

# Das Team

Jeden Monat beantworten an dieser Stelle Mitglieder des GameStar-Teams eine Leser-Frage. Diesmal ist Jens Quetsch (16) aus Eltville dran:

**Was würdet ihr gerne aus einem Spiel in die echte Welt importieren?**



MG

## Michael Galuschka

**Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware**

»Rayman. Das Kerlchen ist wirklich herzlich und als universell verwendbarer Wohnungsgenosse wohl kaum zu überbieten. Man kann ihn als Wachhund, Mini-Hubschrauber oder Laufburschen einsetzen. Oder sich einfach nur blendend von ihm unterhalten lassen. Sogar stubenrein ist er, glaube ich.«



GUN

## Gunnar Lott

**Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele**

»Natürlich das nette Dienstmädchen aus Die Sims. Wenn ich morgens zur Arbeit fahre, beginnt sie mit dem Hausputz. Am Abend komme ich dann nach Hause, und alle Pizzakartons sind weg, die leeren Flaschen im Container und sogar die Blumen sind gegessen. Da kann Christians Lara nicht mithalten!«



LA

## Jörg Langer

**Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures**

»Einen Stadtportal-Folianten aus Diablo könnte ich gut gebrauchen. Der Zauber müsste natürlich für mich zum Büroportal umgehext werden. So nutze ich ihn, um den Weg zur Arbeit beträchtlich zu verkürzen. Obwohl – ein Südfrankreichportal wäre eigentlich noch besser. Oder ein Irland-Tor. Oder eines nach LA.«



MD

## Martin Deppe

**Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen**

»So einen wunderbaren Zauberstab aus Diablo 2 hätte ich gern. Mit dem würde ich dann ein paar nützliche Skelettmagier erschaffen, die brav die ganze Arbeit für mich erledigen. Dann könnte ich endlich in Ruhe Diablo 2 spielen, Heroes 3 spielen, Icewind Dale spielen, Final Fantasy 8 spielen...«



FM

## Frank Maier

**Webmaster von [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)**

»Der Unsichtbarkeits-Trunk aus The Longest Journey ist mein Import-Favorit. Damit könnte man sich ohne größeren Aufwand durchs Leben mogeln: Nie wieder stundenlang für Eintrittskarten anstehen, kostenlos um die Welt fliegen oder sich in nervigen Situationen einfach in Luft auflösen.«



CS

## Christian Schmidt

**Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures**

»Natürlich Lara Croft. Ihre erste Amtshandlung nach dem Import wird sein, meinen Exklusiv-Managementvertrag zu unterschreiben. Die Echt-Lara kegelt sofort Angelina Jolie aus dem Tomb-Raider-Film und kassiert so die ersten Millionen, danach etabliere ich sie als Ersatz für Verona Feldbusch.«



PS

## Peter Steinlechner

**Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs**

»Den Transporter-Gürtel aus Star Trek Voyager. Dann hätte ich im echten Leben jederzeit Zugriff auf so praktische Dinge wie einen vollintegrierten Strahlenschutzhelm, einen Tetryon-Disruptor oder ein etherianisches Scavenger-Gewehr. Vielleicht passt sogar noch eine leckere Pizza mit in den Speicher.«



MIC

## Mick Schnelle

**Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims**

»Ich würde mir einen Mech aus MechWarrior 3 ins echte Leben wünschen. Damit könnte ich bequem bei jedem Wetter zur Arbeit stapfen und müsste mir keine Sorgen um einen Parkplatz machen. Und dank der großzügigen Bewaffnung bräuhete ich mich um Radarkontrollen nicht zu sorgen.«

# So testen wir

In unserem Wertungskasten erfahren Sie nicht nur alle Facts zum getesteten Spiel, sondern auch die Hardware-Voraussetzungen sowie Details zur Multiplayer-Tauglichkeit.

## 3D-Karten

Im Feld **3D-Karten** sehen Sie die Eignung der wichtigsten acht Modelle für das besprochene Spiel. Wenn Ihre Karte **grün** 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 bei heruntergeschalteter Auflösung oder wenig Details noch halbwegs akzeptable Frame-Raten erreicht.

Ein nicht ausgefülltes Feld zeigt an, daß Ihre Karte nicht unterstützt wird oder einfach zu langsam ist. 3D-Zusatzkarten (Voodoo 1, Voodoo 2) bleiben außerdem grau, wenn ein Spiel gar keinen 3D-Modus bietet.

**Achtung: Die allgemeinen Hardware-Angaben wiegen stärker als die 3D-Karten – eine »grüne« Karte bringt nichts, wenn z.B. der Prozessor Ihres PCs nicht das »Minimum« erfüllt.**

Savage-Karten haben wir nicht mit aufgenommen – ihre Performance gleicht der einer Riva TNT. Ältere Chips wie Rage Pro, Riva 128 sowie alle Renditions fehlen, weil damit heutzutage nur noch wenige 3D-Spiele annehmbar laufen.

## Die Einzelwertungen

**Grafik:** Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

**Sound:** Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

**Bedienung:** Je besser und einstiegfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

**Spieltiefe:** Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

**Multiplayer:** Ist der Mehrspieler-Modus gelungen? Gibt es spezielle Optionen, extra angepasste Levels oder Internet-Ligen?

## Die Spiele-Genres

Wir teilen alle Spiele in eine von fünf Kategorien ein: **Action, Strategie, Sport, Simulationen** und **Adventures**. Dazu kommt die **Budget**-Sparte, in der wir Compilations und Neuauflagen älterer Titel testen. Spiele des gleichen Genres sind nicht wild über das Heft verteilt, sondern stehen brav beisammen. Jedes Genre wird liebevoll von einem eigenen Experten mit langjähriger Erfahrung betreut, hat ein eigenes Inhaltsverzeichnis und eine ständig aktualisierte Top-25-Liste.

## Multiplayer-Modus

Nach einigen selbsterklärenden Angaben gehen wir auf den Multiplayer-Modus ein. Dabei unterscheiden wir zwischen: mehrere Spieler an einem PC (kurz: 1 PC), Modem-Direktverbindung oder Nullmodem (ser.), Netzwerk (LAN) und Internet (www). Davor steht jeweils die maximale Spielerzahl. Im Feld »Spieler« geben wir an, wieviele Personen im Multiplayer pro Original spielen können. Das kann in Einzelfällen je nach Spielmodus unterschiedlich sein: Für StarCraft reicht im Netzwerk (LAN) ein Original für acht Spieler, im Battlenet (www) braucht jeder Teilnehmer ein Original.

### Raumschiff GameStar 37

**Genre:** Echtzeit-Strategiespiel **Preis:** ca. 90 Mark  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis **Hersteller:** IDG Entertainment  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.) **Festplatte:** ca. 5 bis 20 MByte  
**Multiplayer:** 2 (IPC), 4 (ser.), 8 (LAN), 16 (www) **Spieler:** Zwei pro Original

**3D-Karten:**  Voodoo 1  Voodoo 2  Voodoo 3  Riva TNT  
 Riva TNT2  Geforce  Matrox G400  Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 16fach CD	PentiumII/300 64 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte	Athlon 650 128 MByte RAM, 12fach DVD 3D-Karte, Gamepad

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

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.



## Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte oder 3D-Karten gehören. Wenn nicht explizit »3D-Karte« angegeben wird, bietet das Programm (auch) einen Software-Modus.

## Das GameStar-Testcenter

In unserem Testcenter stehen diverse vorkonfigurierte PCs, auf denen die GameStar-Hardware-Abteilung die Spiele mit verschiedenen Prozessortypen, Grafikkarten und Speicherkonfigurationen auf Herz und Nieren testet – insgesamt 200 praxisnahe Kombinationen. Die Ergebnisse schlagen sich im Wertungskasten bei den Hardware-Angaben und 3D-Karten sowie in unseren detaillierten Technik-Checks nieder.



Der Schnappschuss zeigt einen Teil des Testcenters.

## Die Spielspaß-Wertung

**90% und mehr:** Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Traumwertung. Solche seltenen Topspiele sind ein Muss für jeden Computerspieler.  
**80% bis 89%** Eine Wertung von über 80 Prozent kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre voll ausreizen.  
**70% bis 79%** Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen.  
**60% bis 69%** 60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Genre-Fans noch interessant sind.  
**50% bis 59%** Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskost**, mit diversen negativen Aspekten.  
**30% bis 49%** Diese Spiele haben **starke Schwächen** und taugen nur für überzeugte Sammler.  
**10% bis 29%** Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden **Rohrkrepierer** kein Geld ausgeben.  
**unter 10%** Titel unter 10 Prozent gehören unwiderlich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.



**GameStar**  
 »für besondere Atmosphäre«  
**Star Trek: Voyager**  
**Auszeichnung für Ausnahmespiele.**  
 Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir außerordentliche Leistungen, etwa bei Spieltiefe, Spielidee, Atmosphäre, Grafik oder Multiplayer-Funktionen – und zwar unabhängig von der Spielspaß-Wertung.