

# Das Team

Diesmal hatte unser Leser Sebastian Plesch (12) aus Dossenheim eine Frage:

»Bei welchem Spiel habt ihr euch am meisten gegruselt?«

Gestandenen Redakteuren jagt nichts Angst ein. Gar nichts. Außer ...



MG

## Michael Galuschka

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

»Hm. Für mich als Sportspiel-experten halten Computerspiele eigentlich kaum Gruselerlebnisse bereit. Die unheimlichen Bodychecks von Wayne Gretzky bei NHL 98? Die grausigen Überholmanöver von Herrn Schumacher bei F1 Racing Simulation? Obwohl, wenn ich da an das satanische Grinsen des Andi Möller bei Golden Goal denke ...«



GUN

## Gunnar Lott

**Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele**

»War schon gruselig, als ich letztes Creatures 2 gespielt habe und sich unversehens Martins Gesicht im Monitor spiegelte... Im Ernst: Finsterste Fürchtstimmung verbreitet die Alien-Hatz Ufo. Es gibt nichts Unheimlicheres, als Soldaten rundenweise durch riesige Raumschiffe zu führen ohne zu wissen, was für Kreaturen hinter der nächsten Ecke lauern.«



RS

## Rüdiger Steidle

**Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele**

»Ich habe mit Alone in the Dark meine gruseligsten Spielnächte durchlebt. Als meine Heldin einen düsteren Raum betrat, wechselte die Perspektive nach außen vors Fenster. Ich mußte tatenlos mitansehen, wie plötzlich die Scheibe zersplitterte und ein riesiger Werwolf durch die Öffnung ins Zimmer hechtete.«



CS

## Christian Schmidt

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

»Das erste Spiel, bei dem ich so richtig Angst vor einer Szene hatte, war das selige Indiana Jones 3. Kurz vor Schluß verwandelte sich Indys Gesicht nämlich in eine Totenkopffratze, wenn er aus dem falschen Gral getrunken hatte. Während ich also Gral für Gral ausprobierete, schloß ich jedesmal die Augen, wenn der unheilverkündende Alarmton erklang...«



PS

## Peter Steinlechner

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

»Sieht man von Sachen wie Unreal ab, stand ich mal in Monkey Island 2 kurz vor dem Herzinfarkt. In der Endabrechnung gegen Geisterpirat LeChuck war mir unklar, ob man in Lucas-Adventures nicht doch mal sterben kann. Fatal: Seit rund einem Tag hatte ich nicht mehr gespeichert, und just an der Stelle war die Save-Funktion gesperrt.«



MIC

## Mick Schnelle

**Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims**

»Am meisten habe ich mich seinerzeit bei Elite 2 gegruselt. Laserstrahlen, die scheinbar aus dem Nichts kamen, ließen mich glatt an Geisterwesen glauben. Dabei waren es nur die viel zu schnell vorbeidüsenden Raumjäger. Auch die üble Grafik hatte ihren ganz eigenen Gruselfaktor.«



MD

## Martin Deppe

**Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen**

»Ich habe seinerzeit Doom leichtsinnigerweise bei Schummerlicht und Kopfhörerbeschallung gespielt. Böser Fehler: Die unheimliche Geräuschkulisse und Monster, die mich am liebsten von hinten begrüßten, haben meine Haut in eine komplette Gänsefarm verwandelt. Von den senkrecht stehenden Nackenhaaren gar nicht zu reden.«



LA

## Jörg Langer

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

»Mein erstes Gruselspiel war Dungeon Master: Die damals täuschend echte 3D-Grafik und das Echtzeit-Element ließen mich vor untoten Vollkörperverband-Trägern und schleimigen Glubschmonstern flüchten. Gruseltitel 2 war Infocoms Lurking Horror – das Textadventure bot auf dem Amiga unheimliche Sounds.«



CG

## Charles Glimm

**Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget**

»Aliens Online. Schritt für Schritt arbeite ich mich durch hallende Gänge vor und lasse links und rechts säuretriefende NPC-Reste zurück. Plötzlich bricht ein Player-Alien durch eine Gruppe Marines... alles ballert wie besenzt. Schreie, das »Woosh« der Klauen – da schmeißt man schon mal vor Schreck die Maus in die Ecke.«

# Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer **3D-Karte** kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

## Raumschiff GameStar XX

**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 ○ Power VR ● Rendition

**Hersteller:** IDG Entertainment  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 2 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	Ausreichend	
Sound		Gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Mangelhaft	



**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** betrifft 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.

## 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 Maß 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.