



MD

### Martin Deppe

**Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen**

»Ich hätte keine Fragen, nur zwei Bitten: »Sag mal, könntest du den Heino wieder mitnehmen? Wir haben euren grausigen Alien-Barden lang genug ertragen, und die lausige Tarnung mit der Sonnenbrille hat ihm auch nicht geholfen. Und rückt endlich Elvis raus! – Wie? Der trägt schon seit Jahren eine blonde Perücke und singt deutsche Volkslieder?«



GUN

### Gunnar Lott

**Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele**

»Kommt ein bißchen drauf an, wo ich es träfe. Bei mir zuhause wäre die Frage: »Was tun Sie hier?«, in der Redaktion »Können Sie den Martin mitnehmen? Der pfeift immer so nervtötend die Anno-Titelmelodie.« An allen anderen Stellen: »Würden Sie mir dieses wertlose Gebraucht-Ufo verkaufen? Ich hätte hier diese wunderschönen Glasperlen...«



JS

### Jörg Spormann

**CD-Redaktion**

»Ganz klar: »Hey, kann ich mal dein Raumschiff sehen?« Vielleicht haben ja die Außerirdischen gelernt, wie man beamt, mit Überlichtgeschwindigkeit fliegt, via Subraum kommuniziert oder einen Replikator baut. Und wenn der nette E.T. auch noch ein Holo-Deck an Bord hat, werden endlich alle meine Spielträume (und der ersehnte Urlaub) wahr.«



WR

### Walter Reindl

**Spiele, Hardware**

»Am meisten würde mich der Stand der Computertechnik der Aliens interessieren: Ob sie wohl schon einen Prozessor haben, auf dem Trespasser ohne Ruckeln läuft? Oder Falcon 4.0 in 1800x1200? Auf jeden Fall würde ich eine Einladung ins Raumschiff sofort annehmen – wenn ich den berühmten IDG-Semmelautomaten mitnehmen dürfte.«



RS

### Rüdiger Steidle

**Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele**

»Wenn ich mich von meinem Schock erholt hätte vermutlich: »Geiles Kostüm – wo gibts das?« Ganz sicher würde ich ihm allerdings eine Gastrolle bei Raumschiff GameStar anbieten. Selbst der große George Lucas wäre sicher blaß vor Neid über die perfekte Masken-Technik. Nur: Wie kriege ich das grüne Männchen an den Männern in Schwarz vorbei?«

# Das Team

Die beliebte Leserfrage stellt diesmal Martin Köhler (15) aus Dettum:

**»Was würdet ihr ein Alien fragen, wenn ihr einem begegnen würdet?«**

Wenn wir da an Filme wie »Die Körperfresser kommen« oder »Starship Troopers« denken, gehen wir Aliens wohl besser aus dem Weg...



PS

### Peter Steinlechner

**Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs**

»Ich würde fragen, warum sie statt ordentlicher Beweise nur diese vieldeutigen Hinweise hinterlassen haben – dem armen Herrn von Däniken hätten sie die Arbeit auch etwas erleichtern können. Und warum sie in Erdnähe immer zu schnell fliegen. Da kann ja kein Mensch vernünftige, garantiert echte Fotos knipsen.«



CS

### Christian Schmidt

**Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures**

»Ach, so vieles: Warum es meine Sprache spricht, was es mit Mulders Schwester angestellt hat, wie ihm Independence Day gefällt. Aber am meisten interessiert mich dann doch, ob so eine hochentwickelte Space-Age-Zivilisation überhaupt noch Computerspielt. Und ob in Alien-Computerspielen immer diese Menschen den Heimatplaneten bedrohen.«



CG

### Charles Glimm

**Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget**

»Das ist easy: Ich würde fragen, ob er ein Turbo-Alka-Seltzer für mich hat. Wenn ich derartig halluziniere, muß ich die Nacht zuvor ja wohl furchtlich abgestürzt sein. Falls ich mich dann besser fühle, und er ist immer noch da – Handtuch besorgen und den Knirps auf zwei dunkle Bier und 'ne Tüte Salznüsse einladen. Die Antwort ist eh 42.«



MIC

### Mick Schnelle

**Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims**

»Ich würde den Außerirdischen fragen, wieviele seiner Artgenossen eigentlich, als Menschen getarnt, bereits seit Jahren unter uns leben. Diese Namen würde ich dann mit meiner eigenen, streng geheimen Liste vergleichen. Ich habe da nämlich schon seit langer Zeit einige Leute in Verdacht, nicht ganz von dieser Welt zu sein...«



LA

### Jörg Langer

**Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures**

»Ich frage das Alien höflich, ob es mit mir Essen gehen möchte. Ich bestelle uns beiden Spaghetti und warte gespannt, bis es unruhig wird. Dann bringe ich mich in Sicherheit – denn kurz darauf müßte, der Logik eines meiner Lieblingsfilme folgend, eine Nachwuchs-Ripley aus dem Bauch des Aliens brechen und mich wütend anfauchen...«



MG

### Michael Galuschka

**Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware**

»Bei seinem Anblick würde ich natürlich gerne wissen, wo denn hier gerade Karneval ist. Sollte ich danach noch leben, käme bei mir der Wunsch nach einer Probefahrt mit seinem schicken Raumgleiter auf. Bei einem positiven Eindruck würde ich gleich einen bestellen – damit wäre ich auf Münchens Leopoldstraße bestimmt die große Show!«

# 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 22

**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 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.