



+ Stärken

+ tolle Story
+ gelungene Anleihen bei Serien und Romanen

- Schwächen

- ermüdende Action-Passagen
- altbackende Optik

Alan Wake

Alan Wake hat es endlich auf den PC geschafft. Kann uns Remedys Gruselmär auf unserer Lieblingsplattform noch in seinen dunklen Bann schlagen? Von Petra Schmitz

Genre: Actionspiel Publisher: **Remedy / Nordic Games** Entwickler: **Remedy (Max Payne 2, GS 12/03: 86 Punkte)**
Termin: **16.2.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7690

Das grundsätzliche Problem von Alan Wake kennen selbst GameStar-Redakteure. Und nein, damit meinen wir nicht das Problem des Actionspiels **Alan Wake** (viel zu lange Entwicklungszeit, dann zunächst Exklusiv-Deal mit Microsoft für die Xbox 360, mit nahezu zwei Jahren Verspätung erst jetzt für den PC veröffentlicht), sondern das des Schriftstellers Alan Wake. Diese Sache mit der Schreibblockade. Okay, bei uns dauert sie im Regelfall nicht so lange wie beim Protagonisten in Remedys Gruselmär. Und wir müssen (oder dürfen?) zur Überwindung der Blockade auch nicht in irgendeinem verschlafenen Kaff Urlaub machen, um Kraft und Inspiration zu tanken. Obendrein müssen wir uns in diesem verschlafenen Kaff dann auch nicht mit den Mächten der Finsternis rumschlagen, die ... ja, was wollen die eigentlich von Alan? Niemals werden wir verraten, welche dunklen Kräfte das kleine Nest Bright Falls in ihrer Gewalt

haben und was genau deren Begehr ist. Allein, weil wir es gar nicht konkret wissen. Eine der großen Stärken von **Alan Wake** ist, dass es vieles im Vagen lässt, nur andeutet, sodass der Spieler die Welt nur noch schemenhaft wahrnimmt und ihm so der sichere Boden unter den Füßen weg bricht. Die Bedrohung in **Alan Wake** ist niemals so richtig greifbar. Und gerade das macht sie so erschreckend, ähnlich wie in Lovecrafts legendärem Werk rund um den Cthulhu-Mythos.

Doch von vorn: Mr. Wake, Thriller-Autor, trifft mit seiner Frau Alice in Bright Falls ein. Die zwei wollen in einer Blockhütte auf einer romantischen Insel in einem noch romantischeren See Ferien machen. Raus aus der Großstadt, rein in die Einsamkeit. Auch und vor allem damit Alan den Kopf frei und vielleicht nach zwei Jahren Nichtstun endlich bald mal wieder was aufs Papier bekommt. Doch schon die ersten Minuten in

dem Nest geraten zu dem, was man sich prima als Auftakt eines Horror-Romans à la Stephen King vorstellen kann: Alan wacht im Auto nach einem Albtraum auf, in dem Licht sein einziger Verbündeter gegen einen unbekannten Feind ist. Im örtlichen Diner überreicht ihm nicht Tankstellenbesitzer Stucky den Schlüssel zum Ferienhaus, sondern eine seltsame Alte. In der Blockhütte fällt zunächst der Strom aus, dann ver-

Schon der Anfang ist ein (toller) Albtraum

schwindet Alans Frau unter mysteriösen Umständen und Alan findet sich schließlich in seinem ramponierten Wagen irgendwo auf einer Klippe im Wald wieder. Alles nur ein Traum? Aber wo ist Alice? Und einige Zeit später addiert sich dazu die Frage: Wo

Die Versionen

Alan Wake gibt's ab dem 16. Februar via Steam (32 Euro) und ab dem 2. März auch im Laden. Der Publisher Nordic Games bietet zwei Versionen an, die normale (knapp 40 Euro) und die so genannte Limited Edition (knapp 50 Euro). Schon in der normalen Ausgabe stecken einige Goodies: der Soundtrack (ohne Popsongs), Postkarten, ein Poster und Aufkleber. In der Limited Edition finden sich überdies noch die 145 Seiten starken »Alan Wake Files« (auf Englisch), eine Making-of-DVD und zuschaltbare Audio-Kommentare der Entwickler.



Gegner kann Alan nur durch **Lichteinwirkung** (Taschenlampe) verwundbar machen.

Alan und seine Frau Alice bei der Ankunft in **Bright Falls**. Hier scheint die Welt noch in Ordnung.



sind die Insel und die Blockhütte abgeblieben? Denn beides existiert laut den Bewohnern von Bright Falls dank eines Vulkanausbruchs eigentlich seit Jahren nicht mehr. Alan zweifelt (nicht ohne Grund?) an seinem Verstand. Aber seine Frau ist und bleibt verschwunden. Also macht er sich auf die Suche nach Alice und gerät bald in einen Strudel aus Wahnsinn – der offenbar um eines seiner Bücher kreist. Um eines, das Alan noch gar nicht geschrieben hat.

Wir treten hier die Eckpunkte der Story von **Alan Wake** darum so breit, weil die Handlung der Leuchtturm des Spiels ist. Das ist

es, woran man sich erinnert, sie ist das Besondere, sticht wie ein gleißendes Licht aus dem Spielstory-Einheitsbrei hervor. Daneben zerfallen die meisten anderen Geschichten im Genre der Actionspiele zu bedeutungslosem Krümelwerk. Dazu trägt auch die Aufteilung in Episoden bei. Wie bei einer Fernsehserie unterteilt Remedy das Spiel in (sechs) Kapitel. Am Ende eines jeden gibt's den auch im TV sehr beliebten Rauschmeißer-Popsong (etwa Roy Orbisons »In Dreams« oder »Up Jumped The Devil« von Nick Cave and The Bad Seeds), das nächste startet dann mit einem »Zuvor in«, also einer kurzen Zusammenfassung der bishe-

Technik-Check Alan Wake

Technik-Tipps

- ▶ Alan Wake lässt sich zwar mit weniger als 2,0 GByte Speicher spielen, aber die Ladezeiten zu Beginn steigen um das Fünffache.
- ▶ Die Godrays sorgen zwar für eine realistisch aussehende Beleuchtung unter freiem Himmel, kosten aber bis zu 30 Prozent Leistung.

- Der FXAA-Modus legt einen weichzeichnenden Filter über das Bild, die Texturen verlieren dadurch an Schärfe. Wenn Ihnen dieser Look nicht zusagt, deaktivieren Sie FXAA und das Spiel läuft zusätzlich zehn Prozent schneller.
- Wenn Sie SSAA auf »Niedrig« reduzieren, erhalten Sie eine um zehn Prozent höhere

Bildwiederholrate. Ganz abschalten sollten Sie die Umgebungsverdeckung aber nicht.

Checkliste

- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 2,0 GByte RAM
- ▶ 8,0 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte, DirectX 9.0

So läuft Alan Wake auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX						
		Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295			
		Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
		Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2				
		Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD 5970	
	Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970		HD 6990	
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T	
		Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600		
		Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650		
		Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960
	Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600	
3		Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192

4 LEGENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1680x1050 Mittel	läuft so flüssig: 1920x1080 Mittel	läuft so flüssig: 1920x1080 Hoch
	ruckelt stark			



1920 X 1080, NIEDRIGE DETAILS

Auf »Niedrig« fällt die miese ¹ Beleuchtung auf. Ohne die Umgebungsschatten wirken die Objekte ² unnatürlich platziert.



1920X1080. HOHE DETAILS

Auf »Hoch« besitzen die Objekte nun einen Schatten **2**, jetzt überzeugt auch die physikalisch korrekte Beleuchtung **1** (Godrays).

weise Gegner umnietet. Alans Bewegungsspektrum bleibt klein, er kann nur wenige Sekunden lang sprinten. Seine Taschenlampe frisst Batterien wie Kaninchen Löwenzahn, und seine Waffen leiden oft unter Munitionsmangel. Unter diesen Umständen tritt er gegen von der Finsternis befallene Menschen an, die er erst durch Licht (Taschenlampe!) verwundbar machen kann.

Wie gesagt: Zu Anfang ist es in bester Survival-Horror-Manier die Angst und die Anspannung, die diesen Spielteil bestimmt. Später verkommen die Lauf- und Kampf-Abschnitte allerdings zur Fleißarbeit, weil sie zu lang und zäh geraten sind. Daran können auch nützliche Leuchtfackeln, feindersetzende Blendgranaten und gelegentliche Minirätsel kaum etwas ändern. Remedy hätte gut daran getan, die Ausflüge in die Wälder in kleinere Häppchen zu unterteilen, um Abnutzungserscheinungen zu vermeiden.

Remedy kündigte **Alan Wake** bereits 2005 an, für die Xbox 360 erschien es dann 2010 und jetzt erst taucht es auf dem PC auf. Dass die Grafik folglich nicht mit aktuellen

Top-Titeln des Genres mithalten kann, liegt auf der Hand. Alles wirkt ein wenig angestaubt, ein wenig altbacken: Texturmatschier und dort, undynamische Schatten, hölzerne Animationen, Shader-Mangel. Das alles stört allerdings überraschenderweise kaum, denn Bright Falls und Umgebung sind teuflisch stimmungsvoll eingefangen.

Dass die zentralen Figuren obendrein so nachvollziehbar in der Welt verortet sind, trägt sein Übriges zur dichten Stimmung bei. Wir fühlen mit Alan, auch und nicht zuletzt, weil er das Geschehen und sein Innenleben stets aus dem Off kommentiert. Mit einer auch in der deutschen Version sehr passend gewählten Stimme. Auch der Rest der Vertoner-Riege macht einen guten Job, also keine Angst vor peinlichen Fremdschäm-Wortmeldungen. Blöd nur, dass Remedy gerade beim an sich exzellenten Sound ein wenig geschlampt hat: Die handlungstreibenden Zwischensequenzen laufen hörbar lauter ab als der Rest des Spiels. Da hätten wir gerne dringend einen Patch. An den bald mühsam werdenden Action-Abschnitten wird man wohl nichts mehr

drehen können, aber die grandiose Handlung ist ohnehin das zentrale Element von **Alan Wake**. Und bei der hat Remedy nun wirklich alles richtig gemacht. **PET**

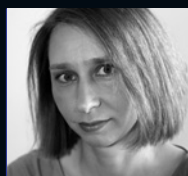
Die Addons

In der PC-Version stecken bereits die beiden Addons **Das Signal** und **Der Schriftsteller**, die die Story von **Alan Wake** spannend erweitern. **Das Signal** schließt direkt ans Hauptspiel an, deswegen können wir auch nichts weiter darüber verraten, ohne Sie zu spoilern. Hübsch: In **Der Schriftsteller** können Sie über den Strahl der Taschenlampe aus (englischen) Wörtern die entsprechenden Ereignisse und Gegenstände herbeizaubern. Die beiden Addons kann man gleich starten, auch ohne **Alan Wake** durchgespielt zu haben. In Ihrem eigenen Interesse sollten Sie allerdings mit dem Hauptspiel beginnen.



In »Der Schriftsteller« werden **Worte** mit Hilfe von Licht zu Gegenständen.

Alan landet zeitweise in der **Klappmühle** von Dr. Hartman.



Fantastisches Verwirrspiel

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Alan Wake ist tatsächlich wie ein guter Grusel-Roman, der den Leser über weite Strecken über den Ursprung der Bedrohung im Unklaren lässt und trotzdem immer wieder kleine nahrhafte Info-Häppchen anbietet, um ihn bei der Stange zu halten. Die ganzen Anleihen bei Serien und auch Büchern machen aus dem Spiel zusätzlich ein schönes und großes Suchspiel für Popkultur-Kenner: Ah, Bright Falls ist Twin Peaks! Ah, Hitchcocks Vögel! Ah, das bekannte King'sche Schriftsteller-wird-wahnsinnig-Motiv! Und so weiter. Dass Remedy die Survival-Horror-Abschnitte vergleichsweise lieblos und ermüdend im Spiel platziert hat, ärgert mich zwar, aber der Ärger verblasst schnell hinter der fantastischen Geschichte. An der sich andere Entwickler gerne mal ein Beispiel nehmen dürfen.

TERMIN 16.2.2012 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Alan Wake

Actionspiel

Publisher Remedy / Nordic Games
Entwickler Remedy
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 6 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK

ACTION

»Tolle Story wechselt sich mit ermüdendem Survival-Horror ab.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPASS	[Wavy line graph showing fluctuating fun levels]		
SZENARIO	realistisch		fiktiv
FREIHEIT	linear		offene Welt
HANDLUNG	einfach		komplex
GEWALT	keine		brutal
SPIELABLAUF	Action		Taktik

GRAFIK

- stimmige Kulisse + viele Details
- tolle Lichtstimmung
- wenig zeitgemäße Effekte

7/10

SOUND

- sehr gute Sprecher + dynamische und passende Musik
- lizenzierte Musikstücke
- Zwischensequenzen lauter als Spielgeschehen

9/10

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade + fordernde Kämpfe
- langsame Auto-Heilung + faire Speicherpunkte
- gut verteilte rettende Lichtquellen + oft unfair

8/10

ATMOSPHERE

- ständige Bedrohung + verwirrende Halluzinationen
- Angst um Alice + Wahnsinn und Realität nicht unterscheidbar + Episoden-Aufbau

10/10

BEDIENUNG

- frei konfigurierbare Maus-Tastatur-Steuerung
- gut mit Controller + kein freies Speichern
- Kamerawinkel in Kämpfen oft mangelhaft

7/10

UMFANG

- acht Stunden langes Hauptspiel ... plus zwei jeweils anderthalb Stunden lange Addons + Achievements
- kaum Wiederspielwert

8/10

LEVELDESIGN

- versteckte Bonusgegenstände + Lichtquellen als Rettung
- kleinere Schalterrätsel
- sehr schlauchartig + blöde Fahrsequenzen

7/10

KI

- Gegner umzingeln Alan und greifen von allen Seiten an
- einige Gegner versuchen, dem Licht auszuweichen
- zumeist stumpfes Vorpreschen der Feinde

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- Licht als Waffe + Licht als Heilquelle
- extrem effektive Blendgranaten
- zuweilen fieser Munitionsmangel

9/10

HANDLUNG

- glaubwürdiger Held + fantastische Gruselmomente
- spannendes Verwirrspiel
- gut erkennbare und geschickt genutzte Anleihen

10/10

Systemanforderungen

MINIMUM	KORGESCHITTENE	PROFIS
Core 2 Duo E600 Athlon X2 260, Geforce 9800 2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E600 Athlon X2 260, Geforce 9800 2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E600 Athlon X2 260, Geforce 9800 2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

Story-Gigant mit brauchbarer Action.

82

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT 12 Stunden