

Das Team

Andreas Lazzaro (18) aus dem sonnigen Freiburg fragt stellvertretend für Millionen Leser:

»Was würdet ihr tun, wenn ihr in einer Holodeck-Sim wärt?«



GUN

Gunnar Lott

**Adventures, Strategie-
spiele, Budgetspiele**

»Einer muß ja mal aussprechen, was alle heimlich denken: In meinem Holodeck-Programm kämen natürlich jede Menge Frauen vor. »Gunnar heimlich im Harem des Sultans von Eschnapur« wäre mein Favorit. Falls meine Freundin das hier liest: Natürlich würde ich mit den anwesenden Damen nur Skat spielen oder Mau Mau oder Siedler von Catan.«



CS

Christian Schmidt

**Budgetspiele, Jump-
and-runs, Adventures**

»Ich würde das Programm »Freier Fall« starten und mich mutig in Richtung Erde stürzen. Wenn der Boden näherückt, drehe ich mit einem Fingerschnippen die Gravitation um und falle wieder auf die Wolken zu. Dort würde ich in den Flugmodus wechseln, frei wie ein Vogel durch die weißen Wattebäusche tauchen und Flugzeugpiloten erschrecken.«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Das wäre die Gelegenheit, einmal eine Mega-Grillparty mit illustren Gästen zu veranstalten. Einstein und Newton könnten über Quantengravitation diskutieren, Kohl und Napoleon einen Plausch über Politik halten und Mozart mit Elvis neue Ideen austauschen. Es gäbe Spanferkel und Bier im Überfluß, und niemand müßte sich Sorgen machen, wer nachher sauber macht.«



LA

Jörg Langer

**Strategie- & Rollenspiele,
Actionspiele, Adventures**

»Wieso der Konjunktiv? Ich bin doch schon in einer Holodeck-Simulation. Und zwar verkörpere ich gerade den Chefredakteur eines erfolgreichen Computerspiele-Magazins. Ich habe den ganzen Tag mit Spielen zu tun. Klingt wie bezahlter Ganzjahres-Urlaub, oder? So, und jetzt laßt mich wieder aus der Simulation raus... Ähm, hallo? Hört mich jemand?!«



MD

Martin Deppe

**Adventures, Strategiespiele,
Actionspiele, Simulationen**

»Ich würde das Programm sofort beenden und hinausstürmen – schließlich stehen Holodecks nur in Föderationsraumschiffen, und da wollte ich schon immer mal rein. Wenn ich Glück habe, ist's die Enterprise: Da kann ich mit Jean-Luc über die neueste Frisurmode und mit Worf über Faltencremes plauschen. Hoffe, die fänden das lustig...«



RS

Rüdiger Steidle

**Simulationen, Sport-
spiele, Strategiespiele**

»Ich würde mich wie Captain Picard in Kino-Klassikern des 20. Jahrhunderts austoben – allerdings hat es mir da weniger die Biographie von Sherlock Holmes angetan, sondern »Das Leben des Brian«. Ich würde doch zu gerne wissen, wie lange ich als Mitglied der römischen Garde den Plötsinn des Puchens Pontius Pilatus ertragen würde!«



MIC

Mick Schnelle

**Simulationen, Strategie-
spiele, Wirtschaftssims**

»Ich würde mich am liebsten ins Literarische Quartett einklinken. Zusammen in einem Studio mit meinem Lieblingskritiker und dem Stargast Günther Grass. Der könnte sicherlich anschaulich erläutern, wie man einen Butt nur mit Hilfe einer Blechtrommel über ein weites Feld wirft. Oder vielleicht, warum er zum Lachen nur in den Keller geht.«



MG

Michael Galuschka

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

»Ich würde meine virtuelle Freizeit gerne mit dem Motorsport des 21. Jahrhunderts verbringen. Dabei rast man mit 750 PS starken Go-Karts über achterbahnähnliche, mehrere 100 Meter hohe Berg- und Talstrecken. Ohne Leitplanken oder ähnlichen Firlefanz. Schon beim kleinsten Fahrfehler scheidet man spektakulär aus – für immer.«



WR

Walter Reindl

**3D-Action-Spiele,
Hardware**

»Ich hätte eine ganze Menge Ideen. Angefangen bei der eigenen Kneipe über ein Häuschen mit Pool bis zum voll eingerichteten Computerraum mit lauter funktionierenden Rechnern. Mit Sicherheit wäre allerdings ein Segelboot dabei, auf das ich mich nach Feierabend zurückziehen würde. Und sei es nur für einen kurzen Törn durch die Ägäis.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Direct 3D und Open GL geben allgemeine Standards an, die von praktisch jeder modernen 3D-Karte beherrscht werden.

Raumschiff GameStar 27

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: IDG Entertainment
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 5 bis 60 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

| 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 Direct 3D |

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

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.



Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, **Hersteller** und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** und **Open GL** betreffen zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotz dem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist 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 spezielle 3D-Grafikkarten gehören.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mechspiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. 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. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungeheimheiten unbeschwertem Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskosten**, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.

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: 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 nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

**Auszeichnung für
Ausnahmespiele.**

Mit dem **GameStar**-Prädikat

belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.