

Das Team

Die beliebte Leserfrage stellte diesmal Patrick Difflipp (14) aus Dietzenbach.

»Aus Heft 1/99 wissen wir, was ihr einpackt – was aber würdet ihr bei einem Hausbrand zurücklassen?«

Alles andere. Schließlich ist mit so einem Feuer nicht zu spaßen – bei all den Pizzakartons in unseren Wohnungen ...



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Unzählige Un-Dinge: Unbezahlte Rechnungen, unerledigte Korrespondenz, ein ungemachtes Bett und unaufgeräumtes Chaos. Außerdem ungenießbare Konserven, meinen ungegossenen Benjamins und ungelesene, weil unspannende Unterhaltungslektüre. Und (unter Umständen) Unmengen ungewaschener Unterwäsche...«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Naja, eigentlich müßte die Frage ja lauten: was würdet ihr mit Freuden zurücklassen. Da wären zunächst mal ein halbes Dutzend ausrangierte Festplatten, die ich nur aufhebe, weil ich nicht sicher bin, ob irgendwelche kompromittierenden Daten drauf sind. Auch die lang verwahrten Flohmarktkisten dürfen gern ein Raub der Flammen werden.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Ich habe einen anscheinend angeborenen Sammeltrieb, deshalb würde ich freiwillig wohl gar nichts zurücklassen. Da ich aber nicht selbst ein Opfer der Flammen werden will, müßte ich mich wohl gezwungenermaßen von ziemlich vielen Dingen trennen – seien es nun Spiele, CDs, Motorsport-Literatur oder auch meine Radiergummis.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Da ich ja quasi in der Redaktion lebe, würde ich all meine lieben Kollegen, den unerbittlichen Redaktionsplan und die Liste mit unerledigten Aufgaben freudestrahlend zurücklassen. Ach ja, das Chaos auf meinem Schreibtisch würde ich bei meinem Sprung aus dem Fenster ebenfalls keines Blickes mehr würdigen.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Meine Fotoalben wollte ich eigentlich schon lange loswerden. Besonders die kompromittierenden Kleinkind-Bilder haben mir so manches hämische Grinsen eingebracht. Und wo wir schon mal bei belastendem Material sind: Auch das ein oder andere Schulzeugnis könnte ich durchaus entbehren.«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Der kürzliche Umzug hat meine Frau und mich von den schlimmsten Altlasten der vorigen Wohnung befreit. Außer dem ständig anfallenden Müll aus Flaschen und gelbem Sack bleiben ausschließlich Immobilien zurück: Badewanne, Spüle und (äußerst ungern) der Kühlschrank müssen wohl den Flammen zum Opfer fallen. Zum Glück ist der Feuerlöscher nur ein Stockwerk tiefer...«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Da ich bald umziehen will, stellt sich mir diese Frage ganz konkret. Eigentlich ist es einfach: Alles kommt gut sortiert in diverse Umzugskartons, von denen ich die wegwerfe, die ich nach einem Monat noch nicht wieder aufgemacht habe. Bei mir wären das u.a. die Kartons mit den Zinnminiaturen, Amiga-Disketten, Studiums-Unterlagen und vergilbten Postspiel-Ausdrucken.«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Am liebsten meinen Kühlschrank: In dessen Tiefen treibt die Evolution unter vergessenen Lebensmitteln inzwischen ungestört ihre bizarren Blüten: Gelegentlich reißt mich dumpfes Pochen aus dem Schlaf, wenn die unbekannten Lebensformen meine Tupper-schachtel-Barrikade zu durchbrechen versuchen. Da hilft nur noch ein Flammenwerfer!«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Sämtliche Spiele-Gurken, für deren Test ich ein Wochenende opfern mußte. Außerdem meine staubigen Fachbücher vom Bauingenieurs-Studium, denn die kann ich weder für Sim City 3000 noch Siedler 3 brauchen. Und auch meine Pelzmantel-Sammlung und den riesigen Schmuckkoffer – zumindest könnte ich das ja der Versicherung melden...«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Dankbar dem Flammentod übergebe ich ein paar (wenige) Spiegelgurken, die schon viel zu lange den Platz im PC-Regal verstopfen. Keinen Blick zurück werfe ich auch auf die umfangreiche Turnschuhsammlung, die ich vor Jahren mal begeistert angefangen und dann nie richtig getragen habe – wer zieht heutzutage schon noch originale ›Air Jordans‹ an?«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer **3D-Karte** kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

Raumschiff GameStar 18

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 ○ Power VR ○ Rendition ● Open GL

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** betrifft 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 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 Neuaufgaben 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.