

# Das Team

Die Leserfrage kommt diesen Monat von Stefan Wolff (14) aus Forstlil:

*»Wenn Ihr alles programmieren könntet, was für ein Spiel würdet Ihr designen?«*

Wir sollen nicht immer nur meckern oder loben, sondern auch mal selbst kreativ sein? Gar nicht so einfach ...



MD

## Martin Deppe

**Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen**

»Wenn man den Packungsrückseiten glaubt, gibt es mein Lieblingsspiel (ein Echtzeit-Strategical mit richtig intelligenter KI) schon lange... Da jedoch Werbung und Wirklichkeit nicht immer übereinstimmen, müßte ich den potentiellen Chartbuster Westfalia Wars wohl selbst produzieren.«



MG

## Michael Galuschka

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

»Ich träume von einer wirklich realistischen Autosimulation: Als Szenario dient das Gebiet um München – mit allen Sonntagsfahrern, Radarfallen und Polizeikontrollen. So kann ich täglich strafzettelfrei Ausweichrouten einüben, damit im echten Leben mein Führerschein ungefährdet bleibt. Das einzige auswählbare Auto wäre natürlich ein pazifikblauer A3.«



PS

## Peter Steinlechner

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

»Ein voll zugängliches Wing-Commander-Universum. Ich kann zu jedem Planeten fliegen, andocken und in 3D durch die Alien-Städte laufen. Wenn mein virtueller Magen knurrt, gehe ich in eine Kneipe oder klopfe an der Tür von freundlichen Außerirdischen. Oder ich marschiere in eine Alien-Mine und ballere mich durch Horden von ekligen Bugs. Oder...«



RS

## Rüdiger Steidle

**Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele**

»Die Welt braucht einen Lebenssimulator. Endlich können Schüler vorab testen, ob es besser ist, die Klassenarbeit zu verschlafen oder gleich ins Kino zu gehen. Aktionen wie Benutze Hamster mit Mikrowelle werden möglich. Bei Nichtgefallen einfach neu laden. Für die Richtigkeit der Vorhersagen übernehme ich allerdings keine Garantie.«



GUN

## Gunnar Lott

**Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele**

»Gäbe es den Programmierer Gunnar, wäre schon lange eine Neuauflage meines C64-Lieblings Alter Ego auf dem Markt, bei dem man das Leben eines Menschen von der Geburt bis zum Tod nachspielen konnte. Mit moderner Grafik und Sound wäre das fast schon Reality TV – somit ein sicherer Markterfolg...«



LA

## Jörg Langer

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

»Ich würde eine Mischung aus Civilization 2, Master of Orion 2 und Dune 2000 designen – ein hyperkomplexes Eroberungs-Forschungs-Diplomatie-Spiel mit einfacher Bedienung. Die Computergegner wären superintelligent (d.h., sie würden mich immer gewinnen lassen...), jede Partie wäre anders.«



CG

## Charles Glimm

**Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget**

»Hm, eine zeitgemäße Version des guten, alten Conquer. Aber nicht die PC-Drögödie, sondern das gleichnamige Multiplayer-Welteroberungsspiel auf Unix-Kisten. Allerdings mit Maus-Interface, Iso-Grafik samt 3Dfx-Effekten und noch mehr Details. Vier Stunden Planung pro Zug! Gut, daß ich nicht mehr programmiere...«



MIC

## Michael Schnelle

**Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims**

»Mit den entsprechenden Programmierkenntnissen würde ich den Review-Generator entwerfen. Dieser verwandelt selbst hastig geschriebene Artikel in mit Wortwitz gespickte Kleinode der Schreibkunst. Eine wohlwollende Rezension im Literarischen Quartett käme dann vielleicht in greifbare Nähe.«

# 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 12

**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 es in 3D.

## Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) das 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-20-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.