

Das Team

Die Leserfrage kommt diesen Monat von
Oliver Kaminke (16) aus Hamburg:

*»Wie stellt ihr euch persönlich die
Computer im Jahr 2050 vor?«*

Immer noch zu langsam, immer noch zu
teuer und natürlich immer noch von all-
gemeinen Schutzverletzungen geplagt.

Aber jeder hat so seine Hoffnungen...



PS

Peter Steinlechner

**Actionspiele, Weltraum-
spiele, Jump-and-runs**

»Im Jahr 2050 würden Sie diesen Text nicht lesen. Vielmehr lösen Sie dann per Augenbewegung einen Kontakt an Ihrem Sens-o-Matic aus, ich erscheine als 3D-Hologramm vor Ihnen und erzähle in einer Art Mini-Holodeck à la Prinzessin Leia, was ich so über die Zukunft denke. Hoffentlich trage ich dann nicht auch diese alberne Ohrmuschel-Frisur.«



MD

Martin Deppe

**Adventures, Strategiespiele,
Actionspiele, Simulationen**

»In 52 Jahren (das habe ich ohne Computer ausgerechnet!) sind Monitore out, statt dessen wird direkt ein kleines Display auf die Netzhaut transplantiert. Darauf läuft neben der 14.800. Folge »Gute Zeiten, schlechte Zeiten« auch der neueste Spielehit Wing Commander 57 (erstmal ohne Mark Hamills Enkel).«



LA

Jörg Langer

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

»Im Jahre 2050 werden Computerspiele so real sein, daß die Spielehardware (eine coole Sonnenbrille mit Direktkontakt zum Großhirn) alle 30 Sekunden den Text »Dies ist nicht die Wirklichkeit!« auf meine Netzhaut projizieren und alle zwei Stunden eine Zwangspause einlegen wird. Findige Cracker schalten diesen Schutz natürlich auf Wunsch aus...«



MG

Michael Galuschka

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

»Ich schätze, im Jahre 2050 sitzen wir alle nur noch in einer ein Quadratmeter großen Dunkelkammer, und sämtliche Aktivitäten werden uns über einen VR-Helm zugespielt. Aber da bin ich wohl zu pessimistisch. Ansonsten könnte ich mir gut Rechner mit 25.000 MHz und 30-Zoll-Faltdisplay vorstellen, die man wie einen Walkman am Gürtel trägt.«



CC

Charles Glimm

**Online, Rollenspiele,
Actionspiele, Budget**

»Bis dahin überwacht ein Computer die optimale Temperatur in meinem Cryosarg. PCs sind keine grauen Kästen mehr, sondern als Informationslieferanten in die Kleidung eingewebt. Die Pudelmütze weiß den aktuellen Wetterbericht, Turnschuhe haben GPS eingebaut, und das TV-Programm wird in die Sonnenbrille eingeblendet.«



MIC

Michael Schnelle

**Simulationen, Strategie-
spiele, Wirtschaftssims**

»2050? Heißen die Dinger denn bis dahin nicht schon längst Positroniken? Egal, sie werden immer noch einen Tick zu langsam für meine dann aktuelle Lieblings-Flugsimulation sein. Außerdem reicht der Speicher trotz aller Erweiterungen genau wie heute gerade nicht aus. Bestimmte Dinge werden sich einfach nie ändern!«



RS

Rüdiger Steidle

**Simulationen, Sportspiele,
Strategiespiele**

»Im Jahr 2050 wird mich Virtual Baron mit Haut und Haaren zum roten Kampfflieger machen. Den Testartikel muß ich nicht tippen, weil ich ihn per Gedanken-Schnittstelle direkt in den Computer schicke. Und währenddessen bauen die Schlankmacher-Chips die Kalorien der Tubenpizza-Orgie vom Tag zuvor ab.«



GUN

Gunnar Lott

**Adventures, Strategie-
spiele, Budgetspiele**

»Anfang 2050 werfe ich grad meinen völlig veralteten 25-Gigahertz-Chip vom Dezember 2049 auf den Müll. Zum Glück habe ich das vorteilhafte Intel-Abo zum Monatspreis von nur einer Million Euro (meine halbe Rente). Mit dem neuen Prozessor wird Wing Commander 56 endlich ruckelfrei laufen (in der niedrigsten Detailstufe)...«

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 11

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
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
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 es in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) das 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-20-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 positiven und negativen 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.