

Schlimmer Fehler bei GTA 4: Die **Texturen** fehlen.

GTA 4 Schwere Geburt

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

DVD
GameStar-
RSS-Reader

Grand Theft Auto 4 stellt die derzeit höchsten Hardware-Anforderungen an Heim-PCs, leidet unter technischen Problemen und verärgert damit die Kunden.

Große Aufregung nach dem Verkaufsstart des wohl am sehnlichsten erwarteten PC-Spiels dieses Jahres: **Grand Theft Auto 4** schockierte seine Käufer mit extrem hohen Systemanforderungen und Technik-Macken. GameStar hatte im Test in der letzten Ausgabe ausführlich auf die Ansprüche des Hardware-Fressers hingewiesen und vor allem die Besitzer von Radeon-Karten vor dem Kauf gewarnt. In einer Online-Umfrage auf GameStar.de bestätigten sich die Befürchtungen: Kurz nach Verkaufsbeginn gaben zwei Drittel

der über 7.000 Teilnehmer an, das Spiel stürze bei ihnen regelmäßig ab oder lasse sich gar nicht erst starten. Die Totalverweigerungen betrifft vor allem Radeon-Nutzer. Die Grafikkarten-Hersteller Nvidia und ATI reichten schleunigst neue Beta-Treiber nach, die teilweise Besserung brachten – zumindest bei manchen Nutzern. Das Entwicklerstudio Rockstar North versicherte indes, nur »ein kleiner Teil der Spieler« sei tatsächlich von Problemen betroffen. Hintergrund: Angeblich ist es vor allem die deutsche Version, die massive Probleme verursacht, international seien die negativen Rückmeldungen laut Rockstar deutlich geringer.

Um das Ausmaß der **GTA**-Probleme klarer überblicken zu können, bat GameStar zu einer zwei-

ten Online-Umfrage, die auswerten sollte, welche Hardware unsere Leser nutzen und wie **GTA 4** darauf läuft. Knapp 200 Leser beteiligten sich an der Aktion; sie sollten neben ihrer PC-Konfiguration nicht nur ihre durchschnittliche Bildwiederholrate angeben, sondern auch ihr persönliches Spielerlebnis. Das Resultat: Lediglich zwölf Prozent gaben an, das Spiel liefе tatsächlich sehr schlecht oder gar nicht (Abbildung 1). Immerhin 52 Prozent erklärten, sie könnten **GTA 4** gut oder gar sehr gut spielen. Dennoch: Wenn nur die Hälfte aller Kunden mit einem Produkt voll zufrieden ist, sollte das dem Hersteller zu denken geben.

Mitte Dezember lieferte Rockstar den ersten Patch für **Grand Theft Auto 4** nach. Für einen ausführlichen Test vor dem Redakti-

Wie läuft das Spiel bei Ihnen?

Gut bis sehr gut 52 %

Gar nicht oder sehr schlecht 12 %

Schlecht bis mittel 36 %

Welche Grafikkarte nutzen Sie?

Geforce 8er/9er-Serie 57 %

Geforce GTX 9 %

Geforce Sonstige 3 %

Radeon Sonstige 2 %

Radeon HD 3er-Serie 9 %

Radeon HD 4er-Serie 20 %

Quelle: Umfrage auf gamestar.de

Quelle: Umfrage auf gamestar.de

onsschluss kam das Update zwar zu spät, ersten Ergebnissen zufolge bleibt **GTA 4** jedoch nach wie vor ein technisches Glücksspiel: Auf manchen High-End-Rechnern bereitet das Programm weiterhin massive Probleme, andere Minimal-Konfigurationen lassen **GTA 4** ruckelfrei laufen – egal, ob mit Nvidia- oder Radeon-Grafikkarten. Interessant: Obwohl beide Hersteller auf dem Markt zu ungefähr gleichen Teilen vertreten sind, nutzen 70 Prozent der Umfrage-Teilnehmer ein Nvidia-Modell (Abbildung 2), vermutlich aufgrund der Radeon-Warnung. Die detaillierte Auswertung der Umfrage finden Sie unter ► **Quicklink: 5846**. Einen ausführlichen Technik-Check und Optimierungstipps zu **Grand Theft Auto 4** finden Sie in dieser Ausgabe ab Seite 70. **FAB**

Leise rieselt der Fallout

Bethesda liefert einen Editor und drei Mini-Addons für Fallout 3.

Bethesda, die Entwickler von **Fallout 3**, haben den Editor zu ihrem Rollenspiel veröffentlicht. Er heißt



Im ersten Addon befreien Sie **Anchorage** von den Chinesen.

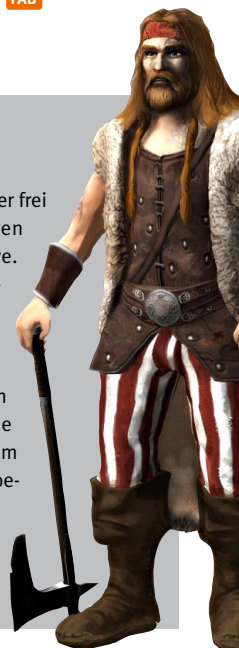
G.E.C.K. – »Garden of Eden Creation Kit«, zu Deutsch: Paradiesbaukasten. Mit dem G.E.C.K. können Sie komplett neue Quests erschaffen. Weil das ziemlich aufwändig ist, hat Bethesda ein umfangreiches Wiki samt Tutorials ins Netz gestellt ► **Quicklink: 5847**. Auch für Bastelfauler wird es Nachschub geben: Bethesda will in den kommenden Monaten drei Mini-Addons als Download anbieten. Den Anfang macht **Operation: Anchorage** im Januar 2009, danach folgen **The Pitt** und **Broken Steel**. Wie viel die Addons kosten werden, ist noch nicht bekannt. **FAB**

Das schwarze Auge

TGC produziert ein Action-Rollenspiel im DSA-Universum.

Zehn Jahre lang hat sich kein Studio an die **Das Schwarze Auge**-Lizenz gewagt, dann kam **Drakensang**. Dessen Erfolg hat gezeigt, dass aus dem Namen noch einiges herauszuholen ist. Nun arbeitet auch The Games Company an einem Action-Rollenspiel im **DSA**-Universum. Obwohl das bekannte Rollenspielsystem eigentlich eher auf Gruppen-Abenteuer ausgelegt ist, steuern Sie darin nur einen

einzelnen Recken aus einer frei zoom- und schwenkbaren isometrischen Perspektive. Das noch namenlose Projekt soll zwar erst 2010 erscheinen, das Entwickler-Team von TGC lässt sich jedoch schon früher in die Karten schauen. Die Programmierer starten am Heiligabend 2008 in Kooperation mit GameStar ein Online-Produktionstagebuch unter ► **Quicklink: 5848**. **PD**



Wolverine: Wo hat der Kerl seine Metallknochen her?



Wolverine und Terminator

Actionspiele zu beiden Filmen angekündigt.

2009 wird es zu mindestens zwei Actionfilmen auch dazugehörige Spiele geben. Am 30. April 2009 erscheint der Film **X-Men Origins: Wolverine**, kurz danach der dazugehörige PC- und Konsolen-Titel. Darin erleben Sie, wie der Comicheld Wolverine zu dem wurde, was er heute ist. Der Kerl ist nämlich älter, als Sie vielleicht glauben: Er mischte schon im Zweiten Weltkrieg in der Normandie mit. Abwechslungsreiche Umgebungen für Film und Spiel dürfte es daher genug geben. Für die Software-Umsetzung ist das Studio Raven Software verantwortlich. Die entwickelten bereits **X-Men Legends 2**, wenn auch nur mit mäßigem Erfolg – GameStar-Wertung: 70 Punkte.

Am 28. Mai startet **Terminator: Salvation** an den Kinokassen und zeitgleich als Shooter auf dem PC und Konsolen. Im Actionspiel steuern Sie aus der Verfolgerperspektive John Connor, der den Killermaschinen des Super-Computers Skynet den Kampf angesagt hat. **Terminator: Salvation** entsteht bei Grin, die mit beiden Teilen von **Ghost Recon: Advanced Warfighter** schon gute Arbeit abgeliefert haben. **FAB**

Doppel-Geforce?

Nvidia macht womöglich bald AMDs Radeon HD4870 X2 mit einer Doppel-Geforce Konkurrenz.

Bisher konnte der Grafikkarten-Hersteller Nvidia der Doppel-Radeon **HD 4870 X2** keine Doppel-Geforce entgegenzusetzen – die enorme Wärmeentwicklung der aktuellen GT200-Chips (**Geforce GTX 260** und **280**) erlaubte nur Modelle mit einem Grafik Kern. Ab Anfang 2009 sollen jedoch überarbeitete GT200-Chips mit nur noch 55 statt der bisherigen 65 Nanometer Strukturweite serienreif werden, die wahrscheinlich spürbar weniger Strom verbrauchen. Unter dem voraussichtlichen Namen **Geforce GTX 295** soll dann Gerüchten zufolge eine Doppel-Geforce mit zwei der geschrumpften GT200-Chips erscheinen. Die Leistung der Karte dürfte auf dem Niveau von zwei aktuellen **Geforce GTX 260** (mit 216 Shadern) im SLI-Verbund liegen, da sich außer den schmaleren Strukturweiten wohl nichts ändern wird. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 5836

»Die meisten DRM-Strategien sind einfach nur dämlich. Sie mindern den Wert des Produkts.«

Gabe Newell, der Chef von Valve Software, in einer E-Mail an einen Kunden über digitale Kopierschutzmaßnahmen (DRM).

Spielsucht



World of Warcraft: wohl doch keine Droge.

Was heutzutage meist als Computerspiel-Sucht bezeichnet wird, ist neusten Erkenntnissen zufolge wohl nicht mit körperlichen Abhängigkeiten vergleichbar.

Keith Bakker, der Gründer und Chef der einzigen Klinik für Computerspiel-Sucht, stärkt die seit einiger Zeit in der Forschung vorherrschende Meinung, dass ein Großteil der maßlosen Dauerspieler nicht im klassischen Sinn süchtig ist. Das Smith&Jones-Zentrum in Amsterdam behandelt seit 2006 vornehmlich junge Leute, die exzessiv am Computer spielen. Dieses Verhalten sei in erster Linie ein soziales Problem, so Bakker: »Die Symptome erinnern zwar an klassische Sucht, doch diese Menschen fühlen sich in erster Linie isoliert, sie brauchen menschlichen Kontakt. Viele der Suchterscheinungen konnten wir mit guter, alter Kommunikation lösen.« Demnach flüchten sich Kinder, die etwa in der Schule geärgert werden oder keine Anerkennung durch ihre Eltern bekommen, gerne in die virtuelle Welt – körperliche Sucht sei das aber nicht. Entsprechend hat die Klinik ihr Behandlungskonzept geändert: weg von Entzugstherapie, hin zur Förderung sozialer Kompetenzen. **FAB**

Leser-Charts Dezember

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty: Modern Warfare
2	NEU	Fallout 3
3	NEU	Call of Duty: World at War
4	(3)	World of Warcraft
5	(12)	Warcraft 3
6	(9)	Diablo 2
7	(7)	Battlefield 2
8	(4)	Crysis
9	(5)	Sacred 2
10	(2)	Far Cry 2
11	(13)	Counterstrike: Source
12	NEU	Left 4 Dead
13	(8)	Gothic 3
14	NEU	Grand Theft Auto 4
15	(17)	Medieval 2
16	NEU	Dead Space
17	(14)	Half-Life 2
18	(6)	Das Schwarze Auge: Drakensang
19	(28)	Team Fortress 2
20	(23)	GTA: San Andreas

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 09/2009



(Un-)Spiel des Jahres

Man nehme GTA 4, das meistgelobte Konsolenspiel des Jahres. Dessen perfekt inszenierter Mix aus erschreckend beiläufiger Brutalität und irre komischer Realsatire erhebt Computerspiele endgültig in den Rang zeitgenössischer Kultur. Man füge eine dicke Prise gerechtfertigter Erwartung auf eine mindestens ebenbürtige PC-Fassung hinzu – immerhin ist GTA 4 auf den Konsolen trotz vergleichsweise schwachbrüstiger Hardware technisch und grafisch ausgezeichnet. Man verfeinere die Komposition mit der süßen Hoffnung, dass sich der bereits enorme finanzielle Erfolg in gediegen aufpolierter PC-Grafik und Steuerung niederschlägt. Als Sahnehäubchen noch ein Video-Editor, und fertig ist das PC-Spiel des Jahres.

Doch Pustekuchen! Nach einer guten halben Stunde Installation will ich den Mix endlich kosten, doch ich muss erst noch dem Rockstar Social Club und Games for Windows Live beitreten, beide Tools patchen, dann jeweils Konten anlegen und anschließend beide verknüpfen und aktivieren. Das dauert! Jetzt aber endlich den Liberty-City-Cocktail schlürfen. Doch statt Spielstart nur Absturz, so wie mir geht es den meisten Radeon-Besitzern. Peinlich, wie Rockstar PC-Spielern den Weg zum Spielinhalt des Jahres erschwert. Denn GTA 4 ist wirklich toll – wenn man's denn zum Laufen kriegt.

Was für mich bleibt, ist der bittere Nachgeschmack profitgeiler Ignoranz. Damit verdient sich GTA 4 den Titel: »Unspiel des Jahres«. Herzlichen Glückwunsch!

Florian Klein,
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de



Need for Neu

Game over für Need for Speed: Electronic Arts stellt angeblich die erfolgreichste Rennspielserie aller Zeiten vorerst ein. Die Betonung liegt sicherlich auf »vorerst«. Denn EA kann es sich eigentlich überhaupt nicht leisten, die neben Madden und Fifa meistverkaufte Marke aus dem Programm zu nehmen.

Aber warum merkt der zweitgrößte Spielehersteller der Welt nicht rechtzeitig, dass seine einst so ruhmreiche Serie den Bach runter geht? Weil seine Sicht von guten Verkaufszahlen vernebelt wird. Was scheren einen da nachlassende Qualität, Sorgfalt und Inspiration? Die Alarmglocken klingeln erst, wenn auch die letzten treuen Fans nicht mehr mitspielen. Das Phänomen ist nicht neu: Für Eidos und Tomb Raider gab's ebenso eine verkaufszahlenverordnete Zwangspause wie für die Colin-McRae-Serie von Codemasters oder Ubisofts Splinter Cell.

Eidos und Codemasters haben damals zwar ebenfalls zu spät reagiert, aber danach die richtigen Maßnahmen getroffen: ein neues Team und genug Zeit, um der toten Serie mit neuen Ideen frisches Leben einzuhauchen. Die Ergebnisse sprechen für sich: Tomb Raider: Legend und Colin McRae Dirt. Bleibt zu hoffen, dass Electronic Arts dem Beispiel folgt und Need for Speed in fähige Hände weiterreicht. Und es bleibt zu hoffen, dass andere Publisher daraus lernen. Denn mit Rainbow Six oder Stalker stehen nächste Zwangspausen-Kandidaten schon bereit...

Heiko Klinge, Redakteur
heiko@gamestar.de



The Wheelman nimmt neue Route

Das Actionspiel wurde umgebaut – wegen GTA 4.

Vin Diesel mimt nicht nur den Riddick in **Assault on Dark Athena**, sondern auch den Helden im Actionspiel **The Wheelman**. Doch mit dem Erfolg von **Grand Theft Auto 4** musste das Entwicklerteam Tigon Studios umdenken. Dazu Simon Woodroffe, der krea-

tive Leiter des Spiels: »GTA 4 hat das Genre in Richtung Realismus verschoben. Entsprechend verlor das Fahrgefühl von The Wheelman bei unseren Testern an Zuspruch.« Deshalb hat das Team das zunächst angestrebte Weihnachtsgeschäft sausen lassen und das Spiel angepasst. Am 20. Februar soll **The Wheelman** dann in die Läden kommen. **FAB**

Mirror's Edge mit PhysX-Effekten

Mirror's Edge demonstriert die Fähigkeiten von Nvidias PhysX-Technologie zur Physikbeschleunigung auf der Grafikkarte.

Die PC-Version von **Mirror's Edge** beherrscht im PhysX-Modus zusätzliche Effekte. Dazu gehören in Echtzeit berechnete Glassplitter, die nicht nur physikalisch korrekt abprallen, sondern angeblich auch Gegner verletzen können. Plastikplanen werden stückweise von Kugeln zerfetzt und flattern realistisch im Wirbel von Helikopterrotoren. Sie benötigen für den PhysX-Modus nicht zwingend eine GeForce-Karte, sondern können die Effekte auch vom Prozessor berechnen lassen. Laut Nvidia soll eine **GeForce GTX 260** trotz gleichzeitiger Grafik- und PhysX-Berechnung aber knapp 90 Prozent mehr Leistung liefern als Intels aktuelles Spitzenmodell **Core i7 XE965** mit 3,2 GHz. Zusätzlich können Sie auch eine zweite GeForce-Karte ausschließlich für PhysX abstellen – eine **9800 GT** beispielsweise soll die Leistung nochmals um 70 Prozent gegenüber der **GTX 260** steigern. Ein Vergleichsvideo finden Sie, wenn Sie unserem Quicklink folgen. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 5844



Verkaufs-Charts November

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Grand Theft Auto 4	
2	(2)	Call of Duty: World at War	
3	(3)	WoW: Wrath of the Lich King	
4	NEU	Need for Speed: Undercover	
5	(4)	Fussball Manager 09	
6	(8)	Fifa 09	
7	(5)	Fallout 3	
8	(6)	C&C: Alarmstufe Rot 3	
9	(7)	Far Cry 2	
10	NEU	Left 4 Dead	
11	NEU	Tomb Raider: Underworld	
12	(18)	Sims 2 (Super Deluxe-Edition)	
13	(11)	Counterstrike: Source	
14	NEU	A. für Cobra 11: Burning Wheels	
15	(13)	Spore	
16	(9)	Sacred 2	
17	(17)	Die Sims 2: Apartment-Leben	
18	WIEDER DA	Gothic 3	
19	(15)	World of Warcraft (Battlechest)	
20	NEU	Sims 2: Garten-Accessoires	

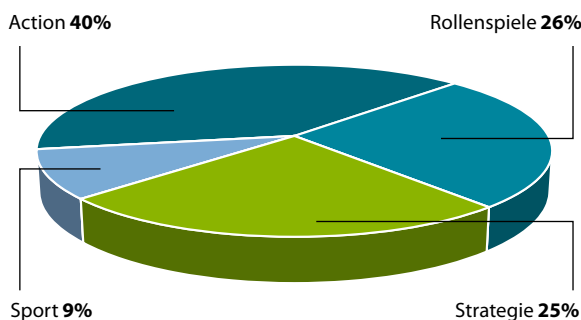
12. Dezember 2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Call of Duty: Modern Warfare 2

Infinity Ward führen fort, was sie mit Teil 4 der Ego-Shooter-Serie begonnen haben.

Nach dem fantastischen **Call of Duty: Modern Warfare** erschien der Nachfolger **World at War** wie ein Rückschritt – das machte sich auch in den Bewertungen zu spüren. Teil 6 könnte das ausbügeln, der nun unter dem Namen **Call of Duty: Modern Warfare 2** angekündigt wurde. Wie der Titel klarstellt, wird sich das Spiel wieder um zeitgenössische Konflikte drehen – welche genau, ist bislang nicht bekannt. Fest steht nur: Für die Entwicklung ist wieder Infinity Ward verantwortlich. Die haben die Serie erfunden und zu ihrer jetzigen Größe geführt. Offensichtlich werkeln die Amerikaner schon seit der Fertigstellung von **Modern Warfare** an der unmittelbaren Fortsetzung, denn **Modern Warfare 2** soll schon im Herbst 2009 erscheinen. **FAB**

»Welches Spielgenre interessiert Sie am meisten?«



Ergebnis: Der Großteil unserer Leser interessiert sich hauptsächlich für Actionspiele, vornehmlich Ego-Shooter. Rollenspiele und Strategie, die eigentlichen Kernkompetenzen des PC, treten dahinter zurück. Sportspiele werden zusehends uninteressanter.

Quelle: Mitmachkarten 01/2009

Sündige Weihnacht

Eine religiöse Vereinigung warnt vor unchristlichen Spielen.

Das amerikanische Anlage-Unternehmen The Timothy Plan investiert nur in Firmen, die nach biblischen Grundsätzen arbeiten. So hat die Firma McDonalds auf ihre »Schwarze Liste« gesetzt, als die Hamburger-Kette 20.000 Dollar an eine homosexuelle Vereinigung spendete. Nun hat The Timothy Plan eine Warnliste der sündigsten Computerspiele veröffentlicht. Einige der Platzierten verwundern: So werden das Actionspiel **Army of Two** und die Highschool-Satire **Bully** für vermeintlich

Die sündigsten PC-Spiele

Platz	Spiel	Grund
1	GTA 4	homosexuelle Gewalt
2	Bioshock	Gewalt
3	Fallout 3	Gewalt
4	Age of Conan	Sex
5	Mass Effect	Sex
6	Bully	Homosexualität
7	Devil May Cry 4	Gewalt
8	Stalker	Gewalt
9	World of Warcraft	Alkoholkonsum
10	Hellgate: London	Okkultismus

das Actionspiel **Army of Two** und die Highschool-Satire **Bully** für vermeintlich homosexuelle Gewalt gerügt, **Guitar Hero 3** und **World of Warcraft** für ausschweifenden Alkoholkonsum. Der Spitzenreiter der Liste sorgt allerdings kaum für Überraschung.

14,1-Zoll-Notebook mit flotter Grafikkarte

Asus stellt mit dem N8oVN ein handliches Notebook im 14,1-Zoll-Format mit flotter Geforce 9650M GT vor.



Notebooks mit einigermaßen flotter Grafikkarte gibt's meist erst ab einer Display-Größe von 15,4 Zoll und über drei Kilogramm Gewicht. Kleinere und leichtere Geräte bremst in Spielen dagegen meist eine lahme Onboard-Grafikkarte. Diese Lücke will der Hersteller Asus mit seinem N8oVN schließen. Das Notebook wiegt nur 2,6 Kilogramm, besitzt ein nicht entspiegelt 14,1-Zoll-Display mit 1280x800 Pixel Auflösung und eine schnelle Geforce 9650M GT mit 1,0 GByte Speicher. Dazu kommen ein ausreichend flotter Core 2 Duo P7350 mit 2,0 GHz, 4,0 GByte RAM sowie eine 320-GByte-Festplatte. Anschlussfreudig zeigt sich das N8oVN dank (W-) LAN, Bluetooth sowie HDMI- und eSATA-Schnittstellen. Erhältlich ist das N8oVN ab sofort für etwa 1.050 Euro.

FAB

FK

No more Need for Speed?

Die Rennspielserie steht womöglich vor dem Aus.

Einer US-Internetseite zufolge hat Electronic Arts die Entwicklung weiterer **Need for Speed**-Teile gestoppt. Die Serie ist neben **Madden NFL**, **Die Sims** und **Fifa** seit Jahren eine der wichtigsten Einnahmequellen des Publishers. Nach **NFS: Most Wanted** stellte EA 2005 sogar zwei Entwicklerteams ab, um jedes Jahr ein neues Spiel in die Läden bringen zu können. Nun fuhr **NFS: Undercover** mit einer internationalen Durchschnitts-



Zieht Electronic Arts **Need for Speed** aus dem Verkehr?

wertung von 65 Punkten die schlechtesten Kritiken der Seriengeschichte ein. Wenn die Qualität nicht stimmt, dann müssen man ein Projekt auch mal »kühlen«, so EA-Boss John Riccitiello im Zusammenhang mit der Einstellung des C&C-Shooters **Tiberium**. EA hatte schon Ende Oktober angekündigt, wegen Verlusten in Höhe von 310 Millionen US-Dollar sechs Prozent aller Mitarbeiter zu entlassen und Projekte einzustellen. Die Firma stand vor dem Redaktionsschluss nicht für eine Stellungnahme zur Verfügung.

FAB

News-Ticker

► **Windows:** Erstmals seit 15 Jahren ist Microsofts Anteil am Betriebssystemmarkt unter 90 Prozent gefallen. Apple erreicht 8,87 Prozent, Linux 0,83 Prozent.

► **Legale Downloads erfolgreich:** Im Jahr 2008 gaben die Deutschen laut dem Branchenverband Bitkom rund 220 Millionen Euro für PC-Downloads aus. Das sind 27 Prozent mehr als im Vorjahr. Darin enthalten sind Musik, Spiele, Videos, Hörbücher und Programme. Insgesamt soll sich die Anzahl der Downloads auf 49 Millionen Stück belaufen haben, so Bitkom.

► **Assassin's Creed 2:** Die Fortsetzung des Action-Spiels befindet sich bereits in der Entwicklung. Gerüchten zufolge soll Teil 2 während der französischen Revolution spielen.

► **Bruce Shelley geehrt:** Der Spieldesigner Bruce Shelley wird am 19. Februar 2009 feierlich in die Hall of Fame der Academy of Interactive Arts & Sciences aufgenommen. Shelley ist vor allem für die Echtzeit-Strategie Age of Empires bekannt.

► **Atari übernimmt Cryptic:** Für 28 Millionen Dollar hat der Publisher Atari die Cryptic Studios gekauft. Die arbeiten derzeit an Star Trek Online. Atari setzte sich damit gegen Ubisoft durch.

Fünf Fragen an...

... André Herbst und Lars Janssen von Acony, die Macher des kostenlosen Multiplayer-Shooters **Parabellum**, der Anfang nächsten Jahres erscheint.



André Herbst, Gründungspartner



Lars Janssen, Produktmanager

❖ Wie wichtig ist die Community für ein Spiel wie eures?

❖ Außerordentlich! Die Community ist entscheidend für den Erfolg von Parabellum. Deshalb haben wir so früh wie möglich begonnen, Spieler am Entwicklungsprozess zu beteiligen. Der endet auch nicht mit der Veröffentlichung. Wir werden Parabellum kontinuierlich nach den Wünschen der Spieler verbessern.

❖ Woran müsst ihr noch feilen?

❖ Wir müssen noch viel Zeit ins Balancing stecken. Wir wollen, dass sich das Spiel einfach »richtig« anfühlt. Dabei bauen wir natürlich besonders auf die Community. Wer will, kann sich jetzt schon für die Closed Beta von Parabellum bewerben.

► gamestar.de-Quicklink: 5849

Auf unserer DVD XL finden Sie einen ersten Trailer zu Parabellum.

GameStar ❖ André, Lars, warum sollte jemand von Counterstrike zu Parabellum wechseln?

❖ Acony Parabellum bietet einen teambasierten Spielablauf wie Counterstrike, darüber hinaus aber noch viel Vernetzungsmöglichkeiten, zum Beispiel Freundeslisten. Und natürlich den Kampagnenmodus. Außerdem setzt Parabellum mit der Unreal Engine 3 neue grafische Standards bei den kostenlosen Shootern.

❖ Warum bietet ihr Parabellum gratis als Download an?

❖ Wir wollen jedem die Möglichkeit geben, sich zunächst einen ausgiebigen Eindruck zu verschaffen. Wer dann Spaß am Spiel findet, kann die Weiterentwicklung sichern, indem er Items kauft, die seinen Charakter einzigartig machen.

❖ Also Kleidung und dergleichen. Beeinflussen die den Spielerfolg?

❖ Nein. Wir werden sicherstellen, dass Spieler, die Zeit in das Spiel fließen lassen, keine Nachteile gegenüber denjenigen haben, die auch Geld investieren.