

Mehr Beratung, mehr Informationen

NEU IN GAMESTAR

Erweiterter Wertungskasten, verbesserter Technik-Check, technisch aufgewertete DVD-Videos: Mit dieser Ausgabe modernisiert GameStar zentrale Heftelemente. Wir erklären die Änderungen.

Neuer Wertungskasten

GameStar hat einen neuen, stark erweiterten Wertungskasten. An unserem bewährten Wertungssystem ändert sich dadurch nichts – nach wie vor setzt sich die Endnote aus zehn Kategorien zusammen. Aber wir haben viele Elemente überarbeitet und ergänzt. Denn Spiele und Hardware entwickeln sich ständig weiter. Dem tragen wir Rechnung.

Unseren Wertungskasten gibt es ab jetzt in zwei Größen. Den großen Kasten, den Sie rechts sehen, setzen wir für Top-Spiele ein, die wir auf drei oder mehr Seiten testen. Alle anderen Titel beschreibt das bekannte verkleinerte Modell – allerdings ebenfalls überarbeitet und ergänzt. Lesen Sie rechts, was neu ist – und was Sie davon haben.

Neuer Technik-Check

Das Hardware-Angebot ist in den letzten Jahren vielfältiger geworden. Zudem lässt sich die Leistung längst nicht mehr an reinen Zahlen festmachen. Ein Athlon 64 und ein taktgleicher Athlon 64 X2 sind zum Beispiel nicht unbedingt gleich schnell – bei Spielen, die den Dual-Core-Kern des X2 unterstützen, zieht diese CPU dem kleinen Bruder locker davon. Unser altes System, das die Spieleleistung nach dem Chiptakt und der Grafikkarte bestimmte, hat deshalb ausgedient. Der neue Technik-Check umfasst deutlich mehr Modelle als bisher. Unser Ansatz hat sich erweitert: Wir sagen Ihnen nicht nur, ob das Spiel auf Ihrer Hardware läuft – sondern auch, wie Sie das Spiel optimal auf Ihren PC abstimmen.

Verbesserte DVD-Qualität

Die GameStar-DVD entwickelt sich kontinuierlich weiter, vor allem bei der Qualität unserer Videos. Wir haben die Video-Produktion vor einiger Zeit auf digitale Verarbeitung umgestellt – mehr dazu lesen Sie auf Seite 30. Das Ergebnis sind ein schärferes Bild und klarerer Ton. Die GameStar-Videos unterstützen den Dolby-Digital-Audiostandard und Breitbild-Monitore und -Fernseher; sie nutzen schon jetzt die Vollbild-Technologie (Progressive Scan), die sich auf dem europäischen Elektronikmarkt derzeit durchsetzt. Zu dieser Ausgabe zeigt sich auch das DVD-Menü in leicht aufgeräumter Form. Und nach wie vor gilt: Unsere DVDs laufen auch auf allen gängigen Heim-DVD-Playern.

CS

DER NEUE TECHNIK-CHECK

Die Technik-Tipps

An diesem Abschnitt des Technik-Checks hat sich nichts geändert: Nach wie vor listen wir in kurzer Form die wichtigsten Tipps auf, mit denen Sie die Leistung des Spiels optimal an Ihr System anpassen. Die Tipps sind gestaffelt nach dem Leistungsgewinn: Der erste bringt mehr Frames als der zweite, und so weiter. Dazu gibt's die Anforderungs-Checkliste.

Die Hardwareleiste

Die Basis des neuen Technik-Checks sind die horizontalen Hardware-Leisten. Jede Leiste symbolisiert eine Produktfamilie – etwa die Grafikkarten mit GeForce-6-Chipsatz oder die Prozessoren mit Athlon-64-Kern. Suchen Sie also zuerst Ihre Produktfamilie, dann auf der Leiste das passende Modell. Wenn Sie zum Beispiel einen Pentium-4-Prozessor besitzen, dann suchen Sie auf der zugehörigen Leiste die GHz-Zahl, die Ihrer am nächsten kommt. Die Farbfläche, auf der Ihr Modell im Technik-Check steht, sagt Ihnen, wie gut Ihre Hardware mit dem Spiel klar kommt.

Grafikkarte, Prozessor, Speicher

Die drei Hauptkomponenten Ihres PCs, die bestimmen, wie gut ein Spiel läuft, sind Grafikkarte, Prozessor und Hauptspeicher. Suchen Sie deshalb Ihre passenden Komponenten im Technik-Check. Wenn sie in unterschiedlichen Farbblöcken stehen, dann geben wir in der darüber stehenden Beschreibung an, auf welche Komponente es im Spiel am meisten ankommt.

Empfohlene Einstellungen

Aus der Farbfläche, auf der Ihre Hardware steht, ergibt sich die von GameStar empfohlene Konfiguration für das jeweilige Spiel. Mit diesen Einstellungen läuft das Programm gut spielbar – das finden wir mit ausführlichen Testläufen auf unseren Referenzsystemen heraus. Die Empfehlung geben wir selbstverständlich individuell für jedes Spiel.

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Um Kantenglättung zu nutzen, dürfen Sie in den Grafikkartenoptionen nur »Shader 2.0« wählen.
- Durch Reduzieren der »Schatten« gewinnen Sie auf schwächeren 3D-Karten viel Leistung.
- Stellen Sie bei flotten 3D-Karten die »Shadowmap« auf »2.048«.

- Bei regelmäßigen Rucklern in Gefechten bringt die Option »Ausschalten von toten Körpern« etwas mehr Leistung.

CHECKLISTE

- 2,0 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT CALL OF JUAREZ AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte [1], Ihre CPU [2] und Ihre Speichermenge [3] heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung [4] finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Grafikkarte	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT					
	GeForce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra			
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT			
	GeForce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2
Prozessor	Radeon X3000			X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	
	Athlon XP	1800+	2600+	3200+					
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz			
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57	
Speicher in MB	Pentium D				915	950		965 XE	
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	FX-62	
	Core 2 Duo						E6300	E6600	X6800
		128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072

Legende:	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Shader 2.0, Trilineare Filterung, Niedrig: Texturen, Laubdarstellung, Aus: Schatten, Kantenglättung	läuft so flüssig: 1280x1024, Shader 2.0 oder 3.0, Mittel: Texturen, Laubdarstellung, Schatten, Aus: Kantenglättung	läuft so flüssig: 1280x1024, Shader 3.0, 8x anisotrope Filterung, Hoch: Texturen, Laub, Schatten, Aus: Kantenglättung
		ruckelt stark			

DER NEUE WERTUNGSKASTEN

Die Spielverlaufs-Kurve

Bislang gab es im GameStar-Wertungssystem keine Möglichkeit, schnell zu erkennen, wie lange ein Spiel wie viel Spaß macht. Das stellen wir ab jetzt mit einer stilisierten Spielverlaufs-kurve dar. Die zeigt auf stark vereinfachte Art an, wie sich der Spielspaß im Verlauf der Spielzeit entwickelt – geht er schnell zurück? Steigt er am Ende an? Gibt's in der Mitte ein Motivationsloch? Eine Kurzbegründung beschreibt den Verlauf der Kurve.

Was bringt das? Die Kurve warnt Sie vor Spielspaß-Einbrüchen und zeigt Durststrecken im Verlauf des Spiels auf. Das macht optisch deutlich klar, wenn Programme ihr Niveau nicht auf Dauer halten können.

GTR 2 RENNPIEL

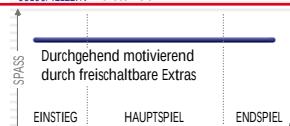
ENTWICKLER: Simbin (GT Legends, GS 11/05: 92 Punkte)
 PUBLISHER: 10tacle
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch

TERMIN (D): 14.10.2006
 CA. PREIS: 40 Euro
 USK: ohne Beschränkung

SPIELCHARAKTER

SOLOSPIELZEIT: 40 Stunden

GENRE: RENNPIEL



LIZENZ	keine	komplett
TUNING	keins	umfassend
SCHADENMOD.	keins	realistisch
KARRIERE	keine	ausgefeilt
FAHRVERHALT.	Arcade	Simulation

ANSRUCH

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

LERNKURVE: flach — steil

SPIELMECHANIK: einfach — komplex

SPIELTEMPO: langsam — schnell

HILFEN: Drei Schwierigkeitsgrade, Fahrhilfen, Fahrschule

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

ERFORDERT

- ☒ Schnelle Reaktionen
- ☒ Orientierungsfähigkeit
- ☒ Logik & Überlegung
- ☒ Geduld
- ☒ Handeln unter Zeitdruck
- ☒ Vorausplanung
- ☒ Mikromanagement
- ☒ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	------------------	----------------

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 1,7 GB Festpl.	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 1,7 GB Festpl. Lenkrad	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,7 GB Festpl. FF-Lenkrad

PROFITIERT VON: Dual-Core-Prozessoren, TrackIR, Force Feedback

BILDFORMATE: 4:3 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Securom

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- ☒ Radeon 9500 / 9600
- ☒ Geforce 6600 GT
- ☒ Radeon X600 / X700
- ☒ Radeon 9700 / 9800
- ☒ Geforce 6800 GT
- ☒ Radeon X800 XL
- ☒ Geforce 7600 GT
- ☒ Radeon X850 XT
- ☒ Radeon X1900 XT
- ☒ Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER): Einzelrennen (28)	SERVERSUCHE: Intern
SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet	MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden
DEDICATED SERVER: Ja	FAZIT: Viele Optionen sorgen für Abwechslung. Optionale KI-Gegner wären schön gewesen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fast fotorealistische Autos + Spiegelungen auf nasser Fahrbahn + Wettereffekte + 3D-Cockpits + detailarme Strecken	7/10
SOUND	+ knackige Motorsounds + passende Musik in den Menüs + sehr gute Effekte bei Unfällen oder Ausflügen ins Kiesbett	10/10
BALANCE	+ Rennen jederzeit speicherbar + drei sinnvoll abgestimmte Schwierigkeitsgrade + Fahrschule wird schnell sehr schwierig	8/10
ATMOSPHERE	+ Original-Lizenzen + Tag- und Nachtwechsel + Wetter + Boxenfunk + öde Präsentation + rudimentäres Schadensmodell	8/10
BEDIENUNG	+ präzise Lenkradsteuerung + auch mit Tastatur und Gamepad steuerbar + unzählige Optionen + Menüs + Force-Feedback	10/10
UMFANG	+ zwei FIA-GT-Meisterschaften + 25 Autos + unzählige Fahrschulungsaufgaben + 40 Extra-Turniere + kein 2005er-Jahrgang	9/10
FAHRVERHALTEN	+ intensiver geht's nicht + immer nachvollziehbar + Details wie Benzinmenge, Reifentemperatur wirken sich spürbar aus	10/10
KI	+ nutzt gezielt Windschatten und Fahrfehler des Gegners + wechselt zwischen Ideal- und Kampflinie + fährt zu perfekt	9/10
TUNING	+ umfangreiche Werkstatt für Rennprofis + optionale Fahrhilfen + für Einsteiger nützliche Voreinstellungen + MOTEC-Analysen	10/10
STRECKENDESIGN	+ GPS-vermessene Originalkurse + Unterschiede bei den Jahrgängen berücksichtigt + animierte Boxencrew	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: GRANDIOSE RENNsimulation, AUCH FÜR EINSTEIGER.



Der Genre-Check

Was macht ein Genre aus? Ein Rennspiel zum Beispiel ist dann ein Rennspiel, wenn man in einem Vehikel um die Wette fährt, ein Rollenspiel dreht sich immer um Heldenentwicklung, in einem Strategiespiel kontrolliert man Einheiten. Wir haben für unsere Hauptgenres jeweils fünf Elemente gesucht, die für alle Spiele in diesem Bereich gelten und sie grundlegend beschreiben. Die Ausprägung zeigen wir durch einen Schieberegler an, der das Verhältnis zwischen zwei Extremen angibt.

Was bringt das? Der Genre-Check gibt Ihnen Kurzinformationen über wesentliche Spielelemente. So können Sie im Nu überprüfen, ob sich das Spiel mit Ihren persönlichen Vorlieben deckt. Wenn Sie flotte Action mögen, der Spielablauf-Regler aber auf »Taktik« steht, dann sollten Sie im Artikel nachlesen, ob das Spiel für Sie in Frage kommt.

Der Anspruch

Bisher half Ihnen der GameStar-Wertungskasten vor allem bei der Beantwortung der Frage »Will ich das spielen?«, aber zu wenig bei der Frage »Kann ich das spielen?«. Deshalb haben wir den Bereich stark ausgebaut, der Ihnen erklärt, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist. Zusätzlich geben wir an, wie Ihnen das Spiel mit Hilfestellungen unter die Arme greift.

Was bringt das? Die Angaben helfen Ihnen, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungsniveau entspricht. Das verhindert Frust, weil Sie ein zu leichtes oder zu komplexes Spiel gekauft haben.

Die Anforderungsliste

In der Checkliste haben wir die wichtigsten Fähigkeiten zusammengefasst, die das jeweilige Spiel erfordert. Wenn ein Feld markiert ist, dann setzt das Spiel diese Eigenschaft voraus. Ego-Shooter benötigen zum Beispiel stets schnelle Reaktionen, Adventures fast immer Geduld.

Was bringt das? Die Liste hilft Ihnen zu entscheiden, ob das Spiel Ihren Fertigkeiten entspricht oder Sie potenziell langweilt oder überfordert. Wenn Talente vorausgesetzt werden, die Ihnen nicht liegen, dann wird Ihnen das Spiel wahrscheinlich wenig Spaß machen.

Die Technik-Schnellübersicht

Der Technik-Balken teilt PCs in zehn Stufen ein: Ganz links stehen Systeme, die bis zu fünf Jahre alt sind, ganz rechts die derzeit aktuelle Top-Hardware. Auf der Leiste markieren wir, ab wann das Spiel gut läuft.

Was bringt das? Der Schnellübersichtsbalken ist keine exakte Hardware-Angabe, sondern eine Orientierungshilfe: Sie sehen auf einen Blick, wie technisch anspruchsvoll das jeweilige Spiel ist. Stören Sie sich nicht daran, dass der Balken immer bis ganz rechts ausgefüllt ist – schließlich laufen genügsame Titel immer auch auf Highend-Systemen.

Die Zusatzangaben

Informationen zur Anzahl der Tonkanäle, die das Spiel unterstützt, bekommen Sie von GameStar seit langem. Jetzt kommen weitere Angaben hinzu. Wenn das Spiel von besonderer Hardware profitiert (zum Beispiel Dual-Core-Prozessoren), listen wir das auf. Die unterstützten Bildformate sind interessant für Besitzer von Breitbild-Monitoren. Die Angabe zum Kopierschutz kann für Spieler nützlich sein, die auf Ihrem PC schlechte Erfahrungen mit einem bestimmten Schutzsystem gemacht haben.

Was bringt das? Die Angaben sagen Ihnen gebündelt, welche Hardware für die beste Spielerfahrung empfehlenswert ist.

Die Multiplayer-Details

Wie haben den Multiplayer-Teil um einige Angaben ergänzt. Ab jetzt listen wir detaillierter auf, welche Spielmodi angeboten werden (Death-match, Capture-the-Flag etc.). Wenn das Spiel Dedicated Server unterstützt, können Sie einen Extrarechner zum Server machen. »Serversuche« sagt Ihnen, ob das Spiel auf externe Systeme wie Gamespy zugreift oder eine Internet-Plattform wie das Battlenet nutzt.

Die Pro-/Contra-Liste

Einer der wichtigsten Wünsche unserer Leser war, ausführlicher zu erfahren, welche Plus- und Minuspunkte zu den Kategorienwertungen führen. Deshalb haben wir den Platz in der Pro-Contra-Liste verdoppelt.

DIE VERBESSERTERTE DVD**Digitale Qualität**

Videoaufnahmen von Spielszenen werden bis heute oft analog gemacht – über eine DV-Kamera, die das Bildschirmsignal auf Band aufzeichnet. Diese Daten müssen in digitale Videos für die DVD umgewandelt werden. Dabei geht Qualität verloren. Seit einiger Zeit nimmt die GameStar-Redaktion deshalb einen Großteil ihrer Videos komplett digital auf. Das Signal der Grafikkarte wird dabei direkt als Videodatei gespeichert. Genauso sprechen wir unseren Audiokommentar im GameStar-Tonstudio nicht mehr auf Band, sondern speichern ihn direkt auf die Festplatte. Das Ergebnis ist ein schärferes Bild, bei dem Sie auch auf Ihrem Fernseher Details erkennen können – zum Beispiel Bildschirmtexte. Gleichzeitig ist unser Kommentarton klarer.

Warum sind dann manche Videos, zum Beispiel die Mega-Preview zu Medieval 2, trotzdem nicht digital? Weil manche Preview-Versionen noch

nicht kompatibel mit dem digitalen Aufnahme-Programm sind oder zu stark ruckeln – dann müssen wir doch auf Band aufnehmen.

Progressive Scan

Progressive Scan ist der technische Nachfolger zum Halbbild-Verfahren, dem derzeitigen TV-Standard. Der Fernseher strahlt erst alle geraden, dann alle ungeraden Zeilen aus – ein Bild besteht also aus zwei Halbbildern. Im Vollbildverfahren, Progressive Scan genannt, wird das Bild am Stück aufgebaut. Dadurch wirkt es ruhiger, schärfer und flimmert nicht. Alle Videos, die wir digital aufnehmen, sind auf der GameStar-DVD im Progressive Scan codiert. Wenn sowohl Ihr DVD-Player als auch Ihr Fernseher diese Technik unterstützen, erhöht sich die Bildstabilität dadurch sichtbar. Der PC unterstützt diese Darstellung auf allen Monitoren von Natur aus.

16:9-Format

Das Breitbildformat 16:9, auch als »Kinoformat« bekannt, hat sich bei modernen Fernsehern durchgesetzt. Auch Computermonitore setzen zunehmend auf das breitere Format. Normale Videos im Seitenverhältnis 4:3 haben auf diesen Geräten schwarze Balken oder abgeschnittene Ränder. Die GameStar-Videos, die sich für 16:9 eignen, liegen im Breitbild auf der DVD – vor allem Kino- und Spieltrailer, Wertungskonferenzen und unsere Comedy-Serie »Die Redaktion«.

Modernisierte Menüoberfläche

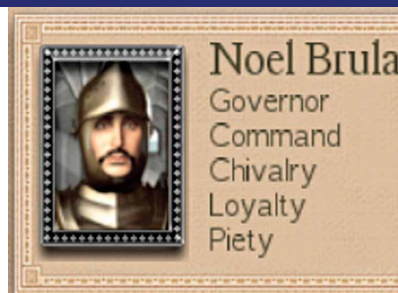
Unsere bewährte DVD-Oberfläche hat mit Farbverläufen einen leicht moderneren Look bekommen. Das gilt für das Menü ebenso wie für die Einblendungen in den Videos selbst. Neu sind zudem zwei hilfreiche Hinweis-Symbole neben dem Videotitel im Menü: Das Kürzel »PRO-D« sagt Ihnen, dass das Video Digitalqualität besitzt und Progressive Scan unterstützt. »16:9« kennzeichnet Videos im Breitbild-Format. Übrigens: In den kommenden GameStar-Ausgaben bekommen unsere Standard-Videos (Test-Check, Mod-Übersicht etc.) neue Vorspanne.

Dolby Digital

Dolby Digital ist der wichtigste Tonstandard für Kinos und Heimkino-Anlagen. Die GameStar-Videos sind nach dem DD-Standard 2.0 kodiert und dürfen offiziell das Dolby-Digital-Logo tragen. Das stellt sicher, dass Sie die bestmögliche Tonqualität bekommen. Wenn ein Spiel Dolby-Surround-Raumklang bietet, dann bleiben diese Effekte auch in unseren Videos erhalten.

ANALOG VS. DIGITAL

Analoge Aufnahme auf DV-Band: Die Schrift ist verwaschen, Bilddetails gehen verloren.



Digitale Aufnahme als Videodatei: Alle Details bleiben erhalten, Gesicht und Text sind klar.