

# Die (Vor-) Letzte

GameStar kürt:

## Die 4 unwichtigsten Spiele aller Zeiten

Welche Spielideen haben die Entwicklung der Branche am meisten beeinflusst? Das haben wir schon im letzten GameStar geklärt. Noch wichtiger scheint uns die Frage: Welche Spielideen waren total belanglos? Lesen Sie die Antwort.



**Sim Schweiz:** Als Spielidee ziemlich unwichtig.



**Battletetris:** Ein besonders unwichtiges Computerspiel.



**Doom sein Helfer:** Für das Actiongenre sehr unwichtig.



**Martin Deppes Rennspiel:** Absolut total unwichtig.

### Sim Schweiz

Der Avatar ist gut, der Dungeon Keeper ist böse, aber die Schweiz, die ist neutral. Ein schlauer Staatenlenker in Sim Schweiz kennt nur ein Ziel: sich aus allem raushalten. Im Minutentakt werden Ihnen Bündnisverträge angebo-

ten, die Sie per Mausklick ablehnen. Auf dem Spielfeld dürfen Sie graue Armeen umherziehen, die aber nie schießen – auch nicht, wenn sie angegriffen werden. Einfluß auf die Spielegeschichte: überhaupt keiner.

### Battletetris

Der ultimative Genremix flopte trotz genialer Einzelbestandteile: Während Sie aus der Ego-Perspektive Ihre Echtzeit-Armeen kommandieren, fallen ständig Klötzchen von oben nach unten. Die müssen auch während hei-

ßer Gefechte zu lückenlosen Reihen kombiniert werden – sonst ist das Spiel zu Ende. Schade: Das Spiel verkaufte sich trotz des radikalen Konzepts nur vier Mal. Einfluß auf die Spielegeschichte: gleich null.

### Doom sein Helfer

Haben Sie sich je gefragt, wie die Actionhelden von Doom und Co. so schnell ihre Waffen nachladen können? Antwort: tun sie gar nicht. Unsichtbar für den Spieler läuft immer ein eifriger Helfer hinterher, der die Schießseisen

schleppt, aufmunitioniert und dem Helden auf Handzeichen reicht. In Doom sein Helfer übernehmen Sie diesen Part und versuchen, mit dem Marine Schritt zu halten. Einfluß auf die Spielegeschichte: nicht vorhanden.

### Martin Deppes Rennspiel

Im schicksalhaften Jahr 1983 programmierte Martin Deppe ein Spiel in Extended Basic für den Texas Instruments 99/4A. Sie steuerten ein Auto durch ein Labyrinth und mußten ständig nachtanken, sonst wurde der

Wagen langsamer. »In meinem Freundeskreis kam das Teil sehr gut an«, beschreibt der stolze Autor den Wirkungskreis des Titels. Texas Instruments erreichte nie nennenswerte Bedeutung im Heimcomputer-Sektor.

### Was man in Actionspielen nicht tun sollte

Und da sage noch einer, der harte 3D-Action-Kampf ums Überleben sei eine bierernste Angelegenheit. Mitnichten, beweisen unsere Leser: Daniel Illy und Thilo Seliger bauten den artistischen Menschenturm, Ron Hagensieker brachte die Lasermijnen an sehr originellen Orten an.



In ihrer Mittagspause bilden die Wissenschaftler aus Half-Life gerne mal menschliche Pyramiden, nur so aus Spaß.



Ja, man kann die Half-Life-Laserfallen auch an andere Körperstellen heften. Nein, das zeigen wir hier nicht.



Werter Kollege, darf ich bitten? Unser Leser Stefan Jäger ließ in Delta Force 2 die Puppen, äh, Soldaten tanzen.