

# Das Team

Die Leserfrage des Monats schickte uns Oliver Ludwig (29) aus Schrobenuhausen:

*»Welcher Computerspiele-Bösewicht gefällt euch am besten?«*

Oops, erwischt! Bei der Frage nach der Lieblingsfigur hätte wahrscheinlich die Hälfte von uns sofort »Lara Croft« gebrüllt. Aber einverstanden ...



PS

## Peter Steinlechner

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

»Fluffy Schnuckelhäschen aus dem Adventure Toonstruck – allein der Gedanke an dieses gemeine, grausige, übelwollende Langohr treibt mir den Angstschweiß in Strömen auf die Stirn. Fluffy ist geradezu die Essenz des Unguten. Hiermit fordere ich alle PC-Spieler auf: Weist Schnuckelhäschen endlich in seine Schranken!«



TS

## Toni Schwaiger

**Hardware, CD-ROM, Videos, GameStar TV**

»Der glorreiche Le Chuck, der bis heute in drei Monkey-Island-Folgen Guybrush Threepwood das Leben schwer machen durfte. An den Charme dieses nicht totzukriegenden und stets schlecht gelaunten Zombie-Kapitäns reicht selbst Westwoods schräger Hofnarr Malcom nicht heran.«



MD

## Martin Deppe

**Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen**

»Mein Favoriten-Übeling ist Kane. Nicht Citizen Kane, sondern der glutäugige Glatzkopf aus Command&Conquer. Der charismatische NODler spielt sein blasses GDI-Pendant schlichtweg zurück in die Schauspielschule. Da kann selbst der komische Josef Stalin mit seinem unbändigen Wodka-Tee-Gift-Durst (aus C&C 2) nicht mithalten.«



MG

## Michael Galuschka

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

»Mein Alptraubösewicht besteht aus 25 Tonnen gelber Fleischmasse – soviel dürfte der Drache aus Tomb Raider 2 ungefähr wiegen. Bis ich endlich kapiert hatte, daß man nur den Dolch rausziehen muß, hatte ich ihn in einer mehrstündigen Schlacht dutzend male zu Boden gestreckt. Immerhin: Bei diesem Bösewicht kenne ich nun wirklich jede Taktik.«



RS

## Rüdiger Steidle

**Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele**

»Mein liebster Bösewicht bin immer noch – ich selbst. Kein anderes Spiel fand ich letztes Jahr motivierender als die Heldenhatz in Dungeon Keeper. Wenn meine Horden Lieblichknuffeltal einäschern, kann ich meinen niederen Trieben freien Lauf lassen. Eine herrlich böse Abwechslung zum sonstigen Rette-die-Welt-Einerlei.«



CG

## Charles Glimm

**Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget**

»Keine Serie hat mehr Widersacher zu bieten als Ultima. Doch weder Mondain, Minax, Exodus, Lord Blackthorne oder Sektenführer Balin können es mit dem Guardian aufnehmen. Der rote Riese nervte schon in Underworld 2, lockte mich auf die Serpent Isle und verbannte mich nach Pagan. In Ultima 9 werde ich's ihm zeigen!«



JA

## Jörg Langer

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

»Gibt es noch Veteranen, die sich an Zauberer Frobozz aus Infocom's Zork 2 erinnern? Der irre Magier marschierte durch das Textadventure, um mich ständig mit Zaubersprüchen zu malträtiertieren, die alle mit »F« anfangen. Zu den nervigsten gehörten Fear (ich floh ziellos durch die Gänge), Fire (autsch!), Freeze (nochmal autsch!) und Float (ich zappelte in der Luft, ohne vom Fleck zu kommen).«



MIC

## Michael Schnelle

**Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims**

»Meine Lieblingsgegner sind nach wie vor die fiesen Katzenwesen vom Planeten Kilrah. Den Mord an Angel in Wing Commander 3 habe ich den Kilrathis bis heute nicht verziehen. Denn damit verhin-derten die angriffslustigen Katzen den sehnlichst erhofften Auftritt der niedlichen blonden Darstellerin in Teil 4.«

# 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 7

**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	Gut
Sound		
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 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 positiven und negativen 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.