

Alan Wake 2

ZURÜCK NACH
BRIGHT FALLS

Genre: Action Publisher: Epic Games Entwickler: Remedy Termin: 17.10.2023

Wir waren mit Max Payne auf Streife in einem gruseligen Wald. Was wir dort gesehen haben, hat uns zutiefst erschreckt – und uns zugleich immense Hoffnung für Alan Wake 2 gemacht. Von Peter Bathge

Es ist das Klappern der Fensterläden, das mich am meisten beeindruckt.

Ein Sturm zieht auf, und der eben noch idyllisch wirkende Wald rund um das Ausflugsziel Cauldron Lake verwandelt sich immer mehr in eine Schreckenswelt aus mit der eigenen Fantasie spielenden Schemen und furchterregenden Geräuschen. Gerade ist die Sonne untergegangen. Wo eben noch die letzten Strahlen das Tal in ein sanftes goldenes Licht tauchten, herrscht nun Finsternis, während ich in der Rolle von FBI-Agentin Saga Andersen tiefer hinabsteige, einem gewundenen Pfad folgend. Vor mir läuft Sagas Kollege Alex Casey, der sich das

Gesicht mit Max Payne und Remedys Creative Director Sam Lake teilt.

Diese Wanderung an sich im Wind wiegender Vegetation vorbei, zwischen zunehmend beklemmenden Baumstämmen hindurch und entlang mit Efeu überwachsener, verlassener Holzhütten ist wie der Abstieg in eine lebendige Finsternis, einen Ort der Dunkelheit, eine Art Vorhölle. Es ist das Erste, was ich von Alan Wake 2 sehe und höre (die Fensterläden!), und es ist großartig.

13 Jahre später ist alles beim Alten

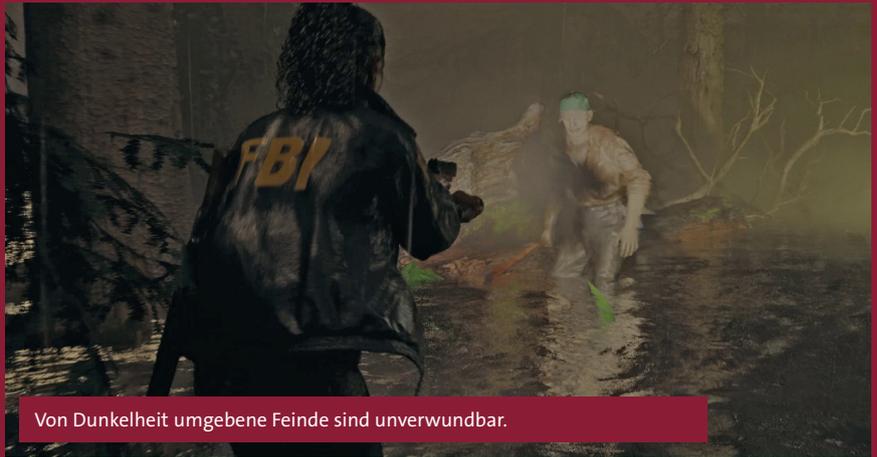
Die Version, die ich auf einem PS5-Devkit zu sehen bekam, stand laut Entwicklern kurz

Die Kreaturen in den Wäldern um Bright Falls sehen richtig gruselig aus.





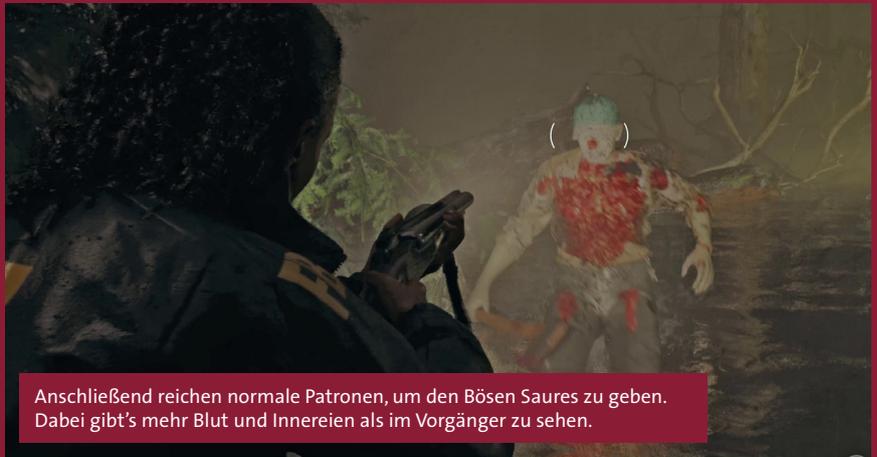
LICHT ALS WAFFE



Von Dunkelheit umgebene Feinde sind unverwundbar.



Indem ihr die Taschenlampe fokussiert und dafür einen von vier Batteriebalken opfert, offenbart ihr einen Schwachpunkt am Körper des Gegners.



Anschließend reichen normale Patronen, um den Bösen Saures zu geben. Dabei gibt's mehr Blut und Innereien als im Vorgänger zu sehen.

vor dem Erreichen des Beta-Stadiums. Zu sehen gab es das zweite Kapitel der Geschichte, die nahtlos 13 Jahre nach Alan Wakes Verschwinden ansetzt. Im verschlafenen Städtchen Bright Falls taucht die Leiche des aus dem Vorgänger bekannten FBI-Agenten Robert Nightingale auf und setzt eine Kette von Ereignissen in Gang, die ein schlafendes Böses von Neuem entfesselt.

Mit der neuen Protagonistin Saga will Remedy jenen Spielern den Einstieg erleichtern, die Alan Wake damals nicht gespielt haben. Sie übernehmt ihr zu Beginn, dann kommt irgendwann ein Punkt, an dem ihr in die Haut des namensgebenden Schriftstellers wechseln könnt. Ihre beiden Geschichten sind voneinander getrennt und doch miteinander verbunden; der Spieler soll ent-

scheiden, wann er lieber welche Story fortsetzt, muss zum Ende aber beide durchgespielt haben. Es gibt in Alan Wake 2 allerdings keinen Koop-Modus oder die Möglichkeit, eine Mission aus zwei unterschiedlichen Blickwinkeln zu erleben: Alans und Sagas Erlebnisse spielen sich auf unterschiedlichen Realitätsebenen ab, auch wenn sich die beiden wie am Ende der Demo ab und zu treffen. Zwischen den beiden soll es auch spielerische Unterschiede geben, die sind aber noch geheim.

Sherlock lässt grüßen

In Sagas Rolle kann ich mich jederzeit während des Spiels in ihren Kopf zurückziehen: Ohne Ladezeit lande ich in ihrem »Mindplace«, einer Blockhütte, die den Verstand

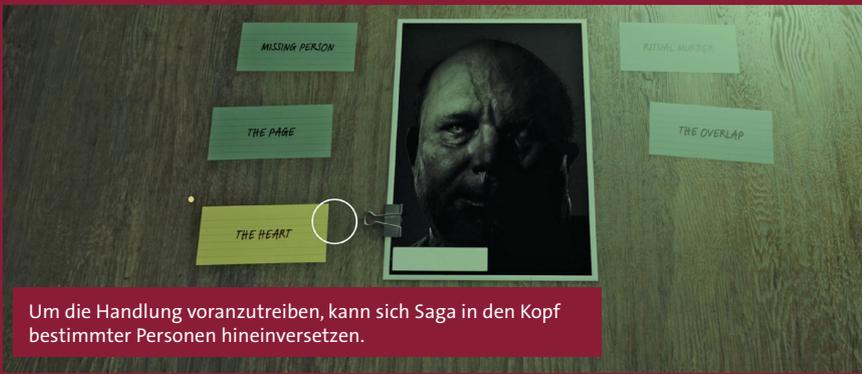
IN SAGAS KOPF



Alles fake: Die Blockhütte ist ein Gedankenkonstrukt, hier erledigt ihr allerlei Aufgaben abseits des eigentlichen Gameplays.



Eine Wand kleistert ihr mit Indizien zu, dadurch entstehen automatisch Schlussfolgerungen. Schon im zweiten Kapitel ist das ein heillooses Durcheinander.



Um die Handlung voranzutreiben, kann sich Saga in den Kopf bestimmter Personen hineinsetzen.

der FBI-Agentin repräsentiert. Wer sich an den »Mind Palace« aus der BBC-Show »Sherlock« erinnert, wird mit dem Konzept vertraut sein. Im Mindplace könnt ihr nicht nur eine Karte des aktuellen Levels aufrufen (drei davon große Hub-Areale mit alternativen Pfaden), sondern auch an einer Wand die gesammelten Hinweise, Fotos und Manuskriptseiten aufhängen. Dabei entstehen automatisch Verbindungen und Schlussfolgerungen, die die Handlung vorantreiben sowie neue Ziele im Spiel freischalten.

Anders als in den Sherlock-Holmes-Adventures von Frogwares wird es nicht erlaubt sein, falsche Schlussfolgerungen zu ziehen. Es ist aber sehr wohl möglich, Details zu verpassen. Schlussendlich hat Saga in ihrem Kopf auch noch die Möglichkeit, sich als Profilerin in die Lage bestimmter Personen

hineinzuversetzen. So kann sie in einer Art Vision erahnen, was beispielsweise Robert Nightingale vor seinem Tod gedacht hat. Offenbar gibt es hier weit weniger Entscheidungsfreiheit und anspruchsvolle Detektivarbeit, als es im ersten Augenblick erscheint, stattdessen ist der Mindplace vor allem ein Konstrukt, um die letztlich doch lineare Geschichte voranzutreiben. Wenn auch zweifellos ein sehr stimmungsvolles.

Mehr Film als Spiel?

Keine Frage, die Atmosphäre und das filmische Flair sind wie schon bei Teil 1 die größten Stärken des Spiels. Remedy hat echte Schauspieler für die Verkörperung der Figuren digitalisiert, die englische Sprachausgabe ist auf hohem Niveau, und das Tempo im gezeigten Abschnitt spielt sehr gekonnt mit



unserer Erwartungshaltung, um Spannung und Furcht aufkommen zu lassen.

Als uns Community-Managerin Vida Starčević sagt, dass die Entwickler »lieber auf Atmosphäre als auf Schockeffekte vertrauen«, sind wir daher geneigt, ihr zu glauben – und dann folgt eine Sekunde später ein typischer Jumpscare. Alan Wake 2 ist ein Horrorspiel und setzt immer wieder auf geskriptete Schockmomenten, um unseren Puls in die Höhe zu treiben. Das reicht von mit Soundverzerrung eingeblendeten, für Sekundenbruchteilen auftauchenden Videofetzen bis zum klassisch durch die Wand brechenden Angreifer.

Positiv fällt mir in der Demo immer wieder die Akustik auf. Aber auch die Grafik (zum Einsatz kommt eine verbesserte Version der aus Quantum Break und Control bekannten Engine) genügt höchsten Ansprüchen. Insbesondere das Spiel mit Licht und Schatten ist sehr gelungen, und Sagas Haare sehen fast schon täuschend echt aus. Der während der Demo einsetzende Regen durchnässt die Kleidung der Protagonistin, und liebevolle Details wie eine bis ins Kleinste durchexerzierte Nachladeanimation der abgesägten Schrotflinte (die dann auch tatsächlich an einer Schlaufe über Sagas Schulter hängt) stehen stellvertretend für die großartige Arbeit der Grafiker bei Remedy.

Wichtig ist aufm Platz

Doch Alan Wakes Probleme als Spiel reichten 2010 tiefer unter der Oberfläche. Dem gleichförmigen Gameplay ging im Spielverlauf die Luft aus. Wie Remedy den gleichen Fehler bei Alan Wake 2 vermeiden will, ist mir auch nach der Präsentation noch nicht ganz klar. Immer noch bewegt ihr euch zumindest in dem vorgespielten Abschnitt auf linearen Pfaden durch die Levels, interagiert dort mit der Umgebung, wo eine entsprechende Anzeige dazu einlädt, ihr sammelt Gegenstände ein und schießt auf von Schatten verzehrte Hillbillys und andere Widersacher. Einmal darf ich mit Max Payne, äh ... Alex Casey ein paar Worte wechseln, doch Entscheidungen sind hier auch nicht möglich. Ein paar Neuerungen gibt es dennoch:



Zu Beginn von Alan Wake 2 verkörpern wir die FBI-Agentin Saga Anderson.



Alan Wake 2 sieht in Bewegung fantastisch aus. Besonders die Lichtstimmung sorgt für dichteste Atmosphäre.

- Gegenstände wandern in ein gerastertes Inventar mit begrenztem Platz; wie in Resident Evil oder Deus Ex nehmen größere Waffen mehr Stauraum ein.
- Speichern könnt ihr nur noch an Thermoskannen in vom Licht erhellten Safehouses. Hier könnt ihr auch nicht benötigte Items in eine Kiste wandern lassen oder zwischen Saga und Alan wechseln.
- Eure Wunden müsst ihr neuerdings selbst versorgen, mit begrenzten Schmerzmitteln und typischen Erste-Hilfe-Kits. Nachschub findet ihr in der Spielwelt.
- Es gibt keine Fahrzeugsequenzen mehr.

- Eure Waffen lassen sich im Mindplace der FBI-Agentin verbessern.
- Im Kampf könnt ihr jetzt auch am Boden ausweichen, wenn euch Gegner umgeschubst haben.

Gefechte sollen sich strategischer anfühlen, dazu zählt auch der häufigere Einsatz von Wurfgeschossen wie Blendgranaten, Leuchtsignalen und Gastanks. Davon habe ich in der Demo allerdings noch nichts gesehen, Saga erledigte die Widersacher wie einst Alan: Sie leuchtet mit der Taschenlampe in die Dunkelheit, um den Feind zu schwä-

chen, dann wird mit Pistole und Schrotflinte draufgeballert. Bei einem Bossgegner wiederholte sich dieses Spiel mehrfach, allerdings riss die Schrotflinte da auch erstmals größere Löcher in den Körper des Feindes. Gekrönt wurde die Szene von einem simplen, aber spannenden Quick-Time-Event.

Batterien für eure überlebenswichtige Taschenlampe und Munition sind nur begrenzt verfügbar, vielleicht betont Alan Wake 2 im Spielverlauf also noch mehr das klassische Item-Management, das ja auch in anderen Survival-Horror-Spielen wie Resident Evil einen wichtigen Part darstellt. ★



Alan befindet sich am sogenannten Dunklen Ort, einer Unterwelt unter dem Caudron Lake.



Der Dunkle Ort ist eine Großstadt, in der sich Alan gegen Schattenwesen wehren muss.

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Ich fand Alan Wake damals faszinierend, war aber nie der allergrößte Fan. Doch auf Alan Wake 2 habe ich nach der Demo so richtig Lust! Remedy hat sich den perfekten Level für die Präsentation ausgesucht, dieser langsame Wandel von einem lauen Sommerabend hin zum Sturm in finsterner Nacht war ungemein stimmungsvoll. Wie der Wind immer stärker wurde und die Vegetation realistisch vor sich her peitschte, das musste sich nicht vor Grafikknallern wie Naughty Dogs The Last of Us verstecken. Dass Alan Wake 2 als Mystery-Thriller und Horrorspiel (dieser Sound!) funktioniert, daran hege ich kaum Zweifel. Beim Gameplay bin ich dagegen noch etwas vorsichtiger, gerade von den Kämpfen gab's zu wenig zu sehen. Ärgerlich, denn gerade die waren es, die im Vorgänger nach einer Weile zur reinen Routine verkamen. Das ständige Bündeln der Strahlen der Taschenlampe könnte genauso schnell nerven wie im Vorgänger, wenn sich die Entwickler hier nicht noch ein paar clevere Twists überlegt haben. Doch wenn man die Qualität der Demo als Maßstab anlegt, dann bin ich wiederum zuversichtlich, dass Remedy noch die ein oder andere Überraschung bei Alan Wake 2 auf Lager hat.