

Das Team

Aus Innsbruck im schönen Österreich erreichte uns die Leserfrage von Philipp Hofbauer (13).

»Wem würdet ihr am liebsten auf der Straße begegnen?«

Allen Leuten, die wir sonst nie treffen, weil unsere Büros in den tiefen Kellergewölben des IDG-Gebäudes liegen: bekannten Fotomodels beispielsweise, Eisverkäufern oder Geldbriefträgern.



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Weniger Autofahren! Ob von München nach Hamburg oder morgens von Tiefgarage zu Tiefgarage – mir sind auf den Straßen zu viele Hindernisse unterwegs. Besonders mag ich das Phänomen »Laßt uns alle den Lkw überholen, der 5 Kilometer voraus auf der rechten Spur fährt.« Ich bin absolut für 30er-Zonen – aber bitte nicht auf der Autobahn.«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Darth Maul, den tätowierten Übelwicht aus Episode 1 würde ich gern mal treffen. Da ich durch meine Rolle in Raumschiff GameStar ja quasi sein Kollege bin, wär's sicher nett, ein paar Kampftricks für das Laser-Doppelschwert bzw. meinen Kampf-Mop auszutauschen. Ich frage mich nämlich, wie er's schafft, sich bei den rasanten Duellen damit nicht die Füße abzutrennen...«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Mein Alptraum wären die Playerkiller aus Ultima Online – als Geist stundenlang in München herumzulaufen, bis irgendwo ein wandernder Heiler auftaucht, fände ich extrem unspannend. Wirklich gern würde ich Cher oder Will Gibson begegnen – aber wozu? Die würden sich ja wohl kaum so einfach auf der Straße anquatschen lassen.«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Das kommt darauf an, wo die Straße liegt. In einem texanischen Seitengäßchen würde ich gerne dem Kingpin-Chefprogrammierer die Hand brechen, äh, schütteln. Wenn besagte Straße dagegen, sagen wir, die Strandpromenade auf den Bahamas ist, dann möchte ich dort meiner Freundin begegnen. Und zwar täglich, drei Wochen lang.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Ganz klar, Meg Ryan, mit der mich seit der letzten Ausgabe ja bekanntlich eine heiße E-Mail-Romanze verbindet. Aber bei meinem Glück treffe ich bestenfalls meinen Vermieter, der den Mietrückstand moniert. Oder gar einen meiner alten Lehrer..., brrrr! Da bleibe ich doch lieber bei Meg – jetzt muß ich nur noch die richtige Straße ausfindig machen.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Captain Jean-Luc Picard. Bei ein paar Tassen Earl Grey würde ich ihn überzeugen, wieder das Kommando über die Serien-Enterprise zu übernehmen. Riker, Worf, Geordi und Counsellor Troi müßten natürlich mit, Föderations-Blag Wesley Crusher darf zu Hause bleiben. Und vielleicht braucht Jean-Luc noch einen Tester für die Holodeck-Spiele...«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Auf jeden Fall nicht den geschniegelten Yuppies, die sich immer im Pseudo-Promi-Biergarten bei uns um die Ecke herumtreiben und mit ihren Boxstern die raren Redaktionssparkplätze blockieren. Deshalb muß ich teilweise mehr als 100 Meter zu Fuß zurücklegen – das kann für einen durchtrainierten Redakteur tödlich sein.«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Hauptsächlich würde ich gerne einen freigiebigen, bereits leicht debilen Milliardär treffen, der mich für seinen verschollenen Sohn hält. Für solche Eventualitäten trage ich ständig eine bereits ausgefüllte Vermögensabtretungs-urkunde und ein Adoptionsformular bei mir. Leider scheine ich auf den falschen Straßen herumzuschlendern.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Manchmal, spät abends, wenn sich Windows mal wieder mit einem Bluescreen of Death ins digitale Nirvana verabschiedet und dabei meinen fast fertigen Test mitreißt, wünsche ich mir, William Gates, jawohl, Mr. 100-Milliarden-Dollar himself, zu treffen. Wohin, sage ich aus Gründen des Jugendschutzes wohl besser nicht...«

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 24

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 |
|---|--|---|
| 486/100 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, 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 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.