

Das Team

Marc Schulze (24) aus Gießen fragt:

»Welches Buch oder welchen Film würdet ihr gerne als PC-Spiel sehen?«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Hitchcocks ›Der unsichtbare Dritte‹ wäre als Suspense-triebendes Action-Adventure sicher ein Kassenschlager: Als Roger Thornhill alias Cary Grant muß man tieffliegende Doppeldecker in Tanklastzüge scheuchen, den Mount Rushmore rauf- und runterklettern und sich von Eva Marie Saint mit Platzpatronen traktieren lassen. Notfalls tun's auch ›Psycho‹ oder ›Die Vögel‹.«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Da der Avatar bei Origin nach seinem neuesten Abenteuer wohl ausgedient hat, könnte sich Richard Garriott doch an eine Versoftung von Noah Gordons ›Medicus‹ machen. Die mit-telalterliche Reise von England nach Arabien ließe sich wunderbar in eine Hardware-fres-sende 3D-Welt einbetten. Und ein angehender Arzt als Held ist doch praktisch ein Avatar für Fortgeschrittene...«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Gerade habe ich mir zum 2. Mal den Bruce-Willis-Streifen Sixth Sense angeschaut. Dar-aus ließe sich ein Adventure stricken, mit gepflegtem Grusel und stimmungsvollen Rätseln. Allerdings müßte man zuvor natürlich alle Leute ge-hirnwaschen, die den Film ge-sehen haben, damit niemand die überraschende Auflösung zum Schluß verrät...«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategie-spiele, Wirtschaftssims

»Äh, ›Sofies Welt‹. Spielprinzip: Sofie läuft von links nach rechts, hüpf und springt und befreit alle Philosophen. Oder doch lieber Ähm – ›Vom Winde verweht‹? Rhett Butler läuft von links nach rechts, hüpf und springt und befreit Scar-lett O'Hara. Nein, am besten gefielen mir die Memoiren von Marcel Reich-Ranicki. Marcel läuft von links nach rechts...«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraum-spiele, Jump-and-runs

»Dem Mann mit der Doppelnull, den vielen Mädels und dem trockenen Martini würde ich gerne mal in einem gut ge-machten 3D-Actionspiel auf die Sprünge helfen. Schießereien in russischen Atomkraftwer-ken, Spionage in arabischen Nobelhotels, Verfolgungsjag-den durch orientalische Basa-re – bitte, irgendwer, macht das wieder mal für den PC!«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Die ›Illuminatus‹-Trilogie von Shea und Wilson. Vor allem, weil sich so ziemlich jeder Spieldesigner an der kultigen Romanreihe die Zähne aus-beißen dürfte. Konsequenter-weise müßten nämlich im Spiel wie im Buch jede Minute die Handlungsorte und -per-sonen wechseln. Hallo, Pro-grammierer: Wer stellt sich dieser Herausforderung?«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategie-spiele, Budgetspiele

»Das lange und weilige Film-Epos ›Der mit dem Wolf tanzt‹ hätte ich gern als rasantes Action-Adventure. Darin wür-de ich den Herrn Kostner, der mir krass unsympathisch ist, als Helden unentwegt ins Ver-derben jagen: Wölfe würden ihn fressen, Indianer ihn mas-sakrieren. Gibt zwar keine Punkte, bringt aber Spaß für Kostner-Hasser.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sport-spiele, Strategiespiele

»Das Sportspielgenre wäre si-cher um vieles reicher, wenn sich endlich mal ein qualifi-ziertes Programmierer-Team Monty Pythons Wunderbarer Welt der Schwerkraft anneh-men und die legendäre Dep-pen-Olympiade in Bits und Bytes umsetzen würde. Beim Hundertmeterlauf der Orien-tierungslosen könnte mich bestimmt keiner schlagen!«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Acti-on-Adventures, Hardware

»Stephen Kings Meisterwerk ›Es‹, und zwar als puzzelastig-es Action-Adventure. Was könnte man aus dem Szena-rio, der superspannenden Story und dem irren Pennywi-se nicht alles machen! Nur auf den Originalumfang sollten die Programmierer verzich-ten – schließlich will ich dieses Jahrtausend auch noch was anderes spielen.«

Das Testsystem

Wir haben unseren Wertungskasten überarbeitet. Wichtigste Neuerung: Sie erfahren direkt, ob Ihre 3D-Karte geeignet ist. Außerdem sehen Sie, wieviele Leute im Multiplayer-Modus pro Original spielen können.

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 schwerer als die 3D-Karten – eine »grüne« Karte bringt nichts, wenn z.B. der Prozessor Ihres PCs nicht dem »Minimum« entspricht.

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: Hier 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 30

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

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 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt ausreizen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder gute »Nachahmer-Programme«.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskosten**, mit diversen negativen Aspekten.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **ausgeprägte 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.



GameStar-Prädikat

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir Programme für außerordentliche Spieltiefe, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen.