

Das Team

Die beliebte Leserfrage stellte diesmal Christian Keitel (14) aus Bielefeld:

»Was sind Eure Non-Computer-Hobbies?«

Auch wenn es überraschen mag:
Ja, wir kennen ein Leben bei
ausgeschaltetem Computer.
Jedenfalls aus Erzählungen.



GUN

Gunnar Lott

**Adventures, Strategie-
spiele, Budgetspiele**

»Non-Computer-Hobbies? Was ist das? Ich bin süchtig nach PC-Spielen – ich steh' sogar manchmal nachts auf und hol' mir welche ... Spaß beiseite, in den raren Stunden ohne Bildschirmfimmern spiele ich begeistert ein kultiges Kartenspiel namens Ti Chu (sehr zu empfehlen!) oder lese ein gutes Buch. Zur Zeit ist's Rise of Endymion von Dan Simmons.«



RS

Rüdiger Steidle

**Simulationen, Sportspiele,
Strategiespiele**

»Falls ich nicht gerade mit einer F-15 böse Computer-MiGs jage, bastle ich gern Modelle solch schicker Düsenflieger. Da dieses »wenn« allerdings ziemlich selten eintritt, pinsle ich derzeit noch an einer angestaubten 44er Mustang. Ansonsten stecke ich mein sauer erspieltes Barvermögen vor allem in den Ausbau meiner Trading-Card-Sammlung.«



LA

Jörg Langer

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

»Brett-Strategiespiele! Etwa Hannibal vs. Rome, Britannia, Age of Renaissance oder Axis & Allies. Ersatzweise darf es ein Tennis-Match sein, auch wenn ich mich seit Monaten vor dem Duell mit unserem Geschäftsführer drücke. Sofern mir Essentials wie Kino- und Kneipenbesuche dazu Zeit lassen, höre ich düstere Musik, sprengere meine Mikrowelle oder vertiefe mich in die Werke meines großen Idols Gene Wolfe.«



MG

Michael Galuschka

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

»Da es bei uns in der Redaktion immer so leise ist, beschäftige ich mich in meiner Freizeit am liebsten mit HiFi. Und weil ich nicht erst mit 70 schwerhörig sein will, höre ich Musik prinzipiell nur bei Konzertaustärke. Also bastle ich eigentlich ständig an meinen Stereoanlagen rum.«



MIC

Mick Schnelle

**Simulationen, Strategie-
spiele, Wirtschaftssims**

»Falls ich es tatsächlich mal schaffe, einen Tag ohne PC oder Konsole zu verbringen, liebe ich es, möglichst lange zu schlafen. Wenn ich dann so um vier Uhr nachmittags aufstehe, gucke ich leidenschaftlich gern kitschige US-Familienserien aus den Siebzigern und ende am Abend in einer meiner Stammkneipen bei einem Guinness oder Foster's.«



MD

Martin Deppe

**Adventures, Strategiespiele,
Actionspiele, Simulationen**

»Wenn ich nicht meine heimliche Spielesammlung entstaube, mit Spülmittelhilfe Berge von Geschirr versetze oder meiner fußballguckenden Frau Fachfragen stelle (»Ist das Paul Breitner?«), dresche ich gerne einen Volleyball übers Netz. Da ich noch einen Hobbyverein im Münchner Osten suche, sind ernstgemeinte Angebote jederzeit willkommen...«



PS

Peter Steinlechner

**Actionspiele, Weltraum-
spiele, Jump-and-runs**

»Es ist purer Zufall, daß ich direkt neben dem besten und größten Münchner Lichtspielhaus wohne – nur deshalb ziehe ich den Umzug direkt ins Kino derzeit nicht ernsthaft in Betracht. Ansonsten flitze ich mit meinem Hightech-Tourenrad die Isar entlang, lese amerikanische Gegenwartsliteratur oder widme mich dem örtlichen Nachtleben.«



CG

Charles Glimm

**Online, Rollenspiele,
Actionspiele, Budget**

»Gemäßigte Mountainbiketouren, spannende Downhills, ein bißchen auf dem Snowboard rumrutschen oder in warme (!) Gewässer abtauchen – wenn ich Zeit dazu finde, meine bevorzugten Freiluftaktivitäten. Wenn das Wetter zum Stubenhocken zwingt, sind ein Fantasyroman, leckeres Essen und ein feiner Cocktail angesagt – am besten in der Badewanne.«

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 14

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.



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 Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

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