

Das Team

Unser Leser Jochen Langenbach (25) möchte vom GameStar-Team wissen, wie wir ein scheinbar unlösbares Problem bewältigen:

»Was motiviert euch, morgens das warme Bett zu verlassen?«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Die Aussicht auf einen wunderbaren Tag, an dem ich die lieben Kollegen in der Redaktion wiedersehe oder gar tolle neue Menschen kennen lerne. Ich nehme jeden Morgen frohgemut in Angriff. Na gut: Das war alles Quatsch! Ein alter Radiowecker voll aufgedreht, sowie ungefähr 23 weitere Lärmmaschinen.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele

»Eine heiße Dusche. Ein heißer Kaffee. Die kalten Füße meiner Frau: Das reicht, um mich aus dem Bett zu kegeln. Wichtiger ist die Frage, wie ich bis Mittag durchhalte – als Morgenmuffel bin ich vorher nicht ansprechbar. Dafür taue ich abends richtig auf. Was sich am nächsten Morgen bemerkbar macht.«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategie- & Rollenspiele

»Sobald der Schläfsensor feststellt, dass ich kurz vor dem Erwachen stehe, wird der PC hochgefahren und das aktuelle Arcanum-Savegame geladen. Die liebliche Hintergrundmusik zieht mich dann magisch... ach was, meine Frau lässt einfach nur die Katzen ins Schlafzimmer, die dann laut nach Fressen maunzen.«



MS

Markus Schwerdtel

Adventures, Strategie- & Budgetspiele

»Um mich aus dem Bett zu holen, braucht es gar nicht viel: ein Schlückchen Kaffee, eine frische Brez'n, die Zeitung und die Aussicht, den ganzen Tag mit Computerspielen zu verbringen. Leider gibt's das aber nur am Wochenende. Werktags ist mir mein morgendlicher Elan oft selbst ein Rätsel.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele

»Wenn viel Zeit ist (und ich angeben will), gibt's selbst gemahlene Bohnenkaffee. An normalen Tagen trinke ich Filterkaffee. Während der Heftabgabe muss morgens ein Instant-Pulver-Cappuccino reichen. Ist der aus, bleibt mir als eiserne Ration so ein Tüten-Zeugs ohne Zucker. Aber bevor ich Tee trinke...«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Unglaublich, aber wahr: die S-Bahn. Meine Frau steht ja schon lange vor mir auf, also gibt es keinen Grund, länger liegen zu bleiben. Nach Kaffee und Frühstück freue ich mich auf ein spannendes Buch während der Fahrt zum Verlag. Und selbst wenn die Lektüre mich mal nicht begeistern kann, morgens Leute zu beobachten, ist interessant.«



HK

Heiko Klinge

Sport- & Rennspiele, Strategiespiele

»Ein Gedanke, der sich jeden Tag aufs Neue wiederholt: »Ui, so spät schon?« Andere Mittelchen wie Wecker oder Kaffee versagen stattdessen kläglich. Ist der erste Schritt aus dem geliebten Bett dann erst mal geschafft, geht der Rest der Morgenprozedur meist erstaunlich schnell – gezwungenermaßen.«



PET

Petra Schmitz

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Nur meine Mutter schaffte es früher, mich mit den schneidenden Worten »Petra! Aufstehen!!« aus meinen mollig warmen Federn zu treiben. Der Ton machte die Musik. Leider hat sie meinem Freund beim letzten Besuch einen Lehrgang erteilt. Und der kann das mittlerweile fast genauso gut.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategie- & Wirtschaftssims

»Wahrscheinlich ist es eine Mischung aus Hunger, Durst und Tatendrang. Letzterer hält genau bis kurz nach dem Frühstück an. Ab dann warte ich eigentlich nur den Feierabend ab, wenn ich wieder nach Hause darf und mich zurück in mein Bett legen kann. Schlafen ist nun mal mein absolutes Hobby.«

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, Prügel- 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 Vb.)
Entwickler: Volition **Publisher:** THQ, (0190) 505 5 11 **Preis:** ca. 80 Mark

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

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

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

Gute Story und flotte Schießereien auf dem Mars.



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.

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 vier 3D-Karten, für die im Wertungskasten kein Platz mehr war, und welchem dort aufgeführten Modell sie leistungsmäßig entsprechen:

Rage 128	→	TNT
Rage 128 Pro	→	TNT 2
ST Kyro	→	Geforce
Geforce 2 MX	→	Geforce

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**.

