

Das Team

Unser Leser Björn Geißler (25) testet das Ausrede-Talent des GameStar-Teams:

»Wie würdet ihr die ständige Verschiebung eines Release-Termins begründen?«



FM

Frank Maier

Online-Redaktion
Spielt aktuell: Colin McRae 3

»Mit dem Treibhauseffekt im Allgemeinen und dem Ozonloch im Speziellen. Was das mit meinem Spiel zu tun hat? Eigentlich nichts, aber die Erklärung klingt doch besser, als ›Wir haben fünf Jahre lang rumgegammelt, ein paar halbgeare Animationen zusammengebastelt und den Anschluss an den Rest der Branche völlig verloren.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele
spielt aktuell: Frozen Throne

»Die Journalisten sind schuld! Ständig besuchen sie uns, wollen neue Screenshots haben (wie lange das dauert, dieser Druck auf die Hyper-snap-Taste!). Und dann diese drängelnden Mails wegen neuer Infos, da gehen uns immer ganze Minuten verloren. Untragbar, wo doch unsere Designer erst um 15:00 Uhr ins Büro kommen...«



GV

Georg Valtin

Adventures & Sportspiele
Spielt aktuell: Frozen Throne

»Ich würde einfach behaupten, dass mich unerbittliche PR-Manager mit vorgehaltenen Knarre vor jeder Presstour dazu nötigen, verbindliche Termine zu nennen. Und wenn ich dann in der Redaktion stehe und nach einem Release-Termin gefragt werde, sag' ich einfach irgendein Datum. Den Trick hat mir Peter Molyneux verraten.«



PS

Peter Steinlechner

Action- & Rollenspiele
Spielt aktuell: Elite Force 2

»Der Hund des Lead-Designers wurde überfahren, deshalb kann das Team momentan nur mit halber Kraft arbeiten. Ein Ersatz-Vierbeiner ist aber bereits angefordert! Außerdem musste das komplette Konzept für den kooperativen Multiplayer-Modus wieder gekippt werden. Aber es scheint definitiv noch dieses Jahr vor Weihnachten!«



PET

Petra Schmitz

Action- und Budgetspiele
Spielt aktuell: Enclave

»Mein Rechner ist abgestürzt und hat alles mit in den Tod gerissen. Ja, den Backup-Rechner auch. Und den vom Kollegen. Das lag an dem gigantischen Blitz, der letzte Nacht in unser Haus gefahren ist. Was? Nichts von dem Wahnsinnsgewitter mitbekommen? Gott, so einen gesegneten Schlaf wie Sie will ich auch mal haben!«



SAM

Sascha Mutschler

CD-Redaktion
spielt aktuell: Colin McRae 3

»Wir hätten den Titel natürlich pünktlich releasen können – und er wäre großartig gewesen. Aber beim Brainstorming im Feng-Shui-Center Quakenbrück kamen uns noch 306 brillante Ideen. Und wir geben Innovationen immer direkt, ohne Aufpreis oder Patches an unsere Kunden weiter. Und dafür lohnt es sich doch, ein bisschen zu warten, oder?«



DV

Daniel Visarius

Hardware-Redaktion
Spielt aktuell: Elite Force 2

»Bei mir gäbe es keine Verschiebungen. Getreu dem Motto ›When it's done‹ feilen meine Designer im stillen Kämmerlein an der neuen Referenz. Einmal im Jahr schicke ich zwei tolle Screenshots an die Presse, ohne das Thema ›Release‹ zu kommentieren. Zwei Monate vor dem Spiel gibt es eine offizielle Ankündigung samt Demo.«



MS

Markus Schwerdtel

Strategiespiele & Adventures
Spielt aktuell: Frozen Throne

»Gar nicht. Ich würde es als Entwickler wie meine großen Vorbilder von 3D Realms halten: Mein Spiel ist fertig, wenn es fertig ist. Das erspart lästige Diskussionen Publisher, Presse und Spielern. Ich muss nur dafür sorgen, dass das Programm dann auch wirklich ein Superhit wird und mich nicht das Daikatana-Syndrom ereilt.«



FS

Florian Stangl

Action- und Sportspiele
spielt aktuell: Frozen Throne

»Was für Verschiebungen? Natürlich stand der Mai von vornherein fest – aber in welchem Jahr, haben wir nicht gesagt! Außerdem konnten wir doch erst vor zwölf Monaten auf die neue 3D-Engine umstellen – die alte ist zu lahm geworden. Und außerdem verpassen wir noch den Gewinn aus dem Verkauf des Vorgänger-Spiels.«

Die Tests

Wertungskonferenz

Ob Gurke oder Meisterwerk: An unserer Wertungskonferenz kommt kein Spiel vorbei. Im Kreise aller Testredakteure debattieren wir um jeden Prozentpunkt, damit Sie ein objektives Urteil erhalten.



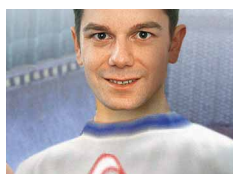
Testkompetenz dank Genre-Experten



Peter Steinlechner ist der altgediente **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 Schwerdtl. 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. 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 eingestuft worden 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 dem 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 beim Steuern, desto höher die Note.

Spieltiefe: Komplexität, Vielfalt, Spielzeit.

Multiplayer: Gibt es spezielle Optionen, angepasste Levels oder einen Co-op-Modus?

WarCraft 3: Frozen Throne Strategie-Addon

Publisher:	Vivendi (06103) 994 040	Release (D):	14.7.2003
Sprache:	Englisch, Deutsch in Vorbereitung	Preis:	ca. 25 Euro
Ausstattung:	DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch	USK-Freigabe:	ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
spannende Kampagne mit starker Story	etwas polygonarme Grafik
abwechslungsreiche Missionen	spätere Missionen sehr anspruchsvoll
mehr Taktiken durch neue Einheiten und Helden	keine Zufallskarten

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

TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

CPU mit 450 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,0 GByte Installationsgröße	1,0 GByte Installationsgröße	1,0 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Age of Mythology (92%, GS 11/02) Rise of Nations (87%, GS 07/03)

Ähnlich tolle Fantasy-Einheiten und Zauber, aber weniger abwechslungsreiche Missionen. Innovative Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie ohne Szenarien oder Kampagnen.

WERTUNG

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

Meisterliche Echtzeit-Erweiterung – die Referenz!



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 Solomodus 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

Wird Ihre 3D-Karte **grün** dargestellt, läuft das Spiel auch bei hohen Auflösungen perfekt. Ist sie **gelb**, ruckelt es gelegentlich. Bei **rot** läuft das Spiel nur mit geringer Auflösung oder wenig Details. Einige Karten haben wir leistungsmäßig anderen zugeordnet:

Kyro 1, Voodoo 4	→	Voodoo 5
Rage 128, Rage 128 Pro	→	TNT 2
Radeon, Radeon 7500	→	Geforce 2
Radeon 8500, Geforce 4	→	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, hohe Auflösung und viele Details.

In unserem **Testcenter** stehen diverse PCs, auf denen wir die Spiele mit unterschiedlichen Prozessortypen, Grafikkarten und RAM-Bestückungen gründlich testen – insgesamt ergibt das über 200 Kombinationen.



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 okay für Fans des Genres.

50 % bis 59 % Unscheinbare Durchschnittsschnitt 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.

GS-Prädikat

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

