

Alan Wake 2

13 JAHRE SPÄTER

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Epic Games** Entwickler: **Remedy**Termin: **27.10.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **50 Euro**DRM: **ja (Epic Games Launcher)** Enthalten in: –

Alan Wake 2 ist bis auf ein paar Schönheitsfehler genau der Nachfolger, den der großartige erste Teil verdient hat. Von Natalie Schermann

Endlich ist der Schriftsteller zurück! Damit habe ich gar nicht mehr gerechnet. Schlechte Verkaufszahlen des Vorgängers, kein Interesse an einer Fortsetzung seitens des Publishers Microsoft, umherwandernde Markenrechte und, und, und. Doch nun ist Alan Wake 2 da und entführt mich wieder in die nicht ganz so idyllische Kleinstadt Bright Falls. Das Spiel knüpft da an, wo uns Teil 1 abgesetzt hat – nur eben 13 Jahre später. Zunächst schlüpfe ich in die Rolle der FBI-Agentin Saga Anderson, die mit ihrem Partner Mordfälle in Bright Falls untersucht. Ein Kult treibt hier sein Unwesen, Alans Werke dienen ihm wohl als heilige Schrift. Hat der Autor etwas damit zu tun? Um das herauszufinden, verbringe ich zunächst viel Zeit damit, die Gegend zu erkunden, besuche Orte aus dem ersten Teil wie das Oh Deer Diner, treffe auf bekannte (und immer noch verwirrte) Gestalten wie etwa Rose und suche eifrig nach Hinweisen und Auffälligkeiten.

Detektivarbeit

Was darf bei einer Ermittlung nicht fehlen? Eine Pinnwand mit Fotos und Dokumenten, die mit Fäden verbunden sind! Diese Pinnwand finde ich in Sagas Gedankenraum, einem mentalen Rückzugsort, wo ich die Hinweise analysieren und ordnen kann. An der Falltafel wähle ich mich durch alle Dokumente und geführten Gespräche, um Verbindungen herzustellen und Antworten auf Fragen zu finden, die mich dann im Spiel weiterbringen. Die Hinweise aus der Spielwelt werden in unterschiedlichen Ablagen sortiert. Diese ordne ich dann auf der Tafel an, schalte Fragen zum Fall frei und muss die verbliebenen Hinweise anschließend den Fragen zuordnen. Dank Sagas besonderer Auffassungsgabe und Menschenkenntnis kann ich zusätzlich mithilfe von Profiling in die Gedanken der Charaktere um sie herum eintauchen. Dabei eröffnen die Figuren mir auch Geheimnisse, die sie mir im Dialog verschweigen.

Gerade am Anfang freue ich mich sehr über diese Mechaniken, vor allem weil ich so den Überblick über die vielschichtige Handlung behalten und Informationen über Charaktere oder Ereignisse immer wieder nachlesen kann. Aber schon nach wenigen Stunden verdrehe ich die Augen, wenn ich mal wieder dazu gezwungen werde, die Falltafel oder das Profiling zu benutzen. Während ich schon dank der Ereignisse im Spiel verstanden habe, worum es geht und was meine nächsten Schritte sind,

GameStar
Gold-AwardGameStar
für Atmosphäre



Saga kämpft in den finsternen Wäldern rund um Bright Falls gegen Besessene.

muss ich die Puzzlestücke für Saga erstmal noch auf der Tafel zusammenfriemeln. Das kann auch mal etwas dauern, denn es ist nicht immer gleich ersichtlich, welches Beweisstück ich welcher Frage zuordnen muss.

Auch das Profiling verliert mit der Zeit an Reiz. War es zu Beginn noch ein hilfreiches Mittel, um tiefer in die Gedanken der Befragten einzutauchen, wird es mit der Zeit immer mehr zum ermüdenden Ersatz für ein Dialogsystem und wiederholt auch oft Informationen, die ich eigentlich schon anderweitig in der Welt erhalten habe – oder mir einfach denken kann. Da nimmt mich das Spiel stellenweise zu sehr an die Hand.

Wo ist Alan?

Aber was ist denn jetzt mit dem Schriftsteller? Er ist am »Dunklen Ort« gefangen. Der Dunkle Ort nimmt die Gestalt einer düsteren Version von Alans Heimatstadt New York an, und so schleiche ich mich mit ihm durch vergnagte Straßen voller Neonlichter, labyrinthartige Baustellen und zwielichtige Gassen, in denen mir die mit Graffiti beschmierten Wände wirre Anspielungen und Hinweise zur Flucht entgegenschreien. Im Nacken spüre ich dabei stets bedrohliche Schatten.

Konnte ich mit Saga in Bright Falls noch entspannt die schöne Herbstkulisse im Wald und die ersten Vorbereitungen für das Hirschfest in der Stadt genießen, packt mich die schaurige Atmosphäre des Dunklen Ortes bereits ab der ersten Sekunde. Welcher Schatten lungert nur in der dunklen Ecke, um mir Angst einzuflößen – und welcher greift mich tatsächlich an?

Die Geschichte umschreiben

Auch im zweiten Teil ist das Werk des Schriftstellers Dreh- und Angelpunkt der

Story – und diesmal auch des Gameplays! Ich sammle nicht nur Buchseiten, die mir wie schon im Vorgänger verraten, welche Schrecken in naher Zukunft auf mich warten, sondern muss auch selbst die Geschichte umschreiben. Dafür benötige ich zunächst eine Szene. Das sind einfach Orte, über die ich am Dunklen Ort stolpere. Betrete ich beispielsweise eine U-Bahnstation, wird ein versperrter Tunnel als Szene freigeschaltet. Diese kann ich dann in Alans Gedankenraum an einer Pinnwand betrachten. Ähnlich wie Saga hat nämlich auch unser Schriftsteller einen Rückzugsort, wo er die Geschichte umschreiben und damit die Spielwelt verändern kann. Um eine Szene zu verändern, braucht Alan Ideen. Diese sammle ich auf, wenn ich in der Welt über sogenannte Echos stoße. Das sind kurze Dialoge, die FBI-Agent Alex Casey führt, der Protagonist von Alans Krimi-Romanen. Echos treten als kleine Löcher in der Welt auf, und ich muss mich nur

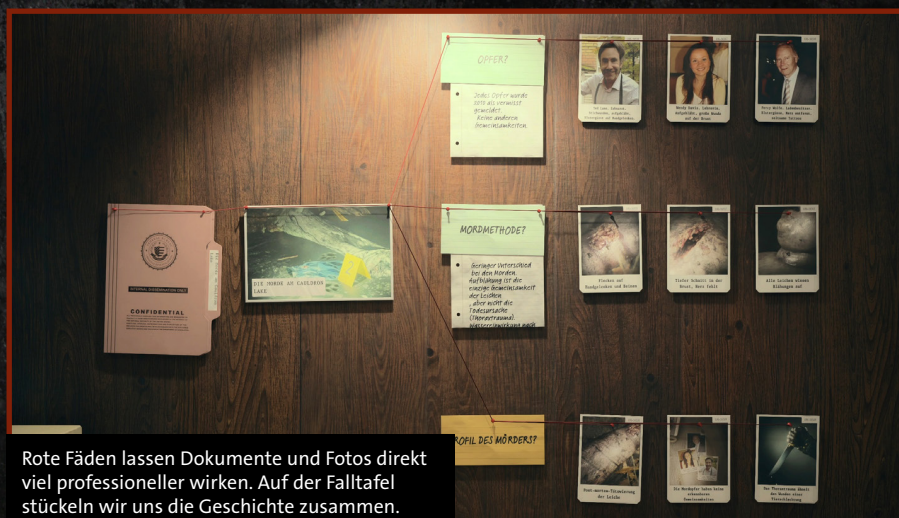
Eignet sich für euch, wenn ...

- ... Ihr Fans des Vorgängers seid.
- ... euch Atmosphäre wichtiger als Action ist.
- ... euch Rätsel nicht abschrecken.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch ständige Action und Kämpfe wichtig sind.
- ... ihr mit Erkundung nichts anfangen könnt.
- ... euch surreale Storys auf den Keks gehen.

im richtigen Blickwinkel positionieren, um sie zu füllen und die Sequenz auszulösen. Habe ich dann eine Idee und eine Szene, kann ich diese im Gedankenraum kombinieren und die Geschichte umschreiben. Blockierte mir vorher ein eingestürzter Tunnel den Weg, offenbart sich nun ein Durchgang. Stecke ich in einer Sackgasse, tauchen in der umgeschriebenen Szenen neue Hinweise auf, oder es öffnen sich ganz neue Abschnitte im Level. Das ist aber nicht die einzige Möglichkeit, wie ich meine Spielwelt mani-



Rote Fäden lassen Dokumente und Fotos direkt viel professioneller wirken. Auf der Falltafelstückeln wir uns die Geschichte zusammen.



Alan muss sich in seinem New York gegen aggressive Schemen wehren.



Wir kehren pünktlich zum Hirschfest nach Bright Falls zurück. Das kann ja gar kein schlechtes Omen sein, oder? Oder?



Sogenannte Echos finden wir in der Welt. Diese dienen als Ideen für das Umschreiben der Geschichte.



Alan treibt sich im Dunklen Ort herum und sucht verzweifelt nach einem Ausgang.



Saga Anderson kämpft sich durch die reale Welt und entführt uns an neue und altbekannte Orte.

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Für mich übertrifft Alan Wake 2 sogar seinen famosen Vorgänger, doch ich weiß, dass dieses Spiel nicht für jeden geeignet ist. Gerade das erste Drittel ist sehr dialog- und erkundungslastig. Ich laufe viel durch die Welt, sauge die Atmosphäre auf, lese mir Buchseiten durch oder höre dem Radio zu. Kämpfe und Action-Einlagen kommen in den ersten 15 Stunden in einer deutlich niedrigeren Frequenz vor als noch im Vorgänger. So spaßig die neuen Mechaniken und Fähigkeiten der Spielfiguren auch sind, wirkt besonders Sagas Falltafel nach einigen Spielstunden recht monoton und repetitiv. Wer keine Lust auf Rätsel, Welterkundung und eine verrückte und verwirrende Achterbahnfahrt von Storytelling hat, der sollte lieber einen großen Bogen um Alan Wake 2 machen. Remedy-Fans kommen hier aber nicht zuletzt aufgrund der tollen Easter Eggs aus dem spieleübergreifenden Universum auf ihre Kosten. Einige Missionen, Lieder und das Finale werden mir sicherlich noch eine sehr lange Zeit nicht aus dem Kopf gehen. Jetzt, wo ich fertig mit Testen und Schreiben bin, habe ich wieder beide Hände frei, mich an den kleinen Strohalm zu klammern und zu hoffen, dass wir in den nächsten Jahren neben ein paar DLCs vielleicht noch mit weiteren Fortsetzungen rechnen können ... darauf spielt dieses fulminante Ende von Alan Wake 2 doch an, oder? Oder!?

pulieren kann. Alan trägt diesmal eine hilfreiche kleine Lampe bei sich, mit der er Lichtkugeln einsammeln und diese wieder freilassen kann – ja, genau wie Dumbledore mit seinem Deluminator.

Die Orte verändern sich, je nachdem ob das Licht an oder aus ist. Eine Tür kann bei ausgeschaltetem Licht beispielsweise zu einem ganz anderen Balkon führen als mit eingeschaltetem Licht. Eine Wand verschwindet, eine Treppe erscheint, ein Tor öffnet sich – ihr merkt schon, hinter Alans Fähigkeiten verbergen sich kleine Rätsel, die ich lösen muss, um durchs Kapitel zu schreiten.

Zwei Helden, zwei Realitäten

Ich war zunächst sehr skeptisch, ob die Einführung einer neuen Spielfigur für ein Spiel, das Alan Wake heißt, überhaupt notwendig ist. Nach nur wenigen Spielstunden bin ich aber zum Saga-Fan geworden. Die beiden Erzählstränge fügen sich hervorragend in den Spielfluss ein. Nach jeweils zwei bis drei Kapiteln kreuzen sich die Wege der FBI-Agentin und des Schriftstellers, und ich kann nun selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge ich die Story weiterspiele.

Will ich zunächst Sagas Sichtweise erleben und dann zu Alan wechseln? Oder möchte ich nach jedem Level tauschen? Die



Durch Dialoge erfahren wir übrigens mehr über die Leute und die Welt.

Realitäten kann ich am Anfang eines Kapitels im Speicherraum mithilfe eines Putzmeisters (fragt nicht, ich weiß doch auch nicht!) wechseln. So setzt sich aus verstreuten Bruchstücken die übergreifende Story immer weiter zusammen, wenn ich den einzelnen Strängen von Alan Wake und Saga Anderson folge. Mit der Zeit überlappen sich die Realitäten immer mehr, und ich erfahre, warum Saga eine Rolle in Alans Geschichte spielt, was hinter den Kultmorden steckt und was sich hinter den mysteriösen Fähigkeiten des Schriftstellers verbirgt.

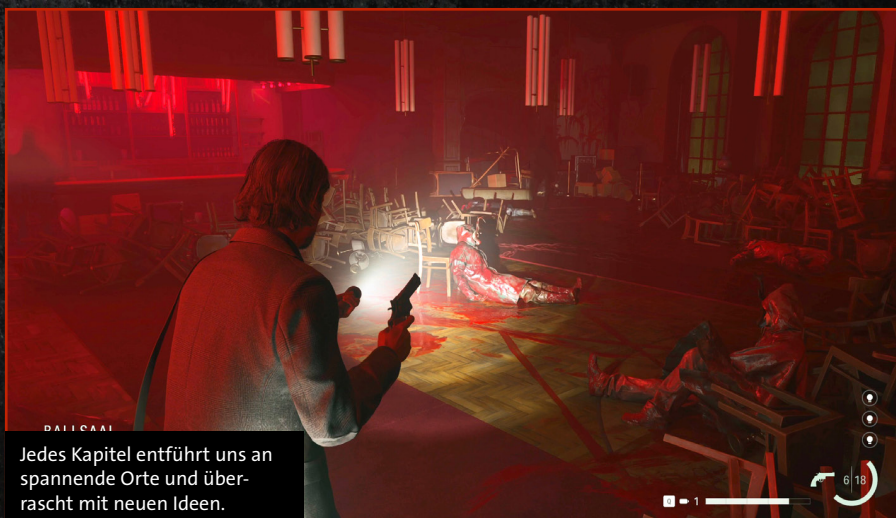
An dieser Stelle halte ich mich bewusst vage, denn der große Fokus auf die Erzählung ist der Kern des Spiels, und ihr sollt die Wendungen und Offenbarungen schließlich selbst erleben. Eins vorweg: Die Story trägt mal wieder ganz klar die Handschrift von Remedy und wirkt stellenweise sehr verwirrend und undurchschaubar – das Ende greift vieles zwar auf und ordnet es ein, lässt uns aber wie gewohnt mit einem Cliffhanger-Finale zappeln. Dazu aber etwas später mehr.

Neuer Höhepunkt

Mit den zwei Charakteren umgehen die Entwickler auch die Gefahr, dass die Spielumgebungen und damit das Spielerlebnis zu eintönig werden könnten. Ich bekomme so nicht einfach nochmal eine etwas veränderte Version des ersten Teils aufgetischt, son-

dern entdecke bisher ungesehene Orte von Bright Falls – und komplett durchgedrehte Umgebungen am Dunklen Ort. Mit Saga erforsche ich in einer offenen Welt die Stadt und ihre Umgebung, finde mich mal in der zappendusteren Leichenhalle eines Polizeipräsidiums wieder oder suche nach Hinweisen auf den Kult zwischen den rostigen Attraktionen eines verlassenen Freizeitparks, während sich gruselige Zirkusmusik in meine Ohren windet und von der Finsternis Besessene aus einem kaputten Brunnen klettern (Samara lässt grüßen!).

Mit Alan dagegen besuche ich eine Talkshow, in der sich der ahnungslose Autor Fragen über sein Buch stellt, an das er sich nicht erinnern kann. In seiner alten Wohnung erhasche ich einen Blick auf Alice' Fotografien und ihre eigenen Nachforschungen, die mir mehr über die Story verraten. Im Oceanview Hotel folge ich mit angehaltenem Atem Flüssen aus weinrotem Blut durch Lobbys und Hotelzimmer. Und immer wieder stolpere ich in wilde und surreale Fieberträume, die ich euch an dieser Stelle nicht vorwegnehmen möchte. In einem Moment zieht sich mein Magen zusammen, wenn ich durch überflutete Gänge, die mich in einer endlosen Schleife gefangen halten, stampfe und bei jedem Blubbern aufschrecke – im nächsten Moment komme ich nicht aus dem Lachen heraus, weil ich den absurd lustigen



Jedes Kapitel entführt uns an spannende Orte und überrascht mit neuen Ideen.



Radiosendungen zuhören oder Werbeclips anschauen, in denen mich das Spiel mit witzigen Easter Eggs belohnt. Die einzigartige Stimmung und der Flair sind das Aushängeschild von Alan Wake 2.

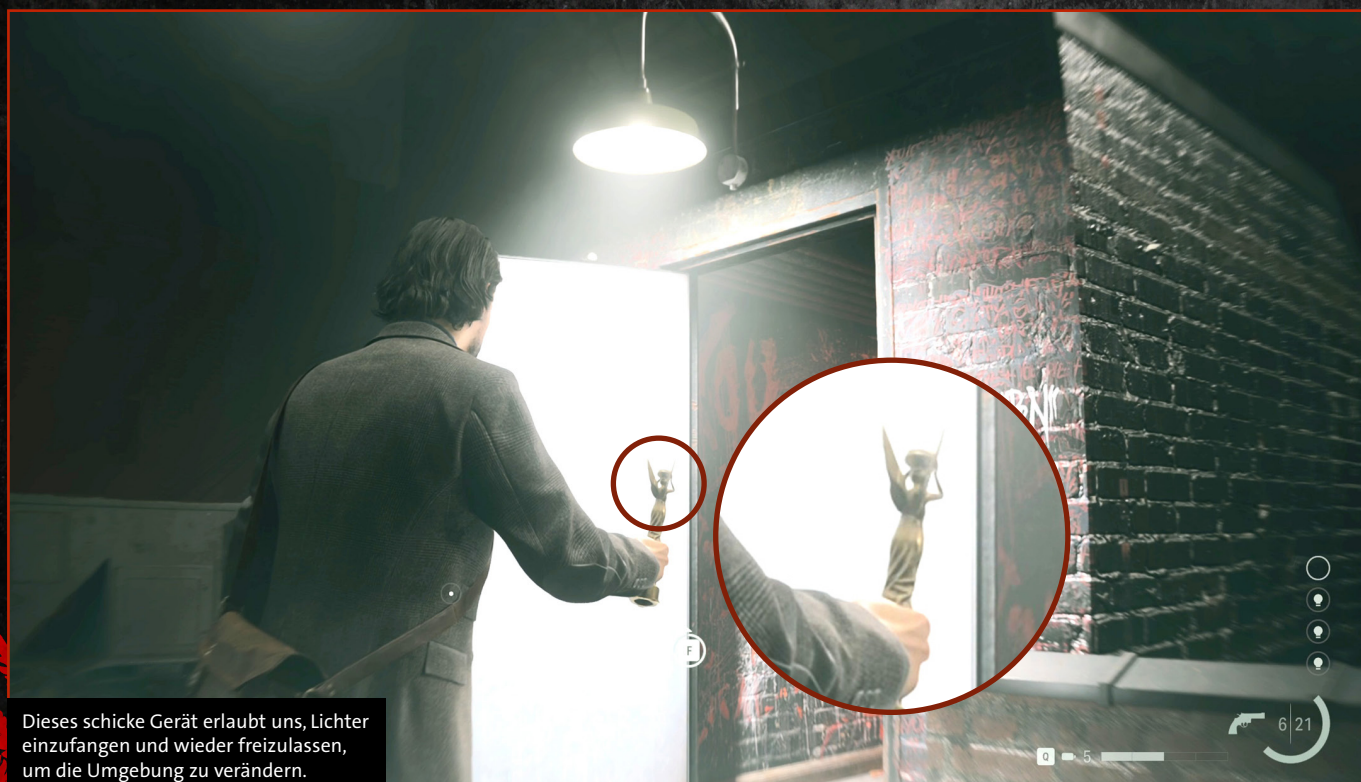
Die Mischung aus David-Lynch-Mystery, die mich mit jedem Kapitel mehr und mehr verwirrt, wunderschönen und stimmungsvollen Licht- und Schattenspielen und wirklich schaurigen Gänsehautinszenierungen machen das Spiel zu einem Atmosphärenbrett. Hier setzt Alan Wake 2 Maßstäbe: Kein anderes Horror-Adventure hat derart abgedrehte Ideen. Habe ich bis heute immer voller

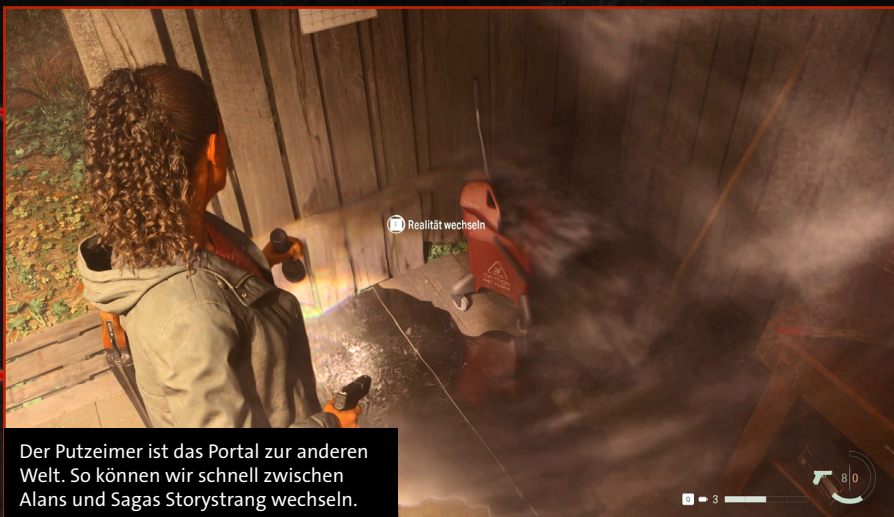
Freude von dem Bosskampf auf der Konzertbühne aus dem ersten Teil erzählt, bei dem ich die Besessenen mit Feuerwerk und Rockmusik in die Luft jagen konnte, werde ich jetzt jedem ein Ohr abkauen, wie großartig das Kapitel »Initiation 4« ist!

Mit Licht gegen die Dunkelheit

Apropos Besessene: Wir haben ja noch gar nicht über die Kämpfe geredet! Die Schießereien funktionieren ähnlich wie schon im Vorgänger. Saga und Alan sind jeweils mit einer Taschenlampe bewaffnet, mit der sie die Schatten der Besessenen vertreiben

müssen, um ihnen Schaden zuzufügen zu können. Erst dann kann ich wahlweise mit Revolver, Gewehr, Schrotflinte oder Armbrust auf die Schattengestalten einschließen. Zusätzlich stehen mir kleine Helferlein wie Blendgranaten oder Fackeln zur Verfügung. So kann ich alle Schattenbarrieren in einem größeren Umkreis auf einmal zerbrechen. Mit meiner Leuchtpistole bringe ich kleine Gegner sogar direkt zum Platzen und nehme auch noch ihre nahestehenden Kumpanen mit. Praktisch, wenn ich mal von mehreren Besessenen umzingelt werde. Das alles fühlt sich ganz solide an, bringt aber keine





Der Putzeimer ist das Portal zur anderen Welt. So können wir schnell zwischen Alans und Sagas Storystrang wechseln.

Revolution ins Action-Genre. Stellenweise leidet das Gameplay hier an ähnlichen Problemchen, die auch schon der Vorgänger hatte. Das Ausweichen funktioniert nicht immer sauber, die Umgebungen sind nicht immer ideal – gerade der erste Bosskampf war wegen enger Durchgänge eine Qual.

Die Gegner treten zwar immer mal wieder mit unterschiedlichem Aussehen und Angriffsmustern auf, die Kämpfe verlaufen aber in der Regel immer gleich: anleuchten, ausweichen, schießen. Die Bosskämpfe bringen etwas Abwechslung, sind aber ebenfalls nichts wirklich Neues. Neu für die Alan-Wake-Reihe sind dagegen die Upgrades für Waffen und Fähigkeiten, die ich in den Gedankenräumen von Saga und Alan vornehmen kann.

Rollenspiel light

Saga etwa kann ihr Arsenal upgraden, indem sie Lunchboxen in der Welt findet, die Manuskriptstücke enthalten. Diese kann ich ausgeben, um die Magazinkapazität meiner Pistole zu erhöhen oder meine Schrotflintenkugeln verstärken, sodass sie auch den Schattenschutz von Besessenen durchdringen. Talismane verleihen der Agentin außerdem weitere Fähigkeiten und steigern beispielsweise ihre Gesundheit. Die Anhänger finde ich, wenn ich optionale Rätsel löse. Alan Wake hingegen sammelt versteckte Lichtpunkte ein, die nur sichtbar werden, wenn ich sie anleuchte. Folge ich gelben Pfeilen am Dunklen Ort, finde ich eine Spirale, die mir jeweils einen sogenannten Wortpunkt verleiht. Mit diesen Punkten kaufe ich Fähigkeiten. Worte der Hilfe verleihen Medikits beispielsweise mehr Heilkraft, Worte der Pistole erhöhen die Wahrscheinlichkeit, keine Munition zu verbrauchen, wenn ich meinen Revolver abschieße.

Das alles ist recht nützlich, kaschiert aber nicht, dass die Kämpfe nicht unbedingt zu den Stärken von Alan Wake 2 gehören. Das wissen wohl auch die Entwickler selbst, denn zumindest in der ersten Spielhälfte halten sich Action-Passagen und Kämpfe eher im Hintergrund. Besonders das erste Drittel ist sehr ruhig; ich verbringe viel Zeit damit, die Atmosphäre aufzusaugen, Rätsel zu lösen und hier und da mal einen Besessenen umzulegen. Mit großen Horden habe ich es selten zu tun.

Ein Wort zur Technik

Hauptsächlich spiele ich auf einem System mit einer RTX 4070 mit Raytracing, DLSS und WQHD-Auflösung auf den höchsten Einstellungen. Das Spiel sieht dank toller Grafik und wunderschöner Lichteffekte super aus, und die Performance ist mit wenigen Ausnahmen auch durchweg stabil. Hin und wieder begegnen mir aber Mikroruckler, vor allem wenn ich mit Saga im Wald von Bright Falls unterwegs bin.

Dennoch muss ich nach aktuellem Stand einen Punkt für kleinere Bugs abwerten. Ein Day-One-Patch verbesserte bereits ein paar größere Bugs, und die zweite Hälfte konnte ich daher problemlos beenden, ohne dass sich Gegner oder meine Helden an einem Grashalm verheddern oder sich irgendein Echo nicht aktivieren ließ. Abzug gibt es aber für die Tonspur, die immer wieder zwischen deutscher und englischer Vertonung hin und her springt. Einmal durfte ich Alans wahnsinnigem Monolog sogar auf Japanisch lauschen. (Ha! Von wegen, das Japanologiestudium sei für nichts gut!) Auch die Untertitel drehen komplett durch. Oft wird der ganze Dialog auf einmal abgespielt, noch bevor die Worte im Spiel fallen, sodass die Untertitel den gesamten Bildschirm einnehmen.

MUSS ICH DEN ERSTEN TEIL GESPIELT HABEN?

Um die Story zu verstehen, müsst ihr nicht zwangsläufig den Vorgänger kennen. Alan Wake 2 greift Ereignisse aus dem ersten Teil auf und erklärt sie ausführlich. Ihr kommt also auch sehr gut ohne Vorkenntnisse durch das Spiel. Euch entgehen aber damit die vielen Anspielungen. Die gibt es übrigens auch auf andere Remedy-Spiele wie etwa Control.

Ein würdiger Abschluss?

Die zwei bis drei letzten Spielstunden nach dem Point of no Return habe ich aufgehört zu atmen, so sehr zog mich das Spiel in seinen Bann. Nach jedem Twist entwich mir ein entsetztes »Nein!«, nach jeder beantworteten Frage rief ich stolz »Wusste ich's doch!«, und am Ende saß ich sprachlos mit tränenüberströmtem Gesicht vor meinem Bildschirm. Das Finale von Alan Wake 2 bringt das Horror-Actionspiel zu einem würdigen Abschluss. Selbst Sagas Falltafel, die für mich eigentlich schon nach wenigen Stunden ihren Reiz verloren hatte, bekam nochmal einen besonderen Auftritt, der mir Gänsehaut über die Arme jagte.

Ich hätte mir nur noch einen Ticken mehr Action-Einlagen und vielleicht noch einen zusätzlichen Bosskampf gewünscht. Außerdem bleiben einige Fragen offen – manche größer als andere. Aber etwas anderes hätte ich von einem Remedy-Spiel auch nicht erwartet. Und das Positive daran: Das Cliffhanger-Ende von Alan Wake 2 schürt bei mir große Hoffnungen auf eine Fortsetzung! Ich hoffe nur, dass wir nicht nochmal 13 Jahre darauf warten müssen. ★

ALAN WAKE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8600 / Ryzen 5 2600x
GTX 1070 / RX 5700
16 GB RAM, 90 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 11600K / Ryzen 5 5600X
RTX 2070 / RX 6700 XT
16 GB RAM, 90 GB Festplatte

PRÄSENTATION



Ray- und Pathtracing abwechslungsreiche Umgebungen tolle Lichtstimmung grandioser Soundtrack stellenweise veraltete Gesichter

SPIELEDISIGN



erkunden, kämpfen und rätseln Gedankenraum einzigartige Fähigkeiten cleveres Leveldesign Balance zwischen Erkundung und Action

BALANCE



drei Schwierigkeitsgrade Upgrade-System faire Rücksetzpunkte unterschiedliche Waffentypen Ressourcen stellenweise ungleich verteilt

ATMOSPHERE/STORY



herrlich surreale Odyssee Gänsehautatmosphäre viele Hintergrundinfos zahlreiche humorvolle Momente spektakuläres Finale

UMFANG



offene Welt Dokumente, Radiosendungen, etc. 20 bis 30 Stunden nicht künstlich gestreckt optionale Geheimverstecke und Rätsel

ABWERTUNG

Vertonung der Dialoge und Untertitel spinnen herum, kleinere Bugs sorgen gelegentlich für Frustmomente.

FAZIT

Eine surreale Horror-Odyssee, die beweist, dass auch Blockbuster richtig mutig sein können.

86

-1

85