

# Das Team

Unser Leser Benny Köpnick (14) aus Hamburg fragt:

»Wen würdet ihr gern mal wie bei Big Brother für 100 Tage einsperren?«



MIC

## Mick Schnelle

**Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims**

»Den Programmchef von RTL. Dann müsste er rund um die Uhr die ganzen Eigenproduktionen ertragen. Von ›Gute Zeiten – Schlechte Zeiten‹ und ›Unter Uns‹ über die ganzen Talkshows bis hin zu ›Medicopter 117‹. Den Rest dürfte ihm Heiner Brehmers unsägliches »Nachtjournal« geben. Danach wird das neue Programm erheblich besser.«



GUN

## Gunnar Lott

**Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele**

»Mich selbst. Aber natürlich ohne Kameras. Dafür aber mit all den PC-Spielen, die ich schon immer mal in aller Ruhe durchspielen wollte. 100 Tage dürften ja für einige Perlen reichen, da packe ich sogar meinen Alltime-Favourite Dark Omen ein, um ihn zum dritten Mal durchzuspielen – das kann man bekanntlich nicht oft genug tun.«



LA

## Jörg Langer

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

»Ich würde gerne sämtliche Bewohner des Big Brother-Hauses (die verbliebenen des aktuellen und vorsorglich auch gleich die des nächsten) für 100 Tage einsperren. Und zwar in einem hässlichen Wohncontainer mit tristem ›Garten‹ und lebensverneinenden Hühnern. Aber ohne eine einzige Kamera, die das Trauerspiel filmt.«



CS

## Christian Schmidt

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

»Ich würde wohl Benny Köpnick (14) aus Hamburg für 100 Tage wegsperren, als gerechte Strafe dafür, dass er sich solche Fragen ausdenkt. Mit dazu würde ich unseren Mikki Galuschka werfen und ihn zwingen, 100 Tage lang anzuhören, wie sein verdammtes Handy ›Anton aus Tirol‹ klingelt. Auch wenn er dann garantiert wahnsinnig wird.«



MD

## Martin Deppe

**Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen**

»Alle Zuschauer von Big Brother. Okay, das wäre ein sehr großer Container. Aber dafür können alle übrigen von draußen beobachten, wie die im Container die im Container beobachten. Ob die Voyeure im äußeren Container Big Brother dann immer noch so toll finden, wage ich zu bezweifeln. Und schon hat dieser Schwachsinn ein Ende!«



PS

## Peter Steinlechner

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

»Alle Pizzabäcker von München, die nicht mehr als eine lauwarme Margarita, Meeresschnecken oder Funghi hinkriegen. Und raus kommen die Herrschaften erst wieder, wenn irgendwann einer einen richtig leckeren, knusprigen und heißen Teigfladen unter der Tür durchschiebt – und zwar bitteschön ohne Achselhaar auf der Salami.«



MG

## Michael Galuschka

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

»Och, wenn ich mir die Leuten so anschau, sind im BB-Haus schon so ziemlich die richtigen versammelt. Wahrscheinlich könnte man auch mal einige Spitzenpolitiker da einladen. Erstens können sie dann nichts verbocken, und zweitens wären Trittin und Stoiber jeden Tag bestimmt für mehr Action gut als im echten Haus die ganzen 100 Tage passiert.«



FM

## Frank Maier

**Online-Redaktion**

»Da brauche ich gar nicht lange zu überlegen: alle Hähne dieser Welt! Schließlich reißen mich die krähefreudigen Federviecher allmorgendlich beim ersten Sonnenstrahl aus den tiefsten Träumen. Sonst laufe ich bestimmt irgendwann mal Amok und nehme mir an der Moohuhnjagd ein Beispiel. Dabei sagt man immer, auf dem Dorf lebt's sich ruhiger.«



JS

## Jörg Spormann

**CD-Redaktion**

»Mich würde interessieren, wie sich Boris Becker, Steffi Graf, André Agassi, Martina Hingis, Michael Stich und Monica Seles anstellen, wenn sie 100 Tage lang ohne Tennisplatz eingesperrt sind. Als erstes werden wohl Steffi und André nominiert, die Gruppe zu verlassen, während sich Martina und Monica nach lautstarkem Gezeter unter Tränen verschwestern.«

# 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 Frameraten 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 34

**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:** 2 pro Original

| Minimum                               | Standard  | Optimum   |
|---------------------------------------|---|---|
| Pentium 133<br>16 MByte RAM, 8fach CD | Pentium II/300<br>64 MByte RAM, 16fach CD<br>3D-Karte | Athlon/650<br>128 MByte RAM, 12fach DVD<br>Geforce 2, 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.

