

Das Team

Bernd Rock (16) aus Eltmann interessiert sich für unsere intimsten Gewohnheiten:

»Was ist das erste, was ihr frühmorgens macht?«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»In einer der schöneren Morgenstunden schalte ich den Rechner aus, räume meinen Schreibtisch auf, lausche noch ein bißchen dem Gesang der Vögel im dann noch ruhigen München und freue mich, daß ich bei einem besonders guten Spiel wieder ein gutes Stück weitergekommen bin. Und dann haue ich mich erstmal ins Bettchen.«



WR

Walter Reindl

3D-Action-Spiele, Hardware

»Als erstes versuche ich, den Gegenstand mit dem Gewicht eines Kanaldeckels von meinen Beinen zu entfernen. Es ist gar nicht so einfach, zwei ausgewachsene Kater davon zu überzeugen, daß ihr Dosenöffner jetzt aufstehen muß. Also schiebe ich das insgesamt 12 Kilo schwere Fellknäuel gewaltsam von meinen gefühllosen Beinen.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Frühmorgens, das ist meinem persönlichen Unlust-Empfinden nach gegen 10.00 Uhr. Da sitze ich allerdings schon im Büro und wundere mich, wie ich hingekommen bin. Kennen Sie das? Beim Blick auf den Wecker ist es 7.00 Uhr, ein einziges Blinzeln später schon 7:20. Einmal umgedreht, 7:45. Ich frage mich, was ich während solcher Filmrisse wirklich mache...«



GUN

Gunmar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Direkt nach dem Aufstehen muß ich wohl die Spuren der Orgie vom Vortag wegräumen, damit ich auf dem Weg in meine Luxus-Küche, wo das Hausmädchen schon den Cappuccino vorbereitet, nicht über leere Champagnerflaschen stolpere. Vielleicht lasse ich auch schon mal den Rolls-Royce an, wegen dem kleinen Ausflug nach dem Frühstück.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Da ich frisch umgezogen bin, folgt bei mir nach dem Aufwachen erst mal eine fünfminütige Orientierungsphase. Anschließend gebe ich mir täglich eine Live-Folge von »Hör mal, wer da hämmert« – mein Mietshaus ist nämlich ein noch nicht fertiggestellter Neubau, und die tolpatschigen Handwerker liefern immer wieder eine tolle Show ab.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Als allererstes mache ich jeden Morgen die Augen auf und wundere mich über die verschwommene Grafik und die verwaschenen Farben. Mit etwas mehr Scharfblick, der sich kurze Zeit später einstellt, gucke ich dann in den Spiegel und wünsche mir den unscharfen Blick von vorher zurück. Oder zumindest einen gnädigen Texturfilter.«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Frisch aus dem Bett gesprungen werfe ich mich in die Sportklamotten, jogge ein paar Dutzend Kilometer, um dann gutgelaunt das Krafttraining zu beginnen. Zwischendurch setze ich Kaffee auf, bereite das Frühstück und wecke meine Frau ... Piiiep, Piiiep – wo kommt denn das her? Der schönste Teil des Traums hat doch gerade erst angefangen!«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Liebe Weckerhersteller: Hiermit biete ich demjenigen meine Lieblingsschlafmütze, der die ideale Aufwachmaschine konstruiert. Ich hab's echt satt, jeden Morgen zuerst auf unsere drei Wecker und zwei Radios einzuschlagen, weil die Einzelgeräte entweder einen penetranten Ekel-Sound herauströten oder ich sie selig schlummernd überhöre.«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Meinen Wecker weiterstellen. Der klingelt nämlich schon eine Stunde vor dem eigentlichen Aufsteh-Termin, damit ich mich noch mal erleichtert umdrehen kann – es gibt kein schöneres Gefühl, als noch weiterschlafen zu können. Die Psycho-Taktik hilft natürlich kein bißchen: Ich muß mich eine Stunde später trotzdem aus dem Bett quälen.«

So testen wir

In unserem Wertungskasten erfahren Sie nicht nur, wie gut das getestete Spiel ist, 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 einstiegfreundlicher 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 Spieler ein Original.

Raumschiff GameStar 31

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: 2 (1 PC), 4 (ser.), 8 (LAN), 16 (www)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: IDG Entertainment
Festplatte: ca. 5 bis 20 MByte
Spieler: 2 pro Original

3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☐ Voodoo 3 ☐ Riva TNT
☐ Riva TNT2 ☐ Geforce ☐ Matrox G400 ☐ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach 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.

GameStar-Testcenter

In unserem Testcenter stehen 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.



Hier sehen Sie einen Teil des GameStar-Testcenters.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. 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.