

Das Team

Unser Leser Georg Tarne (13) aus Karlsruhe schickt das GameStar-Teams zurück auf die Universität:

»Über welches Spiel würdet ihr eine Doktorarbeit schreiben?«



FS

Florian Stangl

Action- und Sportspiele

»Ich werde mich mit der NHL-Serie befassen. Vor allem interessiert mich, ob der Spieler sozial verarmt, wenn er die zehnjährige Karriere mit jeweils 84 Saison-Spielen und sieben Playoffs in Echtzeit bestreitet. Gerüchten zufolge soll im spielabstinenten Umfeld das intensive Zocken auf breite Ablehnung stoßen.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Auch wenn's ein ziemlich platter Gag ist: Bullfrogs Theme Hospital natürlich. In welchem anderen Spiel findet man derart viele Doktoren auf einem Bildschirm versammelt? Oder über Word, wegen der vielen DOC-Files. Doch genug geklauert, ich ziehe mich jetzt in meine Ärztekammer zurück.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspele

»Über Shogun; das lässt mich seit zwei Jahren nicht los (Stichwort: Laptop-Session im Totalstau auf der A8 Stuttgart-München). Wieviel Dutzend Ashigarus putzt ein Schwertheiliger weg? Was richten berittene Bogenschützen gegen koreanische Miliz aus? Lesen Sie meine Doktorarbeit!«



DV

Daniel Visarius

Hardware

»Da das Erwähnen indizierter Ego-Shooter texanischer Designer als Werbung aufgefasst werden könnte, schreibe ich eben über Strafejumps im Englischen Garten. Wie komme ich am schnellsten zu meiner Maß? Von welchem Tisch springe ich direkt ins kühle Nass? Alles Fragen, die meine pädagogisch wertvolle Arbeit beantwortet.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Am liebsten über Online-Shooter an sich, mit dem Thema »Der »Hmpf!«-Laut der Spielfigur beim Luftsprung unter semantischen, psychologischen und theologischen Gesichtspunkten«. Interessant fände ich in dem Zusammenhang übrigens vor allem eine Hundertschaft unterschiedlicher Fußnoten.«



FM

Frank Maier

Webmaster von www.gamestar.de

»Natürlich Grand Prix 4. Denn zu einer richtigen Doktorarbeit gehört detaillierte Recherche. Und die kann man am besten vor Ort betreiben. Wie werden die einzelnen Strecken vermessen? Wie detailgetreu die Formel-1-Flitzer umgesetzt? Eine Menge Arbeit, die ich auf einer der berühmt-berüchtigten Partys ausklingen lasse.«



CM

Christian Merkel

Webmaster von www.gamestar.de

»Wenn ich eine Arbeit über das Mittelalter schreiben müsste, würde bei mir daraus ein Traktat über Ultima 7 – nicht nur, weil man bloß mit einem akademischen Grad kapiert, wie man Brot backt und ein Schwert schmiedet. Auch die Simulation der Lebensgewohnheiten ließe detaillierte Untersuchungen zu.«



PET

Petra Schmitz

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Verzeihung, aber die Frage impliziert, dass der Wille für eine Doktorarbeit vorhanden wäre. Dem ist aber mitnichten so. Aber wäre es der Fall, würde ich vielleicht über die erstaunliche Fähigkeit der Counterstriker zur Idiombildung referieren. Titel: »Vom £u@k3® zum £053®. Sprach-Evolution im Zeichen der AK 47.«



AB

Alexander Beck

www.gamestar.de CD-Redaktion

»Da kommt für mich nur eine Arbeit zu Operation Flashpoint mit dem Titel »Der Editor: in Frage. Es ist unglaublich, was sich mit diesem Tool und einer Menge Skript-Bastelei so alles anstellen lässt. Die Möglichkeiten reichen locker für eine mindestens 600-seitige Abhandlung. Und das ohne Anspruch auf Vollständigkeit.«

So testen wir

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

Testkompetenz dank Genre-Experten



Peter Steinlechner ist der altgediente **Action**-Experte von GameStar. Zu seinem Lieblings-Genre zählt er Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügel-spiele und Jump-and-runs.



Chefredakteur Jörg Langer ist Fachmann für **Strategie**. Zu diesem Genre gehören Echtzeit- und Aufbau-spiele, 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
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: Eurobox, 1 CD, 64 S., Poster

Release (D): 5.7.2002
 Preis: ca. 45 Euro
 USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
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	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1.333 MHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-Karte	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:	Sehr 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.

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.



GS-Prädikat

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

