

Das Team

Jan Rothenberger aus der hubbeligen Schweiz zwingt die Redaktion zur knallharten Auslese:

»Was war euer Lieblingsspiel 1999, und warum?«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Trotz Age of Empires 2 ist Ultima 9 mein Spiel des Jahres. Nie zuvor gab es eine so abwechslungsreiche 3D-Welt in einem Computerspiel. Außerdem spiele ich die Serie seit ungefähr dem Jahr 1920 und finde es erstaunlich, wie sich die technische Qualität vertausendfacht hat, aber die Stimmung immer noch so rüberkommt wie vor zehn Jahren.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Die Playstation-Version von Final Fantasy 8! Die Story ist einzigartig, die Grafik wunderschön, und die Rendersequenzen kann man nur als brillant bezeichnen. Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte bald auch die PC-Umsetzung in den Läden stehen. Außerdem trainiere ich mit wachsender Begeisterung Pokemons auf meinem Color-Gameboy.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»In keinem anderen 3D-Gemäuer habe ich mich vergangen. In diesem Jahr so wohl gefühlt wie in der Black-Mesa-Forschungsstation. Half-Life plus Opposing Force – für mich gibt's derzeit nichts Besseres. Tolles Szenario, spannend inszeniert und voller Überraschungen. Und dazu noch der geniale Multiplayer-Modus: So muß Action am PC aussehen!«



WR

Walter Reindl

3D-Action-Spiele, Hardware

»Trotz zahlloser Half-Life-Matches in der Redaktion – die meiste Zeit in diesem Jahr habe ich im Karriere-Modus von Need for Speed 4 verbracht. Das Prinzip ist unglaublich motivierend, man möchte sich am liebsten eine ganze Sammlung edler Rennkarossen vor die Türe stellen. Für mich ist NFS 4 als bestes Rennspiel erste Wahl für mein Spiel des Jahres 99.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Für mich als Fußballfan (kleiner Tip: Bayern wird Meister) ist EA Sports' Prachstück Fifa 2000 trotz kleiner Mängel das Spiel des Jahres. Kein anderes bringt die Schönheit und Atmosphäre meiner Lieblingssportart so gut auf den Monitor. Außerdem macht's (was selten ist) auch zu zweit an einem Rechner massig Spaß.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Seit Jahren hat mich kein Spiel mehr so gefesselt wie Jagged Alliance 2. Aus dem »nur mal kurz installieren und das Intro anschauen« wurde eine 14-Stunden-Dauersitzung. Nach einem lästigen Nickerchen und 14 weiteren spannenden Stunden hatte ich dann endlich Arulco befreit. Seitdem warte ich sehnsüchtig auf die Missions-CD.«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Mein Favorit: Das mächtige, epische und hochspannende Age of Empires 2. Mit diesem Titel geht für mich die aufregende Ära der 2D-Echtzeit-Strategie glorreich zuende. Ich bin sicher, AOE 2 wird auf seinem Gebiet nicht mehr überboten werden. Und der Mehrspieler-Modus fesselt mich wohl noch bis weit ins nächste Jahr...«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»3D0s Strategiespiel Heroes of Might and Magic 3 samt Addon ist ideal, um nach einem langen Arbeitstag noch ein wenig privat zu spielen. Ein wenig? Wenn ich die Zeit zusammenzähle, die ich mit Drachenkloppen und Schätze sammeln verbracht habe, dürfte es eine typische Handwerker-Rechnung ergeben: Wo kommen nur all die Stunden her?«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Darüber brauche ich keine Sekunde nachzudenken: System Shock 2 war das genialste Spiel des letzten Jahres, wenn nicht sogar der letzten Jahre. Ein Spiel ist dann gut, wenn es mich zu Emotionen hinreißt; und so erschrocken, beeindruckt, überrascht und gespannt wie bei meiner Erkundung der »von Braun« war ich schon lange nicht mehr.«

Das Testsystem

Wir haben unseren Wertungskasten überarbeitet. Wichtigste Neuerung: Sie erfahren direkt, ob Ihre 3D-Karte geeignet ist. Außerdem sehen Sie, wieviele Leute im Multiplayer-Modus pro Original spielen können.

3D-Karten

Im Feld **3D-Karten** sehen Sie die Eignung der wichtigsten acht Modelle für das besprochene Spiel.

Wenn Ihre Karte **grün** ist, sollte das Spiel damit auch bei hohen Auflösungen perfekt laufen. Ist sie **gelb**, läuft das Spiel überwiegend flüssig. Ein **rotes** Kästchen bedeutet, daß das Spiel auf Ihrer Karte nur bei heruntergeschalteter Auflösung oder wenig Details noch halbwegs akzeptable Frameraten erreicht.

Ein nicht ausgefülltes Feld zeigt an, daß Ihre Karte nicht unterstützt wird oder einfach zu langsam ist. 3D-Zusatzkarten (Voodoo 1, Voodoo 2) bleiben außerdem grau, wenn ein Spiel gar keinen 3D-Modus bietet.

Achtung: Die allgemeinen Hardware-Angaben wiegen stärker als die 3D-Karten – eine »grüne« Karte bringt nichts, wenn z.B. der Prozessor Ihres PCs nicht das »Minimum« erfüllt.

Savage-Karten haben wir nicht mit aufgenommen – ihre Performance gleicht der einer Riva TNT. Ältere Chips wie Rage Pro, Riva 128 sowie alle Renditions fehlen, weil damit heutzutage nur noch wenige 3D-Spiele annehmbar laufen.

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 gelungen? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Internet-Ligen?

Die Spiele-Genres

Wir teilen alle Spiele in eine von fünf Kategorien ein: **Action, Strategie, Sport, Simulationen** und **Adventures**. Dazu kommt die **Budget**-Sparte, in der wir Compilations und Neuauflagen älterer Titel testen. Spiele des gleichen Genres sind nicht wild über das Heft verteilt, sondern stehen brav beisammen. Jedes Genre wird liebevoll von einem eigenen Experten mit langjähriger Erfahrung betreut, hat ein eigenes Inhaltsverzeichnis und eine ständig aktualisierte Top-25-Liste.

Multiplayer-Modus

Nach einigen selbsterklärenden Angaben gehen wir auf den Multiplayer-Modus ein. Dabei unterscheiden wir zwischen: mehrere Spieler an einem PC (kurz: 1 PC), Modem-Direktverbindung oder Nullmodem (ser.), Netzwerk (LAN) und Internet (www). Davor steht jeweils die maximale Spielerzahl. Im Feld »Spieler« geben wir an, wieviele Personen im Multiplayer pro Original spielen können. Das kann in Einzelfällen je nach Spielmodus unterschiedlich sein: Für StarCraft reicht im Netzwerk (LAN) ein Original für acht Spieler, im Battlenet (www) braucht jeder Spieler ein Original.

Raumschiff GameStar 29

Genre: Echtzeit-Strategiespiel **Preis:** ca. 90 Mark
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis **Hersteller:** IDG Entertainment
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) **Festplatte:** ca. 5 bis 20 MByte
Multiplayer: 2 (1 PC), 4 (ser.), 8 (LAN), 16 (www) **Spieler:** Zwei pro Original
3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☐ Voodoo 3 ☐ Riva TNT
☐ Riva TNT2 ☐ Geforce ☐ Matrox G400 ☐ Rage 128

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium 133 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Athlon/650 128 MByte RAM, 12fach DVD 3D-Karte, Gamepad
Grafik			Sehr gut
Sound			Gut
Bedienung			Sehr gut
Spieltiefe		Befriedigend	
Multiplayer			Sehr gut

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.



Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte oder 3D-Karten gehören. Wenn nicht explizit »3D-Karte« angegeben wird, bietet das Programm (auch) einen Software-Modus.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele sind ein Muß für jeden Computerspieler.

80% bis 89%

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

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder gute »Nachahmer-Programme«.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskosten**, mit diversen negativen Aspekten.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und taugen nur für überzeugte Sammler.

10% bis 29%

Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden **Rohrkrepierer** kein Geld ausgeben.

unter 10%

Titel unter 10 Prozent gehören unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.



GameStar-Prädikat

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir Programme für außerordentliche Spieltiefe, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen.