

# Das Team

Monat für Monat beantworten das GameStar-Team Fragen unserer Leser. Tobias Schäfer (13) aus Duisburg will wissen:

**»Was würdet ihr machen, wenn es mal wieder richtig schneit?«**



PET

**Petra Schmitz**

**Budget- und Actionspiele**

»Ich ver falle in Panik. Zum einen ist mein Auto bis zum ersten Schneefall garantiert noch nicht winterfest. Zum anderen denke ich schon mit Schrecken daran, dass mich meine bessere Hälfte garantiert dazu nötigen wird, mich auf den Skipisten des Freistaats gnadenlos zu blamieren. Vorsicht da vornääää.....«



PS

**Peter Steinlechner**

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

»An besonders kalten Wintertagen werde ich dieses Jahr Monkey Island 4 dadeln. Da können die lieben Kollegen noch so sehr vom Après-Ski und Snowboarden schwärmen – ich überwintere virtuell auf warmen Südseeinseln, an Sandstränden und unter Palmen.«



MS

**Markus Schwerdtel**

**Adventures, Strategiespiele**

»Traumatisiert durch Schneeschneppen in kilometerlangen Einfahrten, hasse ich Schnee. Deshalb verschanze ich mich hinter dem Rechner und versuche, dort zu überwintern. Lediglich zum Besuch eines Christkindlmarktes kann ich mich hin und wieder durchringen. Schließlich gibt es da Glühweinstände.«



WR

**Walter Reindl**

**3D-Actionspiele, Hardware**

»Dichter Schneefall löst bei mir immer das Gleiche aus: Ich setze mich Sonntags früh in einen Reisebus und lasse mich in die schönsten Skigebiete schippern. Wenn mich dann am späten Nachmittag die Müdigkeit und die lähmenden Nebenwirkungen des Jagertees packen, muss ich nicht mehr selber fahren.«



JS

**Jörg Spormann**

**CD-Redaktion**

»Eigentlich ist Schnee was richtig Schönes: In Form von Schneemännern oder -frauen ist er mir fast so lieb wie bei Schneeballschlachten mit den werten Kollegen. Doch das Allerbeste ist immer noch, wenn vom Schneechaos in Deutschland berichtet wird, während ich in der Karibik am Strand einen Cocktail schlürfe.«



FM

**Frank Maier**

**Webmaster von www.gamestar.de**

»Wie jedes Jahr werde ich mich so schnell wie möglich ins nächste Skigebiet begeben, in die Liftschlangen einordnen und die weiße Pracht in vollen Zügen genießen. Was kann es Schöneres geben, als durch den frischen Pulverschnee zu wedeln und sich auf ein heißes Bad am Abend zu freuen?«



LA

**Jörg Langer**

**Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele**

»Ich versuche mal, mir richtigen Schnee vorzustellen. Also meterhohen, in dem Autos und bayrische Kleinstädte verloren gehen. Das letzte Mal, als ich solchen Schnee erlebte, durfte ich mit anderen IDG-Chefredakteuren den Wagen unseres Geschäftsführers freischaufeln. Was ich also tun würde? Im eigenen fliehen!«



MG

**Michael Galuschka**

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

»Aha, so eine Frage kann auch nur ein Duisburger stellen! Denn hier in München schneit es häufiger »richtig«, und außerdem sind die Berge nur eine knappe Stunde weg. Dahin zieht es mich des öfteren, um mit meinem Quattro-Mobil anständige Driftwinkel auszuprobieren.«



MIC

**Mick Schnelle**

**Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims**

»Frieren! In der überheizten S-Bahn würde ich dann wieder schön schwitzen, um mich beim Aussteigen so richtig zu erkälten. Danach müsste ich für mindestens eine Woche mit Wärmflasche ins Bett und das katastrophale Nachmittagsprogramm der Privatsender erdulden.«

# 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 Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen und Denkspiele.



Unser **Sport**-Experte Michael Galuschka erklärt sein Genre so: »Alles, was man auch im Sportfernsehen sieht.« Dazu kommen noch 3D-Rennspiele, Manager und Flipper.



Unser Mann für das **Simulations**-Genre ist Michael Schnelle. 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: 1PC), 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 40

<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, Spielidee, 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.

