Das Team

Unser Leser Benjamin Schmidt (20) aus Espelkamp richtet sich mit seiner Frage an den Landschaftsgestalter in den GameStar-Redakteuren:

»Welchen Gegenstand aus einem Spiel würdet ihr in eurem Garten aufstellen?«

LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele

»Habe keinen Garten, wohne aber direkt neben den Isar-Auen. Also nehme ich die Stadtmauer aus Civ 3, sperre ein mittelgroßes Areal am Fluss vor Joggern und Hunden ab, um mich ungestört sonnen zu können. Die Mauer müsste aber hoch genug sein, um die typischen Grillrauch-Schwaden draußen zu halten.«

PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

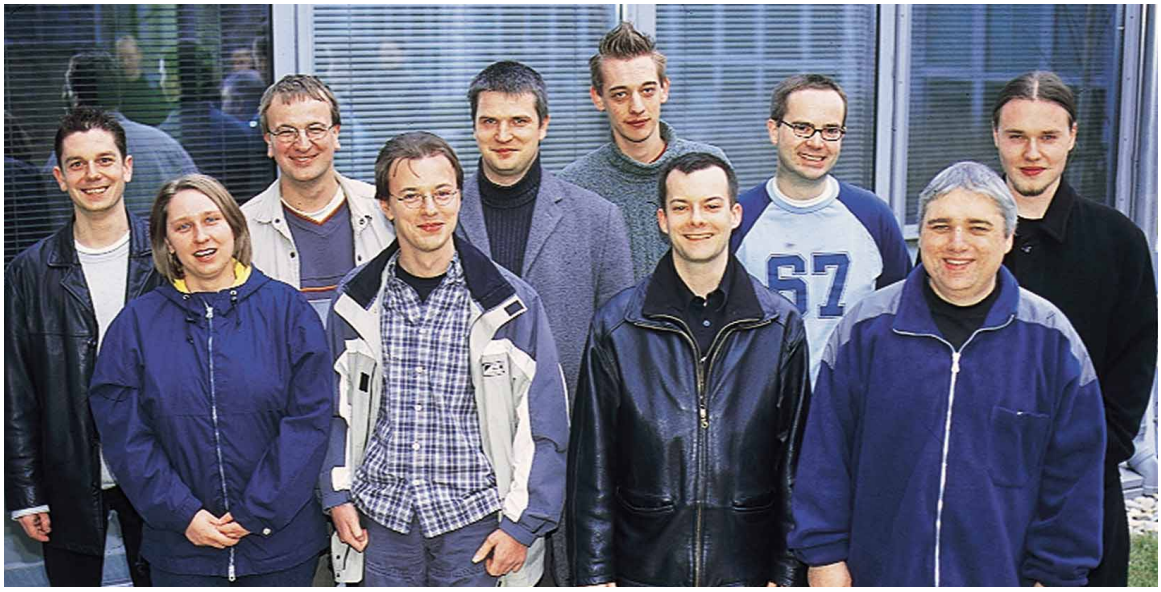
»Ich entscheide mich für eine (bislang streng geheime) Einheit aus C&C Renegade: die patentierte Nod-Gulaschkanone. Auf Knopfdruck wirft die eine schön scharfe Portion Eintopf mit viel rotem und schwarzem Pfeffer aus. Dafür würde ich mir sogar das negative Gequassel von Kane anhören.«

MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Ich würde mir die Brücke eines Föderationsschiffs aus Bridge Commander in den Vorgarten stellen. Dann könnte ich nachts im Sternenlicht mit Picard auf große Fahrt gehen und in Bereiche vordringen, die kein Spieletester je gesehen hat. Und bei schlechtem Wetter ließe ich die Schutzschilde hochfahren.«



JT

Jan Tomaszewski

Webmaster von www.gamestar.de

»Angesichts chronischen Grünflächen-Mangels in meinem Besitztum müsste mein stahlgrauer Balkon dafür herhalten. Zum rustikalen Gesamtbild passt die Zeitmaschine im Dixi-Klo-Design aus dem Adventure-Klassiker Day of the Tentacle. Würde sicher für Gesprächsstoff beim Nachbarn sorgen...«

HK

Heiko Klinge

Sport- & Rennspiele, Strategiespiele

»In meiner geplanten Parkanlage platziere ich einen schnuckeligen Subaru Imprezza, mein Stammauto aus Colin McRae Rally 2. Mit 300 Pferdestärken und Vierradantrieb wird dann akkurat der Garten durchgepflügt. Nachteil: Auf englischen Rasen und hübsche Blumenbeete müsste ich wohl verzichten.«

PET

Petra Schmitz

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Isch 'abe gar kein Garten. Also stelle ich mir einen vor. Einen ganz großen. Einen so großen, dass Laras Trainingsparcours aus Tomb Raider 2 reinpasst. Und darauf springe, hangele und schwimme ich dann so lange, bis ich meine damalige Rekordzeit einstelle. Dumm nur, dass die richtig gut war. Verflixt gut...«

MS

Markus Schwerdtel

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Meine riesigen Ländereien (hüstel) bieten gerade genug Platz für die wichtigsten Gebäude aus Rollercoaster Tycoon. Imbiss- und Getränkebuden sichern die kulinarische Grundversorgung. Und die Preise bestimme ich dabei ohnehin selbst. Notfalls nehme ich auch noch eine Achterbahn dazu.«

CM

Christian Merkel

Webmaster von www.gamestar.de

»Bevor ich über die Frage nachdenke, muss erst mal eine adäquate Grünanlage her: Also nehme ich die Raumstation aus Startopia – dann bekomme ich ein riesiges Biotop gleich mit. Wenn ich es geschafft habe, das Blechmonstrum auf meinem 4qm-Balkon unterzukriegen, kümmere ich mich um die Dekoration...«

GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategie- & Rollenspiele

»Garten, welcher Garten? Na gut; in meinen hypothetischen Grünanlagen würde ich am liebsten eine ausgewachsene Black&White-Kreatur halten, vorzugsweise ein Schaf: hält das Gras schön kurz und blökt ungebetene Besucher in die Flucht. Und dann noch die Einnahmen aus dem Woll-Handel...«

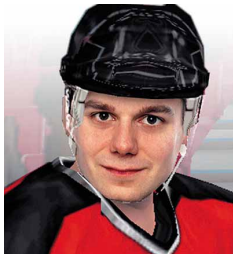
Der Wertungskasten

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 Ballerorgien, 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 landeten meist bei Martin Deppe. Mit dieser Ausgabe übergibt er seine Rubrik (Rollenspiele, Action-Adventures) feierlich an Markus Schwerdtel.

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?

Command & Conquer: Renegade

Genre: Ego-Shooter | Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis | Sprache: Engl. (Dt. i. Vorb.)
Entwickler: Westwood | Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906 | Preis: ca. 45 Euro

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) | Netzwerk (16 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original | Multiplayer-Modi: Team-Kampf mit Waffenkauf und Basiszerstörung

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 | TNT | Voodoo 3 | TNT 2 | Voodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Kyro 2 | Geforce 2 | Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 667 MHz	CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM	192 MByte RAM	256 MByte RAM
1,0 GByte Installationsgröße	1,0 GByte Installationsgröße	1,0 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Operation Flashpoint (88%, GS 7/01)
Ego-Action als moderner Soldat, mit dynamischem Schlachtfeld und Massen an Fahrzeugen.

Medal of Honor: All. Ass. (86%, GS 3/02)
Der Ego-Shooter hat ähnlich abwechslungsreiche Missionen, aber weniger gelungene Vehikel.

WERTUNG

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

87% SPIELSPASS

Erstklassiger Ego-Shooter im C&C-Universum.

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.

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 Durchschnittskost 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.

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.

GameStar »für Multiplayer-Perfektion« C&C Renegade