

James Cameron's Avatar

Launige Ballerei statt müder Lizenzverwurstung: Das Spiel zum Film ist hübsch, temporeich und motivierend. Zum Hit reicht es trotzdem nicht.



Knifflig: Selbst mit Unterstützung eines KI-gesteuerten Na'vi-Kollegen (Bildmitte) sind solche **MPA-Mechs** harte Brocken. (1680x1050, volle Details)

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6273

Fragezeichen über dem Kopf haben nicht nur Questgeber in **World of Warcraft**, sondern bisweilen auch GameStar-Redakteure. Wie etwa beim Test von **James Cameron's Avatar**. Denn das Actionspiel zum gleichnamigen Science-Fiction-Kinofilm des **Titanic**-Regisseurs wirft den Spieler ohne jedwede Erklärung auf dem Planeten Pandora ab, um eine für die Menschen überle-

benswichtige Ressource zu sichern. Worum es sich dabei handelt und weshalb Soldaten über Gedankenkontrolle in die blaue Haut der dort ansässigen Alienrasse der Na'vi schlüpfen, erklärt das Spiel ebenso wenig wie den zeitlichen Rahmen, in dem all das stattfindet. Wer also den Film nicht kennt, dürfte verwirrt vor dem Bildschirm sitzen. Das ist insofern paradox, als das Spiel die

Vorgeschichte seines Leinwandbruders erzählt und eher Fragen beantworten sollte, als laufend neue zu stellen. Ein Manko, von denen einige in **Avatar** stecken. Doch Ubisofts Lizenz-Ballerei macht auch vieles richtig, einiges davon sogar richtig gut.

Anfangen

Bereits das Tutorial ist vorbildlich. Frisch auf Pandora gelandet,

bringt man Ihnen durch kurzweiliges Abklappern von Gesprächspartnern nicht nur die Charaktere nahe, sondern auch die Grundzüge der Steuerung bei. Nach zehn Minuten kommt es dann zum ersten Kampf, in dem Sie KI-Kameraden vor agilen Pantheren beschützen und nebenbei den Umgang mit Waffen und Talenten erlernen. Die Bedienung geht gut von der Hand. Vorzugsweise je-



Als menschlicher Soldat kämpfen wir häufig auch gegen die **Tierwelt** von Pandora, etwa diese flinken Pantherwesen.

Zum Staunen

Daniel Matschijewsky:

Endlich mal eine Filmumsetzung, die nicht in die Schublade üblicher Lizenzgurken gehört, sondern technisch gut gemacht ist, reichlich Action bietet und Spaß macht. Vor allem das abwechslungsreiche Leveldesign und die prächtige Grafik haben es mir angetan. Schade nur, dass hinter der Hochglanz-Präsentation ein derart seichtes Spiel steckt. Wäre mehr Aufwand in die Missionen, die Steuerung und die Gegner-KI geflossen, hätte James Camerons' Avatar das Zeug zum Hit gehabt. Kenner des Films und Fans unkomplizierter Ballereien werden aber trotzdem ihre Freude daran haben.



danielm@gamestar.de



Cool, aber selten: Wir fliegen mit einem **Ikran** durch Canyons und klappern bestimmte Punkte ab.



Cool, aber hakelig zu steuern: das **Amphibienfahrzeug** der Menschen bleibt oft an Kanten hängen.



Spektakulärer Bosskampf: Wir sollen die Triebwerke dieses **Riesensbombers** zerstören.



Der lahme Schnitt macht die **Dialoge** und Zwischensequenzen bisweilen zum Geduldsspiel.

doch mit einem Gamepad, denn die Kombination aus Maus und Tastatur plagt ein paar Macken. Vor allem den Menü sowie der kreuzförmig angeordneten Waffen- und Fertigkeitenauswahl merkt man ihre Konsolenherkunft an, ohne dass sie sinnvoll auf den PC angepasst wären. Die stark seitliche Schulterperspektive ist

für PC-Spieler ebenfalls ungewohnt und sorgt anfangs für den einen oder anderen Fehltritt. In Ballersequenzen schlägt die präzise Maus aber nach wie vor jeden Analogstick um Längen.

Entscheiden

Nach einer Spielstunde konfrontiert Sie **Avatar** mit einem span-

nenden Wendepunkt: Als Able Ryder, der Held des Spiels, sollen Sie einen Spion aufspüren, der mit den einheimischen Na'vi unter einer Decke steckt. Beim Aufeinandertreffen von Ryder und dem Überläufer kommt es jedoch zu einem folgenschweren Dialog. Sind die Aliens wirklich grausame Wilde, oder planen die Menschen den Genozid einer ganzen Spezies? In dieser Szene überlässt Ihnen Avatar nach gut einem Zehntel des Spiels die Wahl, welcher Fraktion Sie sich anschließen, was die Kampagne in zwei unterschiedliche Bahnen lenkt. Wer sich dadurch großen Wiederspielwert erhofft, den müssen wir enttäuschen. Die Missionen verlaufen nahezu identisch; während die Menschen auf Na'vi ballern, ist es bei den blauen Aliens eben umgekehrt. Immerhin unterscheidet sich das Spielgefühl ein wenig. Die Soldaten verlassen sich auf dicke Wummen, Hubschrauber und Geländewagen, die Na'vi setzen auf Nahkampf, einen an Scharfschützengewehre erinnernden Bogen sowie die Umgebung selbst. Denn während die Menschen stets vor der bissigen Tierwelt Pandoras flüchten müssen, dient sie den Blauhäutern als Transportmittel und nützlicher Verbündeter im Kampf.

Potenzial beim Erzählen seiner Geschichte. Besonders deutlich wird das bei den zwar gut vertonten, aber lahm in Szene gesetzten Dialogen. Die Gespräche dienen meist nur dazu, die nächste Mission einzuleiten und bieten kaum Spielraum, sich mit den (teils aus dem Film bekannten) Figuren zu identifizieren. Zudem machen die Zwischensequenzen durch jede Menge Action zwar ausreichend Krach, in Zeiten von **Modern Warfare 2** sowie der spektakulären Filmvorlage hätte aber erheblich mehr drin sein müssen.

Rumlaufen

Avatar verläuft weitgehend linear. Zwar dürfen Sie die teils riesigen Dschungelareale und Canyons frei erkunden, viel zu entdecken gibt es abseits der Wege aber nicht. Stattdessen hetzt Sie das Programm vom einen Questgeber zum nächsten. Die Aufgaben, die man Ihnen stellt, sind selten eines Helden würdig. Meistens sollen Sie fünf Pflanzensporen sammeln, 32 Soldaten erledigen oder einen verschollenen Sohn finden (der 100 Meter die Straße rauf im Dickicht liegt). Die oft unnötig langen Laufwege zwischen den Auftraggebern nerven zusätzlich. Allerdings gibt es gelegentlich positive Ausnahmen, etwa wenn Sie in einem See bestimmte Stellen nur durch das

Trotz seines temporeichen Auftakts verschenkt **Avatar** viel

TECHNIK-CHECK

JAMES CAMERON'S AVATAR

Technik-Tipps

- ▶ Avatar benötigt zwingend einen Doppelkern-Prozessor, stellt an die Grafikkarte aber moderate Anforderungen.
- ▶ DirectX 10 kostet keine zusätzliche Leistung, peppt die Grafik aber unter anderem mit weichen Schatten auf.

▶ Avatar gewinnt durch Nvidias Geforce 3D Vision deutlich an Räumlichkeit.

Checkliste

- ▶ 3,4 GByte Speicherplatz
- ▶ Doppelkern-Prozessor
- ▶ 2,0 GByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT AVATAR 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 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900GT	7900 GTX	7950 GX2
		Geforce 8/9	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT	9800 GTX
		Geforce GTX				GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285
		Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	
		Radeon HD 3&4	HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890
	Radeon HD 5					HD 5750	HD 5770	HD 5850	
PROZESSOR	2	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+		
		Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950		
		Phenom II	X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965	
		Core 2 Duo	E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600
		Core 2 Quad				Q6600	Q9300	Q9550	Q9650
	Core i5/i7				i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144
		8192							

LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024 mittlere Details, DirectX 9	läuft so flüssig: 1680x1050 sehr hohe Details, DirectX 10	läuft so flüssig: 1920x1200 sehr hohe Details, DirectX 10
		ruckelt stark			



Die detailarme und zweidimensionale Karte verwirrt mehr, als dass sie hilft.

Erlauschen von Tönen ausfindig machen sollen. Auch die spektakulär in Szene gesetzten Bosskämpfe bringen Abwechslung. Taktisch herausfordernd sind die Scharmützel zwar nicht, der hohe Kawummfaktor macht den seichten Anspruch aber wett.

Staunen

Öde Aufträge, nerviges Hin- und Hergelatsche – dass **Avatar** trotzdem motiviert, hat das Spiel vor allem seinem herausragenden Leveldesign zu verdanken. Pandoras abwechslungsreiche Dschungelwelt protzt mit dichter Vegetation, organisch wirkenden Hügeln, gewaltigen Canyons sowie der gut gesetzten Beleuchtung. Zwar reicht die grafische Opulenz nicht an den Edel-Shooter **Crysis** heran, die gigantischen Bäume, schwebenden Felsformationen und skurrilen Pflanzen sehen aber trotzdem klasse aus und erzeugen eine fremdartige, durchweg stimmige Atmosphäre. Zudem erlauben die Gebiete oft alternative Routen. Ballern wir uns durchs Tal und unzählige Soldaten, oder huschen wir lieber auf Felsvorsprüngen über die Köpfe der Gegner hinweg? Allerdings

geht Probieren oft über Studieren, denn die detailarme 2D-Karte schafft es nicht, die oft über mehrere Ebenen gebauten Levels übersichtlich darzustellen.

Versagen

Der größte Knackpunkt von **Avatar** ist der zu niedrige Schwierigkeitsgrad. Beispielsweise werden unfreiwillige Tode nicht bestraft. Wer ins virtuelle Gras beißt, der steht am letzten der stets fair verteilten Kontrollpunkte wieder auf; da aber alle bis dahin absolvierten Fortschritte bestehen bleiben, können Sie sich quasi durch die Gegner »sterben«. Die schwache KI trägt zum niedrigen Anspruch des Spiels bei. Ihre Kontrahenten suchen zwar aktiv Deckung, zu mehr sind sie aber nicht in der Lage. Weder arbeiten die Jungs zusammen noch setzen sie ihre Waffen clever ein. Stattdessen gibt's Aussetzer zuhauf, etwa sinnlose Kamikaze-Angriffe oder penetrantes Feuern auf den Baum, hinter dem Sie sich gerade verschanzt haben. Das ärgert doppelt, weil das eigentlich motivierende Talentsystem von **Avatar** durch den nicht vorhandenen Schwierigkeitsgrad ad absurdum geführt wird. Die Theorie: Durch absolvierte Quests und erledigte Feinde sammeln Sie Erfahrung, steigen im Rang auf und verbessern so nach und nach eine Reihe cooler Fertigkeiten. So können Na'vis beispielsweise einen (grafisch wenig beeindruckenden) Sturm heraufbeschwören, der gleich ganze Gegnerhorden wegbläst. In der Praxis sind diese Aktionen aber gar nicht nötig. Nur den für beide Fraktionen verfügbaren Heilzauber haben wir gelegentlich eingesetzt. Allerdings nur, um die Laufwege nach unfreiwilligen Toden zu vermeiden. Ein GameStar-Redakteur hat ja doch lieber ein Fragezeichen über dem Kopf als unschöne Bissspuren in seiner Tastatur. **DM**

Bugs

- Bei unserem Test ist James Cameron's Avatar gelegentlich durch einen Arbeitsspeicher-Bug abgestürzt.
- In seltenen Fällen froh das Programm für mehrere Sekunden ein.
- In Innenlevels und Höhlen kommt es gelegentlich zu unschönen Grafikfehlern.

Online-Aktivierung

James Cameron's Avatar muss beim ersten Spielstart über das Internet aktiviert werden. Insgesamt dürfen Sie das Programm auf drei unterschiedlichen Rechnern installieren. Laut einem Hinweis im Spiel wird das Aktivierungskontingent nach einem Monat zurückgesetzt. Das konnte uns Ubisoft aber nicht bestätigen.



Unser Reitanthar teilt inmitten feindlicher Infanteristen ordentlich mit seinen Pranken aus.

JAMES CAMERON'S AVATAR ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Ubisoft Montreal (Prince of Persia, GS 02/09: 85 Punkte) **TERMIN (D)** 3.12.2009
PUBLISHER Ubisoft **CA. PREIS** 50 Euro
SPRACHE Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz. **USK** ab 16 Jahren
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

GENRE ACTION

- SPAS** Mit der Zeit nerven die öden Quests und doofen KI-Gegner.
- GENRE ACTION** realistisch fiktiv
- FREIHEIT** linear offene Welt
- HANDLUNG** einfach komplex
- GEWALT** keine brutal
- SPIELABLAUF** Action Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>	SPIELMECHANIK einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>	SPIELTEMPO langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
MINIMUM Pentium D 940 Athlon 64 X2/4000 2,0 GB RAM 3,4 GB Festplatte	STANDARD Core 2 Duo E4600 Phenom X3 8450 2,0 GB RAM 3,4 GB Festplatte	OPTIMUM Core 2 Quad Q9300 Phenom X4 920 4,0 GB RAM 3,4 GB Festplatte	<input type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input type="checkbox"/> Geforce 9600 <input type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input type="checkbox"/> Radeon X1600 <input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input type="checkbox"/> Radeon HD 4800

PROFIERT VON Xbox-360-Gamepad, Surround-Sound, Nvidia 3D Vision
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Aktivierung
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER **Gut**

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Capture & Hold (8), CTF (8), King of the Hill (8), Finaler Kampf (8)
SPIELTYPEN Internet **SERVERSUCHE** Ubi.com (erfordert Anmeldung)
DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden
FAZIT Gute Auswahl an Modi, Karten und Optionen. Kein LAN-Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichte Vegetation + scharfe Texturen + hübsche Animationen + gelungene Effekte - Innenlevels - polygonarme Figuren	9 / 10
SOUND	+ krachende Surround-Kulisse + gute Sprecher + treibende Musik - ... die sich schnell wiederholt - kaum Umgebungsgeräusche	8 / 10
BALANCE	+ gutes Tutorial - generell zu leicht - Tode werden nicht bestraft - Rüstungs- und Waffen-Upgrades wirken sich kaum aus	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr stimmige Dschungel-Welt + Filmvorlage gut eingefangen - belanglose Figuren - farblosere Held	8 / 10
BEDIENUNG	+ gut mit dem Gamepad + präzise Maussteuerung - Tastatur nicht optimal - fummeliger Waffen- und Talentwechsel - 2D-Karte	7 / 10
UMFANG	+ angemessen lange Solo-Spielzeit + zwei Kampagnen ... - ... die sich kaum unterscheiden - künstlich in die Länge gezogen	7 / 10
LEVELDESIGN	+ prachvolle Landschaften + abwechslungsreich und stimmig + oft mehrere Wege möglich - öde Innenareale und Höhlen	9 / 10
KI	+ sucht aktiv Deckung + arbeitet nicht im Team + häufig unlogisches Heranstürmen - derbe Aussetzer	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Nah- und Fernkampfaffen mit Vor- und Nachteilen + Reittiere und Fahrzeuge + coole Talente ... - ... die man zu selten braucht	8 / 10
HANDLUNG	+ temporeicher Auftakt + nett gemachter Wendepunkt + motiviert zum Weiterspielen - oft öde Dialoge - lahme Zwischensequenzen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

FAZIT Hübsche, auf Dauer eintönige Lizenz-Ballerei.

73
SPIELSPASS