

Das Team

Sylvia Schreiber (29) aus Ohorn interessiert sich für unsere Bastler-Fähigkeiten:

»Welches nützliche PC-Zubehör würdet Ihr gerne erfinden?«

Für einige der im folgenden vorgestellten Erfindungen sollten wir eigentlich Patentschutz beantragen... Falls jemand von unseren Lesern Vorschläge für eine Vermarktung hat, bitte melden!



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Eine Ruhemodus-Taste. Nicht für meinen Rechner, sondern für die Kollegen-PCs. Ein Klick, und schon wären die stummgeschaltet. Besonders nötig wäre das, wenn mal wieder jemand Test-Pause macht, seine 870-Watt-Boxen aber fröhlich weiterdudeln läßt. Gerade jetzt läuft etwa zum neunten Mal die Marschmusik aus Panzer General 4 durch. Argh!«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Ich brauche eine Maschine, die das Nahlen Vorgesetzter erahnt und automatisch einen Word-Screen mit einem angefangenen Text über den eigentlichen Bildschirm projiziert. So könnte ich ständig im Internet surfen, während... Da fällt mir auf: Ein Artikelschreib-Tool im Stil von Jörg Spormanns CD-Ersteller bräuhete ich dann auch noch...«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspele, Simulationen

»Eine Screenshot-Automatik: Normalerweise sind die tollen Explosionen oder das dicke Schlachtengetümmel gerade dann verraucht, wenn ich in der Hektik endlich den Auslöser erwische. Mit einem Tool, das solche Situationen vorausahnt, die Kamera schon mal scharf macht und knipst, könnte ich mich voll aufs Spielen konzentrieren.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Ich fände ein automatisches Hardware-Update-System ungemein praktisch. So eine Art Mini-Roboter, der neu gekaufte Hardware automatisch erkennt, auspackt und an der richtigen Stelle einsetzt. Installation der Treiber und Entsorgung der alten Hardware (inklusive Aufgeben der Kleinanzeigen) müßte er natürlich auch beherrschen.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Obwohl man Pizza mittlerweile auch online ordern kann: Was meiner Daddelkiste auf jeden Fall noch fehlt, ist eine übers Internet versorgte Mikrowelle, die die leckeren Teigfladen dann auch ohne lästige Lieferzeiten ausspuckt. Mit einer so gesicherten Nahrungsversorgung bräuhete ich meinen Spielplatz gar nicht mehr zu verlassen.«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Mir fehlt schon lange ein winziger Sender, der das Bild des Monitors als Hologramm frei in die Luft projiziert. Diese Darstellung könnte ich dann mit einem Fingerschnippen einblenden, beliebig vergrößern oder verkleinern und überall entstehen lassen. Außerdem besteht keine Gefahr, wenn ich vor Wut mal wieder gegen den Monitor hauen will.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Ich würde den Windows-Deinstallator entwickeln. Der wäre in der Lage, überflüssige DLLs, Treiber für nicht vorhandene Netzwerke oder vor Jahren entfernte Grafikkarten endgültig zu löschen und sie nicht bei jeder DirectX-Installation zu reaktivieren. Ach ja, die Internet-Explorer-Zwangsinstallation würde er auch rückgängig machen.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspele, Adventures

»Ein SCSI-Teleporter. Die Fahrten durch Münchens Baustellen-Netz nerven! Wie viel schöner wäre es, per Knopfdruck zu reisen. Peinliche Situationen inklusive – etwa ein Fehlklick auf den Beam-Button beim morgendlichen News-Check, während mir noch der Rasierschaum auf die Brust tropft: Oops, hallo Anja, auch schon im Büro?«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Ein CD-Ersteller. Das Programm bastelt mit einem Klick eine brandaktuelle CD mit optimaler Ausnutzung des Speicherplatzes. Wenn man es gleichzeitig mit der Datenbank aller Previews und Tests koppelt, wird der Inhalt auch gleich nach Qualität angelegt. Wenn das Programm zusätzlich noch die Demos testet und beschreibt, kann ich mich genüßlich zurücklehnen ...«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Direct 3D und Open GL geben allgemeine Standards an, die von praktisch jeder modernen 3D-Karte beherrscht werden.

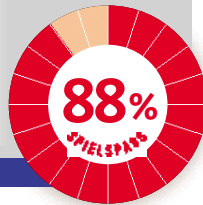
Raumschiff GameStar 26

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: IDG Entertainment
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 5 bis 60 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

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 Rendition-Karte

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

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.



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.

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** und **Open GL** betreffen zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein 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 für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte oder spezielle 3D-Grafikkarten gehören.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mechspiele.

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 ausreizen. 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 unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskosten**, deren positive und negative 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.