

Das Team

Die Leserfrage des Monats kommt diesmal von Boris Dreier (27) aus Düsseldorf:

»Könnt ihr euch eigentlich noch daran erinnern, was vor fünf Jahren Eure Lieblingsspiele gewesen sind?«

Können wir. Okay Leute, alles anschnallen, Scheiben hochkurbeln und ab durch den Zeittunnel ins Jahr 1993!



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Damals war eine tolle Zeit, weil sich die Frage ›Spielwitz oder tolle Präsentation‹ nicht stellte – damalige Toptitel hatten beides. Mein 486/50 beherbergte Spiele wie Links 386 Pro, Historyline oder Comanche, während ich mir auf meinem Amiga typische Klassiker wie Speedball 2 oder Sensible Soccer zu Gemüte führte.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Moment, 1998 minus fünf macht 1993? Damals hatte ich noch meinen Amiga. Darauf tuckerten Züge durch Railroad Tycoon und Panzer durch Battle Isle, Guybrush bestand sein zweites Abenteuer, und mit Jörg tauschte ich per Diskette (!) Warlords-Spielzüge aus. Wenig später kam mein 386er, dessen Platte mit Indy 4 und Civilization schnell voll war.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele, CD-ROM

»Vor fünf Jahren hatte ich es endlich geschafft, meinem Daddy das Geld für einen der damals sündteuren 486er abzuschwatzen. Gleich am ersten Tag installierte ich mit der Soundblaster-Software auch den netterweise beigelegten Virus, worauf ich die nächste Zeit damit verbrachte, mein System wieder zu reinigen. Danach tummelten sich unter anderem Historyline, X-Wing und die Aces over Europe auf meiner Festplatte.«



TS

Toni Schwaiger

Hardware, CD-ROM, Videos, GameStar TV

»Weder verzwickter Voodoozauber noch gruselige Geisterpiraten waren es, die mich vor einem halben Jahrzehnt an Monkey Island 2 fesselten. Vielmehr stimmte mich das damals wie heute so ungemein beruhigende Karibik-Gedudel so friedlich und entspannt, daß anschließend meine Testberichte über die höchst spannende PC-Spielehardware der frühen 90er (fast) wie von selbst aufs Papier flutschten.«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Strike Commander war der einzige Flugi aus der Post-Propeller-Ära, der mich für längere Zeit an den Bildschirm fesseln konnte, dank der atmosphärischen Story. In der Windows-Redaktion wurde damals heftig Syndicate gezoxt, und daheim hielt mich Aces of the Deep nächtelang wach – im Dunkeln kamen die Pings der Zerstörer besonders nervzerfetzend.«



MIC

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Vor fünf Jahren wagte ich gerade meine ersten Schritte als Spieletester. Heiß und innig geliebt habe ich damals X-Wing von LucasArts. Ehrensache für einen alten Star-Wars-Fan. Strike Commander war damals der Grund, mir einen Thrustmaster zu leihen, der heute noch zuverlässig seinen Dienst versieht.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Im Frühjahr '93 war ich gerade mit Ultima 7 – Serpent Isle durch, das meinen 486er/33 ziemlich gefordert hatte. Auf dem Amiga spielte ich noch Civilization. Ach ja, und es gab den Perfect General. Was mich 1993 umgehauen hat, war Dune 2, das erste moderne Echtzeit-Strategiespiel. Entsprechend gespannt bin ich aufs 98er-Remake Dune 2000.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Anfang '93 habe ich viel Zeit damit verschwendet, Sinn in den sinnlosen Genetik-Baukasten Sim Life zu bringen. Aber dann ging's spielerisch dank Ultima Underworld 2 steil aufwärts – für mich eins der genialsten Programme aller Zeiten. Überhaupt war '93 ein erstklassiges Spielejahr mit Perlen wie Syndicate und X-Wing.«

Das Testsystem

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

Raumschiff GameStar 6

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 79 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: Französisch
Festplatte: 2 bis 60 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD Power VR, Rendition	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend	Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Mangelhaft	

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.



Die Einzelwertungen

Grafik: Wie schön ist die Grafik, wie flüssig sind die Animationen? 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?

Bedienung: Je besser das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher die Bedienungs-Wertung.

Spieltiefe: Bei der Spieltiefe bewerten wir langfristigen Spielspaß, hohe Komplexität, viele Levels, zahlreiche Spielvarianten und knackige Puzzles.

Multiplayer: Wie gut ist der Mehrspieler-Modus des Testkandidaten? Gibt es spezielle Optionen, speziell 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 benötigtes Betriebssystem.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct3D** betrifft Karten mit allen anderen Chips, gilt aber auch für 3Dfx-Karten, wenn diese nicht speziell unterstützt, sondern nur über Direct 3D angesprochen werden.

Hardware-Angaben

Wir schreiben, ab welchem **Minimum** das Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit aber meist nicht. **Standard** heißt: Hiermit macht das Programm richtig Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** ist die Idealausstattung für das Spiel.

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-Prozente

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 Aufmerksamkeit, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie überwiegend sauber programmierte Neuauflagen bekannter Ideen ohne wesentliche Neuerungen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart können einige Ungereimtheiten den Spielspaß trüben.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskosten**, deren positive Aspekte nur knapp überwiegen. Zu einem günstigen Preis können diese Spiele trotzdem den Kauf wert sein.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **deutliche 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 latenten Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **schlechtesten Spielen aller Zeiten**.