

Kurztests

Informieren Sie sich blitzschnell über 08/15-Spiele.

Thrust, Twist + Turn



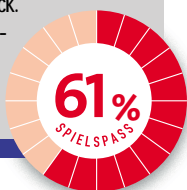
Die Strecken sind bunt, aber oft zu dunkel.

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer bis vier (Netzwerk)

Hersteller: Take 2
System: Win 95

Sprache: Deutsch

Christian Schmidt: »Das Spiel beschränkt sich aufs Wesentliche. Vier Autos, acht Kurse, drei Rennvarianten, keinerlei Schnickschnack. Der Spaß-Funke fliegt kurzzeitig über, aber ständige Ausrutscher über die Bande zehren an den Nerven.«



Rubik's Games



Angewandte Physik: Der Ball muß ins Ziel.

Genre: Denkspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Preis: ca. 50 Mark
Spieler: Einer

Hersteller: Hasbro Int.
System: Win 95

Sprache: Deutsch

Christian Schmidt: »Gute Knobelspiele sind selten, deshalb freuen sich Denker über den preiswerten 5er-Pack Rubik's Games. Ob der klassische Würfel, die Reversi-Variante oder der Ball-Parcours, alle Spiele sind spannend und gut gemacht.«



Topwords



Mir fehlen die Worte...

Genre: Denkspiel
Anspruch: Profis
Preis: ca. 50 Mark
Spieler: Einer bis vier (Netzwerk)

Hersteller: Hasbro Int.
System: Win 95

Sprache: Deutsch

Christian Schmidt: »In der simplen Umsetzung dürfen Sie Steine auch übereinanderstapeln. Der PC zieht Sie dank seines abstrusen, nicht editierbaren Wörterbuchs locker über den Tisch, gegen Freunde spielen Sie lieber auf dem Brett statt im Netz.«



Final Demand



Triste Landschaft, tristes Spiel.

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer bis vier

Hersteller: United
System: Win 95

Sprache: Deutsch

Christian Schmidt: »Final Demand war grafisch und spielerisch vielleicht zur Zeit von C&C 1 aktuell, heute kann das krude Basis-bauen-Gegner-dreschen-Prinzip aber keinen Blumentopf mehr gewinnen. Strategie von der Stange.«

