

Das Team

Unser Leserin Roswitha Kriemann (29) aus Berlin möchte vom GameStar-Team folgendes wissen:

»Wo würdet Ihr gerne leben?«

Echte Spieleredakteure können in fast jeder Umgebung existieren. Sie muß nur wohltemperiert und von warmem, freundlichem Monitorlicht beschienen sein.*



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»In der realen Welt bin ich mit Deutschland als Lebensmittelpunkt ganz zufrieden. Allerdings würde ich gerne mal das eine oder andere Jahr in einer fiktiven Welt verbringen: Im guten, alten Mittelalter beispielsweise. Oder im niedlichen Märchenland Kyrandia. Oder als reicher Müßiggänger in der komfortablen Zukunftswelt des Romans Hyperion.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Den Sommer würde ich gerne in meiner Villa an der Riviera verbringen, im Winter wäre ein Chalet in Aspen genau nach meiner Kragenweite. Da ich auf beides noch kräftig hinspare, wäre ich vorübergehend auch mit einem Anwesen in Grünwald zufrieden. Preisgünstige Angebote im Rahmen eines durchschnittlichen Redakteursgehalts erwünscht.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Während Martin mit 100.000 Rucksack-Touristen in Connemara abhängt, sitze ich auf der Halbinsel Beara. Dort ergötze ich mich an schroffer Küste, leuchtendgrünen Waldlichtungen, begrünten Hügeln – und kaum Leuten. Daß die Farbe Grün so oft vorkommt, liegt leider am Dauerregen – mehr als zwei Monate im Jahr würd' ich's nicht in Irland aushalten.«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Geld spielt keine Rolle? Dann würde ich gern auf einem umgebauten Flugzeugträger residieren. Da soll ja eine ganze Kleinstadt reinpassen, samt Kino, Kneipen, Satellitenanlagen usw. Die würde ich dann jeweils dem Land angliedern, auf das ich gerade Bock hätte. Außerhalb der Dreimeilenzone ankern, versteht sich. Sonst klopft noch's Finanzamt an.«



WR

Walter Reindl

3D-Action-Spiele, Hardware

»Ich hätte da gerade mal zwei grundsätzliche Vorgaben: Nah am Wasser und warmes Klima während des ganzen Jahres. Am besten würde daher wohl eine griechische Insel meine Wünsche treffen. Aber vorher müßte natürlich der Internet-Anschluß stehen, denn auf meine abendliche Partie Half-Life möchte ich nur sehr ungern verzichten.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Das meiste, was man als Mensch so braucht, gibt's wohl gleich um die Ecke im wunderschönen Italien: Male-riche Landschaften, gutes Wetter, schmackhaftes Essen, süßigen Wein, hübsche Frauen und schnelle Autos. Außerdem prägt mich meine angeborene Gemütlichkeit. Auch von daher wäre ich auf dem Stiefel ganz gut aufgehoben.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»In Connemara, an der irischen Westküste, gibt's hufenweise alte Burgen. So ein Gemäuer würde ich komplett renovieren und im Ex-Verlies eine Computerzentrale im James-Bond-Stil einrichten. Und einen Tunnel zum nächsten Pub buddeln – damit ich beim irischen Dauerregen nicht pilschepatschenaß werde, wenn ich mein Guinness hole.«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Das paradiesische kleine Mittelamerikaland Costa Rica soll ein sehr schöner Fleck sein. Mal abgesehen von den Schlangen, Vulkanen, Hurrikans und Dauerregen. Aber die lockere Lebensart der Südländer ist eine willkommene Abwechslung zur förmlichen Steifheit mancher Deutscher. Und außerdem soll man auf Schritt und Tritt Tucans begegnen.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Ich würde gerne in der amerikanischen Wüste leben, nahe der Area 51. Abends gucke ich mir den Sonnenuntergang an, plaudere ein bißchen mit ET und bespreche mit Chewbacca die neusten Trends in der Herren-Strickmode. Vielleicht schauen ja diese Typen mit den X-Akten unter'm Arm mal vorbei – obwohl, diese Städter sind – ja immer so gestrebt...«

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 25

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
406/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte
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, Managementspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mechspiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neueröffnungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Maßstäbe 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 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.