

# Das Team

Die Leserfrage stammt in diesem Monat von Harm Jasper Oeser aus Dingen:

**»Wenn ihr in die Vergangenheit reisen könntet, welches Jahr würdet ihr wählen?«**

In die Zukunft wäre uns lieber – schließlich wären wir ohne PC arbeitslos. Oder würden wir im alten China Ma-Jongg testen?



PS

## Peter Steinlechner

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

»Irgendwann in die Blütezeit des Wilden Westens. Ich würde zu gerne mal als Cowboy durch die amerikanische Prärie reiten, im Gepäck nur ein schwerer Revolver und ein paar Flaschen Whiskey. Vielleicht würde ich auch eine Karriere als Sheriff einschlagen und den ganzen Tag hübschen Ladys helfen, aus irgendwelchen Kutschen auszusteigen.«



MD

## Martin Deppe

**Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen**

»Ich würde ins Jahr 1602 reisen, mitten in die schöne bunte Anno-Welt. Aber nur unter einer Bedingung: Weil ich meinen heißgeliebten Computer natürlich mitnehme, müßten Strom, Steckdose und vor allem der Pizzaservice bereits erfunden sein. Denn wer ernährt sich schon ausschließlich von Brot, Rum und Goldbarren? Obwohl, der Rum...«



JS

## Jörg Spormann

**CD-Redaktion**

»Was heißt hier Jahr? Ich reise nur kurz zurück, um die Lottozahlen zu tippen, die ich mir vorsorglich notiert habe, um steinreich zu werden. Natürlich starte ich ein Wochenende, bevor Gunnar (siehe unten) das gleiche tut – schließlich will ich den ganzen Jackpot. Ferrari, Luxusvilla und der Traumurlaub auf Hawaii gehen nämlich ganz schön ins Geld...«



CS

## Christian Schmidt

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

»Nach 1984. Damals fuhr ich kindlich-unschuldig mit meinem Fahrrad in der Nachbarschaft herum, als in einem Waldstück zwei halbstärke Jungs über mich herfielen. Als erwachsener Zeitreisender würde ich mich schützend vor Klein-Christian stellen – und den beiden Schlägern ordentlich einschenken...«



LA

## Jörg Langer

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

»Ganz klar: 1993. Niemals hatte ich soviel Freizeit wie im ersten Jahr meines Studiums (nur 22 Wochenstunden, aber 4 Monate Semesterferien!). Ausschlafen, mittags aufstehen, in Ruhe computer- oder tennisspielen, gegen 18.00 Uhr Al Bundy angucken und dann losziehen. Am Morgen heimkommen, schlafen...«



RS

## Rüdiger Steidle

**Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele**

»Ich würde doch zu gerne nach Jerusalem reisen, zirka 30 nach Christus. Einfach, um demjenigen die Hand zu schütteln, der die nächsten zwei Jahrtausende Geschichte des westlichen Abendlandes nicht ganz unerheblich beeinflussen sollte. Natürlich wäre vorher ein Grundkurs »Antikes Hebräisch für Anfänger« empfehlenswert.«



MIC

## Mick Schnelle

**Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims**

»Ich reise in die späten siebziger Jahre. Meine uralte DOS-Version im Gepäck würde ich dem jugendlichen Bill Gates andrehen. Preis dafür: Er müßte mich am Gewinn seiner (damals noch sehr kleinen) Firma beteiligen. Wenn ich dann in unsere Zeit zurückkäme, könnte ich all die fetten Gewinne von MICKrosoft einsacken.«



MG

## Michael Galuschka

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

»Ich würde gerne zum 4. Mai 1994 zurückreisen, und zwar nach Imola, Italien. Dort würde ich dem guten Herrn Senna nahelegen, doch bitte in der dritten Runde eine etwas andere Linie zu wählen. Denn ganz ehrlich: Seitdem tendiert doch diese RTL-Kinnmonster-Formel-1 Richtung dröhnendes Dauervolksfest für Dosenbiervernichter.«



CG

## Charles Glimm

**Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget**

»In eine Zeit, als ich noch alle Haare hatte? Ich würde sicher keins der sogenannten historischen Ereignisse besuchen, wo sich die Zeitreisenden gegenseitig tottrampeln. 1968 wär okay. Nicht wegen Flowerpower, sondern weil ich damals zum ersten Mal »richtig« verknallt war – mit ein paar guten Tips würde vielleicht diesmal was draus.«



GUN

## Gunnar Lott

**Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele**

»1999, vorletztes Wochenende. Diesmal würde ich alle Lottozahlen richtig tippen, inklusive Super 6 und Spiel 77. Damit sollte sich meine Frischgeldausstattung etwas verbessern. Außerdem würde ich drei Tage danach nachts um 2:03 nicht ans schellende Telefon gehen, da ich ja bereits wüßte, daß sich da nur so ein Typ verwählt hat.«

# 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 21

**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
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

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 – trotzdem 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 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, Managementspiele, 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 Maßlatte 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 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 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.