

Das Team

Diesmal quetscht Marcus Hansel (26) aus Stuttgart Erinnerungen aus uns heraus:

»In welcher Situation eures Computerlebens hätte euch ein Stromausfall am meisten geschadet?«

Die Herren vom örtlichen Kraftwerk sorgen brav für unseren Strom. Schließlich ist ihnen ihr Leben lieb...



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategie-spiele, Wirtschaftssims

»Das war in dunkler Vergangenheit, genauer gesagt im Jahr 1982: Bei der Eingabe der seitenlangen Basic-Listings auf meinem uralten Atari 400 mit Folientastatur. Damals hatte ich nicht mal ein Cassettenlaufwerk zum Speichern – Sicherheitskopien konnte ich keine anlegen. Ein Stromausfall hätte meine Tipparbeit von Stunden zu nichte gemacht.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Um das Abi zu schaffen, muß man in Bayern eine Facharbeit schreiben, eine ca. 20-seitige Abhandlung über ein bestimmtes Thema. Mir fiel damals (1990) solange nichts gescheites ein, bis ich die Arbeit erst in buchstäblich allerletzter Sekunde in den Rechner hackte. So gesehen hätte mich ein Stromausfall in jenen Stunden meine ganze Zukunft kosten können.«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Wer regelmäßig Backups und Sicherungskopien anlegt, muß doch keinen Stromausfall fürchten... mit anderen Worten: In jeder Phase meiner Computerlaufbahn, in der ich mit der Kiste meinen Lebensunterhalt verdient habe, hätte mich ein plötzlicher Blackout an den Rand des Ruins gebracht. Denn wie wir wissen, sind Backups nur was für Weicheier.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraum-spiele, Jump-and-runs

»Mir ist es passiert: Mitten in der Nacht fiel mir plötzlich die Lösung für alle Probleme der Menschheit ein. Sofort saß ich am Rechner und schrieb alles auf. Danach fiel ich drei Tage in Trance. Als ich wieder aufwachte, hatte ein Stromausfall die Daten gelöscht und ich konnte mich an nichts erinnern. Schade.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»1984 kämpfte ich mich auf meinem C64 durch das Actionspiel Aztec Challenge. Da ich in den mit Speerfällen, Steinquadern und gefräßigen Piranhas (die ich auf meinem s/w-Fernseher nicht erkennen konnte) gespickten Levels nicht speichern durfte, hätte mich ein Stromausfall damals um Jahre altern lassen.«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategie-spiele, Budgetspiele

»Vor vielen Jahren, ungefähr im Pleistozän, saß ich vor meinem C64 und hatte im Spiel »Paradroid« gerade einen 999er Roboter (den besten!) übernommen. Wäre damals der Strom ausgefallen, ehe mein hinzueilender bester Freund das Ereignis bezeugen konnte, hätte meine empfindliche Psyche sicher schweren Schaden erlitten.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sport-spiele, Strategiespiele

»Am meisten geschadet hätte mir wohl ein Stromausfall im Bordcomputer, als ich weiland nach Seattle über den Atlantik gejettet bin. Abgesehen davon könnte mich nur noch ein Spannungsverlust bei den allabendlichen Multiplayer-Sessions auf dem verlags-eigenen Half-Life-Server mehr nerven. Schließlich liege ich meist vorn...«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Es ist über zehn Jahre her: Der Spielautomat hieß Mr. Do, das Spiel war knackig schwer und ich war auf dem besten Wege, den ultimativen Highscore zu schaffen. Der plötzliche Gedanke an einen Stromausfall jagte mir einen kalten Schauer über den Rücken, mein Blick schweifte unwillkürlich zum Stecker in der Wand – und schon war alles vorbei...«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Zu 64er-Zeiten, als ich noch mit der Datasette (ohne Turbotape) rumfuhrwerken mußte. Da konnte ich morgens eine Spielkassette starten, duschen, frühstücken und unseren Kampfdackel den Baumbestand bewässern lassen – gegen Mittag war das Spiel dann geladen. Wenn's vorher einen Stromausfall gegeben hätte, wäre ich Amok gelaufen.«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Was heißt hätte? Ich saß gerade über meiner Doktorarbeit (Thema: Murphys Gesetz in Theorie und Praxis), Seite 76, und dachte mir »Christian, jetzt wird's aber langsam Zeit zu speichern«, als plötzlich die Lichter ausgingen. Die Arbeit von Tagen war verloren, ich klappte mit einem Weinkrampf zusammen. Kein Dokortitel für Christian...«

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 20

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, Mech-Spiele.

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.