

Das Team

Unser Leser Silvio Tschörtner (23) aus Berlin testet das musikalische Einfühlungsvermögen der GameStar-Redakteure:

»Als welche PC-Figur würdet ihr auf die Love Parade gehen?«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Da ich vor ein paar Jahren die Love Parade live genießen konnte, weiß ich, dass Folgendes unabdingbar ist: leichte Kleidung (Muscle-Shirt, kurze Hose), Wasserkannone (Mindestdurchsatz: 10 Liter pro Minute) und eine doppelte Ladung Oropax. Wenn es diesen Helden irgendwo geben sollte, würde ich den nehmen!«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategie-spiele, Wirtschaftssims

»Love Parade? Da ich meinen Ohren nicht böse bin, erspare ich mir dieses tolle Techno-Gedröhne. Stattdessen würde ich ich selbst bleiben und es mir mit der Namensgeberin von Britney's Dance Beat auf der Matte gemütlich machen. Meinetwegen auch in Berlin, obwohl mir karibische Gefilde lieber wären.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele

»Als Spider-Man. Erstens wäre ich so der am normalsten aussehende Teilnehmer. Zweitens würde mich der Dress vor Spritz-Attacken und Co. bewahren. Drittens könnte ich per Netzschuss über den Riesenstau dorthin fernhüpfen, wo es mich am meisten hinziehen würde: zu einem ruhigen Bierzelt.«



FS

Florian Stangl

Action- und Sportspiele

»Ähem... ich könnte nur als Duke Nukem antreten. Mit der Schruppkanone würde ich dann die ganzen Techno-Hopser auf handliche Größe verkleinern und in die mitgebrachte Aldi-Tüte packen. Dann landet alles zusammen bei der Berliner Müllabfuhr, die folglich viel weniger Arbeit als sonst hätte.«



CM

Christian Merkel

Webmaster von www.gamestar.de

»Die Menschenmassen zur Love Parade sind so undurchdringbar wie eine dicke Mauer. Da sollte man ein möglichst Furcht einflößendes Äußeres mitbringen: Kabuto aus Giants ist zwar lahm, aber von enormer Statur. Dank seiner großen Pranken wäre mir ein Platz in der ersten Reihe sicher.«



AB

Alexander Beck

www.gamestar.de CD-Redaktion

»Für mich kommt auch nur der Duke in Frage. Mit gestählten Muskeln, blond gefärbtem Haar und cooler Sonnenbrille würde ich mich zwar wenig aus der Raver-Masse herausheben. Aber mit zwei Blondinen im Arm und einem lässigen Spruch auf den Lippen wäre das doppelt wett gemacht.«



JT

Jan Tomaszewski

Webmaster von www.gamestar.de

»Was wäre da nahe liegender als ein Vertreter der morbiden Down-in-the-Dumps-Familie? Mit den mülltechnischen Vorkenntnissen aus dem Uralt-Adventure könnte ich dem Abfall-Chaos am schnellsten entkommen und nebenbei mit den orangenen Engeln der Berliner Stadtreinigung plaudern.«



PET

Petra Schmitz

Actionspiele, Weltraum-spiele, Jump-and-runs

»Auf die Loveparade? Ich? Niemals! Aber ich will ja keine Spielverderberin sein. Meinereiner geht als riesiger Mech. Jeder, der in den Tiergarten pinkelt, bekommt von mir einen gepflegten Tritt in den Allerwertesten. Und die lärmenden Techno-Vehikel werden nach und nach sorgfältig pulverisiert.«



MS

Markus Schwerdtel

Adventures, Strategie-spiele, Budgetspiele

»Der GTA-3-Held ist mein Mann. Mit dem Panzer (flugs per Cheat geholt) fahre ich am Ende der Parade mit, um sie dann von hinten genüsslich aufzurollen. Wenn ich vorne angekommen bin, liegen die nervigen lautsprecherbepackten Dröhn-Laster allesamt im Graben, und die Welt ist ein ruhigerer Ort.«

So testen wir

Unser Wertungskasten verrät alles, was Sie über ein Spiel wissen müssen.

Testkompetenz dank Genre-Experten



Peter Steinlechner ist der allgediente **Action**-Experte von GameStar. Zu seinem Lieblings-Genre zählt er Ballerspiele, 2D-Rennspiele, Prügelspiele und Jump-and-runs.



Chefredakteur Jörg Langer ist Fachmann für **Strategie**. Zu diesem Genre gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, rundenweise Hexfeldtaktik sowie Wirtschaftssimulationen.



Unser **Sport**-Spezialist Heiko Klinge fühlt sich auf Rennstrecken und in jedem Stadion zu Hause. Zudem kümmert er sich als Sport-Manager um den Erfolg seiner Teams.



Adventures und **Rollenspiele** landen meist bei Markus Schwerdtel. In seine Rubrik fallen Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures und alles andere, was Rätsel hat.



Für das **Simulations**-Genre ist Michael Schnelle unser Profi. In seinem Fachgebiet finden Sie Flugsimulationen, Mech-Programme, U-Boot-Simulationen und 3D-Weltraumspiele.

Allgemeines

Neben allgemeinen Angaben verraten wir im Punkt **Ausstattung**, was in der Schachtel liegt – also wieviele CDs, wieviele Seiten Handbuch. Und ob es sich um eine DVD-Box, große Euro-Box oder Mini-Box (kleine Pappschachtel) handelt. Die **USK-Freigabe** zeigt, für welche Altersgruppe das Spiel geeignet ist.

Anspruch

Auf einer Skala von 1 bis 10 zeigt der hellblaue Bereich, für welche Spielergruppe das Spiel geeignet ist. Die dunkelblau unterlegte Zahl ist dabei die »Idealzielgruppe«.

Multiplayer-Modus

Wie viele Spieler, welche Modi? Dabei trennen wir nach Internet, LAN, Modem-Verbindung und Spielen am selben PC.

Alternativen

Hier empfehlen wir Spiele im selben Genre oder gleichen Szenario, die Alternativen zum getesteten Programm darstellen.

Die Einzelwertungen

- Grafik:** Wie schön ist die Grafik, wie gut die 3D-Engine, wie weich sind die Animationen?
- Sound:** Wie gut sind Musik, Sprache, Ton?
- Bedienung:** Je besser das Interface und je mehr Komfort, desto höher die Note.
- Spieltiefe:** Komplexität, Vielfalt, Spielzeit.
- Multiplayer:** Gibt es spezielle Optionen, angepasste Levels oder einen Coop-Modus?

WarCraft 3 Echtzeit-Strategie

Publisher: Vivendi, (06103) 994 040 Release (D): 5.7.2002
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: Eurobox, 1 CD, 64 S., Poster USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro + starke Kampagnen mit dichter Story + individuelle, gut balancierte Rassen + Helden wie im Rollenspiel + cleveres Kosten-System + versteckte Extras auf vielen Karten + toller Multiplayer-Modus	Kontra - stellenweise enttäuschende KI - Basisbau nicht sehr umfangreich - keine Zufalls-Karten
--	---

MULTIPLAYER

Internet (12 Spieler)
 Netzwerk (12 Spieler)
 Modem (0 Spieler)
 an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, kooperatives Spiel

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße Geforce-Karte	CPU mit 1.333 MHz 512 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Age of Empires 2 (93%, GS 11/99) Der ehemalige Genre-König: Bis ins Detail durchdacht, motivierend allein und gegen Freunde.	StarCraft (90%, GS 6/98) Eine riesige Online-Fangemeinde hält den perfekt ausbalancierten Strategie-Oldie am Leben.
--	---

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Echtzeit-Hit mit tollen Missionen und brillanter Atmosphäre.

Zeitangaben

Eingewöhnung zeigt, wie lange man braucht, um alle wesentlichen Spiel-Elemente zu verstehen. Bei **Solo-Spaß** schätzen wir ein, wie lange das Spiel im Solo-Modus Laune macht – das kann die Gesamtdauer der Kampagne sein, aber auch weniger, wenn es vorher langweilig wird. **Multiplayer-Spaß** gibt einen Anhaltspunkt dafür, wie lange das Programm im Mehrspieler-Modus mindestens Spaß macht. Alle Angaben beziehen sich auf die »Idealzielgruppe« (siehe Anspruch).

3D-Karten

Wenn Ihre Grafikkarte **grün** dargestellt ist, sollte das Spiel damit auch bei hohen Auflösungen perfekt laufen. Ist sie **gelb**, kann es gelegentlich ruckeln. Bei **rot** läuft das Spiel nur mit geringer Auflösung oder sehr wenig Details. Einige Karten haben wir leistungsmäßig anderen zugeordnet:

Voodoo 1	→ TNT
Kyro 1, Voodoo 4	→ Voodoo 5
Rage 128, Rage 128 Pro	→ TNT 2
Radeon, Radeon 7500	→ Geforce 2
Radeon 8500	→ Geforce 3

Hardware-Angaben

Minimum (rot) zeigt an, ab welchem PC ein Spiel läuft, wenn auch nicht optimal. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Spiel Spaß, fast ohne Einschränkungen. **Optimum** (grün) steht für maximalen Genuss. Dazu gehören auch Eingabegeräte. In unserem **Testcenter** stehen diverse PCs, auf denen wir die Spiele mit verschiedenen Prozessortypen, Grafikkarten und RAM-Bestückungen gründlich testen – insgesamt über 200 Kombinationen.



GS-Prädikat

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir außerordentliche Leistungen, etwa bei Spieltiefe und -idee, Atmosphäre, Grafik oder Multiplayer-Funktionen.

GameStar

»für Multiplayer-Gütes«

WarCraft 3

Die Spielspaß-Wertung

- 90 % und mehr:** 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 %** Überdurchschnittlich, immer noch gut für Fans des Genres.
- 50 % bis 59 %** Unscheinbare Durchschnittskost mit diversen Macken.
- 10 % bis 49 %** Schwaches Spiel, nicht mal als Budget-Ware zu empfehlen.
- Unter 10 %** Definitiv eines der miesesten Spiele der gesamten PC-Geschichte.