Noch stehen die **Baufahrzeuge** friedlich da. Doch in der Nacht können sie zu tödlichen Gegnern werden.

Alan Wake

Manche Spiele wollen wie Filme sein. Dabei sind gute TV-Serien auf Dauer doch viel fesselnder. Remedy präsentiert jetzt die spielbare Psychothriller-Serie.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5681

Seit 2005 wissen wir, dass das Actionspiel **Alan Wake** vermutlich sehr schön aussehen wird, wenn es irgendwann mal erscheint. Ansonsten waren die Infos zum neuesten Werk der **Max Payne**-Macher Remedy bislang recht dünn gesät. Auf der E3 2009 haben die Entwickler jetzt endlich Licht ins Dunkel gebracht, uns eine spielbare Version von **Alan Wake** gezeigt, die Story verraten, die Spielmechanik erklärt und sogar den angepeilten Veröffentlichungstermin genannt. Und obendrein ist »Licht ins Dunkel« auch gleich ein schönes Stichwort.

Kaff der guten Hoffnung

Der namensgebende Alan Wake ist ein erfolgreicher US-Schriftsteller mit einem akuten Problem: Schreibblockade. Um die zu überwinden, nehmen er und seine Frau Alice eine Auszeit im verschlafenden Küstenstädtchen Bright Falls. Doch die anfängliche Idylle trügt: Alice verschwindet auf mysteriöse Weise. Dann tauchen auch noch Seiten eines Manuskripts auf, das Alan geschrieben haben soll, nur kann der sich gar nicht daran erinnern. Als schließlich auch noch die grausigen Ereignisse des besagten Buches nach und nach Wirklichkeit werden, ist's mit Alans Wellness-Urlaub endgültig vorbei. Offensichtlich hat eine dunkle Macht die Kontrolle über Bright Falls und seine Einwohner übernommen, und Alan muss versuchen, dem Horror ein Ende zu bereiten. Doch wie viel davon ist real? Spielt sich das Ganze womöglich nur in Alans womöglich krankem Hirn ab?

Hell erleuchtete Gebiete, wie hier unter einer Laterne, dienen Alan als Zufluchtsorte vor seinen rätselhaften, dunklen Widersachern.

Horrortraum

Die Grafik von **Alan Wake** ist ein Traum, doch die düstere, horrorfilmreife Inszenierung verzerrt Bright Falls ins Alptraumhafte. In dem Level, den Remedy uns präsentiert, irrt Alan durch die nächtlichen Wälder außerhalb der Kleinstadt, wir steuern ihn dabei aus der Verfolgerperspektive. Wir sind auf der Suche nach dem Polizisten Rusty, der ein paar Seiten des rätselhaften Manuskripts gefunden haben will. Die Szene, die sich uns bietet, wirkt auch ohne eine offensichtliche Bedrohung beunruhigend: Wir erkennen in der Finsternis nur schemenhaft einzelne geparkte Autos am Fahr-

Die Story mit dem mysteriösen Manuskript erinnert stark an Stephen King, der ja gerne mal über Schriftsteller schreibt.

Um die dunklen Kreaturen verwunden zu können, muss Alan sie erst lange genug mit seiner Taschenlampe **anleuchten**.

Die **Levels** wirken recht groß, die Spielführung ist aber dennoch sehr geradlinig.

Das Spiel mit **Licht und Schatten** gehört zu den großen Stärken von Alan Wake.

In besonders dramatischen Szenen schaltet das Spiel in kurze **Zeitlupen-Kamerfahrten**, die das Geschen von außen zeigen.

bahnrand und eine Blockhütte in einiger Entfernung. Lediglich Alans Taschenlampe und ein paar Straßenlaternen erhellen das Dunkel, täuschend echt wirkende Schatten tanzen zwischen den Bäumen. Da gellt ein Schmerzensschrei durch die Nacht: Rusty. Wir hetzen in Richtung Blockhütte, stürmen durch die Tür und finden den Polizisten blutüberströmt am Boden. »Vorsicht«, stammelt der, »sie sind hinter dir!«. Tatsächlich: Mehrere menschenähnliche Gestalten wanken wie ferngesteuert durchs Dunkel zur Tür hinein. Der Lichtstrahl unserer Taschenlampe schneidet durch den Raum, erfasst die erste Silhouette und das Unfassbare geschieht: Wo das Licht die Eindringlinge trifft, sprühen Funken, dann winden sie sich vor Schmerzen. Was auch immer die Kontrolle über diese Männer ergriffen hat, es fürchtet die Helligkeit.

Lichtschwert

Obwohl Alan mit einer Pistole und einer Schrotflinte bewaffnet ist, entpuppt sich die Taschenlampe als die wirksamste Waffe. Seine Feinde, vorrangig die von einer fremden Macht gedankenkontrollierten Einwohner von Bright Falls, kann Alan nur verletzten, wenn er sie vorher anleuchtet. Damit haben Sie in **Alan Wake** nicht nur mit der **Resident Evil**-typischen Munitionsknappheit zu kämpfen, Sie müssen auch Batterien für Ihre Taschenlampe horten. Denn obwohl die im Alltagsbetrieb kaum Saft verbraucht, leeren sich die Energiezellen der Funzel wesentlich schneller, wenn Sie sie gegen die dunkle Macht einsetzen. Und die macht nicht nur Menschen zu Marionetten, sondern schlüpft außerdem wie ein Poltergeist in Gegenstände. Dann fliegen Ihnen Toaster um die Ohren, jagen Ihnen Autos nach oder schieben Bulldozer ganze Holzhäuser in die nächste Schlucht. Im Laufe des Spiels werden verschiedene Lichtquellen zu wirkungsvollen Waffen gegen die abwechslungsreichen Widersacher: Magnesiumfackeln, Leuchtpistolen oder auch nur schlichte Deckenlampen.

Serienmörder

Das alles klingt martialischer, als **Alan Wake** letztlich ist. Die Entwickler verstehen ihr Werk weniger als Actionspiel, sondern eher als psychologischen Thriller. Brachiales Geballer wie in Remedys **Max Payne** werden Sie also nicht finden, stattdessen feiern hier in erster Linie Maxens Alptraumsequenzen ein Comeback, wobei **Alan Wake** längst nicht so surreal wirkt. Und gerade das macht das Spiel so interessant: Ständig fragen wir uns, ob Alan nicht vielleicht doch nur in seiner eigenen dunklen Wahnwelt herumirrt.

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen orientiert sich **Alan Wake** bei der Inszenierung weniger an Kinofilmen, sondern an Fernsehserien-Serien wie etwa **24**. So ist das Spiel in mehrere Episoden aufgeteilt, die jeweils mit einer Zusammenfassung der bisherigen Geschehnisse beginnen und mit einem dramatischen Cliffhanger, also einem offenen und nach Fortsetzung schreienden Finale, enden. So garantiert **Alan Wake** zum einen mehrere Höhepunkte, zum anderen finden Sie schnell wieder in die Handlung hinein, sollten Sie das Spiel mal ein paar Tage liegen gelassen haben. Wobei wir bezweifeln, dass Sie dazu fähig sein werden: Wir finden **Alan Wake** nach der langen Informationssperre so spannend, dass wir gerne noch die nächste Episode gesehen hätten. Und dann noch eine. Und noch eine. Und noch eine ... FAB

Tageszeitenwechsel

Alan Wake ist auch bei **Tag** in Bright Falls unterwegs.

Alan Wake

▸**Angeschaut** ▸Genre **Actionspiel** ▸Termin **2. Quartal 2010**
▸Hersteller **Remedy / Microsoft Game Studios** ▸Status **zu 60% fertig**

Fabian Siegismund: Als Fan von Stephen King und Dean Koontz gefällt mir die Story von Alan Wake unheimlich gut. Ich bin mir nicht sicher, ob die vermutlich immer gleiche Mechanik »Gegner anleuchten, schießen, Gegner anleuchten« nicht auf Dauer langweilig wird, aber ich setze große Hoffnung auf die Episoden-Höhepunkte. Und mit Max Payne hat Remedy bereits bewiesen, dass das Team ein Gefühl für's Drama hat.

fabian@gamestar.de