



HALL OF FAME

Alone in the Dark

Eine verlassene Villa in Louisiana markierte 1992 den internationalen Durchbruch des Survival Horrors auf dem PC.

Deswegen legendär

- Markiert die Geburtsstunde des Survival Horrors auf dem PC
- Vorerenderte Kamerapositionen
- Großartige Soundeffekte
- Geschichte basiert auf H. P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos
- Viele Heldentode durch unfaire Situationen

Edward Carnby oder Emily Hartwood? Das war die Frage zu Beginn von **Alone in the Dark** von 1992. Doch ob Sie das Spiel mit Männlein oder Weiblein antraten, blieb sich gleich: Die Charaktere unterschieden sich nur im Aussehen, nicht in ihren Fähigkeiten. Und beide waren zunächst auf der Jagd nach einem Klavier, dann aber bald schon auf der verzweifelten Suche nach einem sicheren Ausgang aus dem geisterverseuchten Herrenhaus Derceto im Louisiana des Jahres 1925.

Alone in the Dark gilt als erstes Survival-Horror-Spiel. So ganz korrekt ist das zwar nicht, erschienen doch bereits 1982 mit Ataris **Haunted House** und 1989 mit Capcoms **Sweet Home** zwei Titel, die mit ähnlichen Elementen arbeiteten. Doch letztlich war es Infogrames Gruselei, die viele der über lange Zeit gebräuchlichen Stilmittel einführte.

Selten dunkel

So richtig dunkel ging es in **Alone in the Dark** nur selten zu. Aufgrund fehlender technischer Möglichkeiten blieb die Nacht im Herrenhaus Derceto meist recht hell, relativ selten mussten Spieler von einer Öllampe Gebrauch machen, die man gleich zu Beginn fand.

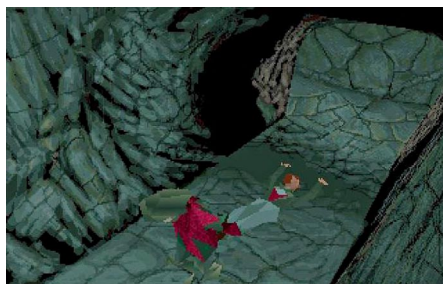
Trotz der vergleichsweise bescheidenen Mittel verbreitete die Gruselmär ein permanentes Ge-



Zu Beginn konnte man **Emily** oder **Edward** auswählen.



Edward oder Emily konnten Zombies mit dem **Säbel** erledigen.



Starb der Held, wurde sein Körper in die **Katakomben** geschleift.



Im **Inventar** stapelten sich schnell viele Gegenstände.

fühl von Bedrohung. Der Spieler fühlte sich wirklich allein – mit reichlich Monstern wie Ratten, Zombies, Geistern und mit einer Handvoll Bücher. In denen ließ sich die finstere Geschichte der Villa (an H.P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos angelehnt) ergründen.

Die Regel bei **Alone in the Dark** lautete: sehr oft speichern! Denn nicht selten gerieten Spieler in Situationen, die zum sicheren Tod des Helden führten. Wer etwa relativ zu Beginn schnurstracks den Flur im oberen Stockwerk der Villa entlang lief, fiel ohne Warnung durch die morschen Dielen in ein finstres Loch, das Spiel war vorbei und musste neu geladen werden.

Grusel-Kubismus

Durch unsere von aktuellen Grafikwundern verwöhnten Augen wirkt **Alone in the Dark** heute wie eine kubistische Anfängerkleckserei. Das flache 3D (teilweise mit

2D-Hintergründen) galt damals allerdings als wegweisend. Ebenso der Gebrauch der Kamera, die Infogrames geschickt einsetzte, um rohen Schrecken oder angenehme Gänsehaut zu erzeugen. Manchmal erspähte der Spieler im Hintergrund nur die Ahnung eines sich nähernden Monsters, weil die Entwickler einen ungewöhnlichen Blickwinkel auf die Szene gewählt hatte.

Zudem wusste Infogrames den Sound geschickt einzusetzen. Umgebungsgerausche und Musik mischten sich zu einer so schau-

rigen wie passenden Untermalung für die Flucht aus der Horror-Villa.

Dass Edward wohl öfter als Emily aus Derceto entkam, also in der Gunst der Spieler weiter vorn war als die spirrelige Dame, sah man an den Nachfolgern. Während Miss Hartwood verschwand, blieb uns Carnby erhalten. Sogar im neuen **Alone in the Dark** (Test auf Seite 68), das im New York der Gegenwart spielt, taucht seine Figur wieder auf. Und im direkten Carnby-Vergleich alt gegen neu sehen Sie, wie schnell im Spiele-Universum die Zeit vergeht. **PET**

ALONE IN THE DARK

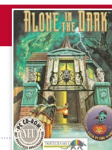
INFOGRAMES

PUBLISHER Infogrames
ENTWICKLER Infogrames
QUELLE Ebay
SPRACHE deutsch

ORIGINALRELEASE 1992
CA. PREIS 5 Euro
USK ab 16 Jahren

HARDWARE MINIMUM
SO LÄUFT'S

16 MHz, 640 KB RAM
Unter Windows Vista und Windows XP können Sie **Alone in the Dark** über den DOS-Box-Emulator starten. **Quicklink:** 5259



FAZIT Gruselig guter Startschuss für den Survival Horror auf dem PC.