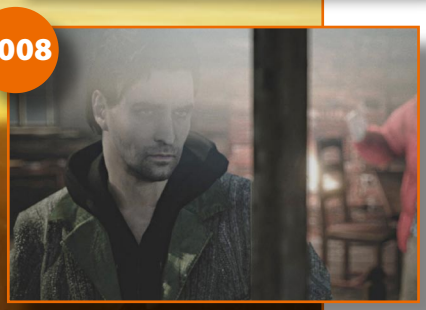


Lebenszeichen von Alan Wake

gamestar.de
- Aktuelle News als RSS-Feed
▶ Quicklink: C2

DVD
- Komplettes Spiel: Blake White
- GameStar-RSS-Reader

Zu lange war es still um das Mammutprojekt der Max Payne-Macher. Jetzt sind neue Infos aufgetaucht – und ein Screenshot.

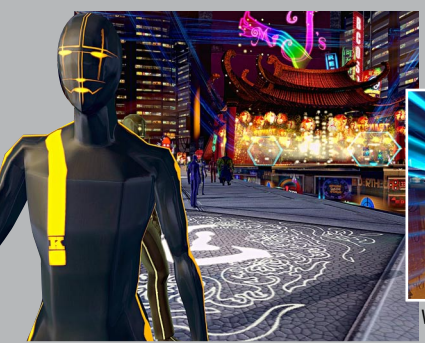
Im Winter 2006 hätte **Alan Wake** erscheinen sollen. Das war zumindest der Plan, den das finnische Studio Remedy (**Max Payne**) auf der E3 2005 verkündet hatte. Dann herrschte Stille. Ende 2006 präsentierte uns Remedy eine neue Version (GameStar-Ausgabe 12/2006), demonstrierte eine technisch beeindruckende Spielwelt, das dynamische Wettermodell, fließende Tag-Nacht-Wechsel und einen Wirbelsturm, der die malerische Kleinstadt Pride Falls zerlegt. Wir waren angesichts des Gezeigten beeindruckt. Doch auf die Nachfrage, wann das Spiel nun erscheine, antwortete Remedy mit einem unkonkreten »irgendwann 2007«. Dann wieder Stille, bis im Februar 2007 eine Nachricht um die Welt ging: Microsoft hatte die Finnen seinem Konzern einverleibt. **Alan Wake** werde nun exklusiv für die Xbox 360 und Windows Vista erscheinen, hieß es. Andere Umsetzungen seien nicht geplant. »Der Fakt, dass das Spiel nicht auf alle möglichen Plattformen portiert werden muss, wird die Entwicklung vereinfachen und beschleunigen«, sagte Matias Myllyrinne, Business Director bei Remedy. Einen Termin nannte er dennoch nicht, auf der diesjährigen Games Convention glänzte das Spiel durch Abwesenheit. Erneute Stille. Am 19. August 2008 brach Remedy-Geschäftsführer Mika Reini nach eineinhalb Jahren das Schweigen: »Wenn hier alles rund gelaufen wäre, gäbe es das Spiel vielleicht bereits.« Dass es überhaupt existiert, soll ein neuer Screenshot beweisen, der am 6. Oktober veröffentlicht wurde. Zudem verriet der Autor Sam Lake am selben Tag, dass die Handlung wie bei **Alone in the Dark** in Episoden unterteilt sei. Da er im selben Atemzug über »eine erste Staffel« sprach, scheint **Alan Wake** nicht nur in durch Cliffhanger verbundene Happen gegliedert zu sein, sondern auch auf einen offenbar bereits geplanten Nachfolger einzustimmen. Doch wann erscheint **Alan Wake** denn nun? Remedy sagt dazu nichts. Wir vermuten: frühestens Ende 2009. DM

Otherland

Tad Williams' Science-Fiction-Roman wird im fernen Singapur zum Online-Rollenspiel.

Der noch unbekannte und in Singapur beheimatete Entwickler RealU arbeitet derzeit an einem Online-Rollenspiel zum vierteiligen Science-Fiction-Wälzer **Otherland**. Laut ersten Informationen ist der Autor Tad Williams maßgeblich an der Produktion beteiligt. Zwar bereisen Sie im Spiel aus den Büchern bekannte Orte und treffen einige Charaktere aus der Vorlage, die Roman-Handlung soll aber ähnlich wie in Turbines **Der Herr der Ringe Online** nur am Rande erzählt werden. Laut Dtp, der Mutterfirma von RealU, verwendet **Otherland** eine überarbeitete Version der Unreal Engine 3. Das Spiel soll irgendwann 2010 fertig sein. DM

▶ Quicklink: 5632



Weite Strecken absolvieren Sie in **Warp-Tunnels.**

Aus Versehen sind erste Infos zur Geschichte, dem Koop-Modus und der Technik aufgetaucht.

Der Vorschau-Artikel der US-Seite Gamespot war nur für ein paar Stunden online – für Fans dennoch genug Zeit, die irrtümlich veröffentlichten Infos über die Rollenspiel-Fortsetzung **Mass Effect 2** zu verbreiten. Demnach soll die Handlung zwei Monate nach dem Vorgänger einsetzen und Sie durch ein acht Mal größeres Universum führen – hoffentlich nicht mit acht Mal so viel Leerlauf wie im ersten **Mass Effect**. Zudem erlaubt der neue Koop-Modus gleich sechs Spielern das gemeinsame Kämpfen. In Sachen Grafik habe das Team die Unreal Engine 3 gründlich überarbeitet – das Spiel sähe dadurch besser aus als Epics **Gears of War 2**. Im November 2009 soll die Xbox 360-Version fertig sein, PC-Nutzer müssen sich noch bis 2010 gedulden. Dann beginnt das Warten auf Teil 3 – **Mass Effect** war von Beginn an als Trilogie geplant. DM

▶ Quicklink: 4605

Blake White

Auf unserer DVD: das kleine Portal. Studenten der Berliner Games Academy entwickeln eine großartige Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel.

Das Studentenprojekt glänzt mit einem **coolen Grafikstil** und cleveren Rätseldesign.

Ein ebenso sadistischer wie weiblicher Computer jagt Sie durch ein Labyrinth voller tödlicher Gefahren. Klarer Fall: Bei **Blake White** waren offensichtlich **Portal**-Fans am Werk. Die Grundidee ist gleich, das Spielprinzip dennoch ein gänzlich anderes. Um aus den 15 grafisch minimalistischen, aber dennoch sehr stilvollen 2D-Labyrinthen zu entkommen, muss Spielheld Blake die Farbgebung manipulieren. Als weißer Blake kann er nur auf schwarzen Plattformen stehen, als schwarzer Blake entsprechend nur auf weißen. Aus dieser einfachen Grundidee haben die fünf Studenten Dutzende cleverer Rätsel gestrickt, die immer komplexer werden. Reichen anfangs noch simple Farbwechsel, müssen Sie später auch Fahrstühle, Schalter und – nein, keinen Companion Cube – sondern einen Companion Ball manipulieren. Unbedingt ausprobieren! HK

EA vs. Take 2

Firmenkauf bis auf Weiteres auf Eis gelegt.

Die mehrmonatige Übernahmeschlacht zwischen Electronic Arts und Take 2 (**GTA 4**, **Bully: Die Ehrenrunde**) ist zu einem erstaunlich unspektakulären Ende gekommen: Electronic Arts will Take 2 nicht mehr. Im August hatte Take 2 dem Konkurrenten Einblick in seinen Drei-Jahres-Plan gewährt, und was es dort zu sehen gibt, scheint EA nicht zu gefallen – der Riesen-Publisher hat die Verkaufsgespräche Anfang Oktober kurzerhand eingestellt. Dabei hatte Electronic Arts dem Marktwert seines Konkurrenten noch selbst auf die Sprünge geholfen: Mit Bekanntwerden der Übernahmegespräche schnellte die Take-2-Aktie vor einigen Monaten von 17 auf 27 Dollar und liegt mittlerweile bei rund 21 Dollar. EAs Kaufangebot von 25,74 Dollar hatten die Aktionäre aber bis zuletzt abgelehnt. FAB

▸gamestar.de-Quicklink: 5643

Leser-Charts Oktober

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4
2	(2)	Crysis
3	(3)	World of Warcraft
4	(4)	Drakensang
5	(5)	Diablo 2
6	(8)	Gothic 3
7	NEU	Crysis Warhead
8	(7)	Warcraft 3
9	(9)	Counterstrike Source
10	(12)	Half-Life 2
11	(18)	Medieval 2
12	NEU	The Witcher
13	(19)	Gothic 2
14	NEU	Stalker: Clear Sky
15	(10)	Mass Effect
16	(17)	Bioshock
17	NEU	Diablo 2
18	NEU	Guild Wars
19	(20)	Anno 1701
20	NEU	Baldur's Gate 2

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 11/2008

Novint Falcon

Neben der NIA-Gedankenkontrolle gibt es jetzt ein neues Technikspielzeug.

Bei der **Falcon** steuern Sie Spiele mit Hilfe einer Kugel, die an drei Gelenkarmen hängt. Drücken Sie die Kugel nach vorne, bewegt sich der Charakter in diese Richtung, beim Ziehen weicht er zurück. In der Redaktion konnten wir bislang nur Mini-Spielchen ausprobieren – die hatten es aber in sich (ein Test folgt demnächst). So simuliert das Gerät zum Beispiel eine Steinschleuder, indem wir die Kugel zurückziehen, um das Gummi zu spannen. Für einen Schuss lassen wir einfach los. Dabei simuliert die **Falcon** auch die dabei auftretenden Kräfte: Je weiter wir die Kugel in unsere Richtung ziehen, desto mehr Kraft brauchen wir. Anwendungsgebiete für die clevere, aber 190 US-Dollar teure Steuerung gibt es viele, unter anderem soll das kommende **Gothic 3**-Addon **Götterdämmerung** das Gerät unterstützen. HW

▸gamestar.de-Quicklink: 5632

Portal! Das war der erste Gedanke, der uns beim Anblick der Falcon durch den Kopf schoss.

»Das BattleNet ist unser effektivstes DRM.«

Ein starker Mehrspieler-Teil wie bei Diablo 3 sei der beste Kopierschutz, sagt Rob Pardo von Blizzard.

Kauf-zwang?

»Nicht auch noch Blizzard!«, höre ich die Spieler bereits rufen. Auf der Blizzcon hat der Entwickler angekündigt, dass man Bezahlinhalte für World of Warcraft plane. Konkret: Wer seinen Charakter individueller als bisher gestalten will, muss echtes Geld dafür bezahlen. Die Kalifornier schlagen damit einen Weg ein, den viele andere Studios bereits beschreiten: Bethesda bietet teure Nebenquests und Rüstungsteile für Oblivion an, der Neverwinter Nights 2-Macher Obsidian schiebt regelmäßig Bezahl-Module für sein Rollenspiel nach. Und Battlefield Heroes richtet sein Geschäftsmodell gar komplett auf käufliche Gegenstände aus. Solche Vermarktungssysteme bringen den Entwicklern nicht nur zusätzliches Geld ein, sondern verlängern im Idealfall auch die Halbwertszeit der Spiele.

Blizzards Plan ist also durchaus nachvollziehbar, immerhin steckt hinter World of Warcraft eine gigantische Fangemeinde. Dennoch: Neben dem Preis für das eigentliche Spiel zahlt man auch monatliche Gebühren – wer gibt da noch Geld für Frisuren, Gesichter, Augenfarben aus? Die simple Antwort: nur die Leute, die das auch möchten. Schließlich dienen die Bezahlinhalte nur dazu, den eigenen Helden hübscher zu gestalten – die Spielbalance bleibt unangetastet.

Das sollte Blizzard auch tunlichst so beibehalten. Flops wie War Rock oder Dungeon Runners haben gezeigt, wohin es führt, wenn man charakter-verbessernde Gegenstände für reales Geld verkauft.

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

Windows für Spieler?

»Windows Vista ist ist das ideale Betriebssystem für Spieler«, so tönte Microsoft vor nicht allzu langer Zeit. Die angeblichen Gründe: höhere Spieleleistung als XP, DirectX10, Spiele-Explorer, Live Anywhere... Live was? Erinnern Sie sich noch an Shadowrun? Das erste Spiel mit Live-Anywhere-Unterstützung sollte Xbox 360- und PC-Spieler plattformübergreifend verbinden. Der Erfolg war – diplomatisch ausgedrückt – mäßig. Der Online-Shooter interessiert heute niemanden mehr, der dazugehörige Service wird totgeschwiegen.

Nächste Baustelle: der Spiele-Explorer. Die Idee war, alle installierten Spiele aufzulisten und mit Informationen zu versehen. Zudem sollte ein Punktesystem den Hardware-Hunger des Spiels bewerten. Ergebnis: Fehlschlag! Der Vista-Performance-Index sagt nichts aus, die Spieleinformationen sind eher spärlich.

Auch die Spieleleistung kommt unter Vista erst seit dem ersten Service Pack gerade so eben an XP heran, und das erst ein Jahr nach der Veröffentlichung von Vista. Nun rührt Microsoft bereits die Werbetrommel für das neue Windows: Windows 7. Und auch diesmal sollen clevere Funktionen für Spieler an Bord sein: Spiele-Explorer (jetzt noch umfangreicher), DirectX 11 und – natürlich – eine deutlich bessere Leistung als Vista. Hoffen wir, dass Microsoft den großen Worten diesmal große Taten folgen lässt. Ich habe da so meine Zweifel.

Hendrik Weins,
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

Assassin's Creed 2

Wie Ubisoft für Spekulationen sorgt.

Laut David Wilkinson, dem Chef-Animator von **Prince of Persia**, wird der Auftragsmörder Altair auch in **Assassin's Creed 2** wieder mit von der Partie sein. Momentan sei sein Kollege Alex Drouin damit beschäftigt, »Altair das Schwimmen beizubringen«. Wenn der Kapuzenträger auch in Teil 2 mitspielt, wird die Handlung möglicherweise erneut zur Zeit des dritten Kreuzzuges spielen. Das offene Ende des Serienauftakts suggerierte allerdings eine Fortsetzung mit einem anderen Charakter in einer anderen Epoche, deren Erinnerung ebenfalls in den Genen der Hauptfigur Desmond Miles abgelegt ist. Altair könnte aber auch als Entwickler-Dummie für einen anderen Helden dienen, der im Verlauf der Produktion noch eingebaut wird. Eine offizielle Stellungnahme von Ubisoft steht bislang noch aus. DM

C&C: Tiberium

Electronic Arts hat den Taktik-Shooter gestoppt.

»Tiberium ist ein qualitativ minderwertiges Spiel, das [...] sich am Markt nicht durchsetzen wird.« Harte Worte aus der Chefetage von Electronic Arts – und die Antwort auf die Einstellung sämtlicher Arbeiten an **Tiberium**. Die Qualität spiegle nicht den Entwicklungsaufwand wider, den man bisher in das Projekt gesteckt habe. Die Konsequenz: Der zuletzt auf März 2010 verschobene Shooter wird eingestampft und ist damit das erste Opfer der von EA angekündigten Qualitätsoffensive. Man werde »künftig keine schwachen Lizenztitel mehr auf den Markt werfen.« DM

Früher und unschöner Tod: **C&C: Tiberium** wird nie erscheinen.

Verkaufs-Charts Oktober

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Sacred 2
2	NEU	Fifa 09
3	NEU	Warhammer Online
4	NEU	Pro Evolution Soccer 2009
5	NEU	Sacred 2 (Collector's Edition)
6	(1)	Spore
7	NEU	Crysis Warhead
8	(3)	Die Sims 2: Apartment-Leben
9	NEU	Colonization
10	(8)	Counterstrike Source
11	NEU	Brothers in Arms: Hell's Highway
12	NEU	Call of Duty 4 (Game of the Year)
13	(5)	Die Siedler: Aufbruch d. Kulturen
14	NEU	Die Sims 2 (Super Deluxe-Edition)
15	(6)	Drakensang
16	(13)	World of Warcraft (Battlechest)
17	(4)	Stalker: Clear Sky
18	NEU	Fussball Manager 08
19	NEU	The Witcher (Enhanced Edition)
20	NEU	Medieval 2

18. Oktober 2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

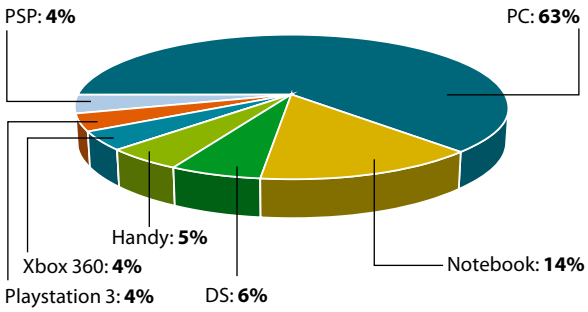
Windows 7

Besser, schneller, schlauer – Microsoft verspricht für den kommenden Vista-Nachfolger Windows 7 mal wieder Großes.

Der Microsoft-Chef Steve Ballmer gibt an wie ein Sack Flöhe: »Windows 7 ist wie Vista, nur viel besser!« Zu den Neuerungen zählen neben der verbesserten Multi-Core-Unterstützung und DirectX 11 auch neue Funktionen für den Spiele-Explorer. So soll dieser automatisch darüber informieren, ob es für die installierten Spiele bereits Patches gibt. Zudem erwägt Microsoft eine »Instant On«-Funktion. Hierbei startet innerhalb von acht Sekunden ein alternatives Mini-Windows, mit dem Sie surfen und ausgewählte Programme nutzen können. Termin? Unbekannt. HW

Optisch gibt es in **Windows 7** bislang kaum Unterschiede zu Vista.

»Welche Spieleplattform nutzen Sie?«



Quelle: GameStar-Mitmachkarten 11/2008

Ergebnis: Ob mit Desktop-Geräten oder Notebooks, unsere Leser spielen hauptsächlich monogam auf dem PC – 77 Prozent sprechen für sich. Überraschend: Next-Gen-Konsolen wie die Xbox 360 und Playstation 3 verlieren als Spieleplattform gegen das Handy.

European Innovative Games Award

Ruhm und Ehre für cleveres Spieldesign.

Nirgendwo sonst in der IT-Branche gibt es derart schnellen Fortschritt wie bei den Computerspielen. Das hessische Wirtschaftsministerium will dem nun Rechnung tragen und veranstaltet am 6. November den European Innovative Games Award in Darmstadt. An dem Wettbewerb kann jeder EU-Bürger teilnehmen, der Computerspiele herstellt, vom Publisher bis zum Hobby-Programmierer. Der Sieger nimmt 35.000 Euro mit nach Hause. In der Fachjury sitzt neben Hessens Wirtschaftsminister Dr. Alois Rhiel auch der GameStar-Verlagsleiter und ehemalige GamePro-Chefredakteur André Horn. FAB

News-Ticker

- **Mirror's Edge**: Owen O'Brien, Senior Producer bei EA Dice, plant mindestens zwei Fortsetzungen des Freerun-Spiels. Teil 2 soll einen Level-Editor enthalten.
- **Richard Garriot**: Der Ultima-Erfinder hat sich einen Traum erfüllt und ist für mehrere Tage auf die internationale Raumstation ISS gereist. 22 Millionen Dollar hat er für den Trip bezahlt.
- **Geforce 9600 GSO**: Die 90 Euro teure Einsteigergrafikkarte wird technisch ausgebremst. Neue Platinen haben nur noch 48 statt 96 Shader-Einheiten, dafür aber eine schnellere Speicheranbindung.
- **Syndicate**: Gerüchten zufolge sollen die Starbreeze Studios (Chronicles of Riddick) an einer Neuauflage des Strategie-Klassikers von 1994 arbeiten.
- **Spore**: Electronic Arts hat zwei Addons für den Evolutions-Baukasten angekündigt. Das erste (November 2008) fügt weitere Monster-Teile hinzu, das zweite (Frühling 2009) erweitert die Weltraum-Epoche.
- **Sierra**: Der Hersteller schaltet zum 1. November 21 Server teils älterer Spiele ab. Betroffen sind unter anderem Alien vs. Predator 2, Empire Earth 2, No one lives Forever 2 und Homeworld.

World of Warcraft-Maus

Ähnlich wie bei der Roccat Kone lässt sich die **Beleuchtung frei konfigurieren**.

In Zusammenarbeit mit dem WoW-Macher Blizzard hat Steelseries die erste auf Online-Rollenspiele abgestimmte Spielermaus entwickelt.

15 frei programmierbare Tasten, 130 vordefinierte Makros für **World of Warcraft** und eigene Tastenfolgen mit bis zu 160 Zeichen – die **World of Warcraft MMO Gaming Mouse** soll der optimale Spielpartner für Online-Rollenspieler werden. Der Nager tastet den Untergrund mit präzisen 3.200 dpi ab. Je nach Vorliebe können Sie auf 800 dpi herunterschalten. Das Kabel misst lange zwei Meter. Die **World of Warcraft MMO Gaming Mouse** kommt im November in den Handel, der mehr als stolze Preis soll bei knapp 100 Euro liegen. Ein Test folgt in der kommenden Ausgabe. Laut Hersteller ist die Auflage begrenzt – das gilt auch für die Tastatur und das Mauspad aus der gleichen Produktlinie. DV

▸ gamestar.de-Quicklink: 5634