



Command & Conquer

Alarmstufe Rot 3



Die Russen verteilen Stromschläge mit ihren **Tesla-Booten**.



Eine **Panzerschlacht** zwischen Alliierten und Sowjets.



Gebäude können Sie auch auf dem **Wasser** errichten.

gamestar.de

- Aktuelle News als RSS-Feed
▶ Quicklink: C2

DVD

- GameStar-RSS-Reader

Fast wäre der Kalte Krieg eingefroren! Doch acht Jahre nach Teil 2 entbrennt der skurrile Konflikt zwischen Sowjetunion und den USA aufs Neue. Und wieder erwarten uns hitzige Echtzeitschlachten mit abgefahrenen Einheiten.

Unzählige Hollywood-Streifen haben uns bereits gelehrt: Zeitreisen bringen bloß Scherereien. Nur die Sowjets haben anscheinend nicht aufgepasst. Um ihren endgültigen Untergang nach der Niederlage in **Alarmstufe Rot 2** zu verhindern, schicken Sie Eliteagenten zurück in die Vergangenheit. Deren Mission ist zwar erfolgreich, ermöglicht blöderweise

aber auch den Aufstieg Japans zur Supermacht. Dumm für die Sowjetunion, super für uns. Denn so bekämpfen sich im Paralleluniversum von **Alarmstufe 3** mit den Alliierten, Sowjets und Japan gleich drei Kriegsparteien. In guter alter Serientradition wird die Geschichte mit bewusst trashigen Filmsequenzen und realen Schauspielern erzählt, die Entwickler versprechen satte 190 Minuten Videos. Die Kampagne soll dabei kein Fall für Einzelkämpfer bleiben, sämtliche Missionen werden Sie auch kooperativ mit einem Kumpel durchspielen können.

Ansonsten bleibt vieles beim Alten: Wie seine Vorgänger mixt

Alarmstufe Rot 3 reale Schauplätze mit ebenso fiktiven wie skurrilen Einheiten. Bei den Alliierten kehrt etwa der Mirage Panzer zurück, der sich bei Gefahr als Baum tarnen kann. Die Sowjets verteidigen ihre Basis mit den altbekannten Tesla-Türmen, erobern erneut mit Kampfzeppelinen den Luftraum, bekommen aber auch frische Einheiten wie den dresierten Kampf bären, der bevorzugt per Fallschirm (!) auf dem Schlachtfeld landet. Getreu dem überspitzt klischeehaften Szenario setzt die neue Japan-Fraktion vor allem auf Hochtechnologie. Ihre Samurais schwingen Laserschwerter, der Tsunami-Panzer

kämpft sowohl zu Wasser als auch zu Land, Seawing-Bomber verwandeln sich bei Bedarf vom Flugzeug zum U-Boot.

Durchaus bemerkenswerte Vorteile, denn viele Schlachten sollen sich in **Alarmstufe Rot 3** am und auf dem Wasser entscheiden. Einen Großteil der Gebäude können Sie nicht nur auf dem Land, sondern auch auf Wasseroberflächen errichten, was allerdings erheblich mehr Rohstoffe verschlingen soll. Umgekehrt können einige Kriegsschiffe dank mechanischer Beine auch an Land gehen – dies funktioniert jedoch nur an seichten Stränden. Jede Menge Stoff zum Grübeln, das Spieltempo soll deshalb auch etwas gemächlicher ausfallen als in **Command & Conquer 3**.

Auf den Bildern unschwer zu erkennen: Die Entwickler von EA Los Angeles verwenden für **Alarmstufe Rot 3** erneut die mittlerweile doch recht angegraute Sage-Grafikengine (**Schlacht um Mittelmeer, C&C 3**), wollen aber vor allem die Wassereffekte und Animationen stark überarbeiten. So viel Zeit bleibt allerdings nicht mehr: **Alarmstufe Rot 3** soll noch in diesem Jahr und pünktlich zum Weihnachtsgeschäft erscheinen. **HK**

▶ gamestar.de-Quicklink: 4618



In Teil 2 kämpften noch Pixelsoldaten, den **knallbunten Grafikstil** wollen die Entwickler auch im 3D-Nachfolger bewahren.

Leser-Charts Februar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4
2	(2)	Crysis
3	(3)	World of Warcraft
4	(14)	Warcraft 3
5	(6)	Battlefield 2
6	(7)	Gothic 3
7	NEU	Stalker
8	(8)	Half-Life 2
9	(15)	The Witcher
10	NEU	Pro Evolution Soccer 2008
11	(16)	Guild Wars
12	(9)	Counterstrike Source
13	(4)	Unreal Tournament 3
14	(10)	Command & Conquer 3
15	(5)	Hellgate: London
16	(11)	Bioshock
17	(20)	Medieval 2
18	NEU	Supreme Commander
19	(17)	Diablo 2
20	(18)	World in Conflict

Quelle: GameStar-Mitmachertren 03/2008

Uefa Euro 2008

So überraschend wie ein ausverkauftes EM-Finale: EA Sports hat für das Frühjahr ein offizielles Spiel zur Fußballeuropameisterschaft angekündigt.

Ab dem 7. Juni kämpft Deutschland in der Schweiz und in Österreich um den Titel. Oder sogar schon ab dem 17. April – dann soll **Uefa Euro 2008** bereits erscheinen. Die Entwickler versprechen über 50 lizenzierte Nationalmannschaften und alle acht EM-Stadien. Das war's dann aber schon mit den Neuerungen. Im Modus »Captain your Country« übernehmen Sie während der Partie nur einen einzigen Kicker. Das hieß in **Fifa 08** noch »Be a Pro«. Im »Battle of the Nations« treten Sie mit Ihrer Lieblingsmannschaft online an und verbessern so die Tabellenposition der jeweiligen Nation. Das hieß in **Fifa 07** (!) noch »Interaktive Liga«. Und wo wir schon beim Recycling sind: **Uefa Euro 2008** wird auf dem PC die gleiche veraltete Grafik-Engine wie **Fifa 08** verwenden und damit erneut bedeutend schlechter aussehen als auf der Xbox 360. **HK**

► gamestar.de-Quicklink: 4616



Ohrfeige für Ursula

Interessant: Die Ausschüsse des Bundesrates haben dem Jugendschutz-Gesetzesentwurf der Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen eine schallende Ohrfeige versetzt – »Die in [...] neu aufgeführten Kriterien sind sehr interpretationsfähige und durch das subjektive Empfinden geprägte Begrifflichkeiten.« heißt es in der offiziellen Stellungnahme. Und das mit Recht, der Entwurf war nichts weiter als ein Bündel von Rauchgranaten, schlecht vorbereitet und nicht geeignet, den Jugendschutz zu verbessern. Ich zweifle nicht an der guten Absicht, aber wer einen Gesetzesentwurf vorlegt, der vor ungenauen Begrifflichkeiten nur so strotzt, parallel aber eine scharfe Waffe wie die vorgeschlagene quasi-automatische Indizierung einsetzen will, der gehört zurück auf die politische Schulbank.

Diese ganze vermaledeite Diskussion um die Gewalt in Videospiele braucht nämlich vor allem eines: Klarheit. Vernünftige tragfähige Definitionen, damit all die Leute in den einschlägigen Gremien endlich eine angemessene Entscheidungsgrundlage haben – und ahnungslose Berichterstatter in Medien und Wissenschaft endlich mal wissen, worüber sie überhaupt reden.

Ich hoffe, dass sich jetzt die Referenten der Familienministerin auf ihr Handwerk besinnen, den vorliegenden Entwurf in die Tonne treten und eine vernünftige und vor allem mit eindeutigen Definitionen arbeitende Neufassung vorlegen.

Gunnar Lott, Director of Online & New Business
gunnar@gamestar.de

Edel-Lenkrad im Porsche-Design

Mit dem 300 Euro teuren Edel-Volant Porsche 911 Turbo greift Fanatec das G25 von Logitech an – wir spielten ausführlich Probe.

Wer träumt nicht davon, einmal hinter dem Steuer eines Porsches zu sitzen? In greifbarer Nähe rückt diese Fantasie mit Fanatecs Lenkrad **Porsche 911 Turbo** – zumindest virtuell. Original-Design, lederummanteltes Volant, präzise Force-Feedback-Motoren und eine kabellose Pedalerie inklusive Kupplung gehören zur Ausstattung des 300-Euro-Geräts. Den Lenkwinkel sowie die Intensität der Rüttel Effekte können Sie direkt am Lenkrad einstellen und in bis zu fünf Profilen speichern. Ob die Jubelrufe in der Redaktion anhalten, zeigt unser Test in der nächsten Ausgabe. **HK**

► gamestar.de-Quicklink: 46,07



Luxus im Spielzimmer: das 300 Euro teure Lenkrad **Porsche 911 Turbo** von Fanatec.

»Killerspiele«

Der Bundesrat schmettert von der Leyens Gesetzesentwurf ab.



Der Bundesrat hat Kritik am Gesetzesentwurf des Familienministeriums zur Änderung des Jugendschutzgesetzes geübt. Durch die Änderung des 15. Paragraphen sollte der Katalog jugendgefährdender Schriften nun auch von »Gewalt beherrschte« Titel, die »besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter

Gewalt beinhalten«, umfassen. Während die für die Beurteilung solcher Gesetze zuständigen Ausschüsse zwar grundsätzlich mit der Zielsetzung einverstanden sind, missfällt ihnen der eigentliche Gesetzestext. In einer Stellungnahme urteilt der Bundesrat: »Die in §15 JSchG-E neu aufgeführten Kriterien sind sehr interpretationsfähige und durch das subjektive Empfinden geprägte Begrifflichkeiten.« Als Lösung wünscht sich der Bundesrat, dass die Indizierungskriterien für die Bundesprüfstelle für

jugendgefährdende Medien (BPJM) erweitert werden, damit »eine ausreichende und verhältnismäßige Lösung erreicht werden kann.« Der Einwand kommt nicht von ungefähr: Wenn die BPJM einen Titel indiziert, gibt es wenig Rechtsmittel dagegen. Eine automatische Indizierung durch ein Gesetz, wie es von der Leyen vorschlägt, steht hingegen wegen uneindeutiger Kriterien auf wackeligen Beinen. Richter müssten die Gesetzestexte erst mit Leben füllen. **DM**

► gamestar.de-Quicklink: 4615



Physik, die zweite

Vor zwei Jahren stellte Ageia ihre Physx-Zusatzkarten vor. Die sollten Spielephysik beschleunigen. Konkurrent Havok dagegen wollte den 3D-Karten das Klötzchenspielen beibringen – und mir graute bereits vor dem bevorstehenden Physik-K(r)ampf (GS 06/2006, S. 20).

Der Krieg blieb aus, denn Intel schluckte Havok und machte Physikbeschleunigung auf Grafikkarten vorerst den Gar aus – die Intel-Multi-Core-CPU's seien schließlich viel besser geeignet. Auch die Physx-Platinen scheiterten.

Doch statt aus dem ersten Physik-Fiasko zu lernen, droht der nächste Physik-K(r)ampf: Ageia-Neueigentümer Nvidia verspricht Physx-Beschleunigung direkt auf der Geforce-8-Serie und will (Applaus!) eventuell sogar AMD mit ins Boot holen. Branchenriese Intel sieht Spielephysik dagegen am liebsten als Verkaufsargument für die hauseigenen Mehrkern-CPU's.

Mir als Spieler schwillt die Zornesader beim Gedanken an zwei weitere Jahre unnötigen Stillstands. Ich will natürlich fließendes Wasser, sich im Wind wiegende Bäume und realistisch zerbröckelnde Mauern jetzt! Und mir ist egal, ob von CPU oder Grafikkarte berechnet. Daher bitte ich erneut alle Beteiligten: Einigt euch auf einen einheitlichen Physikstandard. Von Stagnation hat niemand etwas: weder Entwickler noch Spieler und schon gar nicht die miteinander ringenden Parteien.

Florian Klein,
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de



Gears of War

Der Shooter geht in die nächste Runde – und soll doppelt so umfangreich sein wie sein Vorgänger.

Wird das indizierte Actionspiel **Gears of War** fortgesetzt? »Wenn etwas derart erfolgreich ist und ein offenes Ende hat, ist klar, was passiert«, hat uns Cliff Bleszinski, Lead Designer bei Epic Games, auf der letztjährigen GDC mit einem Augenzwinkern verraten. Zwar steht eine offizielle Stellungnahme seitens des Publishers Microsoft nach wie vor aus, trotzdem ist **Gears of War 2** Mitte Februar auf dem Titelblatt unserer amerikanischen Schwesterzeitschrift Game-

Pro aufgetaucht. Zudem will eine koreanische Webseite bereits erste Details erfahren haben. So soll **Gears of War 2** auf der nagelneuen Unreal Engine 3.5 basieren und seinen Vorgänger optisch weit überholen. Neben der Technik tut sich vor allem beim Inhalt einiges: Vier neue Waffen und erstmals auch Luftfahrzeuge wollen die Entwickler ebenso einbauen wie deutlich mehr Levels. Angeblich soll sich die Spielzeit im Vergleich zum ersten Teil sogar verdoppeln. Microsoft wird **Gears of War 2** vermutlich in Kürze offiziell ankündigen. **DM**

►gamestar.de-Quicklink: 4617

Nvidia kauft Physik-Spezialisten Ageia

Nvidia kauft den Physik-Spezialisten Ageia und kündigt einen Treiber an, der Physx-Beschleunigung für Geforce-8-Platinen bringen soll.

Nvidia hat die auf Spielephysik spezialisierte Firma Ageia gekauft. Ageia ist für seine Physx-Engine zur Berechnung von Spielephysik bekannt, die sowohl auf dem PC, als auch auf Xbox 360, Playstation 3 und Nintendo Wii zum Einsatz kommt. Das Unternehmen hat ebenfalls einen Physx-Beschleuniger als PCI-Steckkarte im Angebot, der sich aber nur schleppend ver-

kauft, da kaum ein Spiel davon profitiert. Laut ersten Aussagen will Nvidia die Hardware nicht weiterentwickeln, sondern die Physx-Funktionen in die Geforce-8-Generation sowie deren Nachfolger verlagern. Laut Nvidia-Chef Jen-Hsun Huang arbeite man derzeit an einem entsprechenden Treiber-Update. Ob Nvidia die Physx-Beschleunigung auch anderen Grafikkarten-Herstellern erlaubt, ist derzeit offen. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4610



Physx-Platinen verschwinden 2008 voraussichtlich vom Markt, da Neueigentümer Nvidia die Physikbeschleunigung in die Geforce-8-Karten verlagern will.

Verkaufs-Charts Februar

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Call of Duty 4	
2	(2)	Crysis	
3	(12)	Counterstrike Source	
4	(3)	Fussball Manager 08	
5	(8)	Die Sims 2 (Deluxe-Version)	
6	(17)	WoW: Burning Crusade	
7	NEU	Die Sims: Inselgeschichten	
8	(6)	The Witcher	
9	(10)	World of Warcraft (Battlechest)	
10	(5)	Die Siedler 6	
11	NEU	World of Warcraft	
12	(9)	Hellgate: London	
13	(13)	Unreal Tournament 3	
14	(15)	Command & Conquer 3	
15	NEU	Anno 1701	
16	(4)	Need for Speed: ProStreet	
17	(11)	Die Sims 2: Gute Reise	
18	(20)	World in Conflict	
19	(7)	Half-Life 2: Orange Box	
20	NEU	BF 2 (Complete Collection)	

03/2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

EA Phenomic: Infos zum neuen Spiel



Bei EA Phenomic arbeiten derzeit rund 50 Entwickler an einem neuen Strategiespiel.

Im Interview mit unserem Entwicklermagazin /GameStar/dev verriet Volker Wertich erste Details zum Projekt der Spellforce-Macher.

Wenig überraschend: Das Spiel wird ein Fantasy-Szenario haben. Deutlich spannender klingt die folgende Aussage: »Der Spieler kann recht frei wählen, wie er das Spiel fortsetzt. Das ist also kein von Map-zu-Map-Spielen wie in Spellforce.« Das lässt auf eine große zusammenhängende Welt schließen. Außerdem erfahren wir, dass das Spiel eine starke Multiplayer-Komponente haben wird und dass in den Kämpfen Sammelkarten zum Einsatz kommen. Weitere Infos und erste Bilder sollen laut Volker in ein bis zwei Monaten folgen. **HK**

Flatout Ultimate Carnage

Verwirrend: Ultimate Carnage ist eigentlich eine aufgemotzte Xbox-360-Umsetzung des PC-Edelrasers Flatout 2. Und die wird jetzt wiederum für den heimischen Rechner umgesetzt.

Sie verwundert es auch kaum, dass Sie exakt über die gleichen Strecken bügeln werden wie im Quasi-Vorgänger. Nur wird das in **Ultimate Carnage** wesentlich besser aussehen: Normal Mapping verleiht dem Fahrbahnmatrasch mehr Struktur, in den Kanalkursen pflügen Sie nun durch tiefes

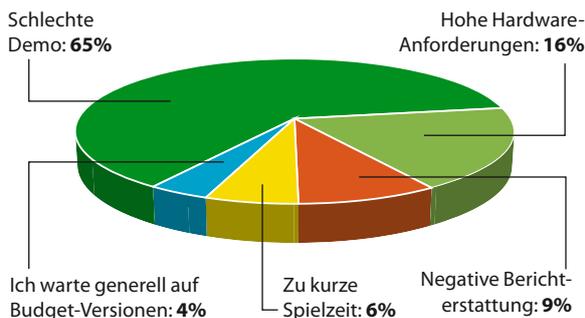


Die gleiche **Zerstörungsgorgie** wie in Flatout 2, aber mit schönerer Grafik.

Wasser und es gibt mehr zerstörbare Streckenobjekte. Da jetzt zwölf Autos (statt bisher acht) gleichzeitig durch die Baugerüste, Schau-fensterscheiben und Reifenstapel brettern, erreicht die Abrissorgie tatsächlich neue Maßstäbe. Mit 48 Wagen gibt's zudem immerhin neun mehr als in **Flatout 2**. Neben der bekannten Rennkarriere steht künftig noch der Carnage-Modus zur Wahl: Hier schalten Sie nach und nach 36 Einzelevents frei, in denen Sie etwa innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Objekte zerlegen oder in Destruction Derbys die Konkurrenzautos verschrotten. Die Abrissarbeiten sollen im Juni 2008 beginnen. **HK**

► gamestar.de-Quicklink: 4619

Wenn Sie sich entscheiden, ein Spiel, das Sie interessiert, nicht zu kaufen, ist der Hauptgrund:



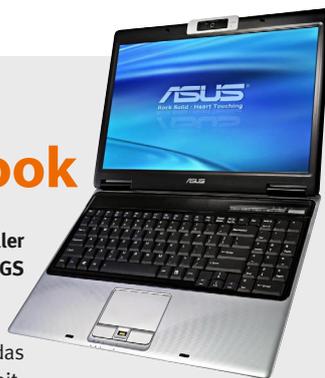
Ergebnis: Die Entwickler sollten gute Demos zu ihren Spielen veröffentlichen. Knapp zwei Drittel unserer Leser entscheidet aufgrund der Probierversion, ob ein Titel gekauft wird oder nicht.

Quelle: Mitmachkarten 03/2008

Geforce 9 im Notebook

Asus verbaut als erster Hersteller den Grafikchip Geforce 9500M GS in einem Notebook.

Knapp drei Kilogramm bringt das Asus M51SN mit 15,4-Zoll-Breitbilddisplay und einer Auflösung von 1440x900 auf die Waage. Im Inneren des etwa 1.300 Euro teuren Notebooks arbeitet die weltweit erste Geforce 9500M GS – die Leistungsfähigkeit des DirectX-10-Grafikchips soll auf dem Niveau einer Geforce 8600M GT liegen. Die restliche Ausstattung



Erstes Notebook mit Geforce-9-Grafikchip: das **Asus M51SN**.

ist mit einem 2,4 GHz schnellen Core 2 Duo und 2,0 GByte RAM solide. Ob sich das M51SN auch zum Spielen eignet, lesen Sie in der nächsten Ausgabe. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 4611

News-Ticker

- **Portal:** Der Puzzle-Shooter wird ausgebaut. Ob das in Form eines Addons oder einer Sammlung zusätzlicher Maps geschehen soll, wollte Doug Lomdardi von Valve aber nicht verraten.
- **Need for Speed 12:** EA-Games-Chef Frank Gibeau hat für den neuen Teil Verfolgungsjagden mit der Polizei und noch mehr Tuning angekündigt. Das Spiel erscheint vermutlich Ende 2008.
- **Red Faction 3:** Der Publisher THQ hat den dritten Teil der Shooter-Reihe angekündigt. Wieder mit dabei: zerstörbare Levels. Einen Termin gibt es bislang nicht.
- **AMD:** Die Firma hat auf ihrer Webseite das Tool Overdrive bereit gestellt. Damit lassen sich die Chipsätze der 7er-Serie sowie der Prozessor im Detail überwachen und übertakten.
- **Herr der Ringe:** EA Pandemic (SW Battlefront) arbeitet offenbar an einem neuen Spiel auf Basis der Ringe-Filme von Peter Jackson. Spätestens im Sommer 2009 soll es fertig sein.
- **Marvel Universe Online:** Microsoft Games-Chef Shane Kim hat auf der D.I.C.E 08-Konferenz die Einstellung der Arbeiten an dem Online-Rollenspiel bekannt gegeben. Grund: Man könne nicht gegen World of Warcraft bestehen.