

# Das Team

Die diesmalige Frage ans GameStar-Team stammt von unserem 13jährigen Leser Marcel Brückner:

»Welche drei Dinge würdet Ihr mit auf die berühmte einsame Insel nehmen?«

Wir nehmen einfach mal an, Marcel meint eine sonnige Insel mit Stromanschluß, Tankstelle, Supermarkt und so weiter...



MIC

## Michael Schnelle

**Simulationen, Strategiespiele, Manager, Wirtschaftssims**

»Ich würde das ultradicke Handbuch zu Longbow 2 mitnehmen, um es endlich mal in aller Ruhe vollständig durchzulesen. Unbedingt mit müßte auch meine Sammlung von Brady-Bunch-Videos (zur Zeit verpasse ich alle Folgen). Und last but not least ein PC mit meinen ganzen Lieblingsspielen.«



MG

## Michael Galuschka

**Renn-, Sport- und Denkspiele, Action-Adventures, Hardware**

»Mir reicht mein pazifikkblauer Audi A3; den nehme ich auch ohne Führerschein (den bewahrt gerade netterweise die Münchner Polizei für mich auf) überall mit hin. Für die ultimative Dezibel-Dröhnung packe ich den Kofferraum bis unter die Dachkannte voll mit Hunderten von baßintensiven Audio-CDs und dem ReBirth Software-Synthesizer von Steinberg.«



PS

## Peter Steinlechner

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

»Ohne meinen Palm-Pilot-Handheld setze ich keinen Fuß auf irgendeine Insel – so ganz ohne Chip-Kumpel geht's dann doch nicht. Dazu kommt meine DeepSpace-9-Videosammlung und, als ferne Erinnerung an bessere Zeiten, ein großes Bild meiner Lieblings-Pizza. Eines lasse ich aber mit Sicherheit zu Hause: den Wecker!«



MD

## Martin Deppe

**Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen**

»Auch wenn's sich spießig anhört: Meine Freundin muß mit. Dann natürlich (keine Macht den Drogen!) ein gut gekühltes Fäßchen Pils – schlimm genug, daß es den Gersten-saft in Bayern kaum gibt. Als letztes kommt die Monkey-Island-Trilogie in meinen Seesack (den nötigen Rechner klaue ich einfach Mick). Das hilft mir bestimmt bei den Insel-internen Rätseln.«



CG

## Charles Glimm

**Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budgetspiele**

»Einen Laptop mit Modem, damit ich mich weiter unserer Ultima-Online-Heldin Belle Star widmen kann. Ein Hometrainer wäre nicht schlecht: Erstens vermisse ich dann mein Mountainbike weniger, zweitens kann ich damit die Laptop-Akkus aufladen. Und das Weiße Album von den Beatles muß mit – das kann ich immer wieder hören.«



LA

## Jörg Langer

**Strategiespiele, Rollenspiele, Actionspiele, Adventures**

»Mein Tennisschläger (zum Kokosnüsse-Runterschließen). Meine CD-Sammlung – endlich mal wieder das halb vergessene Sisters of Mercy- und Pink Floyd-Zeugs anhören. Und natürlich mein Laptop. Darauf packe ich Diablo: Hellfire und Civilization 2 plus Fantastic Worlds. Die laufen auf dem 133er problemlos und reichen locker für einige Wochen Dauer-Spielspaß.«



TSC

## Toni Schwaiger

**Hardware, CD-ROM, Videos**

»Meine 650er BMW – auf der Insel gibt's vermutlich kein Geschwindigkeitslimit. Wäre mal 'ne Abwechslung, um Bad Tölz herum wird man bei mehr als 30 kmh verhaftet (zumindest scheinen das die meisten Fahrer zu glauben). Dann die Originalfassung von Terminator 2, für mich immer noch einer der allerbesten Actionfilme. Ach ja, und meine Familie (ich muß das sagen, sonst haut mich meine Frau).«

# Das Testsystem

GameStar testet alle PC-Spiele auf Herz und Nieren. Auf dieser Seite stellen wir Ihnen unseren Wertungskasten, die Spielspaß-Wertung und unser GameStar-Prädikat vor.

## Raumschiff GameStar

**Genre:** Weltraumspiel  
**Anspruch:** Einsteiger und Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 60 Mark  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)

**Hersteller:** IDG Entertainment GmbH  
**System:** MS-DOS, Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 2 bis 60 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
	Direct-X	3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend	
Sound		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 berücksichtigen wir (leicht) in dieser Note.

**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) geboten wird, desto höher die Bedienungs-Wertung.

**Spieltiefe:** Bei der Spieltiefe bewerten wir langfristigen Spielspaß, hohe Komplexität, viele Levels, zahlreiche Spielvarianten und großen Tiefgang.

**Multiplayer:** Wie gut ist der Mehrspieler-Modus des Testkandidaten? Gibt es spezielle Optionen, angepaßte Levels, Kampfberichte oder Replays?

## GameStar

Hiermit schmücken sich Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außergewöhnlichen Realismus, 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. **Windows 95** schließt dabei **MS-DOS** ein; führen wir beide auf, enthält das Spiel 2 Versionen.

## Hardware-Angaben

Im mittleren Drittel schreiben wir, 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

Um nicht Apfel mit Birnen zu vergleichen, teilen wir die Spiele in sechs Kategorien auf. Jede 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**.