DAS TEAM

GUNNAR LOTT — CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade Age of Empires 3, Ratchet & Clank 3 (PS2)
Zuletzt gesehen »24«, die 4. Staffel (DVD)
Zuletzt gehört Element of Crime: »Mittelpunkt der Welt«
Zuletzt gelesen Neil Gaiman: »Anansi Boys«
Schlimmstes Schulfach Mathe. Natürlich Mathe. Was sonst?
Schönster Spielemoment Als ich in System Shock 2 Shodan begegnet bin.

gunnar@gamestar.de

MARKUS SCHWERDTEL — LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade Age of Empires 3, Nintendogs (DS)
Zuletzt gesehen »Stromberg« (TV)
Zuletzt gehört Attwenger: »Dog«
Zuletzt gelesen John Irving: »Die vierte Hand«
Schlimmstes Schulfach Sport, damals war ich faul.
Schönster Spielemoment Bei Wizball (C 64) den ersten Level einfärben, das mache ich noch heute jährlich!

markus@gamestar.de

MICHAEL TRIER — STELLV. CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade Age of Empires 3, Fear, Shattered Union, Civ 4
Zuletzt gesehen »Tiefseetaucher« (DVD)
Zuletzt gehört GameStar-Redaktion-Lieblingslied-Sampler
Zuletzt gelesen Nick Hornby: »31 Songs«
Schlimmstes Schulfach Mathe, weil Mathematik falsch gelehrt wird. Ödes, sinnloses Formellernen eben.
Schönster Spielemoment Panzer General 2. Durchgespielt.

michael@gamestar.de

CHRISTIAN SCHMIDT — LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade Civilization 4, Serious Sam 2
Zuletzt gesehen »Sahara« (auf DVD, Riesenmüll)
Zuletzt gehört »Editors' Choice 2« von so Typen
Zuletzt gelesen Karl May: »Am Jenseits«
Schlimmstes Schulfach Physik! Wegen Formeln und so.
Schönster Spielemoment Streetfighter ohne Monitor gegen meinen Bruder gespielt (verloren).

christian@gamestar.de

PETRA SCHMITZ — REDAKTEURIN

Spielt gerade Privat rein gar nichts. Bei dem Testmarathon!
Zuletzt gesehen »Pride and Prejudice«, BBC-Produktion von 1995 (DVD). Nur toll! Ich bin so ein Mädchen…
Zuletzt gehört Editors' Choice 2 (Sampler der Redaktion)
Zuletzt gelesen diverse Blogs (gute wie schlechte)
Schlimmstes Schulfach Mathe (no comment!)
Schönster Spielemoment Hey! Ein einziger? LOL!

petra@gamestar.de

HEIKO KLINGE — REDAKTEUR

Spielt gerade Age of Empires 3, Jade Empire (Xbox)
Zuletzt gesehen »xXx – Triple X« (mit extraviel Wumms)
Zuletzt gehört Madsen live
Zuletzt gelesen Mail-Albereien der Kollegen
Schlimmstes Schulfach Französisch
Schönster Spielemoment So schön, weil so traurig: der Tod der Helden-Geliebten im Uralt-Adventure Shannara.

heiko@gamestar.de

MICHAEL GRAF — REDAKTEUR

Spielt gerade Civilization 4, Age of Empires 3, Pro Evo 5
Zuletzt gesehen Kollege Triers Monty-Python-DVDs
Zuletzt gehört System of a Down: »Mezmerize«
Zuletzt gelesen Terry Pratchett: »The Truth«
Schlimmstes Schulfach Sport. Örks.
Schönster Spielemoment Der Start des Mutterschiffs zu Beginn von Homeworld 1 – da krieg ich Gänsehaut.

micha@gamestar.de

MICHAEL SCHNELLE — REDAKTEUR

Spielt gerade WarCraft 3, Dawn of War
Zuletzt gesehen »Nobody ist der Größte« (DVD)
Zuletzt gehört Bangles: »Doll Revolution«
Zuletzt gelesen Frank Schätzing: »Der Schwarm«
Schlimmstes Schulfach Waren alle schlimm!
Schönster Spielemoment Endgegner in Thunderforce 4 nach 40 Minuten Dauerfeuer besiegt.

mick@gamestar.de

FABIAN SIEGISMUND — REDAKTEUR

Spielt gerade Battlefield 2 – Special Forces
Zuletzt gesehen »Red Eye« (so öde wie ein Nachtflug)
Zuletzt gehört The Killers: »Hot Fuss«
Zuletzt gelesen Dan Brown: »The Da Vinci Code«
Schlimmstes Schulfach Chemie. Hab ganz viele hübsche Atombindungen gemalt, aber keine davon machte Sinn.
Schönster Spielemoment System Shock 2. Komplett.

fabian@gamestar.de

DANIEL MATSCHIJEWSKY — REDAKTEUR

Spielt gerade Battlefield 2, Max Payne 2 (mal wieder)
Zuletzt gesehen »Die Reise der Pinguine«
Zuletzt gehört »Best of Ennio Morricone«
Zuletzt gelesen Jahresabrechnung der Stadtwerke (autsch!)
Schlimmstes Schulfach Französisch
Schönster Spielemoment Die traurige Verabschiedung am Ende von Outcast (kennt das noch jemand?).

danielm@gamestar.de

DIRK STEIGER — LTG. SONDERHEFTE

Spielt gerade Everquest 2, Burnout Revenge (Xbox)
Zuletzt gesehen »Clerks X« (DVD), Trailer von »Serenity«
Zuletzt gehört Foo Fighters: »One by One«
Zuletzt gelesen George R. R. Martin: »A Clash of Kings«
Schlimmstes Schulfach Geschichte. Wegen Jahreszahlen.
Schönster Spielemoment Shenmue 2 (Xbox): Held Ryo schlägt einen Baum, dann fallen Blüten herunter.

dirk@gamestar.de

Kritisch, transparent, präzise

DER SPIELE-WERTUNGSKASTEN

Unsere Tester zerpflücken ein Spiel in zehn Kategorien, um jeden wichtigen Aspekt zu beleuchten. Das macht GameStar-Wertungen nachvollziehbar – optimaler Durchblick für Sie! Mehr Details: ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K50

Wertungskonferenz: Hier werden die endgültigen Wertungen für alle getesteten Spiele festgelegt.

DIE GAMESTAR-AWARDS

Platin vergeben wir ab 90, Gold ab 85 Punkten. Dazu kommt zuweilen ein Special-Award.

3D-KARTEN

Aus Platzgründen haben wir einige Kartentypen ähnlicher Leistung zusammengefasst:

Geforce FX 5200/Ultra ➤	Radeon 9000
Geforce 3 Ti ➤	Radeon 9000
Geforce FX 5600/Ultra ➤	Geforce 4 Ti
Geforce FX 5700/Ultra ➤	Radeon 9500 Pro

Wird Ihre Karte grün dargestellt, läuft das Spiel auch in der Auflösung 1280x1024 tadellos. Ist die Farbe gelb, ruckelt es gelegentlich, oder Sie müssen die Auflösung (teils deutlich) verringern. Mit rot läuft das Spiel mit Minimaleinstellungen gerade noch auf Ihrer Karte.

MULTIPLAYER-MODUS

Hier lesen Sie, wie viele Spieler pro Original möglich sind, welche Modi enthalten sind und nicht zuletzt unser Fazit und die Bewertung des Multiplayer-Modus.

EINZELWERTUNGEN

Jedes Spiel bewerten wir mit sechs generellen Kategorien (blau) und vier Genre-spezifischen (schwarz). Neben Pro- & Kontrapunkten gibt's jeweils eine Punktzahl.

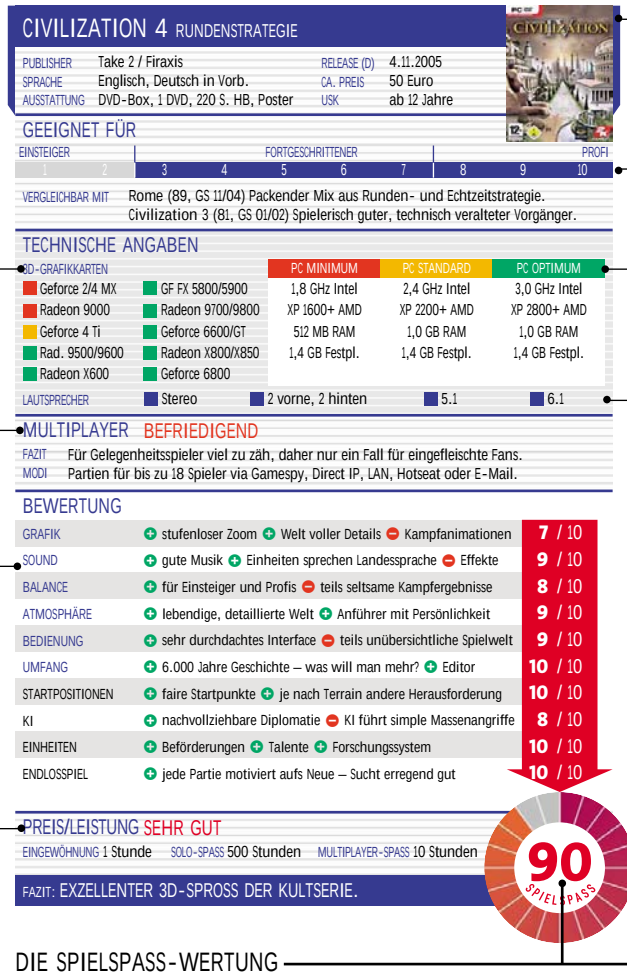
PREIS-LEISTUNG

Die Preis-Leistung-Note soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung geben: Manches 60er oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Grundlage ist nicht die theoretische Durchspiel-Dauer, sondern die Zeit, in der Sie unserer Meinung nach Spaß mit dem Produkt haben werden. Die genaue Formel lautet:

$$\frac{\text{Preis in Euro}}{\text{Solo-Spaßzeit} + (\text{Multiplayer-Spaßzeit} : 2)}$$

Das Ergebnis gibt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen müssen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in die Note um:

bis 1 Euro	Sehr gut
bis 2 Euro	Gut
bis 3 Euro	Befriedigend
bis 4 Euro	Ausreichend
bis 5 Euro	Mangelhaft
ab 5,01 Euro	Ungenügend



CIVILIZATION 4 RUNDENSTRATEGIE

PUBLISHER	Take 2 / Firaxis	RELEASE (D)	4.11.2005
SPRACHE	Englisch, Deutsch in Vorb.	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 220 S. HB, Poster	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Rome (89, GS 11/04) Packender Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie. Civilization 3 (81, GS 01/02) Spielerisch guter, technisch veralteter Vorgänger.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Für Gelegenheitsspieler viel zu zäh, daher nur ein Fall für eingefleischte Fans.
MODI Partien für bis zu 18 Spieler via Gamespy, Direct IP, LAN, Hotseat oder E-Mail.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ stufenloser Zoom ⊕ Welt voller Details ⊖ Kampfanimationen	7 / 10
SOUND	⊕ gute Musik ⊕ Einheiten sprechen Landessprache ⊖ Effekte	9 / 10
BALANCE	⊕ für Einsteiger und Profis ⊖ teils seltsame Kampfergebnisse	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ lebendige, detaillierte Welt ⊕ Anführer mit Persönlichkeit	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ sehr durchdachtes Interface ⊖ teils unübersichtliche Spielwelt	9 / 10
UMFANG	⊕ 6.000 Jahre Geschichte – was will man mehr? ⊕ Editor	10 / 10
STARTPOSITIONEN	⊕ faire Startpunkte ⊕ je nach Terrain andere Herausforderung	10 / 10
KI	⊕ nachvollziehbare Diplomatie ⊖ KI führt simple Massenangriffe	8 / 10
EINHEITEN	⊕ Beförderungen ⊕ Talente ⊕ Forschungssystem	10 / 10
ENDLOSSPIEL	⊕ jede Partie motiviert aufs Neue – Sucht erregend gut	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde | SOLO-SPASS 500 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: EXZELLENTER 3D-SPROSS DER KULTSERIE.

90 SPIELSPASS

DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der 10 Einzelwertungen

90 bis 100	Absolutes Ausnahmeprogramm, ein Muss für jeden Spieler!
80 bis 89	Sehr gut; reizt das Genre voll aus, genügt höchsten Ansprüchen.
70 bis 79	Gut, aber nicht genial. Titel mit kleinen Fehlern oder ein Klon.
60 bis 69	Keine Massentitel, aber teilweise noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59	Unscheinbare Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49	Schwaches bis mieses Spiel, nicht mal als Budget-Ware zu empfehlen.
Unter 10	Definitiv eines der grauenhaftesten Spiele der PC-Geschichte.

ALLGEMEINES

Hier steht unter anderem der Publisher und Erscheinungstermin. Und was in der Packung liegt, ob das Spiel auf Deutsch ist und welche USK-Altersfreigabe es hat.

GEEIGNET FÜR

Der blaue Balken zeigt, für welche Spielertypen das Spiel besonders gut geeignet ist. Eine »1« ist geeignet für jemanden, der nur »Moorhuhn« kennt, eine »10« spricht Leute an, die schon im Grundschul-Alter Doom im Nightmare-Modus gelöst haben. Außerdem finden Sie Alternativen zum getesten Spiel, die ein ähnlichs Spielprinzip oder Szenario haben.

PC-KONFIGURATION

Hier erfahren Sie, welche Rechnerkonfiguration wir empfehlen. Minimum (siedeln wir häufig über dem Hersteller-Minimum an!) heißt, das Spiel läuft mit minimalen Details so auf Ihrem PC, dass sich Spielspaß einstellt. In der Standard-Konfiguration läuft es völlig normal, wenn auch nicht mit allen Details. Und wenn Ihr PC ungefähr dem des Optimum-PCs für dieses Spiel entspricht, müssen Sie keinerlei Abstriche machen.

3D-SOUND

Wenn das Spiel 3D-Sound bietet, erfahren Sie hier, wie viele Lautsprecher es tatsächlich unterstützt. Achtung: Fast alle 5.1-, 6.1- und 7.1-Systeme klingen selbst dann aus allen Boxen, wenn ein Spiel in Wahrheit nur zwei Boxen vorn und zwei hinten (4.1) anspricht: Der Treiber rechnet die Signale entsprechend um. Wir achten hingegen darauf, dass wirklich eigene Tonsignale aus jedem Lautsprecher kommen.

Wir geben deswegen nicht Sound-Standards wie EAX 2.0, EAX Advanced, Dolby Surround oder Dolby Digital an, weil sich diese meist nicht unterscheiden lassen und oft miteinander vermischt werden (etwa Dolby Digital für ein vorab gemischtes Hintergrundgeräusch, dazu Echtzeit-Effekte in EAX 3.0). Die Güte des 3D-Sounds und ob er die Spielatmosphäre unterstützt, fließt natürlich in die Sound-Wertung ein.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: 7