

Das Team

Melanie Özgül (16) aus Frechen interessieren unsere geheimsten Wünsche:

»Was würdet ihr tun, wenn ihr einen Sechser im Lotto hättet?«

Wir könnten zusammenlegen und einige Designer einkaufen (z.B. Meier, Molyneux und Garriot). Aber ob die für ein paar Milliönchen kommen würden...



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Soll ich Origin überzeugen, endlich Strike Commander 2 zu programmieren? Oder doch lieber bei den Bitmap Brothers für eine PC-Umsetzung von Speedball 2100 beteln? Nein, ich hab's: Ich stecke meine überschüssigen Finanzen lieber in den schwer nötigen Umbau der Verlagskantine zum gutsortierten Pizza Syndicate.«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Ein Bett kaufen. Ein riesiges, gemütliches Monsterbett mit mehreren Dutzend Kissen. Oder ein Wasserbett; ich wollte schon immer mal wissen, wie man auf sowas liegt. Wahrscheinlich müßte ich für mein überdimensionales Kuschel-o-rama dann auch eine entsprechend große Wohnung suchen. Aber egal – ich kann's mir ja leisten...«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Die Hälfte meines Gewinns würde ich investieren – und zwar in Currywurstbuden in Schulnähe. Mit dem zweiten Batzen gehe ich in die Luft: Ich mache endlich meinen Pilotenschein, lasse eine alte Propellermaschine renovieren (vorzugsweise eine Corsair A7) und komme nie mehr zu spät in die Redaktion. Denn meinen Traumjob behalte ich natürlich.«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Nachdem das lebensnotwendigste, wie Protz-PC oder Mikrowelle mit Internet-Anschluß, gekauft ist, würde ich versuchen, etwas zu bekommen, was eigentlich nicht käuflich ist. Vielleicht kann ich ja den SF-Autor David Gerrold bestechen, damit er endlich den fünften Teil der Chtorr-Serie schreibt.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Mit so ein paar Milliönchen in der Tasche würde ich mir ein Dutzend fähiger Leute einstellen, die nur für eines da sind: Meinen Highend-Rechnerpark zu pflegen, 24 Stunden am Tag für Netzwerk-Sessions zur Verfügung zu stehen und mir mit süßen Stimmen aus dem aktuellen GameStar vorzulesen.«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Endlich könnte ich in meinem Ferrari die hawaiianischen Traumstrände ansteuern. Die Villa mit Pool, Tennisplatz und professioneller Virtual-Reality-Anlage sorgt für ein behagliches Ambiente, doch zwischen Surf- und Tauchstunden Sorge ich weiter fleißig für exklusive Inhalte auf unserer CD – mit meinem eigenen Elite-Programmerteam natürlich.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Naja, wenn schon jeder auf dieser Seite denselben Sechser hat, und sich das bundesweit fortsetzt, wird die Ausschüttung pro Person eher bescheiden. Was mache ich also mit den 9 Mark 90, die übrigbleiben? Ich kauf' mir eine der gefürchteten Hot-Dog-Crossaints der örtlichen Bäckerei und vom restlichen Reichtum einen Sixpack.«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Meinen Lebenstraum verwirklichen: Ein Häuschen im Voralpenland, vollgestopft mit Katzen, ausgestattet mit Großbildsatellitenempfänger und 100-Mbit-Standleitung. Dann würde ich am Kaminfeuer Romane schreiben, und es wäre völlig wurscht, wenn ich pro Kapitel drei Jahre brauche – schließlich wär ich aufs Honorar nicht angewiesen.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Ich würde mir einen ausgemusterten Kampfjet zulegen. Was dann noch übrig ist, investiere ich in Flugstunden und Genehmigungen, um mit dem Ding im Tiefflug über den Marienplatz düsen zu können und harmlose Touristen zu erschrecken. Vielleicht würde ich mit Vollbewaffnung auch mal einen kleinen Abstecher zu meinem Finanzamt machen.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Urlaub ohne Ende – jeweils drei Wochen am Strand abhängen, die Sahara durchstreifen und amerikanische Spielpläne erforschen. Vielleicht schaffe ich mir auch einen Luxus-Wohnwagen mit Kino, Riesenfernseher und High tech-Multimediasystem an. Damit toure ich durch die Welt, ohne abends auf 3D-Action verzichten zu müssen.«

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 19

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Hersteller: IDG Entertainment
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 5 bis 60 MByte

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.



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.

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, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

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.