	X700	X800 XL	X850 XT		2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz		1.024	1.536	2.048	2.560
	X700	X800 XL	X850 XT		2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz		1.024	1.536	2.048	2.560
PROZESSOR	1				2				3			
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra		2800+	2600+	3200+		128	256	512	768
	X700	X800 XL	X850 XT		2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz		1.024	1.536	2.048	2.560
	X700	X800 XL	X850 XT		2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz		1.024	1.536	2.048	2.560
SPEICHER	1				2				3			
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra		2800+	2600+	3200+		128	256	512	768
	X700	X800 XL	X850 XT		2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz		1.024	1.536	2.048	2.560
	X700	X800 XL	X850 XT		2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz		1.024	1.536	2.048	2.560

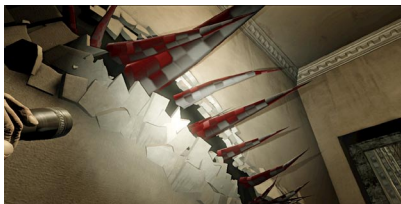
4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, niedrige Details	läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details	läuft so flüssig: 1680x1050, hohe Details
LEGENDE	ruckelt stark			



Die zahlreichen **Nahkämpfe** sind wegen der fummeligen Steuerung oft etwas chaotisch.

Grusel-Bugs!

- Mit ATI-Karten kann es im Central Park zu willkürlichen Abstürzen kommen.
- In seltenen Fällen werden Figuren-Animationen nicht korrekt abgespielt.
- Physik-Bug: Manchmal hängen Gegenstände in der Luft oder flattern wild umher.
- In einem Level sind wir auf unschöne Platzhalter-Texturen gestoßen (siehe Bild).



ein paar Episoden überspringt, kann dem Handlungsverlauf nur noch schwer folgen. Da helfen auch die fantastisch geschnittenen und von TV-Serien wie **Lost** und **Heroes** inspirierten Rückblenden kaum.

Nachgebessert

Einen Großteil des Spiels verbringt Edward im New Yorker Central Park. Der wurde von Eden Games akkurat und stimmungsvoll nachgebaut: So wabert auf

den spärlich beleuchteten Wegen dichter Nebel, und zwischen den Bäumen schlurfen Zombies umher. Unser Tipp: Seien Sie möglichst leise, die fiesen Fleischfresser sind Ihnen beim kleinsten Geräusch direkt auf den Fersen. Selbst an den berühmten Zoo in der New Yorker Grünanlage haben die Designer gedacht. Das eigentlich coole Park-Szenario wird ein wenig durch gelegentliche Fließaufgaben verdorben, für die Sie im düsteren Dickicht umherfahren und zahlreiche von Dämonen infizierte Bäume verbrennen sollen. Ärgerlich: Überspringen dürfen Sie ausgerechnet diese Sequenzen nicht – das zieht die Spielzeit kurz vor dem Finale unnötig in die Länge. Letzteres lässt sich wohl kaum nachträglich »rauspatchen«, dafür aber die zahlreichen, vorher angesprochenen Stolpersteine bei Bedienung und Physik. Eden Games sollte also möglichst schnell Updates nachreichen, um aus dem gelungenen **Alone in the Dark** ein noch besseres, runderes **Alone in the Dark** zu machen. In Sachen Dramaturgie und Inszenierung ist der Titel schon jetzt das derzeit beste Action-Abenteuer. **DM**

Ungechliffener Diamant

Daniel Matschijewsky: *Alone in the Dark* ist ein Paradebeispiel, wie man Spiele zu inszenieren hat – sei es durch die wendungsreiche Handlung, die fantastischen Skriptsequenzen oder die interessanten Figuren. All das verpackt Eden Games zu einem fesselnden Action-Horror-Cocktail, der zwar wunderbar gemixt ist, aber einen üblen Nachgeschmack hat: In nahezu jeder Spielminute stolpere ich über Designmacken, die man mit ein, zwei Monaten Entwicklungszeit mehr locker hätte vermeiden können. Diesen Feinschliff muss Eden Games dringend noch durch Patches erbringen. Bis dahin sollten zumindest leicht zu frustrierende Spieler noch abwarten.



danielm@gamstar.de



Immer wieder sorgen fulminant in Szene gesetzte **Skriptereignisse** für Hochspannung.

ALONE IN THE DARK

ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Edén Games (Test Drive Unlimited, GS 05/07: 82 Punkte)
PUBLISHER Atari
SPRACHE Deutsch, Englisch, Ital., Span., Franz.
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 15 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 19.6.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK keine Jugendfr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

Die Fließaufgaben im Central Park sorgen für Durchhänger.



GENRE ACTIONSPIEL

SCENARIO realistisch — fiktiv
FREIHEIT linear — offene Welt
HANDLUNG einfach — komplex
GEWALT keine — brutal
SPIELABLAUF Action — Taktik

ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Kapitel überspringbar, Tutorial
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCS FÜR HIGHER-PCS

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 7,6 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,5 GB RAM 7,6 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E6300 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 7,6 GB Festplatte Gamepad

PROFITIEREN VON Surround-Sound, Dual-Core-Prozessoren, Gamepad
BLDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 GT
Geforce 7600 GT
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8600 GT / GTS
Geforce 8800 GT / GTS
Radeon X800 / X850
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2600 XT
Radeon HD 2900 XT
Radeon HD 3850 / 3870

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Gesichter und Animationen + hübsche Feuereffekte + größtenteils sehr gute Texturen + gelegentlicher Plastik-Look + auf den Punkt geschnittene Musik + gruselige Surround-Kulisse + sehr gute englische Sprecher + auf Deutsch »nur« okay	8 / 10
SOUND	+ Kapitel überspringbar + stetiger Anstieg des Schwierigkeitsgrades + frustrierende Sequenzen + teils übermächtige Gegnermassen + gelungene Mischung aus Horror, Mystery und Action + schön gezeichnete Figuren + tolle Skriptsequenzen + coole Feuerphysik	9 / 10
BALANCE	+ nützliche Tastenkürzel + intuitive Steuerung ... + ... die nicht durchdacht ist + störrische Kamera + fummeliges Inventar	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ acht teils lange Episoden + angemessene Solo-Spielzeit + großer Central Park + geringer Wiederpielwert	10 / 10
BEDIENUNG	+ abwechslungsreich und stimmungsvoll gebaut + teils spektakuläre Außenareale + manche Innenräume etwas detailarm + infizierte weichen aus und verfolgen Edward + alle anderen Gegner spulen durchschaubare Manöver ab + seltene Aussetzer	6 / 10
UMFANG	+ zahlreiche Nahkampfwaffen + Gegenstände kombinierbar + Physik aktiv einsetzbar + nur Pistolen als Schusswaffen	9 / 10
LEVELDESIGN	+ grandioser Auftakt + interessanter Held + spannend und wendungsreich inszeniert + gegen Ende unnötige Durchhänger	9 / 10
KI		7 / 10
WAFFEN & EXTRAS		8 / 10
HANDLUNG		9 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Packender Horrorthriller, dem der Feinschliff fehlt.

82

SPIELPUNKT