

R. Wacht

ALAN WAKE

Kein Shooter, kein Action-Adventure, ein »psychologischer Action-Thriller« will dieses Spiel sein. Derzeit ist es vor allem eines: technisch beeindruckend.



Szene vom Beginn des Spiels: Alan Wake hat ein paar Fragen an den Tankwart. Links unten eingeblendet: das aktuelle Missionsziel.

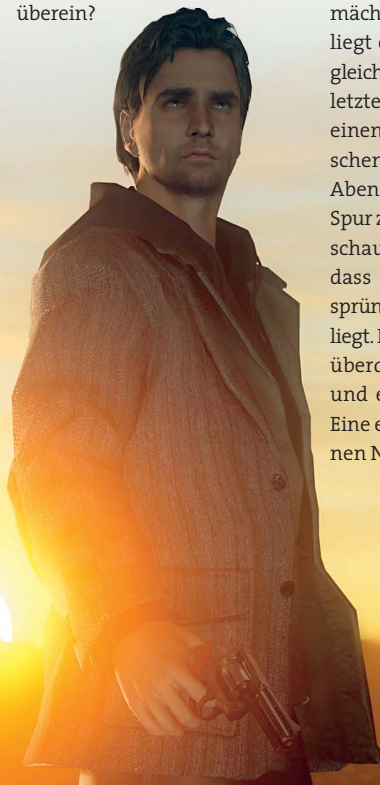
Der Erfolg kam mit **Max Payne** (Sie erinnern sich: der Action-Hit mit der »Bullet-Time«), von dem auf PC und Konsolen rund vier Millionen Exemplare über die Ladentheken gingen. Der Entwickler Remedy, ein kleines finnisches Studio, das bis dahin nur ein 2D-Autorennen namens **Death Rally** herausgebracht hatte, war damit auf einen Schlag berühmt. Nicht unbeteiligt daran: 3D Re-alsms, die **Duke Nukem**-Leute, hatten Remedy intensiv unterstützt. Nach **Max Payne 2** verkaufte Remedy die Rechte an **Max Payne** für einen zweistelligen Millionenbetrag an den Publisher Take 2 und ging in Klausur, um sich in Ruhe ein ganz

neues Spiel namens **Alan Wake** auszudenken. Wie die Abenteurer von Herrn Payne weitergehen, ist derzeit übrigens nicht bekannt. Insider munkeln, Take 2 könnte 2007 eine Fortsetzung ankündigen. Wir werden sehen.

Das ist nicht wahr

Kurz zur Hintergrundgeschichte: Der Held Alan schreibt hauptberuflich Horror-Romane. Nun ist seine Freundin Alice verschwunden, und ihn plagen seitdem Visionen und Schlaflosigkeit. Zur Behandlung kommt er in den kleinen Ort Bright Falls. Wo alles normal aussieht und doch nichts ist, wie es scheint. Sind die Visionen real? Gibt es diese mysteriöse Freun-

din, seine Muse, überhaupt? Was steckt hinter seinen schlaflosen Nächten? Wieso stimmt die Wirklichkeit plötzlich so sehr mit seinem letzten Buch überein?



Die Sache mit dem Anhalter

Bei Microsofts Hausmesse X06 vor ein paar Wochen führten uns die Remedy-Jungs Sam Lake und Petri Järvelto ein paar Szenen aus dem Spiel vor: Alan holt an einer Tankstelle einen für ihn hinterlegten Schlüssel, redet mit dem Tankwart und fährt dann mit seinem klappri-gen Kombi aus der Stadt. Ziel: ein altes Haus mitten im Wald. Ein Anhalter steht am Straßenrand, Wake lässt ihn einsteigen. Er scherzt: »In meinem neuen Buch kommt auch eine Szene vor, in der ein Schriftsteller einen Anhalter mitnimmt, der ihn dann umbringt.« Ehe der Anhalter antworten kann, sieht Wake eine Unfallstelle vor sich und hält an. Auf dem Mittelstreifen liegt eine Verletzte. Als Wake aussteigt, rast ein Lkw um die Kurve und rammt Wakes Wagen, in dem noch der Anhalter sitzt. Wake wird ohnmächtig; als er wieder erwacht, liegt er auf der Straße – in der gleichen Lage wie zuvor die Verletzte. In seinen Händen hält er einen Revolver und eine Taschenlampe. Plötzlich ist es Abend. Vom Anhalter ist keine Spur zu sehen. Der Schriftsteller schaut sich um und bemerkt, dass das Waldhaus, sein ursprüngliches Ziel, in Sichtweite liegt. Er macht sich auf den Weg, überquert eine Hängebrücke und erreicht einen Waldweg. Eine entfernte Stimme ruft seinen Namen, Dunkelheit bricht



Oft sind Sie mit Alans altem Kombi in der **Umgegend** von Bright Falls unterwegs.



Keine Zwischensequenz: Der Held gerät in einen ziemlich echt aussehenden **Wirbelsturm**.

herein. In Abständen von zwanzig Metern stehen Laternen entlang des Weges, aber immer wenn Wake einen Lichtkegel erreicht, brennt die Glühbirne funkensprühend durch. Wake rennt, immer auf das nächste Licht zu. Irgendwann dreht er

sich um, eine schattenhafte Gestalt verfolgt ihn, Wake richtet seine Taschenlampe auf den Feind und feuert. An dieser Stelle endete die Demo, das Licht ging an. Die Jungs von Remedy grinsten: »Danke für eure Aufmerksamkeit.«

Wie bei Max Payne setzen die finnischen Entwickler auf **fotorealistische Umgebungen**.



Der beste Freund des Helden: die **Taschenlampe**. Ohne Licht sind Sie aufgeschmissen.



Drama: Alan Wake wird auf einer Landstraße Zeuge eines mysteriösen **Unfalls**.

Der echte Nordwesten

Aus einem so kurzen Spielschnipsel lässt sich natürlich nicht allzu viel ableiten. Klar ist, dass Mr. Wake Lichtquellen zu seinem Vorteil einsetzen muss – seine Feinde werden im Dunkeln stärker. Die Geschichte ist linear und wird wie eine TV-Serie in Episoden erzählt, mit inneren Monologen des Helden als Stilmittel. Zur Präsentation: Wir sahen fotorealistische Grafik – das finnische Team hat Leute in den Nordwesten der USA geschickt, um Aufnahmen von der Gegend zu machen. Dementsprechend wirken die Landschaft und der Ort Bright Falls sehr echt, vor allem die Texturen der Gebäude. Außer-

dem gibt es eine ausgesprochen realistisch aussehende Wetter- und Tageszeit-Simulation im Spiel. Die Entwickler zeigten uns stolz einen Wirbelsturm, Regen, Sonne und die Lichtstimmungen diverser Tageszeiten. Das Areal soll rund zehn Quadratmeter groß sein, alles frei befahr- und begreifbar. Und oben- und unten ohne Ladebildschirme, **Alan Wake** lädt die Details der Umgebung im Hintergrund laufend nach. Um das zu schaffen und gleichzeitig mit den Anforderungen der Physikberechnungen klarzukommen, wird die Engine Mehrkern-Prozessoren unterstützen. Besitzer älterer PCs dürften wohl deutliche Abstriche bei der Optik machen müssen.

GUN

ALAN WAKE

Genre: Actionspiel
Termin: 2007

Entwickler: Remedy
Status: zu 60% fertig

Gunnar Lott: »Technik: beeindruckend. Konzept: cool. Spielprinzip: faszinierend. Bis jetzt lässt sich das alles sehr gut an, aber ob das Spiel am Ende Spaß macht, ist noch nicht absehbar. Alan Wake ist aber definitiv ein Titel mit enormem Potenzial. Vor allem gefällt mir der Ansatz der Entwickler, den Schwerpunkt auf das Erzählen der Geschichte zu legen. Vormerken!«



► **GAMESTAR.DE:**
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2994