

Bösenachtgeschichten

ALONE IN THE DARK 5

Mehr Story, mehr Dramatik, mehr Horror – Teil 5 der Action-Adventure-Reihe will mit Resident Evil 4 den Boden aufwischen. Wir haben uns bei den Entwicklern in Lyon schon mal in Stimmung gegruselt.

Unglaublich, wie frisch **Alone in the Dark**-Held Edward Carnby mit geschätzten 110 Jahren noch ausschaut. Wo der Geisterjäger im ersten Teil der Action-Adventure-Reihe doch in den 20er-Jahren ein altes Haus untersucht hat, sich im kommenden **Alone in the Dark 5** aber durch das New York der heutigen Zeit rätselt – so jung wie eh und je. Offenbar gibt's eine Erklärung für Carnbys alterslose Frische, aber die mag **Alone**-Produzentin Nour Polloni von Eden Games nicht verraten, als wir bei einem Studiobesuch in Lyon nachhaken. Dafür zeigte sie uns, warum **Alone in the Dark 5** den großen, bald auch für den PC erhältlichen Konkurrenten **Resident Evil 4** auf den zweiten Platz verweisen könnte.

Hoch h(in)aus

Mehr als seine Vorgänger setzt **Alone in the Dark 5** auf eine filmreife Inszenierung. In einem fast fertigen Demolevel kletterten wir in dreißig Metern Höhe an einer Hausfassade entlang, während diese durch Explosio-

nen und Feuer nach und nach zusammenbricht. Festgehalten durch dramatische Kamerawinkel hangeln wir uns inmitten bröckelnder Mauerstücke und berstender Fenster von Vorsprung zu Vorsprung – begleitet von aufwändiger Musik, die auf die Sekunde genau zur jeweiligen Situation passt. Wer nicht auf die festgelegte Kamera steht, soll jederzeit in die Schulter- oder Ego-Perspektive wechseln dürfen. Letzteres ist besonders bei den zahlreichen Schießereien praktisch. Apropos Schießereien: Wenn Sie eine Waffe auswählen, schaut Edward an sich herunter, öffnet den Mantel und greift nach seiner Pistole – cool!

New York, New York

Anders als bei den Vorgängern stückeln die Entwickler **Alone in the Dark 5** in zehn bis 15 Episoden. »Wir haben uns an Fernsehserien wie Lost und 24 orientiert«, erklärt Lead Designer Hervé Sliwa. »Jede Episode erzählt eine in sich geschlossene Geschichte und endet mit ei-



Irgendwie müssen wir in den **Central Park** hinunter. Das heißt klettern.



Bei der **Waffenauswahl** schaut Edward nach unten und greift in seine Jacke.

nem Cliffhanger, der dem Spieler Appetit auf den nächsten Abschnitt machen soll.« Die etwa 40 Minuten dauernden Episoden führen Sie in und um den New Yorker Central Park. Wie jetzt, spielt **Alone 5** etwa nur an einem Schauplatz? »Keine Sorge«, besänftigt uns Hervé. »Immerhin gibt es im Central Park neben düsteren Wäldern auch ein riesiges Wasserreser-

voir und einen Zoo«. Dank einer aufwändigen Physik-Engine sollen Sie alles, was nicht niert und nagelfest ist, aufheben und als Waffe oder zur Lösung von Rätseln verwenden dürfen. »Edward soll nur das können, was du oder ich in der jeweiligen Situation auch machen würden«, schildert Hervé. »Wir wollen keinen raketenwerfer-schwingenden Rambo.« **DM**



Dramatische Kamerawinkel sorgen für eine gewohnt beklemmende Atmosphäre. Achten Sie auf die filmtypische Unschärfe im Hintergrund. (Alle Bilder von der Xbox 360)

ALONE IN THE DARK 5

Genre: Action-Adventure
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Eden Games / Atari
Status: zu 30% fertig

Daniel Matschijewsky: »Da Publisher Atari in Sachen Geschichte noch ein Riesengeheimnis macht, fällt es mir schwer, **Alone in the Dark 5** einzuschätzen. Immerhin verspricht das Episodenformat Abwechslung und filmreife Höhepunkte. Die neuen Tomb-Raider-typischen Klettereinlagen machen den Titel dynamischer als seine Vorgänger. Bei der Präsentation mache ich mir keine Sorgen: Schon die Xbox-360-Version sieht zum Anbeißen gut aus.«



► DVD AB 16/18:
Historien-
Video