

# Das Team

Wer denkt sich bloß immer diese Fragen aus? Na ja, beispielsweise unser Leser Niklas Franke (27) aus Hamburg. Er will wissen:

**»Was tötet ihr im echten Leben mit einem God-Mode?«**



PS

**Peter Steinlechner**

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

»Dann stelle ich mich endlich der ultimativen Herausforderung: Sauber gekämmt, frisch gewaschen und mit einem klugen Buch unterm Arm würde ich mich in ein Konzert der Kelly Family wagen. Dort rufe ich ganz laut: »Ich bin mit einem Stück Seife bewaffnet!« Mit Gott-Modus könnte ich die ausbrechenden Tumulte vielleicht überleben.«



MD

**Martin Deppe**

**Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen**

»Und mir kann wirklich nichts passieren? Okay, dann würde ich auf unserem Balkon die Preussenflagge hissen, non-stop Unmengen Currywurst grillen. Und bei FC-Bayern-Spielen unser friedliches bayrisches Exil-Dorf mit dem Tote-Hosen-Song »Ich würde nie zum FC Bayern geh'n« beschallen – gefolgt von der Dortmunder Borussia-Hymne.«



MG

**Michael Galuschka**

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

»Damit würde die Vor-Ort-Recherche für mein aktuelles Projekt »Der Parkhaus Raser« erheblich schneller vorangehen, ich bin jetzt schon zwei Monate dem Zeitplan hinterher. Denn es ist schon irgendwie lästig, wenn ständig massive Betonpfeiler im Weg stehen und ich beim Rampenspringen jedes Mal wieder eine Woche pausieren muss.«



MIC

**Mick Schnelle**

**Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims**

»Der God-Modus im echten Leben? Hmmmmh, die Unverwundbarkeit käme mir im nächsten Sommer-Schlussverkauf gerade recht, wenn ich mich gegen Schnäppchen-trunkene Hausfrauen und Rentner am umkämpften Grabbeltisch durchsetzen müsste. Vielleicht käme ich dann mal in den Genuss neuer Pullover fürs Teambild...«



GUN

**Gunnar Lott**

**Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele**

»Was ich eigentlich schon immer mal tun wollte: Eine Sekte gründen, die darauf basiert, dass man unverwundbar wird, wenn man nur ganz fest dran glaubt – und dem Oberguru, also mir, monatlich aberwitzige Geldbeträge überweist. Der Cheat würde mich dann auch davor bewahren, gelyncht zu werden, wenn die Sache auffliegt...«



LA

**Jörg Langer**

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

»Ich bräuchte keine Schutzweste mehr (wie auf dem Foto), um ohne Gefahr in einer Redkonf kurz vor Heftende Dinge sagen zu können wie: »Zu Diablo 2 müssen wir mindestens 20 Seiten machen, inklusive ausführlichem Tipps&Tricks-Special!« Auch bei Meetings mit Herstellern nach schlechten Wertungen würde ich mich viel sicherer fühlen.«



CS

**Christian Schmidt**

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

»Ich würde als Schatztaucher ein Vermögen machen. Weil ich ja unverwundbar bin, gehört Kleinkram wie Wasserdruck oder Sauerstoffmangel nicht mehr zu meinem Vokabular. Wenn ich alle versunkenen Galeonen dieser Welt geplündert habe, mache ich Karriere als Vulkanforscher oder lasse mich für ein paar Monate zum Mond schiessen.«



WR

**Walter Reindl**

**3D-Action-Spiele, Hardware**

»God-Mode! Das wäre die Gelegenheit, am langen Samstag mal wieder bei Ikea einzukaufen. Sonst hat man ja keine Chance, ohne Blessuren da wieder rauszukommen. Oder das Münchner Oktoberfest endlich wieder ohne die Kevlar-Westen unter dem T-Shirt zu besuchen. Aber mal ehrlich: Wäre es dann nicht auch ein bisschen langweilig?«



FM

**Frank Maier**

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

»Als bekennender Schwabe und Fußballfan würde ich mich in voller VfB-Montur ins Münchener Olympiastadion schmuggeln, um im Bayern-Fanblock Effe und Co einmal so richtig auszupfeifen. Ob mir dabei allerdings der God-Mode behilflich wäre? Göttlichen Beistand hatten bisher nämlich immer nur die Bayern gepachtet.«

# 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 und 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 einsteigsfreundlicher 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 35

**Genre:** Echtzeit-Strategiespiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Multiplayer:** 2 (1 PC), 4 (ser.), 8 (LAN), 16 (www)  
**3D-Karten:**  Voodoo 1  Voodoo 2  Voodoo 3  Riva TNT  
 Riva TNT2  Geforce  Matrox G400  Rage 128

**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** IDG Entertainment  
**Festplatte:** ca. 5 bis 20 MByte  
**Spieler:** Zwei pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/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 **Ausnahme**programme 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 unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.



Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir außerordentliche Leistungen, etwa bei Spieltiefe, Spielidee, Atmosphäre, Grafik oder Multiplayer-Funktionen – und zwar unabhängig von der Spielspaß-Wertung.