

Das Team

Da ist sie wieder: Die Frage. Diesmal von Benjamin Sopp (16) aus Bornich.

»Welche Fähigkeiten aus Computerspielen hätten Ihr auch gern im Alltagsleben?«

Leider verfügen auch Spiele-Helden nicht über die wirklich wichtigen Tricks wie
»Sofortiger Lottogewinn« oder
»Spontanes Heft-fertig-haben« ...



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategie-spiele, Budgetspiele

»Wie jeder weiß, der die 25 überschritten hat: Das Leben ist wesentlich zu kurz. Schön wär's daher, wenn man wie in Baldur's Gate einen »Hast-Zauber hätte. Schon könnte ich in der gleichen Zeit doppelt so viele Artikel schreiben, Bücher lesen oder Spiele zocken – obwohl, für letzteres bräuchte wahrscheinlich auch mein alter P 133 einen »Hast-Spruch...«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Wenn ich denke, wieviel Zeit und Nerven man sparen würde, wenn sich der »Recall«-Spruch aus Ultima auch im richtigen Leben einsetzen ließe. Ich könnte eine Stunde länger schlafen und wäre dennoch als erster im Büro. Keine verstopften Züge mehr, keine zu eng geratenen Flugzeugsitze. Einfach im Urlaub 'ne Rune markieren, schon liegen die feinsten Winkel der Welt direkt vor der Tür.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Mir kämen zwei beneidenswerte Kunststückchen des guten alten Duke ganz gelegen: Per Knopfdruck mit Geld um mich werfen zu können – hm, damit würde ich sämtliche Ferrarihändler Bayerns glücklich machen. Daß ich solange nicht in der Redaktion weile, fiele gar nicht weiter auf. Ein täuschend echter Holo-Galuschka würde mich in allen sonstigen Belangen vertreten.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategie-spiele, Wirtschaftssims

»Am liebsten wäre mir eine Hardware-Eigenschaft: Mit Texturenfiltering würde ich aus der Nähe zwar etwas unscharf wirken. Aus größerer Entfernung täte mir die Glättung der Altersfältchen meiner Gesichtstexturen aber sicherlich gut. Ach, ja, und: Etwas (3D-) Beschleunigung könnte ich auch gebrauchen.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sport-spiele, Strategiespiele

»Natürlich den Teleporter, mit dem sich schon die knuddeligen Worms erfolgreich durch die Landschaft bewegen. Man stelle sich vor: Keine überfüllten ICEs mehr, keine Lufthansa-Flüge Marke Holzklasse, keine Staus. Einfach aufs Knöpfchen drücken, und man ist am Ziel. Beam me up, Scotty.«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Die Magie der klassischen Fantasy-Rollenspiele hat es mir schon immer angetan. Angesichts der unzähligen Möglichkeiten, die das Zaubern bietet, wäre mein Schreibtisch mit einer Handbewegung aufgeräumt. Für die Zusammenstellung toller CDs über Nacht reicht dann ein kleiner Zauberspruch, und für den Rest der Alltagsprobleme braue ich mir einen passenden Trank.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Die Undo-Funktion hat mich schon immer fasziniert: Einfach mal etwas ausprobieren, und bei Nichtgefallen bequem rückgängig machen. Wenn das im echten Leben auch möglich wäre! Nicht länger Spiele testen, sondern zum Beispiel Filialeiter bei 'ner Bank werden. Oder Dozent für Linguistik. Oder Lehrer. Ähem, bei näherer Betrachtung brauche ich doch keine Undo-Funktion...«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Kennt noch jemand Superhero League of Hoboken? Die Fähigkeiten der irren Supermänner reichten von »Stadtpläne falten« bis »Scharfes Essen verdrücken«. Ich würde unliebsame Widersacher am liebsten mit »Cholesterinspiegel heben« lahmlegen. Aber halt, ich fürchte, diese Fähigkeit besitzt schon jemand: Der Koch der Verlagskantine...«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Ganz klar: die Save-Funktion. Wäre es nicht wunderbar, mit den am Arbeitstag abzuspeichern und ein erfrischendes Nickerchen zu machen? Und wenn ich ausgeschlafen habe, kann ich den »Spielstand« wieder laden und weitertesten, ohne daß jemand was gemerkt hat. Das wäre auch ideal zum Verlängern der viel zu kurzen freien Wochenenden.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraum-spiele, Jump-and-runs

»Ich würde gerne wie Kyle Katarn in Jedi Knight den Macht-Spruch »Überirdisches Sehen« beherrschen. Damit würde ich nie wieder in der Münchner U-Bahn einem Kontrolleur in die Finger laufen, mit einem Blick die kürzeste Schlange im Supermarkt erkennen oder würde vor allen anderen bemerken, daß unsichtbare Ekel-Aliens auf der Erde gelandet sind.«

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 17

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: 2 bis 60 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ 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	Ausreichend	Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Mangelhaft	

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.

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, Managementspiele, 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 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.