

Das Team

Unser Leser Thomas Wolf (28) aus Stuttgart entreißt mit seiner Frage dem GameStar-Team die Lebensgrundlage:

»Wie sieht für euch ein idealer Tag ohne Computerspiele aus?«



JS

Jörg Spormann

CD/DVD-Redaktion

»Ideal beginnt ein solcher Tag natürlich mit strahlendem Sonnenschein und zwei Stunden Marathontraining, sprich Waldlauf – anschließend Fitness und Sauna. Nach ausgiebigem Brunch und Mittagsschlaf folgt das Highlight: Mit Freunden bei Pizza und Whisky wird zuerst Hero Quest und anschließend Midgard geockt.«



MS

Markus Schwerdtel

Adventures, Strategie-spiele, Budgetspiele

»Nach einem opulenten Frühstücksmittagessen mit Zeitungslektüre geht's (im Sommer) an den See zum Planschen. Im Gepäck: ein gutes Buch und Brotzeit. Damit beschäftige ich mich bis zum Abend, um dann den Tag im Biergarten ausklingen zu lassen. Im Winter schlafe und lese ich den ganzen Tag.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele

»Szenario 1: lange schlafen, lange frühstücken, mich faul an ein Gewässer schleppen. Szenario 2: früh aufstehen, vor dem großen Südrang in die Berge fahren und wandern. Szenario 3: Einkaufstag mit anschließendem Brettspiel- oder DVD-Abend. Szenario 4: Dürfen's wirklich keine PC-Spiele sein?«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraum-spiele, Jump-and-runs

»Der ideale Tag besteht aus drei Abschnitten zu je vier Stunden. Als da wären: Unterwegssein oder Sporteln, Sonstiges und lecker Essen, Abhängen oder Lesen. Die Reihenfolge ist egal, viel wichtiger die konsequente Vermeidung jeder Berührung mit dem PC – sonst bleibe ich doch noch beim Daddeln hängen.«



PET

Petra Schmitz

Actionspiele, Weltraum-spiele, Jump-and-runs

»Der ideale Tag ohne PC-Spiele findet am Busen der Natur statt. Ausgedehnte Latschereien durch die bayerischen Landschaften bilden das perfekte Kontrastprogramm zu durchzockten Nächten. Dafür bevorzuge ich Frühling oder Herbst, denn im Sommer ist es zu heiß, und im Winter erscheinen zu viele gute Spiele.«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategie- & Rollenspiele

»Wenn mich weder Arbeit noch Spiele ablenken, nutze ich den Tag klassisch-familiär: ausgedehntes Frühstück mit Frau und Katzen, intensiver Shopping-Amoklauf mit anschließendem Café-/Restaurantbesuch. Nach einer kurzen Ruhepause ist dann urbane Hochkultur angesagt: Theater, Oper oder ... na ja ... Kino.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategie-spiele, Actionspiele

»Ein Tag ohne PC-Spiele ist nur ein halber Tag – vor zwölf Uhr stehe ich nicht auf. Nach dem Brunch cruise ich gen Norden, bis ich die Leute wieder verstehe. Also bis Müns-ter. Dort sammle ich meine Freunde ein, um ausführlich zu spachteln: bei ›Charlotte, eine der weltweit besten Currywurst-Schmieden.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategie-spiele, Wirtschaftssims

»Solch einen Tag verbringe ich mit einer braun gebrannten Blondine an einem schönen Strand. Dann cremt sie mir den Rücken ein und... aufwachen! Okay, okay, ich nutze meine computerfreie Zeit für gewöhnlich zum Aufräumen, Putzen oder Einkaufen und träume von Stränden und Blondinen.«



AB

Alexander Beck

CD/DVD-Redaktion www.gamestar.de

»Erst einmal so richtig ausschlafen. Idealerweise sollten dann so lästige Details wie Putzen, Abwaschen und Bügeln bereits erledigt sein, um sofort Zeit für die schönen und wichtigen Dinge im Leben zu haben: Freude treffen und die in der Woche verpassten Folgen von Dragonball Z auf Video nachholen.«

Der Wertungskasten

Informiert auf einen Blick: Unser detaillierter Wertungskasten nennt Ihnen alle wichtigen Facts wie Hardware-Anforderungen oder Multiplayer-Modi – und zwei Alternativen zum Testkandidaten.

Testkompetenz dank Genre-Experten



Peter Steinlechner ist der altgediente **Action**-Experte von GameStar. Zu seinem Lieblings-Genre zählt er Ballergerien, 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.



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



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

Entwickler/Publisher

Wir nennen den Entwickler (programmiert das Spiel) und Publisher (bringt das Spiel in die Läden) – Letzteren mit Hotline-Nummer.

Multiplayer-Modus

Wie viele Spieler können im Multiplayer-Modus antreten? Dabei trennen wir nach Internet, Netzwerk (LAN), Modem-Direktverbindung und Spielen am selben PC. Dazu nennen wir alle Multiplayer-Modi.

Alternativen

Hier empfehlen wir Spiele, die im selben Genre oder gleichen Szenario 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: Hier bewerten wir Komplexität, Abwechslung – und auch Spielzeit.

Multiplayer: Gibt es spezielle Optionen, angepasste Levels oder Internet-Ligen?

Red Faction

Genre: Ego-Shooter **Anspruch:** Einsteiger, Fortgesch., Profis **Sprache:** Engl. (Dt. in Vorb.)
Entwickler: Volition **Publisher:** THQ, (0190) 505 511 **Preis:** ca. 40 Euro

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag, Team Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 1.000 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	192 MByte RAM
930 MByte Installationsgröße	930 MByte Installationsgröße	930 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Half-Life (92%, GS 4/99)
HL liegt inzwischen zwar bei der Grafik zurück, hat aber vor allem beim Levelaufbau die Nase vorne.

Star Trek: Voyager (87%, GS 11/00)
Voyager kämpft auch mit der kurzen Spielzeit – Grafik und Abwechslung sind jedoch besser.

WERTUNG

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

Gute Story und flotte Schießereien auf dem Mars.

84%
SPIELSPASS

3D-Karten

Wenn Ihre Grafikkarte **grün** dargestellt ist, sollte das Spiel damit auch bei hohen Auflösungen perfekt laufen. Ist sie **gelb**, läuft das Spiel überwiegend flüssig. Ein **rotes** Kästchen bedeutet, dass das Spiel auf Ihrer Karte nur mit geringer Auflösung oder wenig Details noch läuft.

Weitere Karten

Im Folgenden finden Sie acht 3D-Karten, für die im Wertungskasten kein Platz mehr war, und welchem dort aufgeführten Modell sie leistungsmäßig entsprechen:

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 (roter Kasten): Hier lesen Sie, ab welchem PC ein Spiel läuft – optimal nutzen lässt es sich damit allerdings nicht.

Standard (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung.

Optimum (grün) ist die Ausstattung für maximalen Genuss. Dazu gehören auch Eingabegeräte oder spezielle 3D-Karten.

Das GameStar-Testcenter

In unserem Testcenter stehen diverse PCs, auf denen wir die Spiele mit verschiedenen Prozessortypen, Grafikkarten und RAM-Bestückungen gründlich testen – insgesamt über 200 Kombinationen. Die Ergebnisse schlagen sich im Wertungskasten und in unseren Technik-Checks nieder.



GameStar-Prädikat

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir außerordentliche Leistungen, etwa bei Spieltiefe und -idee, Atmosphäre, Grafik oder Multiplayer-Funktionen – und zwar unabhängig von der Spielspaß-Wertung.



Die Spielspaß-Wertung

90 % und mehr: Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Traumwertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Messlatte für ihr Genre nach oben und sind ein Muss für jeden Computerspieler.

80 % bis 89 % Eine Wertung von mindestens 80 Prozent kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre voll ausreizen. Auch Genre-Fremde können zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70 % bis 79 % Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen, beispielsweise gute Klone bekannter Hits.

60 % bis 69 % 60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sein können.

50 % bis 59 % Bei Programmen in den 50ern handelt es sich um unscheinbare **Durchschnittskosten** mit diversen negativen Aspekten.

30 % bis 49 % Diese **mäßigen Spiele** taugen nur für überzeugte Sammler.

10 % bis 29 % **Sehr schwach** und nicht mal als Budget-Ware zu empfehlen.

Unter 10 % Definitiv die **miesesten Spiele** der gesamten PC-Geschichte.