

# Das Team

Auch diesen Monat verraten wir wieder Geheimnisse aus den Leben der Gamestar-Redakteure. Andreas Erni (13) aus Oberwil in der schönen Schweiz wollte schon immer mal wissen:

## »Mit was kann man euch vom Spielen am PC ablenken?«



MS

### Markus Schwerdtel

#### Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Hunger! Da kann eine Ballei noch so spannend und ein Strategiespiel noch so knifflig sein, ohne ausreichend Kraftfutter geht gar nichts. Voller Bauch studiert zwar nicht gern, spielen kann er aber ganz gut. Außerdem befürchte ich, dass ohne ausreichende Nährstoffzufuhr meine Spiel-Performance leidet.«



PET

### Petra Schmitz

#### Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Weder gutes Wetter noch Essen kann mich vom PC weglocken. Nur die Stimme meines Freundes, wenn er über Wäscheaufhängen und Müllraustragen lamentiert, treibt mich davon weg. Und zwar in Richtung Haustür, um schnell eine möglichst große Weite zwischen Müll, Wäsche und mich zu bringen.«



PS

### Peter Steinlechner

#### Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Wenn ich spiele, bringt mich rein gar nichts raus. Anders schaffe ich es nicht, zwischen Pizza bestellen, entgegennehmen und essen, den Star-Trek-Videos und Buffy-Folgen, Kino-Abstechern, Kneipengängen sowie einer gelegentlichen Runde Schlaf auch nur einen Augenblick ungestört zu daddeln.«



LA

### Jörg Langer

#### Strategie- & Rollenspiele, Actionspele

»Mit leckerem Essen, sofern ich nicht beim Kochen helfen muss. Mit Squash, Tennis oder Badminton. Mit spannenden Filmen sowie so. Aber nichts hält mich länger am Stück gefesselt als ein gutes Spiel – hinsetzen, Baldur's Gate 2 starten, losspielen – und schon sind fünf Stunden rum.«



MD

### Martin Deppe

#### Adventures, Strategiespiele, Actionspele, Simulationen

»Mit Fragen wie dieser. Immer wieder werde ich aus den tollsten Spielen gerissen, weil irgendjemand was von mir wissen will. Doch jetzt schlage ich zurück: Lieber Andreas aus dem Schweizerland, was machst du außer PC-Spielen am liebsten – Rodeln, Jodeln oder Toblerone-Knicken?«



WR

### Walter Reindl

#### 3D-Actionspele, Hardware

»Am einfachsten geht das mit einem leckeren Mahl. Die Aufnahme von Nahrung am Computer ist ja meist mit allerlei Gekrümel und verkleckerten Tastaturen verbunden. Außerdem ist das verkrampte Futtern vor dem Monitor auch nicht gesund. Lieber gemütlich sitzen und genießen, damit klappt das Weglocken.«



MG

### Michael Galuschka

#### Sport- & Rennspiele, Hardware

»Mich hat der Heimkino-Bazillus erfasst. Die nötige Hardware vom Großbild-TV bis zum 7-Kanal-Receiver habe ich schon beisammen; nun geht es fleißig ans DVD-Sammeln. Das kann recht abendfüllend sein: Bis 20 Uhr lockt der örtliche Elektromarkt, danach geht's ins Internet zum Stöbern.«



MIC

### Mick Schnelle

#### Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Mit Konsolenspielen. Wenn eine kugeläugige Kopffüßlerin meine Hilfe braucht oder ein blauhaariger Held ohne meine Joypad-Künste nicht mehr weiterkann, bin ich zur Stelle. Na ja, wenn Sarah Michelle Gellar zwischen durch bei mir klingeln würde, hätte ich sicherlich auch ein paar Minütchen Zeit.«



FM

### Frank Maier

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

»Obwohl es schon ziemlich nervig ist, wenn man mitten im Spielen rausgerissen wird, werde ich Sportübertragungen oder einem Rendezvous bei Kerzenlicht wohl immer den Vorrang geben. Denn auch Letztgenanntes kann zu überraschenden Wendungen und schließlich zum Happy End führen.«

# 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.

## Testkompetenz dank Genre-Experten



Peter Steinlechner ist unangefochtener **Action**-Experte von GameStar. Zu seinem Lieblings-Genre zählt er Ballergerien, 2D-Rennspiele, Prüfgelspiele und Jump-and-runs.



Chefredakteur Jörg Langer ist Fachmann für **Strategie**. Zu diesem Genre gehören Echtzeit- und Aufbauispiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen und Denkspiele.



Unser **Sport**-Spezialist Michael Galuschka erklärt sein Genre so: »Alles, was man auch im Sportfernsehen sieht.« Dazu gehören etwa Rennspiele, Fußballmanager und Golfspiele.



Für das **Simulations**-Genre ist Michael Schnelle unser Profi. In seinem Fachgebiet finden Sie Flugsimulationen, Mechspiele, U-Boot-Sims und 3D-Weltraumspiele.



**Adventures** und **Rollenspiele** landen meist bei Martin Deppe. In seine Rubrik fallen Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures und alles andere, was Rätsel hat.

## Multiplayer-Modus

Nach einigen selbst erklärenden 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 Anzahl der Teilnehmer. Im Feld »Spieler« geben wir an, wie viele Personen im Multiplayer pro Originalprogramm spielen können.

## Die Einzelwertungen

**Grafik:** Wie schön ist die Grafik, wie gut die 3D-Engine? Gibt es Zwischensequenzen?

**Sound:** Wie gut sind Musik, Sprache, Ton?

**Bedienung:** Je besser das Interface, 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?

## Raumschiff GameStar 42

<b>Genre:</b>	Echtzeit-Strategiespiel	<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	IDG Entertainment
<b>Sprache:</b>	Englisch (Deutsch in Vorb.)	<b>Festplatte:</b>	ca. 5 bis 20 MByte
<b>Multiplayer:</b>	2 (1PC), 4 (ser.), 8 (LAN), 16 (www)	<b>Spieler:</b>	Zwei pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

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

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

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.



## 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 bei heruntergeschalteter Auflösung oder wenig Details noch läuft. Ein nicht ausgefülltes Feld zeigt an, daß Ihre Karte nicht unterstützt wird oder schlicht wesentlich zu langsam ist.

## 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 Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch Eingabegeräte (wie beispielsweise Gamepads) oder spezielle 3D-Karten gehören.

## 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.

## 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 **Durchschnittskosten** 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.

## Das GameStar-Testcenter

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

