

Max Payne beim Seelenklemmer

ALAN WAKE

Die Max-Payne-Macher sind zurück: Im Gepäck haben sie einen Psycho-Thriller für Erwachsene, mit abgründiger Story und fotorealistischer Grafik.

Kleines E3-Geheimnis: Wer Show will, geht zu einem Publisher, der mit Messe-Babes, Großleinwänden und greller Musik auf den Putz haut. Wer Spiele sehen will, geht an die Stände von ATI oder Nvidia, wo zahlreiche PC-Titel auf aktuellen, schnellen Systemen in relativer Ruhe laufen. Dort wird auch das neue Spiel von Remedy (**Max Payne**) vorgestellt: **Alan Wake**. Kurz zum Hintergrund: Wie **Max Payne** ist auch Horror-Schriftsteller Alan Wake (Wortspiel: A. Wake = awake, dt. »wach«) kein strahlender Held. Im Gegenteil, wie Max braucht auch Alan dringend einen Besuch beim Psychiater. Der Unterschied: Alan bekommt ihn. Aber damit sind seine Probleme lange nicht zu Ende...

Neuartige Lichteffekte

Alans Verlobte ist verschwunden – und seitdem kann er nicht mehr schlafen. Eine Klinik im kleinen Ort Pride Falls (2.086 Einwohner) soll ihn kurieren. Das funktioniert auch, allerdings hat er dort ein merkwürdiges Erlebnis: Eine der Krankenschwestern sieht seiner

Freundin geradezu wahnsinnig ähnlich. Und damit beginnen seine Alpträume. Zunächst nachts, dann dringen die Traumbilder auch in sein waches Leben. Wirklichkeit und Fiktion verschwimmen. In Kuten gehüllte Schattenwesen tauchen auf und bedrohen ihn. Diese Vorgeschichte erzählten uns die Entwickler, bei der eigentlichen Vorführung des Spiels ging es fast nur um Technik. Das Spiel selbst ist noch lange nicht fertig, frühester Erscheinungstermin ist Ende 2006. Immerhin können wir die Engine schon ganz gut einschätzen: Sie bietet enorme Weitsicht und ist ganz auf Fotorealismus getrimmt, gepaart mit einem ungewöhnlichen Augenmerk auf Licht und Wetter. Alles in dieser Welt wirft eigene berechnete Schatten, nicht nur Gegenstände, Häuser oder Figuren, auch alle Bäume und sogar die Berge um das Dorf herum. Wir sahen verschiedene Tageszeiten, alle mit entsprechender Lichtstimmung, Regen, Sonne sowie einen sehr beeindruckenden Sturm. Wie in **Max Payne 2** ist die Physik-Engine



Licht und Landschaft in voller Pracht: morgens (oben), mittags und abends.

Havok eingebaut, man zeigte uns einen hübschen Stein-schlag auf einer Bergstraße.

Es werde Licht!

Die **Max Payne**-Spiele waren wie düstere Gangsterfilme, mit einer ordentlichen Dosis Hongkong-Action. So spielten sie sich auch: rasche Action-Szenen, flott aneinander gereiht – und nach wenigen Stunden war alles vorbei. **Alan Wake** orientiert sich eher an Fernsehserien wie **Twin Peaks**. Neben der Action stehen Story, subtile Horrorstimmung und das Erforschen von Pride Falls im Fokus. Die Entwickler bauen auf Freiheit, das Spiel ist nicht linear. Wie in einem Rollenspiel bekommen Sie im Ort Missionen. Kein »Hol mir Gegenstand X«-Standard,

sondern Hinweise auf merkwürdige Vorgänge. Sie lenken Ihren Helden wie in **Max Payne** in der »Von hinten«-Ansicht, auch die Handhabung der Waffen wird ähnlich sein. Eine Bullet-Time wird es nicht geben.

Das zentrale Spiel-Element ist Licht; Feinde sind im Dunkeln stark und im Hellen schwach. Also muss Alan Lichtquellen besorgen, um seinen Gegnern im wahrsten Sinne des Wortes heimzuleuchten. In der Vorführung war es eine normale Taschenlampe, aber auch Autoscheinwerfer oder ein Leuchtturm helfen. Möglicherweise wird man Orte vor einem Kampf präparieren können, also auf einem Parkplatz Fackeln auslegen, ehe die Feinde bei Sonnenuntergang heranhuschen. **GUN**



Getstatten, Alan Wake. Remedy hat die Kleidung von einer Stylistin erstellen lassen, um den authentischen »Fertiger Schriftsteller«-Look hinzubekommen.

ALAN WAKE

Genre: 3D-Action
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Remedy
Status: zu 25% fertig

Gunnar Lott: »Noch kann man nicht viel sagen, aber die Entwickler haben gute Ideen und ein durchdachtes Design-Konzept mit Licht- und Schattenspielen. Und die Technik, die Remedy einsetzt, ist sehr viel versprechend. Wir sind jedenfalls fasziniert von diesem düster-subtilen Spielentwurf.«