

# Das Team

## Wenn Ihr ein Hardware-Zubehör für den PC sein könntet, welches Bauteil wärt Ihr gerne?

Von Manuel Strohm (18) aus Oberhausen.



MIC

**Mick Schnelle**

**Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims**

»Da ich wegen meines bekannt schlechten Gedächtnisses als Speicherbaustein gnadenlos versagen würde, entscheide ich mich für das wohlklingende Leben als Soundkarte. Wenn dann Kollege Gunnar wieder seine fürchterlichen MP3-Files laufen lassen wollte, gäbe ich einfach keinen Mucks mehr von mir.«



JS

**Jörg Spormann**

**CD-Redaktion**

»Neugierig wie ich bin, wäre ich natürlich ein RAM-Baustein. Alles, was im Rechner vorgeht, müsste an mir vorbei, nichts bleibt mir verborgen. Wenn ich fehle, kann das Mainboard nur piepsen. Außerdem bin ich bei den aktuellen Preisen dann eines der wertvollsten Bauteile im Rechner. Und hin und wieder gibt's ein Upgrade.«



PS

**Peter Steinlechner**

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

»Ich wäre gern die Tastatur. Da wird zwar ständig auf mir rumgehämmert, und außerdem sehe ich dann arg kränzlich-grau aus. Aber dafür kriege ich gelegentlich mal ein wenig Kaffee oder ein paar Kuchenkrümel ab. Außerdem halte ich dann länger durch als die Kollegen, die ständig ausgetauscht werden.«



WR

**Walter Reindl**

**3D-Actionspiele, Hardware**

»Also, ich könnte mir ein Dasein als DVD-Laufwerk sehr gut vorstellen. Schnuckelig eingebaut zwischen Festplatte und Brenner, warte ich darauf, die neuesten coolen Filme abzuspielen. Mick bekommt von mir die Musik geliefert. Hin und wieder lese ich auch stinknormale CD-ROMs, um in Übung zu bleiben.«



MD

**Martin Deppe**

**Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen**

»Der Lüfter. Denn dann geht's richtig rund. Und wenn die lieben Kollegen mir blöd kommen, stelle ich die Arbeit ein – schon geraten die Mopperköpfe richtig ins Schwitzen. Der Temperaturfühler kümmert sich rührend um mich, und wenn ich mal nicht mag, schlägt er Alarm.«



FM

**Frank Maier**

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

»Klare Sache: Natürlich ein Monitor – nicht nur wegen der (Aus-)Strahlung, sondern weil man permanent im Blickpunkt steht! Darüber hinaus können nicht viele von sich behaupten, den ganzen Tag angestarrt zu werden, obwohl man dreckig und verstaubt ist. Nur die Fingerabdrücke im Gesicht würden mich vielleicht stören.«



LA

**Jörg Langer**

**Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele**

»Ein Virtual-Reality-Device. Damit kann ich nämlich nicht nur die fiese Frage von Manuel aushebeln, sondern auch aktive Büroflucht betreiben: Wenn's mir im saukalten Münchner Herbst nicht gefällt, beame ich mich per Cyberspace einfach woanders hin. Zum Beispiel zum Tauchkurs nach Teneriffa.«



GUN

**Gunnar Lott**

**Adventures, Strategiespiele & Rollenspiele**

»Der Resetknopf. Nicht viel Arbeit, überschaubare Tätigkeit, aber wenn ich zum Einsatz komme, merkt's jeder. Natürlich wäre ich gern so ein richtiger, wohlgewachsener, möglichst knallroter Knopf, nicht eins von diesen neu-modischen Dingern, die man nur mit einer Kugelschreibermine drücken kann.«



MG

**Michael Galuschka**

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

»Mein Wunsch-Dasein wäre das einer Kreuzschlitz-Gehäuseschraube. Ich würde mich in ein unzugängliches Eckchen des Mainboards fallen lassen, wo mich niemand mehr rauskriegt. Da hab ich dann meine Ruhe und kann mit RAM und Lüfter einen schönen Skat kloppen.«

# 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 Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele und Jump-and-runs.



Chefredakteur Jörg Langer ist Fachmann für **Strategie**. Zu diesem Genre gehören Echtzeit- und Aufbauispiele, 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-Bootsims 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 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 Anzahl der Spieler. Im Feld »Spieler« geben wir an, wieviele 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 39

- Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis
- Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)
- Multiplayer:** 2 (1PC), 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	Pentium III/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 geht. 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 hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

**70% bis 79%** Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen, wie beispielsweise 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 testet – insgesamt 200 praxisnahe Kombinationen. Die Ergebnisse schlagen sich im Wertungskasten bei den Hardware-Angaben und 3D-Karten sowie in unseren Technik-Checks nieder.

